ADOBE® PHOTOSHOP

Hjälp och självstudiekurser

Visst innehåll som den här sidan länkar till kanske bara finns på engelska.

januari 2014

Adobe

Nyheter

Skriv ut 3D-objekt | Photoshop CC
artikel (23 december 2013)
I Photoshop kan du skriva ut vilken kompatibel 3D-modell som helst utan några begränsningar gällande 3D-skrivare. Photoshop har en automatisk funktion som gör 3D-modellen vattentät före utskrift.

Vissa länkar på den här sidan kanske bara innehåller text på engelska.

Nyheter i Photoshop CC

Adobe® Photoshop® CC har flera nya funktioner och förbättringar som berikar din digitala bildupplevelse. Läs mera för att få en snabb presentation av de nya funktionerna och länkar till resurser med ytterligare information.

Obs! *Om du uppgraderar från Photoshop CS5 går du till Vad är nytt i Photoshop CS6? som innehåller en översikt av nya funktioner i Photoshop CS6 och Photoshop 13.1 för Adobe Creative Cloud.*

Photoshop CC | Januari 2014
Photoshop CC | September 2013
Photoshop CC | Juni 2013

Överst på sidan

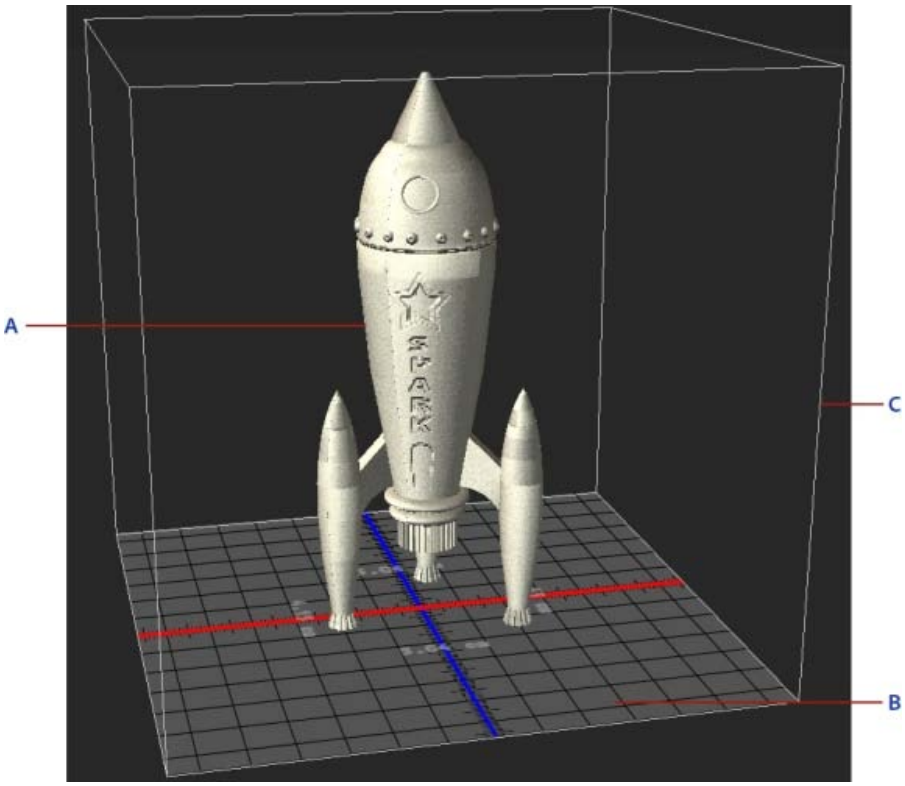
Photoshop CC | Januari 2014

Skriv ut 3D-objekt

Nyheter i Photoshop CC | Januari 2014

I Photoshop kan du skriva ut vilken kompatibel 3D-modell som helst utan några begränsningar gällande 3D-skrivare. Photoshop har en automatisk funktion som gör 3D-modellen "vattentät" före utskrift.

*Mer information hittar du i **Skriv ut 3D-objekt***



Skriva ut en 3D-modell
***A.** 3D-modell **B.** Utskriftsplåt **C.** Volymövertäckning för skrivare*

Tänj perspektiv

Nyheter i Photoshop CC | Januari 2014

Med Photoshop kan du enkelt justera perspektiv i dina bilder. Den här funktionen är särskilt användbar för bilder som har raka linjer och platta ytor – som till exempel arkitektoniska bilder och bilder av byggnader. Du kan även sammanställa objekt med olika perspektiv i en och samma bild med denna funktion.

*Mer information finns i **Tänj perspektiv.***

***A.** Definiera plan i Layout-läget **B.** Justera perspektiv i Tänj-läget*

Länkade smarta objekt

Nyheter i Photoshop CC | Januari 2014

Du kan nu skapa länkade smarta objekt vars innehåll kommer ifrån externa bildfiler. Det länkade smarta objektets innehåll uppdateras så fort källbildfilen ändras. Med länkade smarta objekt kan du använda en delad källfil i flera olika Photoshop-dokument. Länkade smarta objekt är speciellt användbara för grupper eller när resurser ska användas i flera olika designer.

De länkade smarta objekten visas med en länkikon ( ) i panelen Lager.

*Mer information finns i **Skapa länkade smarta objekt.***

3D-bildåtergivning

Förbättringar i Photoshop CC | Januari 2014

- Du kan nu dela dina 3D-lager genom webbtjänsten Sketchfab som publicerar och visar interaktiva 3D-modeller. I Photoshop väljer du 3D > Dela 3D-lager på Sketchfab.
- Du kan nu generera UV-kartor för objekt och material i ett valt 3D-lager. Den här funktionen är särskilt användbar för att omparametrisera 3D-objekt som hämtats från Internet. I Photoshop väljer du 3D > Generera om UV:ar.
- Du kan nu enkelt gruppera alla objekt i en scen. I Photoshop väljer du 3D > Gruppera alla objekt i en scen.
- Du kan nu lägga till ett tvärsnitt i en 3D-modell. Mer information finns i Frågor och svar.
- 3D-menyn har en ny praktisk funktion som enhetliggör samtliga element i en 3D-scen och gör den "vattentät". Välj 3D > Enhetliggör scen för 3D-utskrift.

Adobe Camera Raw

Förbättringar i Photoshop CC | Januari 2014

Adobe Camera Raw erbjuder nu följande förbättringar:

- Automatisk upprätning av en bild via en av följande tre interaktioner:
  - Dubbelklicka på verktyget Räta upp ( ) i verktygsfältet.
  - När du har valt verktygetRäta upp dubbelklickar du var som helst i förhandsvisningsbilden.
  - När du har valt verktyget Beskär trycker du på Kommandotangenten (på Mac) eller Ctrl-tangenten (på Windows) för att tillfälligt byta till verktyget Räta upp . Dubbelklicka sedan var som helst i förhandsvisningsbilden
- Vita och Svarta färger stöder nu autonivå-liknande funktioner när du dubbelklickar på reglagen medan Skift-tangenten hålls nedtryckt (Skift-dubbelklicka).
- Funktionerna Autotemperatur och Autofärgton. Hämta den här funktionen genom att skift-dubbelklicka inom förhandsvisningsbilden.
- Alternativ för att välja bakgrundsfärg för arbetsytan och växla synlighet för den mycket tunna ramen runt bilden. Högerklicka utanför bilden i arbetsytan och välj ett alternativ från snabbmenyn.
- Alternativ-klicka på genvägar med stöd för dialogrutorna Synkronisera, Ny förinställning, Spara inställningar och Kopiera/Klistra in (Bridge). När du alternativ-klickar på en dialogruta markerar du enbart denna. Du kan alternativ-klicka igen för att växla till föregående läge för

dialogrutan.

*Se **Nyheter i ACR 8.x***

Överst på sidan

Photoshop CC | September 2013

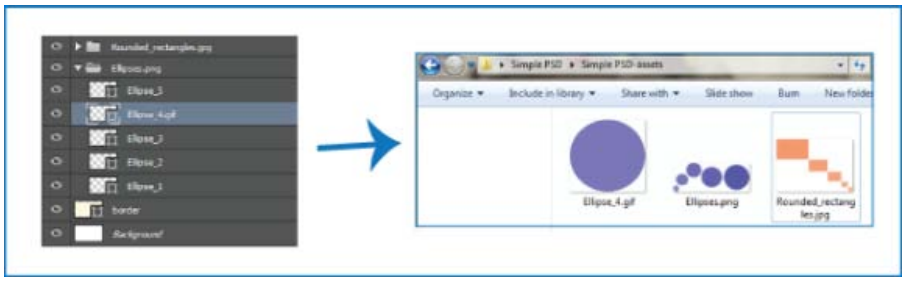
Generera bildobjekt från lager

Nyheter i Photoshop CC | September 2013

Du kan generera bildobjekt i formaten JPEG, PNG eller GIF från innehållet i ett lager eller en grupp av lager i en PSD-fil. Objekt genereras automatiskt när du anger ett tilläggsnamn för bildformat som stöds i ett lagernamn eller i en lagergrupps namn. Du kan även ange kvalitets- och storleksparametrar för de genererade bildobjekten.

Att generera bildobjekt från PSD-filer är speciellt användbart vid webbdesign för flera enheter.

*Mer information finns i: **Generera bildobjekt från lager***



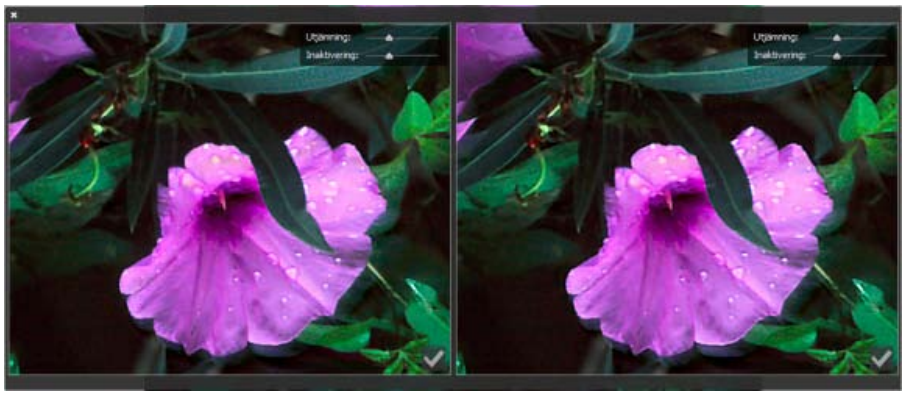
Bildobjekt som genereras från lager eller lagergrupper

Förbättra reducering av kameraskak

Förbättringar i Photoshop CC | September 2013

- Använd förbättringar av gränssnittet för högre produktivitet
- Alternativ för inaktivering av felaktigheter
- Stöd för HiDPI-förhandsgranskning för retina-skärm
- Förbättrade prestanda på stora skärmar

*Mer information finns i **Reducera oskärpa från kameraskak.***



Förbättringar av gränssnittet för reducering av kameraskak

Övriga förbättringar

- Ökad stabilitet när filer sparas till nätverksplatser
- Photoshop och Behance-integrering finns nu på flera språk. Se *Dela dina verk via Behance*
- Inbyggt PSDX-stöd för filformat (skrivskyddat)
- Nya kontroller för att ändra i omfång och överstrålning för Skuggor, Högdagrar och Mellantoner

- Förbättrade prestanda och stabilitet vid användning av innehållsanpassade funktioner
- Ökad maximigräns för antal mått: 700 till 10 000
- Förbättrad markering av fästpunkt: Klicka på en markerad fästpunkt så väljs den fästpunkten och övriga fästpunkter avmarkeras
- 32-bitars stöd för 24 filter. Se *Filtereffekter, referens*
- Förhindra kraschar med förbättrad GPU-identifiering och inaktivering
- Nytt alternativ för att markera Alla lager/Aktiva lager med verktygen Bana och Direktmarkering
- Förändringar i läget Isolering:
  - Anpassade genvägar från tangentbordet med stöd för att aktivera/inaktivera läget Isolering
  - Alternativet för att gå till läget Isolering genom att dubbelklicka är inte längre tillgängligt i Aktiva lager-läget
  - När du lämnar Isoleringsläget återställs lagerfiltret till standardvärden, i stället för att filtret stängs av.
- Nu finns ett nytt alternativ i den utfällbara menyn i panelen Egenskaper som styr visningen av panelen när formlager skapas.
- Markeringen av banpunkter bibehålls inte längre under växling mellan lager.

Överst på sidan

Photoshop CC | Juni 2013

Reducera oskärpa från kameraskak

Nyheter i Photoshop CC

Photoshop har en smart mekanism som automatiskt reducerar bildoskärpa orsakad av kamerarörelser. Om det behövs kan du justera de avancerade inställningarna för att göra bilden ännu skarpare. Funktionen för reducering av kameraskak kan reducera oskärpa från flera olika typer av kamerarörelse: raka, bågformade, roterande och sicksackrörelser.

Reducering av kameraskak | Ett exempel på före/efter

Lämpliga bilder för reducering av kameraskak

Funktionen för reducering av kameraskak fungerar bäst på någorlunda upplysta bilder med låg brusnivå från en stillbildskamera. Följande stillbildstyper är särskilt lämpade för skakreducering:

- Inomhus- eller utomhusbilder tagna med ett objektiv med lång brännvidd
- Inomhusbilder av en statisk scen tagen med långsam slutarhastighet utan blixt

Skakreducering kan dessutom göra suddig text skarpare i bilder som påverkats av kamerarörelser.

*Mer information finns i **Reducera oskärpa från kameraskak.***

Förbättringar av storleksändring av bilder

Förbättringar i Photoshop CC

Kommandot Bildstorlek innehåller nu en metod för att Bevara detaljer och ge bättre skärpa vid bildförstoring. Dessutom har dialogrutan Bildstorlek uppdaterats för att bli så enkel som möjligt att använda:

- Ett fönster visar förhandsvisningsbilden från parametrarna för storleksändring. Om du ändrar storlek på dialogrutan ändrar du även storlek på fönstret för förhandsvisning.
- Alternativet Skala stilar aktiveras och inaktiveras i kugghjulsmenyn i dialogrutans övre högra hörn.
- Välj olika måttenheter i popup-menyn Dimensioner för att visa måtten för det slutliga resultatet.
- Klicka på länkikonen för att växla mellan att aktivera och inaktivera alternativet Bibehåll proportioner.
- Alternativen för omsamplingsmenyn sorteras efter användning, inklusive den nya metoden för att bevara konturer.

*Mer information finns i **Storleksändra bilder.***

Ursprunglig, ej beskuren bild

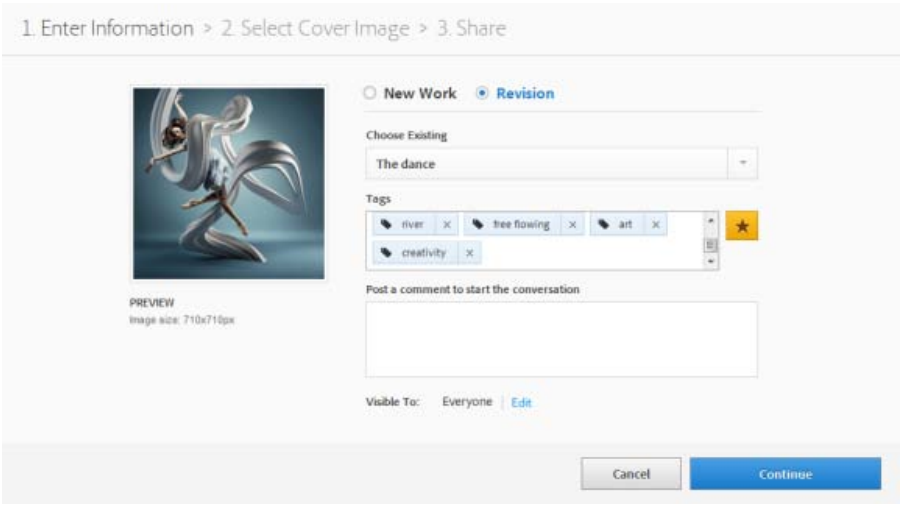
Skarp storleksändrad bild med bevarad information

Dela dina verk via Behance

Nyheter i Photoshop CC

Du kan överföra dina kreativa bilder som pågående arbete till Behance direkt från Photoshop. Behance är en ledande onlineplattform för att presentera och upptäcka kreativa verk. På Behance kan du skapa en portfölj och ge dina verk omfattande och effektiv publicitet, för att få respons. Du kan både lägga upp helt nya bilder och revideringar av bilder som du lagt upp tidigare.

Obs! *Behance-integrering med Photoshop CC är inte tillgängligt i Frankrike och Japan för tillfället.*



Överför revideringar till Behance...

Du kan dela verk direkt från Photoshop på något av följande sätt:

- Välj Arkiv > Dela via Behance i ett öppet dokument.
- Klicka på knappen Dela via Behance ( ) i nedre vänstra hörnet av dokumentfönstret, i ett öppet dokument.

Du kan antingen använda ditt Adobe-ID för att starta en ny Behance-portfölj, eller länka ditt befintliga Behance-konto till ditt Adobe-ID.

Mer information om integrering mellan Photoshop och Behance finns i ***Dela dina verk via Behance****. Mer information om att använda Behance finns i* ***Frågor och svar.***

Du måste vara minst 13 år för att skapa ett konto hos Behance.

Obs! *Du kan dela bilder med måtten 320 x 320 pixlar eller högre.*

Synkronisera inställningar med hjälp av Adobe Creative Cloud

Nyheter i Photoshop CC

När du arbetar på flera datorer kan hantering och synkronisering av inställningar mellan dem vara komplicerad och tidsödande och fel kan lätt uppstå.

Med den nya funktionen Synkronisera inställningar kan du använda Creative Cloud för att synkronisera dina inställningar. Om du använder två datorer blir det enklare att synkronisera inställningarna mellan dem med hjälp av funktionen Synkronisera inställningar. Synkroniseringen görs via ditt Adobe Creative Cloud-konto. Inställningarna överförs till ditt Creative Cloud-konto och hämtas sedan och används på den andra datorn.

Välj Redigera > Synkronisera inställningar och välj sedan relevanta alternativ. *Mer information finns i* ***Synkronisera inställningar med Adobe Creative Cloud | CC.***

3D-bildåtergivning

Förbättringar i Photoshop CC

Obs! *Se även 3D-funktioner | Endast Creative Cloud endast för Creative Cloud-funktioner som lagts till i Photoshop CS6. Dessa funktioner är*

även tillgängliga i Photoshop CC.

Måla med 3D

Photoshop CC innehåller flera förbättringar som gör att du kan måla 3D-modeller med bättre kontroll och precision. När du målar i standardläget Aktiv målning med 3D kan du se dina penseldrag uppdateras i realtid i både 3D-modellvyn och texturvyn. Läget Aktiv målning med 3D innebär också viktiga kvalitetsförbättringar och minimerar förvrängning.

Projektionsmålning, standardmetoden för 3D-målning i Photoshop CS5 och CS6, är fortfarande tillgänglig i Photoshop CC. Du kan växla till denna 3D-målningsmetod genom att välja 3D > Använd projektionsmålning.

Förutom Aktiv målning med 3D har Photoshop CC även följande förbättringar för funktionen Måla med 3D:

- När du definierar olika texturtyper för målning kan du se målningen både i 3D-modellen och vyn för använd textur.
- Du kan välja att måla 3D-objekt i obelyst läge. Detta läge ignorerar allt ljus i din scen och 3D-objekten omsluts av lämpliga rådata för texturen. Målning i obelyst läge gör att du kan måla utan skugga och med större färgprecision.

Tillgängliga metoder för att måla med 3D

Olika målningsmetoder passar för olika användningsområden. Photoshop CC innehåller följande metoder för att måla med 3D:

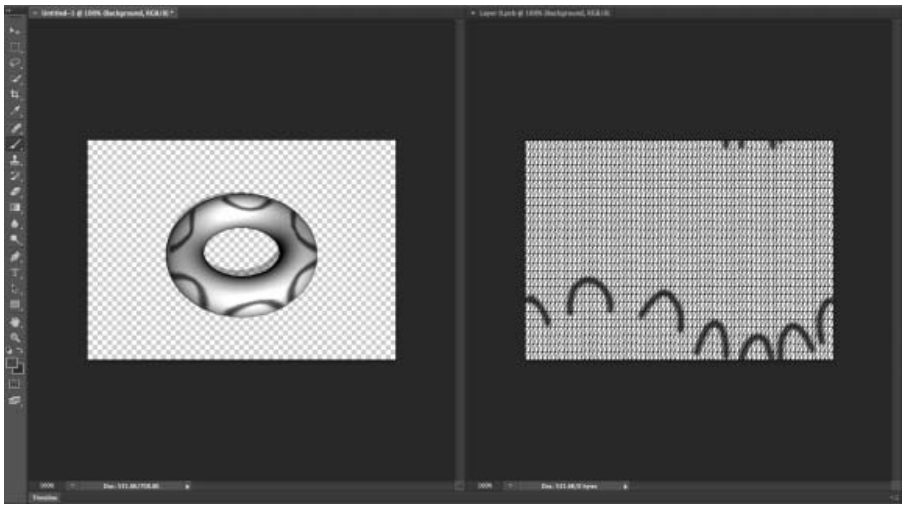
Aktiv målning med 3D: (Standard i Photoshop CC) Penseldrag gjorda i 3D-modellvyn eller texturvyn visas i realtid i den andra vyn. Den här metoden för att måla med 3D ger hög kvalitet och minsta möjliga förvrängning.

Projektionsmålning i lager: (Förbättrat i Photoshop CC) Verktyget Övertoning och filtren använder denna målningsmetod. Metoden Projektionsmålning i lager innebär att du lägger samman en målat lager med det underliggande 3D-lagret. När lagren läggs samman projicerar Photoshop automatiskt färgen på rätt måltexturer.

Projektionsmålning: (Finns endast i Photoshop CS6) Projektionsmålning passar bra för målning med flera texturer samtidigt eller för målning av sömmen mellan två texturer. I allmänhet är det däremot en målningsmetod av lägre kvalitet och kan resultera i sprickor när du målar avancerade 3D-objekt.

Texturmålning: Du kan öppna 2D-texturen och måla den direkt.

Mer information finns i ***Måla med 3D.***



Aktiv målning med 3D i Photoshop

3D-panel

Photoshop CC har en moderniserad 3D-panel som gör det enklare för dig att arbeta med 3D-objekt. 3D-panelen är baserad på panelen Lager och den nya utformningen är strukturerad som ett scendiagram eller -träd som har rotobjekt och underordnade objekt.

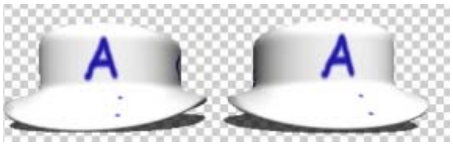
Du kan interagera med 3D-objekten i scendiagrammet på flera sätt:

- Ta bort objekt
- Ändra ordning på objekt
- Placera objekt i omvänd ordning
- Infoga objekt
- Duplicera objekt
- Skapa instanser av objekt (kopplade instanser eller särkopplade instanser)
- Gruppera objekt

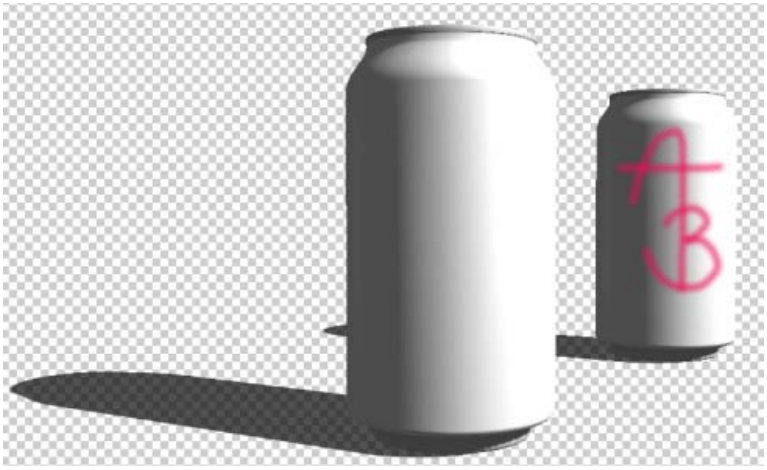
Du kommer åt dessa interaktioner i snabbmenyn som är kopplad till ett 3D-objekt. Högerklicka på ett objekt för att komma åt dess snabbmeny i Windows. Om du vill komma åt snabbmenyn i Mac OS klickar du på objektet och håller ned Kontroll.

En del interaktioner är inte tillgängliga för vissa typer av 3D-objekt.

Mer information finns i ***Förbättringar av 3D-panelen | Photoshop CC.****.*



Länkad instans: Ändringar som görs av objektet avspeglas i instansen



Instansen särkopplad från det ursprungliga objektet

Filter

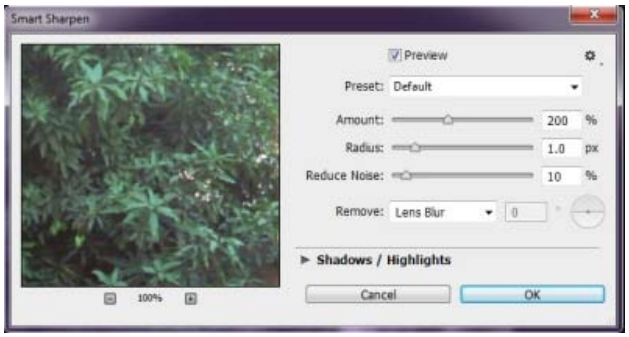
Förbättringar i Photoshop CC

Förbättringar av filtret Smart skärpa

Med det förbättrade filtret för Smart skärpa får du högkvalitativa resultat tack vare adaptiv skärpeteknik som minimerar brus och ljusgårdseffekter.

Kontrollerna i det här filtret är optimerade för skärpa tack vare gränssnittets smidiga design. Använd reglagen för snabba justeringar och de avancerade kontrollerna för att finjustera resultaten.

Mer information finns i ***Filtereffekter, referens*** *och* ***Justera bildens skärpa och oskärpa****.*

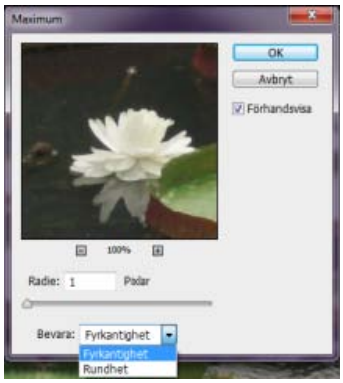


Dialogrutan Smart skärpa

Förbättringar av minimum- och maximumfilter

Filtrena Maximum och Minimum har uppdaterats. Du kan nu välja mellan kantighet och rundhet i menyn Bevara när du anger ett värde för radien. Nu kan radievärde anges i decimaler.

Mer information finns i ***Filtereffekter, referens.***

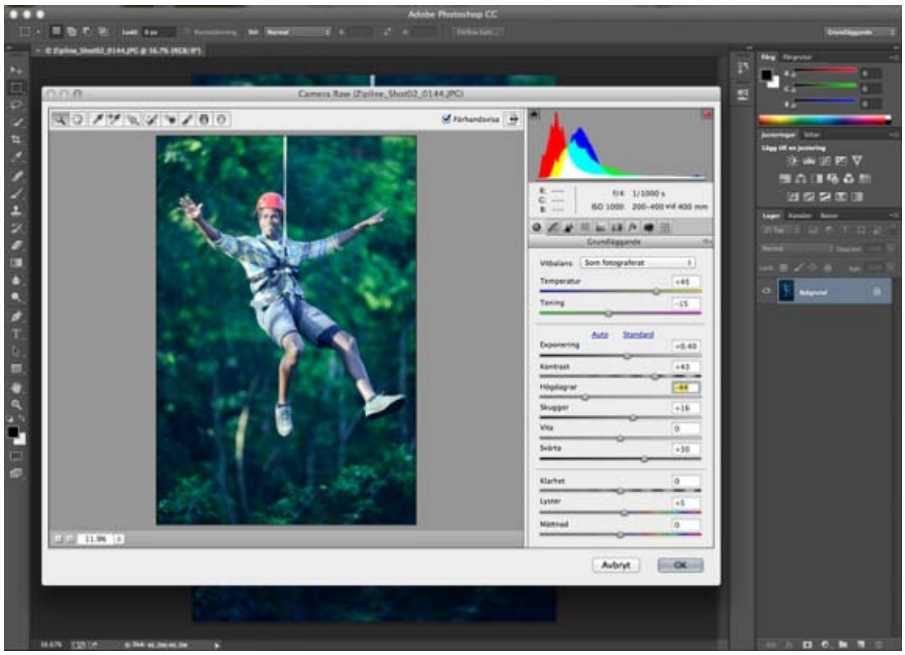


Bevara kantighet eller rundhet

Adobe Camera Raw som filter

Nyheter i Photoshop CC

I Photoshop CC finns Adobe Camera Raw dessutom tillgängligt som filter. När du bearbetar en bild i Photoshop kan du välja att använda filtret Camera Raw (Filter > Filtret Camera Raw) på bilder som redan är öppna i Photoshop. Det innebär att du kan använda justeringar från Camera Raw på fler filtyper som PNG, TIFF, JPEG, videoklipp med mera. Bilderna som bearbetas med Camera Raw-filtret kan ligga på vilket lager som helst.



Filtret Camera Raw (Skift + Ctrl/Cmd + A) i Photoshop

*Följande video innehåller mer information om **hur du använder Camera Raw som ett filter i Photoshop**.*

Adobe Camera Raw

*Information om de senaste förbättringarna i Camera Raw får du i följande **videoöversikt över Adobe Camera Raw 8**.*

Inställningar för hantering av JPEG- och TIFF-filer

Nyheter i Photoshop CC

Nya inställningar finns tillgängliga för att bestämma hur Photoshop hanterar JPEG- och TIFF-filer. Inställningarna är speciellt användbara om dina arbetsflöden använder Camera Raw varje gång du bearbetar en bild, eller om du vill använda funktionen selektivt. Exempelvis kanske en fotograf vill bearbeta varje bild med Camera Raw-alternativen innan bilden öppnas i Photoshop. En retuscherare eller layoutare däremot, öppnar kanske bara Camera Raw-dialogrutan för bilder som tidigare har bearbetats med Camera Raw.

Om du vill ändra inställningarna i Photoshop klickar du på Inställningar > Filhantering > avsnittet Filkompatibilitet > Inställningar för Camera Raw > avsnittet Hantering av JPEG och TIFF. Du kan välja om dialogrutan Camera Raw ska öppnas automatiskt när en JPEG- eller TIFF-fil öppnas. I listrutan JPEG kan du till exempel välja:

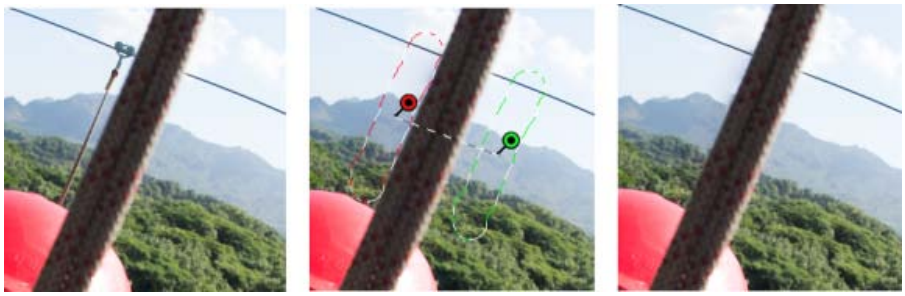
- Inaktivera stöd för JPEG-filer. Dialogrutan för Camera Raw öppnas inte när du öppnar en JPEG-fil i Photoshop.
- Öppna JPEG-filer automatiskt med inställningar. Dialogrutan för Camera Raw öppnas när du öppnar en JPEG-fil i Photoshop, men endast om du tidigare har bearbetat filen med Adobe Camera Raw.
- Öppna alla JPEG-filer som stöds automatiskt. Dialogrutan för Camera Raw öppnas varje gång du öppnar en JPEG-fil.

Använd listrutan TIFF för att göra motsvarande val för TIFF-filer.

Verktyget Fläckborttagning

Förbättringar i Photoshop CC

Den nya funktionen för verktyget Fläckborttagning (dialogrutan Camera Raw > verktyget Fläckborttagning, eller kortkommandot B) liknar Lagningspenseln i Photoshop. Använd verktyget Fläckborttagning för att måla över en del av bilden, välj ett källområde som kan användas i det markerade området, och låt verktyget sköta resten. Du kan trycka på snedstreck (/) för att låta Camera Raw välja källområdet.



En zipline som ska rensas (vänster) identifieras, markeras och matchas med ett källområde (mitten), för att sedan tas bort (höger)

Även om du kan ta bort synliga defekter med verktyget Fläckborttagning så är inte alla fel i fotot synliga i den normala vyn (till exempel damm på sensorn, skönhetsfläckar och andra skavanker på ett porträtt). Alternativet Visualisera fläckar i verktyget Fläckborttagning gör att du kan se smärre och mindre synliga defekter. Bilden inverteras när du markerar kryssrutan Visualisera fläckar. Du kan ändra kontrastnivåerna på den inverterade bilden för att se defekterna tydligare. Du kan sedan använda verktyget Fläckborttagning för att ta bort defekter i denna vy.

*Mer information finns i artikeln **Förbättring av verktyget Fläckborttagning i Photoshop CC**.*

Radiellt filter

Nyheter i Photoshop CC

Med det nya verktyget Radiellt filter (dialogrutan Camera Raw > verktyget Radiellt filter, eller kortkommandot J) kan du ange elliptiska eller cirkelformade markeringsramar och sedan göra korrigeringar endast i dessa områden. Korrigeringarna kan tillämpas innanför eller utanför markeringsramarna. Du kan lägga flera radiella filter på en bild och göra olika justeringar i varje radiellt filter.

Originalbilden (vänster) och objektet i fokus med en vinjettliknande effekt med Radiella filter (höger)

Till exempel har en vinjettliknande effekt simulerats i bilden ovan. Två överlappande radiella filterområden angavs över ansiktets yta, det ena något större än det andra. Justeringar gjordes med det större radiella filterområdet för att dämpa områdena bakom ansiktet. Det andra, mindre radiella filterområdet justerades för att ljusa upp och framhäva ansiktet.

*Mer information finns i artikeln **Verktyget Radiellt filter***

.

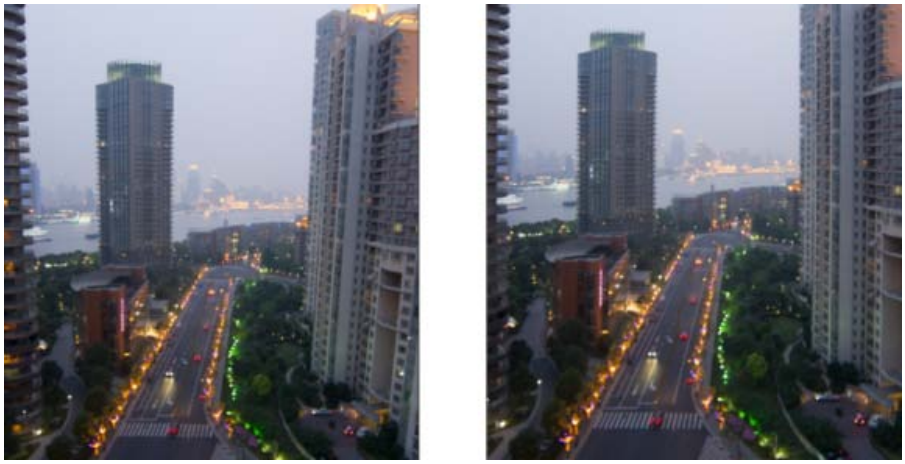
Stående lägen

Nyheter i Photoshop CC

Med funktionen Stående (dialogrutan Camera Raw > Linskorrigering > fliken Manuellt) i Camera Raw kan du räta upp bildinnehåll automatiskt. Läget Stående korrigerar automatiskt perspektivet för bildelementen. Du kan välja mellan fyra inställningar i funktionen:

- Auto: Balanserade perspektivkorrigeringar
- Nivå: Perspektivkorrigeringar vägs mot vågräta detaljer
- Lodrät: Perspektivkorrigeringar vägs mot lodräta detaljer
- Fullt: En kombination av Nivå-, Lodrät- och Auto-perspektivkorrigeringar

Du kan använda en inställning, bläddra igenom de andra och välja den inställning som passar bäst för din bild.



Exempelbild före perspektivkorrigering (vänster) och efter Auto-inställningen i funktionen Stående (höger)

Dessutom har ett nytt reglage – Proportioner – lagts till i den befintliga uppsättningen. Med reglaget Proportioner kan du anpassa bildens proportioner vågrätt eller lodrätt. Dra reglaget åt vänster för att anpassa de vågräta proportionerna i bilden, och åt höger för att anpassa de lodräta.

*Mer information finns i artikeln **Automatisk perspektivkorrigering i Camera Raw***

.

Flera markeringar av banor

Förbättringar i Photoshop CC

De nya förbättringarna i Photoshop CC gör att du kan arbeta med flera banor. Du kan använda kommandon på flera banor från panelen Banor. Användare kommer att bli särskilt glada att höra att de kan markera mer än en bana och ta bort alla på en gång.

Nu kan du utföra följande åtgärder:

- Skift-klicka för att markera flera banor i panelen Banor.
- Du kan markera bilder som inte är placerade intill varandra genom att hålla ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klicka.
- Om banorna finns i olika lager kan du antingen dra verktyget Banmarkering eller verktyget Direktmarkering över flera banor för att ändra dem.
- Du duplicerar en bana genom att hålla ner Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och dra banan på panelen Banor.
- Ändra ordning på en bana genom att dra den på panelen Banor. Du kan endast ändra ordningen på banor som inte är form, typ eller vektormask.
- Ta bort flera markerade banor på en gång.

*Mer information finns i **Redigera banor.***

Ändra rektanglar och rundade rektanglar

Förbättringar i Photoshop CC

Du kan justera mått, placering och hörnradie för en rektangel eller en rundad rektangel när den har skapats. Varje hörn kan justeras oberoende av de andra och justeringarna kan göras samtidigt för rektanglar i flera lager.

*Mer information finns i **Ändra former.***

Stöd för indoariska språk

Nyheter i Photoshop CC

Nu kan du skriva på tio indoariska språk i dina Photoshop-dokument: bengali, gujarati, hindi, kannada, malayalam, marathi, oriya, punjabi, tamil och telugu.

Du aktiverar stöd för indoariska språk genom att välja Inställningar > Typ > Mellanöstern och Södra Asien. Ändringarna börjar gälla för nästa dokument du skapar.

När du aktiverar indoariskt stöd aktiveras ytterligare två dispositioner i den utfällbara menyn i panelen Stycke:

• Enkelradsdisposition
• Styckedisposition

Obs! *Du kan antingen aktivera stöd för Mellanöstern och Södra Asien eller Östra Asien i ett dokument.*

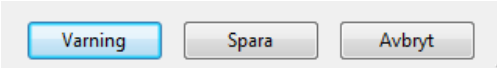
Kantutjämningsalternativ för systemets typ

Förbättringar i Photoshop CC

Med det nya kantutjämningsalternativet för systemets typ får du en verklighetstrogen förhandsvisning av hur din typ kommer att visas på webben. Det nya alternativet är mycket likt kantutjämningsalternativen i populära webbläsare för både Windows- och Mac-baserad återgivning.

Övriga förbättringar

- Avsevärt förbättrade prestanda för Oskärpegalleriet. Nu används OpenCL i Oskärpegalleriet för såväl förhandsvisningar som slutresultat.
- Flera förbättringar av funktionen för migrering av förinställningar:
  - Förinställningar migreras nu både från biblioteksmappen och mappen för programförinställningar.
  - Aktiva förinställningar migreras nu tillsammans med icke-inlästa förinställningar.
  - Endast förinställningarna för den närmast föregående versionen migreras. Till exempel migreras CS6-förinställningar medan CS5-förinställningar ignoreras.
  - Datorn behöver inte startas om efter migrering av förinställningar.
- Förändringar i Windows dialogrutor Öppna/Spara:
  - Förändringar i uppställningen och placeringen av vissa kontroller.
  - Alternativet Använd gemener har tagits bort. Du kan ändra inställningarna för filtillägg till gemener/versaler i dialogrutanInställningar.
  - Varningssymboler och rutan med varningsmeddelanden har ersatts med knappen Varning som visas intill knapparna Spara och Avbryt . När du klickar på knappen Varning visas ett meddelande i Photoshop som anger orsaken till varningen. Om det inte finns några varningar i ett dokument är knappen Varning dold.



Knappen Varning

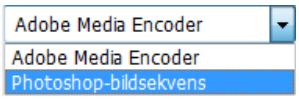
- Widget för vinkelkontroll för penslar finns nu i alternativfältet och snabbmenyn.
- Alternativet Visa utskriftsstorlek har återställts.
- Gammavärdet för text ställs nu in automatiskt för nya systemalternativ.
- Förbättrade prestanda när du sparar ditt arbete till nätverksdelningar på Mac OS X.
- Metadata och ICC-profiler inkluderas nu när du sparar ett dokument i PNG-format.
- Nu kan du exportera CSS (Cascading Style Sheet)-kod direkt från lager och grupper. Välj Lager > Kopiera CSS.
- Förbättringar av Kopiera CSS:
  - Enheter i Kopiera CSS anges nu alltid i pixlar (px)
  - Genomskinlighet i Kopiera CSS fungerar nu på övertoningar
  - Förbättrad placering av omformad text
  - Bredd anges inte längre för text som saknar styckeformatering
- Nu kan du markera och ta bort flera teckenstilar.
- Nu kan du använda Skift-tangentsmodifieraren när du skapar banor.

Produktnivåändringar

- Alla funktioner i Photoshop Extended CS6 finns nu tillgängliga i Photoshop CC. Photoshop CC har inte ett separat Extended-erbjudande.
- Följande program installeras inte längre som standard i Photoshop CC:
  - Bridge CC – *gå till följande länk för att få en lista över nya funktioner: Nyheter i Adobe Bridge CC*
  - Extension Manager
  - ExtendScriptToolkit

Obs! Om du vill hämta Bridge CC, Extension Manager eller ExtendScriptToolkit, loggar du in på Adobe Creative Cloud och går till Appar där du hämtar önskat program.

- Nya systemkrav för Photoshop CC:
  - Stöd för Mac OS X 10.7 (Lion) och 10.8 (Mountain Lion)
  - Mac OS X 10.6 (Snow Leopard) saknar officiellt stöd. Tänk på att du kan inte arbeta med videofiler på Mac OS X 10.6. Du kan skapa en tidslinje med stillbilder och lägga till effekter, t.ex. övergångar. Men du kan enbart exportera ditt arbete genom att använda alternativet Arkiv > Exportera > Återge video > Photoshop Image Sequence.



- Filtret Ljuseffekter (Filter > Återge > Ljuseffekter) fungerar bara på 8-bitars RGB-bilder i Photoshop CC.

(cc) BY-NC-SR Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Tänj perspektivet | Photoshop CC

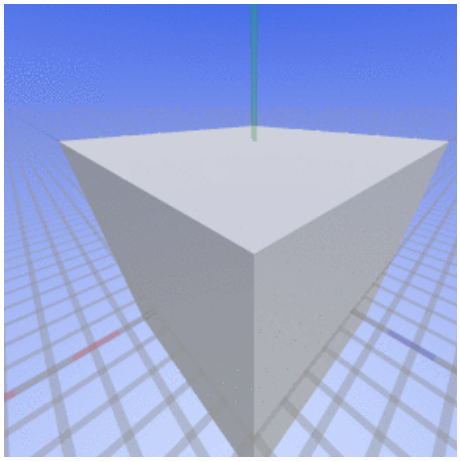
Bakgrund
Förutsättning: Aktivera grafikprocessorn
Justera perspektiv
VANLIGA FRÅGOR

Med Photoshop kan du enkelt justera perspektiv i bilder. Den här funktionen är särskilt användbar för bilder som har raka linjer och platta ytor – som till exempel arkitektoniska bilder och bilder av byggnader. Du kan även sammanställa objekt med olika perspektiv i en och samma bild med denna funktion.

Bakgrund

Överst på sidan

Ibland kan ett objekt se helt annorlunda ut på en bild jämfört med hur det ser ut i verkligheten. Den här felmatchningen beror på en perspektivförvrängning. Bilder av samma objekt som är tagna från olika kameraavstånd och synvinklar kan visa olika perspektivförvrängningar.



Perspektivförvrängning i bilder med samma objekt tagna från olika avstånd och vinklar

(Creative Commons bilder med tillstånd av: SharkD)

Förutsättning: Aktivera grafikprocessorn

Överst på sidan

Ett grafikkort med minst 512 MB RAM-minne krävs för att köra perspektivtänjningsfunktionen i Photoshop. Mer information finns i *Frågor och svar om Photoshop CC GPU.*

En nödvändig förutsättning för justering av perspektiv är att kontrollera att grafikprocessorn är aktiverad i Photoshop-inställningarna.

1. Välj Redigera> Inställningar> Prestanda.
2. I området Inställningar för grafikprocessor väljer du Använd grafikprocessor.
3. Klicka på Avancerade inställningar. Kontrollera att du har valt Använd grafikprocessor för att accelerera.
4. Klicka på OK.

Justera perspektiv

Överst på sidan

Definiera plan

Innan du justerar perspektiv måste du definiera plan för bildens arkitektur.

1. Öppna bilden i Photoshop.
2. Välj Redigera > Tänj perspektiv. Granska verktygstipset på skärmen och stäng det.
3. Rita quads längs med planen i bildens arkitektur. Försök att hålla kanterna på de quads du ritar parallella med de raka linjerna i arkitekturen.

Rita kanterna för quads ungefär parallellt med linjerna i arkitekturen. Du kan fästa ihop två plan, enligt anvisningarna på bilden. Här är en definierad planuppsättning för en byggnad.

Ändra planen

1. Byt till Tänj-läget från Layout-läget.

Tänj-läget

2. Ändra perspektivet på något av följande sätt:

- Flytta hörnen för quads (punkter) till önskad plats. Du kan t.ex. justera bildperspektivet så att byggnadens två sidor förminskas lika mycket. Med detta perspektiv approximeras en direkt vy av byggnaden från ett hörn.

Justera perspektivet så att bägge sidor av byggnaden förminskas lika mycket.

- Skift-klicka om du vill räta upp ett enskilt hörn för en quad och behålla det i samma läge även vid nästa perspektivändring. Det upprättade hörnet är gulmarkerat i Tänj-läget. Du kan ändra hörnen för quads (punkter) för att få bättre kontroll medan du justerar perspektiv.

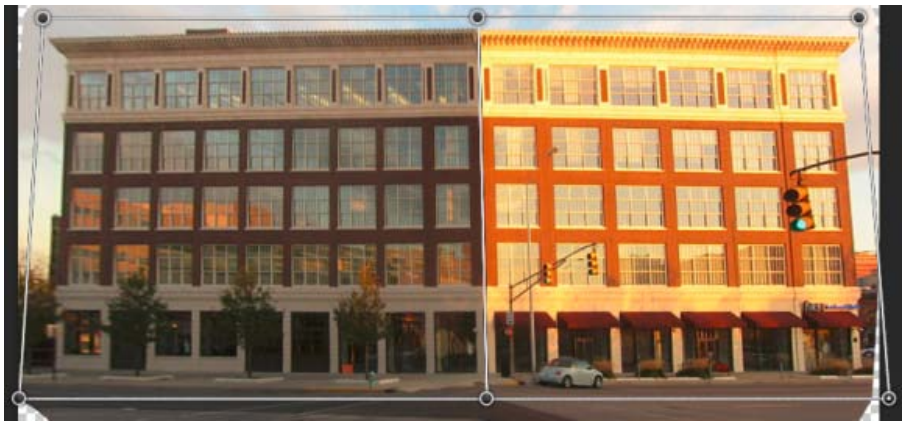
Skift-klicka om du vill räta upp ett enskilt hörn för en quad och behålla det i samma läge även vid nästa perspektivändring. Hörnet längst till höger i bilden är gulmarkerat.

Det markerade hörnet är nu upprättat. och kommer att vara det vid ytterligare perspektivändring.

Skift-klicka på hörnet om du inte vill behålla upprättningen.

- Klicka på följande ikoner i Tänj-läget för automatisk perspektivjustering:

  Plana ut nästan vågräta linjer automatiskt



Plana ut vågrätt

  Räta upp nästan lodräta linjer automatiskt

Räta upp lodrätt

Räta upp både lodrätt och vågrätt automatiskt

Räta upp vågrätt och lodrätt

3. När du är klar med justeringen av perspektivet klickar du på ikonen Genomför tänjning av perspektiv ( ).

Kortkommandon

Med följande kortkommandon kan du justera perspektiv enklare:

Piltangenter Flytta ett hörn för en quad (punkt) en aning

H Döljer rutnätet när du arbetar i Tänj-läget

L Byter tillLayout-läget

W Byter tillTänj-läget

Returtangenten I Layout-läget kan du trycka på Returtangenten för att snabbt byta till Tänj-läget. I Tänj-läget tillämpar Returtangenten de aktuella ändringarna för perspektivet.

Skift-klicka *(Tänj-läget)* Rätar upp ett enskilt hörn i en quad och behåller det i samma läge vid ytterligare perspektivändring. Skift-klicka på hörnet igen om du inte vill behålla upprättningen.

Skift-(dra ett hörn) *(Tänj-läget)* Begränsar planets form när du utökar det

Överst på sidan

VANLIGA FRÅGOR

Kan jag redigera olika perspektiv i en och samma bild?

Ja. När du redigerar olika perspektiv i en och samma bild kan du välja mellan följande:

- Behåll ett visst perspektiv i en del av bilden medan du justerar resten av bilden. Så här gör du:
  1. Markera den del av bilden där du vill behålla perspektivet genom att rita punkter (en quad). Se till att denna quad inte är fäst vid något av de plan som du vill ändra.
  2. Gör inga ändringar i denna quad medan du justerar perspektivet i övriga plan.
- Redigera de olika perspektiven i bilden ett i taget, oberoende av varandra.
  1. Rita punkter (quads) runt de relevanta bilddelarna.
  2. Ändra quads oberoende av varandra

Verktygstipsen på skärmen visas inte längre. Hur får jag tillbaka dem?

Följ dessa anvisningar:

1. Välj Redigera > Inställningar > Allmänt.
2. Klicka på Återställ alla varningsmeddelanden och klicka sedan på OK.

Kan jag definiera flera olika planuppsättningar för en och samma arkitektur?

Ja. Här följer ett exempel: två olika sätt att definiera planuppsättningar för ingången till Taj Mahal:

En quad löst ritad runt arkitekturen

En annorlunda planuppsättning som är definierad för samma arkitektur. Med denna planuppsättning kan du finjustera perspektivändringarna.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Generera bildobjekt från lager | Photoshop CC

Generera bildobjekt från lager eller lagergrupper
Exempel på användning i webbdesign
Ange kvalitets- och storleksparametrar
Inaktivera generering av bildobjekt för alla dokument
VANLIGA FRÅGOR

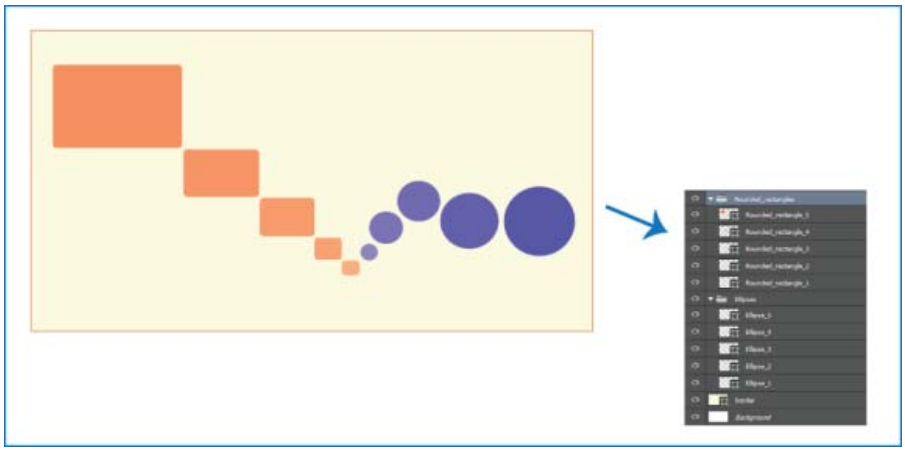
Du kan generera bildobjekt i formaten JPEG, PNG eller GIF från innehållet i ett lager eller en grupp av lager i en PSD-fil. Objekt genereras automatiskt när du anger ett tilläggsnamn för bildformat som stöds i ett lagernamn eller i en lagergrupps namn. Som ett alternativ kan du även ange kvalitets- och storleksparametrar för de genererade bildobjekten.

Att generera bildobjekt från PSD-filer är speciellt användbart vid webbdesign för flera enheter.

Överst på sidan

Generera bildobjekt från lager eller lagergrupper

För att förstå hur bildobjekt genereras kan du tänka på en vanlig PSD-fil ***(hämtas från länken)*** med följande lagerhierarki:



Exempel på PSD-fil och lagerhierarki

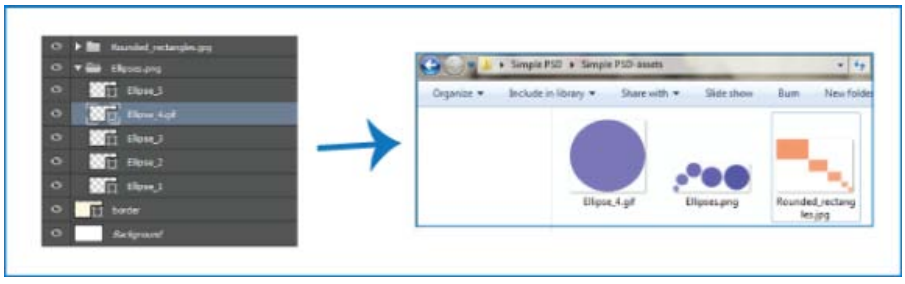
Lagerhierarkin i filen består av två lagergrupper – *Rounded_rectangles* och *Ellipses*. Vardera grupp innehåller fem lager.

Följ dessa anvisningar för att generera bildobjekt från PSD- filen:

1. PSD-filen ska vara öppen. Välj Fil > Generera > Bildobjekt.
2. Ange lämpligt filformat som tillägg (`.jpg`, `.png`, eller `.gif`) till lagernamnen eller lagergrupperna som du vill använda för att generera bildobjekt. Du kan exempelvis byta namn på lagergrupperna *Rounded_rectangles* och *Ellipses* till `Rounded_rectangles.jpg` och `Ellipses.png`; samt lagret *Ellipse_4* till `Ellipse_4.gif`.

Obs! *Specialtecknen `/`, `:` och `*` stöds inte i lagernamn.*

Photoshop genererar bildobjekten och sparar dem i en undermapp vid sidan av PSD-källfilen. Om PSD-källfilen inte är sparad kommer Photoshop att spara genererade bildobjekt i en
ny mapp på skrivbordet.



Namn på bildobjekten genereras från lagernamn eller lagergruppers namn

Generering av bildobjekt är aktiverad för aktuellt dokument. När funktionen väl har aktiverats är den tillgänglig varje gång dokumentet öppnas på nytt. Gör så här för att inaktivera generering av bildobjekt för aktuellt dokument: Avmarkera Fil > Generera > Bildobjekt.

Generera flera bildobjekt från ett lager eller en lagergrupp

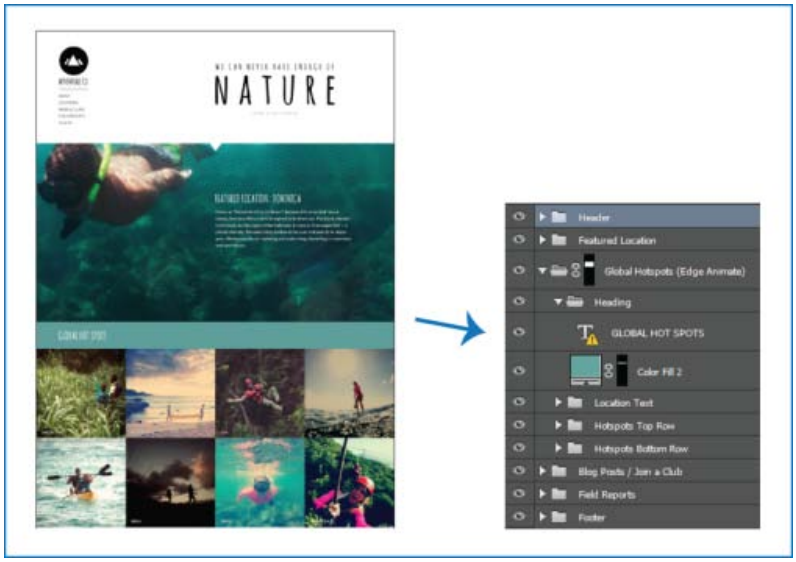
Om du vill generera flera bildobjekt från ett lager eller en lagergrupp ska objektens namn åtskiljas med ett kommatecken (,). Följande lagernamn genererar till exempel tre objekt:

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

Överst på sidan

Exempel på användning i webbdesign

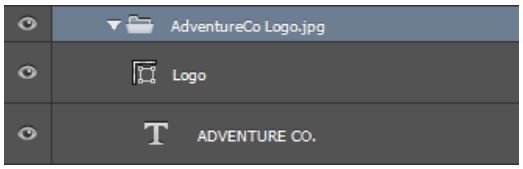
Att skapa bildobjekt från PSD-filer är speciellt användbart vid webbdesign för flera enheter. Ta en titt på följande webbdesign och dess lagerstruktur:

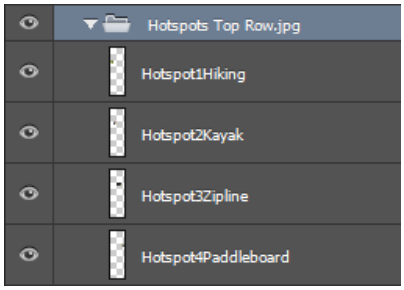


Webbdesign och dess lagerhierarki

Vi ska extrahera ikonen överst och i översta raden på *Global Hotspots*-bildens stödraster som bildobjekt:

- Ange bildformatstillägget i önskat lagernamn.





Byt namn på önskade lager eller lagergrupper

Obs! *Ett enda bildobjekt genereras från innehållet i ett lager eller en lagergrupp. Exempel: Lagergruppen* `AdventureCo Logo` *i skärmbilden ovan innehåller ett formlager och ett animerat textlager. Båda lagren förenklas när ett bildobjekt genereras från lagergruppen.*

Photoshop genererar bildobjekten och sparar dem på samma plats som PSD-källfilen.

Genererade bildobjekt

Överst på sidan

Ange kvalitets- och storleksparametrar

JPG-objekt genereras i 90 % kvalitet som standard. PNG-objekt genereras som 32-bitars bilder som standard. GIF-objekt genereras med grundläggande alfa-genomskinlighet.

Samtidigt som du byter namn på lager eller lagergrupper som förberedelse inför att generera objekt, kan du anpassa kvalitet och storlek.

Parametrar för JPG-objekt

- Lägg till önskat utvärde för kvalitet som ett suffix till objektnamnet – .jpg`(1–10)` eller .jpg`(1–100 %)`. Exempel:
  - `Ellipse_4.jpg5`
  - `Ellipse_4.jpg50%`
- Lägg till önskat utvärde för bildstorlek (relativt eller i ett format som stöds –`px, in, cm` och `mm`) som prefix till objektnamnet. Photoshop formaterar bilden i skalan enligt ditt val. Exempel:
  - `200% Ellipse_4.jpg`
  - `300 x 200 Rounded_rectangle_3.jpg`
  - `10in x 200mm Rounded_rectangle_3.jpg`

  Obs! *Glöm inte att lägga till ett mellanrum mellan prefixet och objektnamnet. Om du anger storleken i pixlar kan du utesluta måttenheten. Till exempel `300 x 200`.*

Som du ser kan du blanda olika måttenheter och pixlar när du anger önskat utvärde för bildstorlek. Exempel: `4in x 100 Rounded_rectangle_3.jpg` är ett giltigt lagernamn för att generera ett objekt.

Parametrar för PNG-objekt

- Lägg till önskat utvärde för kvalitet som ett suffix till objektnamnet – `8, 24` eller `32`. Exempel:
  - `Ellipse_4.png24`
- Lägg till önskat utvärde för bildstorlek (relativt eller i format som stöds –`px, in, cm` och `mm`) som prefix till objektnamnet. Photoshop formaterar bilden i skalan enligt ditt val. Exempel:
  - `42% Ellipse_4.png`
  - `300mm x 20cm Rounded_rectangle_3.png`
  - `10in x 50cm Rounded_rectangle_3.png`

  Obs! *Glöm inte att lägga till ett mellanrum mellan prefixet och objektnamnet. Om du anger storleken i pixlar kan du utesluta måttenheten. Till exempel `300 x 200`.*

Som du ser kan du blanda olika måttenheter och pixlar när du anger önskat utvärde för bildstorlek. Exempel: `4in x 100 Rounded_rectangle_3.jpg` är ett giltigt lagernamn för att generera ett objekt.

Parametrar för GIF-objekt

- Lägg till önskat utvärde för bildstorlek (relativt eller i format som stöds –`px, in, cm` och `mm`) som prefix till objektnamnet. Exempel:
  - `42% Ellipse_4.gif`
  - `300mm x 20cm Rounded_rectangle_3.gif`
  - `20in x 50cm Rounded_rectangle_3.gif`

  Obs! *Glöm inte att lägga till ett mellanrum mellan prefixet och objektnamnet. Om du anger storleken i pixlar kan du utesluta måttenheten. Till*

exempel `300 x 200`.

Som du ser kan du blanda olika måttenheter och pixlar när du anger önskat utvärde för bildstorlek. Exempel: `4in x 100` `Rounded_rectangle_3.gif` är ett giltigt lagernamn för att generera objekt.

Kvalitetsparametrar är inte tillgängliga för GIF-objekt.

Skapa komplexa lagernamn

Du kan ange flera objektnamn när du döper ett lager för att generera ett objekt. Exempel:

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

Photoshop genererar följande objekt från detta lager:

- `Delicious.jpg` (en JPG-bild med kvalitet 8 och i skala 120 %)
- `Delicious.png` (en 24-bitars PNG-bild i skala 42 %)
- `Delicious_2.jpg` (en JPG-bild med 90 % i kvalitet och en absolut storlek om 100x100 px)
- `Delicious.gif` (en GIF-bild i skala 250 %)

Överst på sidan

Inaktivera generering av bildobjekt för alla dokument

Du kan inaktivera generering av bildobjekt globalt i alla Photoshop-dokument genom att ändra i Inställningar.

1. Välj Redigera > Inställningar > Pluginprogram.
2. Avmarkera Aktivera generator.
3. Klicka på OK.

Obs! *Menykommandot Fil > Generera är inte tillgängligt när du inaktiverar generering av bildobjekt i Inställningar. Funktionen kan aktiveras på nytt, men enbart i dialogrutan för Inställningar.*

Överst på sidan

VANLIGA FRÅGOR

Varför måste jag ange unika objektnamn?

Objektnamn måste vara unika på dokumentnivån.

Vilken är standardnivån för kvalitet när bildobjekt genereras?

JPG-objekt genereras i 90 % kvalitet som standard. PNG-objekt genereras som 32-bitars bilder som standard. GIF-objekt genereras med grundläggande alfa-genomskinlighet.

Genererar Photoshop bildobjekt från lager med genomskinlighet och övriga effekter?

Ja. Genomskinlighet och övriga effekter som används i ett lager avspeglas i objekten som genereras från detta lager. Dessa effekter kan i vissa fall bli förenklade i genererade objekt.

Hur genereras bildobjekt från lager med utfall utanför arbetsytan?

Om de inte maskeras ut kommer alla pixeldata i lagret att vara en del av bildobjektet som genereras. Lager eller lagergrupper med utfall utanför arbetsytan är helt synliga i det genererade objektet.

Är kommatecken enda tillåtna skiljetecken mellan bildobjektens namn?

Förutom kommatecken (,) kan du använda plustecken (`+`) som skiljetecken mellan bildobjektens namn. Exempel:

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

är lika med:

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

Se även

- Lär känna Photoshop Generators syntax

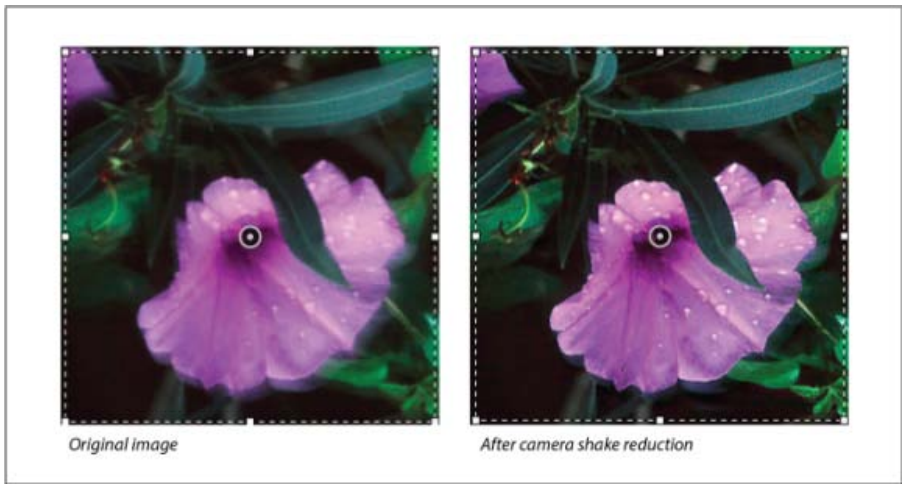
(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Reducera oskärpa från kameraskak | Photoshop CC

Video | Använda filtret för reducering av kameraskak
Lämpliga bilder för reducering av kameraskak
Använda automatisk reducering av kameraskak
Använda flera oskärpekonturer för reducering av kameraskak
Avancerade inställningar för oskärpekontur

Photoshop har en smart mekanism som automatiskt reducerar bildoskärpa orsakad av kamerarörelser. Om det behövs kan du justera de avancerade inställningarna för att göra bilden ännu skarpare. Filtret Skakreducering på menyn Filter > Skärpa kan reducera oskärpa från flera olika typer av kamerarörelse: raka, bågformade, roterande och sicksackformiga rörelser.



Reducering av kameraskak | Ett exempel på före/efter

Överst på sidan

Lämpliga bilder för reducering av kameraskak

Funktionen för reducering av kameraskak fungerar bäst på någorlunda upplysta bilder med låg brusnivå från en stillbildskamera. Följande stillbildstyper är särskilt lämpade för skakreducering:

- Inomhus- eller utomhusbilder tagna med ett objektiv med lång brännvidd
- Inomhusbilder av en statisk scen tagen med långsam slutarhastighet utan blixt

Skakreducering kan dessutom göra suddig text skarpare i bilder som påverkats av kamerarörelser.

Överst på sidan

Använda automatisk reducering av kameraskak

1. Öppna bilden.
2. Välj Filter > Skärpa > Skakreducering. Photoshop analyserar automatiskt den del av bilden som är bäst lämpad för skakreducering, fastställer typen av oskärpa och extrapolerar lämpliga justeringar i hela bilden. Den korrigerade bilden visas i dialogrutan Skakreducering för förhandsgranskning.

Med luppen Skärpa i den nedre högra panelen kan du granska det område som är i fokus. Om det behövs kan du zooma in och ut i en del av bilden. När du för handverktyget över luppen Skärpa för att granska ett bildområde kan du släppa musknappen och se en snabb förhandsvisning av vilka skakreduceringsändringar som har gjorts i det området.

***Obs!** Om inga korrigeringar verkar ha använts på bilden i dialogrutan Skakreducering kontrollerar du att alternativet Förhandsgranskning är aktiverat i den högra panelen.*

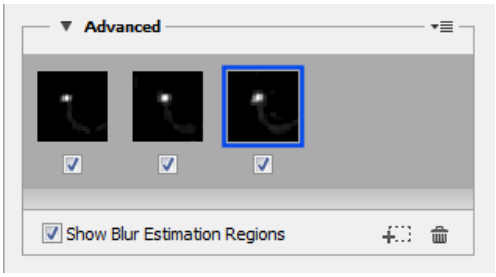
Överst på sidan

Använda flera oskärpekonturer för reducering av kameraskak

En oskärpekontur motsvarar formen och omfattningen på oskärpan som påverkar ett markerat område i bilden. Olika områden i bilden kan ha oskärpa med olika form. Automatisk reducering av kameraskak beaktar oskärpekonturen i det standardområde i bilden som Photoshop har

identifierat som lämpligast för oskärpeberäkning. Du kan låta Photoshop beräkna oskärpekonturerna för flera områden om du vill finjustera bilden ytterligare.

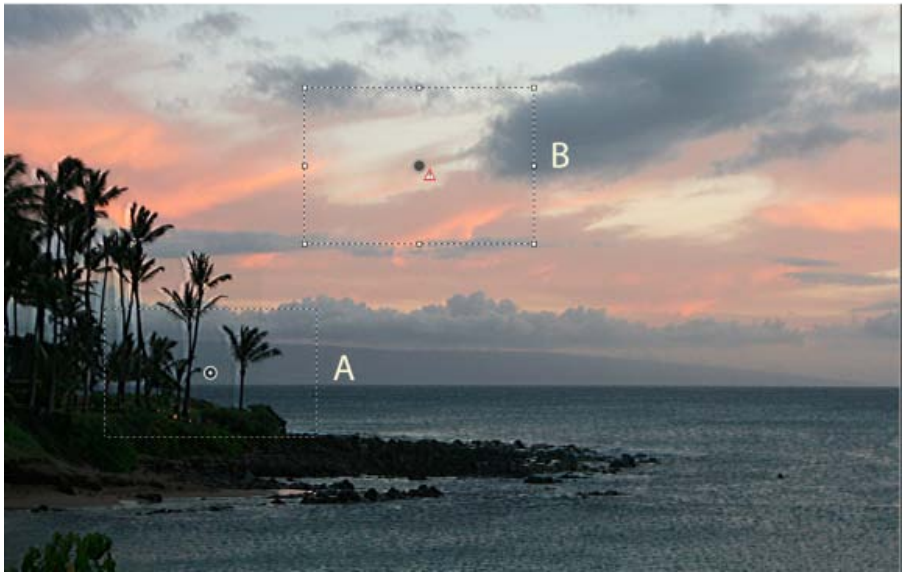
En lista över tillgängliga oskärpekonturer finns i panelen Avancerat i dialogrutan Skakreducering. Du kan zooma in på en oskärpekontur genom att klicka på den.



En lista över flera oskärpekonturer i panelen Avancerat

Skapa och ändra oskärpekonturer

Du kan skapa och ändra oskärpekonturer på flera sätt i Photoshop. Du får bäst resultat om du skapar oskärpekonturer i bildområden som har konturkontraster. Område **A** i illustrationen nedan är till exempel bättre lämpat för oskärpeberäkning än område **B**.



På grund av texturkontraster är A bättre lämpat för oskärpeberäkning än B

Ändra storlek/flytta gränserna för det område som är i fokus

Du kan uppdatera den kopplade oskärpekonturen genom att ändra storlek på gränserna för det område som är i fokus. Du kan flytta fokus till ett annat område genom att dra mittstiftet för det område som är i fokus.

Låt Photoshop föreslå ett nytt område för oskärpeberäkning

1. Klicka på ikonen Lägg till föreslagen oskärpekontur ( ) i panelen Avancerat i den högra panelen. Photoshop markerar ett nytt bildområde som är lämpligt för oskärpeberäkning och skapar en oskärpekontur.
2. Lägg till fler oskärpekonturer om det behövs.

Du kan ta bort en eller flera markerade oskärpekonturer genom att klicka på papperskorgsikonen ().

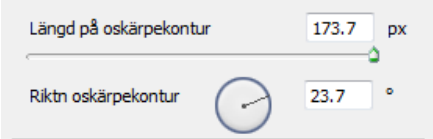
Markera ett nytt bildområde manuellt

1. Klicka på ikonen Verktyg för oskärpeberäkning ( ) i det övre vänstra hörnet i dialogrutan Skakreducering.
2. Rita en markeringsrektangel var som helst i bilden. Photoshop skapar automatiskt en oskärpekontur för det område du markerar.
3. Lägg till fler oskärpekonturer om det behövs.

Skapa en oskärpekontur med verktyget för oskärperiktning

1. Välj Verktyget för oskärperiktning ( ) från den vänstra panelen.
2. Rita en rak linje som motsvarar oskärperiktningen på bilden.

3. Justera Längd för oskärpekontur och Riktning för oskärpekontur, om det behövs.

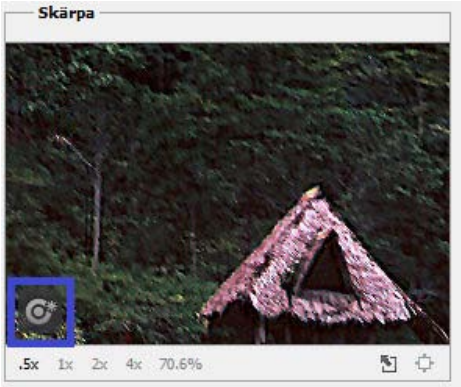


Längd för oskärpekontur och Riktning för oskärpekontur

Ändra en oskärpekontur med luppen Skärpa

1. Du kan använda luppen Skärpa för att fokusera på ett nytt bildområde som lämpar sig för reducering av kameraskak.
2. Klicka på ikonen Förbättra vid lupplacering ( ) för att flytta fokus i den vänstra panelen till det område som är markerat i luppen Skärpa. Oskärpekonturen som visades tidigare för området i luppen Skärpa uppdateras automatiskt.

*Du kan docka/avdocka skärpeluppen med kortkommandot **q**.*



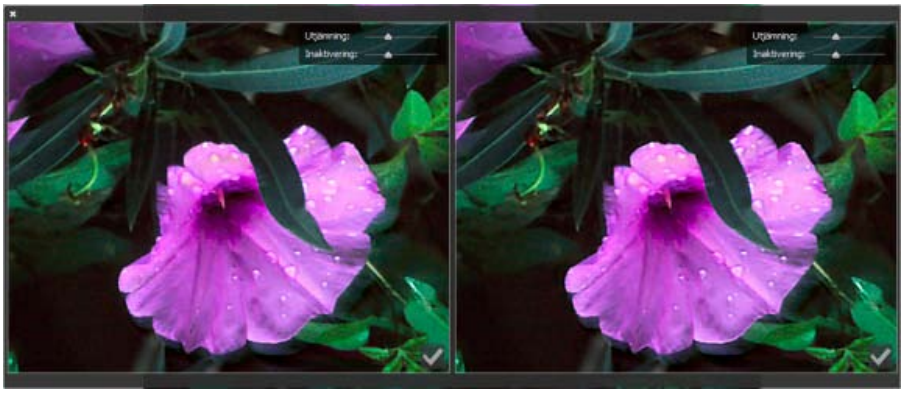
Ändra en oskärpekontur med luppen Skärpa

Förhandsgranska och använd flera oskärpekonturer

När du har lagt till de nödvändiga oskärpekonturerna kan du välja en eller flera oskärpekonturer i panelen Avancerat och tillämpa dem på bilden.

Förhandsgranska och jämför resultaten för två oskärpekonturer

- Håll ner Ctrl-tangenten (Windows) eller Kommando-tangenten (Mac) och markera oskärpekonturerna i panelen Avancerat. Photoshop visar panelen för flera förhandsvisningar för de markerade oskärpekonturerna.



Resultat för två oskärpekonturer som visas sida vid sida

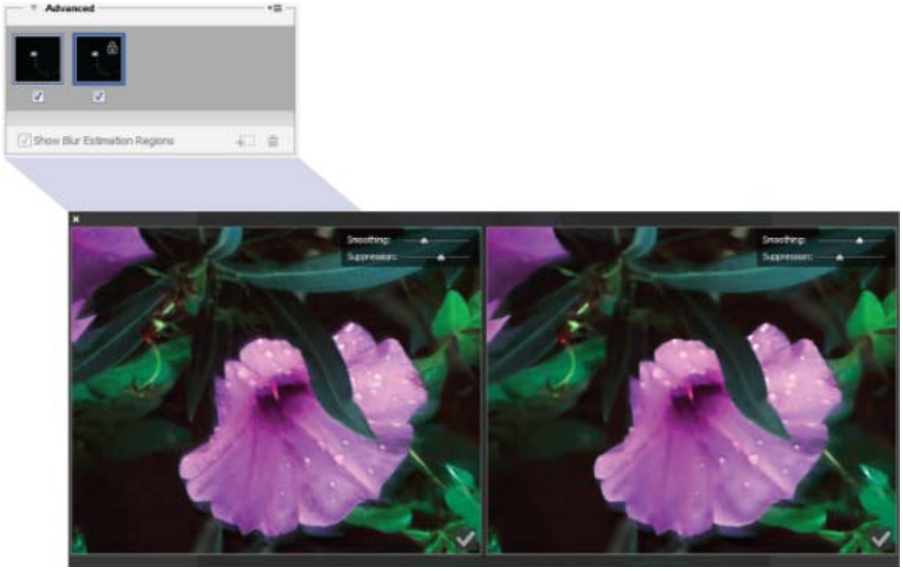
Vid förhandsgranskning av resultatet för två oskärpekonturer sida-vid-sida kan du snabbt justera Utjämning och Inaktivering av felaktigheter och kontrollera hur ändringarna påverkar bilden. Se Utjämning och Inaktivering av felaktigheter.

Duplicera en oskärpekontur

- Dra en oskärpekontur till ikonen Lägg till föreslagen oskärpekontur ( ).

Photoshop skapar en kopia av oskärpekonturen och låser den duplicerade kopian.

Det är praktiskt att skapa duplicerade kopior av oskärpekonturer när du snabbt vill justera Utjämning och Inaktivering av felaktigheter och förhandsgranska hur ändringarna påverkar bilden. Se Utjämning och Inaktivering av felaktigheter.



Arbeta med duplicerade oskärpekonturer

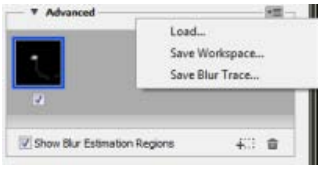
Återanvänd oskärpekonturer

När du har skapat oskärpekonturer kan du spara dem och använda på andra bilder.

1. Markera en eller flera oskärpekonturer.
2. Markera Spara oskärpekontur i den utfällbara menyn i panelen Avancerat. Du kan spara oskärpekonturer i två format – KNL och PNG.

När du vill återanvända de sparade oskärpekonturerna för en annan bild kan du använda alternativet Läs in i den utfällbara menyn i panelen Avancerat

.



Spara och läsa in oskärpekonturer

Överst på sidan

Avancerade inställningar för oskärpekontur

Med avancerade inställningar för oskärpekontur kan du ytterligare finjustera reduceringen av kameraskak.

Gränser för oskärpekonturer

Inställningarna av Gränser för oskärpekonturer utgör gränsens storlek för oskärpekonturen. Om det behövs kan du justera det här värdet.

Källbrus

Photoshop beräknar automatiskt mängden brus i bilden. Om det behövs markerar du ett annat värde (Auto/Lågt/Medium/Högt).

Utjämning

Utjämning reducerar högfrekvent skärpebrus. Du kan flytta reglaget till ett annat värde än standarden 30 %. Vi rekommenderar att du håller utjämningen låg.

Inaktivering av felaktigheter

Ibland kan tydliga brusfelaktigheter dyka upp när du gör en bild skarpare. Följ de här stegen för att inaktivera felaktigheterna:

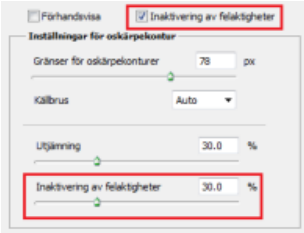
1. Välj Inaktivering av felaktigheter.

Obs! *När Inaktivering av felaktigheter inte är aktiverat skapar Photoshop grova förhandsvisningar. Grova förhandsvisningar är skarpare men de*

har också fler brusfelaktigheter.

2. Ställ in reglaget för inaktivering av felaktigheter till ett högre värde. Inaktivering av felaktigheter till 100 % visar ursprungsbilden, medan inaktivering till 0 % inte inaktiverar några brusfelaktigheter.

Inaktivering av felaktigheter fungerar bäst för inaktivering av brus med mediumtäthet.



Inaktivering av felaktigheter

Brusfelaktigheter

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Dela dina verk via Behance | Photoshop CC

Du kan överföra dina kreativa bilder som pågående arbete till Behance direkt från Photoshop. Behance är en ledande onlineplattform för att presentera och upptäcka kreativa verk. På Behance kan du skapa en portfölj och ge dina verk omfattande och effektiv publicitet, för att få respons.

Obs! *Behance-integrering med Photoshop CC är inte tillgängligt i Frankrike och Japan för tillfället.*

Du kan dela verk från Photoshop på något av följande sätt:

- Välj Arkiv > Dela via Behance i ett öppet dokument.
- Klicka på ikonen Dela via Behance ( ) i nedre vänstra hörnet av dokumentfönstret, i ett öppet dokument.

Mer information om att använda Behance finns här: **Behance Help Center.**

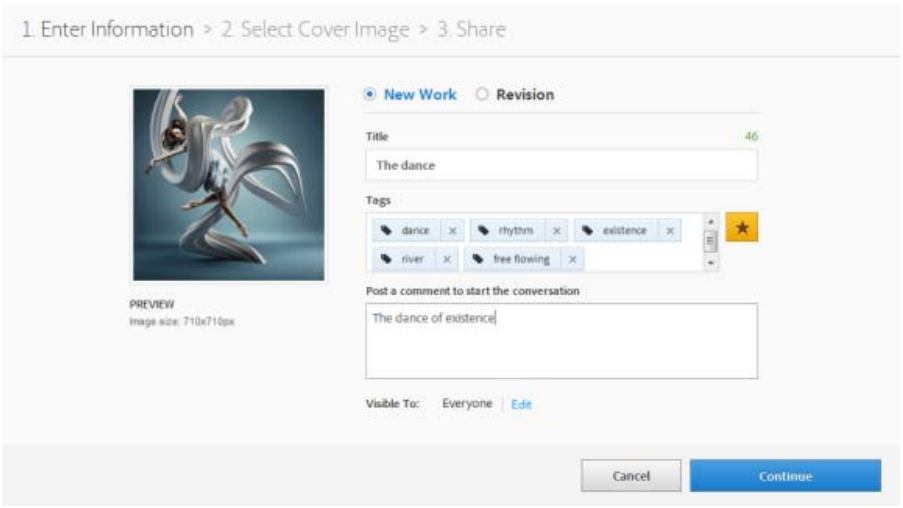
Obs! *Du kan dela bilder med måtten 320 x 320 pixlar eller högre.*

Du måste vara minst 13 år för att skapa ett konto hos Behance.

Överst på sidan

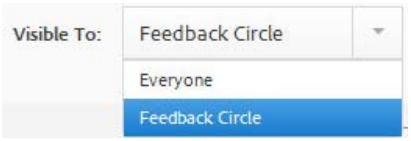
Dela en bild via Behance

1. Välj Dela via Behance med bilden öppen i Photoshop.
2. Gör något av följande:
   - Klicka på Start Your Public Profile och skapa ett Behance-konto, om du inte redan har ett.
   - Om du använder samma e-postadress för ditt Behance-konto och ditt Creative Cloud-medlemskap kan du länka dessa två konton genom att ange ditt Behance-lösenord.
   - Om du använder olika e-postadresser för ditt Behance-konto och ditt Creative Cloud-medlemskap anger du dina kontaktuppgifter här:*I have a Behance Portfolio*.
3. Ange en titel och några taggar för den bild du delar på skärmen Enter Information. Du kan också lägga upp en kommentar för att starta ett samtal runt ditt verk.

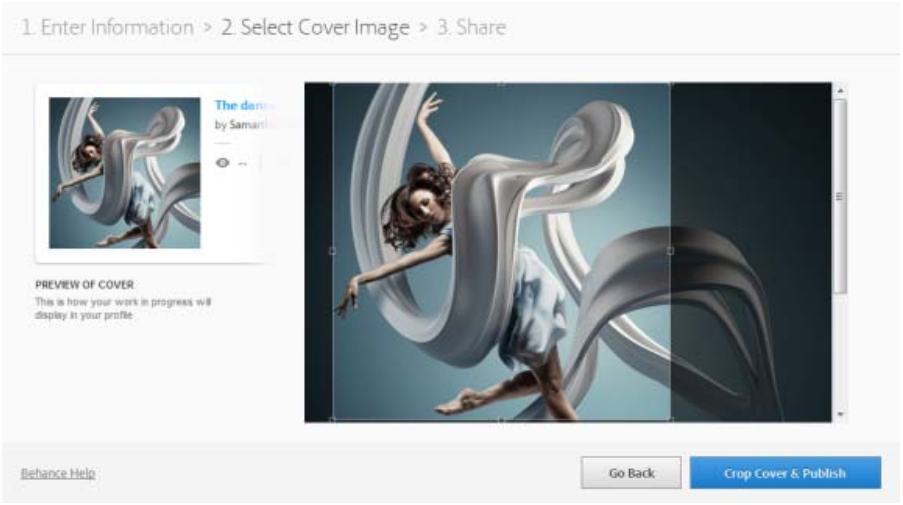


Ange en titel och några taggar för bilden

4. Om du har en responsgrupp på Behance kan du välja att bara dela bilden med medlemmarna i gruppen.

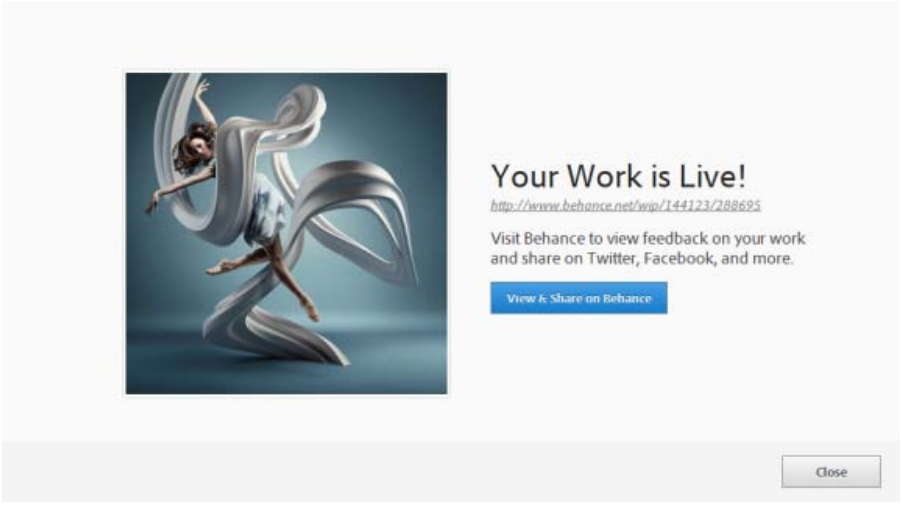


5. Beskär en bild på skärmen Välj omslagsbild för att skapa en bild för ditt verk.



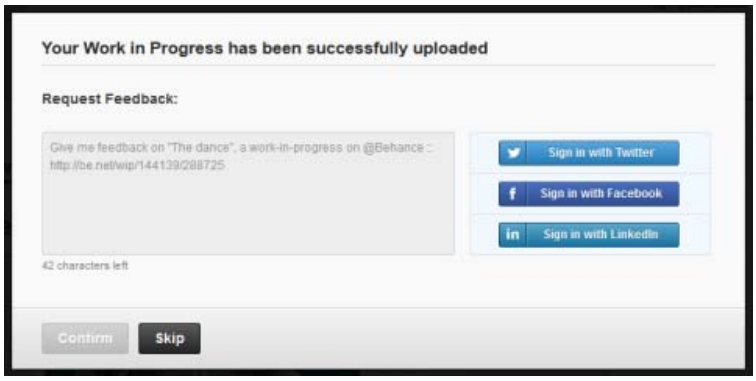
Beskär för att markera en omslagsbild

6. Klicka på Beskär omslag och publicera. Behance överför ditt verk som ett pågående arbete, så att det blir tillgängligt för respons och kommentarer.



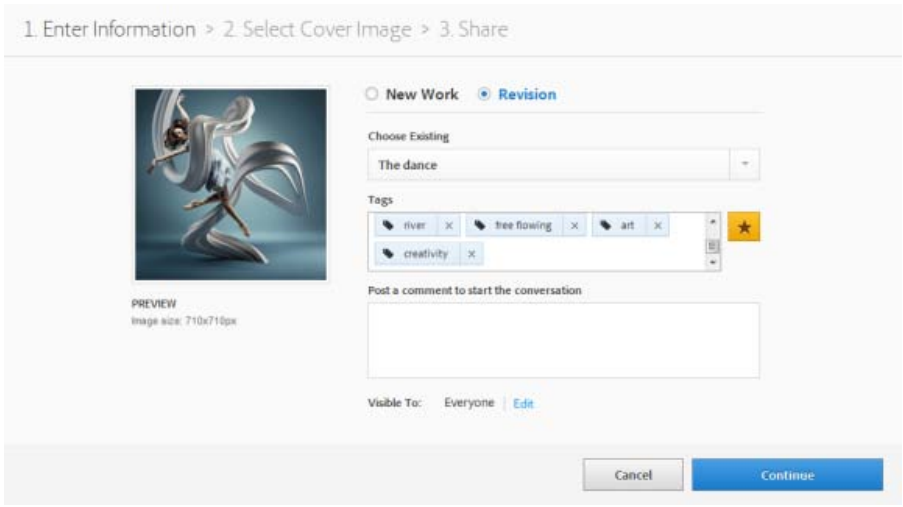
Ditt pågående arbete har överförts och visas i realtid på Behance

7. Klicka på Visa och dela på Behance för att synkronisera med sociala nätverk som Twitter, Facebook och LinkedIn. Nästa gång du överför en bild kan du dela den på Twitter, Facebook och LinkedIn, direkt från Photoshop.

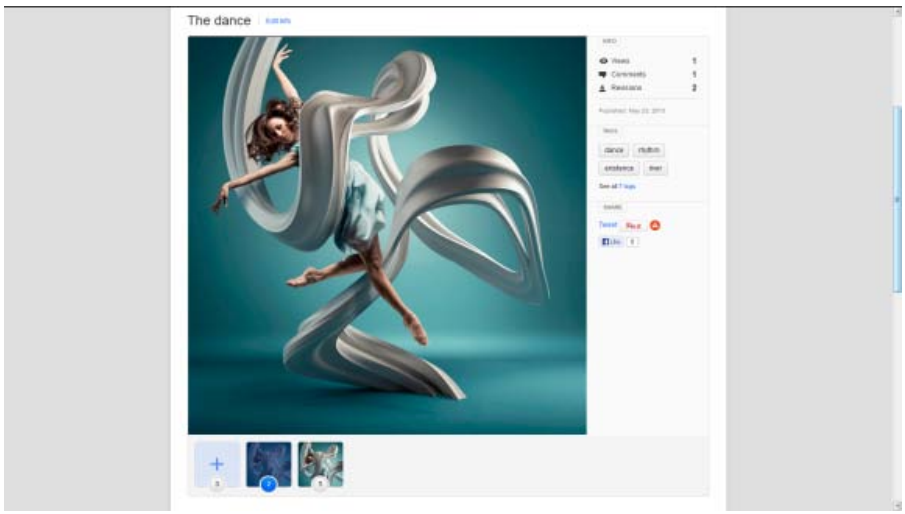


Be om feedback via sociala nätverk

8. Du kan överföra revideringar av bilden till Behance allt eftersom du fortsätter arbeta med den.



Överför revideringar till Behance



Så här visas ditt pågående arbete på Behance

Obs! *Stöd för panoramabilder med måtten 3200 x 320 eller 320 x 3200 px. Proportioner på upp till 10:1 stöds för panoramabilder.*

Överst på sidan

Se även

- Publicera på Behance från Creative Cloud

Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Skapa smarta objekt | CC, CS6

Förstå smarta objekt
Skapa inbäddade smarta objekt | CC, CS6
Skapa länkade smarta objekt | Photoshop CC
Duplicera ett inbäddat smart objekt
Redigera innehållet i ett smart objekt
Byta ut innehållet i ett smart objekt
Konvertera ett inbäddat eller länkat smart objekt till ett lager
Exportera innehållet i ett inbäddat smart objekt

Överst på sidan

Förstå smarta objekt

Smarta objekt är lager som innehåller bilddata från raster- eller vektorbilder, t.ex. Photoshop- eller Illustrator-filer. Med smarta objekt bevaras en bilds källinnehåll med alla ursprungliga egenskaper, vilket möjliggör icke-förstörande redigering av lagret.

I Photoshop CC och CS6 kan du bädda in en bilds innehåll i ett Photoshop-dokument. I Photoshop CC kan du även skapa länkade smarta objekt vars innehåll kommer ifrån externa bildfiler. Det länkade smarta objektets innehåll uppdateras så fort källbildfilen ändras.

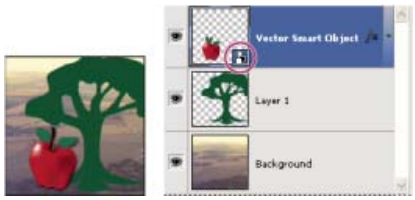
Länkade smarta objekt skiljer sig från duplicerade *instanser* av ett smart objekt i ett Photoshop-dokument. Med länkade smarta objekt kan du använda en delad källfil i flera olika Photoshop-dokument.

Med smarta objekt kan du:

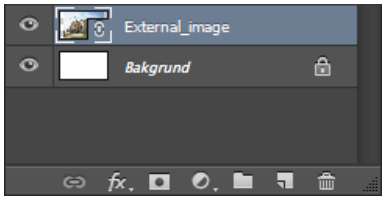
- Utföra icke-förstörande omformningar. Du kan skala, rotera, skeva, förvränga, perspektivomforma eller tänja ett lager utan att den ursprungliga bildinformationen eller bildkvaliteten påverkas eftersom omformningarna inte påverkar originalinformationen.
- Arbeta med vektordata, t.ex. vektorgrafik från Illustrator, som i annat fall skulle rastreras i Photoshop.
- Tillämpa icke-förstörande filtrering. Du kan redigera filter som tillämpats på smarta objekt när du vill.
- Redigera ett smart objekt och automatiskt uppdatera alla länkade instanser.
- Använda en lagermask som antingen är länkad eller inte länkad till det smarta objektets lager.
- Experimentera med lågupplösta bilder som platshållare och ersätta dem senare med de slutgiltiga versionerna.

Du kan inte utföra åtgärder som modifierar pixelinformationen, t.ex. måla, skugga, efterbelysa eller klona direkt i ett smart objekt, såvida det inte först konverteras till ett vanligt lager, som rastreras. Om du vill utföra åtgärder som modifierar pixelinformationen kan du redigera innehållet i ett smart objekt, klona ett nytt lager över det smarta objektet, redigera kopior av det smarta objektet eller skapa ett nytt lager.

Obs! *När du omformar ett smart objekt som har ett smart filter inaktiveras filtereffekterna under omformningsprocessen. Filtereffekterna tillämpas igen när omformningen är färdig. Se Om smarta filter.*



Ett vanligt lager och ett smart objekt på panelen Lager. Ikon i miniatyrens nedre högra hörn som anger att det är ett smart objekt.



(Photoshop CC) Ett länkat smart objekt i panelen Lager

Överst på sidan

Skapa inbäddade smarta objekt | CC, CS6

Inbäddade smarta objekt kan skapas på flera olika sätt. Du kan använda kommandot Öppna som smart objekt, montera en fil (CS6), montera en inbäddad fil (CC, CS6), klistra in data från Illustrator eller konvertera ett eller flera Photoshop-lager till smarta objekt.

- Gör något av följande:
  - *(CC)* Välj Arkiv > Montera inbäddad för att importera filer som smarta objekt till ett öppet Photoshop-dokument.
  - Välj Arkiv > Öppna som smart objekt, markera en fil och klicka på Öppna.
  - *(CS6)* Välj Arkiv > Montera för att importera filer som smarta objekt till ett öppet Photoshop-dokument.

Även om du kan montera JPEG-filer är det bättre att montera PSD-, TIFF- eller PSB-filer eftersom du kan lägga till lager, ändra pixlar och spara filen igen utan att någon bildinformation går förlorad. (Om du sparar en modifierad JPEG-fil måste du slå samman nya lager och komprimera om bilden, vilket resulterar i sämre bildkvalitet).

- Välj Lager > Smarta objekt > Konvertera till smart objekt om du vill konvertera ett markerat lager till ett smart objekt.
- I Bridge väljer du Arkiv > Montera > I Photoshop för att importera en fil som ett smart objekt till ett öppet Photoshop-dokument.

Ett enkelt sätt att arbeta med Camera Raw-filer är att öppna dem som smarta objekt. Du kan dubbelklicka på det smarta objektet som innehåller Camera Raw-filen när du vill och ändra Camera Raw-inställningarna.

- Markera ett eller flera lager och välj Lager > Smarta objekt > Konvertera till smart objekt. Lagren slås ihop till ett smart objekt.
- Dra lager eller objekt från en PDF- eller Adobe Illustrator-fil till ett Photoshop-dokument.
- Klistra in grafik från Illustrator i ett Photoshop-dokument och välj Smart objekt i dialogrutan Klistra in. Maximera flexibiliteten genom att aktivera både PDF och AICB (ingen genomskinlighet) i området Filhantering och urklipp i dialogrutan Inställningar i Adobe Illustrator.

Överst på sidan

Skapa länkade smarta objekt | Photoshop CC

I Photoshop CC kan du skapa länkade smarta objekt. De länkade smarta objektens innehåll uppdateras så fort källbildfilen ändras. Länkade smarta objekt är speciellt användbara för grupper eller när resurser ska användas i flera olika designer.

Följ dessa anvisningar för att skapa ett länkat smart objekt:

1. Välj Arkiv > Montera länkad.
2. Markera lämplig fil och klicka på Placera.

Det länkade smarta objektet skapas och visas som en länksymbol ( ) i panelen Lager.

Uppdatera länkade smarta objekt

Om en extern källfil ändras i ett öppet Photoshop-dokument uppdateras det länkade smarta objektet automatiskt. Om du däremot öppnar ett Photoshop-dokument med länkade smarta objekt som inte är synkade kan du uppdatera dem på följande sätt:

- Högerklicka på ett länkat smart objektlager och välj Uppdatera ändrat innehåll.
- Välj Lager > Smarta objekt > Uppdatera ändrat innehåll.

De länkade smarta objekt vars källbilder har ändrats visas markerade i panelen Lager:

Osynkade länkade smarta objekt är markerade i panelen Lager

Länkade smarta objekt utan externa källfiler är markerade i panelen Lager

Du kan uppdatera samtliga länkade smarta objekt i ett aktuellt Photoshop-dokument genom att välja Lager > Smarta objekt > Uppdatera ändrat innehåll.

Bädda in länkade smarta objekt

Gör något av följande:

- Högerklicka på ett länkat smart objektlager i panelen Lager och välj sedan Bädda in länkat.
- Välj Lager > Smarta objekt > Bädda in länkat.
- Klicka på Bädda in i panelen Egenskaper.

Välj Lager > Smarta objekt > Bädda in alla länkade för att bädda in samtliga länkade smarta objekt i Photoshop-dokumentet.

Överst på sidan

Duplicera ett inbäddat smart objekt

- Markera ett smart objekt på panelen Lager och gör något av följande:
  - Om du vill skapa ett duplicerat smart objekt som är länkat till originalet väljer du Lager > Nytt > Lager via Kopiera eller drar det smarta objektet till ikonen Skapa ett nytt lager längst ned på panelen Lager. Om du redigerar originalet påverkas kopian och tvärtom.
  - Om du vill skapa ett duplicerat smart objekt som är länkat till originalet väljer du Lager > Smarta objekt > Nytt smart objekt via Kopiera. Kopian påverkas inte om du redigerar originalet.

Ett nytt smart objekt visas på panelen Lager. Objektet har samma namn som originalet följt av ordet ”kopia”.

Överst på sidan

Redigera innehållet i ett smart objekt

När du redigerar ett smart objekt öppnas källinnehållet antingen i Photoshop (om det är rasterdata eller en Camera Raw-fil) eller i standardprogrammet för det ursprungliga formatet, t.ex. Adobe Illustrator eller Adobe Acrobat. När du sparar ändringar i källinnehållet visas ändringarna i samtliga länkade instanser av det smarta objektet i Photoshop-dokumentet.

1. Markera det smarta objektet på panelen Lager och gör något av följande:
   - Välj Lager > Smarta objekt > Redigera innehåll.
   - Dubbelklicka på det smarta objektets miniatyrbild på panelen Lager.
   - Klicka på Redigera innehåll

   i panelen Egenskaper.
2. Stäng dialogrutan genom att klicka på OK.
3. Gör önskade ändringar i källfilen och välj Arkiv > Spara.

   Det smarta objektet uppdateras för att återspegla ändringarna. (Om ändringarna inte visas kontrollerar du att det Photoshop-dokument som innehåller det smarta objektet är aktivt.)

Överst på sidan

Byta ut innehållet i ett smart objekt

Du kan ersätta bilddata i ett smart objekt eller i flera länkade varianter. Med den här funktionen kan du snabbt uppdatera bilder och ersätta lågupplösta bilder som fungerar som platshållare med slutgiltiga versionerna.

Obs! *När du ersätter ett smart objekt bevaras eventuell skalning, förvrängning eller andra effekter som du använt för det första smarta objektet.*

1. Markera det smarta objektet och välj Lager > Smarta objekt > Ersätt innehåll.
2. Navigera till den fil som ska användas och klicka på Montera.
3. Klicka på OK.

   Det nya innehållet monteras i det smarta objektet.

Överst på sidan

Konvertera ett inbäddat eller länkat smart objekt till ett lager

När du konverterar ett smart objekt till ett vanligt lager rastreras innehållet vid aktuell storlek. Konvertera bara ett smart objekt till ett vanligt lager om du inte längre behöver redigera innehållet i det smarta objektet. Omformningar, förvrängningar och filter som används för ett smart objekt kan inte längre redigeras när det smarta objektet har rastrerats.

- Markera det smarta objektet och välj Lager > Smarta objekt > Rastrera.

Om du vill återskapa det smarta objektet avmarkerar du de ursprungliga lagren och börjar om från början. Eventuella omformningar som du har tillämpat på det ursprungliga smarta objektet bevaras inte för det nya smarta objektet.

Överst på sidan

Exportera innehållet i ett inbäddat smart objekt

1. Markera det smarta objektet på panelen Lager och välj Lager > Smarta objekt > Exportera innehåll.
2. Välj var du vill spara innehållet i det smarta objektet och klicka på Spara.

   Det smarta objektet exporteras i det ursprungliga format som det skapats i (JPEG, AI, TIF, PDF eller andra format). Om det smarta objektet har skapats från lager exporteras det i PSB-format.

Adobe rekommenderar också

Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Komma igång-självstudier för Photoshop

LevelUp för Photoshop
artikel (23 okt 2013)
LevelUp för Photoshop är ett spel utformat för att lära dig grunderna i Photoshop CC genom uppdrag, poängsamlande och belöningar.

Installera Adobe Tutorial Player
felsökning (1 november 2013)
Tutorial Player i Photoshop är en interaktiv iPad-app. Den följer ditt utvecklingsförlopp i självstudien och hjälper dig när du fastnar.

Photoshop CC: självstudievideor
Adobe TV (17 maj, 2013)
självstudievideo

Video | Introduktion till Photoshop
videosjälvstudie (17 juni 2013)

Video | Synkronisera förinställningar i Photoshop CC
videosjälvstudie (17 juni 2013)

Video | 3D-målning – nästa nivå
videosjälvstudie (17 juni 2013)

Video | Använda filtret för reducering av kameraskak
videosjälvstudie (17 juni 2013)

Video | Adobe Camera Raw som filter
videosjälvstudie (17 juni 2013)

Vissa länkar på den här sidan kanske bara innehåller text på engelska.

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.

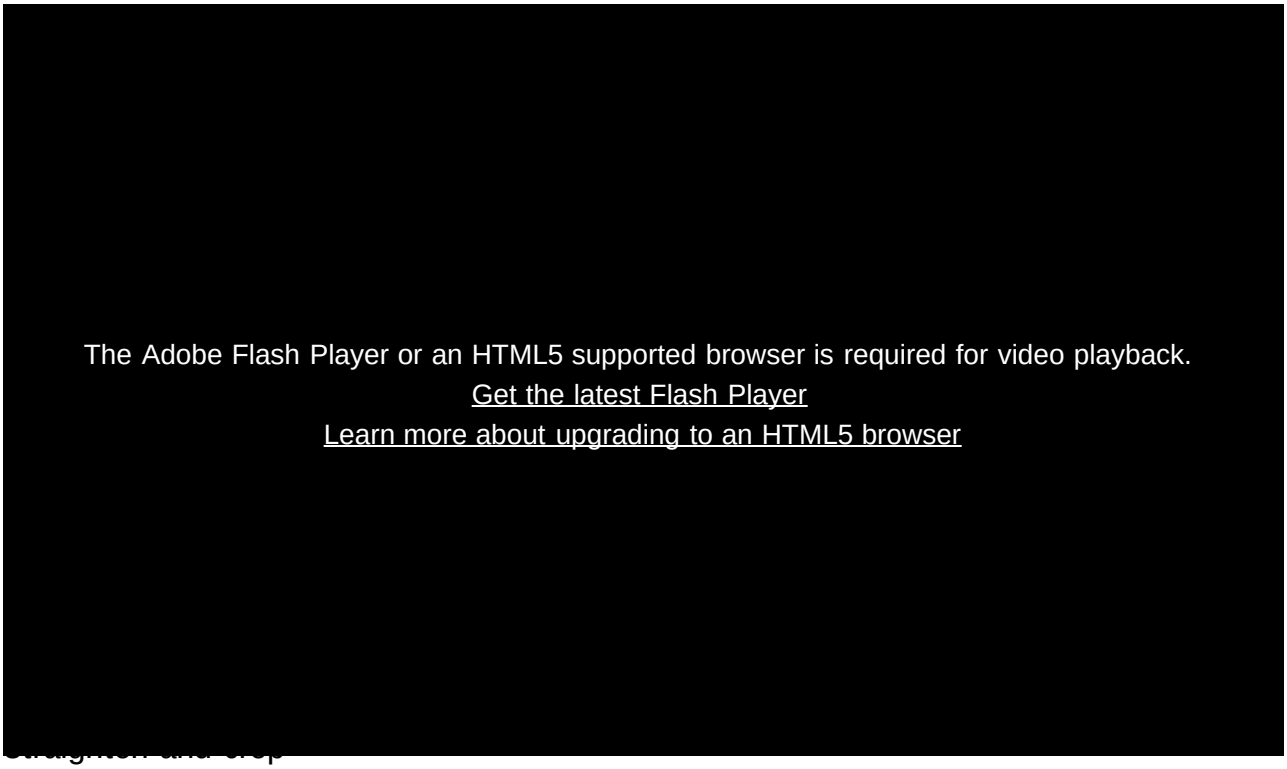
How long is the tutorial?

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.

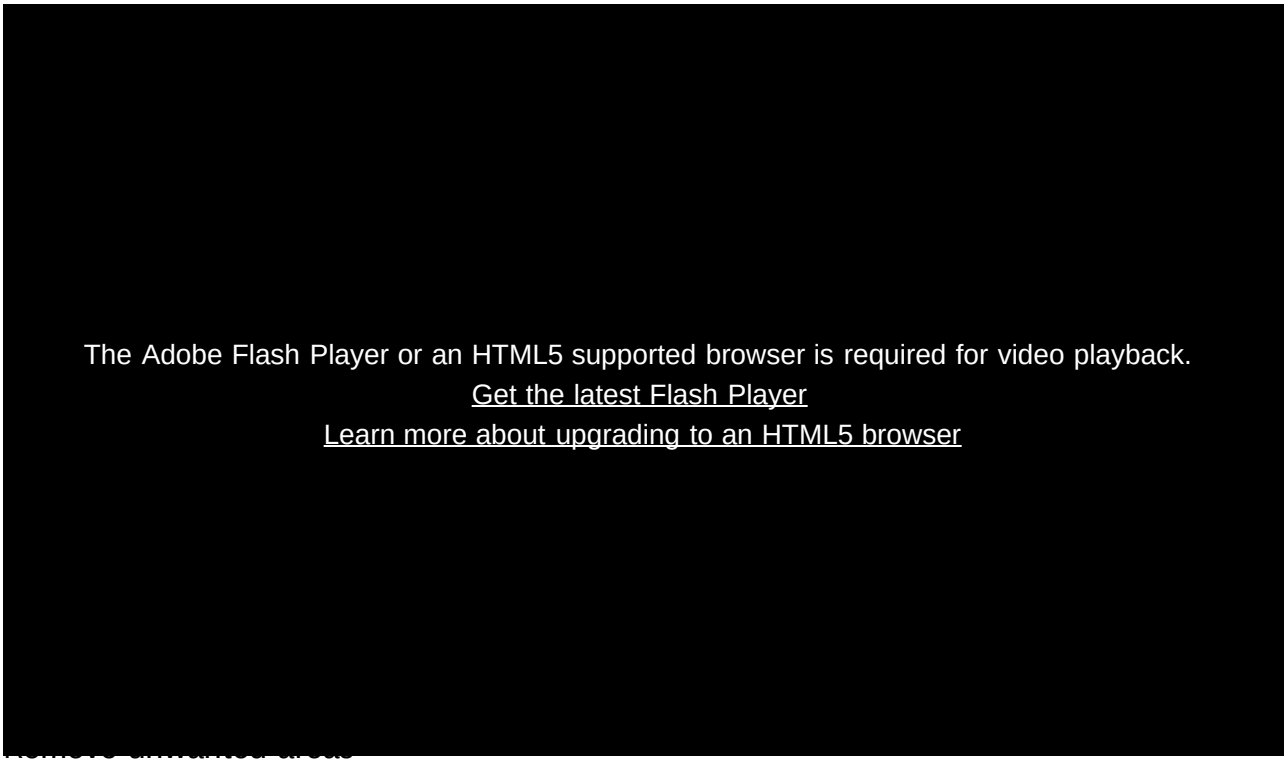
As a new Photoshop user, you’re probably itching to get your photos edited. It’s one of the first things most people want to do, and it’s one of the most fun. In this video, we’ll show you how to use crop and straighten, two common tools that help to bring out the most in your image. You’ll also learn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

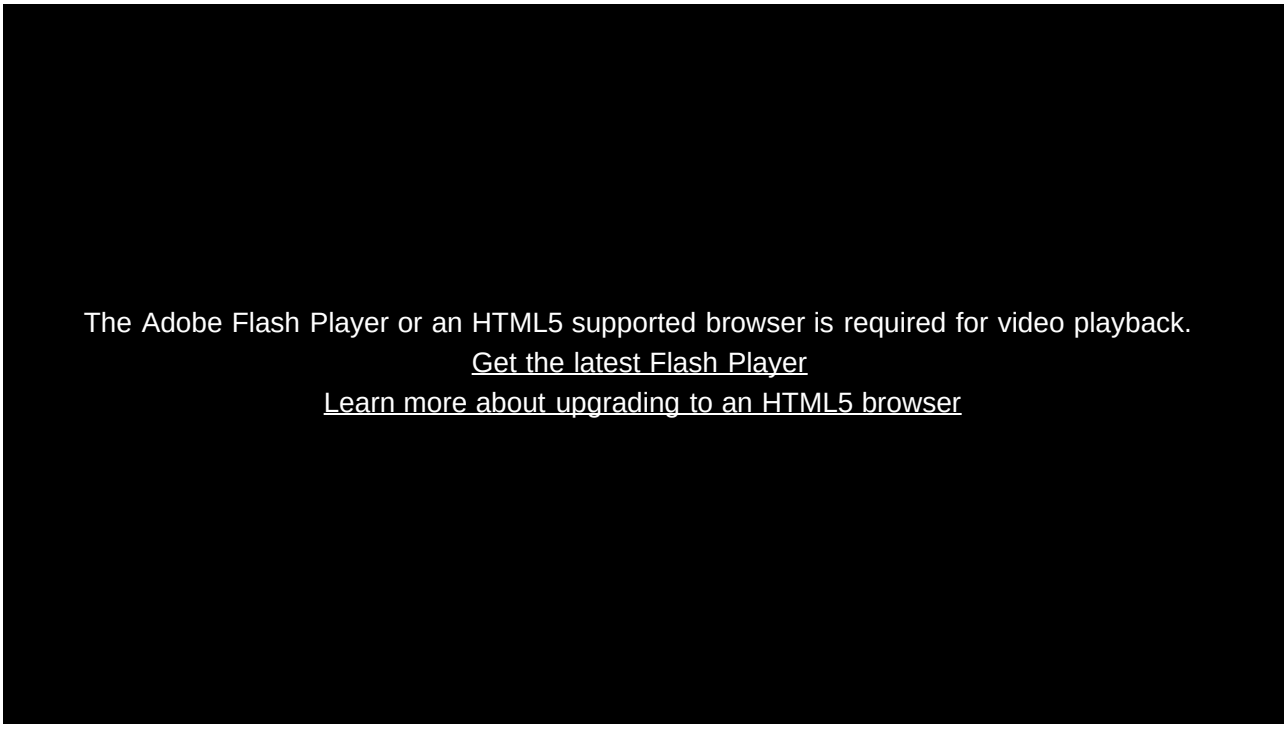


Remove unwanted areas

- 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.

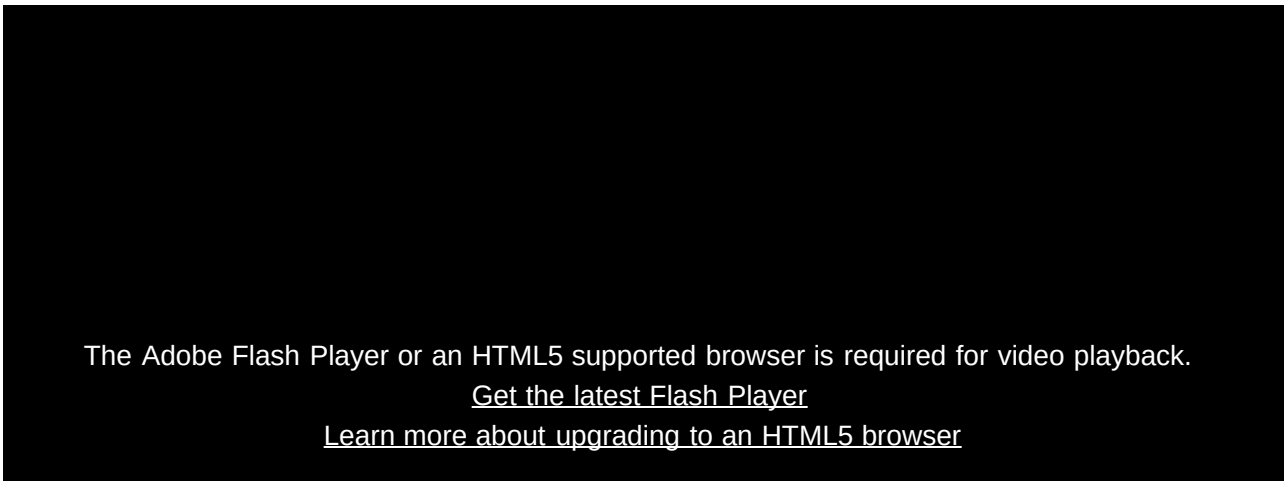


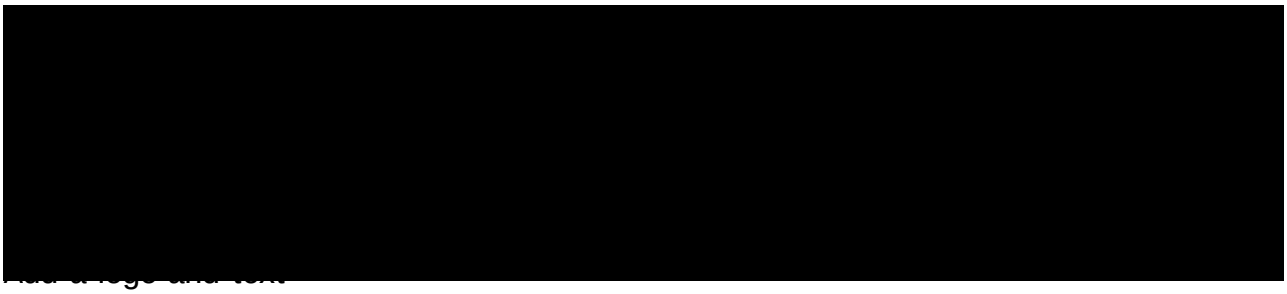
Use layers for cool effects

- 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.

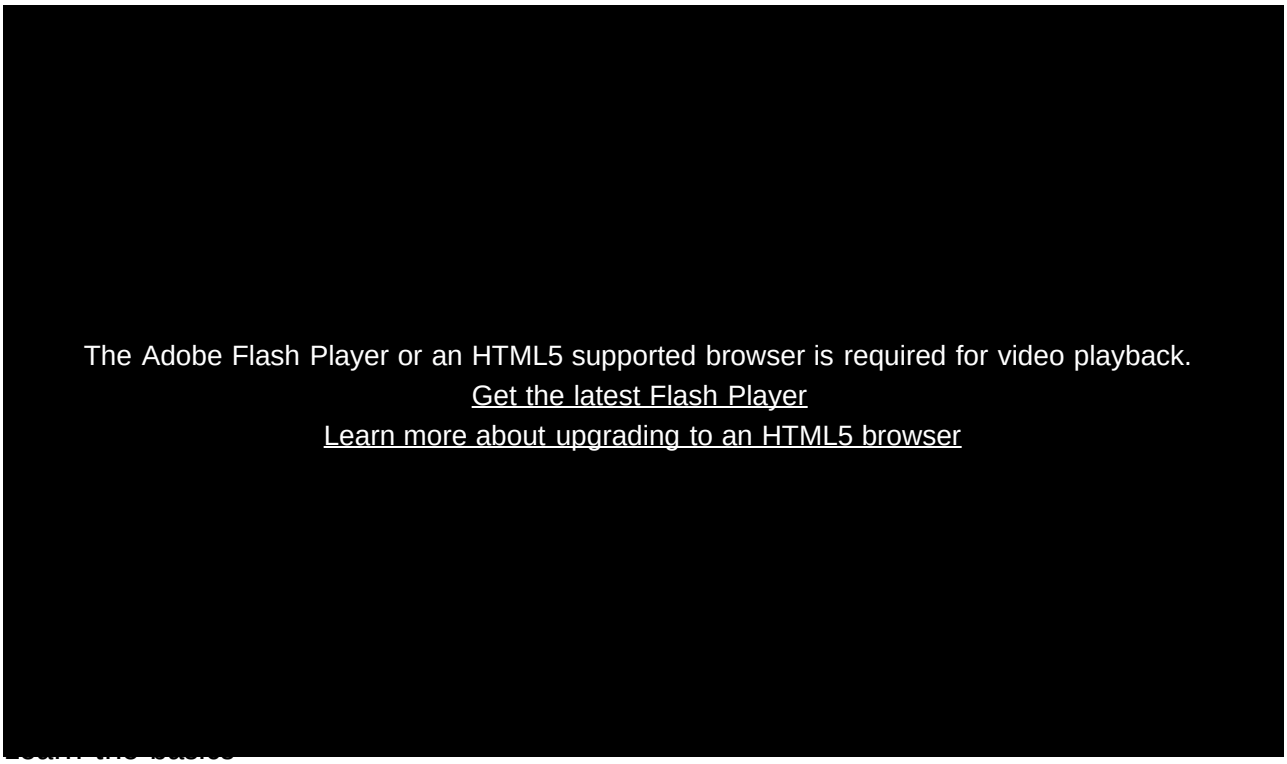
Presenter: Howard Pinsky

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.

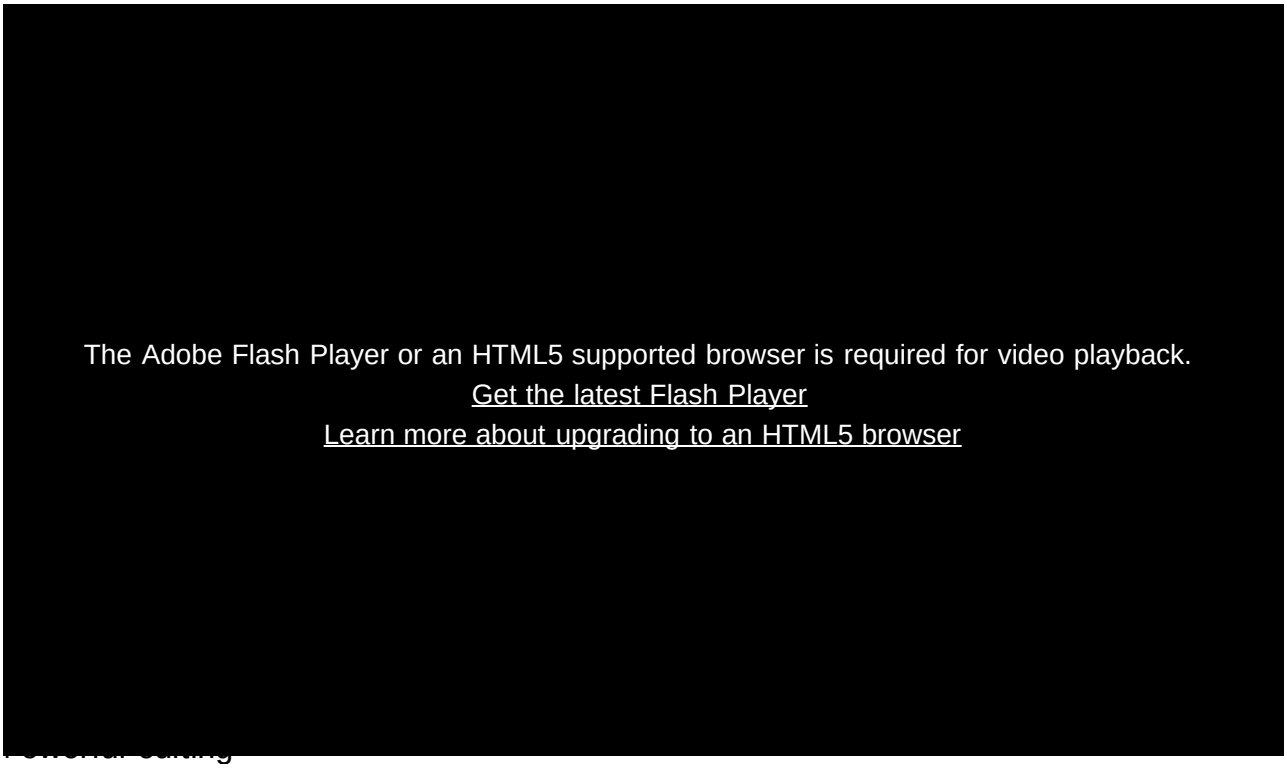
Don’t be scared; you and your photographs have a lot to gain. And since Camera Raw edits are non-destructive, you literally have nothing to lose. In the following videos, let’s go through the basics of Camera Raw format and answer the questions you’ve always been afraid to ask. If you need help or have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

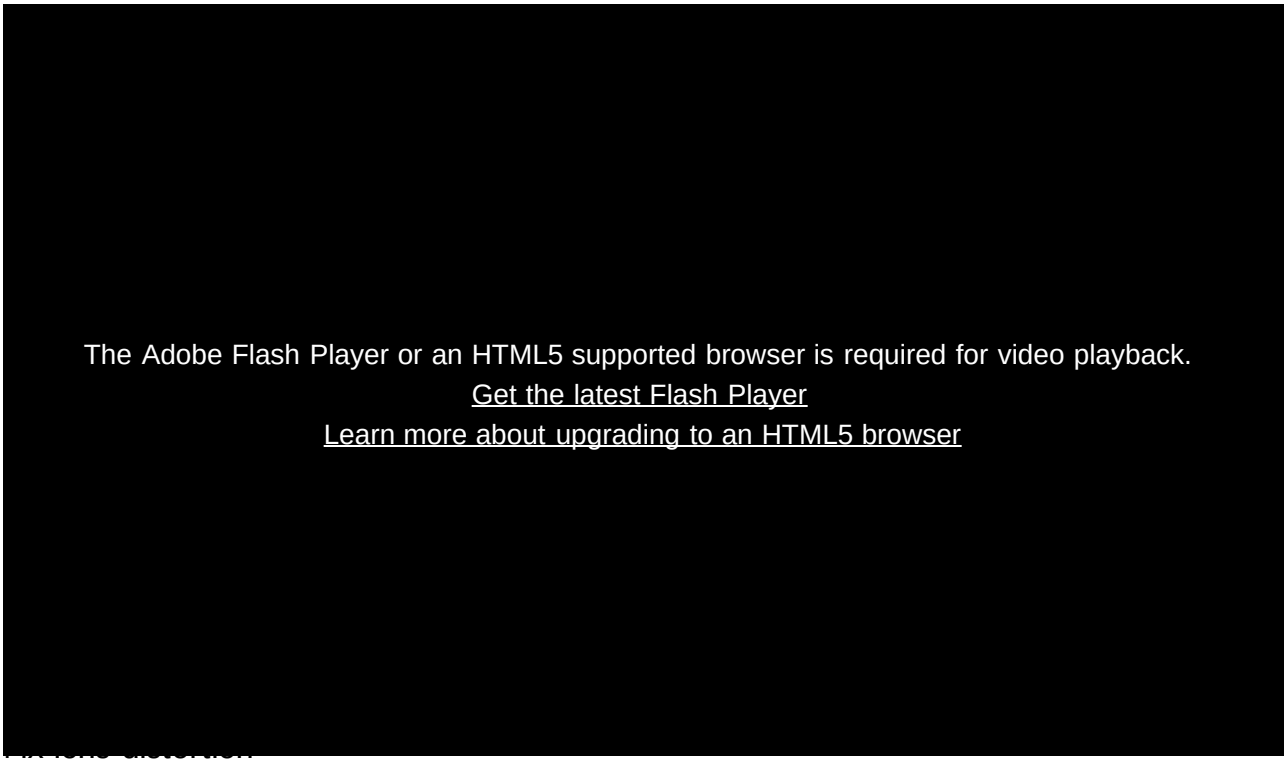


Powerful editing

- 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.

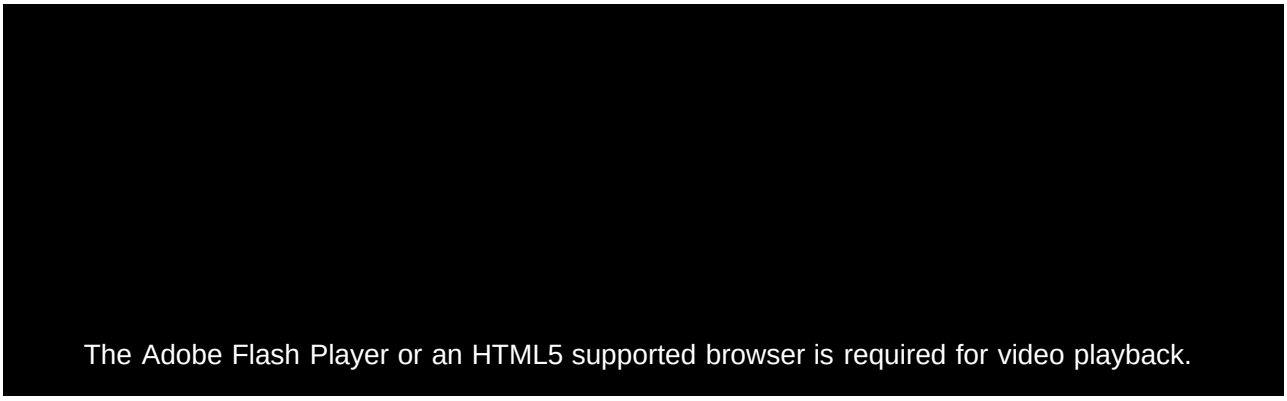


Fix lens distortion

- 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

Arbetsyta och arbetsflöde

Hur du trimmar Photoshop för bästa prestanda
Jeff Tranberry (17 juni 2013)
artikel

Spara i bakgrunden och automatisk återställning
Kelby (7 maj 2012)
självstudievideo
Skydda viktiga bilddata.

Förinställning av migrering och delning
Kelby (7 maj 2012)
självstudievideo
Använd gemensamma inställningar för samtliga arbetsgrupper.

Vissa länkar på den här sidan kanske bara innehåller text på engelska.

Dela dina verk via Behance | Photoshop CC

Du kan överföra dina kreativa bilder som pågående arbete till Behance direkt från Photoshop. Behance är en ledande onlineplattform för att presentera och upptäcka kreativa verk. På Behance kan du skapa en portfölj och ge dina verk omfattande och effektiv publicitet, för att få respons.

Obs! *Behance-integrering med Photoshop CC är inte tillgängligt i Frankrike och Japan för tillfället.*

Du kan dela verk från Photoshop på något av följande sätt:

- Välj Arkiv > Dela via Behance i ett öppet dokument.
- Klicka på ikonen Dela via Behance ( ) i nedre vänstra hörnet av dokumentfönstret, i ett öppet dokument.

Mer information om att använda Behance finns här: **Behance Help Center.**

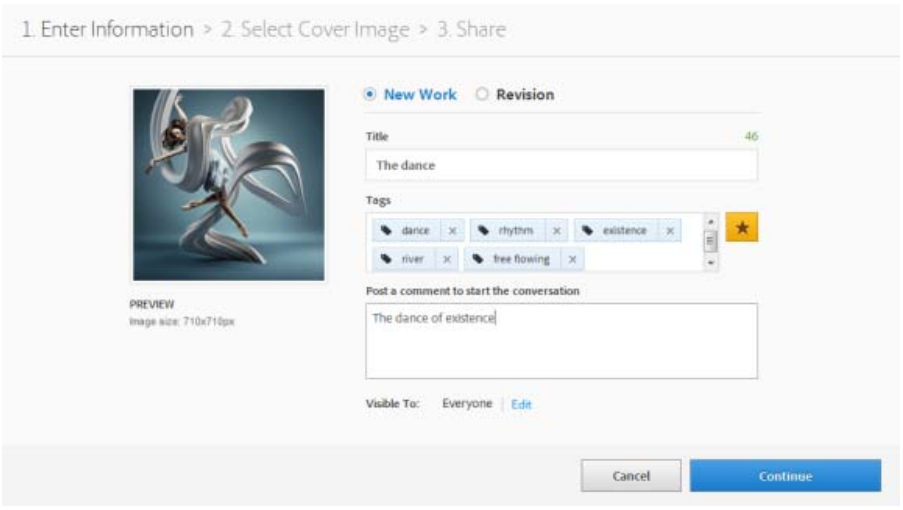
Obs! *Du kan dela bilder med måtten 320 x 320 pixlar eller högre.*

Du måste vara minst 13 år för att skapa ett konto hos Behance.

Överst på sidan

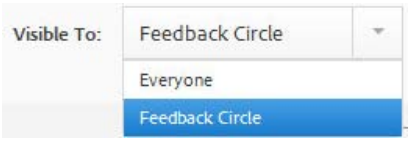
Dela en bild via Behance

1. Välj Dela via Behance med bilden öppen i Photoshop.
2. Gör något av följande:
   - Klicka på Start Your Public Profile och skapa ett Behance-konto, om du inte redan har ett.
   - Om du använder samma e-postadress för ditt Behance-konto och ditt Creative Cloud-medlemskap kan du länka dessa två konton genom att ange ditt Behance-lösenord.
   - Om du använder olika e-postadresser för ditt Behance-konto och ditt Creative Cloud-medlemskap anger du dina kontaktuppgifter här:*I have a Behance Portfolio*.
3. Ange en titel och några taggar för den bild du delar på skärmen Enter Information. Du kan också lägga upp en kommentar för att starta ett samtal runt ditt verk.

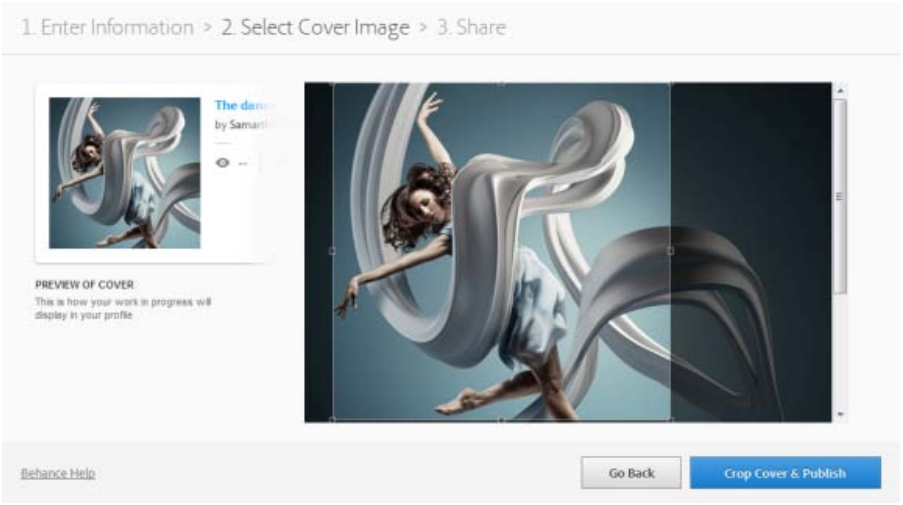


Ange en titel och några taggar för bilden

4. Om du har en responsgrupp på Behance kan du välja att bara dela bilden med medlemmarna i gruppen.

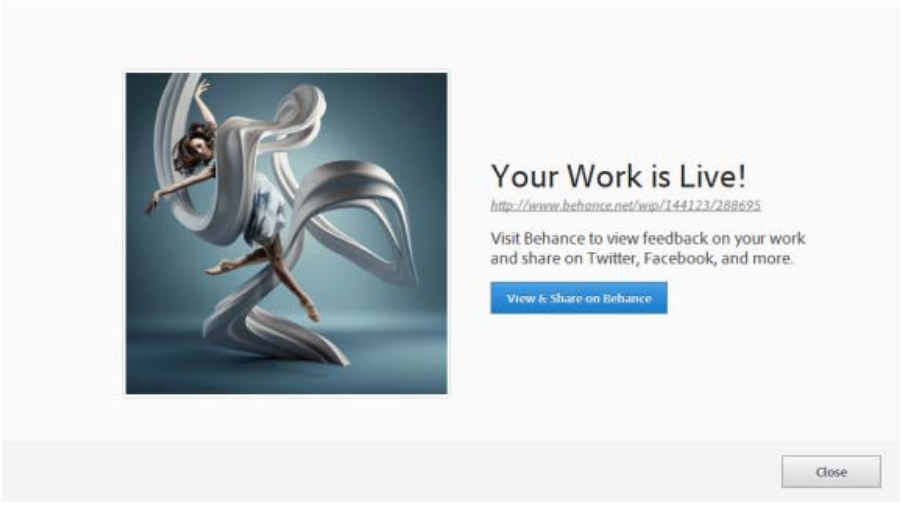


5. Beskär en bild på skärmen Välj omslagsbild för att skapa en bild för ditt verk.



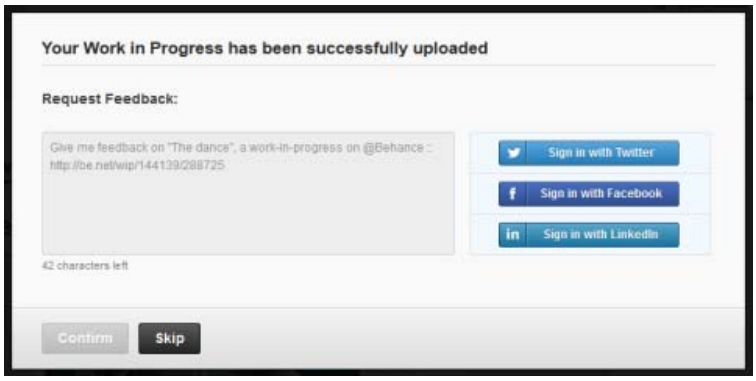
Beskär för att markera en omslagsbild

6. Klicka på Beskär omslag och publicera. Behance överför ditt verk som ett pågående arbete, så att det blir tillgängligt för respons och kommentarer.



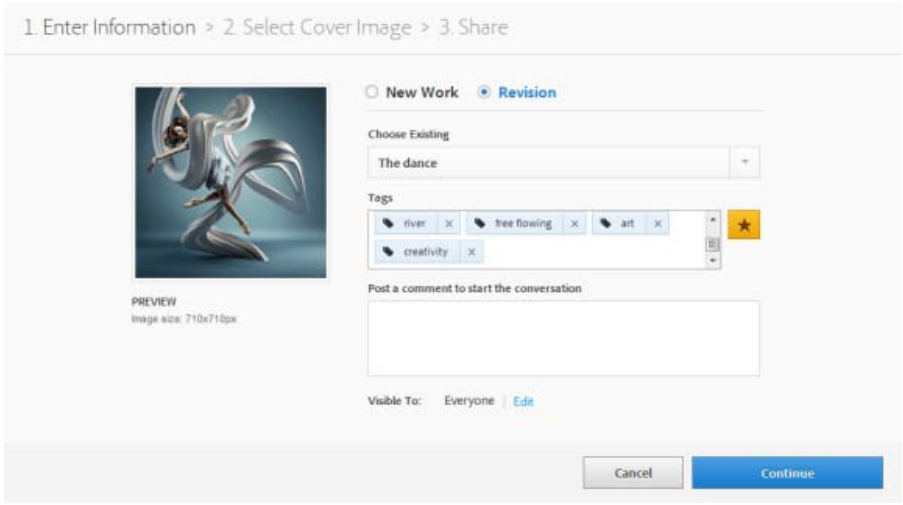
Ditt pågående arbete har överförts och visas i realtid på Behance

7. Klicka på Visa och dela på Behance för att synkronisera med sociala nätverk som Twitter, Facebook och LinkedIn. Nästa gång du överför en bild kan du dela den på Twitter, Facebook och LinkedIn, direkt från Photoshop.

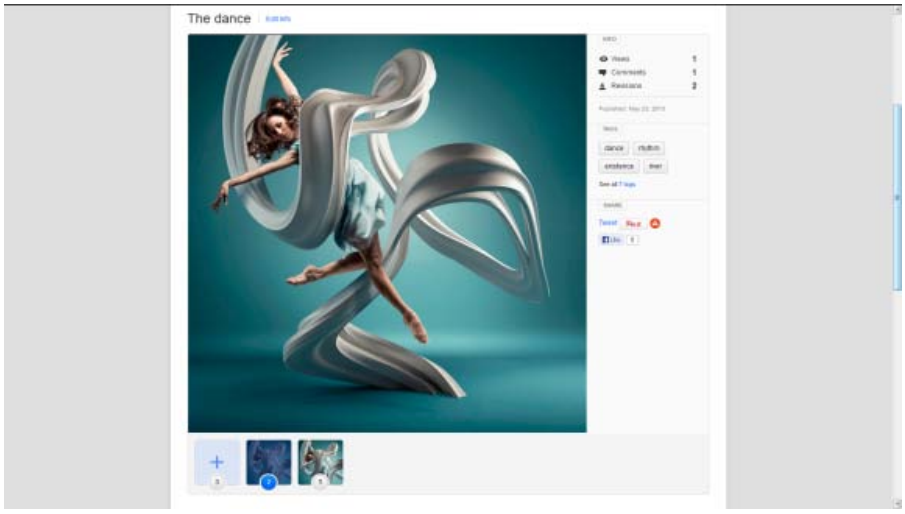


Be om feedback via sociala nätverk

8. Du kan överföra revideringar av bilden till Behance allt eftersom du fortsätter arbeta med den.



Överför revideringar till Behance



Så här visas ditt pågående arbete på Behance

Obs! *Stöd för panoramabilder med måtten 3200 x 320 eller 320 x 3200 px. Proportioner på upp till 10:1 stöds för panoramabilder.*

Överst på sidan

Se även

- Publicera på Behance från Creative Cloud

Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Synkronisera inställningar med Adobe Creative Cloud | Photoshop CC

Video | Synkronisera förinställningar i Photoshop CC
Synkronisera inställningar
Hantera synkronisering av inställningar
Se även

När du arbetar på flera datorer kan hantering och synkronisering av inställningar mellan dem vara komplicerad och tidsödande, och fel kan lätt uppstå.

Med den nya funktionen Synkronisera inställningar kan du använda Creative Cloud för att synkronisera dina inställningar. Funktionen Synkronisera inställningar gör det enklare att bibehålla synkroniseringen mellan datorerna om du använder två datorer.

Synkroniseringen görs via ditt Adobe Creative Cloud-konto. Inställningarna överförs till ditt Creative Cloud-konto och hämtas sedan och används på den andra datorn.

Du kan starta synkroniseringen manuellt; den görs inte automatiskt och kan inte schemaläggas.

Högst upp

Synkronisera inställningar

Välj någon av följande metoder för att initiera synkronisering:

- *(Windows)* Redigera > *[ditt Adobe-id]* > Synkronisera inställningar nu.
- *(Mac)* Photoshop > *[ditt Adobe-id]* > Synkronisera inställningar nu.

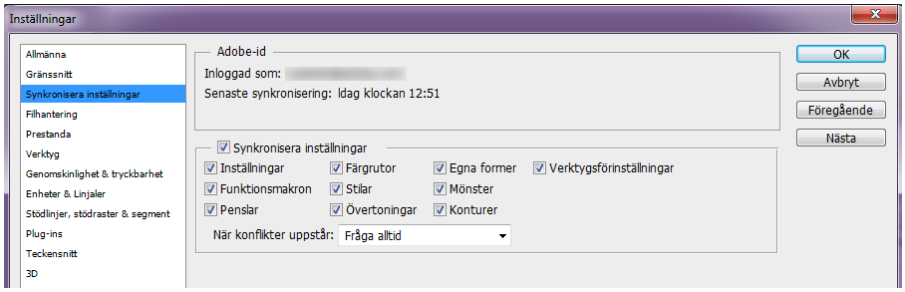
Högst upp

Hantera synkronisering av inställningar

Välj någon av följande metoder om du vill ändra vilka data som ska synkroniseras:

- *(Windows)* Redigera > *[ditt Adobe-id]* > Hantera synkronisering av inställningar.
- *(Mac)* Photoshop > *[ditt Adobe-id]* > Hantera synkronisering av inställningar.

Du kan även klicka på Synkronisera inställningar i dialogrutan Inställningar (Redigera > Inställningar).



Hantera synkronisering av inställningar

Du kan ändra synkroniseringsalternativen samt välja vad som ska göras vid en eventuell konflikt. Markera alternativen för att synkronisera inställningar. Synkroniserbara inställningar är inställningar som inte beror på hur datorn eller maskinvaran är konfigurerad.

- Markera de inställningar som ska synkroniseras.
  - Synkroniserbara inställningar
  - Färgrutor
  - Egna former
  - Verktygsförinställningar
  - Funktionsmakron
  - Stilar
  - Mönster

- Penslar
- Övertoningar
- Konturer

- När konflikter uppstår: Ange vilka funktionsmakron som ska köras när en konflikt upptäcks:
  - Fråga alltid
  - Behåll lokala inställningar
  - Behåll fjärrinställningar

Obs! *Säkerställ att synkroniseringen görs korrekt genom att endast ändra inställningarna inifrån programmet. Funktionen för synkronisering av inställningar synkroniserar inte alla filer som placeras manuellt i en mapp.*

Högst upp

Se även

- Hjälp om Creative Cloud | Synkronisera inställningar med Creative Cloud

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-meddelanden omfattas inte av Creative Commons villkor.

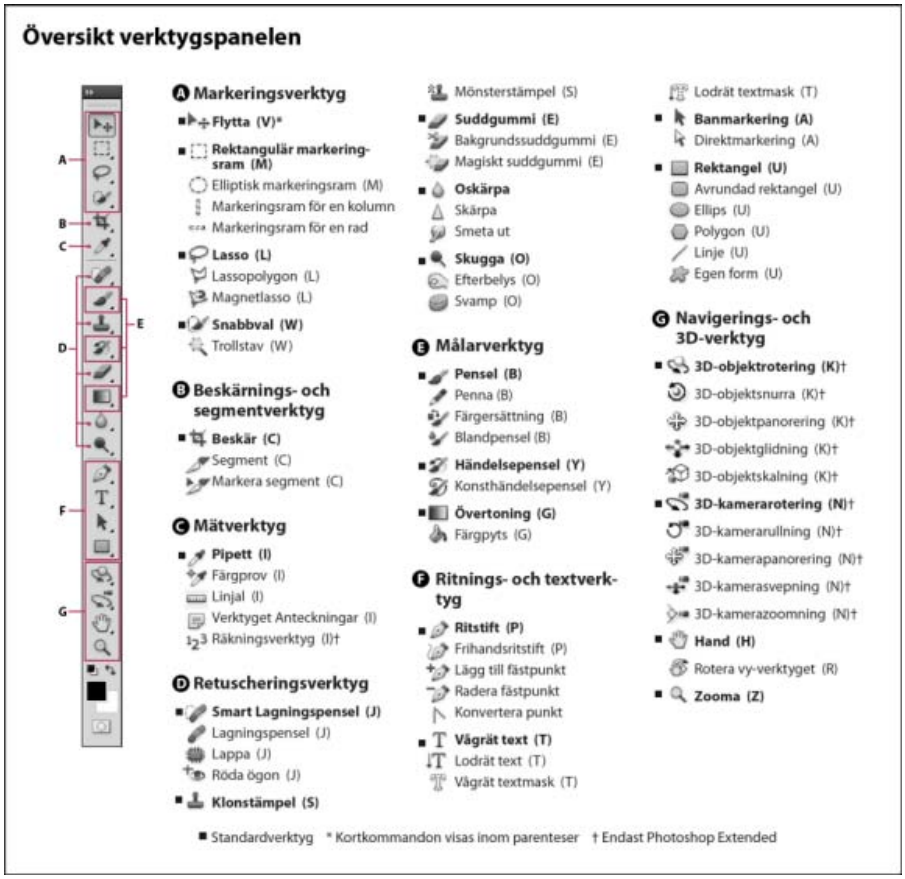
Juridiska meddelanden | Onlineintegritetspolicy

Verktygsgallerier

När du startar Photoshop visas panelen Verktyg till vänster på skärmen. Vissa verktyg på panelen Verktyg inkluderar alternativ som visas i det sammanhangsberoende alternativfältet.

Du kan expandera vissa verktyg när du vill visa verktyg som är dolda under dem. Om det finns dolda verktyg visas en liten triangel längst ned till höger på verktygsikonen.

Visa information om ett verktyg genom att placera pekaren på det. Namnet på verktyget visas i ett *verktygstips* nedanför pekaren.



Obs! *Allmän information om hur du använder Photoshop-verktygen finns i* ***Använda verktyg.***

Överst på sidan

Verktygsgallerier

Galleri för markeringsverktyg

Med markeringsramarna *kan du markera rektangulära eller elliptiska områden, enstaka rader och enstaka kolumner.*

Med verktyget Flytta *kan du flytta markeringar, lager och stödlinjer.*

Med lassoverktygen *kan du göra frihandsmarkeringar, polygona markeringar (med raka kanter) och magnetiska markeringar (som fästs mot andra objekt).*

Med verktyget Snabbval *kan du snabbt "måla" en markering med en justerbar, rund penselspets.*

Med verktyget Trollstav *kan du markera områden med liknande färger.*

Galleri för beskärning- och segmentverktyg

Med verktyget Beskärning *kan du beskära bilderna.*

Med verktyget Segment *kan du skapa segment.*

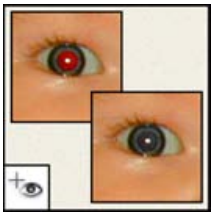
Med verktyget Markera segment *kan du markera segment.*

Galleri för retuscheringsverktyg

Med den smarta lagningspenseln *kan du ta bort fläckar och objekt.*

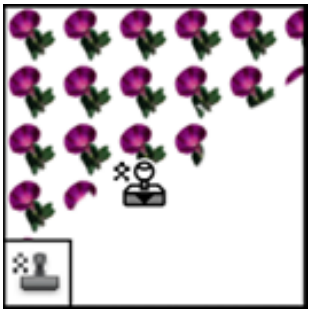
Med verktyget Lagningspensel *kan du måla med ett prov eller mönster för att reparera defekter i en bild.*

Med verktyget Lappa *kan du reparera defekter i ett markerat område i en bild med hjälp av ett prov eller mönster.*

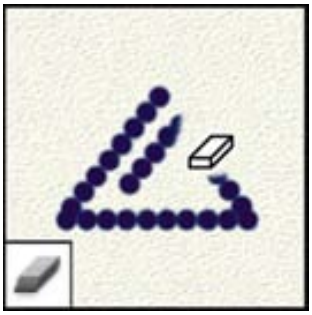


Med verktyget Röda ögon *kan du ta bort röda reflexer som orsakas av en blixt.*

Med verktyget Klonstämpel *kan du ta prov på en del av en bild och sedan måla med provet.*



Med verktyget Mönsterstämpel *kan du använda en del av en bild som ett mönster.*



Med verktyget Suddgummi *kan du radera pixlar och återställa delar av en bild till en tidigare sparad version.*

Med verktyget Bakgrundssuddgummi *kan du radera områden så att de blir genomskinliga genom att dra med musen.*

Med verktyget Magiskt suddgummi *kan du radera enfärgade områden så att de blir genomskinliga genom att klicka en gång med musen.*

Med verktyget Oskärpa *kan du göra skarpa linjer oskarpa i en bild.*

Med verktyget Skärpa *kan du göra oskarpa linjer skarpa i en bild.*

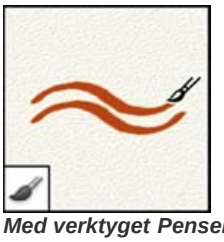
Med verktyget Smeta ut *kan du smeta ut pixlarna i en bild.*

Med verktyget Skugga *kan du göra områden i en bild ljusare.*

Med verktyget Efterbelys *kan du göra områden i en bild mörkare.*

Med verktyget Svamp *kan du ändra färgmättnaden i ett område.*

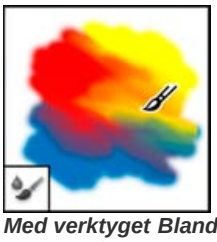
Galleri för målningsverktyg



Med verktyget Pensel *målar du penseldrag.*

Med verktyget Penna *kan du rita hårda linjer.*

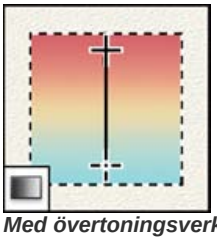
Med verktyget Färgersättning *kan du ersätta en markerad färg med en ny färg.*



Med verktyget Blandpensel *kan du måla med hög realism, exempelvis genom att blanda färg och ställa in hur fuktig penseln ska vara.*

Med verktyget Händelsepensel *kan du måla en kopia av det markerade läget eller en markerad fixering i det aktuella bildfönstret.*

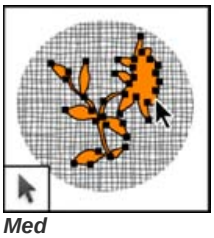
Med verktyget Konsthändelsepensel *kan du måla med stiliserade linjer för att efterlikna olika målarstilar, med hjälp av ett markerat läge eller en markerad fixering.*



Med övertoningsverktygen *kan du skapa räta, radiella eller reflekterade övertoningar och vinkel- och diamantövertoningar mellan färger.*

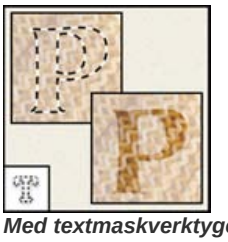
Med verktyget Färgpyts *kan du fylla områden som har liknande färger med förgrundsfärgen.*

Galleri för rit- och textverktyg

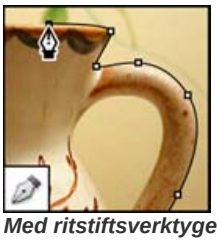


***Med banmarkeringsverktygen** kan du skapa form- eller segmentmarkeringar med fästpunkter, riktningslinjer och riktningspunkter.*

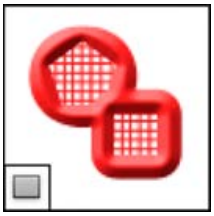
***Med textverktygen** kan du skriva text i en bild.*



***Med textmaskverktygen** kan du skapa en markering med samma form som texten.*



***Med ritstiftsverktygen** kan du rita banor med mjuka kanter.*



***Med formverktygen och verktyget Linje** kan du rita former och linjer i ett normalt lager eller i ett formlager.*

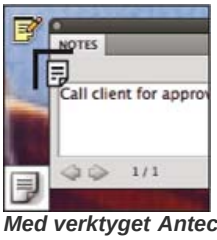
***Med verktyget Egen form** kan du skapa egna former baserade på en lista med former.*

Galleri för navigering, anteckningar och mätverktyg

***Med handverktyget** flyttar du en bild i dess fönster.*

***Med verktyget Rotera vy** kan du rotera arbetsytan på ett icke-förstörande sätt.*

***Med verktyget Zooma** kan du förstora och förminska visningen av en bild.*

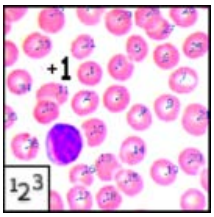


***Med verktyget Anteckningar** kan du skapa anteckningar och lägga till dem i en bild.*

***Med verktyget Pipett** kan du ta prov på färger i en bild.*

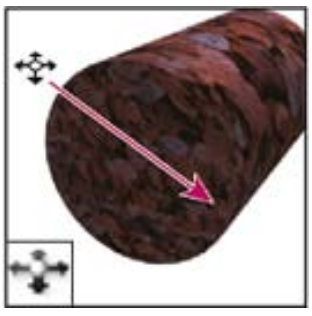
***Med verktyget Färgprov** kan du visa färgvärden för upp till fyra områden.*

***Med verktyget Linjal** kan du mäta avstånd, placeringar och vinklar.*



***Använd Räkningsverktyget** för att se hur många objekt bilden innehåller. (Endast Photoshop Extended)*

Galleri för 3D-verktyg

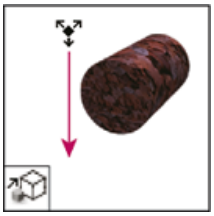


Verktyget 3D-objektrotering *roterar objektet kring dess x-axel.*

Verktyget 3D-objektsnurra *roterar objektet kring dess z-axel.*

Verktyget 3D-objektpanorering *panorerar objektet i x- och y-led.*

Verktyget 3D-objektglidning *flyttar objektet i sidled när du drar det vågrätt och framåt och bakåt när du drar det lodrätt.*

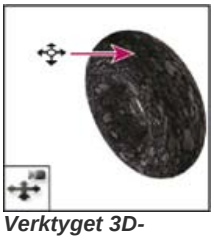


Verktyget 3D-objektskalning *skalar objektet så att det blir större eller mindre.*

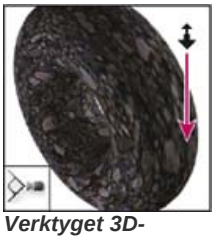
Verktyget 3D-kamerarotering *låser fast kameran i x- eller y-led.*

Verktyget 3D-kamerarullning *roterar kameran kring z-axeln.*

Verktyget 3D-kamerapanorering *panorerar kameran i x- eller y-led.*



Verktyget 3D-kamerasvepning *flyttar kameran i sidled när du drar vågrätt, samt framåt och bakåt när du drar lodrätt.*



Verktyget 3D-kamerazoomning *flyttar visningsfältet närmare eller längre bort.*

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Grundläggande om arbetsytan

Arbetsyta i Photoshop
Arbetsyta – översikt
Hantera fönster och paneler
Spara och växla arbetsytor
Dölja verktygstips

Arbetsyta i Photoshop

Högst upp

Arbetsytan i Photoshop är enkel att använda och har ett flertal användbara funktioner:

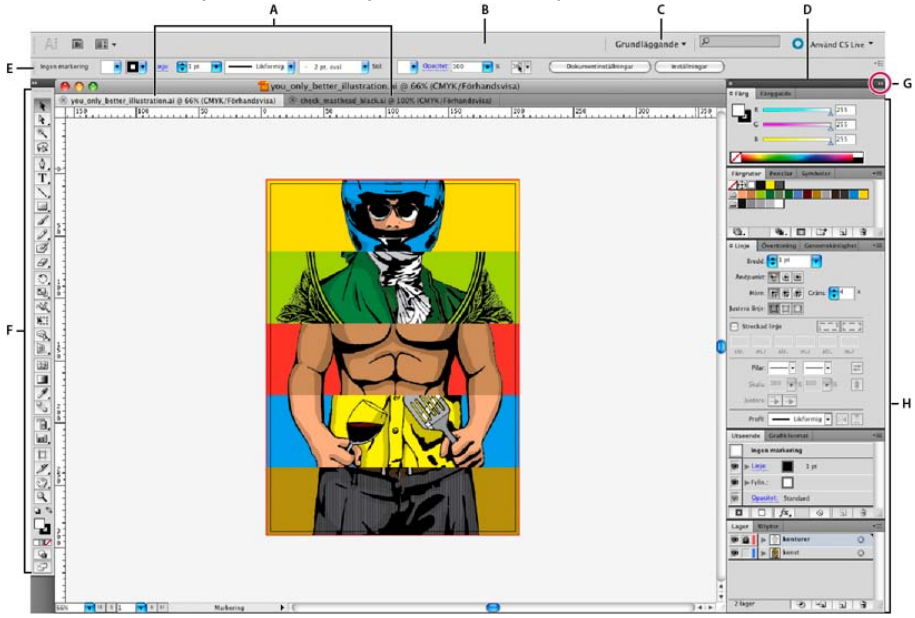
- Olika ljusstyrkenivåer: Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Photoshop > Inställningar (Mac OS) och välj en färgtemaprovkarta i Gränssnitt.
  Obs! *Tryck på Skift + 1 för att snabbt minska intensiteten och tryck på Skift + 2 för att öka intensiteten. (I Mac OS måste du även trycka på FN-tangenten.)*
- I bild-visning: Information visas i bilden när du använder dina favoritverktyg. Du ser bland annat mått och vinklar för omformningar. Om du vill justera placeringen av dessa bilder väljer du ett alternativ på menyn Visa omformningsvärden i gränssnittsinställningarna.
- Nya Mini Bridge: Det nya Mini Bridge-galleriet ger dig enklare åtkomst till bilder och dokument. Välj Fönster > Tillägg > Mini Bridge.
- Maximerat skärmutrymme: Klicka på knappen längst ned i verktygsfältet för att växla mellan standard- och fullskärmsvisningslägena.

Arbetsyta – översikt

Högst upp

Du skapar och redigerar dina dokument och filer med hjälp av olika element, till exempel paneler, fält och fönster. Hur dessa element ordnas kallas för en arbetsyta. Arbetsytorna i de olika programmen i Adobe® Creative Suite® 5 har samma utseende, så att du lätt kan flytta mellan programmen. Du kan också anpassa varje program efter hur du arbetar utifrån flera förinställda arbetsytor eller genom att skapa en egen.

Även om standardlayouten för arbetsytor varierar i olika produkter, kan du hantera elementen i dem på ungefär samma sätt.



Standardarbetsyta i Illustrator
A. *Dokumentfönster med flikar* ***B.*** *Programfält* ***C.*** *Arbetsyteväxlare* ***D.*** *Panelens namnlist* ***E.*** *Kontrollpanelen* ***F.*** *Panelen Verktyg* ***G.*** *Knappen Komprimera till ikoner* ***H.*** *Fem panelgrupper i en lodrät docka*

- Programfältet utmed överkanten innehåller en arbetsyteväxlare, menyer (enbart Windows) och andra programkontroller. I vissa av programmen kan du använda Fönster-menyn (på Mac) för att visa eller dölja programfältet.
- Panelen Verktyg innehåller verktyg för att skapa och redigera bilder, grafik, sidelement o.s.v. Likartade verktyg grupperas.
- På kontrollpanelen visas alternativ för det valda verktyget. På kontrollpanelen i Illustrator visas alternativ för det valda objektet. (I Adobe

Photoshop® kallas detta för alternativfältet. I Adobe Flash®, Adobe Dreamweaver® och Adobe Fireworks® kallas det egenskapsinspektör eller egenskapskontroll och innehåller egenskaper för det valda elementet.)

- I dokumentfönstret visas filen som du arbetar med. Dokumentfönster kan ordnas med hjälp av flikar och, i vissa fall, grupperas och dockas.
- Med paneler blir det enklare att övervaka och ändra arbetet. Några exempel är tidslinjen i Flash, borstpenselpanelen i Illustrator, panelen Lager i Adobe Photoshop® och panelen CSS-format i Dreamweaver. Paneler kan grupperas, skiktas och dockas.
- I programramen grupperas alla arbetsyteelement i ett enda integrerat fönster där du kan behandla programmet som en enda enhet. När du flyttar eller ändrar storlek på programramen eller något av elementen i det, flyttas elementen så att inga överlappar. Panelerna försvinner inte när du växlar program eller när du av misstag klickar utanför programmet. Om du arbetar med två eller flera program, kan du placera de olika programmen sida vid sida på skärmen eller på flera skärmar.

  Om du använder Mac och föredrar det traditionella frihandsgränssnittet kan du inaktivera programramen. I t.ex. Adobe Illustrator® väljer du Fönster > Programram när du vill aktivera eller inaktivera den. (I Flash för Mac är programramen alltid aktiverad, och Dreamweaver för Mac använder ingen programram.)

Dölja eller visa alla paneler

- (Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) Om du vill visa eller dölja alla paneler, inklusive panelen Verktyg och kontrollpanelen, trycker du på Tabb.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Om du vill visa eller dölja alla paneler, utom panelen Verktyg och kontrollpanelen, trycker du på Skift+Tabb.

  Du kan tillfälligt visa dolda paneler om Minimera panel är markerat i inställningarna för gränssnittet. Alternativet är alltid markerat i Illustrator. Flytta pekaren till kanten av programfönstret (Windows®) eller till kanten på skärmen (Mac OS®) och hovra över remsan som visas.
- (Flash, Dreamweaver, Fireworks) Om du vill dölja eller visa alla paneler trycker du på F4.

Visa panelalternativ

❖ Klicka på ikonen för panelmenyn i panelens övre högra hörn.

Du kan öppna en panelmeny även om panelen är minimerad.

I Photoshop kan du ändra teckenstorleken på texten i paneler och verktygstips. Välj en storlek på menyn Teckensnittsstorlek på gränssnitt i gränssnittsinställningarna.

(Illustrator) Justera panelens ljusstyrka

❖ Flytta skjutreglaget för ljusstyrka i inställningarna för användargränssnittet. Detta påverkar alla paneler, bland annat kontrollpanelen.

Konfigurera om panelen Verktyg

Du kan visa verktygen på panelen Verktyg i en enda kolumn, eller sida vid sida i två kolumner. (Den här funktionen är inte tillgänglig på panelen Verktyg i Fireworks och Flash.)

I InDesign och InCopy kan du också växla från att visa en kolumn till två kolumner (eller en enskild rad) genom att ange ett alternativ i inställningarna för gränssnittet.

❖ Klicka på dubbelpilen högst upp på panelen Verktyg.

Högst upp

Hantera fönster och paneler

Du kan skapa en anpassad arbetsyta genom att flytta och justera dokumentfönster och paneler. Du kan också spara arbetsytor och växla mellan dem. För Fireworks: Om du byter namn på anpassade arbetsytor i Fireworks kan det leda till oönskat beteende.

Obs! *I exemplen nedan används Photoshop som exempel. Arbetsytan fungerar på samma sätt i alla produkter.*

Ordna om, docka eller skapa flytande dokumentfönster

När du öppnar fler än en fil visas dokumentfönstren som flikar.

- Du ändrar ordning på flikarna (dokumentfönstren) genom att dra en fönsterflik till en ny plats i gruppen.
- Om du vill avdocka ett dokumentfönster från en grupp fönster, drar du fönsterfliken bort från gruppen.

  Obs! *I Photoshop kan du också välja Fönster > Ordna > Flyt i fönster om ett enskilt dokumentfönster ska vara flytande, eller Fönster > Ordna > Flyt alla i fönster om alla dokumentfönster ska vara flytande. Mer information finns i kb405298.*
  Obs! *I Dreamweaver går det inte att docka och avdocka dokumentfönster. Använd minimeringsknappen i dokumentfönstret om du vill skapa flytande fönster (Windows) eller välj Fönster > Sida vid sida om du vill visa dokumentfönstren sida vid sida. Sök efter "sida vid sida" i Dreamweaver-hjälpen om du vill ha mer information. Arbetsflödet skiljer sig något för Macintosh-användare.*
- Om du vill docka ett dokumentfönster vid en separat grupp med dokumentfönster, drar du fönstret till den gruppen.

- Om du vill skapa grupper med grupperade eller upprepade dokument drar du fönstret till något av de släppningsområden som finns överst, nederst eller vid sidan i ett annat fönster. Du kan också välja en layout för gruppen med hjälp av knappen Layout i programfältet.

  Obs! *Vissa produkter har inte stöd för den här funktionen. Kommandona Överlappande och Sida vid sida kan dock finnas på menyn Fönster i produkten som hjälp för dig att utforma dina dokument.*

- Om du vill växla till ett annat dokument i en grupp med flikar när du drar en markering, drar du markeringen över fliken för dokumentet en kort stund.

  Obs! *Vissa produkter har inte stöd för den här funktionen.*

Docka och avdocka paneler

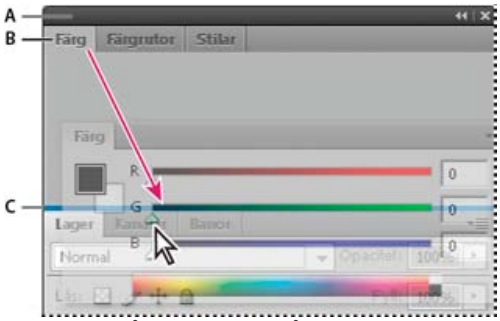
En docka är en samling paneler eller panelgrupper som visas tillsammans, för det mesta lodrätt. Du kan docka och avdocka paneler genom att flytta dem in och ut från en docka.

- Om du vill docka ett skikt drar du det i fliken till dockan, högst upp, längst ned eller mellan andra paneler.
- Om du vill docka en panelgrupp drar du den i namnlisten (det heltäckande tomma fältet ovanför flikarna) till dockan.
- Om du vill ta bort en panel eller en panelgrupp drar du den ut från dockan i dess flik eller namnlist. Du kan dra den till en annan docka eller frigöra den.

Flytta paneler

När du flyttar paneler visas blåmarkerade släppningsområden, områden dit du kan flytta panelen. Du kan till exempel flytta en panel uppåt eller nedåt i en docka genom att dra den till det smala blå släppningsområdet ovanför eller under en annan panel. Om du drar till ett område som inte är ett släppningsområde börjar panelen att flyta fritt i arbetsytan.
Obs! *Musmarkörens position (snarare än panelens position) aktiverar släppzonen, så om du inte ser släppzonen kan du försöka dra musmarkören dit du vill att släppzonen ska vara.*

- *Om du vill flytta en panel drar du i dess flik.*
- *Om du vill flytta en panel drar du i namnlisten.*



Det smala blå släppningsområdet anger att panelen Färg kommer att dockas separat ovanför panelgruppen Lager.
A. *Namnlist* ***B.*** *Tabb* ***C.*** *Släppningsområde*

Tryck på Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) medan du flyttar en panel om du inte vill att den ska dockas. Tryck på Esc medan du flyttar panelen om du vill avbryta åtgärden.

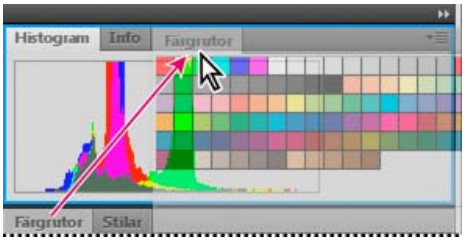
Lägga till och ta bort paneler

Om du tar bort alla paneler från en docka, försvinner dockan. Du kan skapa en docka genom att flytta paneler mot högerkanten av arbetsytan tills ett släppningsområde visas.

- Om du vill ta bort en panel högerklickar du (Windows) eller Ctrl-klickar (Mac) på fliken och väljer sedan Stäng, eller avmarkerar den direkt på Fönster-menyn.
- Om du vill lägga till en panel markerar du den på Fönster-menyn och dockar den där du vill ha den.

Hantera panelgrupper

- Om du vill flytta en panel i en grupp drar du i panelens flik till det markerade släppningsområdet i gruppen.



Lägga till en panel i en panelgrupp

- Om du vill ordna om panelerna i en grupp drar du i fliken på en panel till en ny plats i gruppen.
- Om du vill ta bort en panel från en grupp så att den flyter fritt, drar du panelen i dess flik till en plats utanför gruppen.
- Om du vill flytta en grupp drar du i namnlisten (området ovanför flikarna).

Skikta flytande paneler

När du drar en panel till en plats utanför dockan men inte till ett släppningsområde, flyter panelen fritt. En flytande panel kan du placera var som helst i arbetsytan. Du kan skikta flytande paneler eller panelgrupper så att de flyttas som en enhet när du drar i den översta namnlisten.

Fritt flytande skiktade paneler

- Om du vill skikta flytande paneler drar du panelen i dess flik till släppzonen längst ned på en annan panel.
- Om du vill ändra skiktordning drar du en panel uppåt eller nedåt i dess flik.

  Obs! *Kontrollera att du släpper fliken över det smala släppningsområdet mellan panelerna, och inte i det breda släppningsområdet i en namnlist.*

- Om du vill ta bort en panel eller panelgrupp från skiktet, så att den kan börja flyta fritt, drar du den i fliken eller namnlisten.

Ändra storlek på paneler

- Om du vill minimera eller maximera en panel, panelgrupp eller ett skikt med paneler dubbelklickar du på en flik. Du kan också dubbelklicka på flikområdet (det tomma utrymmet bredvid flikarna).
- Om du vill ändra storlek på en panel drar du i sidan på panelen. Vissa paneler, till exempel panelen Färg i Photoshop, kan du inte ändra storlek på genom att dra.

Komprimera eller expandera panelikoner

Du kan komprimera panelerna till ikoner om du vill rensa arbetsytan. I vissa fall är panelerna komprimerade till ikoner i standardarbetsytan.

Paneler komprimerade till ikoner

Paneler som har expanderats från ikoner

- Om du vill komprimera eller expandera alla panelikoner i en kolumn klickar du på dubbelpilen högst upp i dockan.
- Om du vill expandera en enskild panelikon klickar du på den.
- Om du vill ändra storlek på panelikonerna så att bara ikonerna (och inte etiketterna) visas, justerar du bredden på dockan tills texten

försvinner. Om du vill visa ikontexten igen gör du dockan bredare.

- Om du vill komprimera en expanderad panel till en ikon igen, klickar du på fliken, på ikonen eller på dubbelpilen i panelens namnlist.

  Om du i vissa produkter väljer Komprimera panelikoner automatiskt i inställningarna för gränssnittet eller användargränssnittet, komprimeras en expanderad panelikon automatiskt när du klickar någon annanstans.

- Om du vill lägga till en flytande panel eller panelgrupp i en ikondocka, drar du i dess flik eller namnlist. (Paneler komprimeras automatiskt till ikoner när de läggs till i en ikondocka.)
- Om du vill flytta en panelikon (eller panelikongrupp) drar du i ikonen. Du kan dra panelikoner uppåt och nedåt i dockan, till andra dockor (där de visas i den dockans panelformat) eller utanför dockan (där de visas som flytande ikoner).

Högst upp

Spara och växla arbetsytor

Genom att spara aktuell storlek och placering för paneler som en namngiven arbetsyta, kan du återskapa den arbetsytan även om du flyttar eller stänger en panel. Namnen på de sparade arbetsytorna visas i arbetsyteväxlaren i programfältet.

Spara en egen arbetsyta

1. Gör något av följande när arbetsytan har den sammansättning som du vill spara:
   - (Illustrator) Välj Fönster > Arbetsyta > Spara arbetsyta.
   - (Photoshop, InDesign, InCopy) Välj Fönster > Arbetsyta > Ny arbetsyta.
   - (Dreamweaver) Välj Fönster > Layout för arbetsyta > Spara arbetsyta.
   - (Flash) Välj Ny arbetsyta från arbetsyteväxlaren i programfältet.
   - (Fireworks) Välj Spara nuvarande från arbetsyteväxlaren i programfältet.
2. Ange ett namn på arbetsytan.
3. (Photoshop, InDesign) Markera ett eller flera alternativ under Samla in:

   Panelernas plats Sparar de aktuella panelplaceringarna (endast InDesign).

   Tangentbordsgenvägar Sparar den aktuella uppsättningen kortkommandon (endast Photoshop).

   Menyer eller menyanpassning Sparar den aktuella uppsättningen menyer.

Visa eller växla arbetsytor

✤ Markera en arbetsyta i arbetsyteväxlaren i programfältet.

I Photoshop kan du koppla kortkommandon till de olika arbetsytorna om du snabbt vill kunna växla mellan dem.

Ta bort en egen arbetsyta

- Välj Hantera arbetsytor i arbetsyteväxlaren i programfältet, markera arbetsytan och klicka på Ta bort. (Det här alternativet är inte tillgängligt i Fireworks.)
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Välj Ta bort arbetsyta i arbetsyteväxlaren.
- (Illustrator) Välj > Arbetsyta > Hantera arbetsytor, markera arbetsytan och klicka på ikonen Ta bort.
- (Photoshop, InDesign) Välj Fönster > Arbetsyta > Ta bort arbetsyta, markera arbetsytan och klicka på Ta bort.

Återställa standardarbetsytan

1. Välj mellan arbetsytorna Standard eller Grundläggande i arbetsyteväxlaren i programfältet. För Fireworks, se artikeln http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html.

   Obs! *Designer är standardarbetsyta i Dreamweaver.*
2. För Fireworks (Windows), ta bort följande mappar:
   Windows Vista \\Users\<användarnamn>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\

   Windows XP \\Documents and Settings\<användarnamn>\Application Data\Adobe\Fireworks CS4
3. (Photoshop, InDesign, InCopy) Välj Fönster > Arbetsyta > Återställ [namn på arbetsyta].

(Photoshop) Återställa en sparad arbetsyta

I Photoshop visas arbetsytorna automatiskt som de såg ut när du senast använde dem, men du kan också återställa panelernas ursprungliga, sparade placering.

Om du vill återställa en enskild arbetsyta väljer du Fönster > Arbetsyta > Återställ namnet på arbetsytan.

- Om du vill återställa alla arbetsytor som installerats med Photoshop klickar du på Återställ standardarbetsytor i gränssnittsinställningarna.

Om du vill ändra ordningen på arbetsytorna i programfältet drar du dem.

Högst upp

Dölja verktygstips

Om du placerar pekaren på ett verktyg eller alternativ brukar verktygstipsets beskrivning visas. Om du tycker att tipsen är distraherande kan du dölja dem.

❖ Välj Visa verktygstips bland gränssnittsinställningarna.
Obs! *Verktygstips finns inte i alla dialogrutor.*
Fler hjälpavsnitt
Adobe Bridge

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Paneler och menyer

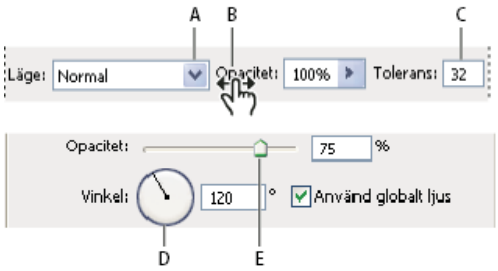
Ange värden på paneler, i dialogrutor och i alternativfältet
Använda reglage
Arbeta med popup-paneler
Visa och ställa in menyer

Ange värden på paneler, i dialogrutor och i alternativfältet

Högst upp

❖ Gör något av följande:

- Skriv ett värde i textrutan och tryck på Retur.
- Dra skjutreglaget.
- Placera pekaren över namnet på ett skjutreglaget eller popup-reglage. När pekaren ändras till ett pekande finger drar du pekreglaget åt vänster eller höger. Den här funktionen kan bara användas till markerade skjutreglage och popup-skjutreglage.
- Dra reglaget.
- Öka eller minska värdet genom att klicka på pilknapparna på panelen.
- (Windows) Klicka i textrutan och öka eller minska sedan värdet med hjälp av uppil eller nedpil på tangentbordet.
- Välj ett värde på menyn för textrutan.



Sätt att ange värden
***A.** Menypil **B.** Pekreglage **C.** Textruta **D.** Reglage **E.** Reglage*

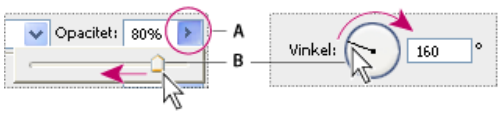
Använda reglage

Högst upp

Om popup-skjutreglage

Vissa paneler, dialogrutor och alternativfält innehåller inställningar där popup-skjutreglage används (t.ex. alternativet Opacitet på panelen Lager). Om det finns en triangel bredvid textrutan kan du aktivera popup-reglaget genom att klicka på triangeln. Placera pekaren på triangeln bredvid inställningen, håll ned musknappen och dra reglaget eller vinkelradien till önskat värde. Klicka utanför rutan eller tryck på Enter eller Retur för att stänga reglagerutan. Avbryt alla ändringar genom att trycka på Esc.

Öka eller minska värden med 10 % i taget när reglagerutan är öppen genom att hålla ned Skift och trycka på uppåt- eller nedåtpil.



Använda olika typer av skjutreglage
***A.** Klicka när du vill öppna rutan för popup-skjutreglage. **B.** Dra skjutreglaget eller vinkelradien.*

Du kan också "gnugga" vissa popup-reglage. Om du t.ex. håller pekaren över ordet Fyllning eller Opacitet på panelen Lager, ändras pekaren till en handikon. Sedan kan du flytta pekaren till vänster eller höger om du vill ändra procentvärdet för fyllning eller opacitet.

Om pekreglage

I vissa paneler, dialogrutor och alternativfält kan du dra pekreglagen när du vill ändra alternativvärden. Pekreglage är dolda tills du placerar pekaren på titeln för skjutreglagen och popup-skjutreglagen. När pekaren ändras till ett pekande finger drar du åt vänster eller höger. Håll ned Skift när du drar om du vill öka gnuggfaktorn med 10.

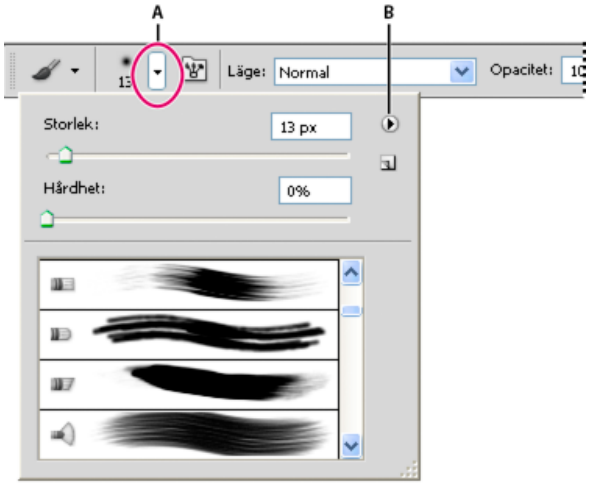
Om du placerar pekaren på skjutreglagets eller popup-skjutreglagets titel visas pekreglaget

Högst upp

Arbeta med popup-paneler

Med popup-paneler får du snabbt tillgång till alternativ för penslar, färgrutor, övertoningar, stilar, mönster, konturer och former. Du kan anpassa popup-panelerna genom att byta namn på och ta bort objekt och genom att läsa in, spara och byta ut bibliotek. Du kan även ändra visningen av en popup-panel så att objekten visas med namn, som ikoner eller både med namn och ikoner.

Klicka på en miniatyrbild av ett verktyg i alternativfältet när du vill visa verktygets popup-panel. Markera ett objekt på popup-panelen genom att klicka på det.



Visa popup-panelen Pensel i alternativfältet
***A.** Klicka när du vill visa popup-panelen.* ***B.** Klicka när du vill visa popup-panelmenyn.*

Byta namn på eller ta bort ett objekt på en popup-panel

❖ Markera ett objekt, klicka på triangeln i popup-panelens övre högra hörn och välj ett av följande:
Döp om verktygsförinställning Gör att du kan ange ett nytt namn för objektet.
Ta bort Verktygsförinst. Tar bort ett objekt i popup-panelen.
***Obs!** Du kan också ta bort ett objekt på en popup-panel genom att hålla ned Alt samtidigt som du klickar på objektet.*

Anpassa listan med objekt på en popup-panel

1. Klicka på triangeln i popup-panelens övre högra hörn om du vill visa panelmenyn.
2. Återgå till det förinställda biblioteket genom att välja kommandot Återställ verktygsförinställningar. Du kan antingen ersätta den aktuella listan eller lägga till det förinställda biblioteket i den aktuella listan.
3. Så här läser du in ett annat bibliotek:
   - Välj kommandot Läs in verktygsförinställningar om du vill lägga till ett bibliotek i den aktuella listan. Markera sedan den biblioteksfil som du vill använda och klicka på Läs in.
   - Välj kommandot Ersätt verktygsförinställningar om du vill ersätta den aktuella listan med ett annat bibliotek. Markera sedan den biblioteksfil som du vill använda och klicka på Läs in.
   - Välj en biblioteksfil (visas längst ned på panelmenyn). Klicka därefter på OK om du vill ersätta den aktuella listan eller klicka på Lägg till om du vill lägga till den i den aktuella listan.
4. Om du vill spara den aktuella listan som ett bibliotek som du kan använda igen väljer du kommandot Spara verktygsförinställningar. Skriv ett namn på biblioteksfilen och klicka på Spara.
   (Mac OS) Inkludera filtillägget i bibliotekets filnamn så att du enkelt kan dela biblioteken mellan operativsystemen. Lägg till filtilläggen i filnamnen genom att markera Lägg till filtillägg i inställningarna för filhantering.

Ändra hur objekten visas på en popup-panel

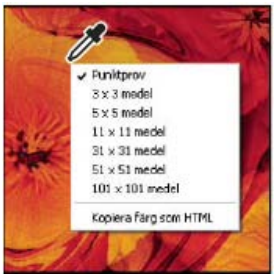
1. Klicka på triangeln i popup-panelens övre högra hörn om du vill visa panelmenyn.
2. Markera ett visningsalternativ: Endast text, Liten lista och Stor lista.

Högst upp

Visa och ställa in menyer

Visa snabbmenyer

Snabbmenyer innehåller kommandon som gäller det aktiva verktyget eller den aktiva markeringen eller panelen. De skiljer sig från menyerna som visas längs arbetsytans överkant.



Visa snabbmenyn för pipetten

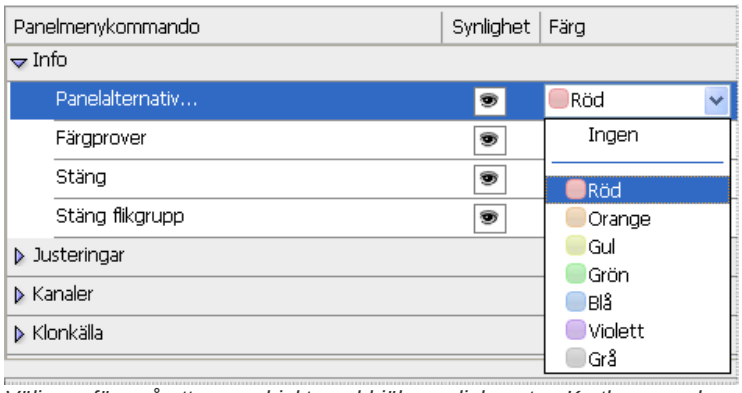
1. Peka på en bild eller ett panelobjekt.
2. Högerklicka (Windows) respektive Ctrl-klicka (Mac OS).

Definiera en menyuppsättning

1. Gör något av följande:
   - Välj Redigera > Menyer.
   - Välj Fönster > Arbetsyta > Kortkommandon och menyer och klicka på fliken Menyer.
2. Välj en uppsättning menyer i listrutan Uppsättning i dialogrutan Kortkommandon och menyer.
3. Välj en typ på menyn Meny för:
   Program-menyer Gör att du kan visa, dölja och lägga till objekt på programmenyerna.

   Panelmenyer Gör att du kan visa, dölja och lägga till objekt på panelmenyerna.
4. Klicka på triangeln bredvid namnet på en meny eller panel.
5. Gör något av följande:
   - Dölj ett menyobjekt genom att klicka på knappen Synlighet.
   - Visa ett menyobjekt genom att klicka på den tomma knappen Synlighet.
   - Om du vill lägga till en färg i ett menyalternativ klickar du i färgrutan (om ingen färg har tilldelats anges Ingen) och väljer en färg.
6. När du har ändrat menyerna gör du något av följande:
   - Spara alla ändringar i den aktuella menyuppsättningen genom att klicka på knappen Spara uppsättning. Ändringarna i en egen uppsättning sparas. Om du sparar ändringar i Photoshops standarduppsättning öppnas dialogrutan Spara. Ange ett namn för den nya uppsättningen och klicka på Spara.
   - Skapa en ny uppsättning baserat på den aktuella menyuppsättningen genom att klicka på knappen Spara uppsättning som.

   Obs! *Om du inte har sparat den aktuella ändringsuppsättningen och du vill ta bort alla ändringar och stänga dialogrutan kan du klicka på Avbryt.*
7. Ange ett namn för den nya uppsättningen i dialogrutan Spara och klicka på Spara.



Välja en färg på ett menyobjekt med hjälp av dialogrutan Kortkommandon och menyer.

Ta bort en menyuppsättning

1. Gör något av följande:
    - Välj Redigera > Menyer.
    - Välj Fönster > Arbetsyta > Kortkommandon och menyer och klicka på fliken Menyer.
2. Välj en menyuppsättning på menyn Uppsättning i dialogrutan Kortkommandon och menyer.
3. Klicka på ikonen Ta bort uppsättning .

Tillfälligt visa dolda menyobjekt

Det går att tillfälligt visa objekt som du har dolt i en meny. När menyn har stängts döljs objekten igen.

❖ Gör något av följande:

- Välj Visa alla menyobjekt på en meny med dolda objekt.
- Ctrl-klicka (Windows) eller Kommando-klicka (Mac OS) på en meny med dolda alternativ.

Om du vill att alla poster i menyn alltid ska visas ställer du in det på Fönster > Arbetsyta > Grundläggande.

Aktivera och inaktivera menyfärger

❖ Markera eller avmarkera Visa menyfärger i Gränssnittsinställningar.

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Inställningar

Om inställningar

Många programinställningar lagras i filen Adobe Photoshop Prefs, t.ex. allmänna inställningar för visning, fillagring, prestanda, verktyg, genomskinlighet, teckensnitt samt alternativ för plugin-program och det virtuella minnet. De flesta av dessa alternativ anges i dialogrutan Inställningar. Inställningarna sparas varje gång du avslutar programmet.

Om programmet börjar uppträda konstigt kan det bero på att någon inställning har skadats. Om du misstänker att inställningarna har skadats återställer du dem till standardvärdena.

Mer detaljerad information om olika inställningar finns i avsnitten om funktionerna där inställningarna används. Du kan till exempel söka i hjälpen efter genomskinlighet och sedan läsa mer om inställningarna av genomskinlighet i avsnittet om lager eller i något annat avsnitt där inställningen är relevant.

Öppna en dialogruta med inställningar

1. Gör något av följande:
   - (Windows) Välj Redigera > Inställningar och välj önskad inställningsuppsättning på undermenyn.
   - (Mac OS) Välj Photoshop > Inställningar och välj en inställningsuppsättningen på undermenyn.
2. Växla till en annan uppsättning inställningar genom att göra något av följande:
   - Välj inställningsuppsättningen på menyn till vänster i dialogrutan.
   - Visa nästa inställningsgrupp på listan genom att klicka på Nästa. Visa föregående grupp genom att klicka på Föregående.

Hitta information om ett visst förinställningsalternativ via Hjälp.

Återställa inställningarna manuellt:

- Hitta den inställningsfil som du vill återställa och flytta den till en annan plats. När du startar om Photoshop skapas en ny inställningsfil på den ursprungliga platsen. Se Filnamn och lagringsplats för inställningar.

Återställa inställningarna snabbt med ett kortkommando:

- Tryck på och håll ned Alt+Ctrl+Skift (Windows) eller Alt+Kommando+Skift (Mac OS) när du startar Photoshop. Du uppmanas att ta bort aktuella inställningar. Nya inställningsfiler skapas nästa gång du startar Photoshop.

Obs! När du använder kortkommandot återställs även inställningsfiler för anpassade genvägar, arbetsytor och färginställningar till standardläge.

Inaktivera eller aktivera varningsmeddelanden

Ibland vill du få meddelanden med varningar eller uppmaningar. Du kan inaktivera visningen av dessa meddelanden genom att klicka på alternativet Visa inte igen i meddelandet. Du kan också visa alla inaktiverade meddelanden igen globalt.

1. Gör något av följande:
   - (Windows) Välj Redigera > Inställningar > Allmänna.
   - (Mac OS) Välj Photoshop > Inställningar> Allmänna.
2. Klicka på Återställ alla varningsmeddelanden och klicka på OK.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SR Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Standardkortkommandon

Hämta | Photoshop CC-referens för kortkommandon (PDF)
Tangenter för att välja verktyg
Kortkommandon för visning av bilder
Kortkommando för Tänjning av marionett
Kortkommando för Förfina kant
Kortkommando för Filtergalleri
Kortkommando för Gör flytande
Kortkommando för Gränspunkt
Kortkommando för dialogrutan Camera Raw
Kortkommando för dialogrutan Svartvit
Kortkommando för Kurvor
Tangenter för att markera och flytta objekt
Kortkommandon för omformning av markeringar, markeringsgränser och banor
Kortkommando för att redigera banor
Tangenter för att måla
Kortkommandon för blandningslägen
Kortkommando för markering och redigering av text
Kortkommando för att formatera text
Kortkommandon för segmentering och optimering
Kortkommandon för paneler
Kortkommando för panelen Funktionsmakron
Filter för justeringslager
Kortkommando för panelen Animering i bildruteläge
Kortkommando för panelen Animering i tidslinjeläge (Photoshop Extended)
Kortkommando för panelen Pensel
Kortkommando för panelen Kanaler
Kortkommandon för panelen Klonkälla
Kortkommando för panelen Färg
Kortkommando för panelen Historik
Kortkommando för panelen Info
Tangenter för panelen Lager
Kortkommando för panelen Lagerkompositioner
Kortkommando för panelen Banor
Kortkommando för panelen Färgruta
Kortkommando för 3D-verktyg (Photoshop Extended)
Kortkommando för mått (Photoshop Extended)
Kortkommando för DICOM-filer (Photoshop Extended)
Kortkommando för Extrahera och Mönsterverktyg
Funktionstangenter

Överst på sidan

Hämta | Photoshop CC-referens för kortkommandon (PDF)

Hämta den här användbara referensen som Marijan Tompa från Photoshops användarforum har sammanställt... Läs mer

http://adobe.ly/181G9SM

av Marijan Tompa
http://tomaxxi.com/

Grafisk designer från Subotica (Serbien). Adobe Creative Cloud-guru. Även en Adobe IDUG Chapter-representant, JS-, AS3-, Flex-utvecklare och InDesign skript-/panel-utvecklare.

Förmedla din kunskap till Adobe Community Help

Överst på sidan

Tangenter för att välja verktyg

Håll ned en tangent för att aktivera ett verktyg tillfälligt. Släpp tangenten för att återgå till det föregående verktyget. Information om anpassning av kortkommandon finns i avsnittet Ange nya kortkommandon. Om du vill se kortkommandon för nya funktioner i Photoshop CS6 går du till Kortkommandon för funktioner i CS6

Obs! *Om det finns flera verktyg i raden kan du växla bland dessa genom att trycka på genvägen flera gånger.*

Resultat	Windows	Mac OS
Bläddra mellan verktyg med samma kortkommando	Håll ned Skift och tryck på kortkommandot (om inställningen Använd Skift-tangenten för verktygsbyte är aktiverad)	Håll ned Skift och tryck på kortkommandot (om inställningen Använd Skift-tangenten för verktygsbyte är aktiverad)
Bläddra mellan dolda verktyg	Håll ned Alt och klicka på verktyget (gäller inte för verktygen Lägg till fästpunkt, Ta bort fästpunkt och Konvertera fästpunkt)	Håll ned Alternativ och klicka på verktyget (gäller inte för verktygen Lägg till fästpunkt, Ta bort fästpunkt och Konvertera fästpunkt)
Flytta, verktyg	V	V
Rektangulär markeringsram† Elliptisk markeringsram	M	M
Lasso, verktyg Polygonlasso Magnetlasso	L	L
Trollstav, verktyg Snabbval	W	W
Beskärningsverktyget Segment, verktyg Markera segment, verktyg	C	C
Pipetten† Färgprov Linjal Verktyget Anteckningar Räkningsverktyget*	I	I
Smart lagningspensel Lagningspensel Verktyget Lappa Röda ögon	J	J
Pensel Penna, verktyg Färgersättningsverktyget Blandpensel	B	B
Klonstämpel, verktyg Mönsterstämpel, verktyg	S	S
Händelsepensel Konsthändelsepensel, verktyg	Y	Y
Suddgummi, verktyg† Bakgrundssuddgummi Magiskt suddgummi	E	E
Övertoning, verktyg Färgpyts, verktyg	G	G

Skugga, verktyg Efterbelys, verktyg Svamp	O	O
Ritstift, verktyg Frihandsritstift, verktyg	P	P
Vågrät text Lodrät text, verktyg Vågrät textmask Lodrät textmask	T	T
Banmarkeringsverktyget Direktmarkering, verktyg	A	A
Rektangel, verktyg Rundad rektangel, verktyg Oval, verktyg Polygon, verktyg Linjeverktyget Egen form	U	U
Verktyget 3D-objektsrotering* Verktyget 3D-objektssnurra* Verktyget 3D-objektspanorering* Verktyget 3D-objektsglidning* Verktyget 3D-objektsskalning*	K	K
Verktyget 3D-kamerarotering* Verktyget 3D-kamerarullning* Verktyget 3D-kamerapanorering* Verktyget 3D-kamerasvepning* 3D-kamerazoom	N	N
Hand†	H	H
Verktyget Rotera vy	R	R
Zooma†	Z	Z
†Använd samma genväg för Gör flytande *Endast Photoshop Extended		

Överst på sidan

Kortkommandon för visning av bilder

Den här listan är inte fullständig, men innehåller genvägar som inte visas i menykommandon eller i verktygstips.

Resultat	Windows	Mac OS
Bläddra igenom öppna dokument	Ctrl + Tabb	Ctrl + Tabb
Byt till föregående dokument	Skift + Ctrl + Tabb	Skift + Ctrl + Tabb
Stänga en fil i Photoshop och öppna Bridge	Skift-Ctrl-W	Skift-Kommando-W
Växla mellan standardläget och	Q	Q

snabbmaskläget		
Växla (framåt) mellan Standardläge för skärm, Helskärmsläge med menyrad och Helskärmsläge	F	F
Växla (bakåt) mellan Standardläge för skärm, Helskärmsläge med menyrad och Helskärmsläge	Skift + F	Skift + F
Byta färg på arbetsytan (växla framåt)	Blanksteg + F (eller högerklicka på arbetsytans bakgrund och välj en färg)	Blanksteg + F (eller håll ned Ctrl, klicka på arbetsytans bakgrund och välj en färg)
Byta färg på arbetsytan (växla bakåt)	Blanksteg + Skift + F	Blanksteg + Skift + F
Anpassa bilden till fönstret	Dubbelklicka på handverktyget	Dubbelklicka på handverktyget
Förstora 100 %	Dubbelklicka på zoomverktyget eller Ctrl + 1	Dubbelklicka på zoomverktyget eller Kommando + 1
Växla till handverktyget (när du inte är i textredigeringsläge)	Mellanslag	Mellanslag
Panorera flera dokument samtidigt med handverktyget	Skift-dra	Skift-dra
Växla till verktyget Zooma in	Ctrl + blanksteg	Kommando+Blanksteg
Växla till verktyget Zooma ut	Alt+Blanksteg	Alt+Blanksteg
Flytta zoomningsmarkeringen medan du drar med verktyget Zoom	Blanksteg-dra	Blanksteg-dra
Använda ett zoomprocentvärde och låta zoomrutan förbli aktiv	Skift + Retur i zoomningsrutan på panelen Överblick	Skift + Retur i zoomningsrutan på panelen Överblick
Zooma in särskilda områden i en bild	Håll ned Ctrl och dra över förhandsvisningen på panelen Överblick	Håll ned Kommando och dra över förhandsvisningen på panelen Överblick
Zooma in tillfälligt i en bild	Håll ned H och klicka sedan på bilden och håll ned musknappen	Håll ned H och klicka sedan på bilden och håll ned musknappen
Rulla en bild med handverktyget	Håll ned Blanksteg och dra, eller dra i visningsramen på panelen Överblick	Håll ned Blanksteg och dra, eller dra i visningsramen på panelen Överblick
Rulla uppåt eller nedåt en skärm	PgUp eller PgDn†	PgUp eller PgDn†
Rulla uppåt eller nedåt tio enheter	Skift + PgUp eller PgDn†	Skift + PgUp eller PgDn†
Flytta visningen till övre vänstra hörnet eller nedre högra hörnet	Home eller End	Home eller End
Växla lagermask på/av som maskeringsfilm (lagermasken måste vara markerad)	* (endast i den numeriska delen av tangentbordet)	* (endast i den numeriska delen av tangentbordet)
†Håll ned Ctrl (Win) eller Kommando (Mac OS) för att rulla åt vänster (PgUp) eller åt höger (PgDn)		

Överst på sidan

Kortkommando för Tänjning av marionett

Den här listan är inte fullständig, men innehåller genvägar som inte visas i menykommandon eller i verktygstips.

Resultat	Windows	Mac OS
Avbryt helt och hållet	Esc	Esc

Ångra den senaste punktjusteringen	Ctrl + Z	Kommando + Z
Markera alla punkter	Ctrl+A	Kommando + A
Avmarkera alla punkter	Ctrl+D	Kommando + D
Markera flera punkter	Skift-klicka	Skift-klicka
Flytta flera markerade punkter	Skift-dra	Skift-dra
Dölj punkter tillfälligt	H	H

Överst på sidan

Kortkommando för Förfina kant

Resultat	Windows	Mac OS
Öppna dialogrutan Förfina kant	Ctrl + Alt + R	Kommando + Alternativ + R
Bläddra (framåt) genom förhandsvisningslägena	F	F
Bläddra (bakåt) genom förhandsvisningslägena	Skift + F	Skift + F
Växla mellan originalbilden och förhandsvisningen av markeringen	X	X
Växla mellan ursprungsmarkeringen och den förfinade versionen	P	P
Aktivera och inaktivera förhandsvisning av radie	J	J
Växla mellan verktygen Förfina radie och Ta bort förbättringar	Skift+E	Skift+E

Överst på sidan

Kortkommando för Filtergalleri

Resultat	Windows	Mac OS
Använda ett nytt filter ovanpå det markerade	Håll ned Alt och klicka på ett filter	Håll ned Alternativ och klicka på ett filter
Öppna/stänga alla visningstrianglar	Håll ned Alt och klicka på en visningstriangel	Håll ned Alternativ och klicka på en visningstriangel
Ändra knappen Avbryt till Standard	Ctrl	Kommando
Ändra knappen Avbryt till Återställ	Alt	Alt
Ångra/Gör om	Ctrl + Z	Kommando + Z
Gå framåt	Ctrl + Skift + Z	Kommando + Skift + Z
Gå bakåt	Ctrl + Alt + Z	Kommando + Alt + Z

Överst på sidan

Kortkommando för Gör flytande

Resultat	Windows	Mac OS

Skeva framåt	W	W
Rekonstruera	R	R
Snurra medsols	C	C
Snörp ihop	S	S
Utbuktningsverktyg	B	B
Skjut penseldrag till vänster	O	O
Spegelvänd	M	M
Turbulensverktyg	T	T
Verktyg för fryst mask	F	F
Tina mask	D	D
Byta riktning på verktygen Blås upp, Snörp ihop, Skjut penseldrag till vänster och Spegelvänd	Alt + verktyg	Alt + verktyg
Upprepa förvrängningen	Alt-dra i förhandsvisning när verktyget Rekonstruera eller något av lägena, Förskjutning, Amplitwist eller Matcha lokala förvrängningar är valt	Håll ned Alternativ och dra i förhandsvisningen när rekonstruktionsverktyget eller något av lägena Förskjutning, Amplitwist eller Matcha lokal förvrängning är aktiverat.
Öka/minska penselstorleken med 2 eller täthet, tryck, hastighet eller turbulensdarr med 1	Uppåtpil/Nedåtpil i textrutorna Penselstorlek, Täthet, Tryck, Hastighet eller Turbulensdarr†	Uppåtpil/Nedåtpil i textrutorna Penselstorlek, Täthet, Tryck, Hastighet eller Turbulensdarr†
Öka/minska penselstorleken med 2 eller täthet, tryck, hastighet eller turbulensdarr med 1	Högerpil/Vänsterpil när reglaget Penselstorlek, Täthet, Tryck, Hastighet eller Turbulensdarr visas†	Högerpil/Vänsterpil när reglaget Penselstorlek, Täthet, Tryck, Hastighet eller Turbulensdarr visas†
Bläddra igenom kontrollerna till höger uppifrån	Tabb	Tabb
Bläddra igenom kontrollerna till höger nerifrån	Skift + Tabb	Skift + Tabb
Ändra Avbryt till Återställ	Alt	Alt
†Håll ned Skift för att öka/minska tio gånger		

Överst på sidan

Kortkommando för Gränspunkt

Resultat	Windows	Mac OS
Zooma 2x (tillfälligt)	X	X
Zooma in	Ctrl + + (plus)	Kommando + + (plus)
Zooma ut	Ctrl + - (minus)	Kommando + - (minus)
Anpassa till vy	Ctrl + 0 (noll), Dubbelklicka på handverktyget	Kommando + 0 (noll), Dubbelklicka på handverktyget
Zooma till mitten vid 100 %	Dubbelklicka på zoomverktyget	Dubbelklicka på zoomverktyget
Öka penselstorleken (pensel- och stämpelverktyg)	]	]

Minska penselstorleken (pensel- och stämpelverktyg)	[	[
Öka penselns hårdhet (pensel- och stämpelverktyg)	Skift +]	Skift +]
Minska penselns hårdhet (pensel- och stämpelverktyg)	Skift + [	Skift + [
Ångra senaste åtgärden	Ctrl + Z	Kommando + Z
Göra om föregående åtgärd	Ctrl + Skift + Z	Kommando + Skift + Z
Avmarkera alla	Ctrl + D	Kommando + D
Dölja markering och plan	Ctrl + H	Kommando + H
Flytta markering en pixel	Piltangenter	Piltangenter
Flytta markering 10 pixlar	Skift + piltangenter	Skift + piltangenter
Kopiera	Ctrl + C	Kommando + C
Klistra in	Ctrl + V	Kommando + V
Upprepa föregående kopia och flytt	Ctrl + Skift + T	Kommando + Skift + T
Skapa en flytande markering från den aktuella markeringen	Ctrl + Alt + T	
Fylla en markering med bilden under pekaren	Ctrl-dra	Kommando-dra
Skapa en dubblett av markeringen som en flytande markering	Håll ned Ctrl + Alt och dra	Håll ned Kommando + Alt och dra
Begränsa markeringen till 15 graders rotering	Alt + Skift för att rotera	Alternativ + Skift för att rotera
Markera ett plan under ett annan markerat plan	Ctrl + klicka på planet	Håll ned Kommando och klicka på planet
Skapa 90 graders plan mot överordnat plan	Ctrl-dra	Kommando-dra
Ta bort sista noden när plan skapas	Backsteg	Ta bort
Skapa ett fullstort arbetsyteplan vinkelrätt mot kameran	Dubbelklicka på verktyget Skapa plan	Dubbelklicka på verktyget Skapa plan
Visa/dölja mått (endast Photoshop Extended)	Ctrl + Skift + H	Kommando + Skift + H
Exportera till en DFX-fil (endast Photoshop Extended)	Ctrl + E	Kommando + E
Exportera till en 3DS-fil (endast Photoshop Extended)	Ctrl + Skift + E	Kommando + Skift + E

Överst på sidan

Kortkommando för dialogrutan Camera Raw

Obs! *Håll ned en tangent för att aktivera ett verktyg tillfälligt. Släpp tangenten för att återgå till det föregående verktyget.*

Resultat	Windows	Mac OS
Zoomverktyget	Z	Z

Hand, verktyg	H	H
Verktyget Vitbalans	I	I
Färgprov	S	S
Beskärningsverktyget	C	C
Räta upp, verktyg	A	A
Verktyget Fläckborttagning	B	B
Borttagning av röda ögon	E	E
Panelen Grundläggande	Ctrl+Alt+1	Kommando+Alt+1
Panelen Tonkurva	Ctrl+Alt+2	Kommando+Alt+2
Panelen Skärpa	Ctrl+Alt+3	Kommando+Alt+3
Panelen HSL/Gråskala	Ctrl+Alt+4	Kommando+Alt+4
Panelen Dela upp toning	Ctrl+Alt+5	Kommando+Alt+5
Panelen Linskorrigering	Ctrl+Alt+6	Kommando+Alt+6
Panelen Kamerakalibrering	Ctrl+Alt+7	Kommando+Alt+7
Panelen Förinställningar	Ctrl+Alt+8	Kommando+Alt+8 (kortkommandot för zoomning i Mac OS Universal Access måste inaktiveras i Systeminställningar)
Panelen Öppna fixeringar	Ctrl+Alt+9	Kommando+Alt+9
Verktyget Måljustering av parametrisk kurva	Ctrl+Alt+Skift+T	Kommando+Alt+Skift+T
Verktyget Måljustering av nyans	Ctrl+Alt+Skift+H	Kommando+Alt+Skift+H
Verktyget Måljustering av mättnad	Ctrl+Alt+Skift+S	Kommando+Alt+Skift+S
Verktyget Måljustering av luminans	Ctrl+Alt+Skift+L	Kommando+Alt+Skift+L
Verktyget Måljustering av gråskaleblandning	Ctrl+Alt+Skift+G	Kommando+Alt+Skift+G
Verktyget Senaste använda måljustering	T	T
Verktyget Justeringspensel	K	K
Verktyget Övertoningsfilter	G	G
Öka/minska penselstorlek	. / ,	. / ,
Öka/minska penselludd	Skift +] / Skift + [	Skift +] / Skift + [
Öka/minska flödet för verktyget Justeringspensel i steg om 10	= (likhetstecken) / - (minus)	= (likhetstecken) / - (minus)
Växla tillfälligt från tilläggsläge till raderingsläge för verktyget Justeringspensel eller från raderingsläge till tilläggsläge	Alt	Alt
Öka eller minska tillfällig storlek på verktyget Justeringspensel	Alt +] / Alt + [	Alt +] / Alt + [
Öka eller minska tillfälligt ludd på verktyget Justeringspensel	Alt + Shift +] / Alt + Shift + [	Alt + Skift +] / Alt + Skift + [

Öka eller minska flödet tillfälligt för verktyget Justeringspensel i steg om 10	Alt + = / Alt + -	Alt = / Alt + -
Växla till nyläge från tilläggsläge eller raderingsläge i verktyget Justeringspensel eller verktyget Övertoningsfilter	N	N
Växla Automatisk mask för verktyget Justeringspensel	M	M
Växla Visa Mask för verktyget Justeringspensel	Y	Y
Växla pins för verktyget Justeringspensel	V	V
Växla övertäckning för verktyget Övertoningsfilter, Fläckborttagning eller Borttagning av röda ögon.	V	V
Rotera bilden åt vänster	L eller Ctrl +]	L
Rotera bilden åt höger	R eller Ctrl + [	R
Zooma in	Ctrl + + (plus)	Kommando + + (plus)
Zooma ut	Ctrl + - (minus)	Kommando + - (minus)
Växla tillfälligt till verktyget Zooma in (Fungerar inte om verktyget Räta upp är aktiverat. Om verktyget Beskär är aktivt, aktiveras tillfälligt verktyget Räta upp.)	Ctrl	Kommando
Växla tillfälligt till verktyget Zooma ut och ändra knappen Öppna bild till Öppna kopia, samt knappen Avbryt till Återställ.	Alt	Alt
Växla förhandsvisning	P	P
Fullskärmsläge	F	F
Aktivera verktyget Vitbalans tillfälligt och ändra knappen Öppna bild till Öppna objekt. (Fungerar inte om verktyget Beskärning är aktivt.)	Skift	Skift
Markera flera punkter på panelen Kurvor	Klicka på den första punkten, håll ned Skift och klicka på ytterligare punkter	Klicka på den första punkten, håll ned Skift och klicka på ytterligare punkter
Lägga till en punkt på kurvan på panelen Kurvor	Ctrl-klicka vid förhandsvisning	Håll ned Kommando och klicka i förhandsvisningen
Flytta markerade punkter på panelen Kurvor (1 enhet)	Piltangenter	Piltangenter
Flytta markerade punkter på panelen Kurvor (10 enheter)	Skift + piltangent	Skift + piltangent
Öppna markerade bilder i dialogrutan Camera Raw från Bridge	Ctrl + R	Kommando + R
Öppna markerade bilder från Bridge utan att dialogrutan Camera Raw visas	Skift + dubbelklicka på bilden	Skift + dubbelklicka på bilden
Visa markeringar som beskärs i Förhandsvisning	Håll ned Alt och dra reglaget Exponering, Återställning eller Svart	Håll ned Alternativ och dra reglaget Exponering, Återställning eller Svart
Urklippsvarning i högdagrarna	O	O
Klippvarning för skuggor	U	U

(Bildbandsläge) Sätt ett betyg mellan 1 - 5 stjärnor	Ctrl+1–5	Kommando + 1–5
(Bildbandsläge) Höj/sänk betyget	Ctrl+. (punkt) / Ctrl+, (komma)	Kommando+. (punkt) / Kommando+, (komma)
(Bildbandsläge) Lägg till röd etikett	Ctrl+6	Kommando+6
(Bildbandsläge) Lägg till gul etikett	Ctrl+7	Kommando+7
(Bildbandsläge) Lägg till grön etikett	Ctrl+8	Kommando+8
(Bildbandsläge) Lägg till blå etikett	Ctrl+9	Kommando+9
(Bildbandsläge) Lägg till lila etikett	Ctrl+Skift+0	Kommando+Skift+0
Inställningar för Camera Raw	Ctrl + K	Kommando + K
Tar bort inställningar för Adobe Camera Raw	Ctrl + Alt (vid öppnande)	Alternativ + Skift (vid öppnande)

Överst på sidan

Kortkommando för dialogrutan Svartvit

Resultat	Windows	Mac OS
Öppna dialogrutan Svartvit	Skift + Ctrl + Alt + B	Skift + Kommando + Alternativ + B
Öka/minska värdet med 1 %	Uppåtpil/nedåtpil	Uppåtpil/nedåtpil
Öka/minska värdet med 10 %	Skift+Uppåtpil/Nedåtpil	Skift+Uppåtpil/Nedåtpil
Ändra värdena på det närmaste färgreglaget	Klicka och dra i bilden.	Klicka och dra i bilden.

Överst på sidan

Kortkommando för Kurvor

Resultat	Windows	Mac OS
Öppna dialogrutan Kurvor	Ctrl + M	Kommando + M
Markera nästa punkt i kurvan	+ (plus)	+ (plus)
Markera föregående punkt i kurvan	- (minus)	- (minus)
Markera flera punkter på kurvan	Skift + klicka på punkterna	Skift + klicka på punkterna
Avmarkera en punkt	Ctrl + D	Kommando + D
Ta bort en punkt på kurvan	Markera en punkt och tryck på Del	Markera en punkt och tryck på Del
Flytta den markerade punkten 1 enhet	Piltangenter	Piltangenter
Flytta den markerade punkten 10 enheter	Skift + piltangenter	Skift + piltangenter
Visa markeringar och skuggor som kommer att beskäras	Håll ned Alt och dra reglagen för svart- och vitpunkt	Håll ned Alternativ och dra reglagen för svart- och vitpunkt
Definiera en punkt på den sammansatta kurvan	Håll ned Ctrl och klicka i bilden	Håll ned Kommando och klicka i bilden
Definiera en punkt på kanalkurvorna	Håll ned Skift + Ctrl och klicka i bilden	Håll ned Skift + Kommando och klicka i

		bilden
Växla mellan stödrasterstorlekar	Håll ned Alt och klicka i fältet	Håll ned Alternativ och klicka i fältet

Överst på sidan

Tangenter för att markera och flytta objekt

Den här listan är inte fullständig, men innehåller genvägar som inte visas i menykommandon eller i verktygstips.

Resultat	Windows	Mac OS
Flytta markeringsramen medan du markerar‡	Något av markeringsramverktygen (utom markeringsramen för en kolumn eller en rad) + blanksteg-dra	Något av markeringsramverktygen (utom markeringsramen för en kolumn eller en rad) + blanksteg-dra
Lägga till i en markering	Något av markeringsverktygen + Skift-dra	Något av markeringsverktygen + Skift-dra
Förminska en markering	Något av markeringsverktygen + Alt-dra	Något av markeringsverktygen + Alt-dra
Överlappa en markering	Valfritt markeringsverktyg (förutom verktyget Snabbval) + Skift-Alt-dra	Valfritt markeringsverktyg (förutom verktyget Snabbval) + Skift-Alt-dra
Begränsa en markeringsram till en kvadrat eller cirkel (om inga andra markeringar är aktiva)‡	Skift-dra	Skift-dra
Drar markeringsramen från mitten (om inga andra markeringar är aktiva)‡	Alt-dra	Alt-dra
Begränsa en form och rita markeringsramen från mitten‡	Skift + Alt-dra	Skift + Alt-dra
Växla till verktyget Flytta	Ctrl (utom när handverktyget, segmentverktyget, banverktyget, formverktyget eller något av ritstiftsverktygen är aktiverat)	Kommando (utom när handverktyget, segmentverktyget, banverktyget, formverktyget eller något av ritstiftsverktygen är aktiverat)
Växla från Magnetlasso till Lasso	Alt-dra	Alt-dra
Växla från Magnetlasso till Polygonlasso	Alt-klicka	Alt-klicka
Utföra/avbryta en åtgärd med Magnetlasso	Retur/Esc eller Ctrl + . (punkt)	Retur/Esc eller Kommando + . (punkt)
Flytta en kopia av en markering	Verktyget Flytta + Alt + dra markering‡	Verktyget Flytta + Alt + dra markering‡
Flytta markerat område en pixel	Markeringen + Högerpil, Vänsterpil, Uppåtpil eller Nedåtpil††	Markeringen + Högerpil, Vänsterpil, Uppåtpil eller Nedåtpil††
Flytta markering en pixel	Verktyget Flytta + Högerpil, Vänsterpil, Uppåtpil eller Nedåtpil†‡	Verktyget Flytta + Högerpil, Vänsterpil, Uppåtpil eller Nedåtpil†‡
Flytta lager en pixel när ingenting är markerat i lagret	Ctrl + Högerpil, Vänsterpil, Uppåtpil eller Nedåtpil†	Kommando + Högerpil, Vänsterpil, Uppåtpil eller Nedåtpil†
Öka eller minska avkänningsbredden	Verktyget Magnetlasso + [eller]	Verktyget Magnetlasso + [eller]
Acceptera eller avsluta beskärning	Verktyget Beskärning + Retur eller Esc	Verktyget Beskärning + Retur eller Esc
Växla mellan att aktivera och inaktivera beskärningsskärm	/ (snedstreck)	/ (snedstreck)
Skapa gradskiva	Linjal + Alt-dra slutpunkten	Linjal + Alt-dra slutpunkten
Fästa en stödlinje mot linjalens skalmarkeringar (utom när Visa > Fäst är avmarkerat)	Skift-dra stödlinjen	Skift-dra stödlinjen
Konverterar mellan vågräta och lodräta	Alt-dra stödlinjen	Alt-dra stödlinjen

stödlinjer		

†Håll ned Skift när du vill flytta tio pixlar

‡Gäller formverktyg

Överst på sidan

Kortkommandon för omformning av markeringar, markeringsgränser och banor

Den här listan är inte fullständig, men innehåller genvägar som inte visas i menykommandon eller i verktygstips.

Resultat	Windows	Mac OS
Omforma från mitten eller spegla	Alt	Alt
Begränsa	Skift	Skift
Förvränga	Ctrl	Kommando
Använda	Retur	Retur
Avbryt	Ctrl + . (punkt) eller Esc	Kommando + . (punkt) eller Esc
Omforma fritt med kopierade data	Ctrl + Alt + T	Kommando + Alt + T
Omforma igen med kopierade data	Ctrl + Skift + Alt + T	Kommando + Skift + Alt + T

Överst på sidan

Kortkommando för att redigera banor

Den här listan är inte fullständig, men innehåller genvägar som inte visas i menykommandon eller i verktygstips.

Resultat	Windows	Mac OS
Markera flera fästpunkter	Verktyget Direktmarkering + Skift-klicka	Verktyget Direktmarkering + Skift-klicka
Markera en hel bana	Verktyget Direktmarkering + Alt-klicka	Verktyget Direktmarkering + Alt-klicka
Duplicera en bana	Verktyget Ritstift (valfritt ritstiftsverktyg), Banmarkering eller Direktmarkering + Ctrl + Alt-dra	Verktyget Ritstift (valfritt ritstiftsverktyg), Banmarkering eller Direktmarkering + Kommando + Alt-dra
Växla från verktyget Banmarkering, Ritstift, Lägg till fästpunkt, Ta bort fästpunkt eller Konvertera fästpunkt till Direktmarkering	Ctrl	Kommando
Växla från verktyget Ritstift Frihandsritstift till Konvertera fästpunkt när pekaren befinner sig över en fäst- eller riktningspunkt	Alt	Alt
Stänga en bana	Magnetiskt ritstift-dubbelklicka	Magnetiskt ritstift-dubbelklicka
Stänga bana med rakt segment	Magnetiskt ritstift + Alt-dubbelklicka	Magnetiskt ritstift + Alt-dubbelklicka

Överst på sidan

Tangenter för att måla

Den här listan är inte fullständig, men innehåller genvägar som inte visas i menykommandon eller i verktygstips.

Resultat	Windows	Mac OS
Välj förgrundsfärg från färgväljaren	Valfritt målarverktyg + Skift + Alt +	Valfritt målarverktyg + Ctrl + Alt +

	högerklicka och dra	Kommandotangenten och dra
Välj förgrundsfärg från bilden med pipetten	Valfritt målarverktyg + Alt eller valfritt formverktyg + Alt (utom när alternativet Banor är markerat)	Valfritt målarverktyg + Alternativ eller valfritt formverktyg + Alternativ (utom när alternativet Banor är markerat)
Markera bakgrundsfärg	Pipettverktyget + Alt-klicka	Pipettverktyget + Alt-klicka
Färgprov	Pipettverktyget+ Skift	Pipettverktyget+ Skift
Tar bort färgprov	Verktyget Färgprov + Alt-klicka	Verktyget Färgprov + Alt-klicka
Anger opacitet, tolerans, styrka eller exponering för målningsläge	Något av målar- eller redigeringsverktygen + siffertangenter (t.ex. 0 = 100 %, 1 = 10 %, 4 och sedan 5 i snabb följd = 45 %) (När airbrushalternativet är aktiverat använder du Skift + siffertangenterna)	Något av målar- eller redigeringsverktygen + siffertangenter (t.ex. 0 = 100 %, 1 = 10 %, 4 och sedan 5 i snabb följd = 45 %) (När airbrushalternativet är aktiverat använder du Skift + siffertangenterna)
Anger flöde för målningsläge	Något av målar- eller redigeringsverktygen + Skift + siffertangenter (t.ex. 0 = 100 %, 1 = 10 %, 4 och sedan 5 i snabb följd = 45 %) (När airbrushalternativet är aktiverat utelämnar du Skift)	Något av målar- eller redigeringsverktygen + Skift + siffertangenter (t.ex. 0 = 100 %, 1 = 10 %, 4 och sedan 5 i snabb följd = 45 %) (När airbrushalternativet är aktiverat utelämnar du Skift)
Blandpenseln ändrar inställningar för blandning	Alt + Skift + siffra	Alt + Skift + siffra
Blandpenseln ändrar inställningar för fuktighet	Siffertangenter	Siffertangenter
Blandpenseln ändrar fuktighet och blandning till noll	00	00
Bläddra mellan blandningslägen	Skift + + (plus) eller - (minus)	Skift + + (plus) eller - (minus)
Öppna dialogrutan Fyllning från bakgrunds- eller standardlagret	Backsteg eller Skift+Backsteg	Delete eller Skift+Delete
Fyll med förgrunds- eller bakgrundsfärg	Alt+Backsteg eller Ctrl+Backsteg†	Alt+Delete eller Kommando+Delete†
Fyllning från historik	Ctrl + Alt + Backsteg†	Kommando+ Alt + Delete†
Visar dialogrutan Fyll	Skift + Backsteg	Skift + Delete
Lås på/av för genomskinliga pixlar	/ (snedstreck)	/ (snedstreck)
Kopplar punkter till en rak linje	Målarverktyg + Skift-klicka	Målarverktyg + Skift-klicka
†Håll ned Skift om du vill behålla genomskinlighet		

Överst på sidan

Kortkommandon för blandningslägen

Resultat	Windows	Mac OS
Bläddra mellan blandningslägen	Skift + + (plus) eller - (minus)	Skift + + (plus) eller - (minus)
Normal	Skift + Alt + N	Skift + Alt + N
Lös upp	Skift + Alt + I	Skift + Alt + I
Lägga bakom (endast penselverktyget)	Skift + Alt + Q	Skift + Alt + Q
Radera (endast penselverktyget)	Skift + Alt + R	Skift + Alt + R
Mörkare	Skift + Alt + K	Skift + Alt + K

Multiplicera	Skift + Alt + M	Skift + Alt + M
Efterbel. färg	Skift + Alt + B	Skift + Alt + B
Linjär efterbelysning	Skift + Alt + A	Skift + Alt + A
Ljusare	Skift + Alt + G	Skift + Alt + G
Raster	Skift + Alt + S	Skift + Alt + S
Färgskugga	Skift + Alt + D	Skift + Alt + D
Linjär skugga	Skift + Alt + W	Skift + Alt + W
Täcka över	Skift + Alt + O	Skift + Alt + O
Mjukt ljus	Skift + Alt + F	Skift + Alt + F
Skarpt ljus	Skift + Alt + H	Skift + Alt + H
Klart ljus	Skift + Alt + V	Skift + Alt + V
Linjärt ljus	Skift + Alt + J	Skift + Alt + J
Strålljus	Skift + Alt + Z	Skift + Alt + Z
Hård blandning	Skift + Alt + L	Skift + Alt + L
Differens	Skift + Alt + E	Skift + Alt + E
Uteslutning	Skift + Alt + X	Skift + Alt + X
Nyans	Skift + Alt + U	Skift + Alt + U
Mättnad	Skift+ Alt + T	Skift + Alt + T
Färg	Skift + Alt + C	Skift + Alt + C
Luminiscens	Skift + Alt + Y	Skift + Alt + Y
Tunna ut	Verktyget Svamp + Skift + Alt + D	Verktyget Svamp + Skift + Alt + D
Mätta	Verktyget Svamp + Skift + Alt + S	Verktyget Svamp + Skift + Alt + S
Avskärma/efterbelysa skuggor	Verktyget Skugga/Efterbelys + Skift + Alt + S	Verktyget Skugga/Efterbelys + Skift + Alt + S
Avskärma/efterbelysa mellantoner	Verktyget Skugga/Efterbelys + Skift + Alt + M	Verktyget Skugga/Efterbelys + Skift+ Alt + M
Avskärma/efterbelysa högdagrar	Verktyget Skugga/Efterbelys + Skift + Alt + H	Verktyget Skugga/Efterbelys + Skift + Alt + H
Använda blandningsläget Tröskelvärde för bitmappsbilder och läget Normal för övriga bilder	Skift + Alt + N	Skift + Alt + N

Överst på sidan

Kortkommando för markering och redigering av text

Den här listan är inte fullständig, men innehåller genvägar som inte visas i menykommandon eller i verktygstips.

Resultat	Windows	Mac OS
Flytta text i en bild	Ctrl-dra texten när textlagret är markerat	Kommando-dra texten när textlagret är markerat

Markera ett tecken åt vänster/höger eller en rad ned/upp eller ett ord åt vänster/höger	Skift + Vänsterpil/Högerpil eller Nedåtpil/Uppåtpil eller Ctrl + Skift + Vänsterpil/Högerpil	Skift + Vänsterpil/Högerpil eller Nedåtpil/Uppåtpil eller Kommando + Skift + Vänsterpil/Högerpil
Markera tecken från insättningspunkt till musklickningspunkt	Skift-klicka	Skift-klicka
Flytta ett tecken åt vänster/höger, en rad ned/upp eller ett ord åt vänster/höger	Vänsterpil/Högerpil, Nedåtpil/Uppåtpil eller Ctrl + Vänsterpil/Högerpil	Vänsterpil/Högerpil, Nedåtpil/Uppåtpil eller Kommando + Vänsterpil/Högerpil
Skapa ett nytt textlager när ett textlager är markerat på panelen Lager	Skift-klicka	Skift-klicka
Markera ett ord, en rad, ett stycke eller en hel text	Dubbelklicka, trippelklicka, klicka fyra gånger eller fem gånger	Dubbelklicka, trippelklicka, klicka fyra gånger eller fem gånger
Visa/dölja markering i markerad text	Ctrl + H	Kommando + H
Visa markeringsramen för omformning av text när du redigerar text, eller aktivera verktyget Flytta om markören finns inuti markeringsramen	Ctrl	Kommando
Ändra skala på text i en markeringsram när du ändrar storlek på markeringsramen	Ctrl-dra ett av markeringsramens handtag	Kommando-dra ett av markeringsramens handtag
Flytta en textruta medan du skapar textrutan	Blanksteg-dra	Blanksteg-dra

Överst på sidan

Kortkommando för att formatera text

Den här listan är inte fullständig, men innehåller genvägar som inte visas i menykommandon eller i verktygstips.

Resultat	Windows	Mac OS
Justera åt vänster, mot mitten eller åt höger	Verktyget Vågrät text + Ctrl + Skift + L, C eller R	Verktyget Vågrät text + Kommando + Skift + L, C eller R
Justera uppåt, mot mitten eller nedåt	Verktyget Lodrät text + Ctrl + Skift + L, C eller R	Verktyget Lodrät text + Kommando + Skift + L, C eller R
Välja 100 % för vågrät skala	Ctrl + Skift + X	Kommando + Skift + X
Välja 100 % för lodrät skala	Ctrl + Skift + Alt + X	Kommando + Skift + Alt + X
Välja automatiskt radavstånd	Ctrl + Skift + Alt + A	Kommando + Skift + Alt + A
Välja 0 för spärra/knip	Ctrl + Skift + Q	Kommando + Ctrl + Skift + Q
Justera stycket, sista raden vänsterjusteras	Ctrl + Skift + J	Kommando + Skift + J
Justera stycket, justerar alla	Ctrl + Skift + F	Kommando+Skift+F
Växla mellan att aktivera och inaktivera avstavning i stycke	Ctrl + Skift + Alt + H	Kommando + Ctrl + Skift + Alt + H
Växla mellan att aktivera och inaktivera enradshanterare och flerradshanterare	Ctrl + Skift + Alt + T	Kommando + Skift + Alt + T
Öka eller minska storleken på den markerade texten med 2 punkter eller pixlar	Ctrl + Skift + , (komma) eller . (punkt)†	Kommando + Skift + , (komma) eller . (punkt)†
Öka eller minska radavståndet med 2 punkter eller pixlar	Alt + Nedåtpil/Uppåtpil††	Alt + Nedåtpil/Uppåtpil††

Öka eller minska baslinjeförskjutningen med 2 punkter eller pixlar	Skift + Alt + Nedåtpil eller Uppåtpil††	Skift + Alt + Nedåtpil eller Uppåtpil††
Öka eller minska kerning och spärra/knip med 20/1000 fyrkanter	Alt + Vänsterpil eller Högerpil††	Alt + Vänsterpil eller Högerpil††

†Håll ned Alt om du vill öka eller minska med 10

††Håll ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) om du vill öka eller minska med 10

Överst på sidan

Kortkommandon för segmentering och optimering

Resultat	Windows	Mac OS
Växla mellan verktygen Segment och Markera segment	Ctrl	Kommando
Rita kvadratiskt segment	Skift-dra	Skift-dra
Rita från mitten och utåt	Alt-dra	Alt-dra
Rita kvadratiskt segment från mitten och utåt	Skift + Alt-dra	Skift + Alt-dra
Flytta segment medan du skapar segment	Blanksteg-dra	Blanksteg-dra
Öppna sammanhangsberoende meny	Högerklicka på segmentet	Håll ned Ctrl och klicka på segmentet

Överst på sidan

Kortkommandon för paneler

Den här listan är inte fullständig, men innehåller genvägar som inte visas i menykommandon eller i verktygstips.

Resultat	Windows	Mac OS
Ange alternativ för nya objekt (förutom för panelerna Funktionsmakron, Animering, Stilar, Penslar, Verktygsförinställningar och Lagerkompositioner)	Alt-klicka på Nytt	Alt-klicka på Nytt
Ta bort utan bekräftelse (gäller inte panelen Pensel)	Alt-klicka på knappen Ta bort	Alt-klicka på knappen Ta bort
Tillämpa värdet och se till att textrutan är markerad	Skift + Retur	Skift + Retur
Visa/dölj alla paneler	Tabb	Tabb
Visa/dölja alla paneler utom verktygslådan och alternativfältet	Skift + Tabb	Skift + Tabb
Markera alternativfält	Markera verktyget och tryck på Retur	Markera verktyget och tryck på Retur
Öka/minska markerade värden med 10	Skift+Uppåtpil/Nedåtpil	Skift+Uppåtpil/Nedåtpil

Överst på sidan

Kortkommando för panelen Funktionsmakron

Resultat	Windows	Mac OS
Aktivera ett kommando och inaktivera alla andra eller aktivera alla kommandon	Håll ned Alt och klicka på bockmarkeringen vid ett kommando	Håll ned Alternativ och klicka på bockmarkeringen vid ett kommando

Aktivera den aktuella modala kontrollen och inaktivera eller aktivera alla andra modala kontroller	Alt-klicka	Alt-klicka
Ändra funktionsmakro eller alternativ för funktionsmakrouppsättning	Alt + dubbelklicka på ett funktionsmakro eller funktionsmakrouppsättningen	Alternativ + dubbelklicka på ett funktionsmakro eller funktionsmakrouppsättningen
Visa dialogrutan Alternativ för det inspelade kommandot	Dubbelklicka på det inspelade kommandot	Dubbelklicka på det inspelade kommandot
Spela upp hela funktionsmakrot	Ctrl + dubbelklicka på ett funktionsmakro	Kommando + dubbelklicka på ett funktionsmakro
Komprimera/expandera alla komponenter i ett funktionsmakro	Alt-klicka på triangeln	Alt-klicka på triangeln
Spela upp ett kommando	Ctrl-klicka på knappen Spela upp	Kommando-klicka på knappen Spela
Skapa ett nytt funktionsmakro och börja spela in utan bekräftelse	Alt-klicka på knappen Nytt funktionsmakro	Alt-klicka på knappen Nytt funktionsmakro
Markera angränsande objekt av samma slag	Skift-klicka på funktionsmakrot/kommandot	Skift-klicka på funktionsmakrot/kommandot
Markera icke angränsande objekt av samma slag	Ctrl-klicka på funktionsmakrot/kommandot	Kommando-klicka på funktionsmakrot/kommandot

Överst på sidan

Filter för justeringslager

Om du hellre vill växla kanal genom Alt+1 för rött väljer du Redigera > Kortkommandon och därefter Använd äldre kanalgenvägar. Starta sedan om Photoshop.

Resultat	Windows	Mac OS
Välj den kanal som du vill justera	Alt + 3 (röd), 4 (grön), 5 (blå)	Alternativ + 3 (röd), 4 (grön), 5 (blå)
Välj sammansatt kanal för justering	Alt + 2	Alternativ + 2
Ta bort justeringslager	Delete eller Backsteg	Ta bort
Ange auto-alternativ för nivåer eller kurvor	Tryck ned Alt och klicka på knappen Auto	Tryck ned Alt och klicka på knappen Auto

Överst på sidan

Kortkommando för panelen Animering i bildruteläge

Resultat	Windows	Mac OS
Markera/avmarkera flera bildrutor i följd	Håll ned Skift och klicka på den andra bildrutan	Håll ned Skift och klicka på den andra bildrutan
Markera/avmarkera flera bildrutor som inte kommer i följd	Håll ned Ctrl och klicka på flera bildrutor	Håll ned Kommando och klicka på flera bildrutor
Klistra in med föregående inställningar utan att visa dialogrutan	Alt + kommandot Klistra in bildrutor på panelens snabbmeny	Alternativ + kommandot Klistra in bildrutor på panelens snabbmeny

Överst på sidan

Kortkommando för panelen Animering i tidslinjeläge (Photoshop Extended)

Obs! *Du kan aktivera alla kortkommandon genom att välja Aktivera kortkommandon för tidslinje från panelmenyn Animering (tidslinje).*

Resultat	Windows	Mac OS
Börja spela upp tidslinjen eller animeringspanelen	Mellanslag	Mellanslag
Växla mellan tidkod och bildrutenummer (aktuell tidsvy)	Alt-klicka på fältet för aktuell tid (längst upp till vänster i tidslinjen).	Alternativ + klicka i fältet för aktuell tid längst upp till vänster i tidslinjen.
Visa och dölja listor med lager	Alt + klicka på	Håll ned Alt och klicka på trianglarna för listorna
Hoppa till nästa/föregående hela sekund på tidslinjen	Håll ned Skift när du klickar på knapparna för nästa och föregående bildruta (på båda sidor om uppspelningsknappen).	Håll ned Skift när du klickar på knapparna för nästa och föregående bildruta (på båda sidor om uppspelningsknappen)
Öka uppspelningshastigheten	Håll ned Skift när du drar den aktuella tiden	Håll ned Skift när du drar den aktuella tiden
Minska uppspelningshastigheten	Håll ned Ctrl när du drar den aktuella tiden	Håll ned Kommando när du drar den aktuella tiden
Fäst ett objekt (nyckelbild, aktuell tid, lagerinpunkt o.s.v.) mot det närmaste objektet på tidslinjen	Skift-dra	Skift-dra
Skala (jämnt fördelat för komprimerad eller utvidgad längd) en markerad grupp med flera nyckelbilder	Håll ned Alt och dra (första eller sista nyckelbilden i markeringen)	Håll ned Alternativ och dra (första eller sista nyckelbilden i gruppen)
Tillbaka en bildruta	Vänsterpil eller Page Up	Vänsterpil eller Page Up
Framåt en bildruta	Högerpil eller Page Down	Högerpil eller Page Down
Tillbaka tio bildrutor	Skift + Vänsterpil eller Skift + Page Up	Skift + Vänsterpil eller Skift + Page Up
Framåt tio bildrutor	Skift + Högerpil eller Skift + Page Down	Skift + Högerpil eller Skift + Page Down
Gå till början av tidslinjen	Startsida	Startsida
Gå till slutet av tidslinjen	End	End
Gå till början av arbetsytan	Skift + Home	Skift + Home
Gå till slutet av arbetsytan	Skift + End	Skift + End
Gå till ingångspunkten för det aktuella lagret	Uppåtpil	Uppåtpil
Gå till utgångspunkten för det aktuella lagret	Nedåtpil	Nedåtpil
Bakåt en sekund	Skift + uppåtpil	Skift + uppåtpil
Framåt en sekund	Skift + Nedåtpil	Skift + Nedåtpil
Återställ ett roterat dokument till dess ursprungliga orientering	Esc	Esc

Överst på sidan

Kortkommando för panelen Pensel

Resultat	Windows	Mac OS
Ta bort pensel	Alt-klicka på penseln	Alt-klicka på penseln
Byta namn på pensel	Dubbelklicka på pensel	Dubbelklicka på pensel

Ändra penselstorlek	Alt + högerklicka + dra åt vänster eller höger	Ctrl + Alt + dra åt vänster och höger
Minska/öka penselns mjukhet/hårdhet	Alt + högerklicka + dra uppåt eller nedåt	Ctrl + Alt + dra uppåt och nedåt
Välja föregående eller nästa penselstorlek	, (komma) eller . (punkt)	, (komma) eller . (punkt)
Välja den första eller sista penseln	Skift + , (komma) eller . (punkt)	Skift + , (komma) eller . (punkt)
Visa exakta hårkors för penslar	Caps Lock eller Skift + Caps Lock	Caps Lock
Växla mellan airbrushalternativ	Skift + Alt + P	Skift + Alt + P

Överst på sidan

Kortkommando för panelen Kanaler

Om du hellre vill växla kanal genom Ctrl/Kommando + 1 för rött väljer du > Redigera > Kortkommandon och därefter Använd äldre kanalgenvägar.

Resultat	Windows	Mac OS
Välj enskilda kanaler	Ctrl + 3 (röd), 4 (grön), 5 (blå)	Kommando + 3 (röd), 4 (grön), 5 (blå)
Välj en sammansatt kanal	Ctrl + 2	Kommando + 2
Läs in kanal som markering	Tryck ned Ctrl och klicka på kanalens miniatyrbild eller Alt + Ctrl + 3 (röd), 4 (grön), 5 (blå)	Tryck ned Kommando och klicka på kanalens miniatyrbild eller Alt + Kommando + 3 (röd), 4 (grön), 5 (blå)
Lägga till i aktuell markering	Tryck ned Ctrl + Skift och klicka på kanalens miniatyrbild.	Tryck ned Kommando + Skift och klicka på kanalens miniatyrbild
Ta bort från aktuell markering	Tryck ned Ctrl + Alt och klicka på kanalens miniatyrbild	Tryck ned Kommando + Alt och klicka på kanalens miniatyrbild
Överlappa med aktuell markering	Tryck ned Ctrl + Skift + Alt och klicka på kanalens miniatyrbild	Tryck ned Kommando + Skift + Alt och klicka på kanalens miniatyrbild
Ange alternativ för knappen Spara markering som kanal	Alt-klicka på Spara markering som kanal	Alt-klicka på Spara markering som kanal
Skapa en ny dekorfärgskanal	Ctrl-klicka på knappen Skapa ny kanal	Kommando-klicka på knappen Skapa ny kanal
Markera/avmarkera markering av flera färgkanaler	Skift-klicka på färgkanalen	Skift-klicka på färgkanalen
Markera/avmarkera alfakanal och visa/dölja som ett lithfilmsöverdrag	Skift-klicka på alfakanalen	Skift-klicka på alfakanalen
Visa kanalalternativ	Dubbelklicka på miniatyren för alfa- eller dekorfärgskanalen	Dubbelklicka på miniatyren för alfa- eller dekorfärgskanalen
Växla sammansatt och gråskalemask i Snabbmaskläge	' (apostrof)	' (apostrof)

Överst på sidan

Kortkommandon för panelen Klonkälla

Resultat	Windows	Mac OS
Visa klonkälla (visar bilden med övertäckning)	Alt+Skift	Alt + Skift
Knuffa klonkälla	Alt + Skift + piltangenter	Alt + Skift + piltangenter

Rotera klonkälla	Alt + Skift + < eller >	Alt + Skift + < eller >
Skala (öka eller minska storleken) klonkällan	Alt + Skift + [eller]	Alt + Skift + [eller]

Överst på sidan

Kortkommando för panelen Färg

Resultat	Windows	Mac OS
Markera bakgrundsfärg	Alt-klicka på en färg i färgremsan	Alt-klicka på en färg i färgremsan
Visa färgremsans meny	Högerklicka på färgremsan	Ctrl-klicka på färgremsan
Bläddra mellan färgalternativ	Skift-klicka på färgskalan	Skift-klicka på färgskalan

Överst på sidan

Kortkommando för panelen Historik

Resultat	Windows	Mac OS
Skapa en ny fixering	Alt + Ny fixering	Alt + Ny fixering
Byta namn på fixering	Dubbelklicka på fixeringens namn	Dubbelklicka på fixeringens namn
Gå framåt bland bildlägen	Ctrl + Skift + Z	Kommando + Skift + Z
Gå bakåt bland bildlägen	Ctrl + Alt + Z	Kommando + Alt + Z
Duplicera ett bildläge utom det aktuella läget	Alt + klicka på bildläget	Alt + klicka på bildläget
Radera händelser permanent (inte Ångra)	Alt + Radera händelser (på snabbmenyn på panelen Händelser)	Alt + Radera händelser (på snabbmenyn på panelen Händelser)

Överst på sidan

Kortkommando för panelen Info

Resultat	Windows	Mac OS
Ändra färgvärdeläge	Klicka på pipettikonen	Klicka på pipettikonen
Ändra måttenhet	Klicka på korshåret	Klicka på korshåret

Överst på sidan

Tangenter för panelen Lager

Resultat	Windows	Mac OS
Läsa in lagergenomskinlighet som markering	Ctrl-klicka på lagerminiatyren	Kommando-klicka på lagerminiatyren
Lägga till i aktuell markering	Tryck ned Ctrl + Skift och klicka på lagrets miniatyrbild.	Tryck ned Kommando + Skift och klicka på lagrets miniatyrbild.
Ta bort från aktuell markering	Tryck ned Ctrl + Alt och klicka på lagrets miniatyrbild.	Tryck ned Kommando + Alt och klicka på lagrets miniatyrbild.
Överlappa med aktuell markering	Tryck ned Ctrl + Skift + Alt och klicka på	Tryck ned Kommando + Skift + Alt och

	lagrets miniatyrbild.	klicka på lagrets miniatyrbild.
Läsa in filtermask som en markering	Håll ned Ctrl och klicka på filtermaskens miniatyrbild	Håll ned Kommando och klicka på filtermaskens miniatyrbild
Gruppera lager	Ctrl + G	Kommando + G
Dela upp lager	Ctrl + Skift + G	Kommando + Skift + G
Skapa/frigöra en urklippsmask	Ctrl + Alt + G	Kommando + Alt + G
Markera alla lager	Ctrl + Alt + A	Kommando + Alt + A
Lägga samman synliga lager	Ctrl + Skift + E	Kommando + Skift + E
Skapa nytt tomt lager med dialogruta	Alt-klicka på knappen Nytt underlager	Alt-klicka på knappen Nytt lager
Skapa nytt lager under mållagret	Ctrl-klicka på knappen Nytt lager	Kommando-klicka på knappen Nytt lager
Markera det översta lagret	Alt + . (punkt)	Alt + . (punkt)
Markera det understa lagret	Alt + ,	Alt + ,
Lägga till en lagermarkering på panelen Lager	Skift + Alt + [eller]	Skift + Alt + [eller]
Markera nästa lager uppåt/nedåt	Alt + [eller]	Alt + [eller]
Flytta mållagret nedåt/uppåt	Ctrl + [eller]	Kommando + [eller]
Lägga samman en kopia av alla synliga lager till ett mållager	Ctrl + Skift + Alt + E	Kommando + Skift + Alt + E
Sammanfoga lager	Markera de lager som du vill sammanfoga och tryck sedan på Ctrl + E	Markera de lager som du vill sammanfoga och tryck sedan på Kommando + E
Flytta lagret längst ned/högst upp	Ctrl + [eller]	Kommando + Skift + [eller]
Kopiera aktuellt lager till lagret nedanför	Alt + kommandot Lägg samman nedåt på panelens snabbmeny	Alt + kommandot Lägg samman nedåt på panelens snabbmeny
Slå ihop alla synliga lager till ett nytt lager över det markerade lagret	Alt + kommandot Lägg samman synliga på panelens snabbmeny	Alt + kommandot Lägg samman synliga på panelens snabbmeny
Visa/dölja endast det här lagret/den här lageruppsättningen eller alla lager/lageruppsättningar	Högerklicka på ögonikonen	Ctrl-klicka på ögonikonen
Visa/dölja alla andra för närvarande synliga lager	Alt-klicka på ögonikonen	Alt-klicka på ögonikonen
Växla låsningen på mållagrets genomskinlighet eller det senast använda låset	/ (snedstreck)	/ (snedstreck)
Alternativ för redigering av lagereffekter/lagerstilar	Dubbelklicka på lagereffekt/lagerstil	Dubbelklicka på lagereffekt/lagerstil
Dölja lagereffekt/lagerstil	Alt-dubbelklicka på lagereffekt/lagerstil	Alt-dubbelklicka på lagereffekt/lagerstil
Redigera lagerstilar	Dubbelklicka på lagret	Dubbelklicka på lagret
Inaktivera/aktivera vektormask	Skift-klicka på vektormaskminiatyren	Skift-klicka på vektormaskminiatyren
Öppna dialogrutan Visningsalternativ för lagermask	Dubbelklicka på lagermaskminiatyren	Dubbelklicka på lagermaskminiatyren
Aktivera/inaktivera lagermask	Skift-klicka på miniatyrbilden för lagret	Skift-klicka på miniatyrbilden för lagret
Växla mellan att aktivera och inaktivera	Håll ned Skift och klicka på filtermaskens	Håll ned Skift och klicka på filtermaskens

filtermask	miniatyrbild	miniatyrbild
Växla mellan lagermask/sammansatt bild	Alt-klicka på lagermaskminiatyren	Alt-klicka på lagermaskminiatyren
Växla mellan filtermask och sammansatt bild	Håll ned Alt och klicka på filtermaskens miniatyrbild	Håll ned Alt och klicka på filtermaskens miniatyrbild
Växla mellan att aktivera och inaktivera maskeringsfilmläge för lagermask	* (endast i den numeriska delen av tangentbordet)	* (endast i den numeriska delen av tangentbordet)
Markera all text och markera textverktyget tillfälligt	Dubbelklicka på textlagerminiatyren	Dubbelklicka på textlagerminiatyren
Skapa en urklippsmask	Alt-klicka på linjen mellan två lager	Alt-klicka på linjen mellan två lager
Byta namn på lager	Dubbelklicka på lagrets namn	Dubbelklicka på lagrets namn
Ändra filterinställningar	Dubbelklicka på filtereffekten	Dubbelklicka på filtereffekten
Ändra blandningsalternativ för filter	Dubbelklicka på ikonen för filterblandning	Dubbelklicka på ikonen för filterblandning
Skapa en ny lagergrupp under det aktuella lagret/den aktuella lageruppsättningen	Håll ned Ctrl och klicka på knappen Ny grupp	Håll ned Kommando och klicka på knappen Ny grupp
Skapa nytt lager med dialogruta	Håll ned Alt och klicka på knappen Ny grupp	Håll ned Alt och klicka på knappen Ny grupp
Skapa lagermask som döljer allt/markering	Alt-klicka på knappen Lägg till lagermask	Alt-klicka på knappen Lägg till lagermask
Skapa vektormask som visar allt/banområdet	Ctrl-klicka på knappen Lägg till lagermask	Kommando-klicka på knappen Lägg till lagermask
Skapa vektormask som döljer allt eller visar banområdet	Ctrl-klicka på knappen Lägg till lagermask	Kommando-klicka på knappen Lägg till lagermask
Ange lagergruppegenskaper	Högerklicka på lagergruppen och välj Gruppegenskaper, eller dubbelklicka på gruppen	Ctrl-klicka på lagergruppen och välj Gruppegenskaper, eller dubbelklicka på gruppen
Markera/avmarkera flera lager i följd	Skift-klicka	Skift-klicka
Markera/avmarkera flera lager som inte kommer i följd	Ctrl-klicka	Kommando-klicka

Obs! *Om Kotoeri är den japanska språkinmatningsmetoden du använder startar kortkommandot för växling mellan aktivering och inaktivering av maskeringsfilmläge för lagermask en åtgärd i Kotoeri. Växla till ett annat läge (till exempel amerikansk) för att aktivera det här kortkommandot.*

Överst på sidan

Kortkommando för panelen Lagerkompositioner

Resultat	Windows	Mac OS
Skapa en ny lagerkomposition utan rutan Ny lagerkomposition	Alt-klicka på knappen Skapa ny lagerkomposition	Alt-klicka på knappen Skapa ny lagerkomposition
Öppna dialogrutan Alternativ för lagerkomposition	Dubbelklicka på lagerkompositionen	Dubbelklicka på lagerkompositionen
Byta namn på infogat	Dubbelklicka på lagerkompositionens namn	Dubbelklicka på lagerkompositionens namn
Markera/avmarkera flera lagerkompositioner som kommer i en följd	Skift-klicka	Skift-klicka
Markera/avmarkera flera lagerkompositioner som inte kommer i en följd	Ctrl-klicka	Kommando-klicka

Kortkommando för panelen Banor

Överst på sidan

Resultat	Windows	Mac OS
Läs in bana som markering	Håll ner Ctrl och klicka på banans namn	Håll ner Kommando och klicka på banans namn
Lägga till bana i markering	Håll ned Ctrl + Skift och klicka på banans namn	Håll ned Kommando + Skift och klicka på banans namn
Ta bort bana från markeringen	Håll ned Ctrl + Alt och klicka på banans namn	Håll ned Kommando + Alt och klicka på banans namn
Bevara banöverlappning som markering	Håll ned Ctrl + Skift + Alt och klicka på banans namn	Håll ned Kommando + Skift + Alt och klicka på banans namn
Dölja bana	Ctrl + Skift + H	Kommando + Skift + H
Ange alternativ för knapparna Fyll bana med förgrundsfärg, Linjera bana med pensel, Läs in bana som markering, Skapa arbetsbana från markering och Skapa ny bana	Alt-klicka på knappen	Alt-klicka på knappen

Kortkommando för panelen Färgruta

Överst på sidan

Resultat	Windows	Mac OS
Skapa ny färgruta från förgrundsfärg	Klicka i ett tomt område på panelen	Klicka i ett tomt område på panelen
Ange färgrutans färg som bakgrundsfärg	Ctrl-klicka på färgrutan	Kommando-klicka på färgrutan
Ta bort färgruta	Alt-klicka på färgrutan	Alt-klicka på färgrutan

Kortkommando för 3D-verktyg (Photoshop Extended)

Överst på sidan

Resultat	Windows	Mac OS
Aktivera verktyg för 3D-objekt	K	K
Aktivera verktyg för 3D-kamera	N	N
Dölj närmaste yta	Alt + Ctrl + X	Alt + Kommando + X
Visa alla ytor	Alt + Skift + Ctrl + X	Alt + Skift + Kommando + X

Verktyget 3D-objekt	Högerklicka (Windows) / Kontroll-klicka (Mac OS)	Alt
Rotera	Ändrar till verktyget Dra	Ändrar till verktyget Snurra
Snurra	Ändrar till verktyget Glid	Ändrar till verktyget Rotera
Dra	Ändrar till verktyget Kretsa	Ändrar till verktyget Glid
Glid	Ändrar till verktyget Snurra	Ändrar till verktyget Dra

Skala	Skaländrar i Z-planet	Skaländrar i Z-planet

Håll ned Skift för att skalförändra Y-planet.

Verktyget Kamera	Högerklicka (Windows) / Kontroll-klicka (Mac OS)	Alt
Fågelperspektiv	Ändrar till verktyget Dra	Ändrar till verktyget Snurra
Snurra	Ändrar till verktyget Glid	Ändrar till verktyget Rotera
Panorera	Ändrar till verktyget Kretsa	Ändrar till verktyget Glid
Gå	Ändrar till verktyget Snurra	Ändrar till verktyget Dra

Överst på sidan

Kortkommando för mått (Photoshop Extended)

Resultat	Windows	Mac OS
Registrera ett mått	Ctrl + Skift + M	Kommando + Skift + M
Avmarkerar alla mått	Ctrl + D	Kommando + D
Markerar alla mått	Ctrl + A	Kommando + A
Dölja/visa alla mått	Skift + Ctrl + H	Skift + Kommando + H
Tar bort ett mått	Backsteg	Ta bort
Knuffa måttet	Piltangenter	Piltangenter
Knuffa måttet i steg	Skift + piltangenter	Skift + piltangenter
Utöka/förkorta det markerade måttet	Ctrl + vänsterpil eller högerpil	Kommando + vänsterpil eller högerpil
Utöka/förkorta det markerade måttet i steg	Skift + Ctrl + vänsterpil eller högerpil	Skift + Kommando + vänsterpil eller högerpil
Rotera det markerade måttet	Ctrl + uppåtpil eller nedåtpil	Kommando + uppåtpil eller nedåtpil
Rotera det markerade måttet i steg	Skift + Ctrl + uppåtpil eller nedåtpil	Skift + Kommando + uppåtpil eller nedåtpil

Överst på sidan

Kortkommando för DICOM-filer (Photoshop Extended)

Resultat	Windows	Mac OS
Zoomverktyget	Z	Z
Hand, verktyg	H	H
Verktyget Fönsternivå	W	W
Markera alla bildrutor	Ctrl + A	Kommando + A
Ta bort alla bildrutor förutom den aktuella bildrutan	Ctrl + D	Kommando + D
Bläddra bland bildrutorna	Piltangenter	Piltangenter

Kortkommando för Extrahera och Mönsterverktyg

Resultat (Extrahera och Mönsterverktyg)	Windows	Mac OS
Anpassa till fönster	Ctrl + 0	Kommando + 0
Zooma in	Ctrl + + (plus)	Kommando + + (plus)
Zooma ut	Ctrl + - (minus)	Kommando + - (minus)
Bläddra igenom kontrollerna till höger uppifrån	Tabb	Tabb
Bläddra igenom kontrollerna till höger nerifrån	Skift + Tabb	Skift + Tabb
Aktivera Handen tillfälligt	Mellanslag	Mellanslag
Ändra Avbryt till Återställ	Alt	Alt
Resultat (endast Extrahera)	**Windows**	**Mac OS**
Konturmarkör	B	B
Fyllning	G	G
Pipett, verktyg	I	I
Verktyget Rensa	C	C
Verktyget Edge Touchup	T	T
Växla mellan Konturmarkör och Suddgummi	Alt + Konturmarkör/Suddgummi	Alt + Konturmarkör/Suddgummi
Aktivera/inaktivera Smart konturmarkering	Ctrl med Konturmarkör vald	Kommando med Konturmarkör vald
Ta bort aktuell högdager	Alt + Delete	Alt + Delete
Markera en hel bild	Ctrl + Delete	Kommando+Delete
Fyll förgrunden och förhandsvisa extrahering	Skift-klicka med verktyget Fyllning valt	Skift-klicka med verktyget Fyllning valt
Flytta masken med verktyget Edge Touchup valt	Ctrl-dra	Kommando-dra
Lägga till opacitet när verktyget Rensa är valt	Alt-dra	Alt-dra
Växla mellan alternativen Original och Extraherad på menyn Visa vid förhandsvisning	X	X
Aktivera verktygen Rensa och Edge Touchup före förhandsvisning	Skift + X	Skift + X
Bläddra igenom menyn Skärmläge uppifrån och ned vid förhandsvisning	F	F
Bläddra igenom menyn Skärmläge nerifrån och upp vid förhandsvisning	Skift + F	Skift + F
Öka/minska penselstorlek med 1	Uppåtpil/Nedåtpil i textrutan Penselstorlek†	Uppåtpil/Nedåtpil i textrutan Penselstorlek†
Öka/minska penselstorlek med 1	Högerpil/Vänsterpil när reglaget †	Högerpil/Vänsterpil när reglaget †

	Penselstorlek visas	Penselstorlek visas
Ange styrkan för verktygen Rensa och Edge Touchup	0–9	0–9
†Håll ned Skift för att öka/minska tio gånger		
Resultat (endast Mönsterverktyg)	**Windows**	**Mac OS**
Ta bort aktuell markering	Ctrl + D	Kommando + D
Ångra en markering	Ctrl + Z	Kommando + Z
Generera eller generera igen	Ctrl + G	Kommando + G
Överlappa med aktuell markering	Skift + Alt + markera	Skift + Alt + markera
Växla vy: originalmönster/genererat mönster	X	X
Gå till första plattan i Platthändelse	Startsida	Startsida
Gå till sista plattan i Platthändelse	End	End
Gå till föregående platta i Platthändelse	Vänsterpil, PgUp	Vänsterpil, PgUp
Gå till nästa platta i Platthändelse	Högerpil, PgDn	Högerpil, PgDn
Ta bort aktuell platta från Platthändelse	Ta bort	Ta bort
Knuffa markeringen när originalet visas	högerpil, vänsterpil, uppåtpil eller nedåtpil	högerpil, vänsterpil, uppåtpil eller nedåtpil
Knuffa markeringen i större steg när originalet visas	Skift + högerpil, vänsterpil, uppåtpil eller nedåtpil	Skift + högerpil, vänsterpil, uppåtpil eller nedåtpil

Överst på sidan

Funktionstangenter

Resultat	**Windows**	**Mac OS**
Starta hjälpen	F1	Hjälptangenten
Ångra/Gör om		F1
Klipp ut	F2	F2
Kopiera	F3	F3
Klistra in	F4	F4
Visa/dölja panelen Pensel	F5	F5
Visa/dölja panelen Färg	F6	F6
Visa/dölja panelen Lager	F7	F7
Visa/dölja panelen Info	F8	F8
Visa/dölja panelen Funktionsmakron	F9	Alt + F9
Återgå	Skift + Kommando + F12	Skift + Kommando + F12
Fyll	Skift + F5	Skift + F5
Luddmarkering	Skift + F6	Skift + F6
Invertera markering	Skift + F7	Skift + F7

Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Använda verktyg

Välja ut och visa verktyg
Använda alternativfältet
Verktygsförinställningar

När du startar Photoshop visas panelen Verktyg till vänster på skärmen. Vissa verktyg i panelen Verktyg inkluderar alternativ som visas i det sammanhangsberoende alternativfältet.

Du kan expandera vissa verktyg när du vill visa verktyg som är dolda under dem. Om det finns dolda verktyg visas en liten triangel längst ned till höger på verktygsikonen.

Visa information om ett verktyg genom att placera pekaren på det. Namnet på verktyget visas i ett verktygstips nedanför pekaren.

Om du vill se en illustrerad översikt över de olika Photoshop-verktygen kan du gå till ***Verktygsgallerier***

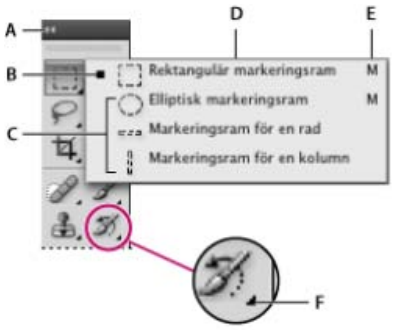
Överst på sidan

Välja ut och visa verktyg

Markera ett verktyg

- Gör något av följande:
  - Klicka på ett verktyg på panelen Verktyg. Om en verktygsikon har en liten triangel i det nedre högra hörnet och du vill visa dolda verktyg håller du ned musknappen. Klicka sedan på det verktyg som du vill använda.
  - Tryck på kortkommandot för verktyget. Kortkommandot visas i verktygstipset. Du kan t.ex. välja flyttverktyget genom att trycka på v.

Du kan tillfälligt växla till ett verktyg genom att trycka på och hålla ned ett kortkommando. När du släpper kortkommandot, återställs verktyget till det verktyg som du använde före den tillfälliga växlingen.



Hitta och välja verktyg
***A.** Panelen Verktyg **B.** Aktivt verktyg **C.** Dolda verktyg **D.** Verktygsnamn **E.** Verktygskortkommando **F.** Dolda verktyg-triangel*

Bläddra mellan dolda verktyg

Standardinställlningen är att du bläddrar mellan de dolda verktygen genom att hålla ned skifttangenten och trycka på upprepade gånger på kortkommandot. Om du vill kunna bläddra utan att behöva hålla ned Skift-tangenten kan du ändra inställningen.

1. Välj Redigera > Inställningar > Allmänt (Windows) eller Photoshop > Inställningar > Allmänt (Mac OS).
2. Avmarkera Använd Skift-tangenten för verktygsbyte.

Ändra verktygspekare

Alla standardpekare har en *aktiv punkt*, där en effekt eller åtgärd börjar. Med de flesta verktyg kan du byta till exakta markörer, som visas som hårkors runt den aktiva punkten.

I de flesta fall är pekaren för ett verktyg samma som ikonen för verktyget. Pekaren visas när du markerar verktyget. Standardpekaren för markeringsramarna är hårkorset, standardpekaren för textverktyget är den vågräta markören och standardpekaren för målningsverktygen är ikonen för penselstorlek.

1. Välj Redigera > Inställningar > Verktyg (Windows) eller Photoshop > Inställningar > Verktyg (Mac OS).
2. Välj inställningar för verktygspekaren under Målarverktyg eller Andra verktyg:

Standard Visar pekare som verktygsikoner.

Exakt Visar pekare som hårkors.

Normal penselspets Pekaren motsvarar ungefär 50 % av området som verktyget påverkar. Alternativet visar vilka pixlar som kommer att påverkas mest.

Verklig storlek Penselspets Pekaren motsvarar nästan 100 % av området som verktyget påverkar eller nästan alla pixlar som kommer att påverkas.

Visa hårkors i penselspets Visar alltid hårkors i mitten av penselformen.

Visa endast hårkors vid målning Förbättrar prestanda med stora penslar.

3. Klicka på OK.

Alternativen för målarverktyg kan ställas in för följande verktyg:

Suddgummi, Penna, Pensel, Lagningspensel, Klonstämpel, Mönsterstämpel, Snabbval, Smeta ut, Oskärpa, Skärpa, Skugga, Efterbelys och Svamp.

Alternativen under Andra verktyg kan ställas in för följande verktyg:

Markeringsram, Lasso, Polygonlasso, Trollstav, Beskär, Segment, Lappa, Pipett, Penna, Övertoning, Linje, Färgpyts, Magnetlasso, Magnetiskt ritstift, Frihandsritstift, Mått och Färgprov

Om du vill växla mellan standardmarkörer och exakta markörer för vissa verktygspekare trycker du på Caps Lock.

Ändra målarverktygens storlek och hårdhet visuellt

Du kan ändra storlek eller hårdhet på målarverktyg genom att dra i bilden. När du drar kan du se förhandsvisning av ändringarna med målarverktyget. (Förhandsgranskningar kräver OpenGL. Se GPU-, OpenGL-support.

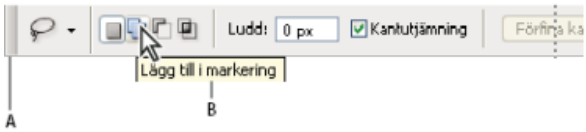
- Ändra storlek på en pekare genom att högerklicka och trycka på Alt och dra åt vänster eller höger. Vill du ändra hårdheten drar du uppåt eller nedåt.

Överst på sidan

Använda alternativfältet

Alternativfältet visas under menyraden överst på arbetsytan. Alternativfältet är sammanhangsberoende: Det ändras när du väljer ett annat verktyg. Vissa inställningar i alternativfältet (t.ex. målningslägen och opacitet) är gemensamma för flera verktyg, medan andra är specifika för ett verktyg.

Du kan flytta alternativfältet på arbetsytan med hjälp av dockningsfältet och docka det längs fönstrets övre eller nedre kant. Verktygstips visas när du placerar pekaren på ett verktyg. Visa eller dölj alternativfältet genom att välja Fönster > Alternativ.



Alternativfältet för lassoverktyget
***A.** Dockningsfältet **B.** Verktygstips*

Om du vill återställa verktygens standardinställningar högerklickar du (Windows) eller håller ned Ctrl och klickar (Mac OS) på verktygsikonen i alternativfältet och väljer Återställ verktyg eller Återställ alla verktyg på snabbmenyn.

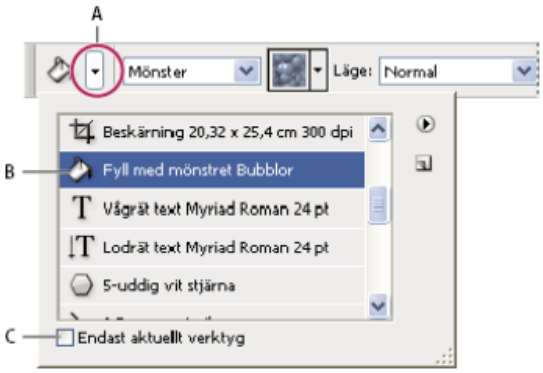
Mer information om hur du anger inställningar för ett specifikt verktyg får du om du söker efter verktygets namn i Hjälp om Photoshop.

Överst på sidan

Verktygsförinställningar

Med verktygsförinställningar kan du spara och återanvända verktygsinställningar. Du kan läsa in, redigera och skapa bibliotek med verktygsförinställningar med verktygsförinställningsväljaren i alternativfältet, panelen Verktygsförinställningar och Förinställningshanteraren.

Välj en verktygsförinställning genom att klicka på verktygsförinställningsväljaren i alternativfältet och sedan markera en förinställning på popup-panelen. Du kan också välja Fönster > Verktygsförinställningar och sedan markera en förinställning på panelen Verktygsförinställningar.



Visa verktygsförinställningsväljaren
***A.** Klicka på verktygsförinställningsväljaren i alternativfältet för att visa popup-panelen för verktygsförinställningar. **B.** Välj en förinställning för att ändra verktygets alternativ till de förvalda inställningarna. Dessa tillämpas varje gång verktyget väljs tills du väljer Återställ verktyg på panelmenyn. **C.** Avmarkera den om du vill visa alla verktygsförinställningar, och markera den om du bara vill visa förinställningar för verktyget som valts i verktygslådan.*

Skapa en verktygsförinställning

1. Välj ett verktyg och ange de alternativ som du vill spara som en verktygsförinställning i alternativfältet.
2. Gör något av följande:
   - Klicka på knappen Verktygsförinställningar bredvid verktyget till vänster i verktygsfältet.
   - Välj Fönster > Verktygsförinställningar för att visa panelen Verktygsförinställningar.
3. Gör något av följande:
   - Klicka på knappen Skapa ny verktygsförinställning .
   - Välj Ny verktygsförinställning i panelmenyn.
4. Ange ett namn för verktygsförinställningen och klicka på OK.

Ändra listan med verktygsförinställningar

- Klicka på triangeln när du vill öppna popup-panelmenyn Verktygsförinställningar och välj ett av följande:

  Visa alla verktygsförinställningar Visar alla inlästa förinställningar.

  Sortera efter verktyg Sorterar förinställningarna efter verktyg.

  Visa aktuella verktygsförinställningar Visar bara de inlästa förinställningarna för det aktiva verktyget. Du kan också markera alternativet Endast aktuellt verktyg på popup-panelen Verktygsförinställningar.

  Endast text, Liten lista eller Stor lista Bestämmer hur förinställningarna visas på popup-panelen.

  ***Obs!** Mer information om hur du skapar, läser in eller hanterar verktygsförinställningar finns i Arbeta med Förinställningshanteraren.*

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Pekskärmsprogram

Ansluta Photoshop-pekskärmsprogram till Photoshop
Använda Adobe Nav
Använda Adobe Color Lava
Använda Adobe Eazel

Viktigt! *Felsök problem med pekskärmsprogram i användarforumet för Adobes pekskärmsprogram. Telefonsupport tillhandahålls inte. Ställ frågor, föreslå nya funktioner och rapportera problem på feedback.photoshop.com.*

Högst upp

Ansluta Photoshop-pekskärmsprogram till Photoshop

Adobe® Photoshop® kommunicerar med Adobe Nav för Photoshop, Adobe Color Lava för Photoshop och Adobe Eazel för Photoshop via trådlöst nätverk. Photoshop och programmen måste vara anslutna till samma trådlösa nätverk för att kunna sammankopplas. Gör följande för att kontrollera ditt trådlösa nätverk:

- I Mac OS klickar du på Wi-Fi-ikonen i menyfältet för att välja ett trådlöst nätverk.
- I Windows XP väljer du Start > Kontrollpanelen > Nätverksanslutningar > Trådlös nätverksanslutning.
- I Windows Vista/Windows 7 väljer du Start > Kontrollpanelen > Nätverks- och Internetinställningar > Nätverk och delningscenter.
- På iPad klickar du på Inställningar och sedan på Wi-Fi.

Obs! *Du kan få mer information om att ansluta Photoshop och dess pekskärmsprogram om du läser Felsöka anslutningsproblem med pekskärmsprogram | Photoshop eller tittar på Komma igång med Photoshop-pekskärmsprogram i Photoshop CS5 på Adobe TV. Allmän information om att ställa in och felsöka trådlösa nätverk finns på Apple-support och i Hjälp och anvisningar för Windows.*

Photoshop-anslutningsinställningar

Viktigt! *Användning av Photoshop med Adobe Nav, Adobe Color Lava och Adobe Eazel kräver Photoshop 12.0.4 eller senare. Om det behövs väljer du Hjälp > Uppdateringar för att installera den senaste versionen av Photoshop.*

Upprätta Photoshop som fjärranslutning till programmen.

1. Från Photoshop väljer du Redigera > Fjärranslutningar.

Skapa en fjärranslutning i Photoshop.

2. Ange ett beskrivande namn i fältet Tjänstenamn i dialogrutan Fjärranslutningar.
3. Ange ett sexsiffrigt lösenord i fältet Lösenord.
4. Välj Aktivera fjärranslutningar och klicka på OK.

Trådlösa anslutningsinställningar för pekskärmsprogram

1. I Adobe Nav, Adobe Color Lava eller Adobe Eazel trycker du på PS-ikonen i programmets nedre, högra hörn.
2. Tryck på din Photoshoptjänst i fönstret Anslutningar.
3. Ange ditt sexsiffriga lösenord och tryck på Anslut.

PS-ikonen blir blå när anslutningen har upprättats.

IP-anslutningar för pekskärmsprogram

Om inget trådlöst nätverk finns tillgängligt kan du skapa en direkt IP-anslutning mellan Adobe Nav, Adobe Color Lava eller Adobe Eazel och

Photoshop.

1. I Adobe Nav, Adobe Color Lava eller Adobe Eazel trycker du på PS-ikonen i programmets nedre, högra hörn.
2. Tryck på Ny i fönstret Anslutningar.
3. Ange IP-adressen och lösenordet från dialogrutan Photoshop Fjärranslutningar.
4. Klicka på Anslut.

PS-ikonen blir blå när anslutningen har upprättats.

Obs! *Hjälp med att felsöka IP-anslutningar finns i supportdokumentet Felsöka anslutningsproblem med pekskärmsprogram | Photoshop.*

Högst upp

Använda Adobe Nav

Med Adobe Nav för Photoshop kan du välja och hantera Photoshop-verktyg på din iPad. Med Adobe Nav kan du även bläddra mellan öppna Photoshop-dokument från din iPad samtidigt som du arbetar i Photoshop på din dator. Genom att använda Adobe Nav för att komma åt verktyg och dokument får du mer utrymme och flexibilitet för arbete med dina bilder i Photoshop.

Viktigt! *Adobe Nav finns tillgängligt på engelska, franska, tyska och japanska. Andra språkversioner av Photoshop kan ansluta till Adobe Nav, men endast i dessa språk. Adobe Nav kräver Photoshop 12.0.4 eller senare. Välj Hjälp > Uppdateringar för att hämta senaste versionen av Photoshop.*

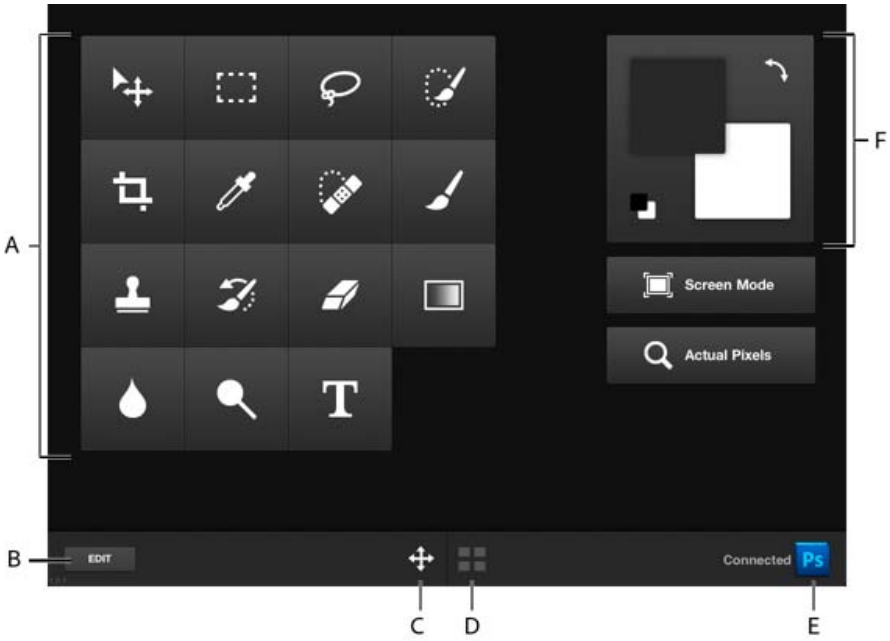
En självstudievideo om Adobe Nav finns på Adobe CS5.5-uppdateringssidan på NAPP-webbplatsen. Se även Russell Browns video Photoshop apps update som innehåller information om de nya Adobe Nav-funktionerna för iPad 2.

Anslut till Photoshop

Adobe Nav måste anslutas till Photoshop. Instruktioner om hur du ansluter Adobe Nav till Photoshop finns i Ansluta Photoshop-pekskärmsprogram till Photoshop.

Adobe Nav verktygsläge

Från Adobe Navs verktygsläge kan du välja och arbeta med Photoshop-verktyg. Adobe Nav visar upp till 16 verktyg samtidigt. Du kan anpassa verktygsläget att inkludera dina vanligaste verktyg eller de verktyg du använder för en viss uppgift, som ritning.



Adobe Nav verktygsläge.
A. *Verktygsknappar* ***B.*** *Redigeringsalternativ* ***C.*** *Växla till verktygsläge* ***D.*** *Växla till dokumentläge* ***E.*** *Anslut till Photoshop* ***F.*** *Verktygslådan*

- Öppna verktygsläget genom att trycka på från programmets nedre kant.
- Tryck för att välja ett verktyg för användning i Photoshop. Det valda verktyget har en vit bakgrund.

  Obs! *Ställ in verktygsalternativ från alternativfältet i Photoshop.*
- Visa 100 % vy av den aktiva bilden genom att trycka på knappen Aktuella pixlar.
- Växla genom skärmlägen genom att trycka på knappen Skärmläge. Se Ändra skärmläge för mer information.
- Byt förgrunds- och bakgrundsfärger genom att trycka på ikonen för att växla färger. Återställ standardinställningarna genom att trycka på

ikonen för standardfärger .

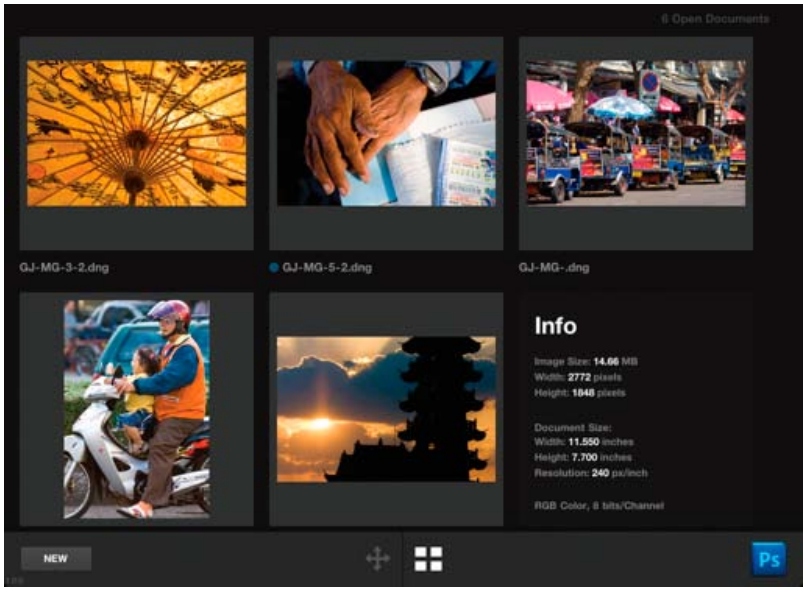
Obs! *Verktygslådan i Adobe Nav visar de valda färgerna för förgrund och bakgrund. Använd Photoshops verktygslåda för att välja förgrunds- och bakgrundsfärger. Se Välja färger i verktygslådan.*

- Tryck på Redigera för att lägga till, ta bort eller flytta verktyg. Gör sedan något av följande:
  - Dra i verktyget för att flytta det.
  - Ta bort ett verktyg genom att trycka på X i verktygsknappens övre, vänstra hörn.
  - Lägg till ett verktyg genom att dra det från menyn åt höger till rutnätet.

    Verktyg i rutnätet visas blåa i menyn.
  - Tryck på Klar för att återvända till verktygsläge.

Adobe Nav dokumentläge

Från dokumentläget kan du välja, visa och öppna nya Photoshopdokument från Adobe Nav.



Adobe Navs dokumentläge visar bildfiler som är öppna i Photoshop.

- Öppna dokumentläget genom att trycka på från programmets nedre kant.

  Den blå pricken till vänster om filnamnet markerar det aktiva dokumentet.
- Tryck på miniatyrbilden för att växla aktivt dokument.
- Tryck två gånger på miniatyrbilden för att visa information om ett dokument, inklusive storlek och upplösning. Tryck två gånger igen för att återgå till miniatyrbildsvisning.
- Skapa ett nytt, namnlöst dokument i Photoshop genom att trycka på Nytt eller trycka på platshållarminiatyrbilden för nya dokument.

  Nya dokument är 1 024 x 768 pixlar, 72 dpi och sRGB.
- Duplicera ett dokument genom att dra dess miniatyrbild till det nya dokumentets platshållarminiatyrbild.
- Zooma in i eller ut ur en miniatyrbild genom att knipa/sära fingrarna upp till fyra gånger. Återgå till miniatyrbildsvisning genom att knipa till stängt med fingrarna.
- Dra en miniatyrbild till en ny plats för att ordna om dokumenten.

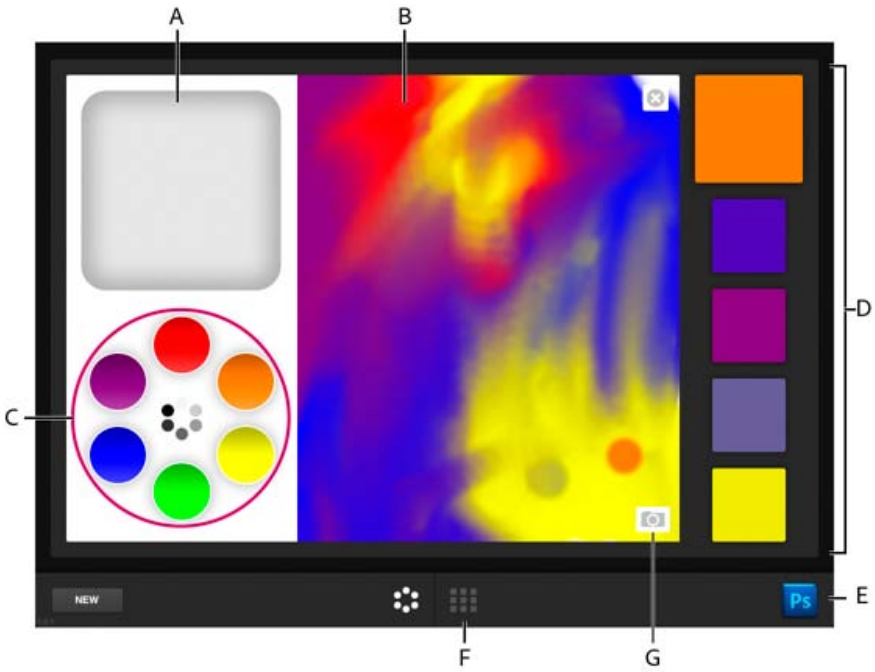
Högst upp

Använda Adobe Color Lava

Med Adobe Color Lava för Photoshop kan du skapa färgrutor med teman på iPad. När Adobe Color Lava är ansluten till Photoshop kan du ställa in färgrutor från Adobe Color Lava som förgrundsfärg. Du kan även lägga till färger från Adobe Color Lava till Photoshops färgrutepanel under arbetet. Alternativt kan du skicka teman från Adobe Color Lava via e-post som färgrutebibliotek och på så sätt dela dem med andra användare.

Viktigt! *Adobe Color Lava finns tillgängligt på engelska, franska, tyska och japanska. Andra språkversioner av Photoshop kan ansluta till Adobe Color Lava, men endast i dessa språk. Adobe Color Lava kräver Photoshop 12.0.4 eller senare. Välj Hjälp > Uppdateringar för att hämta senaste versionen av Photoshop.*

En självstudievideo om Adobe Color Lava finns på Adobe CS5.5-uppdateringssidan på NAPP-webbplatsen. Se även Russell Browns video Photoshop apps update som innehåller information om de nya Adobe Color Lava-funktionerna för iPad 2.



Adobe Color Lava mixer-läge.
***A.** Tom färggrupp **B.** Arbetsyta **C.** Färggrupper **D.** Färgrutor **E.** Anslut till Photoshop **F.** Växla till temabiblioteksläge **G.** Läs in ett foto*

Mixa färger i Adobe Color Lava

Mixa färger i Adobe Color Lava genom att välja färger från exempelgrupperna och sedan "fingermåla" med dem på arbetsytan.

- Läs in en färg genom att trycka på färggruppen. Den valda färgen har en tjock, vit ram.
- Växla mellan RGB och gråskala genom att trycka på den inre ringen i färggrupperna.
- Redigera nyans, mättnad och intensitet genom att dubbelklicka på en färggrupp. Acceptera NMI-inställningarna genom att trycka på .
- Ta bort färg från din fingerspets genom att trycka en eller två gånger på den tomma färggruppen.
- Återställ färggruppen till standard genom att trycka på .
- Rensa arbetsytan genom att trycka på .
- Tryck på knappen Ny för att skapa ett nytt tema.
- Läs in ett foto till arbetsytan genom att trycka på kameraikonen . Välj sedan en bild från ett iPad-fotoalbum.

Arbeta med färgrutor i Adobe Color Lava

Uppsättningar av färgrutor visas på höger sida i Adobe Color Lava. Den aktiva, eller valda, färgrutan är större än de övriga fyra rutorna.

- Välj en färgruta genom att trycka på den. Vid färgmixning ersätter Adobe Color Lava färgen i den valda rutan med färgen som du målar med.
- Ange en färgruta som Photoshops förgrundsfärg genom att trycka på den.
- Redigera uppsättningar av färgrutor genom att trycka på knappen för temabiblioteksläge .

Hantera teman i Adobe Color Lava

I temabiblioteksläge kan du arbeta med upp till 300 uppsättningar färgrutor eller teman.

Adobe Color Lava temabiblioteksläge.
***A.** Färgteman **B.** Redigera teman **C.** Växla till färgmixläge **D.** Anslut till Photoshop*

- Välj ett tema genom att trycka på det.
- Redigera det valda temat genom att trycka på knappen för färgmixläge .
- Ange en färgruta från ett tema som Photoshops förgrundsfärg genom att trycka på den.
- Dubbelklicka på färgrutorna i temat för att se dess RGB-värden, HSL-värden samt hexadecimala värden.

Adobe Color Lava temadetaljer.

- Byt namn på eller ta bort ett tema genom att trycka på Redigera eller hålla ned fingret över ett tema. Gör sedan något av följande:
  - Tryck på X i temats övre, vänstra hörn för att ta bort det.
  - Tryck på temats namn för att byta namn.

Dela Adobe Color Lava-teman

Instruktioner om hur du ansluter Photoshop och Adobe Color Lava finns i Ansluta Photoshop-pekskärmsprogram till Photoshop.

1. När du är ansluten till Photoshop trycker du på för att komma till temabiblioteksläge.
2. Tryck på temat två gånger för att öppna temadetaljer. Tryck sedan på någon av följande knappar:

   Skicka till Photoshop Temafärger visas i panelen Färgrutor.

   E-post Öppnar ett e-postmeddelande så att du kan skicka temat till någon. E-postmeddelandet innehåller en png-förhandsvisning av temat, en png-förhandsvisning av arbetsytan och en ase-fil med färgrutebiblioteket. Instruktioner om hur du läser in färgrutebibliotek i Photoshop finns i Hantera bibliotek för färgrutor.

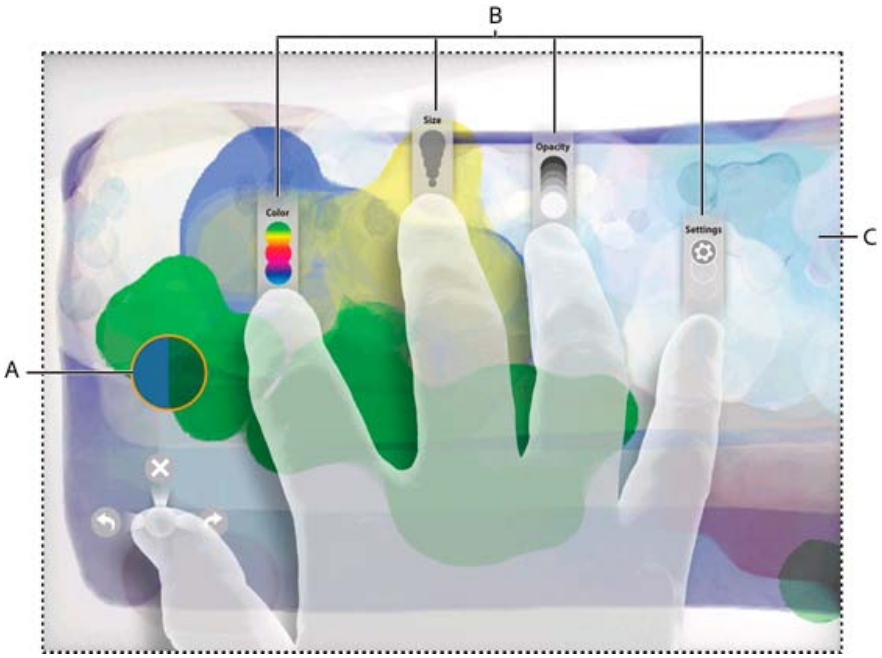
Använda Adobe Eazel

Högst upp

Med Adobe Eazel för Photoshop kan du måla vattenfärgsteckningar på arbetsytan. Varje penseldrag läggs "vått" och "torkar" efter några sekunder. Färgerna blandas utifrån dina inställningar och föregående penseldrags våthet. Du kan spara Eazel-teckningar i iPads fotogalleri och öppna dem i Photoshop för vidare redigering och komposition.

Viktigt! *Adobe Eazel finns tillgängligt på engelska, franska, tyska och japanska. Andra språkversioner av Photoshop kan ansluta till Adobe Eazel, men endast i dessa språk. Adobe Eazel kräver Photoshop 12.0.4 eller senare. Välj Hjälp > Uppdateringar för att hämta senaste versionen av Photoshop.*

En självstudievideo om Adobe Eazel finns på Adobe CS5.5-uppdateringssidan i NAPP-webbplatsen.



Adobe Eazel för Photoshop.
A. *Penselexempel* ***B.*** *Fingerkontroller* ***C.*** *Arbetsyta*

Obs! *Adobe Eazel känner automatiskt igen höger/vänster hand.*

Penselexempel Visar aktuell pensels färg, storlek och opacitet.

Tumkontroll Ångra, gör om och radera allt.

Pekfingerkontroll Välj en färg.

Långfingerkontroll Justera penselstorlek.

Ringfingerkontroll Ändra färgens opacitet.

Lillfingerkontroll Spara teckning och skicka till Photoshop.

Adobe Eazel arbetslägen

Adobe Eazel har två olika arbetslägen: beständigt och tillfälligt I det beständiga läget visas samtliga fingrars kontroller på skärmen när du anger inställningar. Gör följande för att arbeta i det beständiga läget:

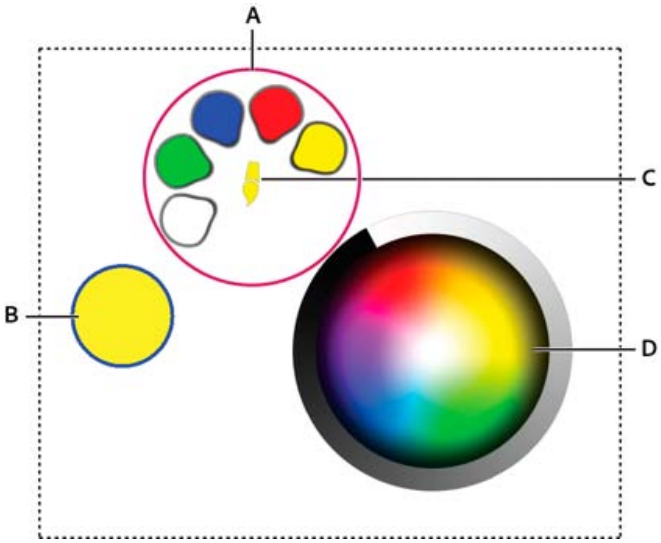
1. Rör alla fem fingrar mot arbetsytan samtidigt och lyft dem sedan.
2. Tryck eller nudda och dra en inställning för att justera den.
3. Tryck på arbetsytan för att acceptera ändringen.
4. Tryck på arbetsytan igen för att ange en annan inställning, eller tryck ytterligare en gång för att börja teckna.

I det tillfälliga läget visas endast en kontroll i taget på skärmen. Kontrollen visas så länge ditt finger interagerar med den. Gör följande för att arbeta i det tillfälliga läget:

1. Placera alla fem fingrar mot arbetsytan men lyft alla fingrar förutom det vars inställning du vill justera.
2. Dra fingret för att justera inställningen eller tryck med lillfingret för att välja en inställning.
3. Rör vid arbetsytan igen för att ange en annan inställning eller för att börja teckna.

Välja färger i Adobe Eazel

Adobe Eazel håller fem färgrutor i en palett tillgängliga under ditt pekfinger. Den valda färgrutan har en blinkande ram.



Välja färg i Eazel.
***A.** Färgrutor **B.** Penselexempel **C.** Aktuell färg **D.** Färgcirkel*

- Välj en färgruta genom att dra pekfingret till den och lyfta.
- Ändra en färgruta genom att dra pekfingret till den och välja den. Fortsätt att dra till färghjulet eller till en färg i teckningen på arbetsytan.

Ställa in penseldragsstorlek och -opacitet i Adobe Eazel

- Gör penseln större genom att dra uppåt med långfingret. Gör penseln mindre genom att dra nedåt med långfingret. Penselexemplet uppdateras medan du drar.
- Gör färgen mer täckande genom att dra uppåt med ringfingret. Gör färgen mer transparent genom att dra nedåt med ringfingret. Penselexemplet uppdateras medan du drar.

Ångra, göra om och radera allt i Adobe Eazel

- Ångra ditt senaste penseldrag genom att välja med tummen eller genom att snabbt dra från höger till vänster.
- Gör om senaste penseldrag genom att välja med tummen eller genom att snabbt dra från vänster till höger.
- Radera arbetsytan genom att välja med tummen eller genom att snabbt dra uppåt.

Spara Adobe Eazel-teckning och skicka till Photoshop

Du kan spara Adobe Eazel-teckningar i iPad-galleriet som jpeg-foton. Du kan sedan använda programmet Bilder för att skicka den med e-post, använda den som skrivbordsunderlägg eller skriva ut den. Du kan också skicka Adobe Eazel-teckningar till Photoshop och öppna dem för ytterligare redigering och komposition.

***Viktigt!** Instruktioner om hur du ansluter Photoshop och Adobe Eazel finns i Ansluta Photoshop-pekskärmsprogram till Photoshop.*

- Spara teckningar till iPad genom att välja Inställningar med lillfingret och sedan trycka på knappen Spara till foton.
- Skicka teckningar till Photoshop genom att välja Inställningar med lillfingret och sedan trycka på knappen Skicka till Photoshop.

  Adobe Eazel skickar bilddata till Photoshop som öppnar teckningen i upplösningen 4 096 x 3 092. I Photoshop kan du spara Adobe Eazel-teckningar i valfritt filformat som stöds.

  ***Obs!** Adobe Eazel-teckningar kan se något annorlunda ut i Photoshop. Mindre geometriska avvikelser kan inträffa på grund av återgivningen.*

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Metadata och anteckningar

Om metadata
Anteckningar

Om metadata

Högst upp

Metadata är standardiserad information om en fil, bland annat författarnamn, upplösning, färgrymd, copyright och nyckelord som används i den. De flesta digitalkameror kopplar viss grundläggande information till en bildfil, till exempel höjd, bredd, filformat och den tid när bilden togs. Du kan använda metadata för att effektivisera arbetsflödet och ordna dina filer.

Om XMP-standard

Metadata-information lagras med standarden XMP (Extensible Metadata Platform), som Adobe Bridge, Adobe Illustrator, Adobe InDesign och Adobe Photoshop bygger på. Justeringar som görs i bilder med Photoshop® Camera Raw lagras som XMP-metadata. XMP bygger på XML, och i de flesta fall lagras metadata i filen. Om det inte går att lagra informationen i filen lagras metadata i en separat fil som kallas för underordnad fil. XMP underlättar utbytet av metadata mellan Adobe-program och mellan olika arbetsflöden för publicering. Du kan till exempel spara metadata från en fil som en mall och sedan importera filinformationen till andra filer.

Metadata som lagras i andra format, till exempel Exif, IPTC (IIM), GPS och TIFF, synkroniseras och beskrivs enligt XMP-standarden så att de enkelt kan visas och hanteras. Andra program och funktioner (exempelvis Adobe Drive) använder också XMP-standarden för att kommunicera och lagra information som versionskommentarer, som du kan söka efter med Adobe Bridge.

I de flesta fall lagras metadata i filen även om filformatet ändras, till exempel från PSD till JPG. Metadata bevaras också när filerna placeras i ett Adobe-dokument eller -projekt.

Om du utvecklar i C++ eller Java använder du XMP Toolkit SDK när du vill anpassa hur metadata bearbetas och utbyts. Om du utvecklar i Adobe Flash eller Flex använder du XMP File Info SDK när du vill anpassa dialogrutan Filinformation. Mer information finns på Adobes webbplats.

Arbeta med metadata i Adobe Bridge och Adobe Creative Suite-komponenter

Många av de kraftfulla Adobe Bridge-funktionerna för att ordna och söka efter filer och versioner möjliggörs av att det finns XMP-metadata i filerna. Det finns två sätt att jobba med metadata i Adobe Bridge: via panelen Metadata och via dialogrutan Filinformation.

I vissa fall kan det finnas flera vyer för samma metadata-egenskap. En egenskap kan till exempel ha etiketten Författare i en vy och Skapad av i en annan, men båda gäller för samma underliggande egenskap. Även om du anpassar dessa vyer för särskilda arbetsflöden bibehåller de XMP-standarden.

Anteckningar

Högst upp

Du kan bifoga anteckningar till bilder i Photoshop. Den här funktionen är användbar för granskningskommentarer, produktionsinstruktioner och annan information som hör till bilden. Anteckningarna visas som små icke-utskrivbara ikoner på bilden. De är kopplade till en specifik plats i bilden snarare än till ett visst lager. Du kan dölja eller visa anteckningar och öppna dem om du vill läsa eller redigera deras innehåll.

Lägga till anteckningar

Du kan lägga till anteckningar var som helst på arbetsytan i Photoshop. När du skriver en anteckning visas en ikon på bilden.

1. Välj verktyget Anteckningar i verktygslådan. (Håll ned pipetten om verktyget inte visas.)
2. I alternativfältet skriver eller anger du något av följande:
   Författare Anger upphovsmannen till anteckningen

   Färg Bestämmer anteckningsikonens färg. Om du klickar i färgrutan öppnas Adobe Färgväljare som du använder till att välja en färg.
3. Klicka där du vill att anteckningen ska vara.
4. Markören aktiveras automatiskt.

Visa eller dölja anteckningar

Gör något av följande om du vill visa eller dölja anteckningar:

- Välj Visa > Visa > Anteckningar.
- Välj Visa > Extras. Med det här kommandot kan du även visa eller dölja stödraster, stödlinjer, markeringskanter, målbanor och segment.

Öppna och redigera anteckningar

- Dubbelklicka på ikonen Anteckningar i bilden för att använda anteckningsverktyget. Textredigeringsområdet visas på panelen Anteckningar.
- Välj Fönster > Anteckningar för att visa panelen Anteckningar. Du bläddrar mellan anteckningarna i den aktiva bilden med bakåt- och framåtpilarna.

Importera anteckningar från en PDF-version med sammansatta lager av ett ursprungsdokument som innehåller flera lager

När du öppnar en PDF-fil i Photoshop importeras alla anteckningar automatiskt. Kanske vill du importera anteckningarna separat om de har lagts till i en PDF-version av en bild i flera lager. På så sätt behöver de som granskar filen inte ha tillgång till Photoshop för att lämna kommentarer. Du kan dessutom se kommentarerna i sitt sammanhang när du jobbar med bilder i flera lager.

1. Välj Arkiv > Importera > Anteckningar.
2. Markera en PDF- eller FDF-fil som innehåller anteckningar. Klicka sedan på Läs in.

Anteckningarna visas där de sparades i källdokumentet.

Ta bort anteckningar

❖ Välj verktyget Anteckningar och gör något av följande:

- Om du vill ta bort en enskild anteckning dubbelklickar du på den i bilden och väljer därefter Ta bort anteckning i panelen Anteckningar.
- Du tar bort alla anteckningar genom att välja Rensa alla i alternativfältet.

Fler hjälpavsnitt

Lägga till metadata via dialogrutan Filinformation

Arbeta med metadata-mallar

Importera metadata till ett dokument

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Montera Photoshop-bilder i andra program

Förbered bilder för sidlayoutprogram
Använda Photoshop-bilder i Adobe Illustrator
Skapa genomskinlighet med hjälp av bildurklippsbanor
Skriva ut urklippsbanor
Exportera banor till Adobe Illustrator
Länka eller bädda in en bild med hjälp av OLE (endast Windows)

Photoshop har ett antal funktioner för användning av bilder i andra program. På grund av integrationen mellan Adobes produkter, kan många Adobe-program direkt importera Photoshop-format (PSD-format) och använda Photoshop-funktioner som lager, lagerstilar, masker, genomskinlighet och effekter.

Förbered bilder för sidlayoutprogram

Högst upp

Hur du förbereder en bild för ett sidlayoutprogram beror på vilka filformat programmet stöder:

- Adobe InDesign 2.0 och senare stöder Photoshop PSD-filer. Du behöver inte spara eller exportera Photoshop-bilder till ett annat filformat. Genomskinliga områden visas och skrivs ut som förväntat.
- De flesta andra sidlayoutprogram kräver att du sparar bilden som en TIFF- eller EPS-fil. Om bilden innehåller områden som är helt genomskinliga måste du dock först definiera de områdena med en urklippsbana. Information om det bästa formatet för import av Photoshop-bilder finns i dokumentationen för sidlayoutprogrammet.

Om sidlayoutprogrammet inte stöder Photoshop PSD-filer gör du så här:

1. Om din bild innehåller en genomskinlig bakgrund eller delar som du vill ska vara genomskinliga, skapar du en urklippsbana kring de solida delarna av bilden. Även om du tar bort bakgrunden kring bilden, måste du definiera området med en urklippsbana innan du konverterar filen till TIFF- eller EPS-format. I annat fall kanske genomskinliga områden visas som vita i sidlayoutprogrammet.
2. Välj Arkiv > Spara som.
3. Välj lämpligt format från menyn Format i dialogrutan Spara som. Vilket format du anger beror på hur dokumentet ska skrivas ut. Om du använder en skrivare som inte stöder PostScript väljer du TIFF. Om du använder PostScript-skrivare väljer du EPS. Klicka därefter på Spara.
4. Ange följande alternativ under TIFF-alternativ i dialogrutan EPS-alternativ: Låt övriga alternativ behålla standardinställningarna och klicka på OK.
   - TIFF-alternativ, dialogruta: ange Bildkomprimering till Ingen.
   - Dialogrutan EPS-alternativ (Windows): ange Förhandsvisning till TIFF (8 bitar/pixel) och Kodning till ASCII85.
   - Dialogrutan EPS-alternativ (Mac OS): ange Förhandsvisning till Mac (8 bitar/pixel) och Kodning till ASCII85.

   Om layoutprogrammet visar genomskinliga områden som vita kan du pröva att skriva ut dokumentet. En del layoutprogram visar inte urklippsbanor korrekt men klarar att skriva ut dem.

Använda Photoshop-bilder i Adobe Illustrator

Högst upp

Adobe Illustrator kan både öppna och montera Photoshop-filer, du behöver inte spara eller exportera en Photoshop-bild till något annat filformat. Om du monterar en bild i en öppen Illustrator-fil, kan du infoga bilden som vilken annan del som helst i Illustrator-filen eller infoga den som en länk till ursprungsfilen. Även om det inte går att redigera en länkad bild i Illustrator, kan du enkelt gå tillbaka till Photoshop med hjälp av kommandot Redigera originalet. Så snart du sparar dina ändringar, visas de i Illustrator.

1. Om bildfilen är öppen i Photoshop, sparar du den som en Photoshop-fil (PSD) och stänger den.
2. Gör något av följande i Adobe Illustrator:
   - Om du vill öppna filen direkt i Illustrator, väljer du Arkiv > Öppna. Leta reda på bilden i dialogrutan Öppna fil och klicka på Öppna.
   - Om du vill infoga bilden i en befintlig Illustrator-fil väljer du Arkiv > Montera. Leta reda på filen i dialogrutan Montera, kontrollera att alternativet Länka inte är markerat och klicka på Montera.
   - Om du vill infoga bilden i en fil, men behålla en länk till originalfilen, väljer du Arkiv > Montera. Leta reda på filen i dialogrutan Montera, markera alternativet Länka och klicka på Montera. Bilden centreras i Illustrator, i den fil som är öppen. Ett rött kryss i bilden visar att den är länkad och inte går att redigera.
3. Om du öppnade eller monterade bilden utan någon länk, visas dialogrutan Photoshop-importering. Ange lämpliga alternativ bland de följande

och klicka på OK:

- Gör om Photoshop-lager till objekt om du vill konvertera lagren till Illustrator-objekt. Med det här alternativet bevaras masker, blandningslägen, genomskinlighet samt eventuellt segment och bildscheman. Alternativet stöder dock inte Photoshops justeringslager eller lagereffekter.
- Förenkla Photoshop-lager till en enda bild om du vill slå samman alla lager till ett enda lager. Med det här alternativet bevaras bildens utseende, men du kan inte längre redigera enskilda lager.

Högst upp

Skapa genomskinlighet med hjälp av bildurklippsbanor

Du kan använda bildurklippsbanor för att definiera genomskinliga områden i bilder du monterar i layoutprogram. Mac OS-användare kan dessutom bädda in Photoshop-bilder i många ordbehandlingsfiler.

Du kanske bara vill använda en del av en Photoshop-bild när du skriver ut den eller placerar den i ett annat program. Du kanske t.ex. vill använda ett objekt i förgrunden och utesluta bakgrunden. Med hjälp av en bildurklippsbana kan du isolera föremålet i förgrunden och göra allting annat genomskinligt när du skriver ut bilden eller monterar den i ett annat program.

Obs! *Banor är vektorbaserade och därför har de hårda kanter. Du kan inte spara mjukheten i en luddad kant, t.ex. i en skugga, när du skapar en bildurklippsbana.*

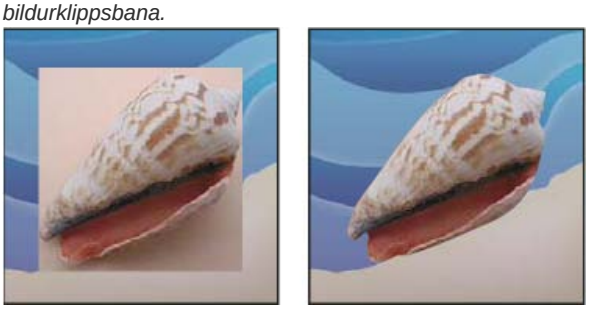


Bild importerad till Illustrator eller InDesign utan bildurklippsbana (vänster) och med bildurklippsbana (höger)

1. Rita en arbetsbana som bestämmer det område på en bild som du vill visa.
   Om du redan markerat det område du vill visa kan du konvertera markeringen till en arbetsbana. Se Konvertera en markering till en bana om du vill veta mer.
2. Spara arbetsbanan som en bana på panelen Banor.
3. Välj Urklippsbana på menyn på panelen Banor, ange följande alternativ och klicka på OK:
   - Välj den bana som du vill spara i Bana.
   - Lämna värdet för avvikelse tomt och skriv ut bilden med skrivarens standardvärde i Avvikelse. Om du får utskriftsproblem anger du ett värde för avvikelse som avgör hur PostScript-tolken simulerar kurvan. Ju lägre avvikelsevärde, desto fler räta linjer används för att rita kurvan och desto mer exakt blir kurvan. Värden kan ligga mellan 0.2 och 100. I allmänhet rekommenderas ett avvikelsevärde mellan 8 och 10 för utskrifter med hög upplösning (1 200 dpi till 2 400 dpi) och ett värde mellan 1 och 3 för utskrifter med låg upplösning (300 dpi till 600 dpi).
4. Om du tänker skriva ut dokumentet med tryckfärger, konverterar du det först till CMYK-läge.
5. Spara filen genom att göra något av följande:
   - Om du vill skriva ut filen med en PostScript-skrivare sparar du den i EPS-, DCS- eller PDF-format.
   - Om du vill skriva ut filen med en annan typ av skrivare (ej PostScript), sparar du den i TIFF-format och exporterar den till Adobe InDesign eller till Adobe PageMaker® 5.0 eller senare.

Högst upp

Skriva ut urklippsbanor

Ibland kan en fotosättare inte tolka bildurklippsbanor, eller också kan en bildurklippsbana vara för komplicerad för en skrivare, vilket resulterar i ett fel av typen Limitcheck eller ett allmänt PostScript-fel. Ibland kan du utan svårighet skriva ut en avancerad urklippsbana på en lågupplöst skrivare, men stöta på problem när du skriver ut samma bana på en högupplöst skrivare. Detta beror på att en skrivare med låg upplösning förenklar kurvan och använder färre linjesegment för att beskriva kurvor än en skrivare med hög upplösning.

Du kan förenkla en bildurklippsbana på följande sätt:

- Manuellt reducera antalet fästpunkter på urklippsbanan.
- Öka toleransvärdet som använts för att skapa banan. För att kunna göra det läser du in den befintliga banan som en markering, väljer Skapa arbetsbana på menyn på panelen Banor och ökar inställningen för tolerans (4 till 6 pixlar är ett bra startvärde). Skapa sedan bildurklippsbanan på nytt.

Högst upp

Exportera banor till Adobe Illustrator

Med kommandot Banor till Illustrator kan du exportera Photoshop-banor som Adobe Illustrator-filer. Om du exporterar banor på det här sättet förenklar det arbetet med att kombinera Photoshop- och Illustrator-bilder eller att använda Photoshop-funktioner med Illustrator-bilder. Du kan till exempel vilja exportera en bana som skapats med pennverktyget och linjera den så att den kan användas som en svällning för en Photoshop-urklippsbana som ska skrivas ut i Illustrator. Du kan också använda funktionen för att utjämna text eller föremål i Illustrator efter Photoshop-banor.

1. Rita och spara en bana eller konvertera en befintlig markering till en bana.
2. Välj Arkiv > Exportera > Banor till Illustrator.
3. Välj var du vill spara banan och namnge den. Kontrollera att Arbetsbana har valts på menyn Bana om du vill exportera banan.
4. Klicka på Spara.
5. Öppna filen i Adobe Illustrator. Nu kan du bearbeta banan eller använda den för att justera Illustrator-objekt som du lägger till i filen.

   Observera att skärmarkeringarna i Adobe Illustrator visar Photoshop-dokumentets dimensioner. Banans placering i Photoshop-bilden bibehålls, förutsatt att du inte ändrar skärmarkeringarna eller flyttar banan.

Högst upp

Länka eller bädda in en bild med hjälp av OLE (endast Windows)

Photoshop är ett OLE 2.0-serverprogram, vilket innebär att det stöder infogning och länkning i ett OLE-program (vanligtvis en ordbehandlare eller ett layoutprogram). Du kan exempelvis infoga Photoshop-filer och -markeringar i andra OLE-program, som Adobe PageMaker, Adobe FrameMaker och Microsoft Word genom att klippa ut och klistra in dem eller med hjälp av andra metoder.

- Med länkning kan du placera en länk i OLE-dokumentet som hänvisar till Photoshop-dokumentet på hårddisken.
- Med infogning kan du sätta in Photoshop-dokumentet i OLE-dokumentet.

  När bilden finns i behållarprogrammet kan du dubbelklicka på den och redigera den i Photoshop. När du stänger bilden i Photoshop uppdateras den i behållarprogrammet.

Länka eller bädda in en markering eller bild i ett OLE-program

✥ Gör något av följande:

- Kopiera en markering i Photoshop och infoga den i ditt OLE-program genom att använda kommandot Klistra in special. Mer information finns i dokumentationen till ordbehandlings- eller layoutprogrammet. Inklistrade markeringar kan endast infogas, inte länkas.
- Använd kommandot Infoga objekt i OLE-programmet om du vill infoga en ny Photoshop-bild eller ett befintligt Photoshop-dokument som ett OLE-infogat eller OLE-länkat objekt. Mer information om detta finns i dokumentationen till ordbehandlings- eller layoutprogrammet.

Infoga en olänkad bitmappsbild med skärmupplösning i ett OLE-program

✥ Dra en markering till OLE-programmet med hjälp av flyttverktyget . När du släpper objektet, visas det som en bitmappsbild med upplösningen 72 ppi, som inte automatiskt kan uppdateras i Photoshop.

Ändra eller uppdatera en länkad eller inbäddad bild i ett OLE-program

1. Dubbelklicka på den länkade eller infogade bilden i ditt ordbehandlings- eller layoutprogram för att starta Photoshop (om det inte redan körs) och öppna bilden för redigering.
2. Redigera bilden efter behov.
3. Gör något av följande:
   - För inbäddade bilder stänger du filen eller väljer Arkiv > Uppdatera eller Arkiv > Stäng & återgå till [programnamn].
   - Om du arbetar med länkade bilder sparar du och stänger dokumentet.

   Obs! *Du kan även ändra länkade dokument utan att först öppna OLE-dokumentet. Den länkade bilden uppdateras nästa gång du öppnar dokumentet i OLE-programmet.*

Fler hjälpavsnitt

Arbeta med Photoshop och After Effects

Arbeta med Photoshop och Flash

Arbeta med Photoshop och Dreamweaver

Lägga till eller ta bort ankarpunkter

BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Montera filer

Placera en fil i Photoshop
Montera PDF- eller Illustrator-filer i Photoshop
Klistra in Adobe Illustrator-bilder i Photoshop

Med kommandot Montera läggs ett foto, en teckning eller någon annan Photoshop-stödd fil, till som ett smart objekt i ditt dokument. Smarta objekt kan skalas, flyttas, skevas, roteras eller tänjas utan att bilden försämras.

Placera en fil i Photoshop

Högst upp

1. Öppna Photoshop-dokumentet där du ska montera teckningen eller fotot.
2. Gör något av följande:
   - (Photoshop) Välj Arkiv > Montera, markera den fil du vill montera och klicka på Montera.

     Du kan även dra en fil från Windows eller Mac till en öppen Photoshop-bild.
   - (Bridge) Markera filen och välj Arkiv > Montera > I Photoshop.
3. Om du monterar en fil i formatet PDF eller Illustrator (AI) öppnas dialogrutan Placera PDF. Markera den sida eller bild du vill montera, välj beskärningsalternativ och klicka på OK. Mer information om dialogrutan Placera PDF finns i Montera PDF- eller Illustrator-filer i Photoshop. Den monterade bilden visas i en markeringsram mitt i Photoshop-bilden. Bilden behåller de ursprungliga proportionerna, men om bilden är större än Photoshop-bilden ändras den monterade bildens storlek så att den får plats.
   Obs! *Förutom kommandot Montera kan en Adobe Illustrator-bild också läggas till som ett smart objekt genom att den kopieras i Illustrator och sedan klistras in i ett Photoshop-dokument. Se Klistra in Adobe Illustrator-bilder i Photoshop.*
4. (Valfritt) Du kan flytta eller omforma den monterade bilden på något av följande sätt:
   - Du kan flytta den monterade bilden genom att placera pekaren i markeringsrutan och dra eller genom att ange ett värde för X som anger avståndet mellan den monterade bildens mittpunkt och dokumentets vänsterkant. Ange ett värde för Y som motsvarar avståndet mellan den monterade bildens mittpunkt och dokumentets överkant.
   - Du kan skala den monterade bilden genom att dra i något av markeringsramens hörn eller ange värden för B och H i alternativfältet. Håll ned Skift om du vill behålla proportionerna medan du drar.
   - Du kan rotera den monterade bilden genom att placera pekaren utanför markeringsramen (pekaren ändras till en böjd pil) och dra, eller genom att ange ett värde (i grader) för alternativet Rotation i alternativfältet. Den monterade bilden roteras runt sin mittpunkt. Du kan justera mittpunkten genom att dra den till en ny plats eller klicka på ett handtag på mittpunktsikonen i alternativfältet.
   - Du kan skeva den monterade bilden genom att hålla ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och dra i ett av markeringsramens sidohandtag.
   - Du kan tänja den monterade bilden genom att välja Redigera > Omforma > Tänj och sedan välja en tänjning på snabbmenyn för tänjningsstilar i alternativfältet.

     Om du väljer Egen på snabbmenyn för tänjningsstilar kan du sedan tänja bilden genom att dra i kontrollpunkterna, i ett segment av markeringsrutan eller rutnätet, eller i ett område inom rutnätet.
5. Ange önskat värde för alternativet Kantutjämning i alternativfältet om du monterar en bild i formatet PDF, EPS eller Adobe Illustrator. Om du vill tona kantpixlarna vid rastreringen markerar du alternativet Kantutjämning. Om du vill skapa en skarp övergång mellan kantpixlarna vid rastreringen avmarkerar du alternativet Kantutjämning.
6. Gör något av följande:
   - Klicka på Genomför i alternativfältet eller tryck på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS) när du vill genomföra monteringen av bilden i ett nytt lager.
   - Klicka på Avbryt i alternativfältet eller tryck på Esc om du vill avbryta monteringen.

Montera PDF- eller Illustrator-filer i Photoshop

Högst upp

När du monterar en fil i formatet PDF eller Adobe Illustrator anger du alternativ i dialogrutan Placera PDF.

1. Öppna måldokumentet i Photoshop och montera PDF- eller Adobe Illustrator-filen.
2. Välj Sida eller Bild under Markera i dialogrutan Montera PDF, beroende på vilka av elementen i PDF-dokumentet du vill importera. Om det

finns flera sidor eller bilder i PDF-filen klickar du på miniatyrbilden för den sida eller bild du vill montera.
Obs! *På menyn Miniatyrstorlek kan du justera miniatyrvisningen i förhandsvisningsfönstret. Alternativet Anpassa sida innebär att en miniatyr visas i förhandsvisningsfönstret. En rullningslist visas om det finns flera objekt.*

3. Under Sidalternativ väljer du på menyn Beskär till ett alternativ som anger vilken del av PDF- eller AI-dokumentet som ska tas med:
Markeringsram Beskär till det minsta rektangulära område som innefattar all text och alla bilder på sidan. Med det här alternativet elimineras överflödigt tomt utrymme.

   Medieruta Beskär till sidans ursprungliga storlek.

   Beskärningsruta Beskär till PDF-filens urklippsområde (beskärningsmarginaler).

   Utfallsruta Beskär till det område som finns angivet i PDF-filen för begränsningar som medförs av produktionsprocessen, t.ex. skärning, vikning och tilljämning.

   Trimruta Beskär till området som har angetts för sidans tilltänkta slutstorlek.

   Teckningsruta Beskär till det område som har angetts i PDF-filen för montering av PDF-informationen i ett annat program.

4. Stäng dialogrutan Placera PDF genom att klicka på OK.
5. Ange eventuellt alternativ för placering, skalning, skevning, rotation, tänjning och kantutjämning i alternativfältet.
6. Klicka på Genomför ✓ när du vill montera bilden som ett smart objekt i ett nytt lager i måldokumentet.

Högst upp

Klistra in Adobe Illustrator-bilder i Photoshop

Du kan kopiera bilder från Adobe Illustrator och klistra in dem i ett Photoshop-dokument.

1. I Adobe Illustrator anger du inställningar för kopiera och klistra in-funktionen:
   - Om du vill att bilden automatiskt ska rastreras när du klistrar in den i ett Photoshop-dokument inaktiverar du alternativen PDF och AICB (ingen genomskinlighet) i inställningarna för filhantering och urklipp.
   - Om du vill att bilden ska klistras in som ett smart objekt, en rastrerad bild, en bana eller ett formlager aktiverar du alternativen PDF och AICB (ingen genomskinlighet) i inställningarna för filhantering och urklipp.
2. Öppna en fil i Adobe Illustrator, markera bilden du vill kopiera och välj Redigera > Kopiera.
3. Öppna Photoshop-dokumentet där Adobe Illustrator-bilden ska klistras in och välj Redigera > Klistra in.
Obs! *Om alternativen PDF och AICB (ingen genomskinlighet) är avmarkerade i inställningarna för filhantering och urklipp i Adobe Illustrator, rastreras bilden automatiskt när den klistras in i Photoshop-dokumentet. Du kan hoppa över resten av stegen i den här proceduren.*
4. Dialogrutan Klistra in öppnas. Välj hur Adobe Illustrator-bilden ska klistras in och klicka sedan på OK.
Smart objekt Bilden klistras in som ett smart vektorobjekt som du kan skala, omforma och flytta utan att bilden försämras. När du monterar bilden bäddas bildens fildata in i Photoshop-dokumentet i ett separat lager.

   Pixlar Klistrar in bilden som pixlar som du kan skala, omforma och flytta innan de rastreras och placeras i ett separat lager i Photoshop-dokumentet.

   Bana Klistrar in bilden som en bana som du kan redigera med ritstiften, banmarkeringsverktyget och direktmarkeringsverktyget. Banan klistras in i det lager som du har markerat på panelen Lager.

   Formlager Klistrar in bilden som ett nytt formlager (ett lager med en bana som är fylld med förgrundsfärgen).
5. Om du har markerat Smart objekt eller Pixlar i dialogrutan Klistra in, genomför du först eventuella omvandlingar och monterar sedan bilden genom att klicka på Enter eller Retur.

Fler hjälpavsnitt
Adobe Bridge
Mini Bridge
Bansegment, komponenter och punkter

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Ange kolumner för en bild

Ange kolumner för en bild

Ange kolumner för en bild

Högst upp

Med hjälp av kolumner kan du placera bilder och element exakt. Med kommandona Nytt, Bildstorlek och Storlek på arbetsyta kan du ange bildbredd uttryckt i kolumner. Det är bekvämt att använda kolumner när du vill importera en bild till ett sidlayoutprogram, t.ex. Adobe InDesign®, och du vill att bilden ska passa precis i ett visst antal kolumner.

1. Välj Redigera > Inställningar > Enheter & linjaler (Windows) eller Photoshop > Inställningar > Enheter & linjaler (Mac OS).
2. Ange värden för bredd och kolumnmarginal.
3. Använd kommandot Arkiv > Nytt för att skapa en ny bild, välj Kolumner för värdet Bredd och ange det antal kolumner som du behöver för det nya dokumentet. Du kan även ändra storlek på en öppnad bild till antalet kolumner som krävs av sidlayouten med kommandona Bild > Bildstorlek eller Bild > Storlek på arbetsyta.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Visa eller dölj extrainnehåll som inte skrivs ut

Visa eller dölj Extras

Visa eller dölj Extras

Högst upp

Stödlinjer, markeringskanter, markeringar, segment och textbaslinjer är exempel på extras som du kan dra nytta av när du markerar, flyttar eller redigerar objekt. Du kan aktivera och inaktivera valfria extras utan att bilden påverkas. Du kan även visa eller dölja extras som du har valt och på så sätt rensa upp arbetsplatsen.

❖ Gör något av följande:

- Visa eller dölj alla valda komplement via Visa > Extras. (Alla aktiverade extras markeras med en bock i undermenyn Visa.)
- Om du vill aktivera och visa enskilda extras väljer du Visa > Visa och markerar extras från undermenyn.
- Aktivera och visa alla tillgängliga extras via Visa > Visa > Alla.
- Inaktivera och dölj alla extras genom att välja Visa > Visa > Inget.
- Du kan aktivera och inaktivera extrasgrupper via Visa > Visa > Visa extras.

Obs! *Färgproven påverkas av kommandona Extras, Alla och Inget, men de visas inte på undermenyn Visa.*
Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Kör Photoshop i 32-bitarsläge (endast för 64-bitarsversioner av Mac OS)

I 64-bitarsversioner av Mac OS 10.5 och senare är vissa äldre valbara plugin-program endast tillgängliga när Photoshop körs i 32-bitarsläge.

1. I Finder väljer du Gå > Program.
2. Öppna Photoshop-mappen. Högerklicka på Photoshop-ikonen och välj Visa info.
3. I sektionen Allmänt väljer du Öppna i 32-bitarsläge.
4. Stäng infofönstret och starta om Photoshop.

Mer information finns i 64-bit operating system benefits and limitations in Photoshop.

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Linjaler

Om linjaler
Ändra linjalens nollpunkt
Ändra måttenhet

Om linjaler

Högst upp

Med hjälp av linjaler kan du placera bilder och element exakt. När linjalerna är synliga visas de överst och till vänster i det aktiva fönstret. Markörer på linjalen visar pekarens position när du rör den. Om du vill mäta från en viss punkt på bilden kan du ändra linjalens nollpunkt (markeringen (0, 0) på den övre och den vänstra linjalen). Linjalens nollpunkt bestämmer också stödrastrets nollpunkt.

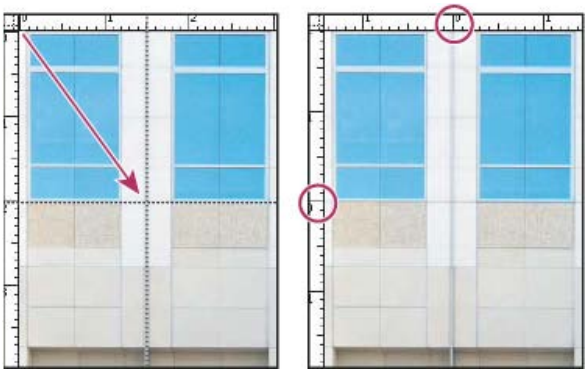
Visa eller dölj linjaler genom att välja Visa > Linjaler.

Ändra linjalens nollpunkt

Högst upp

1. (Valfritt) Välj Visa > Fäst mot, och sedan en alternativkombination på undermenyn. Då fästs linjalens nollpunkt vid stödlinjer, segment eller dokumentgränser. Du kan också fästa mot stödrastret.
2. Peka på linjalernas skärningspunkt i fönstrets övre vänstra hörn och dra diagonalt till bilden. Linjalens nya nollpunkt visas med ett hårkors.
   Du kan fästa linjalens nollpunkt mot skalmarkeringarna genom att hålla ned Skift medan du drar.

   Om du vill återställa linjalens nollpunkt till det ursprungliga läget dubbelklickar du i linjalens övre vänstra hörn.



Dra och skapa ny nollpunkt

Ändra måttenhet

Högst upp

1. Gör något av följande:
   - Dubbelklicka på en linjal.
   - (Windows) Välj Redigera > Inställningar > Enheter & linjaler, eller högerklicka på linjalen och välj en ny enhet på snabbmenyn.
   - (Mac OS) Välj Photoshop > Inställningar > Enheter & linjaler, eller Kontroll-klicka på linjalen och välj en ny enhet på snabbmenyn.
2. Välj en måttenhet för linjaler.
   Obs! *När du ändrar enheterna på panelen Info ändras automatiskt enheterna på linjalerna.*
3. Om du vill ändra punkt/pica-storlek väljer du något av följande alternativ:
   PostScript (72 punkter per tum) Ställer in en enhetsstorlek som går att använda vid utskrifter på PostScript-enheter.

   Traditionell Använder 72,27 ppi, som vanligtvis används vid utskrifter.
4. Klicka på OK.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Ångra och historik

Använda kommandona Ångra och Gör om
Återgå till den senast sparade versionen
Återställa en del av en bild till den senast sparade versionen
Avbryta en åtgärd
Få aviseringar när en åtgärd har slutförts
Använda historikpanelen
Skapa en fixering av en bild
Måla med ett läge eller en fixering av en bild

Använda kommandona Ångra och Gör om

Högst upp

Med hjälp av kommandona Ångra och Gör om kan du ångra och göra om operationer. Du kan även ångra eller göra om åtgärder med hjälp av panelen Händelser.

❖ Välj Redigera > Ångra eller Redigera > Gör om.
Om du inte kan ångra en åtgärd visas kommandot Ångra nedtonat.

Återgå till den senast sparade versionen

Högst upp

❖ Välj Arkiv > Återställ.
Obs! *Återgå läggs till som en händelse på panelen Händelser och kan ångras.*

Återställa en del av en bild till den senast sparade versionen

Högst upp

❖ Gör något av följande:

- Använd händelsepenseln och måla med det markerade läget eller fixeringen på panelen Händelser.
- Använd suddgummit med alternativet Radera till händelse markerat.
- Markera det område som du vill återställa och välj Redigera > Fyllning. Välj därefter Händelser under Använd och klicka på OK.

Obs! *Om du vill återställa en bild med en fixering av det ursprungliga dokumentet väljer du Händelsealternativ på panelmenyn och kontrollerar att alternativet Skapa första fixeringen automatiskt är markerat.*

Avbryta en åtgärd

Högst upp

❖ Håll ned Esc tills åtgärden avbryts. I Mac OS kan du också trycka på Kommando + punkt.

Få aviseringar när en åtgärd har slutförts

Högst upp

En förloppsindikator visar att en åtgärd håller på att utföras. Du kan avbryta åtgärden eller ange att du ska få ett meddelande när åtgärden är slutförd.

1. Gör något av följande:
   - (Windows) Välj Redigera > Inställningar > Allmänt.
   - (Mac OS) Välj Photoshop > Inställningar> Allmänna.
2. Markera Signal vid färdig uppgift.
3. Klicka på OK.

Använda historikpanelen

Högst upp

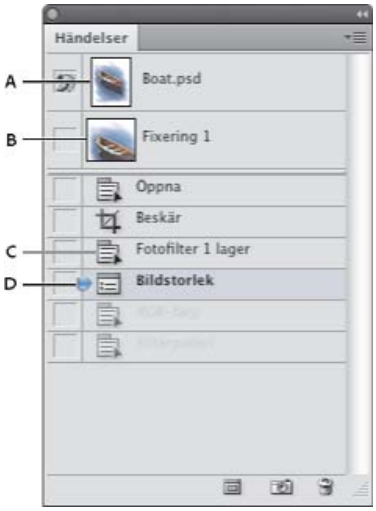
Med hjälp av panelen Händelser kan du växla till ett tidigare läge i bilden som har skapats under det aktuella arbetspasset. Varje gång du gör en ändring i bilden läggs det nya bildläget till på panelen.

Om du exempelvis markerar, målar och roterar delar av en bild visas dessa olika lägen separat på panelen. När du markerar ett läge, ändras

bilden till hur den såg ut när den ändringen först användes. Du kan hela tiden arbeta utifrån valfritt läge.

Du kan också använda panelen Händelser när du vill ta bort bildlägen och, i Photoshop, skapa ett dokument av ett läge eller en fixering.

Öppna panelen Händelser genom att välja Fönster > Händelser eller klicka på händelsepanelfliken.



Panelen Händelser i Photoshop

***A.** Ställer in källa för händelsepenseln **B.** Miniatyrbild av en fixering **C.** Händelseläge **D.** Reglage för händelseläge*

Tänk på följande när du använder panelen Händelser:

- Ändringar i alla program, som ändringar i paneler, färginställningar, åtgärder och inställningar, visas inte på panelen Händelser eftersom de inte är ändringar i en viss bild.
- Som standard visas de 20 senaste lägena på panelen Händelser. Du kan ändra antalet sparade lägen genom att ange en inställning under Inställningar > Prestanda. Äldre lägen tas automatiskt bort för att frigöra minne för Photoshop. Om du vill att ett visst läge ska behållas genom hela arbetspasset gör du en fixering av det läget.
- När du stänger dokumentet och sedan öppnar det igen är alla lägen och fixeringar från det senaste arbetspasset raderade från panelen.
- Som standard visas en fixering av dokumentets första läge överst på panelen.
- Lägen läggs till längst ned i listan. Det betyder att det äldsta läget ligger överst i listan och det senaste läget ligger längst ned.
- Vid alla lägen står namnet på det verktyg eller kommando som använts för att ändra bilden.
- Som standard är lägena nedanför nedtonade när du markerar ett läge. På så sätt kan du snabbt se vilka ändringar som kommer att försvinna om du fortsätter att arbeta i det markerade läget.
- Som standard tas alla nyare lägen bort när du ändrar en bild i ett äldre läge.
- Om du markerar ett läge och sedan ändrar bilden, och alla lägen som kommer efter tas bort, kan du använda kommandot Ångra för att ångra den senaste ändringen och återställa de borttagna lägena.
- Som standard tas alla lägen, som kommer efter ett läge som du tar bort, också bort. Om du markerar alternativet Tillåt icke-linjära händelser tas endast det markerade läget bort.

Återgå till ett tidigare bildläge

❖ Gör något av följande:

- Klicka på lägets namn.
- Välj Stega framåt eller Stega bakåt på panelmenyn på panelen Händelser eller på Redigera-menyn för att växla till nästa eller föregående läge.

Ta bort ett eller flera bildlägen

❖ Gör något av följande:

- Klicka på lägets namn och välj Ta bort på panelmenyn Händelser för att ta bort ändringen och efterföljande ändringar.
- Dra läget till ikonen Ta bort för att ta bort ändringen och efterföljande ändringar.
- Välj Radera händelser på panelmenyn för att ta bort listan med lägen från panelen Händelser utan att ändra bilden. Det här alternativet minskar inte mängden minne som används av Photoshop.
- Håll ned Alt och välj Radera händelser på panelmenyn för att rensa listan med lägen utan att ändra bilden. Om du får ett meddelande om att det finns för lite minne för Photoshop bör du rensa bort lägen från Ångra-bufferten för att frigöra minne. Det går inte att ångra kommandot Radera händelser.

- Välj Redigera > Rensa > Händelser för att rensa listan med händelser i alla öppna dokument. Det går inte att ångra åtgärden.

Skapa eller ersätta ett dokument med ett bildläge

✥ Gör något av följande:

- Dra ett läge eller en fixering till knappen Skapa ett nytt dokument från det aktuella läget på panelen Händelser. Händelselistan för det nyskapade dokumentet innehåller endast posten Duplicera läge.
- Välj ett läge eller en fixering och klicka på knappen Skapa ett nytt dokument från det aktuella läget. Händelselistan för det nyskapade dokumentet innehåller endast posten Duplicera läge.
- Markera ett läge eller en fixering och välj Nytt dokument på panelmenyn Händelser. Händelselistan för det nyskapade dokumentet innehåller endast posten Duplicera läge.
- Dra ett läge till ett befintligt dokument.

Om du vill spara en eller flera fixeringar eller ett eller flera bildlägen så att du kan arbeta med dem vid ett senare tillfälle skapar du ett nytt dokument för varje läge som du vill spara och sparar dem. När du öppnar originaldokumentet igen bör du även öppna de andra sparade dokumenten. Du kan dra den första fixeringen i varje dokument till originalbilden och på så sätt få tillgång till fixeringarna igen från panelen Händelser i originalbilden.

Ange händelsealternativ

Du kan ange maximalt antal objekt som panelen Händelser får innehålla och ställa in alternativ för att anpassa panelen.

1. Välj Händelsealternativ på panelmenyn Händelser.
2. Markera ett alternativ:
   Skapa första fixeringen automatiskt Skapar automatiskt en fixering av det ursprungliga läget för bilden när dokumentet öppnas.

   Skapa automatiskt ny fixering vid Spara Skapar en fixering varje gång du sparar.

   Tillåt icke-linjära händelser Ändrar ett markerat läge utan att ta bort de efterföljande lägena. Vanligtvis när du markerar ett läge och ändrar bilden tas alla lägen efter det markerade läget bort. På så sätt visas en kronologisk lista över redigeringsstegen på panelen Händelser. Genom att registrera lägen icke-linjärt kan du markera ett läge, göra ändringar i bilden och ta bort det markerade läget. Ändringen visas då i slutet av listan.

   Visa dialogrutan Ny fixering som standard Du uppmanas att ange namn på fixeringarna, även när du använder knapparna på panelen.

   Gör så att ändringar i lagersynlighet inte kan ångras Du kan inte ångra ändringar av lagersynlighet som standard eftersom åtgärden inte registreras som ett "historiksteg". Markera det här alternativet om du vill kunna ångra ändringar av lagersynlighet.

Ange alternativ för redigeringshändelseloggen

Du kan behöva hålla reda på vad som har gjorts i en fil i Photoshop, antingen för din egen eller kundernas skull eller för att lagen kräver det. Med hjälp av redigeringshändelseloggen kan du hålla reda på vilka ändringar som har gjorts i en bild. Du kan visa loggens metadata med hjälp av Adobe Bridge eller dialogrutan Filinformation.

Du kan välja att exportera texten till en extern loggfil eller också kan du lagra informationen i metadata över redigerade filer. Om du sparar många redigeringshändelser som metadata ökas filstorleken och filen kan ta längre tid än normalt att öppna och använda.

Om du måste bevisa att loggfilen inte har ändrats på otillbörligt vis ska du spara redigeringsloggen i filens metadata och sedan signera loggfilen digitalt med Adobe Acrobat.

Som standard sparas data om alla sessioner i händelseloggen som metadata inbäddade i bildfilen. Du kan ange var händelseloggdata ska sparas, och vilken detaljnivå som ska sparas.

1. Välj Redigera > Inställningar > Allmänt (Windows) eller Photoshop > Inställningar > Allmänt (Mac OS).
2. Klicka på händelseloggsinställningen när du vill aktivera och inaktivera.
3. Välj något av följande för alternativet Spara loggposter i:
   Metadata Sparar händelseloggen som metadata inbäddade i varje fil.

   Textfil Exporterar händelseloggen till en textfil. Du uppmanas att ange ett namn för textfilen och välja var den ska sparas.

   Båda Sparar metadata i filen och skapar en textfil.
   Obs! *Om du vill spara textfilen på en annan plats eller spara en annan textfil klickar du på knappen Välj, anger var den ska sparas, ger filen ett namn och klickar på Spara.*

4. Välj ett av följande alternativ på menyn Redigera loggobjekt:
   Enbart sessioner Registrerar varje gång du startar eller avslutar Photoshop och varje gång du öppnar och stänger filer (bildernas filnamn inkluderas). Tar inte med någon information om redigeringar i filen.

   Koncis Inkluderar texten som visas på panelen Händelser förutom sessionsinformationen.

   Detaljerad Innefattar texten som visas på panelen Funktionsmakron förutom den koncisa informationen. Välj Detaljerad om du behöver ett fullständigt register över alla ändringar i filerna.

Högst upp

Skapa en fixering av en bild

Med kommandot Ny fixering kan du göra en tillfällig kopia (eller fixering) av valfritt läge av bilden. Den nya fixeringen läggs till i listan över fixeringar överst på panelen Händelser. Markera en fixering om du vill arbeta i den versionen av bilden.

Fixeringar liknar de lägen som finns på panelen Händelser, men de har ytterligare fördelar:

- Du kan namnge en fixering för att den ska bli lättare att identifiera.
- Fixeringar kan lagras under ett helt arbetspass.
- Du kan enkelt jämföra effekterna. Du kan t.ex. göra en fixering före och en efter att du använder ett filter. Sedan markerar du den första fixeringen och provar samma filter med flera inställningar. Växla mellan fixeringarna tills du hittar de inställningar du gillar bäst.
- Du kan enkelt återställa ditt arbete med fixeringar. Gör först en fixering innan du experimenterar med avancerade tekniker eller använder ett funktionsmakro. Om du inte är nöjd med resultatet kan du markera fixeringen och ångra alla steg.

  Obs! *Fixeringar sparas inte med bilden – när du stänger en bild tas fixeringarna bort. Om du inte markerar alternativet Tillåt icke-linjära händelser och markerar en fixering och ändrar bilden tas alla lägen på panelen Händelser bort.*

Skapa en fixering

1. Markera ett läge och gör något av följande:
   - Om du vill skapa en fixering automatiskt klickar du på knappen Skapa ny fixering på panelen Händelser eller, om händelsealternativet Skapa automatiskt ny fixering vid Spara är markerat, väljer Ny fixering på menyn på panelen Händelser.
   - Om du vill ange alternativ när du skapar en fixering väljer du Ny fixering på menyn på panelen Händelser eller håller ned Alt och klickar på knappen Skapa ny fixering.
2. Skriv ett namn för fixeringen i rutan Namn.
3. Välj fixeringsinnehållet på menyn Från:
   Hela dokumentet Gör en fixering av alla lager i bilden i läget.

   Sammanslagna lager Gör en fixering som slår samman alla lager i bilden i läget.

   Aktuellt lager Gör en fixering av det markerade lagret i läget.

Arbeta med fixeringar

❖ Gör något av följande:

- Markera en fixering genom att klicka på fixeringens namn eller dra reglaget till vänster om fixeringen uppåt eller nedåt till en annan fixering.
- Byt namn på en fixering genom att dubbelklicka på den och ange ett namn.
- Om du vill ta bort en fixering markerar du fixeringen och väljer Ta bort på panelmenyn, klickar på ikonen Ta bort eller drar fixeringen till ikonen Ta bort.

Högst upp

Måla med ett läge eller en fixering av en bild

Med händelsepenseln kan du måla en kopia av ett bildläge eller en fixering i det aktuella bildfönstret. Med det här verktyget kan du göra en kopia eller ett prov av bilden och sedan måla med det.

Du kan t.ex. göra en fixering av en ändring som du gjort med ett målarverktyg eller filter (med alternativet Hela dokumentet markerat när fixeringen skapas). När du har ångrat ändringarna i bilden kan du använda händelsepenseln för att applicera ändringen selektivt på olika områden i bilden. Om du inte markerar en sammanslagen bild målar händelsepenseln från ett lager i det markerade läget på samma lager i ett annat läge.

Verktyget Händelsepensel kopierar från ett läge eller en fixering till en annan, men bara på samma plats. I Photoshop kan du också måla med konsthändelsepenseln för att skapa specialeffekter.

1. Välj händelsepenseln .
2. Gör något av följande i alternativfältet:
   - Ange opacitet och blandningsläge.
   - Välj en pensel och ange penselalternativ.
3. Klicka på lägets eller fixeringens vänstra kolumn på panelen Händelser för att ange att den ska användas som källa för händelsepenseln.
4. Måla genom att dra med händelsepenseln.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SA

Placera med linjalen

Placera med linjalen

Placera med linjalen

Högst upp

Med linjalen kan du placera bilder och element exakt. Linjalen används för att beräkna avståndet mellan två punkter på arbetsytan. När du mäter från en punkt till en annan dras en icke utskrivbar linje och följande information visas i alternativfältet och panelen Info:

- Startpositionen (X och Y)
- De vågräta (B) och lodräta (H) avstånden mellan x- och y -axlarna
- Vinkeln mätt relativt mot axeln (L)
- Den sammanlagda sträckan (D1)
- De båda sträckorna (D1 och D2) när du använder en gradskiva

  Alla mått utom vinkelmåttet beräknas med den måttenhet som för närvarande är inställd i dialogrutan Enheter & linjaler.

  Om dokumentet har en befintlig mätlinje visas den om du aktiverar linjalen.

Mäta mellan två punkter

1. Välj linjalen . (Håll ned pipetten om linjalen inte visas.)
2. Dra från startpunkten till slutpunkten. Håll ned Skift om du vill begränsa verktyget till ändringar om 45°.
3. Om du vill skapa en gradskiva från en befintlig mätlinje Alt-drar du i vinkel från ena änden av mätlinjen eller dubbelklickar på linjen och drar. Håll ned Skift om du vill begränsa verktyget till en multipel av 45°.

Redigera en mätlinje

1. Välj linjalen .
2. Gör något av följande:
   - Ändra storlek på linjen genom att dra ena änden av en befintlig mätlinje.
   - Flytta linjen genom att placera pekaren på linjen bort från någon av slutpunkterna och dra linjen.
   - Du kan ta bort linjen genom att placera pekaren på linjen en bit ifrån någon av slutpunkterna och dra linjen ut ur bilden, eller genom att klicka på Radera i alternativfältet för verktyget.

   Obs! *Du kan dra ut en mätlinje med en bildfunktion som ska vara lodrät eller vågrät och välja Bild > Bildrotation > Fritt val. Den rotationsvinkel som krävs för att räta upp bilden anges då i dialogrutan Rotera arbetsyta.*

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Placera element med fästfunktionen

Använda fästfunktionen

Använda fästfunktionen

Högst upp

Fästfunktionen underlättar exakt placering av markeringskanter, beskärningsramar, segment, former och banor. Det går bra att stänga av funktionen om du tycker att det blir svårare att placera element som du vill ha dem.

Aktivera eller inaktivera fästfunktionen

✥ Välj Visa > Fäst. En bock markerar att fästfunktionen är aktiverad.

Håll ned Ctrl om du vill inaktivera fästfunktionen tillfälligt medan du använder flyttverktyget.

Ange objekt att fästa mot

✥ Välj Visa > Fäst mot, och välj ett eller flera alternativ på undermenyn:

Stödlinjer Fästs mot stödlinjer.

Stödraster Fästs mot stödrastret. Du kan inte markera det här alternativet när stödrastret är gömt.

Lager Fäster mot innehållet i lagret.

Segment Fästs mot segmentgränser. Du kan inte markera det här alternativet när segmenten är gömda.

Dokumentgränser Fästs vid dokumentets kanter.

Alla Markerar alla fästalternativ.

Ingen Avmarkerar alla fästalternativ.

En bock anger att alternativet är markerat och att fästfunktionen är aktiverad.

Om du bara vill aktivera fästfunktionen för ett alternativ kontrollerar du att kommandot Fäst är avmarkerat, sedan väljer du Visa > Fäst mot och därefter ett alternativ. Fästfunktionen aktiveras automatiskt för det markerade alternativet, och alla andra alternativ i Fäst mot avmarkeras.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Stödraster och stödlinjer

Placera med stödlinjer och stödrastret

Högst upp

Placera med stödlinjer och stödrastret

Med hjälp av stödlinjer och stödrastret kan du placera bilder och element exakt. Stödlinjerna är linjer som går över bilden. De skrivs inte ut. Du kan flytta och ta bort stödlinjer. Du kan också låsa dem så att du inte flyttar dem av misstag.

De smarta stödlinjerna hjälper dig att lägga former, segment och markeringar rakt. De visas automatiskt när du ritar en form eller skapar en markering eller ett segment. Smarta stödlinjer kan döljas.

Du har nytta av stödrastret när du vill placera objekt symmetriskt. Som standard visas stödraster som linjer som inte skrivs ut men kan även visas som punkter.

Stödlinjer och stödraster fungerar på liknande sätt:

- Markeringar, markeringsgränser och verktyg fäster mot stödlinjen eller stödrastret när de dras inom 8 skärmpixlar (inte bildpixlar) av en stödlinje. Stödlinjer fästs också mot stödrastret när du flyttar dem. Du kan växla mellan att ha den här funktionen aktiverad och inaktiverad.
- Mellanrummet mellan stödlinjerna är specifikt för varje bild, liksom hur stödlinje och stödraster visas och fäster.
- Stödrastersmellanrummet och stödlinjernas och stödrastrets färg och stil är detsamma för alla filer.

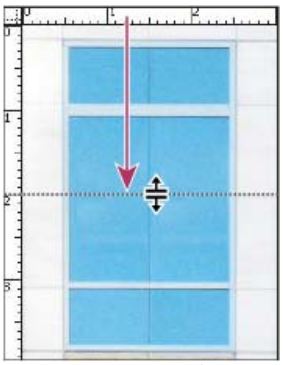
Visa eller dölja ett stödraster, stödlinjer eller smarta stödlinjer

❖ Gör något av följande:

- Välj Visa > Visa > Stödraster.
- Välj Visa > Visa > Stödlinjer.
- Visa > Visa > Smarta stödlinjer.
- Välj Visa > Extras. Med det här kommandot visas eller döljs även lagerkanter, markeringskanter, målbanor och segment.

Placera en stödlinje

1. Om linjalerna inte visas väljer du Visa > Linjaler.
   Obs! *Du får mest exakta måttangivelser om du visar bilden med zoomnivån 100 % eller använder panelen Info.*
2. Skapa en stödlinje på något av följande sätt:
   - Välj Visa > Ny stödlinje. I dialogrutan markerar du Vågrät orientering eller Lodrät orientering, anger en position och klickar på OK.
   - Dra från den vågräta linjalen om du vill skapa en vågrät stödlinje.



Dra och skapa en vågrät stödlinje

   - Håll ned Alt och dra från den lodräta linjalen för att skapa en vågrät stödlinje.
   - Dra från den lodräta linjalen om du vill skapa en lodrät stödlinje.
   - Håll ned Alt och dra från den vågräta linjalen för att skapa en lodrät stödlinje.
   - Håll ned Skift och dra från den vågräta eller lodräta linjalen för att skapa en stödlinje som fäster mot linjalens skalmarkeringar. Pekaren ändras till en dubbelriktad pil när du drar en stödlinje.

3. (Valfritt) Om du vill låsa alla stödlinjer väljer du Visa > Lås stödlinjer.

Flytta en stödlinje

1. Välj flyttverktyget eller aktivera verktyget genom att hålla ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS).
2. Placera pekaren över stödlinjen (pekaren ändras till en dubbelriktad pil).
3. Flytta stödlinjen på något av följande sätt:
   - Flytta stödlinjen genom att dra den.
   - Om du vill ändra en vågrät stödlinje så att den blir lodrät eller tvärt om håller du ned Alt när du klickar eller drar stödlinjen.
   - Justera stödlinjen mot linjalens skalmarkeringar genom att hålla ned Skift samtidigt som du drar stödlinjen. Stödlinjen fästs mot stödrastret om detta visas och Visa > Fäst mot > Stödraster är markerat.

Ta bort stödlinjer från bilden

Gör något av följande:

- Ta bort en enskild stödlinje genom att dra stödlinjen utanför bildfönstret.
- Ta bort alla stödlinjer genom att välja Visa > Radera stödlinjer.

Ange inställningar för stödlinjer och stödraster

1. Gör något av följande:
   - (Windows) Välj Redigera > Inställningar > Stödlinjer, stödraster och segment.
   - (Mac OS) Välj Photoshop > Inställningar > Stödlinjer, stödraster och segment.
2. Om du vill ändra färg väljer du en färg för stödlinjerna och/eller stödrastret. Om du klickar på Egen klickar du på färgrutan, väljer en färg och klickar på OK.
3. Ställ in Stil genom att välja ett visningsalternativ för stödlinjerna, stödrastret eller båda.
4. Om du vill ha en viss storlek på stödrastret skriver du ett värde efter alternativet Rasterlinje var: Ställ in rutindelning genom att ange ett värde som delar in rastret i rutor.

   Du kan ändra måttenhet för detta alternativ. Med alternativet Procent kan du skapa ett stödraster som delar upp bilden i lika stora delar. Om du exempelvis anger 25 för alternativet Procent skapas ett regelbundet 4-gånger-4-stödraster.
5. Klicka på OK.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Anpassa kortkommandon

Ange nya kortkommandon
Ta bort kortkommandon från ett kommando eller verktyg
Ta bort en uppsättning kortkommandon
Visa en lista med aktuella kortkommandon

Obs! *Klicka på länkarna nedan om du vill ha detaljerade anvisningar. Ställ frågor, föreslå nya funktioner och rapportera problem på feedback.photoshop.com.*

I Photoshop finns en lista med kortkommandon. Du kan själv redigera och skapa kortkommandon. Dialogrutan Kortkommandon fungerar som en kortkommandoredigerare och innehåller alla kommandon som kan användas med kortkommandon. En del av dessa ingår inte i standarduppsättningen.

Förutom att använda tangentbordsgenvägarna kan du utföra många kommandon via det aktiva verktygets, urvalets eller panelens snabbmenyer. Högerklicka i dokumentfönstret/panelen för att visa snabbmenyn.

Ange nya kortkommandon

Högst upp

1. Gör något av följande:
   - Välj Redigera > Kortkommandon.
   - Välj Fönster > Arbetsyta > Kortkommandon och menyer och klicka på fliken Kortkommandon.
2. Välj en uppsättning kortkommandon på menyn Uppsättning överst i dialogrutan Kortkommandon och menyer.
3. Välj en kortkommandotyp på menyn Kortkommandon för:
   Program-menyer Här kan du anpassa kortkommandon för objekt på menyraden.

   Panelmenyer Här kan du anpassa kortkommandon för objekt på panelmenyer.

   Verktyg Här kan du anpassa kortkommandon för verktyg i verktygslådan
4. Välj kortkommandot som du vill ändra i kolumnen Kortkommando i rullningslisten.
5. Skriv in ett nytt kortkommando.

   Om kortkommandot redan har tilldelats ett annat kommando eller verktyg i uppsättningen, visas en varning. Klicka på Acceptera om kortkommandot ska tilldelas det nya kommandot eller verktyget och det föregående kortkommandot ska tas bort. När du har ändrat tilldelningen av ett kortkommando kan du klicka på Ångra ändringar om du vill ångra ändringen eller klicka på Acceptera och gå till konflikt om du vill tilldela det andra kommandot eller verktyget ett nytt kortkommando.
6. När du har ändrat kortkommandona gör du något av följande:
   - Spara alla ändringar i den aktuella kortkommandouppsättningen genom att klicka på knappen Spara uppsättning . Ändringarna i en egen uppsättning sparas. Om du sparar ändringar i Photoshops standarduppsättning öppnas dialogrutan Spara. Ange ett namn för den nya uppsättningen och klicka på Spara.
   - Skapa en ny uppsättning på grundval av den aktuella kortkommandouppsättningen genom att klicka på knappen Spara uppsättning som . I dialogrutan Spara anger du ett namn på den nya uppsättningen och klickar på Spara. Den nya kortkommandouppsättningen visas i snabbmenyn med det nya namnet.
   - Klicka på Ångra om du vill ångra den senast sparade ändringen utan att stänga dialogrutan.
   - Klicka på Använd standardvärden om det nya kortkommandot ska ändras tillbaka till standardalternativet.
   - Klicka på Avbryt om du vill ångra alla ändringar och stänga dialogrutan.

Obs! *Om du inte har sparat den aktuella ändringsuppsättningen och du vill ta bort alla ändringar och stänga dialogrutan kan du klicka på Avbryt.*

Ta bort kortkommandon från ett kommando eller verktyg

Högst upp

1. Välj Redigera > Kortkommandon.
2. Välj namnet på kortkommandot eller verktyget som du vill ändra i dialogrutan Kortkommandon.
3. Klicka på Ta bort kortkommando.

Ta bort en uppsättning kortkommandon

Högst upp

1. Välj Redigera > Kortkommandon.
2. Välj kortkommandot som ska tas bort i snabbmenyn Uppsättning.
3. Klicka på ikonen Ta bort och sedan på OK för att stänga dialogrutan.

Högst upp

Visa en lista med aktuella kortkommandon

Du kan visa en lista med aktuella kortkommandon genom att exportera dem till en HTML-fil som du kan visa eller skriva ut med en webbläsare.

1. Välj Redigera > Kortkommandon.
2. Välj en typ av kortkommando på menyn Genvägar till: Programmenyer, Panelmenyer eller Verktyg.
3. Klicka på Sammanfatta.

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Förinställningar

Migrera förinställningar från tidigare versioner av Photoshop
Från en expert: Migrera förinställningar till Photoshop CS6
Arbeta med Förinställningshanteraren

Migrera förinställningar från tidigare versioner av Photoshop

Högst upp

Du kan flytta förinställningar från tidigare versioner av Photoshop till senare versioner. Med kommandot Migrera förinställningar kan du automatiskt flytta penslar, färgrutor, övertoningar, mönster och så vidare.

1. Välj Redigera > Förinställningar > Migrera förinställningar.
2. Klicka på Ja vid uppmaningen om att importera förinställningar från en tidigare version av Photoshop.
3. Klicka på OK.

Arbeta med Förinställningshanteraren

Högst upp

Om Förinställningshanteraren

Med hjälp av Förinställningshanteraren kan du hantera biblioteken med förinställda penslar, rutor, övertoningar, stilar, mönster, konturer, egna former och förinställda verktyg som ingår i Photoshop. Du kan t.ex. använda Förinställningshanteraren för att ändra aktuella förinställningsobjekt och skapa nya bibliotek. När du har läst in ett bibliotek i Förinställningshanteraren kommer du åt bibliotekets objekt på platser som alternativfältet, paneler, dialogrutor och så vidare.

När du ändrar en förinställning uppmanas du i allmänhet att spara ändringarna som en ny förinställning för att både den nya och den ursprungliga förinställningen ska kunna användas.

De olika biblioteken har egna filtillägg och en standardmapp. Förinställningsfiler installeras på datorn i mappen Förinställningar i Adobe Photoshop -programmappen.

Öppna Förinställningshanteraren genom att välja Redigera > Förinställningar > Förinställningshanteraren. Välj ett alternativ på snabbmenyn Förinställning när du vill växla till en viss förinställningstyp.

Du kan ändra förinställningskonfigurationen genom att klicka på panelmenyknappen och välja ett visningsläge från den översta delen av menyn:

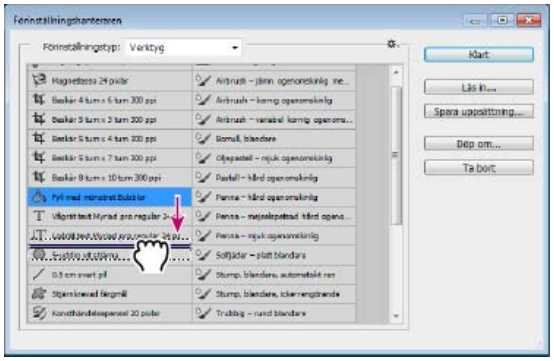
Endast text Visar namnet på varje förinställningsobjekt.

Små miniatyrbilder eller Stora miniatyrbilder Visar en miniatyrbild av varje förinställningsobjekt.

Liten lista eller Stor lista Visar namnet på och en miniatyrbild av varje förinställningsobjekt.

Penseldragsminiatyr Visar ett exempelpenseldrag och en penselminiatyrbild av varje förinställningsobjekt. (Det här alternativet är bara tillgängligt för penselförinställningar.)

Ändra ordningen på objekten i listan genom att dra ett objekt uppåt eller nedåt i listan.



Omflyttning av verktygsförinställningar i Förinställningshanteraren

Obs! *Ta bort en förinställning i Förinställningshanteraren genom att markera förinställningen och klicka på Ta bort. Du kan alltid använda kommandot Återställ om du vill återställa standardobjekten i ett bibliotek.*

Läsa in ett bibliotek med förinställda objekt

- Gör något av följande:
  - Klicka på triangeln till höger om snabbmenyn Förinställningstyp och välj sedan en biblioteksfil längst ned på panelmenyn. Klicka på OK om du vill ersätta den aktuella listan, eller klicka på Lägg till om du vill utöka den aktuella listan.
  - Om du vill lägga till ett bibliotek till den aktuella listan klickar du på Läs in, markerar den biblioteksfil du vill lägga till och klickar på Läs in.
  - Om du vill ersätta aktuell lista med ett annat bibliotek väljer du Ersätt *[förinställningstyp]* på panelmenyn. Markera den biblioteksfil som du vill använda och klicka på Läs in.

Obs! *De olika biblioteken har egna filtillägg och en standardmapp.*

Hantera förinställda objekt

Du kan byta namn på eller ta bort förinställda objekt, och skapa eller återställa bibliotek med förinställningar.

Byta namn på förinställda objekt

1. Markera ett förinställt objekt. Skift-klicka för att markera flera objekt.
2. Gör något av följande:
   - Klicka på Döp om, och ange ett nytt namn för penseln, färgrutan o.s.v.
   - Om Förinställningshanteraren är inställd för att visa förinställningar som miniatyrbilder dubbelklickar du på en förinställning, anger ett nytt namn och klickar på OK.
   - Om Förinställningshanteraren är inställd för att visa förinställningar som en lista eller endast text dubbelklickar du på en förinställning, anger ett nytt namn och trycker på Retur.

Ta bort förinställda objekt

- Gör något av följande:
  - Markera ett förinställt objekt och klicka på Ta bort.
  - Håll ned Alt och klicka på de objekt som du vill ta bort.

Skapa ett nytt bibliotek med förinställningar

1. Gör något av följande:
   - Om du vill spara alla förinställningar i listan som ett bibliotek kontrollerar du att alla objekt är markerade.
   - Om du vill spara en del av den aktuella listan som ett bibliotek håller du ned Skift och markerar de objekt du vill spara.
2. Klicka på Spara uppsättning, välj en plats för biblioteket, ange ett filnamn och klicka på Spara.

   Du kan spara biblioteket var du vill. Om du sparar biblioteksfilen i lämplig förinställningsmapp i standardmappen för förinställningar visas biblioteksnamnet längst ned på panelmenyn när du startar om Photoshop.

Återställa standardbiblioteket för förinställda objekt

- Välj Återställ på panelmenyn. Du kan antingen byta ut den aktuella listan eller lägga till standardbiblioteket i den aktuella listan.

Standardmappar för förinställningar

1. Vilken mapp som används som standard för att spara, läsa in och ersätta förinställningar beror på vilket operativsystem du har.
   - Windows 7 och Windows Vista: [Enhet]\Användare\<användarnamn>\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop *[versionsnummer]*\Förinställningar.
   - Mac: <Användare>/Library/Application Support/Adobe/Adobe Photoshop *[versionsnummer]*/Förinställningar.
   - Windows XP: [Enhet]:\Document and Settings\<användarnamn>\Application Data\Adobe\Adobe Photoshop *[versionsnummer]*\Förinställningar.
2. Förinställningar som medföljer Adobe Photoshop lagras i Photoshop-programmappen.

Visa dolda filer i Windows

De standardmappar som används för att spara, läsa in och ersätta förinställningar döljs som standard i Windows.

1. Så här visar du dolda filer i Windows XP:

   a. Gå till Start > Kontrollpanelen > Mappalternativ.

b. Aktivera alternativet Visa dolda filer och mappar under Dolda filer och mappar på fliken Visning.

c. Klicka på OK.

2. Så här visar du dolda filer i Windows Vista:

a. Gå till Start > Kontrollpanelen > Utseende och anpassning > Mappalternativ.

b. Aktivera alternativet Visa dolda filer och mappar under Dolda filer och mappar på fliken Visning.

c. Klicka på OK.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Plugin-program

Om plugin-moduler

Plugin-moduler är program som har utvecklats av Adobe Systems eller andra programvarutillverkare i samarbete med Adobe Systems för att inkludera fler funktioner i Photoshop. Ett antal plugin-program för import, export och specialeffekter ingår i programmet. De installeras automatiskt i mappar i Photoshops plugin-mapp.

Du kan markera ytterligare en plugin-mapp för kompatibla plugin-program som sparas med ett annat program. Du kan också skapa en genväg (Windows) eller ett alias (Mac OS) för ett program i en annan mapp på datorn. Du kan sedan lägga till genvägen eller aliaset i plugin-mappen och använda plugin-programmet med Photoshop.

Installerade plugin-moduler visas som alternativ på menyerna Importera och Exportera, som filformat i dialogrutorna Öppna och Spara som eller som filter på filterundermenyerna. Photoshop kan hantera ett stort antal plugin-moduler. Om listan med installerade plugin-moduler blir för lång kan det emellertid hända att det inte går att visa alla plugin-program på rätt menyer. I så fall visas nyinstallerade plugin-program på undermenyn Filter > Annat.

Installera en plugin-modul

I Mac OS kan du inte starta Photoshop i klassisk miljö. Plugin-program avsedda att fungera i Mac OS 9 visas inte.

- Gör något av följande:
  - Installera en plugin-modul för Adobe Systems med hjälp av installationsprogrammet för plugin-program, om du har tillgång till det. I Windows kan du också installera eller kopiera modulen till rätt plugin-modulmapp i Photoshops programmapp. I Mac OS drar du en kopia av modulen till rätt plugin-modulmapp i Photoshops programmapp. Se till att filerna är okomprimerade.
  - Installera en plugin-modul från en annan leverantör genom att följa installationsanvisningarna som medföljer modulen. Om du inte kan starta ett plugin-program från en annan leverantör kanske det behövs ett gammalt Photoshop-serienummer.

Välj ytterligare en mapp för plugin-program.

1. Välj Redigera > Inställningar > Plug-ins (Windows) eller Photoshop > Inställningar > Plug-ins (Mac OS).
2. Markera en annan plugin-mapp.
3. Klicka på Välj och välj en mapp eller katalog i listan. Du kan inte välja en plats i mappen Plug-ins. Visa innehållet i en mapp genom att dubbelklicka på katalogen (Windows) eller klicka på Öppna (Mac OS).
4. När du har markerat en annan plugin-mapp klickar du på OK (Windows), eller Välj (Mac OS).
5. Du kan börja använda plugin-programmet när du har startat om Photoshop.

Upphäva inläsningen av plugin-program

- Lägg till ett tilde-tecken ~ i början av plugin-programnamnet, mappens eller katalogens namn. Filen (eller alla filer i mappen) ignoreras vid programstart.

Visa information om installerade plugin-program

- Gör något av följande:
  - (Windows) Välj Hjälp > Om plugin-program och välj ett plugin-program i undermenyn.
  - (Mac OS) Välj Photoshop > Om plugin-program och välj ett plugin-program i undermenyn.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Produktivitetsförbättringar (JDI) i CS6

Photoshop CS6 introducerar över 60 produktivitetsförbättringar som även kallas Just Do IT (JDI)-funktioner. Dessa små förbättringar uppfyller flera sedan länge återkommande kundönskemål och kan tillsammans kraftigt öka din produktivitet.

Obs! *Mer information om nya funktioner och förbättringar i Photoshop CC finns i artikeln Nyheter i Photoshop CC.*

Högst upp

Automatisering

- Kontaktblad II återskapat som ett automatiseringsalternativ
- PDF-presentation återskapat som ett automatiseringsalternativ
- Lagerkompositioner till PDF återskapat som ett skriptalternativ

Högst upp

Penslar

- Spela in penseldrag i åtgärder med alternativet Tillåt verktygsinspelning i panelmenyn i Åtgärder. (Eftersom penseldrag ofta är unika för sian projekt ska du komma ihåg att avaktivera denna funktion efter att du spelat in de åtgärder du behöver.)
- Intensitet/kontrastreglage för texturer när du ritar
- Penselspetsmarkören visar penselns läge och jitter för runda och sammanhållna spetsar
- Penselprojektion för statiska spetsar
- Färgdynamiken är konsekvent för varje penseldrag som standard

Obs! *Uppgifter om penselställning, projektion och färgdynamikalternativ finns på Målning och mönster.*

- Kodfragmentspanelen (HUD) för byte av penselstorlek och hårdhet kan även ändra opaciteten: Tryck på Control+Alt (Windows) eller Kommando+Alternativ (Mac OS) och dra upp eller ner. (I Allmänna inställningar ska du avmarkera Variera hårdheten för rund pensel baserat på HUD-vertikal förflyttning.)
- Ökad maxstorlek på pensel till 5000 pixlar

Högst upp

Kanaler

- Aktiverat Dela kanaler för dokument med enkla lager (så att du kan dela enkel transparens)

Högst upp

Färgväljaren

- Tillåter att klistra in i hexadecimalfält med # (till exempel, #aabbcc) eller 0x (till exempel, 0xAABBCC)
- Tillåter kortkommandot hexadecimalt värde (till exempel, #123)

Högst upp

Pipett

- Lagt till alternativ för att ignorera justeringslager i Prov-menyn i alternativfältet
- Lagt till alternativ för att ta prov från aktuellt lager och under till Prov-menyn
- Alternativ för provstorlek finns i sammanhangsmenyn för olika Pipetter (svartpunkt och vitpunkt i Nivåer osv.)

Högst upp

Filformat

- Läser mer bitdjup i TIFF-filer
- Lagt till alternativ för att åtgärda OpenEXR-transparens vid start och vid spara
- Läser BIGTIFF-format (TIFF-filer över 4 GB)
- Läser vanliga stereobildparsformat (JPS, MPO, PNS)

Högst upp

GPU

- Förbättrad stabilitet genom förkvalificering av upptäckta GPU före användning

Ändra storlek för bild

Högst upp

- Bicubic Automatic-alternativ väljer automatiskt bästa återsamplingsmetoden beroende på typ av storleksförändring

Importera

Högst upp

- (Mac OS) ImageKit skanner- och kamerastöd för import av bilder från flera enheter

Lager

Högst upp

- Lagt till menyn interpolering i alternativfältet för kommandot Omforma fritt
- Lagt till samma alternativ i Övertoninsövertäcknings- och Övertoningslagerstilar
- Lagt till 00- och + 00-genvägar för att ställa in lager- och fyllningsopacitet till 0 %
- Samtidig ändring av låsning, blandningsläge eller färgetikett för flera markerade lager
- Ctrl/Command + J duplicerar markerade lagergrupper (utöver lager)
- Lagerverktygsspetsar innehåller lagernamn
- Nytt rastrerat lagerstil-kommando sammanfogar lagereffekter till lager
- Omordning av lagerstilar återspeglar den ordning de har verkställts (placera droppskugga, exempelvis, under andra effekter)
- Visar Blanda om-/Blandningsalternativ-märket på lagret om lagerstilsblandningen har anpassats
- Alt + klicka på växlingspilarna FX, så visas eller döljs alla lagereffekter
- Korrekt opacitet och blandningsläge visas för dolda lager
- När lager döps om tar Tab dig till nästa lager och Shift + Tab tar dig till föregående.
- Namn på formlager återspeglar verktygsnamnet (exempelvis "Rektangel 1")

Smälta

Högst upp

- Lagt till maskinvaruacceleration för GPU-videokort
- Ökade grundläggande och avancerade användargränssnittslägen
- Förbättrad synlighet för Mac-markör
- Lagt till alternativ som läser in senaste nät
- Ökad maxstorlek för Smält-pensel till 15 000
- (Enbart engelska) Storleksförändra Smält-pensel med [ ]-genvägar som stämmer med ökningarna på andra ställen i Photoshop
- Ctrl (Windows)/Kommando (Mac OS) växlar till förstoringsglas
- Alt + högerklick + dra ändrar storlek på pensel (Windows)
- Ctrl + Alt + klicka + dra, ändrar penselstorleken (Mac OS)

Masker

Högst upp

- Aktiverar inverterings- och gränsjusteringar för masker i 32-bitar/kanal-bilder

Plugin-program

Högst upp

- Håll ned skift-tangenten under start för att avaktivera tredje parts och alternativa plugin-moduler

Förinställningar

Högst upp

- Lagt till förinställningar för Nytt dokument för vanliga enheter (exempelvis iPhone, iPad osv.)
- Lagt till nya förinställningar för Övertoningskarta för konventionell utskriftstoning och delad toning
- Omorganiserade verktygsförinställningar finns kvar efter omstart
- Nya HDR Pro-förinställningar från RC Concepcion och Scott Kelby

Skriva ut

Högst upp

- Lagt till Redigera-knapp för beskrivningsfält i utskriftsdialog
- Tillåter att utskriftsdialogen och förhandsgranskningsfönstret storleksändras
- Tillåter anpassningsbara bakgrundsfärger för förhandsgranskning i utskriftsdialogen
- Tillåter manuell omplacering av utskriftsområdet på sidan
- Döljer färgprofiler som inte är lämpliga för den markerade skrivaren vid användning av Photoshop hanterar färg
- Återinfört Utskrift av markerat område: markeringen kan ändras i utskriftsdialogen

Spara

Högst upp

- Varningsmeddelande talar om att 16-bitars bilder inte kan visa sin filstorlek i dialogen Spara som JPEG

SDK

Högst upp

- Lagt till möjlighet att komma åt verktygsnamnet som är associerat till verktygsförinställningsnamnet via skript
- Lagt till möjlighet att returnera en matris med guider i ett dokument från SDK-skripten

Markeringar

Högst upp

- Stöd för ludddecimalvärden för markeringsram, lassoverktyg och maskpanel (som Ludd-dialogen)
- Luddradien hämtas från Gör markering i bandialogen

Omforma

Högst upp

- Lagerminiatyr fortsätter att visa Smarta objekt-ikonen vid omformning av lager
- Förbättrad dragning av vektorkurvor
- Kan rotera 90 grader även med x udda pixelmått och inte hamna i halvpixelsläge. (För att aktivera detta beteende måste Fäst vektorverktyg och omformningar i pixelnät vara markerat i Allmänna inställningar.)
- Lagt till Filhantering > Ignorera rotationsmetadata-inställning för att avaktivera bildrotering på grund av filens metadata

Text

Högst upp

- Lagt till Typ > Klistra in Lorem Ipsum-kommando för att snabbt kunna lägga in platshållartext
- Lagt till Blanda textfärger med gamma-inställning för att kunna blanda textlager med en gamma-inställning som skiljer sig från dokumentets färgomfång. Du kommer åt alternativet med Redigera > Färginställningar och sedan klickar du på Fler inställningar till höger. Standardinställningen 1,45 blandar text mer rätt än tidigare Photoshop-versioner så att det stämmer bättre med andra program.

Obs! *När du markerar Blanda textfärger med gamma kommer textlager från Photoshop CS6 att se annorlunda ut i tidigare versioner Photoshop.*

Användargränssnitt

Högst upp

- Nytt/öppna dokument-kommandon är tillgängliga genom att sammanhangsklicka på dokumentflikar (Mac OS X-funktion sedan länge som nu också finns i Windows)
- Lagt till "Visa inte igen"-markeringsruta för att rensa varningar
- Tagit bort programfältet och minskat det dragbara namnfältet med över 30 %

(cc) BY-NC-SR Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Kortkommandon

Skriv ut
Oskärpegalleri (Fält, Iris, Lutande/förskjutning)
Gör flytande
Beskärningsverktyg
Adaptiv vidvinkel

Listan innehåller användbara kortkommandon för några av de vanligaste Photoshop-funktionerna.

Skriv ut

Högst upp

Håll ned mellanslagstangenten och välj Arkiv > Skriv ut för att rensa utskriftsinställningar.

Oskärpegalleri (Fält, Iris, Lutande/förskjutning)

Högst upp

H: Tillfälligt dölj gränssnittet från arbetsytan
M: Tillfälligt visa Oskarp mask

Gör flytande

Högst upp

M: Läs in senaste nätet
X: Spegelvänd

Beskärningsverktyg

Högst upp

Dubbelklicka i beskärningsrutan eller tryck ned Enter eller Retur	Verkställ beskärning
Esc	Avbryt beskärning
X	Växla mellan stående och liggande orientering av beskärningsrutan.
I	(Endast Creative Cloud) Bild framför för beskärningsverktyget och perspektivbeskärningsverktyget.
Backsteg eller Ta bort	Återställ beskärningsrutan
O	Alternativ för växling av övertäckning
Skift + O	Växla övertäckningsorientering för Triangel och Gyllene spiral-övertäckningar
Snedstreck	Dölj och visa beskuret område
Skift+dra	Skapa ny beskärningsruta
Skift + dra hörnhandtag	Begränsa proportioner
Ctrl (Windows) eller Cmd (Mac OS)	Hämta verktyget Räta upp
Ctrl + rotera	Förhindra förminskning av beskärningsrutan
Skift + rotera	Begränsa till steg om 15-grader
Skift + Dra bild	Begränsa till 45 graders axlar
Ctrl + dra	Tillfälligt inaktivera kantfästning

Adaptiv vidvinkel

Högst upp

Kortkommandon för Verktyg

C: Begränsningsverktyg
Y: Verktyg för Polygonbegränsning
M: Verktyget Flytta
H: Verktyget Hand
Z: Verktyget Zooma

Kortkommandon för kontroller
P: Förhandsgranska
B: Visa begränsning
E: Visa nät
T: Korrigering
S: Skala
F: Brännvidd
R: Beskärningsfaktor
A: Som fotograferat

Dolda kortkommandon som inte visas i gränssnittet
L: Växla genomskinligt matt
X: Tillfällig zoom
E: Återställ det senast tillagda polygonhörnet

Fler tangentbordsgenvägar

- Standardkortkommandon

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Bild- och färggrunderna

Vissa länkar på den här sidan kanske bara innehåller text på engelska.

Storleksändra bilder | CC, CS6

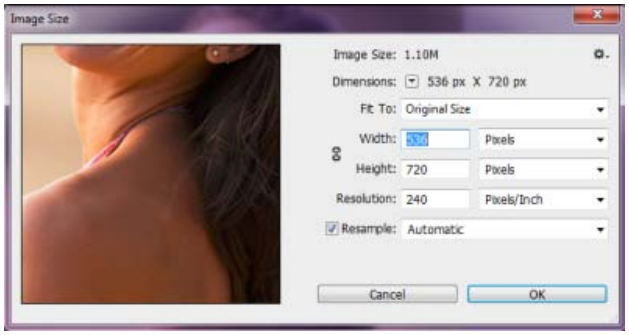
Kommandot Bildstorlek i Photoshop CC innehåller nu en metod för att bevara detaljer och ge bättre skärpa vid bildförstoring.

Dessutom har dialogrutan Bildstorlek i Photoshop CC uppdaterats för att bli så enkel som möjligt att använda:

- Ett fönster visar förhandsvisningsbilden från parametrarna för storleksändring.
- Om du ändrar storlek på dialogrutan ändrar du även storlek på fönstret för förhandsvisning.
- Alternativet Skala stilar aktiveras och inaktiveras i kugghjulsmenyn i dialogrutans övre högra hörn.
- Välj olika måttenheter i popup-menyn Dimensioner för att visa måtten för det slutliga resultatet.
- Klicka på länkikonen för att växla mellan att aktivera och inaktivera alternativet Bibehåll proportioner.

Högst upp

Ändra storlek på bilder



Ändra storlek på bilder

1. Välj Bild > Bildstorlek.
2. Gör något av följande för att ändra förhandsvisning av bilder:
   - Dra i ett hörn på dialogrutan Bildstorlek för att ändra storlek på förhandsvisningsfönstret.
   - Om du vill se ett annat område av bilden drar du inom förhandsvisningen.
   - Om du vill ändra förhandsvisningens förstoring Ctrl-klickar du (Windows) eller Kommando-klickar (Mac OS) i förhandsvisningsbilden för att öka förstoringen. Alt-klicka (Windows) eller Alternativ-klicka (Mac OS) om du vill minska förstoringen. När du har klickat visas procenten för förstoringen snabbt i förhandsvisningsbildens nedre kant.
3. Ändra måttenhet för pixelmått genom att klicka på triangeln bredvid Dimensioner och väljer i menyn.
4. Behåll ursprunglig storlek genom att aktivera alternativet Bevara proportioner. Om du vill skala bredd och höjd oberoende av varandra klickar du på ikonen Bevara proportioner för att bryta länken till dem.

   Obs! *Du kan ändra måttenhet för bredd och höjd genom att välja i menyn till höger om textrutorna Bredd och Höjd.*

5. Gör något av följande:
   - Om du vill ändra bildstorlek eller upplösning och tillåta totalt antal pixlar att justeras proportionerligt kontrollerar du att Sampla om är markerat och, om det behövs, kan du välja en interpoleringsmetod från menyn Sampla om.
   - Om du vill ändra bildstorlek eller upplösning utan att ändra det totala antalet pixlar i bilden, avmarkerar du Sampla om.
6. (Valfritt) I menyn Anpassa till:
   - Välj en förinställning för att ändra storleken på bilden.
   - Välj Auto-upplösning för att ändra storlek på bilden till ett särskilt utskriftsformat. I dialogrutan Auto-upplösning anger du värdet för Skärm markerar Kvalitet. Du kan ändra måttenhet genom att välja i menyn till höger om textrutan Skärm.
7. Ange värden för Bredd och Höjd. Ange värden i en annan måttenhet genom att välja i menyerna intill textrutorna Bredd och Höjd.

   Bildens nya filstorlek visas längst upp i dialogrutan Bildstorlek med den förra storleken inom parentes.
8. Ändra Upplösning genom att ange ett nytt värde. (Valfritt) Välj en annan måttenhet om det behövs.
9. Om bilden har lager där stilar används markerar du Skala stilar från ikonen för att ändra skala på effekterna i den storleksändrade bilden. Det här alternativet är endast tillgängligt om du väljer alternativet Bibehåll proportioner.
10. När du är klar med inställningarna gör du något av följande:
    - Klicka på OK.

Om du vill återställa de originalvärden som visades i dialogrutan Bildstorlek väljer du antingen Ursprunglig storlek i menyn Passa till eller så håller du ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och klickar på Återställ.

Omsamplingsalternativ | Photoshop CC

Automatisk Photoshop väljer omsamplingsmetod beroende på dokumenttyp och på om dokumentet förstoras eller förminskas.

Bevara detaljer (förstoring) När denna metod väljs visas ett reglage för Brusreducering för att jämna ut brus när du förstorar bilden.

Bikubisk mjukare (förstoring) En bra metod för att förstora bilder. Metoden bygger på bikubisk interpolation men ger jämnare resultat.

Bikubisk skarpare (förminskning) En bra metod för att förminska bilder. Metoden bygger på bikubisk interpolation men tar fram mer skärpa. Med den här metoden bibehålls detaljnivån i en omsamplad bild. Om vissa områden i bilden blir för skarpa med Bikubisk skarpare kan du prova Bikubisk i stället.

Bikubisk (mjukare övertoningar) En långsammare men mer exakt metod som bygger på en undersökning av omgivande pixlars värden. Bikubisk interpolation görs med mer komplicerade beräkningar och ger jämnare övertoningar än Närmast intilliggande och Bilinjär.

Närmast intilliggande (hårda kanter) En snabb men mindre exakt metod för duplicering av pixlar i bilden. Den här metoden behåller hårda kanter och skapar en mindre fil för illustrationer som inte är kantutjämnade. Metoden kan däremot ge taggiga effekter, vilket blir extra tydligt när du förvränger en bild eller ändrar skala i den eller utför flera ändringar i en markering.

Bilinjär En metod som lägger till pixlar genom att beräkna det genomsnittliga färgvärdet på omgivande pixlar. Resultatet blir en medelhög kvalitet.

Mer information finns i

- Bildstorlek och upplösning

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridiska meddelanden | Onlineintegritetspolicy

Viktigt om bilder

Om bitmappsbilder
Om vektorgrafik
Kombinera vektorgrafik och bitmappsbilder
Färgkanaler
Bitdjup
Konvertera till andra bitdjup

Obs! *Klicka på länkarna nedan om du vill ha detaljerade anvisningar. Ställ frågor, föreslå nya funktioner och rapportera problem på feedback.photoshop.com.*

Högst upp

Om bitmappsbilder

I bitmappsbilder, eller rasterbilder, används ett rektangulärt rutnät med bildelement (pixlar eller bildpunkter) för att återge bilder. Varje pixel har en speciell plats och färgvärde. När du arbetar med bitmappsbilder redigerar du alltså pixlar snarare än objekt eller former. Bitmappsbilder kan effektivt återge fina färg- och tonövergångar och är därför det vanligaste elektroniska mediet för halvtonsbilder, till exempel fotografier och digitala målningar.

Bitmappsbilder är upplösningsberoende, vilket betyder att de innehåller ett bestämt antal pixlar. Av den anledningen kan de förlora i detaljrikedom och se ojämna ut om de förstoras på skärmen eller om de skrivs ut med en lägre upplösning än den som de har skapats för.

Exempel på en bitmappsbild vid olika förstoringsgrader

Bitmappsbilder kräver ibland mycket lagringsutrymme och måste ofta komprimeras för att hålla nere filstorleken när de används i vissa Creative Suite-komponenter. Du komprimerar exempelvis en bildfil i bildfilens ursprungliga program innan du importerar den till en layout.

Obs! *I Adobe Illustrator kan du dessutom skapa bitmappseffekter i teckningar med hjälp av effekter och grafikformat.*

Högst upp

Om vektorgrafik

Vektorbilder (även kallade vektorformer eller vektorobjekt) består av linjer och kurvor som definieras av matematiska objekt kallade vektorer, som beskriver en bild utifrån bildens geometriska egenskaper.

Du kan fritt flytta eller modifiera vektorgrafik utan att förlora detaljrikedom eller skärpa eftersom vektorbilder är upplösningsoberoende, vilket betyder att bildens kanter förblir skarpa även om bildens storlek ändras, om den skrivs ut på en PostScript-skrivare, sparas i en PDF-fil eller importeras till ett vektorbaserat bildbehandlingsprogram. Detta gör vektorbilder till det bästa alternativet för ritade objekt, t.ex. logotyper, som ska användas med olika storlekar och i olika medier.

Vektorobjekten som du skapar med rit- och formverktygen i Adobe Creative Suite är exempel på vektorbilder. Du kan använda kommandona Kopiera och Klistra in för att kopiera vektorbilder mellan olika Creative Suite-komponenter.

Högst upp

Kombinera vektorgrafik och bitmappsbilder

När vektorgrafik och bitmappsbilder kombineras i ett dokument är det viktigt att komma ihåg att det bildresultat du ser på skärmen inte alltid stämmer överens med hur bilden kommer att se ut i sitt slutgiltiga medium (den kan till exempel komma att tryckas i ett tryckeri, skrivas ut på en skrivare eller visas på webben). Följande faktorer påverkar bildens slutgiltiga kvalitet:

Genomskinlighet Många effekter medför att delvis genomskinliga pixlar läggs till i teckningen. Om bilden innehåller genomskinliga partier utförs en process i Photoshop som kallas för sammanläggning innan bilden skrivs ut eller exporteras. I de flesta fall får du bäst resultat om du använder standardprocessen för sammanläggning. Om bilden däremot innehåller komplexa områden som överlappar varandra och du vill ha ett högupplöst resultat, bör du förhandsvisa sammanläggningseffekterna.
Bildupplösning Antalet pixlar per tum (ppi) i en bitmappsbild. Om du använder för låg upplösning för en utskriven bild uppstår pixelförvandling,

med stora, grova pixlar i utskriften. Om du använder för hög upplösning (pixlar som är mindre än vad skrivaren kan återge) ökar filstorleken utan att kvaliteten på den utskrivna bilden ökar och utskriften av bilden blir väldigt långsam.

Utskriftsupplösning och rastertäthet Antalet punkter per tum (dpi) och antalet linjer per tum (lpi) i ett raster. Den utskrivna bildens detaljkvalitet bestäms av förhållandet mellan bildupplösning, utskriftsupplösning och skärmtäthet.

Färgkanaler

Högst upp

Alla Photoshop-bilder innehåller en eller flera kanaler, och i varje kanal lagras information om färgelement i bilden. Antalet standardfärgkanaler i en bild beror på bildens färgläge. Som standard innehåller bitmappsläges-, gråskale- och duplexbilder samt indexerade färgbilder en kanal. RGB- och Lab-bilder innehåller tre kanaler och CMYK-bilder fyra. Du kan lägga till kanaler i alla bildtyper utom i bitmappsbilder. Mer information finns i Färglägen.

Kanaler i färgbilder är i själva verket gråskalebilder som representerar var och en av de olika färgkomponenterna i en bild. En RGB-bild har till exempel separata kanaler för rött, grönt och blått.

Förutom färgkanaler kan du lägga till alfakanaler i en bild för att lagra och redigera markeringar som masker, och dekorfärgskanaler om du vill använda dekorfärgsplåtar för tryckning. Mer information finns i Grundläggande om kanaler.

Bitdjup

Högst upp

Bitdjupet anger hur mycket färginformation som finns för varje pixel i en bild. Ju fler informationsbitar per pixel, desto fler tillgängliga färger och desto exaktare färgåtergivning. En bild med bitdjupet 1 har till exempel pixlar med två möjliga värden: svart eller vitt. En bild med bitdjupet 8 har 2^8, dvs. 256, möjliga värden. Bilder i gråskaleläge med bitdjupet 8 har 256 möjliga gråskalevärden.

RGB-bilder består av tre färgkanaler. En RGB-bild med 8 bitar per pixel har 256 möjliga värden för varje kanal vilket resulterar i mer än 16 miljoner möjliga färgvärden. RGB-bilder med 8 bitar per kanal (bpc) kallas ibland för 24-bitarsbilder (8 bitar × 3 kanaler = 24 bitar data för varje pixel).

Förutom bilder med 8 bitar per kanal kan Photoshop även hantera bilder som innehåller 16 eller 32 bitar per kanal. Bilder med 32 bitar per kanal kallas också för HDR-bilder (High Dynamic Range).

Stöd för 16-bitarsbilder i Photoshop

Photoshop stöder följande typer av arbete med bilder med 16 bitar per kanal:

- Arbeta i lägena Gråskala, RGB-färg, CMYK-färg, Lab-färg och Flerkanals.
- Alla verktygen i verktygslådan, förutom verktyget Konsthändelsepensel, kan användas med bilder med 16 bitar per kanal.
- Kommandon för färg- och tonjustering kan användas
- Du kan arbeta med lager, däribland justeringslager, i bilder med 16 bitar per kanal.
- Flera filter i Photoshop kan användas med bilder med 16 bitar per kanal.

  Om du vill kunna använda vissa Photoshop-funktioner (exempelvis vissa filter) kan du konvertera en bild med 16 bitar per kanal till 8 bitar per kanal. Du bör använda kommandot Spara som och konvertera en kopia av bildfilen så att den fullständiga bildinformationen med 16 bitar per kanal bevaras i originalfilen.

Adobe rekommenderar

Har du en självstudie som du vill dela med dig av?

Understanding bit depth
Martin Evening
Lär dig mer med det här utdraget från Adobe Photoshop for Photographers.

Konvertera till andra bitdjup

Högst upp

❖ Gör något av följande:

- Om du vill konvertera mellan 8 och 16 bitar per kanal väljer du Bild > Läge > 16 bitar/kanal eller 8 bitar/kanal.
- Om du vill konvertera från 8 eller 16 bitar per kanal till 32 bitar per kanal väljer du Bild > Läge > 32 bitar/kanal.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SA

Bildstorlek och upplösning

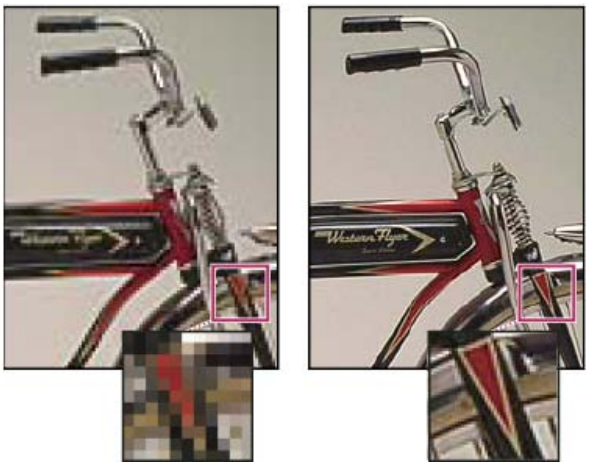
Om pixeldimensioner och bildupplösning vid utskrift
Filstorlek
Om bildskärmsupplösning
Om skrivarupplösning
Fastställa en rekommenderad upplösning för en bild
Visa utskriftsstorleken på skärmen
Ändring
Ändra en bilds pixeldimensioner
Ändra utskriftsdimensioner och upplösning
Vad påverkar filstorleken?

Klicka på länkarna nedan om du vill ha detaljerade anvisningar. Ställ frågor, föreslå nya funktioner och rapportera problem på feedback.photoshop.com.

Högst upp

Om pixeldimensioner och bildupplösning vid utskrift

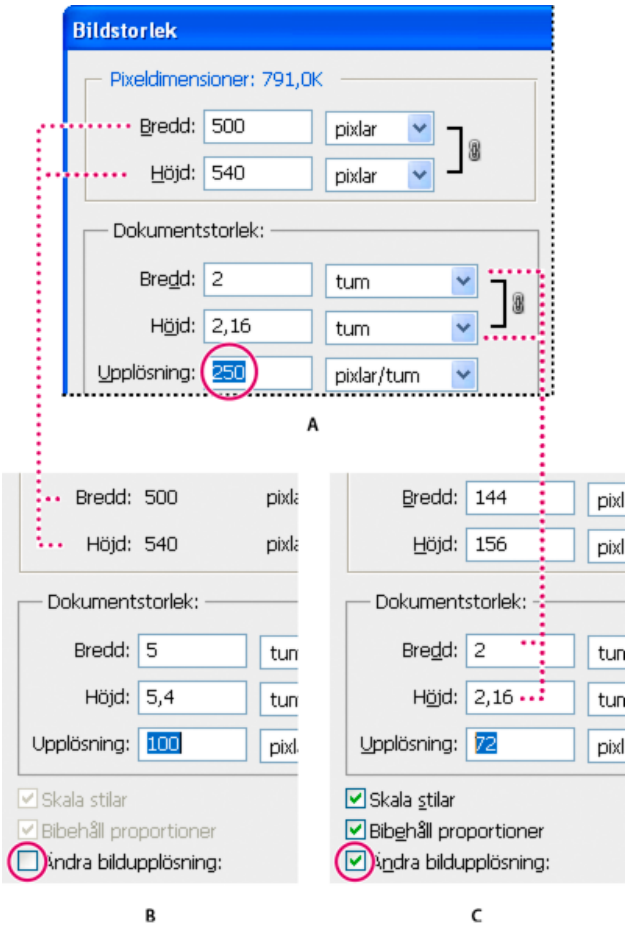
Pixeldimensionerna anger bredden och höjden på en bild i pixlar. Upplösningen är ett mått på detaljrikedomen i en bitmappsbild och mäts i pixlar per tum (ppi). Ju fler pixlar per tum, desto högre upplösning. I allmänhet ger en bild med högre upplösning bättre utskriftskvalitet.



Samma bild vid 72 ppi och 300 ppi, infälld zoomning med 200 %

Så länge bilden inte samplas om (se Ändring) förblir mängden bildinformation densamma när du ändrar utskriftsmåtten eller upplösningen. Om du ändrar upplösningen på en fil, ändras dess bredd och höjd på så sätt att mängden bildinformation bibehålls.

Du kan se förhållandet mellan bildstorlek och upplösning i dialogrutan Bildstorlek i Photoshop (välj Bild > Bildstorlek). Avmarkera alternativet Ändra bildupplösning eftersom du inte vill ändra mängden bildinformation i fotot. Ändra sedan bredd, höjd eller upplösning. När du ändrar ett värde ändras de andra två värdena på motsvarande sätt. Med alternativet Ändra bildupplösning kan du ändra bildens upplösning, bredd och höjd så att den passar både utskrift och skärmvisning.



Pixeldimensionerna är lika med dokumentstorlek vid utskrift gånger upplösningen.
***A.** Originaldimensioner och upplösning **B.** Minska upplösningen utan att ändra pixeldimensionerna (ingen omsampling) **C.** Om du minskar upplösningen vid samma dokumentstorlek minskas pixeldimensionerna (omsampling).*

Visa snabbt aktuell bildstorlek

Du kan snabbt visa den aktuella bildstorleken för ett dokument med hjälp av informationsrutan längst ned i dokumentfönstret.

❖ Placera pekaren över filinformationsrutan och håll ned musknappen.

Högst upp

Filstorlek

Filstorleken på en bild är den digitala storleken på bildfilen mätt i kB (kilobyte), MB (megabyte) eller GB (gigabyte). Filstorleken står i proportion till bildens pixeldimensioner. Bilder med fler pixlar kan återge fler detaljer vid en viss utskriftsstorlek, men de kräver mer lagringsutrymme och kan ta längre tid att redigera och skriva ut. Bildupplösningen blir därför alltid en kompromiss mellan bildkvalitet (att få med all information som behövs) och filstorlek.

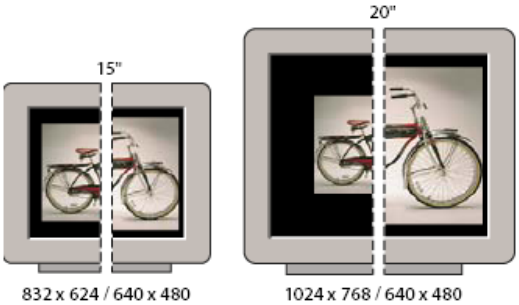
En annan faktor som påverkar filstorleken är filformatet. Beroende på olika kompressionsmetoder som används i filformaten GIF, JPEG, PNG och TIFF kan filstorlekar variera avsevärt för samma pixeldimensioner. Färgbitdjupet och antalet lager och kanaler är andra förhållanden som påverkar filstorleken.

Photoshop stöder pixeldimensioner på högst 300 000 gånger 300 000 pixlar per bild. Den här begränsningen styr storlek och upplösning för bilder vid utskrift.

Högst upp

Om bildskärmsupplösning

Bildskärmens upplösning anges i pixeldimensioner. Om exempelvis din bildskärmsupplösning och ditt fotos pixeldimensioner har samma storlek kommer fotot att passa skärmen när det visas med zoomnivån 100 %. Hur stor en bild blir när den visas på skärmen beror på en kombination av olika faktorer: bildens pixeldimensioner, skärmstorleken och den inställda upplösningen för bildskärmen. Du kan ändra bildens förstoringsgrad på skärmen i Photoshop, vilket gör det enkelt att arbeta med bilder med alla pixeldimensioner.



En bild med dimensionerna 620 x 400 pixlar som visas på skärmar med olika storlekar och upplösning.

När du skapar bilder som ska visas på skärmen bör du ta hänsyn till vilken bildskärmsupplösning som troligen är den lägsta fotot kommer att visas i.

Högst upp

Om skrivarupplösning

Skrivarupplösning mäts i punkter per tum, betecknas vanligen dpi. I allmänhet gäller att ju fler punkter per tum, desto mer detaljerade blir utskrifterna. De flesta bläckstråleskrivare har en upplösning på ungefär 720 till 2880 dpi. (I praktiken producerar bläckstråleskrivare en mikroskopisk bläckdimma snarare än verkliga punkter, som fotosättare eller laserskrivare.)

Skrivarupplösning skiljer sig från, men har samband med bildupplösningen. Om du vill skriva ut ett foto med hög kvalitet på en bläckstråleskrivare, bör en upplösning på minst 220 ppi ge ett bra resultat.

Rastertätheten är det antal skrivarpunkter eller rasterceller per tum som används för att skriva ut en gråskalebild eller färgseparation. Rastertätheten kallas ibland rasterfrekvens eller rasterlinjering och mäts i linjer per tum (lpi), eller rader med celler per tum om det rör sig om ett halvtonsraster. Ju högre upplösning utskriftsenheten har, desto finare (högre) rasterfrekvens kan du använda.

Relationen mellan bildupplösning och rastertäthet är avgörande för detaljkvaliteten i den utskrivna bilden. För en rasterbild av högsta kvalitet använder man vanligen en bildupplösning som är 1,5 upp till 2 gånger rastertätheten. En lägre upplösning kan dock också ge goda resultat beroende på bilden och utskriftsenheten. Kontrollera skrivardokumentationen eller kontakta leverantören om du vill ha mer information om skrivarens rastertäthet.

Obs! *Vissa fotosättare och 600-dpi-laserskrivare använder annorlunda rasterteknik. Om du skriver ut en bild på en skrivare som inte använder rastreringsteknik, får du mer information om rekommenderad bildupplösning i skrivardokumentationen eller genom att kontakta skrivarleverantören.*

Exempel på olika rastertätheter

A. *65 lpi: Grovkornigt raster som vanligen används i nyhetsbrev och rabattkuponger* ***B.*** *85 lpi: Medelgrovt raster som vanligen används i tidningstryck* ***C.*** *133 lpi: Högkvalitetsraster som vanligen används för tidskrifter som trycks i fyrfärg* ***D.*** *177 lpi: Mycket fint raster som vanligen används för årsrapporter och konstböcker*

Högst upp

Fastställa en rekommenderad upplösning för en bild

Om du tänker skriva ut bilden med ett halvtonsraster beror de lämpliga bildupplösningarna på utskriftsenhetens rastertäthet. Photoshop kan fastställa en rekommenderad bildupplösning baserat på utskriftsenhetens rastertäthet.

Obs! *Om bildupplösningen är högre än rasterfrekvensen gånger 2,5 visas ett varningsmeddelande när du försöker skriva ut bilden. Det innebär att bildupplösningen är högre än vad som behövs för skrivaren. Spara en kopia av filen och minska sedan upplösningen.*

1. Välj Bild > Bildstorlek.
2. Klicka på Auto.
3. Ange rastertätheten för utskriftsenheten vid Raster. Välj en annan måttenhet om det behövs. Lägg märke till att rastervärdet bara används för att beräkna bildupplösningen, inte för att ange rastertätheten för utskriften.

4. Välj ett alternativ för Kvalitet:
   Låg Ger en upplösning som motsvarar rastertätheten (minst 72 pixlar per tum).

   Medium Ger en upplösning som är 1,5 gånger rastertätheten.

   Hög Ger en upplösning som är 2 gånger rastertätheten.

Högst upp

Visa utskriftsstorleken på skärmen

✥ Gör något av följande:

- Välj Visa > Utskriftsstorlek.
- Välj handverktyget eller zoomverktyget och klicka på Utskriftsstorlek i alternativfältet.

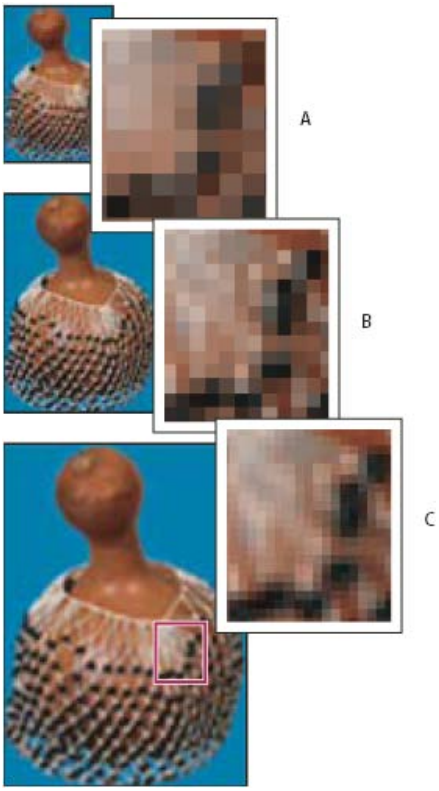
Bilden visas på nytt i ungefärlig utskriftsstorlek, enligt alternativen under Dokumentstorlek i dialogrutan Bildstorlek. Bildskärmens storlek och upplösning påverkar utskriftsstorleken som visas på skärmen.

Obs! *Tryckformatkommandot är inte tillgängligt i Creative Cloud-versionen.*

Högst upp

Ändring

Vid en omsampling ändras mängden bildinformation allteftersom du ändrar bildens pixeldimensioner eller upplösning. När du samplar ned (minskar antalet pixlar) tar du bort information från bilden. När du omsamplar uppåt (ökar antalet pixlar eller uppsamplar), läggs nya pixlar till. Du anger en interpolationsmetod för hur pixlar ska läggas till och ta bort.



Omsampla pixlar
A. *Nedsampling* ***B.*** *Original* ***C.*** *Omsampling uppåt (markerade pixlar visas för varje uppsättning med bilder)*

Kom ihåg att en omsampling kan ge en sämre bildkvalitet. Om du till exempel samplar om en bild till ett större pixelmått, förlorar bilden i detalj och skärpa. Om du använder filtret Oskarp mask på en omsamplad bild kan detta hjälpa till att fokusera om bildens detaljer.

Om du vill undvika att behöva ändra upplösningen läser du istället in bilden eller skapar den med tillräckligt hög upplösning. Om du vill förhandsvisa på skärmen hur en ändring av pixeldimensionerna påverkar bilden, eller skriva ut korrektur i olika upplösningar, samplar du om en kopia av filen.

När bilder samplas om i Photoshop används en interpolationsmetod för att tilldela färgvärden till nya pixlar baserat på färgvärdena i de befintliga pixlarna. Du kan välja vilken metod som ska användas i dialogrutanBildstorlek.

Närmast intilliggande En snabb men mindre exakt metod för duplicering av pixlar i bilden. Den här metoden är avsedd för illustrationer med kanter som inte är kantutjämnade. Hårda kanter bevaras och bildfilen blir liten. Metoden kan däremot ge taggiga effekter, vilket blir extra tydligt när du förvränger en bild eller ändrar skala i den eller utför flera ändringar i en markering.
Bilinjär En metod som lägger till pixlar genom att beräkna det genomsnittliga färgvärdet på omgivande pixlar. Resultatet blir en medelhög

kvalitet.

Bikubisk En långsammare men mer exakt metod som bygger på en undersökning av omgivande pixlars värden. Bikubisk interpolation görs med mer komplicerade beräkningar och ger jämnare övertoningar än Närmast intilliggande och Bilinjär.

Bikubisk mjukare En bra metod för att förstora bilder. Metoden bygger på bikubisk interpolation men ger jämnare resultat.

Bikubisk skarpare En bra metod för att förminska bilder. Metoden bygger på bikubisk interpolation men tar fram mer skärpa. Med den här metoden bibehålls detaljnivån i en omsamplad bild. Om vissa områden i bilden blir för skarpa med Bikubisk skarpare kan du prova Bikubisk i stället.

Du kan ange en standardinterpolationsmetod som används när bildinformation samplas om i Photoshop. Välj Redigera > Inställningar > Allmänt (Windows) eller Photoshop > Inställningar > Allmänt (Mac OS) och välj en metod på menyn med interpolationsmetoder.

Högst upp

Ändra en bilds pixeldimensioner

När du ändrar en bilds pixeldimensioner påverkas inte bara bildens storlek på skärmen utan även bildkvaliteten och bildens utskriftsegenskaper, dvs. antingen dess utskrivna mått eller dess upplösning.

1. Välj Bild > Bildstorlek.
2. Om du vill bevara de aktuella proportionerna mellan pixelbredd och pixelhöjd väljer du Bibehåll proportioner. Bredden uppdateras automatiskt när du ändrar höjden och tvärtom.
3. Ange värden för bredd och höjd under Pixeldimensioner. Om du vill ange värdet som en procentandel av de aktuella måtten väljer du procent som måttenhet. Bildens nya filstorlek visas längst upp i dialogrutan Bildstorlek med den förra storleken inom parentes.
4. Kontrollera att Ändra bildupplösning är markerat och välj en interpolationsmetod.
5. Om bilden har lager där stilar används väljer du Skala stilar för att ändra skala på effekterna i den storleksändrade bilden. Det här alternativet är endast tillgängligt om du väljer Bibehåll proportioner.
6. Klicka på OK när du är klar med inställningarna.

   Om du arbetar med en mindre bild får du bäst resultat om du samplar ned (sänker upplösningen) och använder filtret Oskarp mask. Om du arbetar med en större bild är det bättre att läsa in den på nytt med en högre upplösning.

Högst upp

Ändra utskriftsdimensioner och upplösning

När du skapar en bild för tryckta medier är det praktiskt att ange bildens storlek uttryckt i utskriftsmått och bildupplösning. Dessa två mått, som kallas dokumentstorlek, avgör det totala pixelantalet och därför också bildens filstorlek. Dokumentstorleken bestämmer alltså den grundstorlek med vilken en bild placeras i ett annat program. Du kan ändra skalan i den utskrivna bilden ytterligare med kommandot Skriv ut. De ändringar du gör med kommandot Skriv ut påverkar emellertid bara den utskrivna bilden, inte bildfilens dokumentstorlek.

Om du aktiverar omsampling för bilden kan du ändra utskriftsdimensioner och upplösning oberoende av varandra (och ändra det totala antalet pixlar i bilden). Om du inaktiverar omsampling kan du ändra antingen dimensionerna eller upplösningen. Det andra värdet ändras automatiskt i Photoshop så att det totala pixelantalet bevaras. I allmänhet får du bäst utskriftskvalitet om du ändrar måtten och upplösningen först utan att sampla om bilden. Sedan gör du en omsampling om det behövs.

1. Välj Bild > Bildstorlek.
2. Ändra utskriftsdimensionerna, bildupplösningen eller både och:
   - Om du vill ändra bara utskriftsmåtten eller bara upplösningen och justera bildens totala pixelantal i motsvarande grad, markerar du Ändra bildupplösning och väljer sedan en interpolationsmetod.
   - Om du vill ändra utskriftsdimensionerna och upplösningen utan att ändra det totala antalet pixlar i bilden, avmarkerar du Ändra bildupplösning.
3. Om du vill bevara de aktuella proportionerna mellan bredd och höjd i bilden väljer du Bibehåll proportioner. Bredden uppdateras automatiskt när du ändrar höjden och tvärtom.
4. Ange nya värden för bredden och höjden under Dokumentstorlek. Välj en annan måttenhet om det behövs. Observera att för alternativet Kolumner vid Bredd, används de bredd- och marginalinställningar som har angetts i Enheter och Linjaler.
5. Ange ett nytt värde för Upplösning. Välj en annan måttenhet om det behövs.

   Om du vill återställa de originalvärden som visades i dialogrutan Bildstorlek håller du ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och klickar på Återställ.

Högst upp

Vad påverkar filstorleken?

Filstorleken beror på bildens pixelmått och hur många lager den innehåller. Bilder med fler pixlar kan återge fler detaljer vid utskrift, men de kräver större lagringsutrymme och kan ta längre tid att redigera och skriva ut. Du bör övervaka dina bilders filstorlek så att inte filerna blir större än du har tänkt dig. Om en fil blir för stor ändrar du antalet lager eller bildstorleken.

Information om filstorleken för en bild visas längst ned i programfönstret.

Fler hjälpavsnitt

Hantera lager

Bildinformation

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Hämta bilder från kameror och bildläsare

Hämta digitala bilder från kameror
Importera bilder från en digitalkamera med WIA-stöd (endast Windows)
Importera inlästa bilder

Hämta digitala bilder från kameror

Högst upp

Du kan kopiera bilder till datorn genom att ansluta kameran eller en mediekortläsare till datorn.

- Använd kommandot Hämta foton från kameran i Adobe® Bridge® för att ladda ned foton och ordna dem, byta namn eller lägga till metadata.
- Om kameran eller kortläsaren visas som en enhet på datorn kopierar du bilderna direkt till hårddisken eller till Adobe Bridge.
- Använd programvaran som medföljde kameran, Windows Image Acquisition (WIA) eller Image Capture (Mac OS). Mer information om hur du använder Windows Image Acquisition eller Image Capture finns i dokumentationen för datorn.

Importera bilder från en digitalkamera med WIA-stöd (endast Windows)

Högst upp

Från vissa digitalkameror kan du importera bilder med hjälp av Windows Image Acquisition (WIA). När du använder WIA kan du importera bilder direkt till Photoshop. Då fungerar Photoshop tillsammans med Windows och digitalkamerans och bildläsarens programvara.

1. Välj Arkiv > Importera > WIA-stöd.
2. Välj en målmapp där du vill spara bildfilerna på datorn.
3. Se till att alternativet Öppna hämtade bilder i Photoshop är markerat. Avmarkera Öppna hämtade bilder om du ska importera ett stort antal bilder eller om du vill redigera dem någon annan gång.
4. Markera Unik undermapp om du vill spara de importerade bilderna direkt i en mapp vars namn utgörs av dagens datum.
5. Klicka på Börja.
6. Välj digitalkameran som bilderna ska importeras från.
   Obs! *Om namnet på kameran inte finns med på undermenyn, kontrollerar du att programvaran och drivrutinerna är installerade och att kameran är ansluten.*
7. Välj den bild eller de bilder som du vill importera:
   - Importera en bild genom att klicka på den i listan med miniatyrbilder.
   - Om du vill importera flera bilder på samma gång, håller du ned Skift och klickar på de bilder som du vill importera.
   - Klicka på Markera alla om du vill importera alla bilder.
8. Klicka på Hämta bild så importeras bilden.

Importera inlästa bilder

Högst upp

Du importerar inlästa bilder genom att antingen öppna sparade TIFF-filer med ett separat bildläsarprogram eller genom att använda ett TWAIN- eller WIA-gränssnitt direkt i Photoshop. I båda fallen bör du kontrollera att programmet som behövs för bildläsaren har installerats. Installationsanvisningar finns i dokumentationen från bildläsartillverkaren.

Obs! *Bildläsardrivrutiner är bildläsartillverkarens ansvar och hanteras inte av Adobe. Om det uppstår problem när du använder bildläsaren bör du kontrollera att du använder den senaste versionen av bildläsardrivrutinen och programmet.*

Importera bilder från ett separat bildläsarprogram

De flesta bildläsare levereras med programvara som du kan köra utanför Photoshop och som tillhandahåller identiska inläsningsalternativ och samma kvalitet. Med den här metoden undviker du problem som orsakas av inaktuella TWAIN-drivrutiner. Effektiviteten kan också förbättras i och med att du kan redigera bilder i Photoshop medan skanningen pågår i bakgrunden.

1. Starta bildläsarprogrammet och ställ in önskade alternativ. (I Mac OS kan du också använda verktyget Image Capture.)
2. Spara de inlästa bilderna i TIFF-format.
3. Öppna de sparade TIFF-filerna i Photoshop.

I vissa bildläsarprogram kan du definiera Photoshop som det externa redigeringsprogrammet för en bild efter bildinläsningen.

Importera bilder med ett TWAIN-gränssnitt

TWAIN är ett gränssnitt för flera plattformar som används för att importera bilder som har hämtats in av olika bildläsare, digitala kameror och bildruteläsare.

1. Installera TWAIN-programmet som tillhandahålls av enhetstillverkaren.
2. Ladda ned plugin-programmet TWAIN för Windows eller Mac OS.

   Plugin-programmet har stöd för 32-bitarsversioner av Windows och Mac OS. Det har även stöd för 64-bitarsversioner av Mac OS 10.6 förutsatt att bildläsartillverkaren tillhandahåller drivrutiner för 64-bitarsläge. (Mycket få tillverkare har det. Därför kör de flesta Mac OS-användare Photoshop i 32-bitarsläge.)
3. Välj Arkiv > Importera och välj sedan den enhet som du vill använda i undermenyn.

Importera bilder med ett WIA-gränssnitt (endast Windows)

1. Välj Arkiv > Importera > WIA-stöd.
2. Välj en plats på datorn där du vill spara bildfilerna.
3. Klicka på Börja.
4. Välj Öppna hämtade bilder i Photoshop (såvida du inte har ett stort antal bilder som ska importeras eller om du vill redigera bilderna vid ett senare tillfälle).
5. Markera Unik undermapp om du vill att de importerade bilderna ska sparas i en mapp vars namn är dagens datum.
6. Välj bildläsare.
   Obs! *Om din bildläsare inte finns med på undermenyn kontrollerar du att programvaran och drivrutinerna är installerade och att kameran är ansluten.*
7. Välj vilken typ av bild du vill läsa in: Färgbild, gråskalebild eller svartvit bild eller text.
   Om du vill ange anpassade inställningar väljer du Justera den inlästa bildens kvalitet.
8. Klicka på Förhandsvisa. Vid behov kan du justera beskärningen genom att dra i markeringsramens handtag.
9. Klicka på Läs in.

Den inlästa bilden sparas i BMP-format.

Fler hjälpavsnitt

Hämta foton från en digitalkamera eller kortläsare till Adobe Bridge

Navigera, öppna och spara bilder i Camera Raw

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Skapa, öppna och importera bilder

Skapa en bild
Duplicera en bild
Öppna filer
Öppna PDF-filer
Öppna en EPS-fil

Klicka på länkarna nedan om du vill ha detaljerade anvisningar. Ställ frågor, föreslå nya funktioner och rapportera problem på feedback.photoshop.com.

Skapa en bild

Högst upp

1. Välj Arkiv > Nytt.
2. Ange ett namn för bilden i dialogrutan Nytt.
3. (Valfritt) Välj dokumentstorlek på Förinställning-menyn.
   Obs! *Om du vill skapa ett dokument med pixelmåtten för en särskild enhet klickar du på knappen Enhetscentral.*
4. Ange bredden och höjden genom att välja en förinställning på Storlek-menyn eller genom att ange värden i textrutorna Bredd och Höjd.
   Om du vill att den nya bilden ska ha samma bredd, höjd, upplösning, färgläge och bitdjup som en öppen bild, klickar du på ett filnamn längst ned på Förinställning-menyn.
5. Ange upplösning, färgläge och bitdjup.

   Om du har kopierat en markering till Urklipp, så baseras bilddimensionerna och upplösningen automatiskt på den bildinformationen.
6. Välj ett alternativ för arbetsytefärg:
   Vit Fyller bakgrundslagret med vitt, det vill säga standardbakgrundsfärgen.

   Bakgrundsfärg Fyller bakgrundslagret med aktuell bakgrundsfärg.

   Genomskinlig Gör det första lagret genomskinligt utan färgvärden. Dokumentets innehåll blir ett enda genomskinligt lager.
7. (Valfritt) Du kan klicka på Avancerat om du vill visa fler alternativ.
8. (Valfritt) Välj en färgprofil under Avancerat eller välj Färghantera inte det här dokumentet. Välj Fyrkant under Pixelproportioner, såvida du inte ska använda bilden för video. Välj då ett annat alternativ som ger pixlar som inte är fyrkantiga.
9. När du är klar kan du spara inställningarna som en förinställning genom att klicka på knappen Spara förinställning. Om du klickar på OK så öppnas den nya filen.

Duplicera en bild

Högst upp

Du kan duplicera en hel bild (inklusive alla lager, lagermasker och kanaler) till det lediga minnet utan att spara till disken.

1. Öppna den bild som du vill duplicera.
2. Välj Bild > Duplicera.
3. Namnge den duplicerade bilden.
4. Om du vill duplicera bilden och slå samman lagren markerar du Endast sammanslagna lager. Om du vill bevara lagren ser du till att alternativet är avmarkerat.
5. Klicka på OK.

Öppna filer

Högst upp

Du kan öppna filer med kommandona Öppna och Öppna senaste. Du kan också öppna filer från Adobe Bridge eller Adobe® Photoshop® Lightroom™ i Photoshop.

När du öppnar vissa filer, till exempel Camera Raw- eller PDF-filer, får du ange inställningar och alternativ i en dialogruta innan filerna öppnas helt i Photoshop.

Photoshop® Extended-användare kan, utöver stillbilder, även öppna och redigera 3D-filer samt video- och bildsekvensfiler. Mer information finns i avsnittet Importera videofiler och bildsekvenser.

Obs! *I Photoshop öppnas och importeras många filformat med hjälp av plugin-moduler. Om ett filformat saknas i dialogrutan Öppna eller på undermenyn Arkiv > Importera, behöver du kanske installera en plugin-modul för formatet.*

Ibland kan Photoshop inte avgöra rätt format för en fil. Detta kan till exempel inträffa när en fil har överförts mellan två olika operativsystem. Om du överför en fil mellan Mac OS och Windows kan filformatet komma att anges på fel sätt. I det fallet måste du ange rätt format som filen ska öppnas i.

Där det är möjligt kan du bevara lager, masker, genomskinlighet, sammansatta former, segment, bildscheman och redigerbar text när du tar in Illustrator-bilder i Photoshop. I Illustrator exporterar du bilden i filformatet Photoshop (PSD). Om Illustrator-bilden innehåller element som inte kan hanteras av Photoshop kommer bildens utseende att bevaras, men lagren slås samman och bilden rastreras.

Öppna en fil med kommandot Öppna

1. Välj Arkiv > Öppna.
2. Markera namnet på den fil som du vill öppna. Om filen inte visas markerar du alternativet för att visa alla filer på snabbmenyn Filformat (Windows) eller Aktivera (Mac OS).
3. Klicka på Öppna. I vissa fall visas en dialogruta där du kan ange formatspecifika alternativ.
   Obs! *Om ett varningsmeddelande om färgprofiler visas anger du om du vill använda den inbäddade profilen som arbetsfärgrymd, om du vill konvertera dokumentfärgen till arbetsfärgrymden eller om du vill återställa den inbäddade profilen. Mer information finns i Färghantera importerade bilder.*

Öppna en nyligen använd fil

✤ Välj Arkiv > Öppna senaste och välj en fil på undermenyn.
Obs! *Du kan ange hur många filer som ska visas på undermenyn Öppna senaste genom att ändra alternativet Lista med senaste filer innehåller i Inställningar för filhantering. Välj Redigera > Inställningar > Filhantering (Windows) eller Photoshop > Inställningar > Filhantering (Mac OS).*

Ange vilket filformat en fil ska öppnas i

Om filen sparats med ett filtillägg som inte överensstämmer med dess verkliga format (till exempel en PSD-fil som sparats med filtillägget .gif) eller om filen saknar filtillägg, är det inte säkert att Photoshop kan öppna filen. Om du väljer rätt format kan Photoshop känna igen och öppna filen.

✤ Gör något av följande:

- (Windows) Välj Arkiv > Öppna som och markera den fil du vill öppna. Välj sedan det önskade formatet på snabbmenyn Öppna som och klicka på Öppna.
- (Mac OS) Välj Arkiv > Öppna och välj Alla dokument på snabbmenyn Visa. Markera sedan den fil du vill öppna, välj det önskade filformatet på snabbmenyn Format och klicka på Öppna.

Obs! *Om filen inte öppnas kanske det valda formatet inte stämmer överens med filens verkliga format, eller också kan filen vara skadad.*

Högst upp

Öppna PDF-filer

Adobe Portable Document Format (PDF) är ett mångsidigt filformat som återger både vektor- och punktinformation. Det innehåller funktioner för elektronisk dokumentsökning och navigering. PDF är det primära formatet för Adobe Illustrator och Adobe Acrobat.

Vissa PDF-filer innehåller en enda bild, andra innehåller flera sidor eller bilder. När du öppnar en PDF-fil i Photoshop kan du välja vilka sidor eller bilder som ska öppnas samt ange rastreringsalternativ.

Du kan också importera PDF-information med kommandot Montera, med kommandot Klistra in eller genom att dra och släppa. Sidan eller bilden placeras i ett eget lager som ett smart objekt.

Obs! *Följande procedur gäller enbart för att öppna allmänna PDF-filer i Photoshop. Du behöver inte ange några alternativ i dialogrutan Importera PDF när du öppnar Photoshop PDF-filer.*

1. Gör något av följande:
   - (Photoshop) Välj Arkiv > Öppna.
   - (Bridge) Markera PDF-filen och välj Arkiv > Öppna med > Adobe Photoshop. Gå till steg 3.
2. Markera filnamnet i dialogrutan Öppna och klicka på Öppna.
3. Välj Sidor eller Bilder under Markera i dialogrutan Importera PDF, beroende på vilka av elementen i PDF-dokumentet du vill importera.
4. Markera de sidor eller bilder du vill öppna genom att klicka på miniatyrerna. Skift-klicka om du vill markera flera sidor eller bilder samtidigt. Under förhandsvisningsfönstret framgår hur många objekt som är markerade. Om du importerar bilder fortsätter du till steg 8.
   Obs! *På menyn Miniatyrstorlek kan du justera miniatyrvisningen i förhandsvisningsfönstret. Alternativet Anpassa sida innebär att en miniatyr visas i förhandsvisningsfönstret. En rullningslist visas om det finns flera objekt.*
5. Namnge det nya dokumentet genom att skriva namnet i textrutan Namn. Om du importerar flera sidor eller dokument öppnas flera dokument med grundnamnet följt av en siffra.
6. Under Sidalternativ väljer du på menyn Beskär till ett alternativ som anger vilken del av PDF-dokumentet som ska tas med:
   Markeringsram Beskär till det minsta rektangulära område som innefattar all text och alla bilder på sidan. Med det här alternativet elimineras överflödigt tomt utrymme och eventuella dokumentelement utanför Trimruta.
   Obs! *Markeringsram beskär inte tomt utrymme som är en del av en bakgrund som skapats i källprogrammet.*

   Medieruta Beskär till sidans ursprungliga storlek.

Beskärningsruta Beskär till PDF-filens urklippsområde (beskärningsmarginaler).

Utfallsruta Beskär till det område som finns angivet i PDF-filen för begränsningar som medförs av produktionsprocessen, t.ex. skärning, vikning och tilljämning.

Trimruta Beskär till området som har angetts för sidans tilltänkta slutstorlek.

Teckningsruta Beskär till det område som har angetts i PDF-filen för montering av PDF-informationen i ett annat program.

7. Ange värden för bredd och höjd under Bildstorlek (om det behövs):
   - Om du vill bevara sidornas proportioner när de skalas för att passa i den rektangel som definieras av värdena för bredd och höjd, markerar du Bibehåll proportioner.
   - Om du vill skala sidorna exakt enligt värdena för bredd och höjd avmarkerar du alternativet Bibehåll proportioner. När sidorna skalas kan en viss förvrängning uppstå.

   När fler än en sida markeras, visas de maximala bredd- och höjdvärdena för de markerade sidorna i textrutorna Bredd och Höjd. Om Bibehåll proportioner markerats och du inte ändrar värdena för bredd och höjd återges alla sidor i sin originalstorlek. Om värdena ändras skalas alla sidor proportionerligt medan de rastreras.
8. Ange följande alternativ under Bildstorlek:
   Upplösning Anger upplösning för det nya dokumentet. Se även Om pixeldimensioner och bildupplösning vid utskrift.

   Läge Anger färgläge för det nya dokumentet. Se även Färglägen.

   Bitdjup Anger bitdjup för det nya dokumentet. Se även Bitdjup.

   Värdena för Bredd och Höjd samt Upplösning bestämmer det resulterande dokumentets slutliga pixeldimensioner.
9. Markera Utelämna varningsmeddelanden om du vill slippa varningar om färgprofiler.
10. Klicka på OK.

Högst upp

Öppna en EPS-fil

EPS (Encapsulated PostScript) återger både vektor- och punktinformation och hanteras av så gott som alla grafik- , illustrations- och sidlayoutprogram. Det Adobe-program som främst används för att skapa PostScript-bilder är Adobe Illustrator. När du öppnar en EPS-fil som innehåller vektorbilder rastreras den, dvs. de matematiskt definierade linjerna och kurvorna i vektorbilden konverteras till pixlar eller bitar i en bitmappsbild.

Du kan också hämta in PDF-information i Photoshop med kommandot Montera, med kommandot Klistra in eller genom att dra och släppa.

1. Välj Arkiv > Öppna.
2. Markera den fil som du vill öppna och klicka på Öppna.
3. Ange måtten, upplösningen och läget som du vill använda. Markera Bibehåll proportioner om du vill bevara förhållandet mellan höjd och bredd.
4. Markera Kantutjämning om du vill minimera taggiga linjer längs bildkanter.

Fler hjälpavsnitt
Adobe Bridge
Mini Bridge
Bearbeta bilder med Camera Raw

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Visa bilder

Ändra skärmläge
Visa en annan del av en bild
Använda verktyget Rotera vy
Stänga av funktionen styrplattegester (Mac OS)
Använda navigeringspanelen
Zooma in eller ut

Ändra skärmläge

Högst upp

Du kan använda alternativen för skärmläge om du vill visa bilder på hela skärmen. Du kan visa eller dölja menyraden, namnlisten och rullningslisterna.

Växla mellan skärmlägen genom att trycka på F-tangenten.

❖ Gör något av följande:

- Visa standardläget (menyfält högst upp och rullningslister på sidan) genom att välja Visa > Skärmläge > Standardskärmläge. Du kan också klicka på Skärmläge i programfältet och välja Standardskärmläge på snabbmenyn.
- Om du vill visa ett fullskärmsfönster med en menyrad och en 50 % grå bakgrund utan namnlist och rullningslister, väljer du Visa > Skärmläge > Fullskärmsläge med menyrad. Du kan också klicka på Skärmläge i programfältet och välja Fullskärmsläge med menyrad på snabbmenyn.
- Om du vill visa ett fullskärmsfönster med endast svart bakgrund (ingen namnlist, menyrad eller rullningslister), väljer du Visa > Skärmläge > Fullskärmsläge. Du kan också klicka på Skärmläge i programfältet och välja Fullskärmsläge på snabbmenyn.

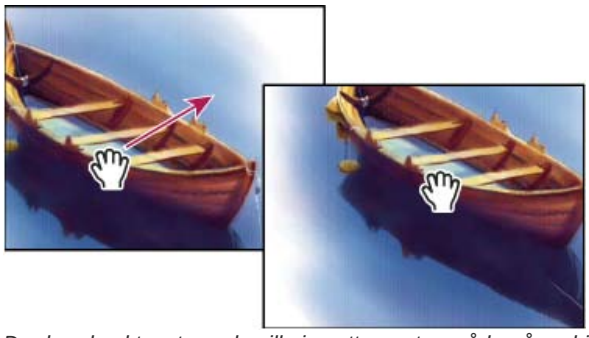
Visa en annan del av en bild

Högst upp

❖ Gör något av följande:

- Använd fönstrets rullningslister.
- Välj handverktyget och dra för att panorera över bilden. Om du vill använda handverktyget när ett annat verktyg är markerat håller du ned mellanslagstangenten samtidigt som du drar bilden.

  Om datorn har OpenGL kan du använda handverktyget för att hoppa direkt till den vinkel som du vill se bilden från. Efter en snabb musrörelse panoreras bilden som om du drog med musen. Aktivera den här funktionen genom att välja Redigera > Inställningar > Allmänt (Windows) eller Photoshop > Inställningar > Allmänt (Mac OS) och sedan välja Aktivera snabbrörelsepanorering.



Dra handverktyget om du vill visa ett annat område på en bild

- Dra den färgade rutan (visningsområdet) på panelen Överblick.

Använda verktyget Rotera vy

Högst upp

Med verktyget Rotera vy roterar du arbetsytan på ett icke-förstörande sätt, vilket innebär att bilden inte ändras. Det kan finnas en mängd skäl till att du vill rotera arbetsytan. Du kan t.ex. göra det enklare att rita eller måla. (OpenGL krävs.)

På MacBook-datorer med flertrycksstyrplatta kan du även använda gester för att rotera objekt.

1. Markera verktyget Rotera vy i verktygslådan . (Håll ned handverktyget om verktyget inte visas.)

2. Gör något av följande:
   - Dra i bilden. Bildens nordliga riktning markeras med en kompassymbol, oberoende av arbetsytans aktuella vinkel.
   - Ange ett gradantal i fältet Rotationsvinkel i alternativfältet.
   - Klicka på eller dra den cirkulära kontrollen Ange rotationsvinkel.
3. Klicka på Återställ vyn om du vill återställa arbetsytan till den ursprungliga vinkeln.

En demonstrationsvideo om verktyget Rotera vy och andra tips för arbetsytan finns på www.adobe.com/go/lrvid4001_ps_se. (Diskussionen om verktyget Rotera vy börjar efter 5 minuter och 10 sekunder.)

Högst upp

Stänga av funktionen styrplattegester (Mac OS)

Om du har en MacBook-dator med flertrycksplatta kan du bläddra bland bilder samt rotera dem och zooma med styrplattan. Det gör det möjligt att jobba effektivare, men om du ofta kommer åt funktionerna av misstag kan du inaktivera geststyrningen.

1. Välj Photoshop > Inställningar > Gränssnitt (Mac OS)
2. Avmarkera Aktivera gester i avsnittet Allmänt.

Högst upp

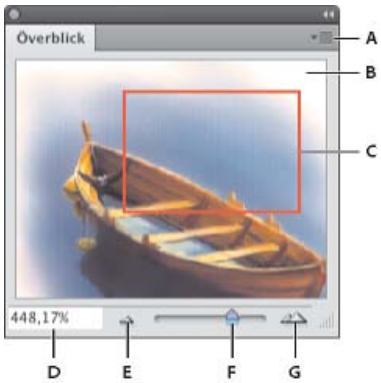
Använda navigeringspanelen

Använd panelen Överblick när du snabbt vill ändra vyn med hjälp av en miniatyrvisning. Den färgade rutan i Överblick (kallas visningsområdet) motsvarar den visningsbara ytan i fönstret.

❖ Gör något eller några av följande:

- Visa panelen Överblick genom att välja Fönster > Överblick.
- Ändra förstoringen genom att skriva ett värde i textrutan, klicka på Zooma ut eller Zooma in eller dra zoomreglaget.
- Flytta visningen av en bild genom att dra visningsområdet i bildminiatyren. Du kan också klicka på bildminiatyren när du vill välja den visningsbara ytan.

  Ctrl-dra (Windows) eller Kommando-dra (Mac OS) i miniatyrbilden och ställ in hur stort visningsområdet och var det ska finnas på samma gång.
- Om du vill ändra färgen i visningsområdet väljer du Panelalternativ på panelmenyn. Välj en förinställd färg på snabbmenyn Färg eller välj en egen färg genom att klicka på färgrutan.



Panelen Överblick
***A.** Panelmeny knapp **B.** Miniatyrbilder av teckningar **C.** Visningsområdet **D.** Textrutan Zooma **E.** Knappen Zooma ut **F.** Zoomreglage **G.** Knappen Zooma in*

Högst upp

Zooma in eller ut

Använd verktyget Zoom eller kommandona på menyn Visa för att zooma in i eller ut ur en bild. När du använder zoomverktyget förstoras eller förminskas bilden med ett visst procenttal för varje klick och bilden centreras runt punkten du klickar i. När bilden har nått maxstorleken på 3 200 % eller den minsta storleken på en pixel blir förstoringsglaset tomt.

Information om hur du bäst visar bilders skärpa, lagereffekter och andra justeringar finns i Visa bilder i 100 %.

Ange inställningar för zoomverktyget

1. Gå till Redigera > Inställningar > Prestanda (Windows) eller Photoshop > Inställningar > Prestanda (Mac OS). Markera kryssrutan Aktivera OpenGL-ritning under GPU-inställningar.

Obs! *Vissa zoominställningar fungerar endast om du har OpenGL. Om det inte går att kryssa i rutan Aktivera OpenGL-ritning finns det inte stöd för den här tekniken på grafikkortet.*

2. Välj ett av följande alternativ i Allmänna inställningar:
   Animerad zoomning När du håller zoomverktyget intryckt kan du zooma steglöst

   Zoom storleksändrar fönster Se Ändra automatiskt storlek på fönstret vid zoomning.

   Zooma med rullhjul Gör att du kan zooma med hjälp av rullhjulet på musen.

   Zooma klickningspunkt för att centrera Gör att den punkt du klickat på centreras under zoomningen.

Zooma förinställd procent

❖ Gör något av följande:

- Välj zoomverktyget eller klicka på Zooma in eller Zooma ut i alternativfältet. Klicka sedan på det område som du vill zooma in eller ut.

  Du kan växla snabbt till att zooma ut genom att hålla ned Alt.

- Välj Visa > Zooma in eller Visa > Zooma ut. Kommandona Zooma in och Zooma ut blir otillgängliga när du har zoomat in eller ut så mycket det går.
- Ange zoomnivån i det nedre vänstra hörnet i dokumentfönstret eller på överblickspanelen.

Visa bilder i 100 %

En zoominställning på 100 % ger den bästa visningen, eftersom varje bildpixel återges av en pixel på bildskärmen. (I andra zoominställningar interpoleras bildpixlar till en annan mängd pixlar på bildskärmen).

❖ Gör något av följande:

- Dubbelklicka på zoomverktyget i verktygslådan.
- (Creative Cloud) Välj Visa > 100 %, eller klicka på 100 % i antingen Zoomverktyget eller alternativfältet Handverktyg.
- Välj Visa > Faktiska pixlar eller klicka på Faktiska pixlar i alternativfältet för zoomverktyget eller handverktyget.
- Ange 100 % i statusfältet och tryck på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS).

100 %-visningen av en bild visar bilden som den kommer att se ut i webbläsaren (vid den aktuella skärmupplösningen).

Zooma steglöst

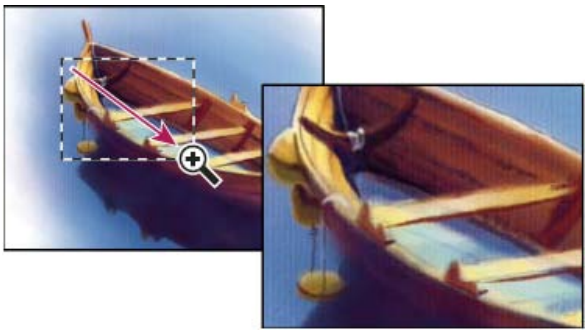
För att det ska gå att zooma steglöst måste det finnas stöd för OpenGL på grafikkortet och alternativet Animerad zoom måste vara markerat i Allmänna inställningar.

❖ Välj zoomverktyget och gör något av följande:

- Zooma in genom att hålla ned vänster musknapp i bilden Zooma ut genom att trycka på Alt.
- Markera Zoom med musrörelse i alternativfältet. Nu zoomar du ut genom att dra musen åt vänster och in genom att dra den åt höger.

Förstora del av bild

1. Välj zoomverktyget.
2. Dra över den del av bilden som du vill förstora.



Dra zoomverktyget för att förstora en bild

Området innanför zoomramen visas i största möjliga förstoring. Du flyttar markeringsramen över teckningen genom att börja dra markeringsramen och sedan hålla ned mellanslagstangenten.

Zooma en bild tillfälligt

1. Håll ned H och klicka sedan på bilden och håll ned musknappen

Zoomningsverktyget ändras till handverktyget och bildförstoringen ändras på följande sätt:

- Om hela bilden syntes i dokumentfönstret från början zoomas den in så att den täcker fönstret.
- Om däremot endast en del av bilden syntes från början zoomas den ut. Vill du förstora en annan del av bilden drar du zoomramen dit.

2. Släpp upp musknappen, sedan H-tangenten.

   Bilden återgår till föregående förstoring och verktyg.

Ändra automatiskt storlek på fönstret vid zoomning

❖ Välj zoomverktyget och markera Anpassa fönsterstorlek i alternativfältet. Storleken på fönstret ändras när du förstorar eller förminskar visningen av bilden.

När Anpassa fönsterstorlek är avmarkerat (standardinställningen) ändras fönstrets storlek inte när bildens förstoringsgrad ändras. Detta kan vara praktiskt om du har en liten skärm eller arbetar med flera fönster sida vid sida.

Obs! *Om du vill att storleken på fönstret ska ändras automatiskt när du använder kortkommandon för zoomning går du till Redigera > Inställningar > Allmänt (Windows) eller Photoshop > Allmänt (Mac OS) och markerar Zoom storleksändrar fönster.*

Anpassa en bild till skärmen

❖ Gör något av följande:

- Dubbelklicka på handverktyget i verktygslådan.
- Välj Visa > Anpassa till skärm.
- Välj ett zoomverktyg eller handverktyget och klicka på Anpassa till skärm i alternativfältet.

  Med dessa alternativ anpassas både zoomnivån och fönsterstorleken till det tillgängliga utrymmet på skärmen.

Dölja pixelrutnätet

Vid förstoringar på över 500 % blir bildens pixelrutnät synligt automatiskt. Om du inte vill se det kan du göra något av följande:

❖ Gå till Visa > Visa och avmarkera alternativet Pixelrutnät.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Färg- och monokromjusteringar med kanaler

Blanda färgkanaler

Blanda färgkanaler

Högst upp

Du kan använda justeringen Blanda kanaler för att skapa högkvalitativa gråskalebilder, bilder med sepiatoning eller bilder med andra typer av toning. Du kan också göra kreativa färgjusteringar i en bild. Om du vill skapa högkvalitativa gråskalebilder väljer du ett procentvärde för respektive färgkanal i justeringen Blanda kanaler. Om du vill konvertera en färgbild till en gråskalebild och lägga till toning i bilden använder du kommandot Svartvitt (se Konvertera en färgbild till en svartvit bild).

Med alternativen i justeringen Blanda kanaler ändras målfärgkanalen (utdata) genom att de befintliga (käll-) färgkanalerna i bilden blandas. Färgkanaler är gråskalebilder som representerar färgtonsvärdena hos färgkomponenterna i en bild (RGB eller CMYK). När du använder Blanda kanaler lägger du till eller tar bort gråskaledata från en källkanal till målkanalen. Du lägger inte till eller tar bort färger i en viss färgkomponent, vilket du gör med justeringen Selektiv färgändring.

Förinställningar för Blanda kanaler finns tillgängliga på menyn Förinställningar på panelen Justeringar (CS5) eller Egenskaper (CS6). Använd standardförinställningarna för Blanda kanaler om du vill skapa, spara och läsa in anpassade förinställningar.

Blanda färgkanaler

1. Markera den sammansatta färgkanalen på panelen Kanaler.
2. Gör något av följande om du vill komma åt justeringen Blanda kanaler:
   - Klicka på ikonen för att blanda kanaler på panelen Justeringar.
   - Välj Lager > Nytt justeringslager > Blanda kanaler. Klicka på OK i dialogrutan Nytt lager.
   - (CS5) Klicka på en förinställning för Blanda kanaler på panelen Justeringar.

   Obs! *Du kan också välja Bild > Justeringar > Blanda kanaler. Kom ihåg att justeringarna utförs direkt på bildlagret och att bildinformation försvinner om du använder den här metoden.*
3. Gör något av följande:
   - Välj en kanal på menyn Utkanal på panelen Justeringar (CS5) eller Egenskaper (CS6), där en eller flera befintliga kanaler ska blandas.
   - (CS6) Välj en förinställning för Blanda kanaler i förinställningsmenyn på panelen Egenskaper.

   När du väljer en utkanal ställs värdet 100 % in för den bestämda kanalens källreglage och alla andra kanaler får värdet 0 %. Om du till exempel väljer Röd som utkanal får reglagen för Källkanaler värdena 100 % för Röd, medan Grönt och Blått får 0 % (i en RGB-bild).
4. Om du vill minska kanalens andel i utkanalen drar du reglaget för källkanalen åt vänster. Om du vill öka kanalens andel drar du reglaget för källkanalen åt höger eller anger ett värde mellan -200 % och +200 % i rutan. Om ett negativt värde används inverteras källkanalen innan den läggs till utkanalen.

   Källkanalernas sammanlagda värde visas i fältet Totalt. Om de kombinerade kanalvärdena överstiger 100 % visas en varningsikon bredvid det sammanlagda värdet.
5. Dra i reglaget eller skriv in ett värde för alternativet Konstant.

   Det här alternativet justerar utkanalens gråskalevärde. Negativa värden lägger till mera svart, medan positiva värden lägger till mera vitt. Värdet -200% gör utkanalen svart och värdet +200 % gör utkanalen vit.

   Du kan spara inställningarna i dialogrutan Blanda kanaler och använda dem för andra bilder. Se Spara justeringsinställningar och Använda justeringsinställningar igen.

Skapa monokroma bilder från RGB- eller CMYK-bilder

Monokroma bilder visar färgkanaler som gråvärden. Du kan finjustera den övergripande gråskalebilden genom att ändra procentvärdet för varje källkanal.

1. Markera den sammansatta färgkanalen på panelen Kanaler.
2. Använd en justering för Blanda kanaler.
3. Gör något av följande på panelen Justeringar (CS5) eller Egenskaper (CS6):
   - Välj Monokrom.
   - Välj någon av standardförinställningarna på menyn Blanda kanaler:

Svartvit infraröd (RGB) Röd=-70 %, Grön=200 %, Blå=-30 %

Svartvit med blått filter (RGB) Röd=0 %, Grön=0 %, Blå=100 %

Svartvit med grönt filter (RGB) Röd=0 %, Grön=100 %, Blå=0 %

Svartvit med orange filter (RGB) Röd=50 %, Grön=50 %, Blå=0 %

Svartvit med rött filter (RGB) Röd=100 %, Grön=0 %, Blå=0 %

Svartvit med gult filter (RGB) Röd=34 %, Grön=66 %, Blå=0 %

4. Använd reglagen för källkanaler för att styra mängden detaljer och kontrast i bilderna innan du konverterar dem till gråskala.

   Innan du justerar källkanalernas procentandelar ska du visa hur varje källkanal påverkar den monokroma bilden. I RGB, till exempel, kan du visa bilden med den röda kanalen inställd på 100 % och de gröna och blå källkanalerna inställda på 0 %. Visa sedan bilden med den gröna källkanalen inställd på 100 % och de andra två kanalerna inställda på 0%. Slutligen kan du visa bilden med den blå källkanalen inställd på 100 % och de andra kanalerna inställda på 0 %.

   Värdet Totalt visar det totala procentvärdet för källkanalerna. Du får bäst resultat om du justerar kanalerna så att summan av deras värden blir 100 %. Om summan av värdena överstiger 100 % så visas en varningsikon bredvid summan som indikerar att den bearbetade bilden kommer att bli ljusare än originalbilden, med risk för att högdagerdetaljer går förlorade.

5. (Valfritt) Dra i reglaget eller skriv in ett värde för alternativet Konstant.

   Det här alternativet justerar utkanalens gråskalevärde. Negativa värden lägger till mera svart, medan positiva värden lägger till mera vitt. Värdet -200% gör utkanalen svart. Värdet +200 % gör utkanalen vit.

Skapa ett handmålat utseende för specifika bildelement

1. Markera den sammansatta färgkanalen på panelen Kanaler.
2. Använd en justering för Blanda kanaler.
3. Markera och avmarkera Monokrom på panelen Justeringar (CS5) eller Egenskaper (CS6).
4. Välj ett alternativ för Utkanal och justera källkanalreglagen. (Upprepa det när steget efter behov för varje utkanal.)

***A.** Ursprunglig färgbild **B.** Alternativet Monokrom skapar en gråskalebild **C.** Monokrom har avmarkerats och kanaler blandats för att färga element i gråskalebilden*

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Visa flera bilder

Visa bilder i flera fönster
Matcha zoomning och plats i flera bilder

Visa bilder i flera fönster

Högst upp

I dokumentfönstret visas dina bilder. Du kan öppna flera fönster när du vill visa olika bilder eller olika vyer av samma bild. En lista över öppna fönstren visas på menyn Fönster. Placera en öppen bild längst fram genom att välja filnamnet längst ned på menyn Fönster. Tillgängligt minne kan begränsa antalet fönster som en bild kan visas i samtidigt.

1. Välj Fönster > Ordna > Nytt fönster för [filnamn].
2. Om du vill ordna fönstren väljer du Fönster > Ordna och sedan ett av följande:
   Överlappande Ordnar alla odockade fönster överlappande från skärmens övre vänstra hörn ned mot det nedre högra hörnet.

   Platta Visar fönstren sida vid sida. När du stänger bilder ändras storleken på de öppna fönstret så att det tillgängliga utrymmet fylls.

   Flyt i fönster Låter bilden flyta fritt.

   Flyt alla i fönster Låter alla bilder flyta fritt.

   Slå samman alla till flikar Visar en bild i fullskärmsläge och minimerar övriga bilder till flikar.

   Du kan använda alternativet Bläddra genom alla fönster för handverktyget om du vill bläddra genom alla öppna bilder. Välj det i alternativfältet och dra i en bild när du vill bläddra igenom alla synliga bilder.

Matcha zoomning och plats i flera bilder

Högst upp

Matcha endast zoom

1. Öppna en eller flera bilder, eller öppna en bild i flera fönster.
2. Välj Fönster > Ordna > Sida vid sida så placeras bilderna sida vid sida.
3. Välj zoomverktyget och gör något av följande:
   - Välj Zooma i alla fönster i alternativfältet och klicka sedan på en av bilderna. De övriga bilderna zoomas in och ut med samma faktor.
   - Välj Fönster > Ordna > Matcha zoomning. Håll ned Skift och klicka på en av bilderna. De övriga bilderna zoomas in och ut med samma förstoring.

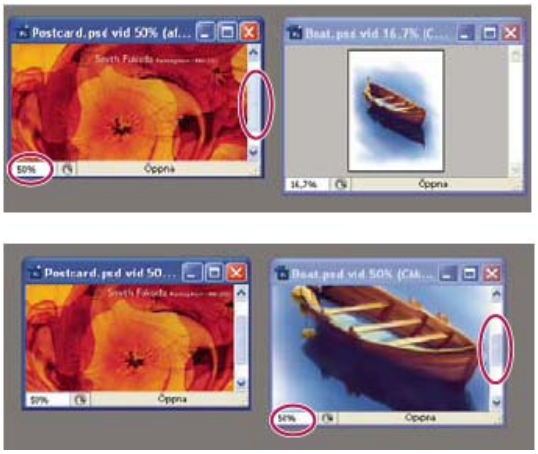
Matcha endast plats

1. Öppna en eller flera bilder, eller öppna en bild i flera fönster.
2. Välj Fönster > Ordna > Sida vid sida.
3. Gör något av följande:
   - Välj Fönster > Ordna > Matcha plats.
   - Välj handverktyget, välj Bläddra genom alla fönster i alternativfältet och visa sedan ett annat område i en av bilderna genom att dra. (Aktivera detta alternativ tillfälligt genom att hålla ned Skift-tangenten medan du drar med handverktyget.)

Obs! *Den vågräta och den lodräta rullningslisten ställs automatiskt in på samma ställe. Du måste kanske rulla manuellt för att kunna se kanterna på bilden.*

Matcha zoom och plats

1. Öppna en eller flera bilder, eller öppna en bild i flera fönster.
2. Välj Fönster > Ordna > Sida vid sida.
3. Välj Fönster > Ordna > Matcha alla.



Utan kommandot Matcha alla valt (högst upp) och med kommandot Matcha alla valt (längst ned)

4. Välj zoomverktyget eller handverktyget.
5. Markera en av bilderna, håll ned Skift och klicka i och dra ett område i en bild. De övriga bilderna förstoras till samma procentvärde och fästs vid området som du klickade på.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Bildinformation

Arbeta med panelen Info
Visa filinformation i dokumentfönstret

Arbeta med panelen Info

Högst upp

På panelen Info visas färgvärden vid pekaren och, beroende på vilket verktyg som används, annan praktisk information. Panelen Info innehåller tips på hur du använder det aktiva verktyget och information om dokumentstatus, samt kan visa 8-, 16- eller 32-bitarsvärden.

Panelen Info innehåller följande information:

- Beroende på alternativet som du anger visas 8-, 16- och 32-bitarsvärden på panelen Info.
- När CMYK-värden visas innehåller panelen Info ett utropstecken bredvid CMYK-värdena om färgen under pekaren eller färgprovet ligger utanför det tryckbara CMYK-omfånget.
- När du använder markeringsramen visas pekarpositionens x- och y-koordinater och bredden (B) och höjden (H) på markeringsramen på panelen Info när du drar.
- När du använder beskärningsverktyget eller zoomverktyget visas bredden (B) och höjden (H) på markeringsramen på Info-panelen när du drar. Dessutom visas beskärningens rotationsvinkel på panelen.
- När du använder linje-, penn- eller övertoningsverktyget eller när du flyttar en markering visas startpositionens x- och y-koordinater på panelen Info när du drar, liksom ändringen i X (DX) och Y (DY), vinkeln (A) och sträckan (D).
- När du använder ett tvådimensionellt omformningskommando visas den procentuella ändringen av bredden (B) och höjden (H), rotationsvinkeln (V) och vinkel för vågrät (H) och lodrät skevning (V) på panelen Info.
- När du arbetar i en dialogruta för färgjusteringar (t.ex. Kurvor) visas två uppsättningar färgvärden (före och efter) för pixlarna under pekaren och färgproverna på panelen Info.
- Om alternativet Visa verktygstips är aktivt visas tips på hur du kan använda verktyget som är markerat i verktygslådan.
- Beroende på vilka alternativ som har markerats visas statusinformation, t.ex. dokumentstorlek, dokumentprofil, dokumentdimensioner, virtuellt minne, effektivitet, tidsinställning och aktuellt verktyg, på panelen Info.

Använda panelen Info

På panelen Info visas filinformation om bilden och även om färgvärdena när du flyttar en verktygspekare över en bild. Kontrollera att panelen Info visas på arbetsytan om du vill visa information medan du drar i bilden.

1. (Valfritt) Gör ett av följande om du vill visa panelen Info:
   - Om panelen Info är dockad med andra paneler klickar du på panelens flik.
   - Välj Fönster > Info. Filinformation om bilden visas längst ned på panelen Info. Du kan ändra vilken information som visas genom att klicka på triangeln i panelens övre högra hörn och sedan välja Panelalternativ på panelmenyn.
2. Ange vilken information som ska visas på panelen Info genom att göra något av följande:
   - Välj Panelalternativ på Info-panelmenyn och ange alternativen i dialogrutan Panelalternativ.
   - Klicka på en pipett och välj visningsalternativ på snabbmenyn. Du kan också ange om 8-, 16- eller 32-bitarsvärden ska visas på panelen Info med hjälp av snabbmenyn.
   - Klicka på ikonen för markörkoordinater och välj en måttenhet.
3. Markera ett verktyg.
4. Flytta pekaren i bilden eller dra bilden när du vill använda verktyget. Följande information kan visas beroende på vilket verktyg du använder:
   Visar de numeriska värdena på färgen under pekaren.

   Visar pekarens x- och y-koordinater.

   Visar bredden (B) och höjden (H) för en markering eller figur medan du drar, eller bredden och höjden på en aktiv markering.

Ändra alternativen på panelen Info

1. Klicka på triangeln på panelen Infos övre högra hörn och välj Panelalternativ.
2. Välj ett av följande visningsalternativ i dialogrutan Panelalternativ för Första färgvärde:

Verklig färg Visar värden i bildens aktuella färgläge.

Korrekturfärg Visar värden för bildens utdatafärgrymd.

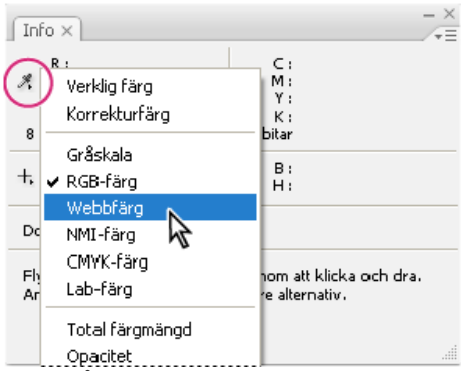
Ett färgläge Visar färgvärdena i färgläget.

Total färgmängd Visar den totala procentandelen av all CMYK-färg i bildområdet under pekaren baserat på inställningarna i dialogrutan CMYK-inställningar.

Opacitet Visar opaciteten för det aktuella lagret. Detta alternativ gäller inte bakgrunden.

Du kan också ange färgvärdesalternativen genom att klicka på pipettikonen i panelen Info. Förutom alternativen Första färgvärde kan du också visa 8-, 16- eller 32-bitarsvärden.

3. Välj något av alternativen i steg 2 för Andra färgvärdet. För det andra färgvärdet kan du också klicka på pipetten på panelen Info och välja färgvärdesalternativ på snabbmenyn.



Klicka på en pipett och välj ett färgvärdesalternativ på snabbmenyn

4. Om du vill ändra måttenhet väljer du en ny sådan.
5. Välj följande under statusinformationen när du vill visa filinformation på panelen Info:
Dokumentstorlekar Visar information om mängden data i bilden. Siffran till vänster anger bildens utskriftsstorlek, som är ungefär hur stort dokumentet blir när alla lager slagits samman till ett enda lager och sparats i Adobe Photoshop-format. Siffran till höger anger dokumentets ungefärliga storlek inklusive alla lager och kanaler.

Dokumentprofil Visar namnet på färgprofilen som används i bilden.

Dokumentdimensioner Visar bildens dimensioner.

Virtuellt minne Visar information om mängden RAM och virtuellt minne som används till bearbetningen av bilden. Siffran till vänster anger mängden minne som för tillfället används av programmet för att visa alla öppna bilder. Siffran till höger anger det totala arbetsminnet som är tillgängligt för att bearbeta bilder.

Effektivitet Visar hur mycket tid i procent som har ägnats åt själva utförandet av en operation och inte åt att läsa och skriva till det virtuella minnet. Om värdet är under 100 % använder Photoshop det virtuella minnet och arbetar därför långsammare.

Timing Visar hur lång tid det tog att utföra den senaste åtgärden.

Aktuellt verktyg Visar namnet på det aktiva verktyget.

Måttskala Visar dokumentets skala.

6. (Valfritt) Markera Visa verktygstips längst ned på panelen Info när du vill visa tips på hur du använder det markerade verktyget.
7. Klicka på OK.
Ändra måttenheterna genom att klicka på hårkorset på panelen Info och sedan välja på menyn.

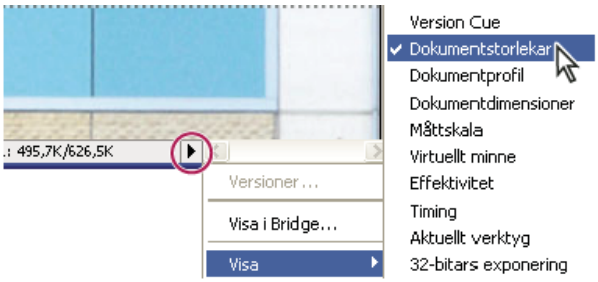
Högst upp

Visa filinformation i dokumentfönstret

Statusraden finns längst ned i varje dokumentfönster. Där visas praktiskt information, t.ex. den aktuella förstoringsgraden och den aktiva bildens filstorlek, samt en kortfattad beskrivning av det aktiva verktyget.

Obs! *Du kan också visa copyright- och upphovsinformation för dokumentet. Denna information inkluderar standardfilinformation och Digimarc-vattenstämplar. I Photoshop söks automatiskt efter vattenstämplar i öppnade bilder med hjälp av plugin-programmet Digimarc Detect Watermark. Om det finns en vattenstämpel så visas en copyrightsymbol i bildfönstrets namnlist och copyrightfälten i dialogrutan Filinformation uppdateras.*

1. Klicka på triangeln längst ned i dokumentfönstret.



Visningsalternativ för filinformation när Version Cue är aktiverat

2. Välj ett visningsalternativ på snabbmenyn.
   Obs! *Välj på undermenyn Visa om Version Cue är aktivt.*
   Version Cue Visar statusen på Version Cue-arbetsgruppen för dokumentet, t.ex. öppen, ej hanterad, ej sparad osv. Det här alternativet är endast tillgängligt om Version Cue är aktivt.

   Dokumentstorlekar Information om mängden data i bilden. Siffran till vänster anger bildens utskriftsstorlek, som är ungefär hur stort dokumentet blir när alla lager slagits samman till ett enda lager och sparats i Adobe Photoshop-format. Siffran till höger anger dokumentets ungefärliga storlek inklusive alla lager och kanaler.

   Dokumentprofil Namnet på färgprofilen som används i bilden.

   Dokumentdimensioner Bildens dimensioner.

   Måttskala Dokumentets skala.

   Virtuellt minne Information om mängden RAM och virtuellt minne som används till bearbetningen av bilden. Siffran till vänster anger mängden minne som för tillfället används av programmet för att visa alla öppna bilder. Siffran till höger anger det totala arbetsminnet som är tillgängligt för att bearbeta bilder.

   Effektivitet Hur mycket tid i procent som har ägnats åt själva utförandet av en operation och inte åt att läsa och skriva till det virtuella minnet. Om värdet är under 100 % använder Photoshop det virtuella minnet och arbetar därför långsammare.

   Timing Hur lång tid det tog att utföra den senaste åtgärden.

   Aktuellt verktyg Namnet på det aktiva verktyget.

   32 bitar exponering Alternativ för justering av föregående bild för visning av HDR-bilder (High Dymanic Range) med 32 bitar per kanal på datorns bildskärm. Skjutreglaget är bara tillgängligt när en HDR-bild visas i dokumentfönstret.

Om du klickar på filinformationsdelen i statusraden visas dokumentets bredd, höjd, kanaler och upplösning. Om du Ctrl-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Mac OS) visas bredd och höjd på plattorna.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

High Dynamic Range-bilder

Om High Dynamic Range-bilder
Ta foton för HDR-bilder
Funktioner som stöder HDR-bilder med 32 bitar per kanal
Sammanfoga bilder till HDR
Justera visat dynamisk omfång för 32-bitars HDR-bilder
Om HDR-färgväljaren
Måla i HDR-bilder

Om High Dynamic Range-bilder

Högst upp

Det dynamiska omfånget (förhållandet mellan mörka och ljusa områden) i den synliga världen är mycket större än vad det mänskliga ögat kan uppfatta och vad som kan visas på en bildskärm eller skrivas ut. Det mänskliga ögat kan visserligen anpassas till mycket olika ljusnivåer, men de flesta kameror och datorskärmar har endast ett begränsat dynamiskt omfång. Eftersom man arbetar med ett sådant begränsat dynamiskt omfång måste fotografer, filmskapare och andra som arbetar med digitala bilder vara noga med vad som är viktigt i bilden.

HDR-bilder (High Dynamic Range) öppnar en ny värld av möjligheter eftersom de kan återge hela den synliga världens dynamiska omfång. Alla luminositetsvärden i den avbildade scenen representeras proportionellt och lagras i HDR-bilden, så när du justerar exponeringen i en HDR-bild är det som att justera exponeringen när du fotograferar scenen.

Lägga samman bilder med olika exponeringar till en HDR-bild
***A.** Bild med skuggdetalj och kapade högdagrar **B.** Bild med högdagerdetalj och kapade skuggor **C.** HDR-bild med den avbildade scenens dynamiska omfång*

I Photoshop lagras luminositetsvärdena för en HDR-bild med en numerisk, 32 bitar lång (32 bitar per kanal) flyttalsrepresentation. HDR-bildens luminositetsvärden är direkt relaterade till mängden ljus i den avbildade scenen. I bildfiler med 16 och 8 bitar per kanal (ej flyttal) lagras däremot luminansvärden i intervallet svart till pappersvitt, vilket endast är en bråkdel av det dynamiska intervall som finns i verkligheten.

Med kommandot Lägg samman till HDR Pro kan du skapa HDR-bilder utifrån flera foton som tagits med olika slutartider. HDR-bilder innehåller intensitetsnivåer som inte kan visas på en vanlig skärm med 24 bitars färgdjup. Du har därför möjlighet att justera förhandsvisningen av HDR-bilder. Om du behöver skriva ut HDR-bilder eller använda verktyg och filter som inte fungerar med dessa bilder kan du först omvandla dem till bilder med 16 eller 8 bitar per kanal.

Ta foton för HDR-bilder

Högst upp

Tänk på följande när du tar foton som ska kombineras med kommandot Lägg samman till HDR Pro:

- Stabilisera kameran med ett stativ.
- Ta tillräckligt många bilder för att få med hela det dynamiska omfånget i motivet. Försök ta åtminstone fem till sju bilder. Det kan behövas ännu fler exponeringar beroende på motivets dynamiska omfång. Ta allra minst tre foton.
- Skapa olika exponeringar genom att variera slutarhastigheten. Om du ändrar bländaren blir fältdjupet olika i de olika exponeringarna, vilket kan ge sämre resultat. Om du ändrar ISO eller bländare kan det även ge upphov till brus eller vinjetter i bilden.
- I allmänhet är det ingen idé att använda kamerans automatiska motivsökning eftersom exponeringsändringarna är för små.
- De olika fotonas exponeringar ska skilja sig med ett eller två EV-steg (motsvarande ett eller två f-steg).
- Variera inte ljuset genom att t.ex. använda blixt i en exponering men inte i nästa.
- Se till att inget rör sig i det avbildade motivet. Exponeringssammanläggning fungerar bara med olika exponeringar av exakt samma motiv.

Funktioner som stöder HDR-bilder med 32 bitar per kanal

Högst upp

Du kan använda följande verktyg, justeringar och filter med HDR-bilder med 32 bitar per kanal. (Om du behöver fler Photoshop-funktioner kan du konvertera en bild med 32 bitar per kanal till 16 eller 8 bitar per kanal. Om du vill ha kvar originalbilden skapar du en kopia med kommandot Spara som.)

Justeringar Nivåer, Exponering, Nyans/mättnad, Blanda kanaler och Fotofilter.
Obs! *Kommandot Exponering kan visserligen användas med bilder med 8 eller 16 bitar per kanal, men har främst utformats för att justera exponeringen i HDR-bilder med 32 bitar per kanal.*
Blandningslägen Normal, lös upp, mörkare, multiplicera, gör ljusare, mörkare färg, linjär skugga (lägg till), ljusare färg, differens, subtrahera, dela upp, nyans, mättnad, färg och luminans.
Skapa nya dokument med 32 bitar per kanal Alternativet 32 bitar finns på snabbmenyn Bitdjup till höger om snabbmenyn Färgläge i dialogrutan Nytt.
Kommandon på Redigera-menyn Alla kommandon inklusive Fyllning, Linje, Omforma fritt och Omforma.
Filformat Photoshop (PSD, PSB), Radiance (HDR), Portable Bit Map (PBM), OpenEXR och TIFF.
Obs! *I Photoshop kan du öppna och läsa, men inte spara, filer i formatet LogLuv TIFF.*
Filter Medel, Rutoskärpa, Gaussisk oskärpa, Rörelseoskärpa, Radiell oskärpa, Formoskärpa, Ytoskärpa, lägg till brus, Moln, Differensmoln, Linsöverstrålning, Smart skärpa, Oskarp mask, Relief, Ej sammanflätning, NTSC-färger, Högpass, Maximum, Minimum och Förskjutning.
Bildkommandon Bildstorlek, Storlek på arbetsyta, Bildrotation, Beskär, Rensa, Duplicera, Använd bild, Beräkningar och Variabler.
Visa Pixelproportioner (Egna pixelproportioner, Ta bort pixelproportioner, Återställ pixelproportionerna o.s.v.)
Lager Nya lager, duplicerade lager, justeringslager (Nivåer, Lyster, Nyans/mättnad, Blanda kanaler, Fotofilter och Exponering), fyllningslager, lagermasker, lagerstilar, blandningslägen som stöds samt smarta objekt.
Lägen RGB-färg, Gråskala, konvertering till 8 eller 16 bitar/kanal.
Pixelproportioner Stöd för rektangulära och icke-rektangulära dokument.
Markeringar Invertera, Ändra gräns, Omforma markering, Spara markering och Läs in markering.
Verktyg Alla verktyg i verktygslådan utom: Magnetlasso, Trollstav, Smart lagningspensel, Lagningspensel, Röda ögon, Färgersättning, Konsthändelsepensel, Magiskt suddgummi, Bakgrundssuddgummi, Färgpyts, Skugga, Efterbelys och Svamp. Vissa verktyg kan bara användas med blandningslägen som stöds.

Sammanfoga bilder till HDR

Högst upp

Kommandot Lägg samman till HDR Pro kombinerar flera bilder med olika exponering av samma scen och fångar in hela det dynamiska området i en enda HDR-bild. Du kan skapa en sammanfogad bild med 32, 16 eller 8 bitar per kanal. Fullständiga data för HDR-bilden kan däremot endast lagras i filer med 32 bitar per kanal.

HDR-sammanslagning fungerar bäst med foton som är optimerade för processen. Mer information finns i Ta foton för HDR-bilder.

Adobe rekommenderar

Har du en självstudie som du vill dela med dig av?

Självstudievideo: The best new feature in CS5: HDR Pro
Deke McClelland
Förvandla bildnyanser från livliga till surrealistiska.

Utdrag från boken Create HDR images from bracketed exposures
Conrad Chavez
Går igenom HDR-processen från kameran till datorn.

Utdrag från boken Remove ghosting from HDR images
Scott Kelby

Självstudievideo: Explore the enhancements to HDR Pro
Jan Kabili

Ta bort oskärpa från rörliga objekt i en viss scen.

Går igenom alla nya funktioner.

1. Gör något av följande:
   - (Photoshop) Välj Arkiv > Automatisera > Lägg samman till HDR.
   - (Bridge) Markera bilderna du vill använda och välj Verktyg > Photoshop > Lägg samman till HDR Pro. Gå till steg 5.
2. Klicka på Bläddra i dialogrutan Lägg samman till HDR Pro och markera specifika bilder, eller klicka på Lägg till öppna filer eller välj Använd > Mapp. (Om du vill ta bort ett visst objekt markerar du det i fillistan och klickar på Ta bort.)
3. Om du inte använde något stativ när du tog bilderna kan du välja Försök att automatiskt justera källbilder.
4. Klicka på OK.
   Obs! *Om det inte finns någon exponeringsmetadata för bilderna anger du värden i dialogrutan Ange EV manuellt.*

   Miniatyrer av källbilderna, och en förhandsvisning av det sammanslagna resultatet visas i en andra dialogruta (Lägg samman till HDR Pro).
5. Välj ett bitdjup för den sammanslagna bilden i förhandsvisningens övre högra hörn.
   Välj 32-bitars om du vill att den sammanslagna bilden ska lagra HDR-bildens hela dynamiska område. 8-bitars eller 16-bitars (ej flyttal) bildfiler kan inte lagra hela omfånget av luminansvärden i en HDR-bild.
6. Mer information om hur du justerar tonomfånget finns i Alternativ för 32-bitars bilder och i Alternativ för 16- eller 8-bitars bilder.
7. (Valfritt) Om du vill spara dina toningsinställningar för framtida bruk kan du välja Förinställning > Spara förinställning. (När du vill använda inställningarna igen väljer du Läs in förinställning.)

Alternativ för 32-bitars bilder

Justera vitpunktsförhandsvisningen av den sammanslagna bilden genom att flytta reglaget under histogrammet. När du flyttar reglaget justeras endast bildens förhandsvisning. Alla HDR-bilddata är kvar i den sammanslagna filen.

Justeringen av förhandsvisningen lagras i HDR-filen och används varje gång du öppnar filen i Photoshop. Du kan justera om vitpunktsförhandsvisningen när som helst genom att välja Visa > Alternativ för 32-bitars förhandsvisning.

Alternativ för 16- eller 8-bitars bilder

HDR-bilder innehåller luminansnivåer som betydligt överstiger det dynamiska omfånget som kan lagras i bilder med 16 eller 8 bitar per kanal. För att skapa en bild med det dynamiska område du vill ha bör du justera exponering och kontrast när du konverterar från 32 bitar per kanal till lägre bitdjup.

Välj någon av följande metoder för tonmappning:

Lokal anpassning Justerar HDR-tonaliteten genom att justera lokala intensitetsregioner i bilden.

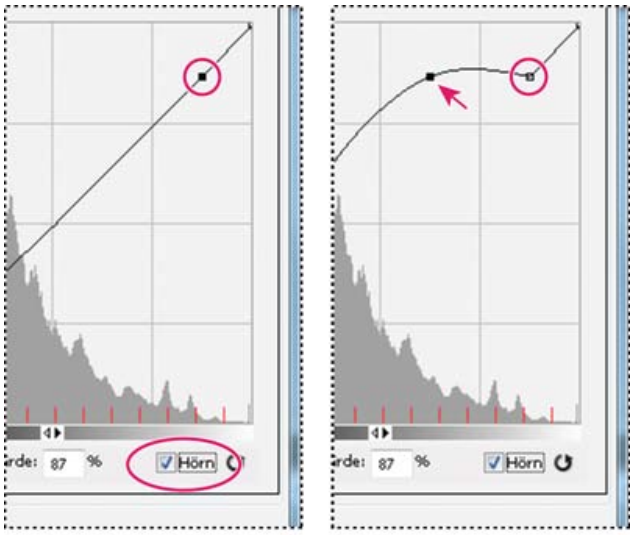
Kantglöd Radie anger storlek på lokala intensitetsregioner. Styrka anger hur långt isär två pixlars tonvärden ska befinna sig för att inte längre ingå i samma intensitetsregion.

Ton och detaljskärpa Det dynamiska området är maximerat vid en gammainställning på 1.0. Lägre inställningar framhäver mellantoner medan högre inställningar framhäver högdagrar och skuggor. Exponeringsvärden återspeglar bländarsteg. Justera skärpan genom att dra reglaget Skärpa, och gör regionerna mörkare eller ljusare genom att dra reglagen Skugga och Högdager.

Färg Lystern ändrar intensiteten för diskreta färger och minskar bortfall för mättade färger. Mättnaden ändrar intensiteten för alla färger i intervallet –100 (monokroma) till +100 (dubbel mättnad).

Toningskurva Visar en justerbar kurva över ett histogram med luminansvärden i den ursprungliga, 32-bitars HDR-bilden. Varje rött märke längs den vågräta axeln representerar ett EV (cirka ett f-stopp).

Obs! *Toningskurva och histogram begränsar och utjämnar som standard dina ändringar från punkt till punkt. Om du vill ta bort begränsningen och använda mer extrema justeringar markerar du alternativet Hörn när du har infogat en punkt på kurvan. När du infogar och flyttar en andra punkt blir kurvan vinklad.*



A B

Justering av toningskurva och histogram med alternativet Hörn

***A.** Infogning av en punkt och val av alternativet Hörn.* ***B.** När du justerar en ny punkt får kurvan en hörnvinkel där alternativet Hörn användes.*

Utjämna histogram Komprimerar HDR-bildens dynamiska omfång och försöker bevara kontrast så gott det går. Den här metoden är automatisk så du behöver inte göra några justeringar.

Exponering och gamma Manuell justering av intensitet och kontrast i HDR-bilden. Justera förstärkning genom att flytta exponeringsreglaget, och kontrast genom att flytta gammareglaget.

Markera komprimering Komprimerar värdena för högdagrar i HDR-bilden så att de faller inom luminositetsomfånget för en bildfil med 8 eller 16 bitar per kanal. Den här metoden är automatisk så du behöver inte göra några justeringar.

Kompensera för rörliga objekt

Om bilder har olika innehåll på grund av att de innehåller rörliga objekt som bilar, människor eller lövverk så väljer du Ta bort fantomskuggor i dialogrutan Lägg samman till HDR.

Photoshop visar en grön kontur runt den miniatyrbild som har bäst tonbalans, och anger därmed basbild. Rörliga objekt i andra bilder tas bort. (Om rörelse sker i väldigt ljusa eller mörka områden får du bättre resultat om du klickar på en annan miniatyrbild där rörliga objekt är bättre exponerade.)

En självstudie om alternativ för att ta bort artefakter finns här. (Anvisningarna om hur du tar bort fantomskuggor börjar 3:00 minuter in i videoklippet.)

Spara eller läsa in kurvor från kameran

Dessa kurvor indikerar hur kamerans sensorer tolkar olika nivåer av inkommande ljus. Som standard beräknar dialogrutan Lägg samman till HDR Pro automatiskt kurvan för en kamera baserat på tonomfånget hos de bilder du lägger samman. Du kan spara den aktuella kurvan och senare använda den på en annan grupp med sammanslagna bilder.

❖ Klicka på kurvmenyn ▾≡ i det övre högra hörnet av dialogrutan Lägg samman till HDR Pro och välj Spara kurva. (Om du vill använda kurvan igen senare väljer du Läs in kurva.)

Konvertera från 32 bitar per kanal till 16 eller 8 bitar per kanal

Om du ursprungligen skapade en 32-bitars bild under sammanläggningen till HDR Pro så kan du senare konvertera den till en 16- eller 8-bitars bild.

1. Öppna en bild med 32 bitar per kanal i Photoshop och välj Bild > Läge > 16 bitar/kanal eller 8 bitar/kanal.
2. Justera exponering och kontrast och skapa en bild med det dynamiska område du vill ha. (Se Alternativ för 16- eller 8-bitars bilder.)
3. Utför konverteringen av den 32-bitars bilden genom att klicka på OK.

Högst upp

Justera visat dynamisk omfång för 32-bitars HDR-bilder

HDR-bilder har ett större dynamiskt omfång än vad som kan visas på standardbildskärmar. När du öppnar en HDR-bild i Photoshop kan den se väldigt mörk eller alltför ljus ut. Du kan justera förhandsvisningen i Photoshop så att HDR-bilden visas utan att högdagrar och skuggor är för mörka eller ljusa. Alternativen för förhandsvisning lagras i HDR-bildfilen (endast PSD, PSB och TIFF) och används varje gång filen öppnas i Photoshop. Själva HDR-bildfilen påverkas inte när du ändrar förhandsvisningen, utan all bildinformation bevaras. Använd funktionen för exponeringsjustering (Bild > Justeringar > Exponering) om du vill ändra exponeringen i en HDR-bild med 32 bitar per kanal.

Du kan visa 32-bitarsvärden på panelen Info genom att klicka på pipettikonen på panelen Info och välja 32 bitar på snabbmenyn.

1. Öppna en HDR-bild med 32 bitar per kanal i Photoshop och välj Visa > Alternativ för 32-bitars förhandsvisning.
2. Dialogrutan Alternativ för 32-bitars förhandsvisning öppnas. Välj ett alternativ på menyn Metod:
   Exponering och gamma Justerar intensitet och kontrast.

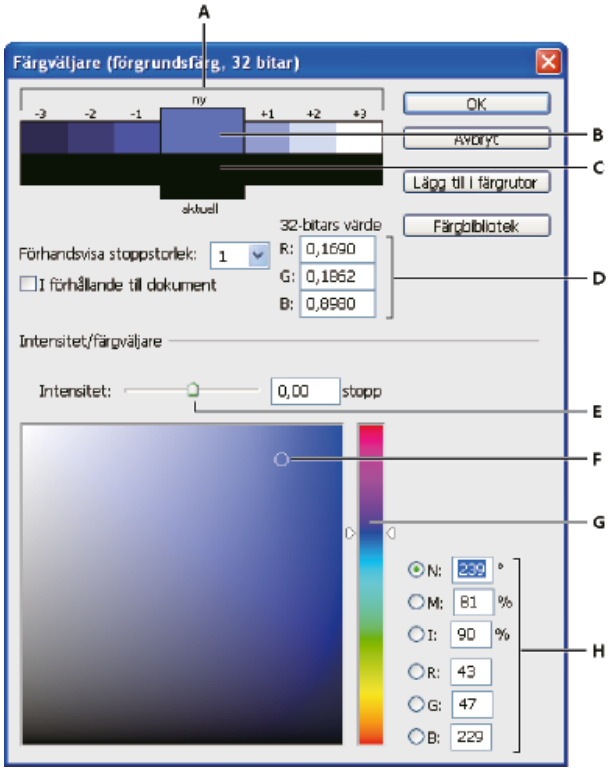
   Markera komprimering Komprimerar värdena för högdagrar i HDR-bilden så att de faller inom luminositetsomfånget för en bildfil med 8 eller 16 bitar per kanal.
3. Om du väljer Exponering och gamma kan du sedan justera intensitet och kontrast för förhandsvisningen genom att flytta skjutreglagen Exponering och Gamma.
4. Klicka på OK.

   Du kan även justera förhandsvisningen av en HDR-bild som är öppen i Photoshop genom att klicka på triangeln i dokumentfönstrets statusfält och välja 32-bitars exponering på snabbmenyn. Ange vitpunkt för visning av HDR-bilden genom att flytta skjutreglaget. Dubbelklicka på skjutreglaget om du vill återställa standardinställningen för exponering. Justeringen gäller bara den aktuella vyn. Du kan alltså öppna samma HDR-bild i flera fönster med olika alternativ för förhandsvisning. När du justerar förhandsvisningen på det här sättet lagras inte ändringarna i HDR-bildfilen.

Högst upp

Om HDR-färgväljaren

Du kan använda HDR-färgväljaren för att visa och välja färger som ska användas i HDR-bilder med 32 bitar per kanal. Precis som i den vanliga Adobe Färgväljaren väljer du en färg genom att klicka i ett färgfält och justera färgreglaget. Du kan använda reglaget för Intensitet om du vill ändra en färgs intensitet så att den matchar intensiteten i färgerna i den HDR-bild som du arbetar med. I förhandsvisningsområdet kan du granska färgrutor av den färg som du har valt för att se hur färgen visas med olika exponering och intensitet.



HDR-färgväljare

***A.** Förhandsvisa område **B.** Justerad färg **C.** Ursprungsfärg **D.** 32–bitars flyttalsvärden **E.** Intensitetsreglage **F.** Vald färg **G.** Färgreglage **H.** Färgvärden*

Visa HDR-färgväljaren

❖ Öppna en bild med 32 bitar per kanal och gör något av följande:

- Klicka på färgvalsrutan för för- eller bakgrundsfärg i verktygslådan.
- Klicka i rutan Ange förgrundsfärg eller Ange bakgrundsfärg i panelen Färg.

Färgväljaren visas också när en funktion begär att du ska välja en färg. Detta gör du till exempel genom att klicka på färgrutan i alternativfältet för vissa verktyg eller på pipetterna i vissa dialogrutor för färgjustering.

Välj färger för HDR-bilder

Den nedre delen av HDR-färgväljaren fungerar på samma sätt som den vanliga färgväljaren när du arbetar med 8- eller 16-bitarsbilder. Välj en färg genom att klicka i färgfältet och flytta färgreglaget för att ändra nyans, eller använd NMI- eller RGB-fälten och ange numeriska värden för en

viss färg. Intensiteten ökar när du flyttar nedifrån och upp, och mättnaden ökar när du flyttar från vänster till höger i färgfältet.

Använd reglaget för intensitet om du vill ändra färgens intensitet. Färgvärdet plus intensitetsvärdet konverteras till 32-bitars flyttalsvärden i HDR-dokumentet.

1. Välj en färg genom att klicka i färgfältet och flytta färgreglaget, eller ange numeriska NMI- eller RGB-värden, på samma sätt som i Adobe Färgväljaren.
2. Flytta reglaget för intensitet om du vill öka eller minska färgens intensitet. I de nya förhandsvisningsrutorna överst i färgväljaren kan du se hur resultatet påverkas om du ökar eller minskar stoppen för den färg som du har valt.

   Det finns en korrelation mellan intensitetsstoppen och exponeringsinställningsstoppen. Om du ökar HDR-bildens exponeringsinställning med två stopp och minskar intensitetsstoppen med två återges samma färg som om både exponeringen och färgintensiteten i HDR-bilden hade värdet 0.

   Om du känner till de exakta 32-bitars RGB-värdena för den färg som du vill använda kan du ange dem direkt i motsvarande fält.
3. (Valfritt) Justera inställningar för förhandsvisningsområdet.
   Förhandsvisa stoppstorlek Anger stoppstegen för varje förhandsvisningsruta. Inställningen 3 resulterar exempelvis i rutorna -9, -6, -3, +3, +6, +9. Med hjälp av dessa färgrutor kan du förhandsvisa den färg som du har valt med olika exponeringsinställningar.

   I förhållande till dokument Använd det här alternativet om du vill justera förhandsvisningsrutorna så att de återspeglar bildens aktuella exponeringsinställning. Om dokumentets exponering exempelvis är högre blir den nya förhandsvisningsrutan ljusare än den färg som du har valt i färgväljarens färgfält, så att du ser hur färgen ser ut med den högre exponeringen. Om den aktuella exponeringsinställningen är 0 (standardinställningen) påverkas inte den nya rutan om du markerar eller avmarkerar det här alternativet.
4. (Valfritt) Klicka på Lägg till i färgrutor om du vill lägga till den valda färgen på panelen Färgrutor.
5. Klicka på OK.

Måla i HDR-bilder

Högst upp

Du kan redigera och lägga till effekter i HDR-bilder med 32 bitar per kanal med hjälp av följande Photoshop-verktyg: Pensel, Ritstift, Penna, Form, Klonstämpel, Mönsterstämpel, Suddgummi, Övertoning, Oskärpa, Skärpa, Smeta ut och Händelsepensel. Du kan också använda textverktyget för att lägga till textlager med 32 bitar per kanal i en HDR-bild.

När du redigerar eller målar i HDR-bilder kan du förhandsvisa arbetet med olika exponeringsinställningar med hjälp av reglaget för 32-bitarsexponering i dokumentinformationsområdet eller i dialogrutan Alternativ för 32-bitars förhandsvisning (Visa > Alternativ för 32-bitars förhandsvisning). Du kan också använda HDR-färgväljaren och förhandsvisa den förgrundsfärg som du har valt med olika intensitetsinställningar för att matcha olika exponeringsinställningar i en HDR-bild.

1. Öppna en HDR-bild.
2. (Valfritt) Ange exponeringen för bilden. Se Justera visat dynamisk omfång för 32-bitars HDR-bilder.
3. Om du använder verktyget Pensel eller Penna klickar du på förgrundsfärgen för att öppna HDR-färgväljaren och väljer en färg. Om du använder textverktyget klickar du på färgrutan i alternativfältet för textverktygen för att ange textfärgen.
   Förhandsvisningsområdet i HDR-färgväljaren gör det lättare att välja och justera en förgrundsfärg i förhållande till olika exponeringsinställningar i HDR-bilden. Se Om HDR-färgväljaren.
   Om du vill visa effekterna av att måla med olika HDR-exponeringar klickar du på Fönster > Ordna > Nytt fönster för att öppna parallella vyer av samma HDR-bild och anger sedan olika exponeringar för varje fönster med hjälp av exponeringsreglaget i området för dokumentets statusfält.

Fler hjälpavsnitt

Justera HDR-exponering och HDR-toning

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Anpassa indexerade färgtabeller

Anpassa indexerade färgtabeller

Högst upp

Anpassa indexerade färgtabeller

Med kommandot Färgtabell kan du göra ändringar i färgtabellen för en bild med indexerad färg. Anpassningsfunktionerna är särskilt användbara för falska färgbilder, dvs. bilder som innehåller variationer i gråvåer med färg i stället för med gråtoner. Sådana bilder används ofta i vetenskapliga och medicinska sammanhang. När du anpassar färgtabellen kan det emellertid också uppstå specialeffekter för indexerade färgbilder med ett begränsat antal färger.

Obs! *Du kan enkelt skifta färger i en falsk färgbild genom att välja Bild > Justeringar och sedan använda kommandona för färgjustering på undermenyn.*

Redigera färger och ange genomskinlighet med en färgtabell

Du kan redigera färgerna i färgtabellen för att skapa specialeffekter eller för att tilldela genomskinlighet i bilden till en enda färg i tabellen.

1. Öppna bilden med indexerad färg.
2. Välj Bild > Läge > Färgtabell.
3. Du kan ändra en färg genom att klicka på den och välja en ny färg i färgväljaren.
4. Om du vill ändra ett färgintervall väljer du önskat intervall genom att dra i tabellen. Välj den första färgen du vill ändra i intervallet i färgväljaren och klicka på OK. När färgväljaren visas igen väljer du den sista färgen du vill använda i intervallet och klickar på OK.

   Färgerna du markerar i färgväljaren placeras i det intervall som du har markerat i dialogrutan Färgtabell.
5. Om du vill ge en färg genomskinlighet väljer du pipettverktyget i dialogrutan Färgtabell och klickar sedan på färgen i tabellen eller bilden. Färgen du väljer ersätts med genomskinlighet i bilden.
6. Klicka på OK i dialogrutan Färgtabell för att använda de nya färgerna i bilden med indexerad färg.

Välja en fördefinierad färgtabell

1. Öppna bilden med indexerad färg.
2. Gör något av följande:
   - Välj Bild > Läge > Färgtabell.
   - Välj Bild > Läge > Indexerad färg. Välj Egen på panelens snabbmeny i dialogrutan Indexerad färg. Dialogrutan Färgtabell öppnas.
3. Välj en fördefinierad tabell på menyn Tabell i dialogrutan Färgtabell.
   Egen Skapar en palett som du anger.

   Glödande järn Visar en palett som bygger på de olika färger som en svartkroppsstrålkälla sänder ut när den värms upp, från svart till rött, orange, gult och vitt.

   Gråskala Visar en palett som bygger på 256 gråtoner, från svart till vitt.

   Spektrum Visar en palett som bygger på de färger som uppstår när vitt ljus passerar genom ett prisma, från violett, blått och grönt till gult, orange och rött.

   System (Mac OS) Visar standardsystempaletten med 256 färger i Mac OS.

   System (Windows) Visar standardsystempaletten med 256 färger i Windows.

Spara och läsa in färgtabeller

Med knapparna Spara och Läs in i dialogrutan Färgtabell kan du spara den indexerade färgtabellen för användning i andra Adobe Photoshop-bilder. När du läser in en färgtabell i en bild ändras färgerna i bilden och visar de färgpositioner som de refererar till i den nya färgtabellen.

Obs! *Du kan också läsa in sparade färgtabeller i panelen Färgrutor.*
Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Anpassa färgväljare och färgrutor

Ändra färgväljaren
Lägga till och ta bort färgrutor
Hantera bibliotek för färgrutor
Byta färgrutor mellan program

Ändra färgväljaren

Högst upp

I stället för att använda Adobe Färgväljaren kan du välja färger med den färgväljare som är standard i datorns operativsystem eller med en plugin-färgväljare från en annan leverantör.

1. Välj Redigera > Inställningar > Allmänt (Windows) eller Photoshop > Inställningar > Allmänt (Mac OS).
2. Välj en färgväljare på menyn Färgväljare och klicka på OK.

   Mer information finns i dokumentationen för ditt operativsystem.

Lägga till och ta bort färgrutor

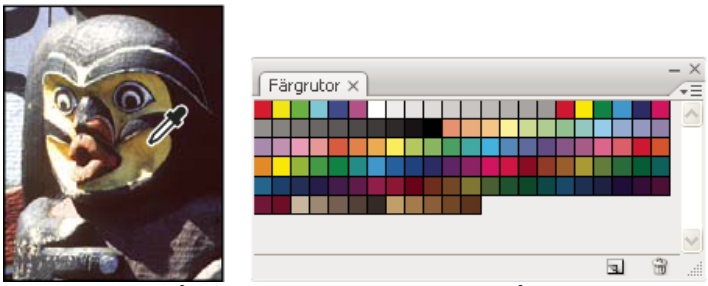
Högst upp

Du kan lägga till och ta bort färgrutor på panelen Färgrutor

Du kan också lägga till en färgruta från färgväljaren genom att klicka på Lägg till i färgrutor.

Lägga till en färg på panelen Färgrutor

1. Bestäm vilken färg du vill lägga till och gör den till förgrundsfärg.
2. Gör något av följande:
   - Klicka på knappen Ny färgruta på panelen Färgrutor. Du kan också välja Ny färgruta på menyn på panelen Färgrutor.
   - Peka på ett tomt område längst ned på panelen Färgrutor (pekaren ändrar utseende till en färgpyts) och lägg till färgen genom att klicka. Ge den nya färgen ett namn och klicka på OK.



En färg hämtas från en bild (vänster) och läggs till på panelen Färgrutor (höger)

   - (Endast Creative Cloud) Välj Läs in färgrutor på panelmenyn. Leta reda på en HTML-, CSS- eller SVG-fil i rutan Läs in och klicka OK. Photoshop läser av färgvärdena som anges i dokumenten.

Obs! *Nya färger sparas i inställningsfilen för Photoshop så att de finns kvar mellan redigeringssessionerna. Om du vill spara en färg permanent bör du spara den i ett bibliotek.*

Ta bort en färg från panelen Färgrutor

Gör något av följande:

- Dra en färgruta till ikonen Ta bort.
- Håll ned Alt, peka på en färgruta (pekaren ändrar utseende till en sax) och klicka.

Hantera bibliotek för färgrutor

Högst upp

Att använda bibliotek med färgrutor är ett enkelt sätt att hantera olika färguppsättningar. En egen uppsättning färgrutor kan sparas som ett bibliotek för senare bruk. Färgrutor kan också sparas i ett format som gör att de kan användas i andra program.

Läsa in eller ersätta ett bibliotek med färgrutor

❖ Välj något av följande alternativ på menyn på panelen Färgrutor:

Läs in färgrutor Lägger till ett bibliotek till den aktuella uppsättningen färgrutor. Markera den biblioteksfil som du vill använda och klicka på Läs in.

Ersätt färgrutor Ersätter den aktuella listan med ett annat bibliotek. Markera den biblioteksfil som du vill använda och klicka på Läs in. Du ges möjlighet att spara den aktuella uppsättningen färgrutor innan de ersätts.

Namn på ett färgbibliotek Läser in ett särskilt färgsystem från listan längst ned på menyn på panelen Färgrutor. Du kan välja att ersätta den aktuella färguppsättningen eller lägga till det bibliotek du läser in.

Spara en uppsättning färgrutor som ett bibliotek

1. Välj Spara färgrutor på menyn på panelen Färgrutor.
2. Välj var du vill spara färgrutebiblioteket, ange ett filnamn och klicka på Spara.

   Du kan spara biblioteket var du vill. Om du sparar biblioteksfilen i mappen Förinställningar/Färgrutor i standardmappen för förinställningar visas biblioteksnamnet längst ned på menyn på panelen Färgrutor när du startar om programmet.

Återgå till standardbiblioteket med färgrutor

❖ Välj Återställ färgrutor på menyn på panelen Färgrutor. Du kan välja att ersätta den aktuella färguppsättningen eller lägga till standardbiblioteket med färgrutor.

Högst upp

Byta färgrutor mellan program

Du kan dela de enfärgade färgrutor som du skapar i Photoshop, Illustrator och InDesign genom att spara och dela ett bibliotek med färgrutor. Färgerna visas exakt likadant i alla program så länge som färginställningarna är synkroniserade.

1. På panelen Färgrutor skapar du de process- och dekorfärgrutor som du vill dela och tar bort de färgrutor som du inte vill dela.
   Obs! *Du kan inte dela följande typer av färgrutor mellan program: mönster, övertoningar eller passmärken från Illustrator eller InDesign, eller bokfärgreferenser eller färgrutor av typen NMI, XYZ, tvåton, monitorRGB, opacitet, total färgmängd eller webRGB från Photoshop. Dessa typer av färgrutor exkluderas automatiskt när du sparar färgrutor som ska delas.*
2. Välj Spara färgrutor för utbyte från panelmenyn Färgrutor och spara biblioteken med färgrutor på en lättillgänglig plats.
3. Läs in färgrutebiblioteket till panelen Färgrutor för Photoshop, Illustrator eller InDesign.

Fler hjälpavsnitt

Lägg till färgrutor från HTML-, CSS- och SVG-filer | Creative Cloud

---

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Konvertera bilder till andra färglägen

Konvertera en bild till ett annat färgläge
Konvertera en bild till bitmappsläge
Konvertera ett färgfoto till läget Gråskala
Konvertera en bitmappsbild till gråskaleläge
Konvertera en gråskale- eller RGB-bild till indexerad färg

Konvertera en bild till ett annat färgläge

Högst upp

Du kan ändra en bild från det ursprungliga läget (källäget) till ett annat läge (målläget). När du väljer ett annat färgläge för en bild ändras färgvärdena i bilden permanent. Om du t.ex. konverterar en RGB-bild till CMYK-läget så justeras RGB-färgvärden utanför CMYK-färgomfånget så att de hamnar innanför färgomfånget (CMYK-färgomfånget definieras av arbetsyteinställningen för CMYK i dialogrutan Färginställningar). Detta kan leda till att en del bildinformation går förlorad och inte kan återställas om du konverterar tillbaka bilden från CMYK till RGB.

Innan du konverterar bilder bör du göra följande:

- Gör så mycket av redigeringen som möjligt i bildens ursprungliga läge (vanligen RGB för de flesta bildläsare och digitalkameror och CMYK för traditionella trumskannrar och importerade bilder från Scitex-system).
- Spara en säkerhetskopia innan du konverterar bilden. Tänk på att spara en kopia av bilden som innehåller alla lager så att du kan redigera den ursprungliga versionen av bilden efter konverteringen.
- Lägg samman filen till ett lager innan du konverterar den. Färgernas samverkan mellan lagerblandningslägen förändras när läget ändras. ***Obs!*** *I de flesta fall kommer du att förenkla bildfilen innan du konverterar den. Det är dock inget krav och i vissa fall är det inte önskvärt (om du till exempel har vektortextlager i en fil).*

❖ Välj Bild > Läge och välj det läge som du vill använda på undermenyn. Lägen som inte är tillgängliga för den aktiva bilden är nedtonade på menyn.

Bilder omvandlas till ett lager när de konverteras till flerkanals- eller bitmappsläge eller indexerat färgläge, eftersom de här lägena inte stöder lager.

Konvertera en bild till bitmappsläge

Högst upp

När du konverterar en bild till en bitmappsbild minskas antalet färger i bilden till två. Färginformationen i bilden förenklas alltså avsevärt och filstorleken minskar.

Om du vill konvertera en färgbild till bitmappsläge måste du först konvertera den till gråskaleläge. Då tas informationen om nyans och mättnad bort från pixlarna, så att bara intensitetsvärdena finns kvar. Det finns emellertid bara ett fåtal tillgängliga redigeringsalternativ för bilder i bitmappsläge, och därför är det vanligen bäst att redigera bilden i gråskaleläget och därefter konvertera den.

Obs! *Bilder i bitmappsläge innehåller 1 bit per kanal. En bild med 16 eller 32 bitar per kanal måste konverteras till 8-bitars gråskaleläge innan du kan konvertera den till bitmappsläge.*

1. Gör något av följande:
   - Om bilden är i färg väljer du Bild > Läge > Gråskala. Därefter väljer du Bild > Läge > Bitmapp.
   - Om bilden är i gråskala väljer du Bild > Läge > Bitmapp.
2. Vid Utdata anger du ett värde för bitmappsbildens utdatauppl̈ösning och väljer en måttenhet. Som standard används den aktuella bildupplösningen som både indata- och utdatauppl̈ösning.
3. Välj någon av följande metoder för bitmappskonvertering på snabbmenyn Använd:
   50 % tröskelvärde Konverterar pixlar med gråvärden ovanför mellangrånivån (128) till vitt och pixlar med gråvärden under mellangrånivån till svart. Resultatet blir en svartvit återgivning av bilden med mycket hög kontrast.

   Mönstergitter Konverterar en bild genom att ordna gråniv̊aerna i geometriska konfigurationer av svarta och vita punkter.

   Diffusionsgitter Konverterar en bild med hjälp av en felspridningsprocess med början på pixeln i bildens övre vänstra hörn. Om pixelns värde ligger över medelgrått (128) ändras den till vitt, och om det ligger under medelgrått ändras den till svart. Eftersom de ursprungliga pixlarna sällan är rent vita eller svarta är det ofrånkomligt att det uppstår fel. Felet överförs till de omgivande pixlarna och sprids över bilden, vilket resulterar i en kornig, filmliknande textur.

   Raster Simulerar rasterpunkter i den konverterade bilden. Ange värden i dialogrutan Raster:
   - Vid Täthet anger du ett värde för rastertätheten och väljer en måttenhet. Värdena kan ligga mellan 1.000 och 999.999 linjer per tum eller

mellan 0,400 och 400.00 linjer per centimeter. Du kan ange decimalvärden. Rastertätheten anger rastrets linjering i linjer per tum (lpi). Vilken täthet du ska välja beror på papperskvaliteten och typen av tryckpress. För dagstidningar används ofta ett raster med 85 linjer per tum. För tidskrifter används tätare raster, t.ex. 133 lpi eller 150 lpi. Fråga ditt tryckeri vilken rastertäthet du bör använda.

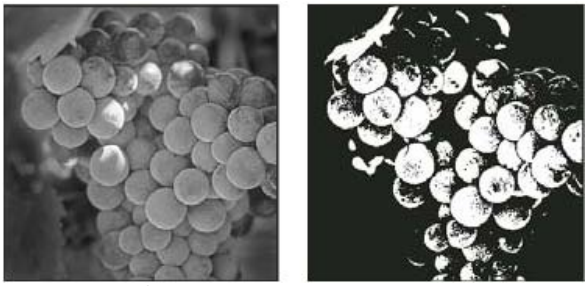
- Ange ett värde för rastervinkeln i grader mellan –180 och +180. Rastervinkeln anger rastrets orientering. För raster för kontinuerliga färger och svartvitt används ofta en 45-gradig vinkel.
- Välj den punktform du vill använda vid Form.

Viktigt! *Rastret blir en del av bilden. Om du skriver ut bilden på en rasterskrivare används både skrivarens eget raster och det raster som ingår i bilden. På vissa skrivare blir resultatet ett moaré-mönster.*

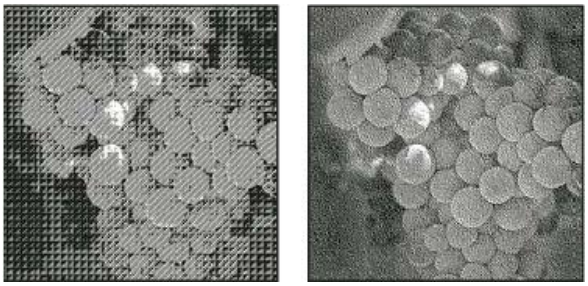
Eget mönster Simulerar ett anpassat raster i den konverterade bilden. Välj ett mönster som passar bra för olika tjocklekar, vanligen ett med många olika gråskalor.

Om du vill använda det här alternativet börjar du med att definiera ett mönster och rastrerar sedan gråskalebilden för att lägga till strukturen. Om du vill täcka hela bilden måste mönstret vara lika stort som bilden. Annars upprepas mönstret i bilden. I Photoshop ingår många färdiga mönster som upprepas automatiskt och som kan användas som rastermönster.

Om du vill använda ett svartvitt mönster konverterar du först bilden till gråskala och använder sedan filtret Mer oskärpa flera gånger. Oskärpetekniken ger tjocka linjer som gradvis övergår från mörkgrått till vitt.



Ursprunglig gråskalebild och konverteringsmetoden 50 % tröskelvärde



Konverteringsmetoden Mönstergitter och konverteringsmetoden Diffusionsgitter

Högst upp

Konvertera ett färgfoto till läget Gråskala

1. Öppna fotot som ska konverteras till svartvitt.
2. Välj Bild > Läge > Gråskala.
3. Klicka på Kasta bort. Färgerna i bilden konverteras till svart, vitt och gråtoner.
   Obs! *Om tekniken ovan används minskas filstorleken drastiskt samtidigt som färginformation går förlorad och intilliggande färger kan få exakt samma grånyans. Om du använder ett svartvitt justeringslager blir filstorleken större samtidigt som färginformationen bevaras, vilket innebär att färger kan användas till grånyanser.*

Högst upp

Konvertera en bitmappsbild till gråskaleläge

Om du vill redigera en bild i bitmappsläge kan du konvertera den till gråskaleläge. Tänk på att en bitmappsbild som redigeras i gråskaleläge kanske inte ser ut på samma sätt när den konverteras tillbaka till bitmappsläget. Föreställ dig t.ex. en pixel som är svart i en bitmappsbild och sedan redigeras till en gråton i gråskaleläget. När bilden sedan konverteras tillbaka till bitmappsläge visas pixeln som vit om dess gråvärde ligger ovanför det mittersta gråvärdet 128.

1. Välj Bild > Läge > Gråskala.
2. Ange ett värde mellan 1 och 16 för storleksförhållandet.

   Storleksförhållandet är faktorn som används för att minska bilden skalenligt. Om du t.ex. vill förminska en gråskalebild med 50 % anger du storleksförhållandet 2. Om du anger ett större tal än 1 beräknar programmet ett genomsnitt av flera pixlar i bitmappsbilden för att skapa en enda pixel i gråskalebilden. Med den här processen kan du skapa flera toner av grått från en bild som har lästs in i en 1-bitsbildläsare.

Konvertera en gråskale- eller RGB-bild till indexerad färg

När du konverterar en bild till indexerad färg minskas antalet färger i bilden till högst 256, dvs. standardantalet färger som stöds av GIF- och PNG-8-formaten och många multimedieprogram. Vid konverteringen minskas filstorleken genom att färginformation tas bort från bilden.

Om du vill konvertera en bild till indexerad färg måste du utgå från antingen en gråskale- eller en RGB-bild med 8 bitar per kanal.

1. Välj Bild > Läge > Indexerad färg.
   Obs! *Alla synliga lager läggs samman, och alla gömda lager raderas.*

   För gråskalebilder utförs konverteringen automatiskt. För RGB-bilder visas dialogrutan Indexerad färg.
2. Välj Förhandsvisa i dialogrutan Indexerad färg om du vill förhandsvisa ändringarna.
3. Ange konverteringsalternativen.

Konverteringsalternativ för indexerade färgbilder

När du konverterar en RGB-bild till indexerad färg kan du ange ett antal konverteringsalternativ i dialogrutan Indexerad färg.

Palettyp Det finns ett antal palettyper för konvertering av en bild till indexerad färg. För alternativen Perceptuell, Selektiv och Adaptiv kan du välja på en lokal palett som bygger på färgerna i den aktuella bilden. Följande palettyper finns att välja på:

Exakt Skapar en palett med exakt de färger som förekommer i RGB-bilden. Det här alternativet är bara tillgängligt om 256 eller färre färger används i bilden. Inget gitter används, eftersom bildens palett innehåller alla färger i bilden.

System (Mac OS) Använder 8-bitarsstandardpaletten i Mac OS, som bygger på en jämn fördelning av RGB-färgerna.

System (Windows) Använder Windows-systemets 8-bitars standardpalett, som bygger på en jämn fördelning av RGB-färgerna.

Webb Använder den palett med 216 färger som webbläsare för alla plattformar använder för att visa bilder på bildskärmar med högst 256 färger. Den här paletten utgör en del av 8-bitarspaletten i Mac OS. Använd det här alternativet om du vill undvika webbläsargitter när du visar bilder på en bildskärm för högst 256 färger.

Enhetlig Skapar en palett genom en jämn fördelning av färgerna från RGB-färgkuben. Om Photoshop t.ex. använder sex jämnt fördelade färgnivåer av vardera rött, grönt och blått leder kombinationen till en enhetlig palett med 216 färger (6 i kubik = 6 x 6 x 6 = 216). Det sammanlagda antalet färger som visas i en bild motsvarar den närmaste perfekta kuben (8, 27, 64, 125 eller 216) som är mindre än värdet i textrutan Färger.

Lokal (perceptuell) Skapar en anpassad palett genom att prioritera färger som det mänskliga ögat är mer känsligt för.

Lokal (selektiv) Skapar en färgtabell som påminner om färgtabellen Perceptuell, men prioriterar stora färgområden och bevarande av webbfärger. Det här alternativet ger vanligen bilderna högst färgtrohet.

Lokal (adaptiv) Skapar en palett genom en jämn fördelning av färgerna från det spektrum som är vanligast i bilden. En RGB-bild med bara grönt och blått ger t.ex. en palett som framför allt består av gröna och blå färger. I de flesta bilder är färgerna koncentrerade i vissa delar av spektrumet. Om du vill styra en palett mer exakt markerar du först en del av bilden som innehåller de färger som du vill framhäva. Photoshop betonar sedan de här färgerna vid konverteringen.

Master (Perceptuell) Skapar en anpassad palett genom att prioritera färger som det mänskliga ögat är mer känsligt för. Används när du har flera dokument öppna. Räknar med alla öppna dokument.

Master (Selektiv) Skapar en färgtabell som påminner om färgtabellen Perceptuell, men prioriterar stora färgområden och bevarande av webbfärger. Det här alternativet ger vanligen bilderna högst färgtrohet. Används när du har flera dokument öppna. Räknar med alla öppna dokument.

Master (Adaptiv) Skapar en palett genom en jämn fördelning av färgerna från det spektrum som är vanligast i bilden. En RGB-bild med bara grönt och blått ger t.ex. en palett som framför allt består av gröna och blå färger. I de flesta bilder är färgerna koncentrerade i vissa delar av spektrumet. Om du vill styra en palett mer exakt markerar du först en del av bilden som innehåller de färger som du vill framhäva. Photoshop betonar sedan de här färgerna vid konverteringen. Används när du har flera dokument öppna. Räknar med alla öppna dokument.

Egen Skapar en anpassad palett med hjälp av dialogrutan Färgtabell. Du kan antingen redigera färgtabellen och spara den för senare användning eller klicka på Läs in och öppna en färgtabell som har skapats tidigare. Det här alternativet visar också den aktuella Adaptiv-paletten, som är användbar om du vill förhandsvisa de färger som används mest i bilden.

Föregående Använder den anpassade paletten från den förra konverteringen, vilket gör det enkelt att konvertera flera bilder med samma anpassade palett.

Antal färger För paletterna Enhetlig, Perceptuell, Selektiv och Adaptiv kan du ange det exakta antalet färger som ska visas (upp till 256) genom att ange ett värde vid Färger. Textrutan Färger styr bara hur tabellen med indexerade färger skapas. I Adobe Photoshop behandlas bilden ändå som en 8-bitarsbild med 256 färger.

Färger i tabellen och genomskinlighet Om du vill ange färger som ska ingå i tabellen med indexerad färg eller om du vill ange genomskinlighet i bilden väljer du bland följande alternativ:

Tvingad Visar alternativ som du kan använda för att ange att vissa färger måste ingå i tabellen. Svart och Vit lägger till en rent svart och en rent vit färg i färgtabellen, Primärfärger lägger till rött, grönt, blått, cyan, magenta, gult, svart och vitt, Webb lägger till de 216 webbsäkra färgerna och med Egen kan du definiera egna färger som du vill lägga till.

Genomskinlighet Anger om genomskinliga områden i bilden ska bevaras vid konverteringen. Om du markerar det här alternativet läggs en särskild indexpost för genomskinliga färger till i färgtabellen. Om du avmarkerar det här alternativet fylls genomskinliga områden med projektionsytefärgen eller med vitt om ingen sådan färg har valts.

Projektionsyta Anger den bakgrundsfärg som ska användas för att fylla i utjämnade kanter intill genomskinliga områden i bilden. Om du

markerar Genomskinlighet används projektionsytefärgen på kantområden för att hjälpa till att blanda kanterna med en webbakgrund i samma färg. Om du avmarkerar Genomskinlighet används projektionsytefärgen på genomskinliga områden. Om du väljer Ingen för projektionsytan skapas genomskinlighet med skarpa kanter om Genomskinlighet är markerat, annars fylls alla genomskinliga områden med 100 % vitt. Bilden måste innehålla genomskinlighet för att alternativen under Projektionsyta ska vara tillgängliga.

Gitter Om du inte använder färgtabellalternativet Exakt kan vissa av färgerna som används i bilden saknas i färgtabellen. För att simulera färger som inte finns i färgtabellen kan du använda gitter. Gitter innebär att pixlarna i de tillgängliga färgerna blandas för att simulera de färger som saknas. Välj ett gitteralternativ på menyn och ange ett gittervärde i procent. Om du väljer ett högre värde används gitter för fler färger, men samtidigt kan filstorleken öka. Du kan välja mellan följande gitteralternativ:

Ingen Gitter används inte, utan i stället används den färg som ligger närmast den färg som saknas. Det här kan leda till skarpa övergångar mellan färgerna i bilden och ge en färgreduktionseffekt.

Diffusion Använder en felspridningsmetod som ger ett mindre strukturerat gitter än alternativet Mönster. Du kan förhindra att gitter används för de färger i bilden som har poster i färgtabellen genom att markera Bevara exakta färger. Det här är användbart om du vill bevara tunna linjer och text i webbilder.

Mönster Använder ett rasterliknande fyrkantsmönster för att simulera alla färger som saknas i färgtabellen.

Brus Kan minska skarvmönster längs kanterna på bildsegment. Välj det här alternativet om du tänker segmentera bilden och placera den i en HTML-tabell.

Fler hjälpavsnitt

Om arbetsfärgrymder

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Färglägen

RGB-färgläge
CMYK-färgläge
Lab-färgläget
Gråskaleläge
Bitmappsläge
Duplexfärgläge
Indexerad färg
Flerkanalsläge

RGB-färgläge

Högst upp

RGB-färgläget i Photoshop bygger på RGB-modellen, där varje pixel tilldelas ett intensitetsvärde. I bilder med 8 bitar per kanal varierar intensitetsvärdena från 0 (svart) till 255 (vitt) för var och en av RGB-komponenterna (rött, grönt, blått) i en färgbild. En klarröd färg kan t.ex. ha R-värdet 246, G-värdet 20 och B-värdet 50. När alla tre komponenterna har samma värde blir resultatet en neutral grå ton. Om alla komponenterna har värdet 255 blir resultatet rent vitt. Om de har värdet 0 blir det rent svart.

I RGB-bilder används tre färger, eller kanaler, för att återge färger på skärmen. I bilder med 8 bitar per kanal ger de 3 kanalerna 24 (8 bitar x 3 kanaler) bitar färginformation per pixel. I 24-bitarsbilder kan de tre färgkanalerna återge upp till 16,7 miljoner färger per pixel. Ännu fler färger kan återges i 48-bitarsbilder (16 bitar per kanal) och 96-bitarsbilder (32 bitar per kanal). RGB-modellen är standardläget för nya Photoshop-bilder och används dessutom för att visa färger på datorbildskärmar. Om du arbetar i andra färglägen än RGB, t.ex. CMYK, konverteras CMYK-bilden till RGB så att den kan visas på skärmen.

RGB är en standardfärgmodell, men trots det kan det exakta färgintervallet som återges variera beroende på programmet eller visningsenheten. RGB-färgläget i Photoshop varierar beroende på vilken inställning för arbetsfärgrymd som du anger i dialogrutan Färginställningar.

CMYK-färgläge

Högst upp

I CMYK-läget tilldelas varje pixel ett procentvärde för var och en av processtryckfärgerna. De ljusaste färgerna (högdagrar) tilldelas låga procentvärden av processtryckfärgerna, och de mörkare färgerna (skuggor) får högre procentvärden. En klarröd ton kan t.ex. innehålla 2 % cyan, 93 % magenta, 90 % gult och 0 % svart. I CMYK-bilder återges vitt genom att alla fyra komponenterna får värdet 0 %.

Använd CMYK-läget när du förbereder en bild som ska tryckas med processfärger. När du konverterar en RGB-bild till CMYK skapas en färgseparation. Om du utgår från en RGB-bild är det bäst att först redigera den i RGB och därefter konvertera den till CMYK i slutet av redigeringsprocessen. Med RGB-läget kan du använda kommandot Korrekturinställningar för att simulera effekterna av en CMYK-konvertering utan att ändra den faktiska bildinformationen. Du kan också använda CMYK-läget om du vill arbeta direkt med CMYK-bilder som har lästs in eller importerats från professionella system.

CMYK är en standardfärgmodell, men det exakta färgintervallet som återges kan ändå variera beroende på tryckförhållandena. CMYK-färgläget i Photoshop varierar beroende på vilken inställning för arbetsfärgrymd du anger i dialogrutan Färginställningar.

Lab-färgläget

Högst upp

Färgmodellen CIE L*a*b* (Lab) baseras på människans uppfattning av färg. De numeriska värdena i Lab beskriver alla färger som en person med normal syn kan uppfatta. Eftersom Lab beskriver hur en färg ser ut och inte hur mycket färg som krävs för att återge färg på en enhet (till exempel en skärm, skrivare eller digitalkamera), anses Lab vara en enhetsoberoende färgmodell. I färghanteringssystem används Lab som en färgreferens för att överföra en färg från en färgrymd till en annan med förutsägbart resultat.

I Lab-färgläget finns en ljushetskomponent (L) som kan variera mellan 0 och 100. I Adobe Färgväljaren och panelen Färg kan a-komponenten (röd-grön axel) och b-komponenten (blå-gul axel) variera mellan +127 och –128.

Lab-bilder kan sparas i formaten Photoshop, Photoshop EPS, Large Document Format (PSB), Photoshop PDF, Photoshop Raw, TIFF, Photoshop DCS 1.0 och Photoshop DCS 2.0. 48-bitarsbilder (16 bitar per kanal) kan sparas i formaten Photoshop, Large Document Format (PSB), Photoshop PDF, Photoshop Raw och TIFF.

Obs! *I formaten DCS 1.0 och DCS 2.0 konverteras filen till CMYK när den öppnas.*

Gråskaleläge

Högst upp

I gråskaleläge används olika nyanser av grått i bilden. I 8-bitarsbilder kan det finnas upp till 256 nyanser av grått. Varje pixel i en gråskalebild har

ett intensitetsvärde mellan 0 (svart) och 255 (vitt). I 16- och 32-bitarsbilder finns ett mycket större antal nyanser än i 8-bitarsbilder.

Gråskalevärden kan också uttryckas som ett procentvärde för täckningsgraden med svart tryckfärg (0 % är lika med vitt, 100 % är lika med svart).

I gråskaleläget används det inställda intervall för arbetsfärgrymd som du anger i dialogrutan Färginställningar.

Högst upp

Bitmappsläge

I bitmappsläget används två färgvärden (svart och vitt) för att återge pixlarna i en bild. Bilder i bitmappsläge kallas 1-bits punktuppbyggda bilder, eftersom deras bitdjup är 1.

Högst upp

Duplexfärgläge

I duplexfärgläget skapas gråskalebilder av typerna duplex (två färger), triplex (tre färger) och kvadruplex (fyra färger) med hjälp av en till fyra anpassade tryckfärger.

Högst upp

Indexerad färg

I läget Indexerad färg kan 8-bitarsbilder med upp till 256 färger framställas. När en bild konverteras till indexerad färg skapar Photoshop en färgtabell (CLUT, Color Lookup Table), där färgerna i bilden lagras och indexeras. Om en färg i den ursprungliga bilden inte finns i tabellen väljer programmet den närmaste färgen eller använder gitter för att simulera originalfärgen med hjälp av de tillgängliga färgerna.

Läget Indexerad färg medför visserligen en begränsad färgpalett men också en minskad filstorlek samtidigt som den visuella kvaliteten bibehålls för multimediepresentationer, webbsidor och liknande. I det här läget är redigeringsmöjligheterna begränsade. Om du behöver redigera bilden mycket bör du tillfälligt konvertera den till RGB-läget. Filer i indexerad färg kan sparas i formaten 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.

Högst upp

Flerkanalsläge

I flerkanalsläget innehåller bilderna 256 toner av grått för varje kanal vilket är användbart för särskilda utskriftsändamål. Bilder i flerkanalsläge kan sparas i formaten Photoshop, Stort dokumentformat (PSB), Photoshop 2.0, Photoshop Raw och Photoshop DCS 2.0.

De här riktlinjerna gäller när du konverterar bilder till flerkanalsläget:

- Lager stöds inte och tas därför bort.
- Färgkanalerna i den ursprungliga bilden blir dekorfärgskanaler i den konverterade bilden.
- Om du konverterar en CMYK-bild till flerkanalsläget skapas dekorfärgskanaler för cyan, magenta, gult och svart.
- Om du konverterar en RGB-bild till en flerkanalsbild skapas dekorfärgskanaler för cyan, magenta och gult.
- Om du tar bort en kanal från en RGB-, CMYK- eller Lab-bild konverteras bilden automatiskt till flerkanalsläge, sammansatta lager.
- Om du vill exportera en flerkanalsbild sparar du den i Photoshop DCS 2.0-format.

Obs! *Indexerad färg och 32-bitars bilder kan inte konverteras till flerkanalsläge.*

Fler hjälpavsnitt

Om arbetsfärgrymder

Skärmkorrektur av färger

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Om färg

Förstå färg
Färgmodeller, färgrymder och färglägen
Justera en färgs nyans, mättnad och intensitet

Obs! *Klicka på länkarna nedan om du vill ha detaljerade anvisningar. Ställ frågor, föreslå nya funktioner och rapportera problem på feedback.photoshop.com.*

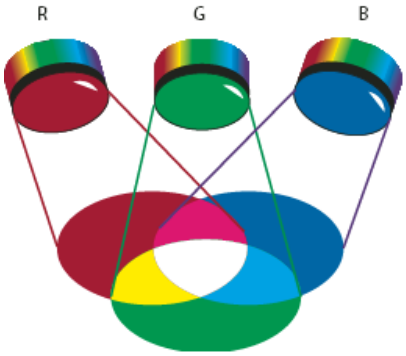
Förstå färg

Högst upp

Genom att förstå hur färger skapas och hur de hänger ihop sinsemellan kan du arbeta effektivare i Photoshop. Att förstå de grundläggande teorierna för färg hjälper dig att producera konsekventa resultat, snarare än att uppnå en viss effekt av ren tur.

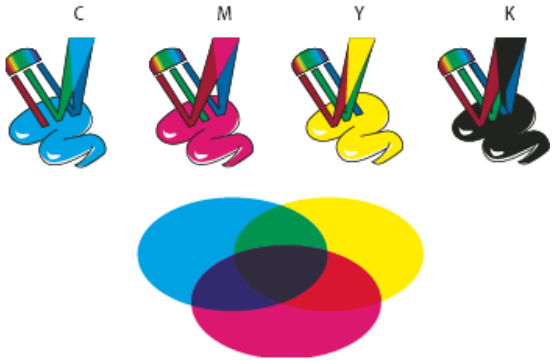
Primärfärger

De additiva primärfärgerna är de tre ljusfärgerna (rött, grönt och blått) som kan återge alla färgerna i det synliga spektrumet när de kombineras tillsammans. Om vi lägger ihop lika delar av rött, blått och grönt blir resultatet vitt. Om det varken finns något rött, blått eller grönt ljus blir resultatet svart. Bildskärmar för datorer är ett exempel på användning av additiva primärfärger för att skapa färger.



Additiva färger (RGB)
***R.** Röd **G.** Grön **B.** Blå*

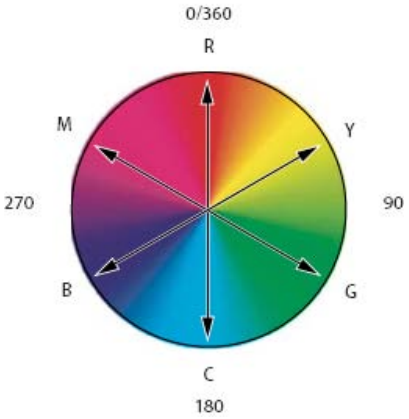
Subtraktiva primärfärger är pigment som skapar ett spektrum av färger i olika kombinationer. Till skillnad från bildskärmar använder skrivare subtraktiva primärfärger (pigment i färgerna cyan, magenta, gult och svart) för att producera färger med hjälp av subtraktiv blandning. Begreppet subtraktiv används eftersom primärfärgerna är rena tills man börjar blanda dem med varandra, då de resulterar i färger som är mindre rena versioner av primärfärgerna. Färgen orange skapas till exempel genom en subtraktiv blandning av magenta och gult.



Subtraktionsfärger (CMYK)
***C.** Cyan **M.** Magenta **Y.** Gul **K.** Svart*

Färgcirkeln

Om du inte har arbetat med att justera färgkomponenter tidigare, kan det vara bra att ha ett färgcirkeldiagram till hands när du arbetar med färgbalans. Med hjälp av färgcirkeln kan du räkna ut hur en förändring av en färgkomponent kommer att påverka de övriga färgerna i bilden och även hur konverteringar mellan färgmodellerna RGB och CMYK kommer att se ut.



Färgcirkel
***R.** Röd **Y.** Gul **G.** Grön **C.** Cyan **B.** Blå **M.** Magenta*

Du kan t.ex. minska andelen av en färg på bilden genom att öka andelen av dess motsats i färgcirkeln och tvärtom. Färger som är placerade mittemot varandra i standardfärgcirkeln kallas komplementfärger. På samma sätt kan du öka och minska andelen av en färg genom att justera de två intilliggande färgerna i cirkeln eller till och med genom att justera komplementfärgens två närmaste färger.

I en CMYK-bild kan du minska andelen magenta antingen genom att minska mängden magenta eller genom att öka andelen av dess komplementfärg, grön (den färg som finns på motsatt sida av färgcirkeln från magenta). I en RGB-bild kan du minska andelen magenta genom att ta bort rött och blått eller genom att lägga till grönt. Alla dessa ändringar leder till en total färgbalans som innehåller mindre magenta.

Högst upp

Färgmodeller, färgrymder och färglägen

En färgmodell beskriver de färger vi ser och arbetar med i digitala bilder. Varje färgmodell, till exempel RGB, CMYK eller NMI, representerar en metod (vanligen numerisk) för att beskriva färger.

En färgrymd är en färgmodell med ett särskilt tryckbarhetsomfång av färger. Färgmodellen RGB innehåller till exempel ett antal olika färgrymder: Adobe RGB, sRGB, ProPhoto RGB o.s.v.

Varje enhet, till exempel en bildskärm eller skrivare, har sin egen färgrymd och kan endast reproducera färger i sitt eget tryckbarhetsomfång. När en bild flyttas från en enhet till en annan, kan bildens färger ändras eftersom varje enhet tolkar RGB- eller CMYK-värdena enligt sin egen färgrymd. Du kan säkerställa att de flesta färger är samma eller tillräckligt lika för att de ska se likadana ut när bilder flyttas genom att använda färghantering.. Se Varför färger ibland inte stämmer överens.

I Photoshop avgör färgläget för ett dokument vilken färgmodell som används vid visning och utskrift av de aktuella bilderna. Färglägena i Photoshop bygger på de färgmodeller som är användbara för bilder som används för publicering. Du kan välja mellan RGB (Rött, Grönt, Blått), CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black, dvs. cyan, magenta, gult, svart), Lab-färg (bygger på CIE L*a*b*) och Gråskala. I Photoshop ingår också lägen för specialiserad färgutskrift, t.ex. Indexerad färg och Duplexfärg. Färgläget styr antalet färger, antalet kanaler och bildens filstorlek. Vilka verktyg och filformat som finns tillgängliga beror också på färgläget. Se Färglägen.

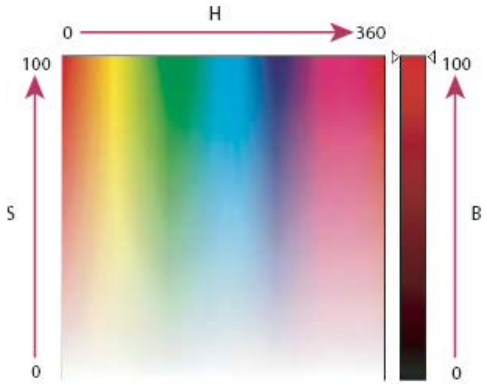
När du arbetar med färger i en bild, justerar du egentligen en uppsättning numeriska värden i filen. Det är lätt att tänka sig ett tal som en färg, men de numeriska värdena är inga absoluta färger i sig själva. De har bara en viss innebörd i färgrymden på den enhet där färgen skapas.

Högst upp

Justera en färgs nyans, mättnad och intensitet

NMI-modellen baseras på människans förmåga att uppfatta färg. Färgerna beskrivs med hjälp av tre grundläggande färgegenskaper:

Nyans Färg som reflekteras från eller genom ett objekt. Den mäts som en plats på standardfärghjulet och uttrycks som ett gradtal mellan 0° och 360°. I vanliga fall är nyansen namnet på färgen, till exempel rött, orange eller grönt.
Mättnad Färgstyrka eller renhet (kallas ibland kroma). Mättnaden motsvarar mängden grått i förhållande till nyansen. Detta anges i procent mellan 0 % (grått) och 100 % (helt mättad). På standardfärghjulet ökar mättnaden från mitten ut mot kanterna.
Intensitet Färgens relativa ljushet eller mörkhet. Detta anges vanligen i procent mellan 0 % (svart) och 100 % (vitt).



NMI-färgmodellen

***H.** Nyans **S.** Mättnad **B.** Intensitet*

Fler hjälpavsnitt

Mer om färghantering

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

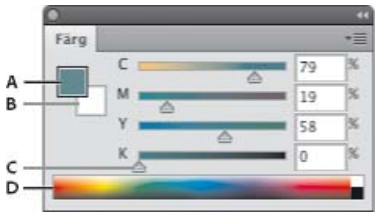
Välja färger i panelen Färg och panelen Färgrutor

Översikt över panelen Färg
Markera en färg på panelen Färg
Markera en färg på panelen Färgrutor

Översikt över panelen Färg

Högst upp

På panelen Färg (Fönster > Färg) visas färgvärdena för de aktuella för- och bakgrundsfärgerna. Med hjälp av reglagen på panelen Färg kan du redigera för- och bakgrundsfärgerna baserat på olika färgmodeller. Du kan också välja en för- eller bakgrundsfärg från det spektrum av färger som visas i färgrampen längst ned på panelen.



Panelen Färg
***A.** Förgrundsfärg **B.** Bakgrundsfärg **C.** Reglage **D.** Färgramp*

Följande varningar kan visas på panelen Färg när du väljer en färg:

- Ett utropstecken i en triangel visas ⚠ ovanför och till vänster om färgrampen när du väljer en färg som inte kan skrivas ut med CMYK-färg.
- En fyrkant visas ovanför och till vänster om färgrampen när du väljer en färg som inte är webbsäker.

Byta färgmodell för reglagen på panelen Färg

✥ Välj ett reglagealternativ på menyn på panelen Färg.

Ändra det spektrum som visas på panelen Färg

1. Välj ett alternativ på menyn på panelen Färg:
   - RGB-spektrum, CMYK-spektrum eller Gråskaleramp om du vill visa spektrumet för den angivna färgmodellen.
   - Aktuella färger om du vill visa färgspektrumet mellan den aktuella förgrundsfärgen och den aktuella bakgrundsfärgen.
2. Om du endast vill visa webbsäkra färger väljer du Gör ramp webbsäker.
   Om du vill ändra färgspektrumet snabbt, håller du ned Skift och klickar på färgrampen tills du ser det spektrum som du vill använda.

Markera en färg på panelen Färg

Högst upp

1. Klicka i rutan förgrunds- eller bakgrundsfärg i panelen Färg för att aktivera den (med svarta konturer)
   När rutan Bakgrundsfärg är aktiv i panelen Färg, ändras bakgrundsfärgen som standard via pipettverktyget.
2. Gör något av följande:
   - Dra färgreglagen. Som standard ändras färgen på reglagen när du drar dem. Du kan förbättra programmets prestanda genom att stänga av den här funktionen. Avmarkera i så fall alternativet Dynamiska färgreglage under Allmänt i dialogrutan Inställningar.
   - Ange värden bredvid färgreglagen.
   - Klicka på färgmarkeringsrutan, välj en färg med färgväljaren och klicka på OK.
   - Peka på färgrampen (pekaren ändrar utseende till en pipett) och ta ett färgprov genom att klicka. Håll ned Alt och klicka för att använda provet i den inaktiva färgmarkeringsrutan.

Markera en färg på panelen Färgrutor

Högst upp

På panelen Färgrutor (Fönster > Färgrutor) lagras färger som används ofta. Du kan lägga till eller ta bort färger på panelen, eller visa olika färgbibliotek för olika projekt.

Om du vill välja en förgrundsfärg, klickar du på en färg på panelen Färgrutor.

- Om du vill välja en bakgrundsfärg håller du ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klickar på en färg på panelen Färgrutor.

Obs! *Ändra hur färgrutorna visas genom att välja ett alternativ på menyn på panelen Färgrutor.*

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Välja färger

Om förgrunds- och bakgrundsfärger
Välja färger i verktygslådan
Välja färger med pipettverktyget
Översikt över Adobe Färgväljaren
Välja färg med Adobe Färgväljaren
Välja en färg när du målar
Välja webbsäkra färger
Välja en CMYK-motsvarighet för en färg som inte kan tryckas
Välja en dekorfärg

Om förgrunds- och bakgrundsfärger

Högst upp

I Photoshop används förgrundsfärgen ör att måla, fylla och rama in markeringar och bakgrundsfärgen ör att skapa övertoningar och fylla raderade områden på en bild. För- och bakgrundsfärgerna används också för vissa specialeffektsfilter.

Du kan ange en ny förgrunds- eller bakgrundsfärg med hjälp av pipettverktyget, panelen Färg, panelen Färgrutor eller Adobes färgväljare.

Förvald förgrundsfärg är svart och förvald bakgrundsfärg är vit. (I en alfakanal är standardförgrunden vit och bakgrunden svart.)

Välja färger i verktygslådan

Högst upp

Den aktuella förgrundsfärgen visas i den övre färgvalsrutan i verktygslådan, och den aktuella bakgrundsfärgen visas i den nedre rutan.

Rutor för förgrunds- och bakgrundsfärg i verktygslådan
***A.** Ikon för standardfärger **B.** Ikon för färgbyte **C.** Förgrundsfärgruta **D.** Bakgrundsfärgruta*

- Om du vill ändra förgrundsfärgen klickar du på den övre färgmarkeringsrutan i verktygslådan, och sedan väljer du en färg i Adobe Färgväljare.
- Om du vill ändra bakgrundsfärgen klickar du på den nedre färgmarkeringsrutan i verktygslådan, och sedan väljer du en färg i Adobe Färgväljare.
- Om du vill ändra ordning på förgrunds- och bakgrundsfärgerna klickar du på ikonen för färgbyte i verktygslådan.
- Om du vill återställa förgrunds- och bakgrundsfärgerna klickar du på ikonen för standardfärger i verktygslådan.

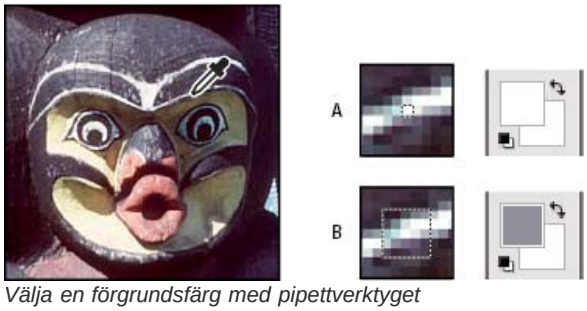
Välja färger med pipettverktyget

Högst upp

Med pipettverktyget tar du prov på färger som du kan använda som ny förgrunds- eller bakgrundsfärg. Du kan ta prov från den aktiva bilden eller någon annanstans på skärmen.

1. Välj verktyget Pipett .
2. Ändra provstorleken på pipetten i alternativfältet genom att välja ett alternativ i menyn Provstorlek:
   Punktprov Avläser det exakta värdet på pixeln som du klickar på.

   3 x 3 medel, 5 x 5 medel, 11 x 11 medel, 31 x 31 medel, 51 x 51 medel, 101 x 101 medel Avläser medelvärdet på det angivna antalet pixlar inom det område du klickar på.



Välja en förgrundsfärg med pipettverktyget

A. *Punktprov* ***B.*** *Genomsnittsprov 5 x 5*

3. Välj något av följande på menyn Prov:
   Alla lager Tar färgprov från alla lager i dokumentet.

   Aktuellt lager Tar färgprov från det aktiva lagret.
4. Välj Visa provring om du vill att en färgcirkel, och en förhandsvisning av färgen ovanför den aktuella bakgrundsfärgen, ska visas på pipetten. (Detta kräver OpenGL. Mer information finns i Aktivera OpenGL och optimera GPU-inställningar.)
5. Gör något av följande:
   - Om du vill välja en ny förgrundsfärg klickar du på bilden. Du kan även peka på bilden, hålla ned musknappen och dra var som helst på skärmen. Markeringsramen för förgrundsfärgen ändras medan du drar. Välj den nya färgen genom att släppa musknappen.
   - Om du vill välja en ny bakgrundsfärg, håller du ned Alt och klickar i bilden. Du kan även peka på bilden, hålla ned Alt, hålla ned musknappen och dra var som helst på skärmen. Markeringsramen för bakgrundsfärgen ändras medan du drar. Välj den nya färgen genom att släppa musknappen.

Om du vill använda pipetten tillfälligt för att välja en förgrundsfärg medan du arbetar med ett målarverktyg, håller du ned Alt.

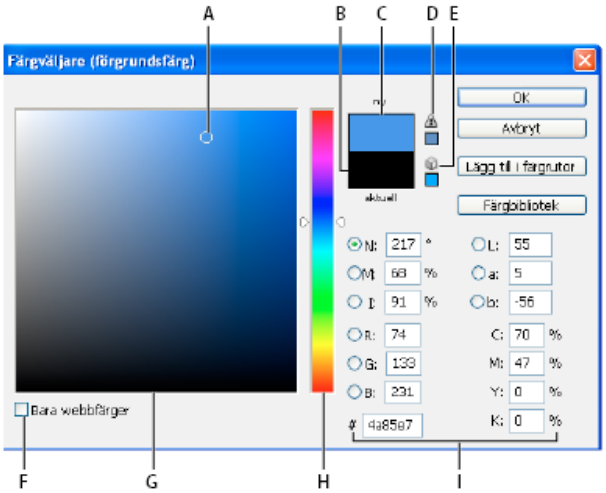
Högst upp

Översikt över Adobe Färgväljaren

Med Adobe Färgväljaren kan du välja färg med hjälp av fyra färgmodeller: NMI, RGB, Lab och CMYK. Du kan använda Adobe Färgväljaren för att ställa in färg på förgrund, bakgrund och text. Du kan också ange målfärger för olika verktyg, kommandon och alternativ.

Du kan konfigurera Adobe Färgväljaren så att du bara kan välja färger som tillhör den webbsäkra paletten, eller välja färger från specifika färgsystem. Photoshop Extended-användare har tillgång till en HDR-väljare (High Dynamic Range) som de kan använda för att välja färger för HDR-bilder.

I fältet Färg i Adobes färgväljare visas färgkomponenter i HSB-färgläget, RGB-färgläget och Lab-färgläget. Om du känner till det numeriska värdet för den färg du vill använda kan du ange det i textfälten. Du kan också förhandsvisa den önskade färgen genom att använda färgfältet och färgreglaget. När du ändrar färgen med färgfältet och färgreglaget justeras siffervärdena i enlighet med det. I färgrutan till höger om färgreglaget visas den nya färgen överst och originalfärgen längst ned. Varningar visas om färgen inte är en webbsäker färg eller om färgen är en ej tryckbar färg .



Adobe Färgväljaren

A. *Vald färg* ***B.*** *Ursprungsfärg* ***C.*** *Justerad färg* ***D.*** *Varningsikon för ej tryckbar färg* ***E.*** *Varningsikon för ej webbsäker färg* ***F.*** *Visar endast webbsäkra färger* ***G.*** *Färgfält* ***H.*** *Färgreglage* ***I.*** *Färgvärden*

När du markerar en färg i Adobe Färgväljaren visas samtidigt färgens numeriska värden för NMI, RGB, Lab, CMYK och hexadecimalvärden. Det här är ett praktiskt sätt att se hur en färg beskrivs i olika färgmodeller.

I Photoshop används Adobe Färgväljaren som standard, men du kan också använda en annan färgväljare genom att ange en inställning. Du kan till exempel använda den färgväljare som är inbyggd i datorns operativsystem eller en plugin-färgväljare från en annan leverantör.

Visa färgväljaren

- Klicka på färgvalsrutan för för- eller bakgrundsfärg i verktygslådan.
- Klicka i rutan Ange förgrundsfärg eller Ange bakgrundsfärg på panelen Färg.

  Färgväljaren visas också när en funktion begär att du ska välja en färg. Detta gör du till exempel genom att klicka på färgrutan i alternativfältet för vissa verktyg eller på pipetterna i vissa dialogrutor för färgjustering.

Högst upp

Välja färg med Adobe Färgväljaren

Du kan välja en färg genom att ange färgkomponentvärden i textrutorna för NMI, RGB och Lab eller med hjälp av färgfältet och färgreglaget.

Om du vill välja färg med färgfältet och färgreglaget ställer du in en färgkomponent genom att klicka på färgreglaget eller flytta reglagetriangeln. Flytta sedan cirkelmarkören eller klicka i färgfältet. På så vis anger du de övriga två färgkomponenterna.

När du ändrar färgen med färgfältet och färgreglaget, justeras siffervärdena för de olika färgmodellerna i enlighet med dina ändringar. I färgrutan till höger om färgreglaget visas den nya färgen överst och originalfärgen längst ned. Varningar visas om färgen inte är en webbsäker färg eller är en ej tryckbar färg .

Det går bra att välja en färg utanför Färgväljarens fönster. När du flyttar pekaren över dokumentfönstret ändras den till pipettverktyget. Då kan du välja en färg genom att klicka i bilden. Den valda färgen visas i Adobe Färgväljaren. Du kan flytta pipettverktyget vart du vill på bildskärmen genom att klicka i bilden och hålla ned musknappen. Välj en färg genom att släppa musknappen.

Välja färg enligt NMI-modellen

När du använder färgmodellen HSB anges nyansen som en vinkel mellan 0° och 360°, vilket motsvarar en placering i färgcirkeln. Mättnaden och intensiteten anges som procentvärden. I färgfältet ökar nyansens mättnad från vänster till höger medan intensiteten ökar nedifrån och upp.

1. Markera alternativet N i Adobe Färgväljaren och ange sedan ett numeriskt värde i textrutan N eller välj en nyans med färgreglaget.
2. Justera mättnad och intensitet genom att klicka i färgfältet, flytta cirkelmarkören eller genom att ange numeriska värden i textrutorna M och I.
3. (Valfritt) Du kan visa färgens mättnad eller intensitet i färgfältet genom att markera alternativet M eller I och på så vis justera dessa ytterligare.

Välja färg enligt RGB-modellen

Välj en färg genom att ange dess röda, gröna och blå komponenter.

1. Ange numeriska värden i textrutorna R, G och B i Adobe Färgväljaren. Ange komponentvärden mellan 0 och 255 (0 är ingen färg och 255 är den rena färgen).
2. Om du vill välja färg med hjälp av färgfältet och färgreglaget klickar du på antingen R, G eller B och justerar sedan reglaget och färgfältet.

   Den färg du klickar på visas i färgreglaget med 0 (inget av den färgen) längst ned och 255 (maximal mängd av färgen) längst upp. I färgfältet visas intervallet för de två andra komponenterna, en på den vågräta axeln och en på den lodräta.

Välja färg enligt Lab-modellen

När du väljer en färg baserat på Lab-färgmodellen anger värdet L färgens luminositet (ljusstyrka). Värdet A anger hur röd eller grön en färg är. Värdet B anger hur blå eller gul en färg är.

1. Ange värden för L (mellan 0 och 100) och för A och B (mellan –128 och +127) i Adobe Färgväljaren.
2. (Valfritt) Du kan justera färgen med hjälp av färgreglaget eller färgfältet.

Välja färg enligt CMYK-modellen

Du kan välja en färg genom att ange varje komponentvärde som andelen cyan, magenta, gult och svart i procent.

❖ Ange procentvärden för C, M, Y och K i Adobe Färgväljaren eller välj en färg med hjälp av färgreglaget och färgfältet.

Välja en färg genom att ange ett hexadecimalt värde

Du kan välja en färg genom att ange ett hexadecimalt värde som definierar R-, G- och B-komponenterna i en färg. De tre sifferparen anges i värden från 00 (minimal ljusstyrka) till ff (maximal ljusstyrka). 000000 är t.ex. svart, ffffff vitt och ff0000 rött.

❖ Ange ett hexadecimalt värde i textrutan # i Adobe Färgväljaren.

Högst upp

Välja en färg när du målar

Med HUD-färgväljaren (heads-up-display) kan du utgå från bildens färger och snabbt välja färger när du målar i dokumentfönstret.

Obs! *HUD-färgväljaren kräver OpenGL. (Mer information finns i Aktivera OpenGL och optimera GPU-inställningar.)*

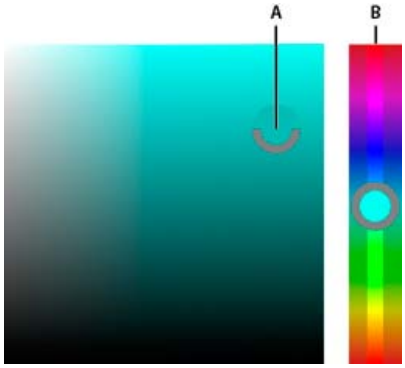
Välj vilken typ av HUD-färgväljare du vill använda

1. Välj Redigera > Inställningar > Allmänt (Windows) eller Photoshop > Inställningar > Allmänt (Mac OS).
2. Från menyn HUD-färgväljare väljer du Nyansrand om du vill ha en lodrätt väljare eller Nyanshjul om du vill ha en rund väljare.

Välj en färg från HUD-färgväljaren

1. Välj ett målarverktyg.
2. Tryck på Skift + Alt och högerklicka (Windows) eller Kontroll + Alt + Kommando (Mac OS).
3. Du öppnar färgväljaren genom att klicka i dokumentfönstret. Dra sedan för att välja en nyans och skugga.

När du har klickat i dokumentfönstret kan du släppa knapparna. Du kan trycka ned blanksteg tillfälligt för att behålla skuggan medan du väljer en annan nyans (eller vice versa).



Välja färg med HUD-väljaren
***A.** Skugga **B.** Nyans*

Om du hellre vill välja en färg från bilden öppnar du pipetten genom att hålla ned Alt.

Högst upp

Välja webbsäkra färger

Webbsäkra färger är de 216 färger som används i webbläsare oavsett plattform. Alla färger i en bild ändras till någon av dessa färger i webbläsaren när bilden visas på en 8-bitars bildskärm. De 216 färgerna utgör en delmängd av de 8-bitars färgpaletter som används i Mac OS. Genom att endast använda dessa färger kan du försäkra dig om att de bilder du skapar för webbsidor inte kommer att rastreras i ett system som visar 256 färger.

Välja webbsäkra färger i färgväljaren

❖ Välj alternativet Endast webbfärger i det nedre vänstra hörnet av Adobes färgväljare. Alla färger du väljer när det här alternativet är markerat är webbsäkra.

Byta ut en icke webbsäker färg mot en webbsäker färg

Om du väljer en färg som inte är webbsäker, visas en varningskub bredvid färgrektangeln i Adobe Färgväljaren.

❖ Klicka på varningskuben om du vill välja närmaste webbsäkra färg. (Om ingen kub visas är färgen webbsäker.)

Välja en webbsäker färg på panelen Färg

1. Klicka på färgpanelfliken eller välj Fönster > Färg för att visa panelen Färg.
2. Välj ett alternativ för val av webbsäkra färger:
   - Välj Gör ramp webbsäker på menyn på panelen Färg. Alla färger du väljer när det här alternativet är markerat är webbsäkra.
   - Välj Webbfärgreglage på menyn på panelen Färg. Som standard justeras inställningen av webbfärgreglage automatiskt till webbsäkra färger (anges med streckmarkeringar) när du drar dem. Du kan välja färger som inte är webbsäkra genom att Alt-dra reglagen.

   Om du väljer en färg som inte är webbsäker, visas en varningskub ovanför färgrampen till vänster på panelen Färg. Klicka på varningskuben om du vill välja närmaste webbsäkra färg.

Högst upp

Välja en CMYK-motsvarighet för en färg som inte kan tryckas

Vissa färger i färgmodellerna RGB, NMI och Lab kan inte tryckas eftersom de saknar motsvarighet i färgmodellen CMYK. De kallas därför för ej tryckbara färger. Om du väljer en färg som inte är tryckbar i Adobes färgväljare eller på panelen Färg visas en varningstriangel. I rutan under triangeln visas färgens närmaste CMYK-motsvarighet.

***Obs!** Varningstriangeln visas inte på panelen Färg när du använder webbfärgreglagen.*
❖ Du kan välja närmaste CMYK-motsvarighet genom att klicka på varningstriangeln i dialogrutan Färgväljaren eller på panelen Färg.
Tryckbara färger fastställs med hjälp av den aktuella CMYK-arbetsyta som definieras i dialogrutan Färginställningar.

Högst upp

Välja en dekorfärg

I Adobe Färgväljaren kan du välja färger från PANTONE MATCHING SYSTEM®, Trumatch® Swatching System™, Focoltone® Colour System, Toyo Color Finder™ 1050-systemet, ANPA-Color™-systemet, färgsystemet HKS® och DIC Color Guide.

För att färgerna i det slutliga trycket ska se ut som du har tänkt dig, bör du rådfråga det tryckeri eller den servicebyrå du anlitar och välja dina färger med hjälp av en tryckt färgkarta. Tillverkarna rekommenderar att du skaffar en ny färgkarta varje år för att undvika blekta färger och andra skador.

Viktigt! *I Photoshop trycks dekorfärger som CMYK-plåtar (processfärg) i alla bildlägen utom Duplex. Om du vill trycka verkliga dekorfärgsplåtar måste du skapa dekorfärgskanaler.*

1. Öppna Adobe Färgväljaren och klicka på Färgbibliotek.

   I dialogrutan Egna färger visas den färg som närmast motsvarar den valda färgen i Adobe Färgväljaren.

2. Välj ett färgbibliotek under Bok. Beskrivningar av färgbiblioteken finns nedan.
3. Leta upp den färg du vill använda genom att ange färgens nummer eller genom att dra trianglarna längs rullningslisten.
4. Klicka på den önskade färgrutan i listan.

Dekorfärgbibliotek

Adobe Färgväljaren innehåller funktioner för följande färgsystem:

ANPA-COLOR Används ofta vid tryck av dagstidningar. ANPA-COLOR ROP Newspaper Color Ink Book innehåller exempel på ANPA-färger.

DIC Color Guide Används vanligen för utskrifter i Japan. Du kan få mer information av Dainippon Ink & Chemicals, Inc. i Tokyo (Japan).

FOCOLTONE Innehåller 763 CMYK-färger. Focoltone-färger gör det enklare att undvika svällnings- och passningsproblem i samband med prepress genom att de övertryckningar som färgerna består av visas. En bok med färgrutor som innehåller specifikationer för process- och dekorfärger, övertrycksdiagram samt en bok för märkning av layout finns tillgänglig från Focoltone. Kontakta Focoltone International, Ltd., i Stafford, Storbritannien för mer information.

HKS-färgrutor Används för tryckändamål i Europa. Varje färg har en angiven CMYK-motsvarighet. Du kan välja mellan HKS E (för löpande kontorspapper), HKS K (för glättat papper), HKS N (för naturligt papper) och HKS Z (för dagstidningar). Färgexempel finns för samtliga färgskalor. HKS-processböcker och HKS-färgrutor har lagts till på färgsystemmenyn.

PANTONE® Används för återgivning av dekorfärger. PANTONE MATCHING SYSTEM kan återge 1114 färger. PANTONEs färgkartor och böcker trycks på bestruket, obestruket och matt papper för att säkerställa korrekt visualisering av det tryckta resultatet och bättre tryckningskontroll. Du kan skriva ut en heltäckande PANTONE-färg i CMYK. Om du vill jämföra en heltäckande PANTONE-färg med dess närmast motsvarande processfärg använder du PANTONEs jämförelsekarta för heltäckande färger och processfärger. Procentsatserna för CMYK anges under varje färg. Du kan få mer information av Pantone, Inc. i Carlstadt, New Jersey (USA) (www.pantone.com).

TOYO Color Finder 1050 Innehåller fler än 1 000 färger baserat på de mest förekommande tryckfärgerna som används i Japan. Processböcker och färgrutor för TOYO Processfärgsökare har lagts till på färgsystemmenyn. TOYO Color Finder 1050 Book innehåller tryckta exempel på Toyo-färger och kan erhållas från tryckerier och återförsäljare av grafiskt material Kontakta Toyo Ink Manufacturing Co., Ltd., i Tokyo, Japan för mer information.

TRUMATCH Ger förutsägbar CMYK-färgmatchning med över 2 000 datorgenererade, tryckbara färger. Trumatch-färgerna täcker den synliga delen av CMYK-färgomfånget i jämnstora steg. Trumatch Color visar upp till 40 färgtoner och skuggor för varje nyans, där alla ursprungligen skapats med en fyrfärgsprocess och kan reproduceras i fyra färger med elektroniska fotosättare. Dessutom medföljer fyra grå nyanser. Du kan få mer information av Trumatch Inc. i New York City, New York.

Fler hjälpavsnitt

Anpassa färginställningar

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Blandningslägen

Beskrivningar av blandningsläget
Exempel på blandningslägen

Blandningsläget som har angetts i alternativfältet styr hur pixlarna i bilden påverkas av ett målar- eller redigeringsverktyg. Du kan lättare föreställa dig effekten av en blandning om du använder och förstår innebörden av följande färgbegrepp:

- Basfärgen är bildens ursprungliga färg.
- Blandningsfärgen är den färg som appliceras med målar- eller redigeringsverktyget.
- Resultatfärgen är den färg som uppstår vid blandningen.

Beskrivningar av blandningsläget

Högst upp

Välj ett alternativ på snabbmenyn Läge i alternativfältet.

Obs! *Följande blandningslägen är tillgängliga för 32-bitars bilder: Normal, Lös upp, Mörkare, Multiplicera, Ljusare, Linjär skugga (Lägg till), Differens, Nyans, Mättnad, Färg, Luminiscens, Ljusare färg och Mörkare färg.*

Normal Redigera eller måla varje bildpunkt så att den får resultatfärgen. Det är standardläget. (Normalläget kallas Tröskelvärde när du arbetar med bitmappsbilder eller bilder med indexerad färg.)

Lös upp Redigera eller måla varje bildpunkt så att den får resultatfärgen. Resultatfärgen är dock en slumpmässig ersättning av pixlarna med bas- eller blandningsfärgen, beroende på den aktuella pixelns opacitet.

Lägg bakom Redigerar eller målar endast genomskinliga delar av ett lager. Det här läget fungerar endast för lager där alternativet för att låsa genomskinlighet är inaktiverat och ger samma effekt som när du målar på baksidan av en genomskinlig acetatfilm.

Radera Redigerar eller målar varje pixel så att den blir genomskinlig. Det här läget är tillgängligt för formverktyget (när fyllningsområde ☐ har valts), färgpytsverktyget, penselverktyget, pennverktyget, kommandot Fyll och kommandot Linje. Det här läget kan endast användas för lager med inaktiverat alternativ för att låsa genomskinlighet.

Mörkare Färginformationen för bas- och blandningsfärg kontrolleras och den färg som är mörkast används som resultatfärg. Pixlar som är ljusare än blandningsfärgen ersätts medan pixlar som är mörkare än blandningsfärgen behålls oförändrade.

Multiplicera Färginformationen för bas- och blandningsfärg för varje kanal multipliceras med varandra. Resultatfärgen är alltid en mörkare färg. Om du multiplicerar någon färg med svart blir resultatet alltid svart. Om du multiplicerar någon färg med vitt blir resultatet alltid oförändrat. När du målar med någon annan färg än svart eller vitt, blir färgen mörkare för varje nytt penseldrag. Effekten påminner om den du får om du ritar på en bild med flera filtpennor.

Efterbel. färg Färginformationen för varje kanal kontrolleras, och basfärgen förmörkas så att den återspeglar blandningsfärgen genom att kontrasten mellan dessa färger ökas. Om du blandar med vitt förändras inte färgen.

Linjär efterbelysning Färginformationen för varje kanal kontrolleras, och basfärgen förmörkas så att den återspeglar blandningsfärgen genom att intensiteten minskas. Om du blandar med vitt förändras inte färgen.

Ljusare Färginformationen för bas- och blandningsfärg kontrolleras och den färg som är ljusast används som resultatfärg. Pixlar som är mörkare än blandningsfärgen ersätts medan pixlar som är ljusare än blandningsfärgen behålls oförändrade.

Raster Den inverterade färginformationen för bas- och blandningsfärg för varje kanal multipliceras med varandra. Resultatfärgen är alltid en ljusare färg. Om du rastrerar någon färg med svart blir resultatet oförändrat. Om du rastrerar någon färg med vitt blir resultatet vitt. Effekten påminner om den du får när du projicerar flera diabilder över varandra.

Färgskugga Färginformationen för varje kanal kontrolleras, och basfärgen görs ljusare så att den återspeglar blandningsfärgen genom att kontrasten mellan dessa färger minskas. Om du blandar med svart förändras inte färgen.

Linjär skugga (Lägg till) Färginformationen för varje kanal kontrolleras, och basfärgen görs ljusare så att den återspeglar blandningsfärgen genom att intensiteten ökas. Om du blandar med svart förändras inte färgen.

Täcka över Multiplicerar eller rastrerar färgerna beroende på basfärgen. Mönster eller färger täcker befintliga pixlar samtidigt som högdagrar och skuggor i basfärgen bevaras. Basfärgen ersätts inte utan blandas med blandningsfärgen så att ursprungsfärgens ljus- eller mörkhet återspeglas.

Mjukt ljus Gör färgerna mörkare eller ljusare beroende på blandningsfärgen. Effekten påminner om den du får när du belyser bilden med en dämpad strålkastare. Om blandningsfärgen (ljuskällan) är ljusare än 50 % grått, belyses bilden som om den vore skuggad. Om blandningsfärgen är mörkare än 50 % grå blir bilden mörkare, som om den efterbelysts. Om du målar med en ren svart eller vit färg skapar du en yta med betydligt mörkare eller ljusare färg, men resultatet blir inte ren svart eller vit färg.

Skarpt ljus Multiplicerar eller rastrerar färgerna beroende på blandningsfärgen. Effekten påminner om den du får när du belyser bilden med en stark strålkastare. Om blandningsfärgen (ljuskällan) är ljusare än 50 % grått, belyses bilden som om den vore rastrerad. Detta är användbart när du vill skapa högdagrar på en bild. Om blandningsfärgen är mörkare än 50 % grått, blir bilden mörkare som om den vore flerdubblad. Det är användbart när du vill skapa skuggor i en bild. Om du målar med ren svart eller vit färg blir resultatet helt svart eller vitt.

Klart ljus Efterbelyser eller skuggar färgerna genom att öka eller minska kontrasten beroende på blandningsfärgen. Om blandningsfärgen (ljuskällan) är ljusare än 50 % grått görs bilden ljusare genom att kontrasten minskas. Om blandningsfärgen är mörkare än 50 % grått görs bilden

mörkare genom att kontrasten ökas.

Linjärt ljus Efterbelyser eller skuggar färgerna genom att öka eller minska intensiteten beroende på blandningsfärgen. Om blandningsfärgen (ljuskällan) är ljusare än 50 % grått görs bilden ljusare genom att intensiteten ökas. Om blandningsfärgen är mörkare än 50 % grått, görs bilden mörkare genom att kontrasten ökar.

Strålljus Ersätter färgerna beroende på blandningsfärgen. Om blandningsfärgen (ljuskällan) är ljusare än 50 % grått ersätts pixlar som är mörkare än blandningsfärgen, och pixlar som är ljusare än blandningsfärgen ändras inte. Om blandningsfärgen (ljuskällan) är mörkare än 50 % grått ersätts pixlar som är ljusare än blandningsfärgen, och pixlar som är mörkare än blandningsfärgen ändras inte. Det är användbart när du vill skapa specialeffekter i en bild.

Hård blandning Lägger till röda, gröna och blå kanalvärden i blandningsfärgen till basfärgens RGB-värden. Om summan av värdena för en kanal är 255 eller högre används värdet 255. Om summan är mindre än 255, används 0. Därför har alla blandade pixlar röda, gröna och blå kanalvärden på 0 eller 255. Detta förändrar alla pixlar till primära additiva färger (röd, grön eller blå), vit eller svart.

Obs! *Avseende CMYK-bilder så ändras alla pixlar med hård blandning till primära subtraktiva färger (cyan, gul eller magenta), vit eller svart. Maximalt färgvärde är 100.*

Differens Färginformationen för bas- och blandningsfärg kontrolleras, och därefter dras antingen blandningsfärgen från basfärgen eller tvärtom, beroende på vilken färg som har högst ljusstyrka. Blandning med vitt innebär att basfärgens värden inverteras, medan blandning med svart inte medför någon förändring.

Uteslutning Ger en effekt som påminner om läget Differens men med lägre kontrast. Om du blandar med vitt inverteras basfärgens värden. Om du blandar med svart förändras inte färgen.

Subtrahera Färginformationen kontrolleras för varje kanal och blandningsfärgen skiljs från basfärgen. I 8- och 16-bitarsbilder bortfaller alla negativa resultat och värdet blir noll.

Dela upp Färginformationen kontrolleras för varje kanal och blandningsfärgen skiljs från basfärgen.

Nyans Ger en resultatfärg med basfärgens luminans och mättnad och blandningsfärgens nyans.

Mättnad Ger en resultatfärg med basfärgens luminans och nyans och blandningsfärgens mättnad. Om du använder det här läget för ett område utan mättnad (värdet 0 för grått) sker inte någon förändring.

Färg Ger en resultatfärg med basfärgens luminans och blandningsfärgens nyans och mättnad. Det innebär att bildens gråtoner bevaras, vilket är användbart vid färgläggning av monokroma bilder och vid toning av färgbilder.

Luminiscens Ger en resultatfärg med basfärgens nyans och mättnad och blandningsfärgens luminans. Detta läge skapar den inverterade effekten av Färg-läget.

Ljusare färg Jämför summan av alla kanalvärden för blandnings- och basfärgen och visar färgen med det högre värdet. Med Ljusare färg skapas ingen tredje färg, vilket är möjligt med blandningen Ljusare, eftersom de högsta kanalvärdena från både bas- och blandningsfärgen används för att skapa resultatfärgen.

Mörkare färg Jämför summan av alla kanalvärden för blandnings- och basfärgen och visar färgen med det lägre värdet. Med Mörkare färg skapas ingen tredje färg, vilket är möjligt med blandningen Mörkare, eftersom de lägsta kanalvärdena från både bas- och blandningsfärgen används för att skapa resultatfärgen.

Högst upp

Exempel på blandningslägen

Exemplen visar resultatet av att måla delar av bildens framsida med de olika blandningslägena.

En demonstrationsvideo om hur du använder blandningslägen finns på www.adobe.com/go/vid0012_se.

Originalbild	*Normal, 100 % opacitet*	*Normal, 50 % opacitet*	*Lös upp, 50 % opacitet*
Lägg bakom	*Radera*	*Mörkare*	*Multiplicera*

Efterbel. färg	*Linjär efterbelysning*	*Ljusare*	*Raster*
Färgskugga	*Linjär skugga (Lägg till)*	*Täcka över*	*Mjukt ljus*
Skarpt ljus	*Klart ljus*	*Linjärt ljus*	*Strålljus*
Hård blandning	*Differens*	*Uteslutning*	*Subtrahera*
Dela upp	*Nyans*	*Mättnad*	*Färg*
Luminiscens, 80 % opacitet	*Ljusare färg*	*Mörkare färg*	

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Lägga till en villkorsstyrd lägesändring i ett funktionsmakro

Lägga till en villkorsstyrd lägesändring i ett funktionsmakro

Högst upp

Lägga till en villkorsstyrd lägesändring i ett funktionsmakro

Du kan ange villkor för en lägesändring så att konverteringen äger rum under ett funktionsmakro, dvs. en serie kommandon som används i följd på en fil eller en grupp filer. När en lägesändring ingår i ett funktionsmakro kan det uppstå ett fel om filen som öppnas inte har det källläge som har angetts i funktionsmakrot. Ett steg i ett funktionsmakro kan t.ex. vara att konvertera en bild med källläget RGB till målläget CMYK. Om du utför det här funktionsmakrot på en bild i gråskaleläge eller något annat källläge förutom RGB, uppstår det ett fel.

Vid inspelning av ett funktionsmakro kan du ange ett eller flera källlägen och ett målläge med kommandot Ändra färgläge.

1. Börja spela in ett funktionsmakro.
2. Välj Arkiv > Automatisera > Ändra färgläge.
3. Välj ett eller flera lägen som källlägen i dialogrutan Ändra färgläge. Du kan också använda knapparna Alla eller Inga om du vill markera alla lägen eller inget läge.
4. Välj ett målläge på snabbmenyn Läge.
5. Klicka på OK. Den villkorsstyrda lägesändringen visas som ett nytt steg på panelen Funktionsmakron.

Fler hjälpavsnitt

Lägga till villkorliga funktionsmakron | Creative Cloud

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Lägga till färgrutor från HTML CSS och SVG

Obs! *Den här funktionen introducerades i Creative Cloud-versionen av Photoshop CS6.*

Du kan lägga till alla färger som specificeras i ett HTML-, CSS- eller SVG-dokument i panelmenyn **Färgrutor**. Om ett färgvärde upprepas i dokumentet kommer färgen bara läggas till en gång. Denna funktion känner igen följande HTML-/CSS-färgsyntaxer: #112233, #123, rgb(1,2,3), rgba(1,2,3,4), hsb(1,2,3) och hsba(1,2,3,4).

1. Gör något av följande i panelmenyn **Färgrutor**:
   - Välj **Läs in färgrutor** i panelmenyn.
   - Välj **Ersätt färgrutor** i panelmenyn.
2. Leta reda på och välj HTML-, CSS- eller SVG-filen i rutan **Läs in** och klicka på **Läs in**.

Mer information finns i Anpassa färgväljare och färgrutor

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

High Dynamic Range-bilder

Om High Dynamic Range-bilder
Ta foton för HDR-bilder
Funktioner som stöder HDR-bilder med 32 bitar per kanal
Sammanfoga bilder till HDR
Justera visat dynamisk omfång för 32-bitars HDR-bilder
Om HDR-färgväljaren
Måla i HDR-bilder

Om High Dynamic Range-bilder

Högst upp

Det dynamiska omfånget (förhållandet mellan mörka och ljusa områden) i den synliga världen är mycket större än vad det mänskliga ögat kan uppfatta och vad som kan visas på en bildskärm eller skrivas ut. Det mänskliga ögat kan visserligen anpassas till mycket olika ljusnivåer, men de flesta kameror och datorskärmar har endast ett begränsat dynamiskt omfång. Eftersom man arbetar med ett sådant begränsat dynamiskt omfång måste fotografer, filmskapare och andra som arbetar med digitala bilder vara noga med vad som är viktigt i bilden.

HDR-bilder (High Dynamic Range) öppnar en ny värld av möjligheter eftersom de kan återge hela den synliga världens dynamiska omfång. Alla luminositetsvärden i den avbildade scenen representeras proportionellt och lagras i HDR-bilden, så när du justerar exponeringen i en HDR-bild är det som att justera exponeringen när du fotograferar scenen.

Lägga samman bilder med olika exponeringar till en HDR-bild
***A.** Bild med skuggdetalj och kapade högdagrar **B.** Bild med högdagerdetalj och kapade skuggor **C.** HDR-bild med den avbildade scenens dynamiska omfång*

I Photoshop lagras luminositetsvärdena för en HDR-bild med en numerisk, 32 bitar lång (32 bitar per kanal) flyttalsrepresentation. HDR-bildens luminositetsvärden är direkt relaterade till mängden ljus i den avbildade scenen. I bildfiler med 16 och 8 bitar per kanal (ej flyttal) lagras däremot luminansvärden i intervallet svart till pappersvitt, vilket endast är en bråkdel av det dynamiska intervall som finns i verkligheten.

Med kommandot Lägg samman till HDR Pro kan du skapa HDR-bilder utifrån flera foton som tagits med olika slutartider. HDR-bilder innehåller intensitetsnivåer som inte kan visas på en vanlig skärm med 24 bitars färgdjup. Du har därför möjlighet att justera förhandsvisningen av HDR-bilder. Om du behöver skriva ut HDR-bilder eller använda verktyg och filter som inte fungerar med dessa bilder kan du först omvandla dem till bilder med 16 eller 8 bitar per kanal.

Ta foton för HDR-bilder

Högst upp

Tänk på följande när du tar foton som ska kombineras med kommandot Lägg samman till HDR Pro:

- Stabilisera kameran med ett stativ.
- Ta tillräckligt många bilder för att få med hela det dynamiska omfånget i motivet. Försök ta åtminstone fem till sju bilder. Det kan behövas ännu fler exponeringar beroende på motivets dynamiska omfång. Ta allra minst tre foton.
- Skapa olika exponeringar genom att variera slutarhastigheten. Om du ändrar bländaren blir fältdjupet olika i de olika exponeringarna, vilket kan ge sämre resultat. Om du ändrar ISO eller bländare kan det även ge upphov till brus eller vinjetter i bilden.
- I allmänhet är det ingen idé att använda kamerans automatiska motivsökning eftersom exponeringsändringarna är för små.
- De olika fotonas exponeringar ska skilja sig med ett eller två EV-steg (motsvarande ett eller två f-steg).
- Variera inte ljuset genom att t.ex. använda blixt i en exponering men inte i nästa.
- Se till att inget rör sig i det avbildade motivet. Exponeringssammanläggning fungerar bara med olika exponeringar av exakt samma motiv.

Funktioner som stöder HDR-bilder med 32 bitar per kanal

Högst upp

Du kan använda följande verktyg, justeringar och filter med HDR-bilder med 32 bitar per kanal. (Om du behöver fler Photoshop-funktioner kan du konvertera en bild med 32 bitar per kanal till 16 eller 8 bitar per kanal. Om du vill ha kvar originalbilden skapar du en kopia med kommandot Spara som.)

Justeringar Nivåer, Exponering, Nyans/mättnad, Blanda kanaler och Fotofilter.
Obs! *Kommandot Exponering kan visserligen användas med bilder med 8 eller 16 bitar per kanal, men har främst utformats för att justera exponeringen i HDR-bilder med 32 bitar per kanal.*
Blandningslägen Normal, lös upp, mörkare, multiplicera, gör ljusare, mörkare färg, linjär skugga (lägg till), ljusare färg, differens, subtrahera, dela upp, nyans, mättnad, färg och luminans.
Skapa nya dokument med 32 bitar per kanal Alternativet 32 bitar finns på snabbmenyn Bitdjup till höger om snabbmenyn Färgläge i dialogrutan Nytt.
Kommandon på Redigera-menyn Alla kommandon inklusive Fyllning, Linje, Omforma fritt och Omforma.
Filformat Photoshop (PSD, PSB), Radiance (HDR), Portable Bit Map (PBM), OpenEXR och TIFF.
Obs! *I Photoshop kan du öppna och läsa, men inte spara, filer i formatet LogLuv TIFF.*
Filter Medel, Rutoskärpa, Gaussisk oskärpa, Rörelseoskärpa, Radiell oskärpa, Formoskärpa, Ytoskärpa, lägg till brus, Moln, Differensmoln, Linsöverstrålning, Smart skärpa, Oskarp mask, Relief, Ej sammanflätning, NTSC-färger, Högpass, Maximum, Minimum och Förskjutning.
Bildkommandon Bildstorlek, Storlek på arbetsyta, Bildrotation, Beskär, Rensa, Duplicera, Använd bild, Beräkningar och Variabler.
Visa Pixelproportioner (Egna pixelproportioner, Ta bort pixelproportioner, Återställ pixelproportionerna o.s.v.)
Lager Nya lager, duplicerade lager, justeringslager (Nivåer, Lyster, Nyans/mättnad, Blanda kanaler, Fotofilter och Exponering), fyllningslager, lagermasker, lagerstilar, blandningslägen som stöds samt smarta objekt.
Lägen RGB-färg, Gråskala, konvertering till 8 eller 16 bitar/kanal.
Pixelproportioner Stöd för rektangulära och icke-rektangulära dokument.
Markeringar Invertera, Ändra gräns, Omforma markering, Spara markering och Läs in markering.
Verktyg Alla verktyg i verktygslådan utom: Magnetlasso, Trollstav, Smart lagningspensel, Lagningspensel, Röda ögon, Färgersättning, Konsthändelsepensel, Magiskt suddgummi, Bakgrundssuddgummi, Färgpyts, Skugga, Efterbelys och Svamp. Vissa verktyg kan bara användas med blandningslägen som stöds.

Sammanfoga bilder till HDR

Högst upp

Kommandot Lägg samman till HDR Pro kombinerar flera bilder med olika exponering av samma scen och fångar in hela det dynamiska området i en enda HDR-bild. Du kan skapa en sammanfogad bild med 32, 16 eller 8 bitar per kanal. Fullständiga data för HDR-bilden kan däremot endast lagras i filer med 32 bitar per kanal.

HDR-sammanslagning fungerar bäst med foton som är optimerade för processen. Mer information finns i Ta foton för HDR-bilder.

Adobe rekommenderar

Har du en självstudie som du vill dela med dig av?

Självstudievideo: The best new feature in CS5: HDR Pro
Deke McClelland
Förvandla bildnyanser från livliga till surrealistiska.

Utdrag från boken Create HDR images from bracketed exposures
Conrad Chavez
Går igenom HDR-processen från kameran till datorn.

Utdrag från boken Remove ghosting from HDR images

Självstudievideo: Explore the enhancements to HDR Pro

Scott Kelby
Ta bort oskärpa från rörliga objekt i en viss scen.

Jan Kabili
Går igenom alla nya funktioner.

1. Gör något av följande:
   - (Photoshop) Välj Arkiv > Automatisera > Lägg samman till HDR.
   - (Bridge) Markera bilderna du vill använda och välj Verktyg > Photoshop > Lägg samman till HDR Pro. Gå till steg 5.
2. Klicka på Bläddra i dialogrutan Lägg samman till HDR Pro och markera specifika bilder, eller klicka på Lägg till öppna filer eller välj Använd > Mapp. (Om du vill ta bort ett visst objekt markerar du det i fillistan och klickar på Ta bort.)
3. Om du inte använde något stativ när du tog bilderna kan du välja Försök att automatiskt justera källbilder.
4. Klicka på OK.
   Obs! *Om det inte finns någon exponeringsmetadata för bilderna anger du värden i dialogrutan Ange EV manuellt.*

   Miniatyrer av källbilderna, och en förhandsvisning av det sammanslagna resultatet visas i en andra dialogruta (Lägg samman till HDR Pro).
5. Välj ett bitdjup för den sammanslagna bilden i förhandsvisningens övre högra hörn.
   Välj 32-bitars om du vill att den sammanslagna bilden ska lagra HDR-bildens hela dynamiska område. 8-bitars eller 16-bitars (ej flyttal) bildfiler kan inte lagra hela omfånget av luminansvärden i en HDR-bild.
6. Mer information om hur du justerar tonomfånget finns i Alternativ för 32-bitars bilder och i Alternativ för 16- eller 8-bitars bilder.
7. (Valfritt) Om du vill spara dina toningsinställningar för framtida bruk kan du välja Förinställning > Spara förinställning. (När du vill använda inställningarna igen väljer du Läs in förinställning.)

Alternativ för 32-bitars bilder

Justera vitpunktsförhandsvisningen av den sammanslagna bilden genom att flytta reglaget under histogrammet. När du flyttar reglaget justeras endast bildens förhandsvisning. Alla HDR-bilddata är kvar i den sammanslagna filen.

Justeringen av förhandsvisningen lagras i HDR-filen och används varje gång du öppnar filen i Photoshop. Du kan justera om vitpunktsförhandsvisningen när som helst genom att välja Visa > Alternativ för 32-bitars förhandsvisning.

Alternativ för 16- eller 8-bitars bilder

HDR-bilder innehåller luminansnivåer som betydligt överstiger det dynamiska omfånget som kan lagras i bilder med 16 eller 8 bitar per kanal. För att skapa en bild med det dynamiska område du vill ha bör du justera exponering och kontrast när du konverterar från 32 bitar per kanal till lägre bitdjup.

Välj någon av följande metoder för tonmappning:

Lokal anpassning Justerar HDR-tonaliteten genom att justera lokala intensitetsregioner i bilden.

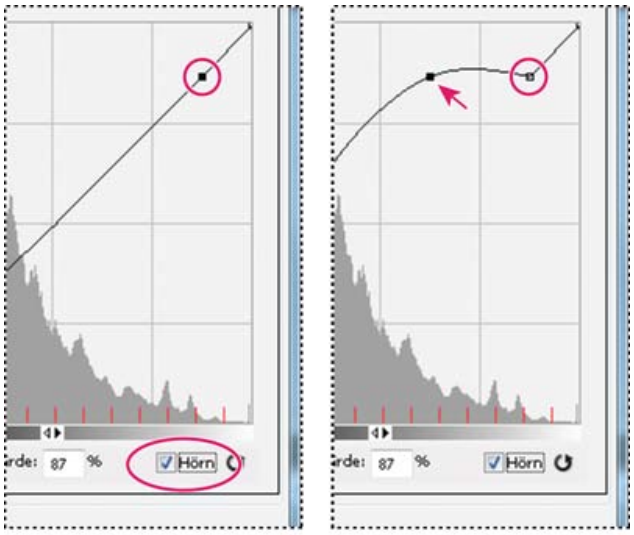
Kantglöd Radie anger storlek på lokala intensitetsregioner. Styrka anger hur långt isär två pixlars tonvärden ska befinna sig för att inte längre ingå i samma intensitetsregion.

Ton och detaljskärpa Det dynamiska området är maximerat vid en gammainställning på 1.0. Lägre inställningar framhäver mellantoner medan högre inställningar framhäver högdagrar och skuggor. Exponeringsvärden återspeglar bländarsteg. Justera skärpan genom att dra reglaget Skärpa, och gör regionerna mörkare eller ljusare genom att dra reglagen Skugga och Högdager.

Färg Lystern ändrar intensiteten för diskreta färger och minskar bortfall för mättade färger. Mättnaden ändrar intensiteten för alla färger i intervallet –100 (monokroma) till +100 (dubbel mättnad).

Toningskurva Visar en justerbar kurva över ett histogram med luminansvärden i den ursprungliga, 32-bitars HDR-bilden. Varje rött märke längs den vågräta axeln representerar ett EV (cirka ett f-stopp).

Obs! *Toningskurva och histogram begränsar och utjämnar som standard dina ändringar från punkt till punkt. Om du vill ta bort begränsningen och använda mer extrema justeringar markerar du alternativet Hörn när du har infogat en punkt på kurvan. När du infogar och flyttar en andra punkt blir kurvan vinklad.*



Justering av toningskurva och histogram med alternativet Hörn

***A.** Infogning av en punkt och val av alternativet Hörn. **B.** När du justerar en ny punkt får kurvan en hörnvinkel där alternativet Hörn användes.*

Utjämna histogram Komprimerar HDR-bildens dynamiska omfång och försöker bevara kontrast så gott det går. Den här metoden är automatisk så du behöver inte göra några justeringar.

Exponering och gamma Manuell justering av intensitet och kontrast i HDR-bilden. Justera förstärkning genom att flytta exponeringsreglaget, och kontrast genom att flytta gammareglaget.

Markera komprimering Komprimerar värdena för högdagrar i HDR-bilden så att de faller inom luminositetsomfånget för en bildfil med 8 eller 16 bitar per kanal. Den här metoden är automatisk så du behöver inte göra några justeringar.

Kompensera för rörliga objekt

Om bilder har olika innehåll på grund av att de innehåller rörliga objekt som bilar, människor eller lövverk så väljer du Ta bort fantomskuggor i dialogrutan Lägg samman till HDR.

Photoshop visar en grön kontur runt den miniatyrbild som har bäst tonbalans, och anger därmed basbild. Rörliga objekt i andra bilder tas bort. (Om rörelse sker i väldigt ljusa eller mörka områden får du bättre resultat om du klickar på en annan miniatyrbild där rörliga objekt är bättre exponerade.)

En självstudie om alternativ för att ta bort artefakter finns här. (Anvisningarna om hur du tar bort fantomskuggor börjar 3:00 minuter in i videoklippet.)

Spara eller läsa in kurvor från kameran

Dessa kurvor indikerar hur kamerans sensorer tolkar olika nivåer av inkommande ljus. Som standard beräknar dialogrutan Lägg samman till HDR Pro automatiskt kurvan för en kamera baserat på tonomfånget hos de bilder du lägger samman. Du kan spara den aktuella kurvan och senare använda den på en annan grupp med sammanslagna bilder.

✥ Klicka på kurvmenyn ▾≡ i det övre högra hörnet av dialogrutan Lägg samman till HDR Pro och välj Spara kurva. (Om du vill använda kurvan igen senare väljer du Läs in kurva.)

Konvertera från 32 bitar per kanal till 16 eller 8 bitar per kanal

Om du ursprungligen skapade en 32-bitars bild under sammanläggningen till HDR Pro så kan du senare konvertera den till en 16- eller 8-bitars bild.

1. Öppna en bild med 32 bitar per kanal i Photoshop och välj Bild > Läge > 16 bitar/kanal eller 8 bitar/kanal.
2. Justera exponering och kontrast och skapa en bild med det dynamiska område du vill ha. (Se Alternativ för 16- eller 8-bitars bilder.)
3. Utför konverteringen av den 32-bitars bilden genom att klicka på OK.

Justera visat dynamisk omfång för 32-bitars HDR-bilder

Högst upp

HDR-bilder har ett större dynamiskt omfång än vad som kan visas på standardbildskärmar. När du öppnar en HDR-bild i Photoshop kan den se väldigt mörk eller alltför ljus ut. Du kan justera förhandsvisningen i Photoshop så att HDR-bilden visas utan att högdagrar och skuggor är för mörka eller ljusa. Alternativen för förhandsvisning lagras i HDR-bildfilen (endast PSD, PSB och TIFF) och används varje gång filen öppnas i Photoshop. Själva HDR-bildfilen påverkas inte när du ändrar förhandsvisningen, utan all bildinformation bevaras. Använd funktionen för exponeringsjustering (Bild > Justeringar > Exponering) om du vill ändra exponeringen i en HDR-bild med 32 bitar per kanal.

Du kan visa 32-bitarsvärden på panelen Info genom att klicka på pipettikonen på panelen Info och välja 32 bitar på snabbmenyn.

1. Öppna en HDR-bild med 32 bitar per kanal i Photoshop och välj Visa > Alternativ för 32-bitars förhandsvisning.
2. Dialogrutan Alternativ för 32-bitars förhandsvisning öppnas. Välj ett alternativ på menyn Metod:
   Exponering och gamma Justerar intensitet och kontrast.

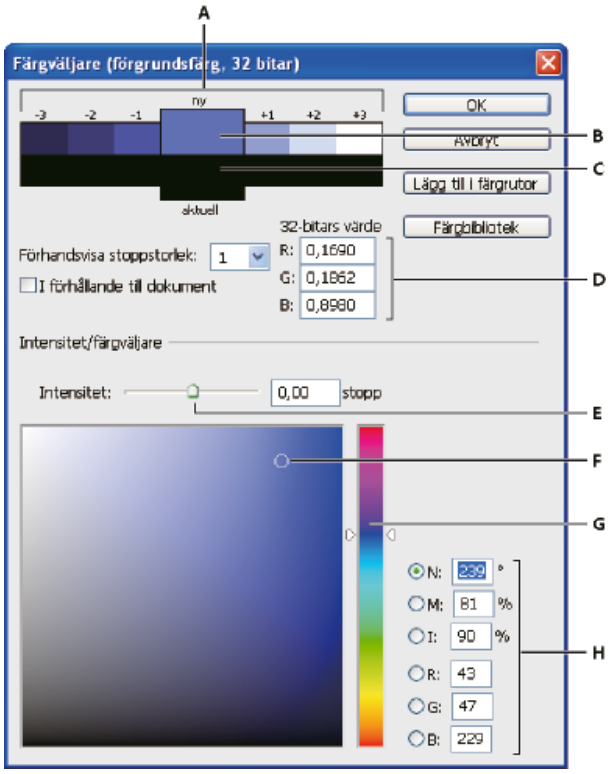
   Markera komprimering Komprimerar värdena för högdagrar i HDR-bilden så att de faller inom luminositetsomfånget för en bildfil med 8 eller 16 bitar per kanal.
3. Om du väljer Exponering och gamma kan du sedan justera intensitet och kontrast för förhandsvisningen genom att flytta skjutreglagen Exponering och Gamma.
4. Klicka på OK.

   Du kan även justera förhandsvisningen av en HDR-bild som är öppen i Photoshop genom att klicka på triangeln i dokumentfönstrets statusfält och välja 32-bitars exponering på snabbmenyn. Ange vitpunkt för visning av HDR-bilden genom att flytta skjutreglaget. Dubbelklicka på skjutreglaget om du vill återställa standardinställningen för exponering. Justeringen gäller bara den aktuella vyn. Du kan alltså öppna samma HDR-bild i flera fönster med olika alternativ för förhandsvisning. När du justerar förhandsvisningen på det här sättet lagras inte ändringarna i HDR-bildfilen.

Om HDR-färgväljaren

Högst upp

Du kan använda HDR-färgväljaren för att visa och välja färger som ska användas i HDR-bilder med 32 bitar per kanal. Precis som i den vanliga Adobe Färgväljaren väljer du en färg genom att klicka i ett färgfält och justera färgreglaget. Du kan använda reglaget för Intensitet om du vill ändra en färgs intensitet så att den matchar intensiteten i färgerna i den HDR-bild som du arbetar med. I förhandsvisningsområdet kan du granska färgrutor av den färg som du har valt för att se hur färgen visas med olika exponering och intensitet.



HDR-färgväljare

***A.** Förhandsvisa område **B.** Justerad färg **C.** Ursprungsfärg **D.** 32–bitars flyttalsvärden **E.** Intensitetsreglage **F.** Vald färg **G.** Färgreglage **H.** Färgvärden*

Visa HDR-färgväljaren

❖ Öppna en bild med 32 bitar per kanal och gör något av följande:

- Klicka på färgvalsrutan för för- eller bakgrundsfärg i verktygslådan.
- Klicka i rutan Ange förgrundsfärg eller Ange bakgrundsfärg i panelen Färg.

Färgväljaren visas också när en funktion begär att du ska välja en färg. Detta gör du till exempel genom att klicka på färgrutan i alternativfältet för vissa verktyg eller på pipetterna i vissa dialogrutor för färgjustering.

Välj färger för HDR-bilder

Den nedre delen av HDR-färgväljaren fungerar på samma sätt som den vanliga färgväljaren när du arbetar med 8- eller 16-bitarsbilder. Välj en färg genom att klicka i färgfältet och flytta färgreglaget för att ändra nyans, eller använd NMI- eller RGB-fälten och ange numeriska värden för en viss färg. Intensiteten ökar när du flyttar nedifrån och upp, och mättnaden ökar när du flyttar från vänster till höger i färgfältet.

Använd reglaget för intensitet om du vill ändra färgens intensitet. Färgvärdet plus intensitetsvärdet konverteras till 32-bitars flyttalsvärden i HDR-dokumentet.

1. Välj en färg genom att klicka i färgfältet och flytta färgreglaget, eller ange numeriska NMI- eller RGB-värden, på samma sätt som i Adobe Färgväljaren.
2. Flytta reglaget för intensitet om du vill öka eller minska färgens intensitet. I de nya förhandsvisningsrutorna överst i färgväljaren kan du se hur resultatet påverkas om du ökar eller minskar stoppen för den färg som du har valt.

   Det finns en korrelation mellan intensitetsstoppen och exponeringsinställningsstoppen. Om du ökar HDR-bildens exponeringsinställning med två stopp och minskar intensitetsstoppen med två återges samma färg som om både exponeringen och färgintensiteten i HDR-bilden hade värdet 0.

   Om du känner till de exakta 32-bitars RGB-värdena för den färg som du vill använda kan du ange dem direkt i motsvarande fält.

3. (Valfritt) Justera inställningar för förhandsvisningsområdet.
   Förhandsvisa stoppstorlek Anger stoppstegen för varje förhandsvisningsruta. Inställningen 3 resulterar exempelvis i rutorna -9, -6, -3, +3, +6, +9. Med hjälp av dessa färgrutor kan du förhandsvisa den färg som du har valt med olika exponeringsinställningar.

   I förhållande till dokument Använd det här alternativet om du vill justera förhandsvisningsrutorna så att de återspeglar bildens aktuella exponeringsinställning. Om dokumentets exponering exempelvis är högre blir den nya förhandsvisningsrutan ljusare än den färg som du har valt i färgväljarens färgfält, så att du ser hur färgen ser ut med den högre exponeringen. Om den aktuella exponeringsinställningen är 0 (standardinställningen) påverkas inte den nya rutan om du markerar eller avmarkerar det här alternativet.

4. (Valfritt) Klicka på Lägg till i färgrutor om du vill lägga till den valda färgen på panelen Färgrutor.
5. Klicka på OK.

Måla i HDR-bilder

Högst upp

Du kan redigera och lägga till effekter i HDR-bilder med 32 bitar per kanal med hjälp av följande Photoshop-verktyg: Pensel, Ritstift, Penna, Form, Klonstämpel, Mönsterstämpel, Suddgummi, Övertoning, Oskärpa, Skärpa, Smeta ut och Händelsepensel. Du kan också använda textverktyget för att lägga till textlager med 32 bitar per kanal i en HDR-bild.

När du redigerar eller målar i HDR-bilder kan du förhandsvisa arbetet med olika exponeringsinställningar med hjälp av reglaget för 32-bitarsexponering i dokumentinformationsområdet eller i dialogrutan Alternativ för 32-bitars förhandsvisning (Visa > Alternativ för 32-bitars förhandsvisning). Du kan också använda HDR-färgväljaren och förhandsvisa den förgrundsfärg som du har valt med olika intensitetsinställningar för att matcha olika exponeringsinställningar i en HDR-bild.

1. Öppna en HDR-bild.
2. (Valfritt) Ange exponeringen för bilden. Se Justera visat dynamisk omfång för 32-bitars HDR-bilder.
3. Om du använder verktyget Pensel eller Penna klickar du på förgrundsfärgen för att öppna HDR-färgväljaren och väljer en färg. Om du använder textverktyget klickar du på färgrutan i alternativfältet för textverktygen för att ange textfärgen.
   Förhandsvisningsområdet i HDR-färgväljaren gör det lättare att välja och justera en förgrundsfärg i förhållande till olika exponeringsinställningar i HDR-bilden. Se Om HDR-färgväljaren.
   Om du vill visa effekterna av att måla med olika HDR-exponeringar klickar du på Fönster > Ordna > Nytt fönster för att öppna parallella vyer av samma HDR-bild och anger sedan olika exponeringar för varje fönster med hjälp av exponeringsreglaget i området för dokumentets statusfält.

Fler hjälpavsnitt

Kurvor, översikt

Översikt över Adobe Färgväljaren

Justera HDR-exponering och HDR-toning

BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

;

Konvertera bilder till andra färglägen

Konvertera en bild till ett annat färgläge
Konvertera en bild till bitmappsläge
Konvertera ett färgfoto till läget Gråskala
Konvertera en bitmappsbild till gråskaleläge
Konvertera en gråskale- eller RGB-bild till indexerad färg

Konvertera en bild till ett annat färgläge

Högst upp

Du kan ändra en bild från det ursprungliga läget (källäget) till ett annat läge (målläget). När du väljer ett annat färgläge för en bild ändras färgvärdena i bilden permanent. Om du t.ex. konverterar en RGB-bild till CMYK-läget så justeras RGB-färgvärden utanför CMYK-färgomfånget så att de hamnar innanför färgomfånget (CMYK-färgomfånget definieras av arbetsyteinställningen för CMYK i dialogrutan Färginställningar). Detta kan leda till att en del bildinformation går förlorad och inte kan återställas om du konverterar tillbaka bilden från CMYK till RGB.

Innan du konverterar bilder bör du göra följande:

- Gör så mycket av redigeringen som möjligt i bildens ursprungliga läge (vanligen RGB för de flesta bildläsare och digitalkameror och CMYK för traditionella trumskannrar och importerade bilder från Scitex-system).
- Spara en säkerhetskopia innan du konverterar bilden. Tänk på att spara en kopia av bilden som innehåller alla lager så att du kan redigera den ursprungliga versionen av bilden efter konverteringen.
- Lägg samman filen till ett lager innan du konverterar den. Färgernas samverkan mellan lagerblandningslägen förändras när läget ändras. ***Obs!*** *I de flesta fall kommer du att förenkla bildfilen innan du konverterar den. Det är dock inget krav och i vissa fall är det inte önskvärt (om du till exempel har vektortextlager i en fil).*

❖ Välj Bild > Läge och välj det läge som du vill använda på undermenyn. Lägen som inte är tillgängliga för den aktiva bilden är nedtonade på menyn.

Bilder omvandlas till ett lager när de konverteras till flerkanals- eller bitmappsläge eller indexerat färgläge, eftersom de här lägena inte stöder lager.

Konvertera en bild till bitmappsläge

Högst upp

När du konverterar en bild till en bitmappsbild minskas antalet färger i bilden till två. Färginformationen i bilden förenklas alltså avsevärt och filstorleken minskar.

Om du vill konvertera en färgbild till bitmappsläge måste du först konvertera den till gråskaleläge. Då tas informationen om nyans och mättnad bort från pixlarna, så att bara intensitetsvärdena finns kvar. Det finns emellertid bara ett fåtal tillgängliga redigeringsalternativ för bilder i bitmappsläge, och därför är det vanligen bäst att redigera bilden i gråskaleläget och därefter konvertera den.

Obs! *Bilder i bitmappsläge innehåller 1 bit per kanal. En bild med 16 eller 32 bitar per kanal måste konverteras till 8-bitars gråskaleläge innan du kan konvertera den till bitmappsläge.*

1. Gör något av följande:
   - Om bilden är i färg väljer du Bild > Läge > Gråskala. Därefter väljer du Bild > Läge > Bitmapp.
   - Om bilden är i gråskala väljer du Bild > Läge > Bitmapp.
2. Vid Utdata anger du ett värde för bitmappsbildens utdatauppl ösning och väljer en måttenhet. Som standard används den aktuella bildupplösningen som både indata- och utdatauppl ösning.
3. Välj någon av följande metoder för bitmappskonvertering på snabbmenyn Använd:
   50 % tröskelvärde Konverterar pixlar med gråvärden ovanför mellangrånivån (128) till vitt och pixlar med gråvärden under mellangrånivån till svart. Resultatet blir en svartvit återgivning av bilden med mycket hög kontrast.

   Mönstergitter Konverterar en bild genom att ordna gråniåerna i geometriska konfigurationer av svarta och vita punkter.

   Diffusionsgitter Konverterar en bild med hjälp av en felspridningsprocess med början på pixeln i bildens övre vänstra hörn. Om pixelns värde ligger över medelgrått (128) ändras den till vitt, och om det ligger under medelgrått ändras den till svart. Eftersom de ursprungliga pixlarna sällan är rent vita eller svarta är det ofrånkomligt att det uppstår fel. Felet överförs till de omgivande pixlarna och sprids över bilden, vilket resulterar i en kornig, filmliknande textur.

   Raster Simulerar rasterpunkter i den konverterade bilden. Ange värden i dialogrutan Raster:
   - Vid Täthet anger du ett värde för rastertätheten och väljer en måttenhet. Värdena kan ligga mellan 1.000 och 999.999 linjer per tum eller mellan 0,400 och 400.00 linjer per centimeter. Du kan ange decimalvärden. Rastertätheten anger rastrets linjering i linjer per tum (lpi).

Vilken täthet du ska välja beror på papperskvaliteten och typen av tryckpress. För dagstidningar används ofta ett raster med 85 linjer per tum. För tidskrifter används tätare raster, t.ex. 133 lpi eller 150 lpi. Fråga ditt tryckeri vilken rastertäthet du bör använda.

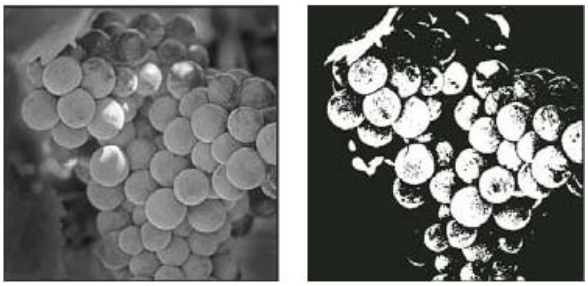
- Ange ett värde för rastervinkeln i grader mellan –180 och +180. Rastervinkeln anger rastrets orientering. För raster för kontinuerliga färger och svartvitt används ofta en 45-gradig vinkel.
- Välj den punktform du vill använda vid Form.

Viktigt! *Rastret blir en del av bilden. Om du skriver ut bilden på en rasterskrivare används både skrivarens eget raster och det raster som ingår i bilden. På vissa skrivare blir resultatet ett moaré-mönster.*

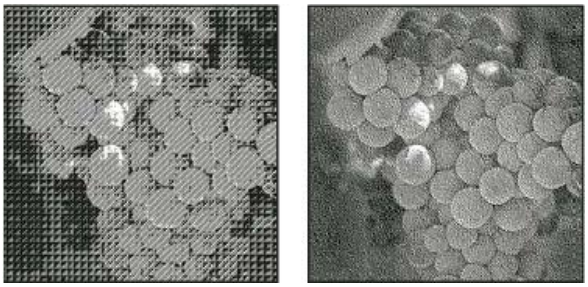
Eget mönster Simulerar ett anpassat raster i den konverterade bilden. Välj ett mönster som passar bra för olika tjocklekar, vanligen ett med många olika gråskalor.

Om du vill använda det här alternativet börjar du med att definiera ett mönster och rastrerar sedan gråskalebilden för att lägga till strukturen. Om du vill täcka hela bilden måste mönstret vara lika stort som bilden. Annars upprepas mönstret i bilden. I Photoshop ingår många färdiga mönster som upprepas automatiskt och som kan användas som rastermönster.

Om du vill använda ett svartvitt mönster konverterar du först bilden till gråskala och använder sedan filtret Mer oskärpa flera gånger. Oskärpetekniken ger tjocka linjer som gradvis övergår från mörkgrått till vitt.



Ursprunglig gråskalebild och konverteringsmetoden 50 % tröskelvärde



Konverteringsmetoden Mönstergitter och konverteringsmetoden Diffusionsgitter

Konvertera ett färgfoto till läget Gråskala

Högst upp

1. Öppna fotot som ska konverteras till svartvitt.
2. Välj Bild > Läge > Gråskala.
3. Klicka på Kasta bort. Färgerna i bilden konverteras till svart, vitt och gråtoner.
   Obs! *Om tekniken ovan används minskas filstorleken drastiskt samtidigt som färginformation går förlorad och intilliggande färger kan få exakt samma gråtoner. Om du använder ett svartvitt justeringslager blir filstorleken större samtidigt som färginformationen bevaras, vilket innebär att färger kan användas till gråtoner.*

Konvertera en bitmappsbild till gråskaleläge

Högst upp

Om du vill redigera en bild i bitmappsläge kan du konvertera den till gråskaleläge. Tänk på att en bitmappsbild som redigeras i gråskaleläge kanske inte ser ut på samma sätt när den konverteras tillbaka till bitmappsläget. Föreställ dig t.ex. en pixel som är svart i en bitmappsbild och sedan redigeras till en gråton i gråskaleläget. När bilden sedan konverteras tillbaka till bitmappsläge visas pixeln som vit om dess gråvärde ligger ovanför det mittersta gråvärdet 128.

1. Välj Bild > Läge > Gråskala.
2. Ange ett värde mellan 1 och 16 för storleksförhållandet.

   Storleksförhållandet är faktorn som används för att minska bilden skalenligt. Om du t.ex. vill förminska en gråskalebild med 50 % anger du storleksförhållandet 2. Om du anger ett större tal än 1 beräknar programmet ett genomsnitt av flera pixlar i bitmappsbilden för att skapa en enda pixel i gråskalebilden. Med den här processen kan du skapa flera toner av grått från en bild som har lästs in i en 1-bitsbildläsare.

Konvertera en gråskale- eller RGB-bild till indexerad färg

Högst upp

När du konverterar en bild till indexerad färg minskas antalet färger i bilden till högst 256, dvs. standardantalet färger som stöds av GIF- och PNG-8-formaten och många multimedieprogram. Vid konverteringen minskas filstorleken genom att färginformation tas bort från bilden.

Om du vill konvertera en bild till indexerad färg måste du utgå från antingen en gråskale- eller en RGB-bild med 8 bitar per kanal.

1. Välj Bild > Läge > Indexerad färg.
   Obs! *Alla synliga lager läggs samman, och alla gömda lager raderas.*

   För gråskalebilder utförs konverteringen automatiskt. För RGB-bilder visas dialogrutan Indexerad färg.
2. Välj Förhandsvisa i dialogrutan Indexerad färg om du vill förhandsvisa ändringarna.
3. Ange konverteringsalternativen.

Konverteringsalternativ för indexerade färgbilder

När du konverterar en RGB-bild till indexerad färg kan du ange ett antal konverteringsalternativ i dialogrutan Indexerad färg.

Palettyp Det finns ett antal palettyper för konvertering av en bild till indexerad färg. För alternativen Perceptuell, Selektiv och Adaptiv kan du välja på en lokal palett som bygger på färgerna i den aktuella bilden. Följande palettyper finns att välja på:

Exakt Skapar en palett med exakt de färger som förekommer i RGB-bilden. Det här alternativet är bara tillgängligt om 256 eller färre färger används i bilden. Inget gitter används, eftersom bildens palett innehåller alla färger i bilden.

System (Mac OS) Använder 8-bitarsstandardpaletten i Mac OS, som bygger på en jämn fördelning av RGB-färgerna.

System (Windows) Använder Windows-systemets 8-bitars standardpalett, som bygger på en jämn fördelning av RGB-färgerna.

Webb Använder den palett med 216 färger som webbläsare för alla plattformar använder för att visa bilder på bildskärmar med högst 256 färger. Den här paletten utgör en del av 8-bitarspaletten i Mac OS. Använd det här alternativet om du vill undvika webbläsargitter när du visar bilder på en bildskärm för högst 256 färger.

Enhetlig Skapar en palett genom en jämn fördelning av färgerna från RGB-färgkuben. Om Photoshop t.ex. använder sex jämnt fördelade färgnivåer av vardera rött, grönt och blått leder kombinationen till en enhetlig palett med 216 färger (6 i kubik = 6 x 6 x 6 = 216). Det sammanlagda antalet färger som visas i en bild motsvarar den närmaste perfekta kuben (8, 27, 64, 125 eller 216) som är mindre än värdet i textrutan Färger.

Lokal (perceptuell) Skapar en anpassad palett genom att prioritera färger som det mänskliga ögat är mer känsligt för.

Lokal (selektiv) Skapar en färgtabell som påminner om färgtabellen Perceptuell, men prioriterar stora färgområden och bevarande av webbfärger. Det här alternativet ger vanligen bilderna högst färgtrohet.

Lokal (adaptiv) Skapar en palett genom en jämn fördelning av färgerna från det spektrum som är vanligast i bilden. En RGB-bild med bara grönt och blått ger t.ex. en palett som framför allt består av gröna och blå färger. I de flesta bilder är färgerna koncentrerade i vissa delar av spektrumet. Om du vill styra en palett mer exakt markerar du först en del av bilden som innehåller de färger som du vill framhäva. Photoshop betonar sedan de här färgerna vid konverteringen.

Master (Perceptuell) Skapar en anpassad palett genom att prioritera färger som det mänskliga ögat är mer känsligt för. Används när du har flera dokument öppna. Räknar med alla öppna dokument.

Master (Selektiv) Skapar en färgtabell som påminner om färgtabellen Perceptuell, men prioriterar stora färgområden och bevarande av webbfärger. Det här alternativet ger vanligen bilderna högst färgtrohet. Används när du har flera dokument öppna. Räknar med alla öppna dokument.

Master (Adaptiv) Skapar en palett genom en jämn fördelning av färgerna från det spektrum som är vanligast i bilden. En RGB-bild med bara grönt och blått ger t.ex. en palett som framför allt består av gröna och blå färger. I de flesta bilder är färgerna koncentrerade i vissa delar av spektrumet. Om du vill styra en palett mer exakt markerar du först en del av bilden som innehåller de färger som du vill framhäva. Photoshop betonar sedan de här färgerna vid konverteringen. Används när du har flera dokument öppna. Räknar med alla öppna dokument.

Egen Skapar en anpassad palett med hjälp av dialogrutan Färgtabell. Du kan antingen redigera färgtabellen och spara den för senare användning eller klicka på Läs in och öppna en färgtabell som har skapats tidigare. Det här alternativet visar också den aktuella Adaptiv-paletten, som är användbar om du vill förhandsvisa de färger som används mest i bilden.

Föregående Använder den anpassade paletten från den förra konverteringen, vilket gör det enkelt att konvertera flera bilder med samma anpassade palett.

Antal färger För paletterna Enhetlig, Perceptuell, Selektiv och Adaptiv kan du ange det exakta antalet färger som ska visas (upp till 256) genom att ange ett värde vid Färger. Textrutan Färger styr bara hur tabellen med indexerade färger skapas. I Adobe Photoshop behandlas bilden ändå som en 8-bitarsbild med 256 färger.

Färger i tabellen och genomskinlighet Om du vill ange färger som ska ingå i tabellen med indexerad färg eller om du vill ange genomskinlighet i bilden väljer du bland följande alternativ:

Tvingad Visar alternativ som du kan använda för att ange att vissa färger måste ingå i tabellen. Svart och Vit lägger till en rent svart och en rent vit färg i färgtabellen, Primärfärger lägger till rött, grönt, blått, cyan, magenta, gult, svart och vitt, Webb lägger till de 216 webbsäkra färgerna och med Egen kan du definiera egna färger som du vill lägga till.

Genomskinlighet Anger om genomskinliga områden i bilden ska bevaras vid konverteringen. Om du markerar det här alternativet läggs en särskild indexpost för genomskinliga färger till i färgtabellen. Om du avmarkerar det här alternativet fylls genomskinliga områden med projektionsytefärgen eller med vitt om ingen sådan färg har valts.

Projektionsyta Anger den bakgrundsfärg som ska användas för att fylla i utjämnade kanter intill genomskinliga områden i bilden. Om du markerar Genomskinlighet används projektionsytefärgen på kantområden för att hjälpa till att blanda kanterna med en webbakgrund i samma färg. Om du avmarkerar Genomskinlighet används projektionsytefärgen på genomskinliga områden. Om du väljer Ingen för

projektionsytan skapas genomskinlighet med skarpa kanter om Genomskinlighet är markerat, annars fylls alla genomskinliga områden med 100 % vitt. Bilden måste innehålla genomskinlighet för att alternativen under Projektionsyta ska vara tillgängliga.

Gitter Om du inte använder färgtabellalternativet Exakt kan vissa av färgerna som används i bilden saknas i färgtabellen. För att simulera färger som inte finns i färgtabellen kan du använda gitter. Gitter innebär att pixlarna i de tillgängliga färgerna blandas för att simulera de färger som saknas. Välj ett gitteralternativ på menyn och ange ett gittervärde i procent. Om du väljer ett högre värde används gitter för fler färger, men samtidigt kan filstorleken öka. Du kan välja mellan följande gitteralternativ:

Ingen Gitter används inte, utan i stället används den färg som ligger närmast den färg som saknas. Det här kan leda till skarpa övergångar mellan färgerna i bilden och ge en färgreduktionseffekt.

Diffusion Använder en felspridningsmetod som ger ett mindre strukturerat gitter än alternativet Mönster. Du kan förhindra att gitter används för de färger i bilden som har poster i färgtabellen genom att markera Bevara exakta färger. Det här är användbart om du vill bevara tunna linjer och text i webbilder.

Mönster Använder ett rasterliknande fyrkantsmönster för att simulera alla färger som saknas i färgtabellen.

Brus Kan minska skarvmönster längs kanterna på bildsegment. Välj det här alternativet om du tänker segmentera bilden och placera den i en HTML-tabell.

Fler hjälpavsnitt

Anpassa indexerade färgtabeller

Lägga till en villkorsstyrd lägesändring i ett funktionsmakro

Om arbetsfärgrymder

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

;

Mer om färghantering

Varför färger ibland inte stämmer överens
Vad är ett färghanteringssystem?
Är färghantering nödvändigt?
Skapa en visningsmiljö för färghantering

Ett färghanteringssystem utjämnar färgskillnader mellan enheter så att du har god kontroll över vilka färger som ditt system slutligen framställer. Genom att kunna se färger korrekt återgivna kan du fatta rimliga färgbeslut under hela arbetsflödet, från elektronisk konvertering till slutresultat. Färghantering gör även att du kan skapa utdata baserat på tryckproduktionsstandarderna ISO, SWOP och Japan Color.

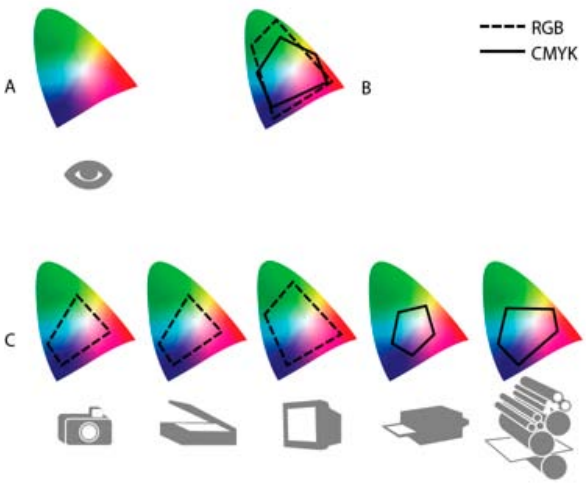
Varför färger ibland inte stämmer överens

Högst upp

Ingen enhet i ett system för publicering kan återge hela det intervall av färger som det mänskliga ögat kan uppfatta. Alla enheter använder sig av någon färgrymd som kan återge vissa färger, eller ett färgomfång.

Färgmodellen styr förhållandet mellan värden, medan färgrymden avser de absoluta värdena på färgerna. Visa färgmodeller (som CIE L*a*b) har en fast färgrymd, eftersom de är direkt relaterade till hur människor uppfattar färg. Dessa modeller anses vara enhetsoberoende. Andra färgmodeller (RGB, NML, NMI, CMYK o.s.v.) kan ha många olika färgrymder. Eftersom dessa modeller varierar med respektive färgrymd eller enhet sägs de vara enhetsberoende.

På grund av de olika färgrymderna kan ett dokument se olika ut på olika enheter. Färgvariationer kan bero på skillnader i bildkällorna; hur programmet definierar färg; utskriftsmediet (papper i dagstidningar reproducerar ett mindre färgomfång än papper i tidskrifter); och andra naturliga variationer, t ex tillverkningsskillnader hos bildskärmar eller åldern på bildskärmar.



Färgomfång för olika enheter och dokument
***A.** Lab-färgrymd **B.** Dokument (arbetsfärgrymd) **C.** Enheter*

Vad är ett färghanteringssystem?

Högst upp

Problem med färger som inte stämmer överens beror på att olika färgrymder används på olika enheter och i olika program. Ett sätt att lösa det problemet är att använda sig av ett system som tolkar och omvandlar färger på rätt sätt mellan olika enheter. I ett färghanteringssystem (CMS) jämförs den färgrymd som en färg skapades i med den färgrymd som färgens utdata kommer att skapas i. Nödvändiga justeringar görs för att färgen ska kunna återges med så god överensstämmelse som möjligt på olika enheter.

Ett färghanteringssystem översätter färger med hjälp av färgprofiler. En profil är en matematisk beskrivning av en enhets färgrymd. En skannerprofil beskriver exempelvis hur skannern "uppfattar" färger. I Adobes färghantering används ICC-profiler, ett format som definieras av ICC (International Color Consortium) som standard för arbete på flera plattformar.

Det finns inte någon perfekt färgöversättningsmetod för alla typer av grafik. Därför kan du välja mellan olika återgivningsmetoder, eller översättningsmetoder, i färghanteringssystemet och använda den metod som lämpar sig bäst för ett särskilt grafiskt element. En färgomvandlingsmetod som t ex bevarar färger i ett naturfoto på rätt sätt, kan förvanska färgerna i en logotyp med jämna färgtoner.

***Obs!** Förväxla inte färghantering med färgkorrigering. Med ett färghanteringssystem korrigeras inte en bild som har sparats med felaktiga färgtoner eller dålig färgbalans. Färghanteringssystemet erbjuder i stället en miljö där du kan bedöma bilder i det sammanhang som kommer att*

användas för utdata.

Är färghantering nödvändigt?

Högst upp

Utan ett färghanteringssystem är färgspecifikationerna enhetsberoende. Du behöver kanske inte färghantering om din produktionsprocess endast används för en viss typ av medium. Om t ex du eller tryckeriet kan anpassa CMYK-bilder och ange färgvärden för en känd uppsättning specifika tryckvillkor.

Fördelarna med färghantering ökar när du har fler variabler i produktionsprocessen. Färghantering rekommenderas om du tänker återanvända färgbilder för utskrifts- och online-medier med hjälp av olika typer av enheter för samma medium (t ex olika tryckpressar).

Du har nytta av ett färghanteringssystem om du behöver åstadkomma något av följande:

- Erhålla förutsägbara och konsekventa färgresultat på flera olika utdataenheter, inklusive färgseparationer, skrivaren och bildskärmen. Färghantering är särskilt användbart för enheter med relativt begränsade färgomfång, t ex fyrfärgstryckpressar.
- Förhandsvisa korrektur av ett färgdokument på bildskärmen genom att simulera en särskild utdataenhet. (Skärmkorrektur begränsas av bildskärmen och andra faktorer, t ex dålig belysning.)
- Utvärdera och konsekvent lägga till färgbilder från flera olika källor om de också använder färghanteringssystem, samt i vissa fall även om de inte gör det.
- Skicka färgdokument till olika utdataenheter och medier utan att behöva justera färger i dokument eller originalbilder manuellt. Det här är värdefullt när du skapar bilder som i slutänden ska användas både för utskrift och online.
- Skriva ut färger korrekt på en okänd utdataenhet. Du kan till exempel spara ett dokument online och vara säker på att färgerna reproduceras och skrivs ut korrekt var som helst i världen.

Skapa en visningsmiljö för färghantering

Högst upp

Din arbetsmiljö påverkar hur du ser färg både på bildskärmen och på utskrifter. För att få bästa möjliga resultat bör du kontrollera färger och ljus i din arbetsmiljö på följande sätt:

- Visa dokument i en miljö med en jämn ljusnivå och färgtemperatur. Solljuset förändras t ex under dagen och gör att färgers utseende på en bildskärm förändras. Därför bör du arbeta med persiennerna neddragna eller i ett rum utan fönster. Om du vill eliminera det blågröna skenet från lysrör kan du installera lysrör som lyser med D50 (5000° Kelvin). Du kan även visa utskrivna dokument med hjälp av en D50-låda.
- Visa dokumentet i ett rum med väggar och golv som har en neutral färg. Färgerna i ett rum kan också påverka hur du uppfattar bildskärmsfärger och utskriftsfärger. Den bästa färgen är ett rum med neutrala grå färger. Färgen på dina kläder, som reflekteras i bildskärmen, kan också påverka färgerna på skärmen.
- Ta bort färgglada bakgrundsmönster på bildskärmens skrivbord. Oroliga eller starka mönster som omger ett dokument påverkar färguppfattningen. Använd bara neutrala grå färger på skärmens skrivbord.
- Visa dokumentkorrektur i den verkliga miljö där den tilltänkta publiken kommer att se slutprodukten. Du kan t ex visa hur en katalog med hemartiklar ser ut i skenet av de vanliga glödlampor som används i de flesta hem, eller visa en katalog med kontorsmöbler i den typ av lysrörsbelysning som används i kontorsmiljöer. Men de slutgiltiga färgbedömningarna bör du alltid göra under sådana ljusförhållanden som föreskrivs för korrekturutskrifter i det land där du arbetar.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SA

|

Lager

Grunderna i Lager
Infinite Skills (9 augusti 2012)
självstudievideo
Introduktion till lager och panelen Lager

Vissa länkar på den här sidan kanske bara innehåller text på engelska.

Grundläggande om lager

Om lager
Panelen Lager - översikt
Konvertera bakgrund och lager
Duplicera lager
Visa exempel från alla synliga lager.
Ändra inställningar för genomskinlighet

Adobe rekommenderar

Har du en självstudie som du vill dela med dig av?

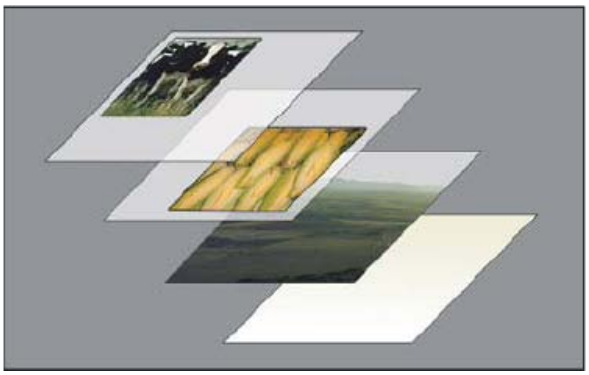
De 10 bästa tidsbesparande förbättringarna av lager i Photoshop CS6
Julieanne Kost
Adobe Digital Imaging-gurun Julieanne Kost delar med sig av de 10 bästa förbättringarna i panelmenyn Lager i Photoshop CS6.

Lager 101
Andy Anderson
Hur använder du lager? Andy Anderson, författare till Infinite Skills, ska visa dig grundfunktionerna och alternativen i panelmenyn Lager.

Högst upp

Om lager

Lagren i Photoshop kan liknas vid transparenta plastark som staplas ovanpå varandra. Du kan se genom de genomskinliga områdena i ett lager till lagren under. Du flyttar ett lager, eller justerar ett ark i stapeln, för att placera innehållet på lagret. Du kan också ändra opaciteten för ett lager så att innehållet blir genomskinligt.



Du kan se de underliggande lagren genom de genomskinliga områdena i ett lager.

Du kan använda lager för att utföra många olika åtgärder, t.ex. för att sätta ihop flera bilder, lägga till text i en bild eller för att lägga till vektorformer. Du kan använda en lagerstil om du vill lägga till en specialeffekt, t.ex. en skugga eller glöd.

Titta på Självstudievideo: Förstå lager för att få en översikt över hur man arbetar med lager.

Ordna lager

En ny bild innehåller ett enda lager. Antalet lager, lagereffekter och lagergrupper som kan läggas till i en bild begränsas endast av datorns minnesutrymme.

Du arbetar med lager på panelen Lager. Med hjälp av lagergrupper kan du ordna och hantera lager. Du kan använda grupperna för att ordna lagren logiskt och minska mängden element på panelen Lager. Du kan kapsla in uppsättningar inuti varandra. Du kan även använda lagergrupper för att tillämpa attribut och masker på flera lager samtidigt.

Lager för felsäker redigering

Ibland innehåller lagren inget synligt innehåll. Ett justeringslager innehåller exempelvis färg- eller tonjusteringar som påverkar de underliggande lagren. I stället för att redigera bildpixlarna direkt kan du redigera ett justeringslager och lämna de underliggande pixlarna som de är.

En särskild typ av lager, ett så kallat smart objekt, innehåller ett eller flera lager med innehåll. Du kan omforma (skala, skeva eller ändra form) ett smart objekt utan att redigera bildpixlarna direkt. Du kan också redigera det smarta objektet som en separat bild när du har placerat det i en

Photoshop-bild. Smarta objekt kan också innehålla smarta filter, som gör det möjligt att använda filter i bilder på ett icke-förstörande sätt så att du senare kan modifiera eller ta bort filtereffekten. Se Icke-förstörande redigering.

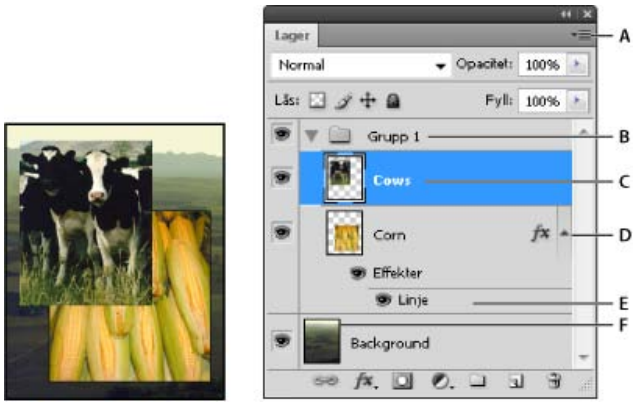
Videolager

Du kan använda videolager för att lägga till video i en bild. När du har importerat ett videoklipp till en bild som ett videolager kan du använda lagermasker, omforma lagret, lägga till lagereffekter, måla i enskilda bildrutor eller rastrera en enskild bildruta och konvertera den till ett standardlager. Använd panelen Tidslinje för att spela upp videoklippet i bilden eller för att komma åt de enskilda bildrutorna. Se Video- och bildsekvensformat som stöds (Photoshop Extended).

Högst upp

Panelen Lager - översikt

På panelen Lager visas alla lager, lagergrupper och lagereffekter i en bild. Du kan använda panelen Lager för att visa och dölja lager, skapa nya lager och arbeta med lagergrupper. Fler kommandon och alternativ finns på panelmenyn Lager.



Panelen Lager i Photoshop

***A.** Panelmenyn Lager **B.** Lagergrupp **C.** Lager **D.** Visa/dölja lagereffekter **E.** Lagereffekt **F.** Lagerminiatyr*

Visa panelen Lager

❖ Välj Fönster > Lager.

Välja ett kommando på panelmenyn Lager

❖ Klicka på triangeln i panelens övre högra hörn.

Ändra storlek på miniatyrbilder för lager

❖ Välj Panelalternativ på panelmenyn Lager och välj sedan en miniatyrstorlek.

Ändra miniatyrbildens innehåll

❖ Välj Panelalternativ på panelmenyn Lager och välj Hela dokumentet, om du vill visa innehållet i hela dokumentet. Välj Lagergränser om du vill begränsa miniatyren till objektets pixlar i lagret.

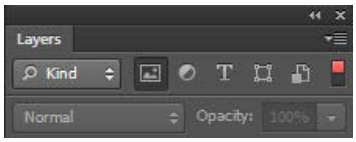
Genom att inaktivera miniatyrbilder kan du förbättra prestanda och spara utrymme på bildskärmen.

Utöka och dölja grupper

❖ Klicka på triangeln till vänster om en gruppmapp. Se Visa lager och grupper inuti en grupp.

Filtrera lager (CS6)

Högst upp i panelen Lager kan du snabbt hitta nyckellager i komplexa dokument med de nya filteralternativen. Visa underordnade lager utifrån namn, typ, effekt, läge, attribut eller färgetikett.



Filterlageralternativ i panelen Lager

1. Välj en filtertyp i snabbmenyn.
2. Välj eller ange filterkriterierna.
3. Klicka på vippströmbrytaren för att aktivera och avaktivera lagerfiltreringen.

Högst upp

Konvertera bakgrund och lager

När du skapar en ny bild med en vit eller färgad bakgrund, kallas bilden underst på panelen Lager för Bakgrund. En bild kan endast ha ett bakgrundslager. Du kan inte ändra staplingsordning, blandningsläge eller opacitet för ett bakgrundslager. Du kan dock konvertera en bakgrund till ett vanligt lager och sedan ändra på något av dess attribut.

När du skapar en ny bild med genomskinligt innehåll, har bilden inget bakgrundslager. Det understa lagret har inte bakgrundens begränsningar utan kan flyttas vart som helst på panelen Lager och dess opacitet och blandningsläge kan ändras.

Konvertera en bakgrund till ett lager

1. Dubbelklicka på Bakgrund på panelen Lager eller välj Lager > Nytt > Lager från bakgrund.
2. Ange lageralternativ. (Se Skapa lager och grupper.)
3. Klicka på OK.

Så här konverterar du ett lager till en bakgrund

1. Markera ett lager på panelen Lager.
2. Välj Lager > Nytt > Bakgrund från lager.

   Alla genomskinliga pixlar i lagret konverteras till bakgrundsfärgen, och lagret hamnar längst ned i lagerstapeln.

   Obs! *Du kan inte skapa en bakgrund genom att endast byta namn på ett vanligt lager till Bakgrund. Du måste använda kommandot Bakgrund från lager.*

Högst upp

Duplicera lager

Du kan duplicera lager inom en bild, till en annan bild eller till en ny bild.

Duplicera ett lager eller en grupp inom en bild

1. Markera ett lager eller en grupp på panelen Lager.
2. Gör något av följande:
   - Dra lagret eller gruppen till knappen Skapa ett nytt lager .
   - Välj Duplicera lager eller Duplicera grupp på menyn Lager eller på panelmenyn Lager. Ange ett namn för lagret eller gruppen och klicka på OK.

Duplicera ett lager eller en grupp i en annan bild

1. Öppna käll- och målbilderna.
2. Markera ett eller flera lager eller en lagergrupp på panelen Lager för källbilden.
3. Gör något av följande:
   - Dra lagret eller gruppen från panelen Lager till målbilden.
   - Markera verktyget Flytta , och dra från källbilden till målbilden. Det duplicerade lagret eller gruppen visas ovanför det aktiva lagret på målbildens lagerpanel. Håll ned Skift och dra bildinnehållet till samma plats som i källbilden (om käll- och målbilderna har samma pixelmått) eller till mitten i dokumentfönstret (om käll- och målbilderna har olika pixelmått).
   - Välj Duplicera lager eller Duplicera grupp på menyn Lager eller på panelmenyn Lager. Välj måldokumentet på snabbmenyn Dokument och klicka på OK.
   - Markera alla pixlar på lagret genom att välja Markera > Allt och sedan Redigera > Kopiera. Välj sedan Redigera > Klistra in i målbilden. (Med den här metoden kopieras bara pixlar, medan lageregenskaper som exempelvis blandningsläge ignoreras.)

Skapa ett nytt dokument av ett lager eller en grupp

1. Markera ett lager eller en grupp på panelen Lager.
2. Välj Duplicera lager eller Duplicera grupp på menyn Lager eller på panelmenyn Lager.
3. Välj Ny på snabbmenyn Dokument och klicka på OK.

Högst upp

Visa exempel från alla synliga lager.

Standardfunktionen för verktygen Blandpensel, Trollstav, Smeta ut, Oskärpa, Skärpa, Färgpyts, Klonstämpel och Lagningspensel är att endast hämta färg från pixlar i det aktiva lagret. Det innebär att du kan smeta ut eller hämta information i ett enda lager.

✤ Markera Prova alla lager i alternativfältet om du vill smeta ut eller hämta information från pixlar i alla synliga lager med de ovannämnda verktygen.

Högst upp

Ändra inställningar för genomskinlighet

1. I Windows väljer du Redigera > Inställningar > Genomskinlighet & tryckbarhet. I Mac OS väljer du Photoshop > Inställningar > Genomskinlighet & tryckbarhet.
2. Välj en storlek och en färg på schackmönstret för genomskinlighet eller välj Inget för Storlek på raster om du vill dölja schackmönstret.
3. Klicka på OK.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Generera bildobjekt från lager | Photoshop CC

Generera bildobjekt från lager eller lagergrupper
Exempel på användning i webbdesign
Ange kvalitets- och storleksparametrar
Inaktivera generering av bildobjekt för alla dokument
VANLIGA FRÅGOR

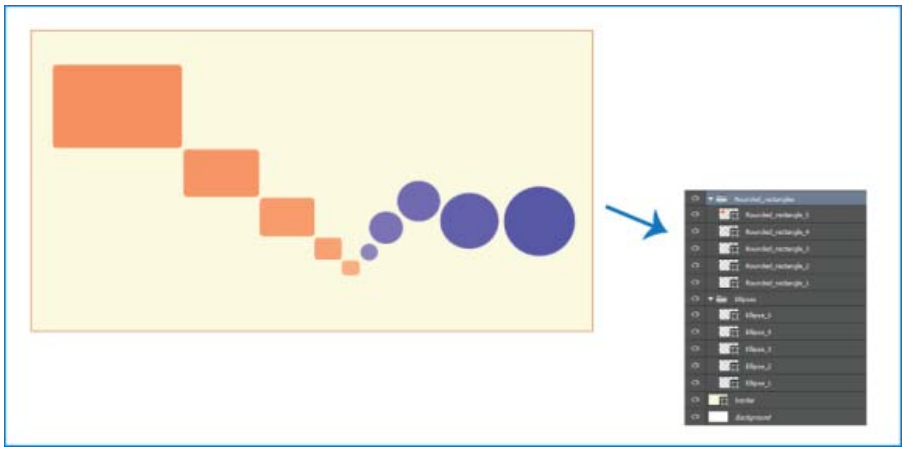
Du kan generera bildobjekt i formaten JPEG, PNG eller GIF från innehållet i ett lager eller en grupp av lager i en PSD-fil. Objekt genereras automatiskt när du anger ett tilläggsnamn för bildformat som stöds i ett lagernamn eller i en lagergrupps namn. Som ett alternativ kan du även ange kvalitets- och storleksparametrar för de genererade bildobjekten.

Att generera bildobjekt från PSD-filer är speciellt användbart vid webbdesign för flera enheter.

Överst på sidan

Generera bildobjekt från lager eller lagergrupper

För att förstå hur bildobjekt genereras kan du tänka på en vanlig PSD-fil ***(hämtas från länken)*** med följande lagerhierarki:



Exempel på PSD-fil och lagerhierarki

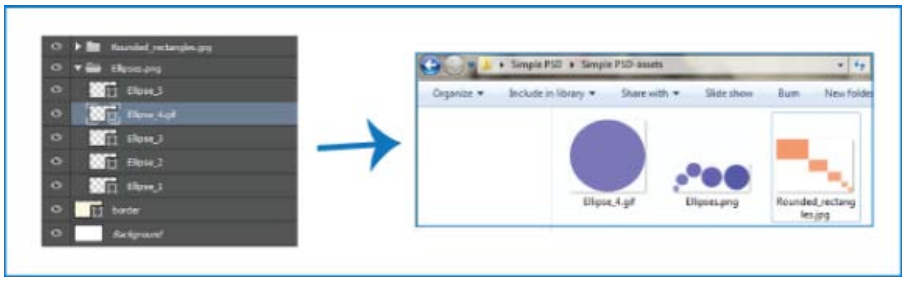
Lagerhierarkin i filen består av två lagergrupper – *Rounded_rectangles* och *Ellipses*. Vardera grupp innehåller fem lager.

Följ dessa anvisningar för att generera bildobjekt från PSD- filen:

1. PSD-filen ska vara öppen. Välj Fil > Generera > Bildobjekt.
2. Ange lämpligt filformat som tillägg (`.jpg, .png`, eller `.gif`) till lagernamnen eller lagergrupperna som du vill använda för att generera bildobjekt. Du kan exempelvis byta namn på lagergrupperna *Rounded_rectangles* och *Ellipses* till `Rounded_rectangles.jpg` och `Ellipses.png`; samt lagret *Ellipse_4* till `Ellipse_4.gif`.

Obs! *Specialtecknen `/, : och *` stöds inte i lagernamn.*

Photoshop genererar bildobjekten och sparar dem i en undermapp vid sidan av PSD-källfilen. Om PSD-källfilen inte är sparad kommer Photoshop att spara genererade bildobjekt i en
ny mapp på skrivbordet.



Namn på bildobjekten genereras från lagernamn eller lagergruppers namn

Generering av bildobjekt är aktiverad för aktuellt dokument. När funktionen väl har aktiverats är den tillgänglig varje gång dokumentet öppnas på nytt. Gör så här för att inaktivera generering av bildobjekt för aktuellt dokument: Avmarkera Fil > Generera > Bildobjekt.

Generera flera bildobjekt från ett lager eller en lagergrupp

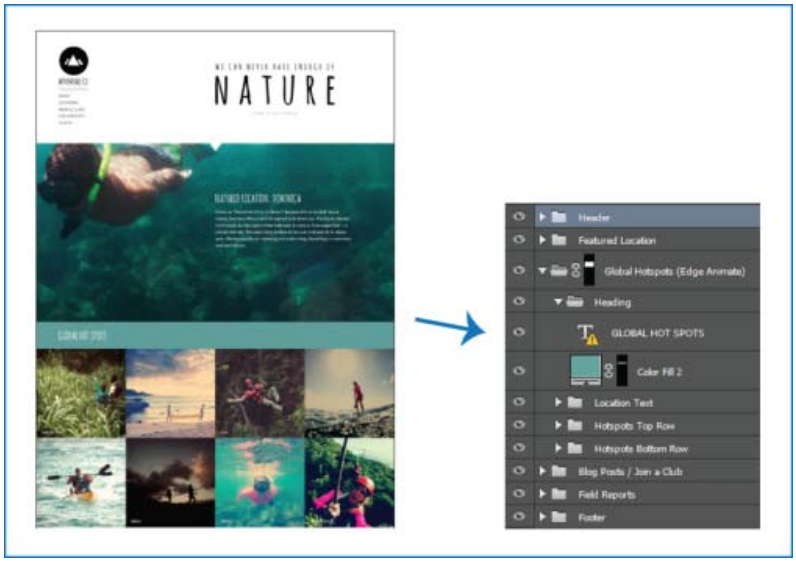
Om du vill generera flera bildobjekt från ett lager eller en lagergrupp ska objektens namn åtskiljas med ett kommatecken (,). Följande lagernamn genererar till exempel tre objekt:

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

Överst på sidan

Exempel på användning i webbdesign

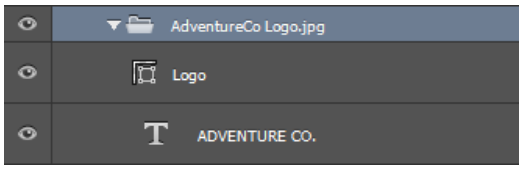
Att skapa bildobjekt från PSD-filer är speciellt användbart vid webbdesign för flera enheter. Ta en titt på följande webbdesign och dess lagerstruktur:

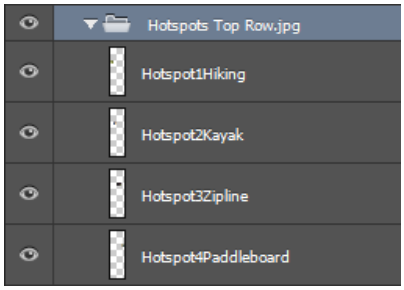


Webbdesign och dess lagerhierarki

Vi ska extrahera ikonen överst och i översta raden på *Global Hotspots*-bildens stödraster som bildobjekt:

- Ange bildformatstillägget i önskat lagernamn.





Byt namn på önskade lager eller lagergrupper

Obs! *Ett enda bildobjekt genereras från innehållet i ett lager eller en lagergrupp. Exempel: Lagergruppen* `AdventureCo Logo` *i skärmbilden ovan innehåller ett formlager och ett animerat textlager. Båda lagren förenklas när ett bildobjekt genereras från lagergruppen.*

Photoshop genererar bildobjekten och sparar dem på samma plats som PSD-källfilen.

Genererade bildobjekt

Överst på sidan

Ange kvalitets- och storleksparametrar

JPG-objekt genereras i 90 % kvalitet som standard. PNG-objekt genereras som 32-bitars bilder som standard. GIF-objekt genereras med grundläggande alfa-genomskinlighet.

Samtidigt som du byter namn på lager eller lagergrupper som förberedelse inför att generera objekt, kan du anpassa kvalitet och storlek.

Parametrar för JPG-objekt

- Lägg till önskat utvärde för kvalitet som ett suffix till objektnamnet – .jpg`(1–10)` eller .jpg`(1–100 %)`. Exempel:
  - `Ellipse_4.jpg5`
  - `Ellipse_4.jpg50%`
- Lägg till önskat utvärde för bildstorlek (relativt eller i ett format som stöds –`px, in, cm` och `mm`) som prefix till objektnamnet. Photoshop formaterar bilden i skalan enligt ditt val. Exempel:
  - `200% Ellipse_4.jpg`
  - `300 x 200 Rounded_rectangle_3.jpg`
  - `10in x 200mm Rounded_rectangle_3.jpg`

  Obs! *Glöm inte att lägga till ett mellanrum mellan prefixet och objektnamnet. Om du anger storleken i pixlar kan du utesluta måttenheten. Till exempel `300 x 200`.*

Som du ser kan du blanda olika måttenheter och pixlar när du anger önskat utvärde för bildstorlek. Exempel: `4in x 100 Rounded_rectangle_3.jpg` är ett giltigt lagernamn för att generera ett objekt.

Parametrar för PNG-objekt

- Lägg till önskat utvärde för kvalitet som ett suffix till objektnamnet – `8, 24` eller `32`. Exempel:
  - `Ellipse_4.png24`
- Lägg till önskat utvärde för bildstorlek (relativt eller i format som stöds –`px, in, cm` och `mm`) som prefix till objektnamnet. Photoshop formaterar bilden i skalan enligt ditt val. Exempel:
  - `42% Ellipse_4.png`
  - `300mm x 20cm Rounded_rectangle_3.png`
  - `10in x 50cm Rounded_rectangle_3.png`

  Obs! *Glöm inte att lägga till ett mellanrum mellan prefixet och objektnamnet. Om du anger storleken i pixlar kan du utesluta måttenheten. Till exempel `300 x 200`.*

Som du ser kan du blanda olika måttenheter och pixlar när du anger önskat utvärde för bildstorlek. Exempel: `4in x 100 Rounded_rectangle_3.jpg` är ett giltigt lagernamn för att generera ett objekt.

Parametrar för GIF-objekt

- Lägg till önskat utvärde för bildstorlek (relativt eller i format som stöds –`px, in, cm` och `mm`) som prefix till objektnamnet. Exempel:
  - `42% Ellipse_4.gif`
  - `300mm x 20cm Rounded_rectangle_3.gif`
  - `20in x 50cm Rounded_rectangle_3.gif`

  Obs! *Glöm inte att lägga till ett mellanrum mellan prefixet och objektnamnet. Om du anger storleken i pixlar kan du utesluta måttenheten. Till*

exempel `300 x 200`.

Som du ser kan du blanda olika måttenheter och pixlar när du anger önskat utvärde för bildstorlek. Exempel: `4in x 100` `Rounded_rectangle_3.gif` är ett giltigt lagernamn för att generera objekt.

Kvalitetsparametrar är inte tillgängliga för GIF-objekt.

Skapa komplexa lagernamn

Du kan ange flera objektnamn när du döper ett lager för att generera ett objekt. Exempel:

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

Photoshop genererar följande objekt från detta lager:

- `Delicious.jpg` (en JPG-bild med kvalitet 8 och i skala 120 %)
- `Delicious.png` (en 24-bitars PNG-bild i skala 42 %)
- `Delicious_2.jpg` (en JPG-bild med 90 % i kvalitet och en absolut storlek om 100x100 px)
- `Delicious.gif` (en GIF-bild i skala 250 %)

Överst på sidan

Inaktivera generering av bildobjekt för alla dokument

Du kan inaktivera generering av bildobjekt globalt i alla Photoshop-dokument genom att ändra i Inställningar.

1. Välj Redigera > Inställningar > Pluginprogram.
2. Avmarkera Aktivera generator.
3. Klicka på OK.

Obs! *Menykommandot Fil > Generera är inte tillgängligt när du inaktiverar generering av bildobjekt i Inställningar. Funktionen kan aktiveras på nytt, men enbart i dialogrutan för Inställningar.*

Överst på sidan

VANLIGA FRÅGOR

Varför måste jag ange unika objektnamn?

Objektnamn måste vara unika på dokumentnivån.

Vilken är standardnivån för kvalitet när bildobjekt genereras?

JPG-objekt genereras i 90 % kvalitet som standard. PNG-objekt genereras som 32-bitars bilder som standard. GIF-objekt genereras med grundläggande alfa-genomskinlighet.

Genererar Photoshop bildobjekt från lager med genomskinlighet och övriga effekter?

Ja. Genomskinlighet och övriga effekter som används i ett lager avspeglas i objekten som genereras från detta lager. Dessa effekter kan i vissa fall bli förenklade i genererade objekt.

Hur genereras bildobjekt från lager med utfall utanför arbetsytan?

Om de inte maskeras ut kommer alla pixeldata i lagret att vara en del av bildobjektet som genereras. Lager eller lagergrupper med utfall utanför arbetsytan är helt synliga i det genererade objektet.

Är kommatecken enda tillåtna skiljetecken mellan bildobjektens namn?

Förutom kommatecken (,) kan du använda plustecken (`+`) som skiljetecken mellan bildobjektens namn. Exempel:

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

är lika med:

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

Se även

- Lär känna Photoshop Generators syntax

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Skapa smarta objekt | CC, CS6

Förstå smarta objekt
Skapa inbäddade smarta objekt | CC, CS6
Skapa länkade smarta objekt | Photoshop CC
Duplicera ett inbäddat smart objekt
Redigera innehållet i ett smart objekt
Byta ut innehållet i ett smart objekt
Konvertera ett inbäddat eller länkat smart objekt till ett lager
Exportera innehållet i ett inbäddat smart objekt

Överst på sidan

Förstå smarta objekt

Smarta objekt är lager som innehåller bilddata från raster- eller vektorbilder, t.ex. Photoshop- eller Illustrator-filer. Med smarta objekt bevaras en bilds källinnehåll med alla ursprungliga egenskaper, vilket möjliggör icke-förstörande redigering av lagret.

I Photoshop CC och CS6 kan du bädda in en bilds innehåll i ett Photoshop-dokument. I Photoshop CC kan du även skapa länkade smarta objekt vars innehåll kommer ifrån externa bildfiler. Det länkade smarta objektets innehåll uppdateras så fort källbildfilen ändras.

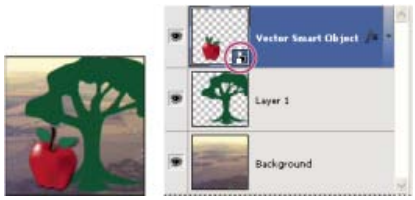
Länkade smarta objekt skiljer sig från duplicerade *instanser* av ett smart objekt i ett Photoshop-dokument. Med länkade smarta objekt kan du använda en delad källfil i flera olika Photoshop-dokument.

Med smarta objekt kan du:

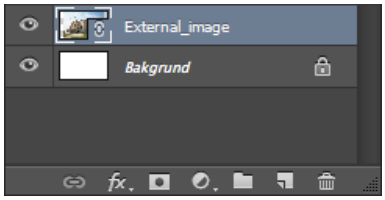
- Utföra icke-förstörande omformningar. Du kan skala, rotera, skeva, förvränga, perspektivomforma eller tänja ett lager utan att den ursprungliga bildinformationen eller bildkvaliteten påverkas eftersom omformningarna inte påverkar originalinformationen.
- Arbeta med vektordata, t.ex. vektorgrafik från Illustrator, som i annat fall skulle rastreras i Photoshop.
- Tillämpa icke-förstörande filtrering. Du kan redigera filter som tillämpats på smarta objekt när du vill.
- Redigera ett smart objekt och automatiskt uppdatera alla länkade instanser.
- Använda en lagermask som antingen är länkad eller inte länkad till det smarta objektets lager.
- Experimentera med lågupplösta bilder som platshållare och ersätta dem senare med de slutgiltiga versionerna.

Du kan inte utföra åtgärder som modifierar pixelinformationen, t.ex. måla, skugga, efterbelysa eller klona direkt i ett smart objekt, såvida det inte först konverteras till ett vanligt lager, som rastreras. Om du vill utföra åtgärder som modifierar pixelinformationen kan du redigera innehållet i ett smart objekt, klona ett nytt lager över det smarta objektet, redigera kopior av det smarta objektet eller skapa ett nytt lager.

Obs! *När du omformar ett smart objekt som har ett smart filter inaktiveras filtereffekterna under omformningsprocessen. Filtereffekterna tillämpas igen när omformningen är färdig. Se Om smarta filter.*



Ett vanligt lager och ett smart objekt på panelen Lager. Ikon i miniatyrens nedre högra hörn som anger att det är ett smart objekt.



(Photoshop CC) Ett länkat smart objekt i panelen Lager

Skapa inbäddade smarta objekt | CC, CS6

Överst på sidan

Inbäddade smarta objekt kan skapas på flera olika sätt. Du kan använda kommandot Öppna som smart objekt, montera en fil (CS6), montera en inbäddad fil (CC, CS6), klistra in data från Illustrator eller konvertera ett eller flera Photoshop-lager till smarta objekt.

- Gör något av följande:
  - *(CC)* Välj Arkiv > Montera inbäddad för att importera filer som smarta objekt till ett öppet Photoshop-dokument.
  - Välj Arkiv > Öppna som smart objekt, markera en fil och klicka på Öppna.
  - *(CS6)* Välj Arkiv > Montera för att importera filer som smarta objekt till ett öppet Photoshop-dokument.

Även om du kan montera JPEG-filer är det bättre att montera PSD-, TIFF- eller PSB-filer eftersom du kan lägga till lager, ändra pixlar och spara filen igen utan att någon bildinformation går förlorad. (Om du sparar en modifierad JPEG-fil måste du slå samman nya lager och komprimera om bilden, vilket resulterar i sämre bildkvalitet).

- Välj Lager > Smarta objekt > Konvertera till smart objekt om du vill konvertera ett markerat lager till ett smart objekt.
- I Bridge väljer du Arkiv > Montera > I Photoshop för att importera en fil som ett smart objekt till ett öppet Photoshop-dokument.

Ett enkelt sätt att arbeta med Camera Raw-filer är att öppna dem som smarta objekt. Du kan dubbelklicka på det smarta objektet som innehåller Camera Raw-filen när du vill och ändra Camera Raw-inställningarna.

- Markera ett eller flera lager och välj Lager > Smarta objekt > Konvertera till smart objekt. Lagren slås ihop till ett smart objekt.
- Dra lager eller objekt från en PDF- eller Adobe Illustrator-fil till ett Photoshop-dokument.
- Klistra in grafik från Illustrator i ett Photoshop-dokument och välj Smart objekt i dialogrutan Klistra in. Maximera flexibiliteten genom att aktivera både PDF och AICB (ingen genomskinlighet) i området Filhantering och urklipp i dialogrutan Inställningar i Adobe Illustrator.

Skapa länkade smarta objekt | Photoshop CC

Överst på sidan

I Photoshop CC kan du skapa länkade smarta objekt. De länkade smarta objektens innehåll uppdateras så fort källbildfilen ändras. Länkade smarta objekt är speciellt användbara för grupper eller när resurser ska användas i flera olika designer.

Följ dessa anvisningar för att skapa ett länkat smart objekt:

1. Välj Arkiv > Montera länkad.
2. Markera lämplig fil och klicka på Placera.

Det länkade smarta objektet skapas och visas som en länksymbol ( ) i panelen Lager.

Uppdatera länkade smarta objekt

Om en extern källfil ändras i ett öppet Photoshop-dokument uppdateras det länkade smarta objektet automatiskt. Om du däremot öppnar ett Photoshop-dokument med länkade smarta objekt som inte är synkade kan du uppdatera dem på följande sätt:

- Högerklicka på ett länkat smart objektlager och välj Uppdatera ändrat innehåll.
- Välj Lager > Smarta objekt > Uppdatera ändrat innehåll.

De länkade smarta objekt vars källbilder har ändrats visas markerade i panelen Lager:

Osynkade länkade smarta objekt är markerade i panelen Lager

Länkade smarta objekt utan externa källfiler är markerade i panelen Lager

Du kan uppdatera samtliga länkade smarta objekt i ett aktuellt Photoshop-dokument genom att välja Lager > Smarta objekt > Uppdatera ändrat innehåll.

Bädda in länkade smarta objekt

Gör något av följande:

- Högerklicka på ett länkat smart objektlager i panelen Lager och välj sedan Bädda in länkat.
- Välj Lager > Smarta objekt > Bädda in länkat.
- Klicka på Bädda in i panelen Egenskaper.

Välj Lager > Smarta objekt > Bädda in alla länkade för att bädda in samtliga länkade smarta objekt i Photoshop-dokumentet.

Överst på sidan

Duplicera ett inbäddat smart objekt

- Markera ett smart objekt på panelen Lager och gör något av följande:
  - Om du vill skapa ett duplicerat smart objekt som är länkat till originalet väljer du Lager > Nytt > Lager via Kopiera eller drar det smarta objektet till ikonen Skapa ett nytt lager längst ned på panelen Lager. Om du redigerar originalet påverkas kopian och tvärtom.
  - Om du vill skapa ett duplicerat smart objekt som är länkat till originalet väljer du Lager > Smarta objekt > Nytt smart objekt via Kopiera. Kopian påverkas inte om du redigerar originalet.

Ett nytt smart objekt visas på panelen Lager. Objektet har samma namn som originalet följt av ordet ”kopia”.

Överst på sidan

Redigera innehållet i ett smart objekt

När du redigerar ett smart objekt öppnas källinnehållet antingen i Photoshop (om det är rasterdata eller en Camera Raw-fil) eller i standardprogrammet för det ursprungliga formatet, t.ex. Adobe Illustrator eller Adobe Acrobat. När du sparar ändringar i källinnehållet visas ändringarna i samtliga länkade instanser av det smarta objektet i Photoshop-dokumentet.

1. Markera det smarta objektet på panelen Lager och gör något av följande:
   - Välj Lager > Smarta objekt > Redigera innehåll.
   - Dubbelklicka på det smarta objektets miniatyrbild på panelen Lager.
   - Klicka på Redigera innehåll

   i panelen Egenskaper.

2. Stäng dialogrutan genom att klicka på OK.
3. Gör önskade ändringar i källfilen och välj Arkiv > Spara.

   Det smarta objektet uppdateras för att återspegla ändringarna. (Om ändringarna inte visas kontrollerar du att det Photoshop-dokument som innehåller det smarta objektet är aktivt.)

Överst på sidan

Byta ut innehållet i ett smart objekt

Du kan ersätta bilddata i ett smart objekt eller i flera länkade varianter. Med den här funktionen kan du snabbt uppdatera bilder och ersätta lågupplösta bilder som fungerar som platshållare med slutgiltiga versionerna.

Obs! *När du ersätter ett smart objekt bevaras eventuell skalning, förvrängning eller andra effekter som du använt för det första smarta objektet.*

1. Markera det smarta objektet och välj Lager > Smarta objekt > Ersätt innehåll.
2. Navigera till den fil som ska användas och klicka på Montera.
3. Klicka på OK.

   Det nya innehållet monteras i det smarta objektet.

Överst på sidan

Konvertera ett inbäddat eller länkat smart objekt till ett lager

När du konverterar ett smart objekt till ett vanligt lager rastreras innehållet vid aktuell storlek. Konvertera bara ett smart objekt till ett vanligt lager om du inte längre behöver redigera innehållet i det smarta objektet. Omformningar, förvrängningar och filter som används för ett smart objekt kan inte längre redigeras när det smarta objektet har rastrerats.

- Markera det smarta objektet och välj Lager > Smarta objekt > Rastrera.

Om du vill återskapa det smarta objektet avmarkerar du de ursprungliga lagren och börjar om från början. Eventuella omformningar som du har tillämpat på det ursprungliga smarta objektet bevaras inte för det nya smarta objektet.

Överst på sidan

Exportera innehållet i ett inbäddat smart objekt

1. Markera det smarta objektet på panelen Lager och välj Lager > Smarta objekt > Exportera innehåll.
2. Välj var du vill spara innehållet i det smarta objektet och klicka på Spara.

   Det smarta objektet exporteras i det ursprungliga format som det skapats i (JPEG, AI, TIF, PDF eller andra format). Om det smarta objektet har skapats från lager exporteras det i PSB-format.

Adobe rekommenderar också

Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Hantera lager

Byt namn på ett lager eller en grupp
Tilldela en färg till ett lager eller en grupp
Rastrera lager
Ta bort ett lager eller en grupp
Exportera lager
Lägga samman lager

Byt namn på ett lager eller en grupp

Högst upp

När du lägger till lager i en bild är det praktiskt att ge dem namn som avspeglar innehållet. Beskrivande namn gör det enklare att hitta lager på panelen.

- Gör något av följande:
  - Dubbelklicka på lagrets eller gruppens namn på panelen Lager och ange ett nytt namn.
  - Tryck på Alt och dubbelklicka på lagret (inte på lagrets namn eller miniatyrbild) på panelen Lager. Ange ett nytt namn i textrutan Namn och klicka på OK.
  - Markera ett lager eller en grupp och välj Lageregenskaper eller Gruppegenskaper på menyn Lager eller på panelmenyn Lager. Ange ett nytt namn i textrutan Namn och klicka på OK.

Tilldela en färg till ett lager eller en grupp

Högst upp

Genom att färgkoda lager och grupper kan du enkelt identifiera relaterade lager på panelen Lager.

- (CC, CS6) Högerklicka på lagret eller gruppen och välj färg.
- (CS5) Markera ett lager eller en grupp och välj Lageregenskaper eller Gruppegenskaper på menyn Lager. Välj en färg på snabbmenyn Färg och klicka på OK.

Rastrera lager

Högst upp

Du kan inte använda målarverktyg eller filter på lager som innehåller vektorinformation (till exempel textlager, formlager, vektormasker och smarta objekt) eller genererad information (till exempel fyllningslager). Du kan dock rastrera dessa lager och därigenom konvertera innehållet till en ren rasterbild.

- Välj de lager du vill rastrera, välj Lager > Rastrera och välj sedan ett alternativ från undermenyn:

  Text Rastrerar texten i ett textlager. Eventuella andra vektordata på lagret rastreras inte.

  Form Rastrerar ett formlager.

  Fyllningsinnehåll Rastrerar fyllningen i ett formlager och lämnar vektormasken orörd.

  Vektormask Rastrerar vektormasken i ett lager och förvandlar den till en lagermask.

  Smart objekt Konverterar ett smart objekt till ett rasterlager.

  Video Rastrerar den aktuella videobildrutan till ett bildlager.

  3D (bara Extended) Den aktuella 3D-datavyn rastreras till ett platt rasterlager.

  Lager Rastrerar alla vektordata i markerade lager.

  Alla lager Rastrerar alla lager som innehåller vektordata eller genererade data.

  Obs! *Om du vill rastrera länkade lager väljer du Lager > Markera länkade lager och rastrerar sedan de markerade lagren.*

Högst upp

Ta bort ett lager eller en grupp

När du tar bort lager som du inte längre behöver minskar bildfilens storlek.

Välj Arkiv > Skript > Ta bort alla tomma lager.

1. Markera ett eller flera lager eller grupper på panelen Lager.
2. Gör något av följande:
   - Klicka på ikonen Ta bort om du vill ta bort efter en bekräftelse. Du kan också välja Lager > Ta bort > Lager, eller Ta bort lager eller Ta bort grupp på menyn på panelen Lager.
   - Om du vill ta bort lagret eller gruppen utan att bekräfta drar du lagret eller gruppen till ikonen Ta bort, håller ned Alt och klickar på ikonen Ta bort, eller trycker på Delete.
   - Välj Lager > Ta bort > Dolda lager om du vill ta bort dolda lager.

   Om du vill ta bort länkade lager markerar du ett länkat lager, väljer Lager > Markera länkade lager och tar sedan bort lagren.

Högst upp

Exportera lager

Du kan exportera alla lager eller synliga lager till separata filer.

- Välj Arkiv > Skript > Exportera lager som filer.

Högst upp

Lägga samman lager

När du är klar med innehållet för lagren kan du lägga samman dem och på så sätt minska bildfilens storlek. När du lägger samman lager ersätter informationen i de högsta lagren den information den överlappar i lägre lager. Skärningsområdet mellan alla genomskinliga områden i de sammanslagna lagren förblir genomskinligt.

Obs! *Du kan inte använda ett justerings- eller fyllningslager som mållager för en sammanslagning.*

Förutom att lägga samman lager kan du klona lager. Kloning ger dig möjlighet att lägga samman innehållet i flera lager till ett mållager och samtidigt låta de andra lagren vara oförändrade.

Obs! *När du sparar ett dokument som lagts samman kan du inte återgå till det ursprungliga dokumentet. Lagren har lagts samman permanent.*

Lägga samman två lager eller grupper

1. Kontrollera att de båda lagren eller grupperna som du vill lägga samman är synliga.
2. Markera de lager eller grupper som ska läggas samman.
3. Välj Lager > Lägg samman lager.

Obs! *Du kan lägga samman två intilliggande lager eller grupper genom att markera det översta objektet och sedan välja Lager > Lägg samman lager. Du kan lägga samman länkade lager genom att välja Lager > Markera länkade lager och sedan lägga samman de markerade lagren. Du kan lägga samman två 3D-lager genom att välja Lager > Lägg samman lager. De båda lagren får samma motiv och det översta lagret tilldelas det understa lagrets 3D-egenskaper (kameravyerna måste vara lika om det ska fungera).*

Lägg samman lager i en urklippsmask

1. Dölj alla lager som du inte vill lägga samman.
2. Markera urklippsmaskens baslager. Baslagret måste vara ett rasterlager.
3. Välj Lägg samman urklippsmask på menyn Lager eller på panelmenyn Lager.

Mer information om urklippsmasker hittar du i Maskera lager med urklippsmasker.

Lägga samman alla synliga lager och grupper i en bild

- Välj Lägg samman synliga från panelen Lager eller panelmenyn Lager. Alla lager som visas med en ögonikon är sammanslagna.

  Obs! *Du måste markera ett synligt lager för att aktivera kommandot Lägg samman synliga.*

Klona flera lager eller länkade lager

När du klonar flera markerade lager eller länkade lager skapas ett nytt lager med det sammanlagda innehållet.

1. Markera flera lager.
2. Tryck på Ctrl+Alt+E (Windows) eller Kommando+Alt+E (Mac OS).

Klona alla synliga lager

1. Aktivera visibilitet för de lager som du vill lägga samman.

2. Tryck på Skift+Ctrl+Alt+E (Windows) eller Skift+Kommando+Alt+E (Mac OS).

   Ett nytt lager skapas med det sammanlagda innehållet.

Tillämpa alla lager

Sammanslagning innebär att alla synliga lager läggs samman i bakgrunden och dolda lager tas bort, vilket minskar filstorleken. Om några genomskinliga områden finns kvar fylls de med vitt. När du sparar ett dokument med sammanlagda lager kan du inte återgå till det ursprungliga dokumentet. Lagren har lagts samman permanent.

Obs! *När du konverterar en bild mellan vissa färglägen slås filen samman. Spara en kopia av filen med alla lager intakta om du vill kunna redigera originalbilden efter konverteringen.*

1. Kontrollera att alla lager som du vill ha kvar är synliga.
2. Välj Lager > Gör till ett lager eller välj Gör till ett lager från panelmenyn Lager.

Fler hjälpavsnitt

- Visa filinformation i dokumentfönstret

(cc) BY-NC-SR Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Markera, gruppera och länka lager

Markera lager
Gruppera och länka lager
Visa lagerkanter och handtag

Markera lager

Högst upp

Du kan markera ett eller flera lager som du vill arbeta med. När du t.ex. målar eller justerar färger och toner kan du bara arbeta med ett lager i taget. Ett ensamt markerat lager kallas det aktiva lagret. Namnet på det aktiva lagret visas i dokumentfönstrets namnlist.

När du däremot t.ex. flyttar, justerar, omformar eller använder stilar på panelen Stilar, kan du markera och arbeta med flera lager samtidigt. Du kan markera lager på panelen Lager eller med verktyget Flytta .

Du kan även länka lager. Till skillnad från lager som har markerats samtidigt (och inte länkats), fortsätter länkade lager att vara länkade även när du markerar något annat på panelen Lager. Se Länka/bryt länk till lager.

Om du inte är nöjd med resultatet när du har använt ett verktyg eller ett kommando kan det bero på att du har markerat fel lager. Gå till panelen Lager för att kontrollera att du arbetar med rätt lager.

Välja lager på panelen Lager

Gör något av följande:

- Klicka på ett lager på panelen Lager.
- Markera flera lager intill varandra genom att klicka på det första lagret och sedan Skift-klicka på det sista.
- Ctrl-klicka (Windows) eller Kommando-klicka (Mac OS) på olika lager på panelen Lager om du vill markera flera separata lager.

  Obs! *När du markerar ska du hålla ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klicka i området utanför miniatyrbilden för lagret. Om du håller ned Ctrl eller Kommando och klickar på miniatyrbilden för lagret markeras de områden i lagret som inte är genomskinliga.*
- Om du vill markera alla lager väljer du Markera > Alla lager.
- Om du vill markera alla lager av en viss typ (till exempel alla textlager), så markerar du ett av lagren och väljer Markera > Liknande lager.
- Du kan avmarkera ett lager genom att trycka på Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klicka på lagret.
- Du kan avmarkera alla lager genom att klicka under bakgrundslagret eller det nedersta lagret på panelen Lager, eller välja Markera > Avmarkera lager.

Markera lager direkt i dokumentfönstret

1. Välj flyttverktyget .
2. Gör något av följande:
   - Välj Automarkera i alternativfältet, välj Lager på den nedrullningsbara menyn och klicka i dokumentet på det lager som du vill markera. Det översta lagret som innehåller pixlar under markören markeras.
   - Välj Automarkera i alternativfältet, välj Gruppera på den nedrullningsbara menyn och klicka i dokumentet på det innehåll som du vill markera. Den översta gruppen som innehåller pixlar under markören markeras. Om du klickar på ett ogrupperat lager markeras det.
   - Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Mac OS) på bilden och välj ett lager på snabbmenyn. På snabbmenyn visas alla lager som innehåller pixlar under pekarens nuvarande position.

Markera ett lager i en grupp

1. Klicka på gruppen på panelen Lager.
2. Klicka på triangeln till vänster om mappikonen .
3. Klicka på lagret i gruppen.

Gruppera och länka lager

Högst upp

Gruppera och dela upp grupper av lager

1. Välja flera lager på panelen Lager.
2. Gör något av följande:
   - Välj Lager > Gruppera lager.
   - Gruppera lagren genom att hålla ned Alt och dra lagren till mappikonen längst ned på panelen Lager.
3. Dela upp grupperade lager genom att markera gruppen och välja Lager > Dela upp lager.

Lägga till lager till en grupp

❖ Gör något av följande:

- Markera gruppen på panelen Lager och klicka på knappen Skapa ett nytt lager.
- Dra ett lager till gruppmappen.
- Dra en gruppmapp till en annan gruppmapp. Gruppen och alla lager i den flyttas.
- Dra en befintlig grupp till knappen Ny grupp.

Länka/bryt länk till lager

Du kan länka två eller fler lager eller grupper. Till skillnad från lager som bara är markerade samtidigt, bevaras länken mellan länkade lager tills du bryter den. Du kan flytta eller använda omformningar till länkade lager.

1. Markera lagren eller grupperna på panelen Lager.
2. Klicka på länksymbolen längst ned på panelen Lager.
3. Gör något av följande när du vill bryta länkar mellan lager:
   - Markera ett länkat lager och klicka på länkikonen.
   - Du kan tillfälligt inaktivera det länkade lagret genom att Skift-klicka på länkikonen för det länkade lagret. Ett rött kryss visas. Skift-klicka en gång till på länkikonen när du vill aktivera länken igen.
   - Markera de länkade lagren och klicka på länkikonen. Du kan markera alla länkade lager genom att först markera ett av dem och sedan välja Lager > Markera länkade lager.

Högst upp

Visa lagerkanter och handtag

Att visa gränsen eller kanterna för innehållet i ett lager kan vara till hjälp när du flyttar och justerar innehållet. Du kan också visa omformningshandtag för markerade lager eller grupper så att du kan rotera dem och ändra storlek på dem.

Lagerinnehåll med synliga kanter (vänster) och transformeringsläge valt (höger)

Visa kanterna för innehållet i ett markerat lager

❖ Välj Visa > Visa > Lagerkanter.

Visa omformningshandtag i ett markerat lager

1. Välj verktyget Flytta.
2. Välj Visa omvandlingskontroller i alternativfältet.

   Med hjälp av omformningshandtagen kan du rotera och ändra storlek på innehållet i lagret. Se Omforma fritt.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Kopiera CSS från lager | CC, CS6

Kopiera CSS genererar CSS-egenskaper (Cascading Style Sheet) från form- eller textlager. CSS kopieras till Urklipp och kan sedan klistras in i en formatmall. Vad gäller former visas värden för följande:

- storlek
- position
- ramlinjefärg
- fyllningsfärg (inklusive övertoningar)
- skugga

Kopiera CSS visar även följande värden för textlager:

- teckensnittsfamilj
- teckenstorlek
- teckensnittsbredd
- radhöjd
- understruken
- genomstruken
- upphöjd
- nedsänkt
- textjustering

Om du kopierar CSS från en lagergrupp med former eller text skapas en klass för varje lager och en gruppklass. Gruppklassen representerar en överordnad div med underordnande divar som motsvarar gruppens lager. De underordnade divarnas övre vänstra värden står i relation till den överordnade diven.

Obs! *Kopiera CSS-kommandot fungerar inte med smarta objekt eller när du väljer flera form-/textlager som inte är grupperade.*

1. Gör något av följande på panelmenyn Lager:
   - Högerklicka på ett form-/textlager eller en lagergrupp och välj Kopiera CSS i snabbmenyn.
   - Välj ett form-/textlager eller en lagergrupp och välj Kopiera CSS i panelmenyn Lager.
2. Klistra in koden i formatmallsdokumentet.

Gå till Dela upp webbsidor i segment för mer information om hur man skapar webbsidor med Photoshop.

(cc) BY-NC-SR Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Icke-förstörande redigering

Tekniker för icke-förstörande redigering

Tekniker för icke-förstörande redigering

Högst upp

Icke-förstörande redigering gör det möjligt att ändra en bild utan att den ursprungliga bildinformationen skrivs över. Den ursprungliga bildinformationen är fortfarande tillgänglig om du vill använda den igen. Eftersom ingen information tas bort i bilden med icke-förstörande redigering försämras inte bildens kvalitet när du redigerar den. Du kan använda icke-förstörande redigering på flera sätt i Photoshop:

Arbeta med justeringslager Med justeringslager tillämpas färg- och tonjusteringar på en bild utan att pixelvärdena ändras permanent.

Omforma med smarta objekt Smarta objekt medger icke-förstörande skalning, rotering och förvrängning.

Filtrera med smarta filter Smarta filter är filter som tillämpas på smarta objekt och kan användas för att skapa icke-förstörande filtereffekter.

Justera variationer, skuggor och högdagrar med smarta objekt Kommandona Skugga/Högdager och Variationer kan användas som smarta filter för ett smart objekt.

Retuschera på ett separat lager Verktygen Klonstämpel, Lagningspensel och Smart Lagningspensel kan användas för att utföra icke-förstörande retuschering på ett separat lager. Kontrollera att Prova alla lager är markerat i alternativfältet (försäkra dig om att justeringslagren inte påverkar det enskilda lagret två gånger genom att markera Ignorera justeringslager). Du kan ångra retuscheringen om du inte är nöjd med resultatet.

Redigera originalbilder från kameran (Camera Raw) Den ursprungliga bildinformationen bevaras i samband med justeringar av grupper med Camera Raw-, JPEG- eller TIFF-bilder. Med Camera Raw lagras justeringsinställningar för varje bild oberoende av de ursprungliga bildfilerna.

Öppna Camera Raw-filer som smarta objekt Innan du kan redigera Camera Raw-filer i Photoshop måste du konfigurera inställningar för dem med Camera Raw. När du har redigerat en Camera Raw-fil i Photoshop kan du inte modifiera Camera Raw-inställningarna utan att ändringarna går förlorade. Om du öppnar Camera Raw-filer i Photoshop som smarta objekt kan du modifiera Camera Raw-inställningarna när du vill, även när du har redigerat filen.

Icke-förstörande beskärning När du har skapat en beskärningsrektangel med beskärningsverktyget markerar du Dölj i alternativfältet om du vill bevara det beskurna området i ett lager. Du kan återställa det beskurna området när du vill genom att välja Bild > Visa alla eller genom att dra beskärningsverktyget utanför bildens kant. Alternativet Dölj är inte tillgängligt för bilder som bara innehåller ett bakgrundslager.

Maskering Lager- och vektormasker är icke-förstörande eftersom du kan redigera maskerna igen utan att de pixlar som maskerna döljer går förlorade. Du kan använda filtermasker för att maskera effekterna från smarta filter som tillämpas på smarta objekt.

Fler hjälpavsnitt

Om Camera Raw

Justera bildens färg och ton

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Flytta, stapla och låsa lager

Så här ändrar du staplingsordningen på lager och grupper
Flytta innehållet i lager
Rotera ett lager
Lås lager

Så här ändrar du staplingsordningen på lager och grupper

Högst upp

❖ Gör något av följande:

- Dra lagret eller gruppen uppåt eller nedåt på panelen Lager. Släpp musknappen när en markerad linje visas där du vill placera lagret eller gruppen.
- Du kan flytta ett lager till en grupp genom att dra det till gruppmappen. Om gruppen är stängd placeras lagret längst ned i gruppen.
- Markera ett lager eller en grupp, välj Lager > Ordna och välj ett kommando på undermenyn. Om det markerade elementet finns i en grupp gäller kommandot gruppens staplingsordning. Om det markerade elementet inte ingår i en grupp, används kommandot för staplingsordningen på panelen Lager.
- Du kan invertera ordningen för de markerade lagren genom att välja Lager > Ordna > Invertera. De här alternativen visas nedtonade om du inte har markerat minst två lager.

  Obs! *Bakgrundslagret ligger, som namnet anger, underst i staplingsordningen. Med kommandot Lägg underst placeras det markerade elementet direkt ovanpå bakgrundslagret.*

Flytta innehållet i lager

Högst upp

1. På panelen Lager klickar du på de lager som innehåller de objekt som du vill flytta.
2. Välj verktyget Flytta .
   Du kan markera de lager du vill flytta direkt i dokumentfönstret. Välj Automarkera i alternativfältet för verktyget Flytta och välj Lager på den nedrullningsbara menyn. Om du vill markera flera lager håller du ned Skift-tangenten och klickar. Välj Automarkera och välj Gruppera om du vill markera hela gruppen när du markerar ett lager i gruppen.
3. Gör något av följande:
   - Dra ett objekt till något av de markerade lagren i dokumentfönstret. (Alla objekt i lagret flyttas tillsammans.)
   - Tryck på en piltangent för att flytta objekten 1 bildpunkt.
   - Håll ned Skift och tryck på en piltangent för att flytta objekten 10 bildpunkter.

Rotera ett lager

Högst upp

1. Markera i lagerpanelen det lager som du vill rotera.
2. Om något är markerat i bilden väljer du Markera > Avmarkera.
3. Välj Redigera > Omforma > Rotera. En markeringsram visas som definierar lagrets gränser.
4. Flytta pekaren utanför markeringsramen (pekaren ändras till en böjd dubbelpil) och dra. Tryck på Skift för att begränsa rotationen till steg om 15°.
5. När du är nöjd med resultatet trycker du på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS) eller klickar på kryssmarkeringen i alternativfältet. Om du vill avbryta rotationen trycker du på Esc eller klickar på knappen Avbryt omformning i alternativfältet.

Lås lager

Högst upp

Du kan låsa lager helt eller delvis om du vill skydda deras innehåll. Du kanske t.ex. vill låsa ett lager helt när du är klar med det. Du kan låsa ett lager delvis om du är nöjd med dess genomskinlighet och stilar, men fortfarande arbetar med placeringen. När ett lager är låst visas en låsikon till höger om lagernamnet. Låsikonen är fylld om lagret är helt låst och ihålig när lagret är delvis låst.

Låsa alla egenskaper för ett lager eller en grupp

1. Markera ett lager eller en grupp.

2. Klicka på alternativet Lås alla på panelen Lager.
   Obs! *Lager i en låst grupp visas med en nedtonad låsikon .*

Delvis låsa ett lager

1. Välj ett lager.
2. Klicka på ett eller flera låsalternativ på panelen Lager.
   Lås genomskinliga pixlar Innebär att bara ogenomskinliga delar av lagret kan redigeras. Det här alternativet motsvarar alternativet Bevara genomskinlighet i tidigare versioner av Photoshop.

   Lås bildpixlar Innebär att pixlarna i lagret inte kan ändras med målarverktygen.

   Lås position Innebär att pixlarna i lagret inte kan flyttas.
   Obs! *För text- och formlager är alternativen för att låsa genomskinlighet och för att låsa bild markerade som standard och kan inte avmarkeras.*

Använda låsalternativ för markerade lager eller för en grupp

1. Markera flera lager eller en grupp.
2. Välj Lås lager eller Lås alla lager i grupp på menyn Lager eller på panelmenyn Lager.
3. Markera låsningsalternativ och klicka på OK.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Lageropacitet och -blandning

Ange övergripande opacitet och fyllningsopacitet för markerade lager
Ange ett blandningsläge för ett lager eller en grupp.
Gruppera blandningseffekter
Utestänga kanaler från blandning
Ange tonomfånget för lagerblandning
Fylla nya lager med en neutral färg

Adobe rekommenderar

Har du en självstudie som du vill dela med dig av?

Blandningslägen 101
Andy Anderson
Blandningslägen avgör hur pixlarna i ett lager blandas med pixlarna på underliggande lager. Andy Anderson, författare till Infinite Skills, går igenom hur man arbetar med blandningslägen och lager.

Högst upp

Ange övergripande opacitet och fyllningsopacitet för markerade lager

Lagrets opacitet bestämmer hur mycket av det underliggande lagret som döljs eller visas. Ett lager med 1 % opacitet är nästan genomskinligt, medan ett med 100 % opacitet nästan är helt ogenomskinligt.

Förutom att ange opacitet (vilket påverkar alla lagerstilar och blandningslägen som används på lagret) kan du även ange fyllningsopacitet för lager. Fyllningsopaciteten påverkar endast pixlar, former eller text på ett lager. Lagerffekternas opacitet (exempelvis Den ändrar inte lagereffekternas opacitet (exempelvis för skuggor).

Obs! *Du kan inte ändra opaciteten för ett bakgrundslager eller ett låst lager. Mer information om hur du konverterar ett bakgrundslager till ett vanligt lager med stöd för genomskinlighet finns i Konvertera bakgrund och lager.*

1. Välj en eller flera lager eller grupper från panelen Lager.
2. Ändra opacitet och fyllning. (Om du har valt en grupp kan du endast ställa in opacitet.)
   Välj Blandningsalternativ från ikonen Lägg till en lagerstil längst ned på panelen Lager om du vill se alla blandningsalternativ.

Högst upp

Ange ett blandningsläge för ett lager eller en grupp.

Blandningsläget för ett lager styr hur pixlarna i lagret blandas med bildens underliggande pixlar. Med hjälp av blandningslägen kan du skapa ett stort antal specialeffekter.

Som standard är blandningsläget för en lagergrupp Gå igenom, vilket innebär att gruppen inte har några egna blandningsegenskaper. När du väljer ett annat blandningsläge för en grupp innebär det i praktiken att bildkomponenterna sätts samman i en annan ordning. Alla lager i gruppen sätts samman först. Den sammansatta gruppen behandlas sedan som en enda bild och blandas med resten av bilden med hjälp av det valda blandningsläget. Om du väljer ett annat blandningsläge än Gå igenom för gruppen, används alltså inga av justeringslagren eller lagerblandningslägena i gruppen på lager utanför gruppen.

Obs! *Blandningsläget Radera är inte tillgängligt för lager. Färgskugga, efterbelysning med färg, mörkare, ljusare, differens, uteslutning, dra ifrån och dela upp är inte tillgängliga i Lab-bilder. Mer information om HDR-bilder finns i Funktioner som stöder HDR-bilder med 32 bitar per kanal.*

1. Markera ett lager eller en grupp på panelen Lager.
2. Välj ett blandningsläge:
   - Välj ett alternativ på snabbmenyn Blandningsläge på panelen Lager.
   - Välj Lager > Lagerstil > Blandningsalternativ och välj sedan ett alternativ på snabbmenyn Blandningsläge.

     En demonstrationsvideo om hur du använder blandningslägen finns på www.adobe.com/go/vid0012_se.

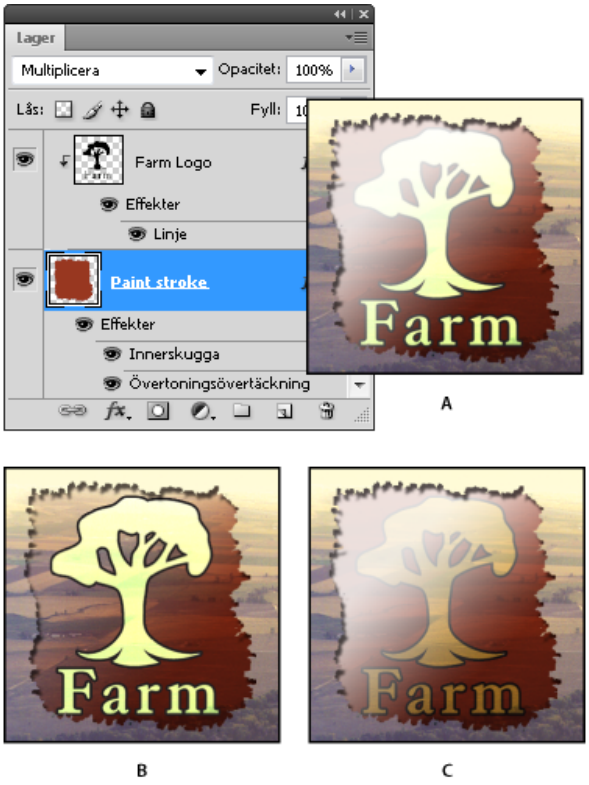
Högst upp

Gruppera blandningseffekter

Som standard blandas lager i en urklippsmask med de underliggande lagren med hjälp av det blandningsläge som används för det understa lagret i gruppen. Du kan emellertid välja att blandningsläget för det understa lagret bara ska användas för det lagret och på så sätt bevara de urklippta lagrens ursprungliga blandningsutseende. (Se Maskera lager med urklippsmasker.)

Du kan även använda blandningsläget för ett lager på lagereffekter som ändrar ogenomskinliga pixlar, t.ex. Innerglöd eller Färgövertäckning, utan att ändra lagereffekter som endast ändrar genomskinliga pixlar, t.ex. Ytterglöd eller Skugga.

1. Markera det lager som du vill påverka.
2. Dubbelklicka på en miniatyrbild för lager och välj Blandningsalternativ från panelmenyn Lager, eller välj Lager > Lagerstil > Blandningsalternativ.
   Obs! *Välj Lager > Lagerstil > Blandningsalternativ om du vill visa blandningsalternativ för ett textlager, eller välj Blandningsalternativ via knappen Lägg till en lagerstil längst ned på panelmenyn Lager.*
3. Ange intervallet för blandningsalternativ:
   - Välj Blanda inre effekter som grupp om du vill använda lagrets blandningsläge till lagereffekter som ändrar ogenomskinliga pixlar, till exempel Innerglöd, Satäng, Färgövertäckning och Övertäckning för övertoning.
   - Markera Blanda urklippta lager som grupp när du vill använda baslagrets blandningsläge på alla lager i urklippsmasken. Om du avmarkerar det här alternativet (som är markerat som standard) bevaras det ursprungliga blandningsläget och utseendet för alla lager i gruppen.



Avancerade blandningsalternativ
A. *Gårdslogotyp och penseldragslager med egna blandningslägen* ***B.*** *Alternativet Blanda inre effekter som grupp valt* ***C.*** *Alternativet Blanda urklippta lager som grupp valt*

   - Markera Lager för genomskinlighetsformer när du vill begränsa lagereffekter och ursparningar till lagrets ogenomskinliga områden. Om du avmarkerar alternativet (som är markerat som standard) används effekterna på lagret i dess helhet.
   - Markera Lagermask gömmer effekter om du vill begränsa lagereffekterna till det område som definierats av lagermasken.
   - Markera Vektormask gömmer effekter om du vill begränsa lagereffekterna till det område som definierats av vektormasken.
4. Klicka på OK.

Högst upp

Utestänga kanaler från blandning

Du kan begränsa blandningseffekterna till en angiven kanal vid blandning av ett lager eller en grupp. Som standard påverkas alla kanaler. När du använder en RGB-bild kan du t.ex. välja att utesluta den röda kanalen från blandningen och bara ändra kanalinformationen i den gröna och den blå kanalen i den sammansatta bilden.

1. Gör något av följande:
   - Dubbelklicka på en lagerminiatyr.

- Välj Lager > Lagerstil > Blandningsalternativ.
- Välj Blandningsalternativ från ikonen Lägg till en lagerstil längst ned på panelen Lager.

  Obs! *Välj Lager > Lagerstil > Blandningsalternativ om du vill visa blandningsalternativ för ett textlager, eller välj Blandningsalternativ via knappen Lägg till en lagerstil längst ned på panelmenyn Lager.*

2. I området Avancerad blandning i dialogrutan Lagerstil avmarkerar du de kanaler som inte ska tas med när lagret blandas.

Högst upp

Ange tonomfånget för lagerblandning

Med hjälp av skjutreglagen i dialogrutan Blandningsalternativ kan du styra vilka pixlar i det aktiva lagret och de underliggande synliga lagren som ska visas i den slutliga bilden. Du kan t.ex. utesluta mörka pixlar ur det aktiva lagret eller låta ljusa pixlar i de underliggande lagren synas igenom. Du kan också definiera ett intervall av pixlar som delvis blandas för att ge en mjuk övergång mellan blandade och oblandade områden.

1. Dubbelklicka på en miniatyrbild för lager, välj Lager > Lagerstil > Blandningsalternativ eller välj Lägg till en lagerstil > Blandningsalternativ från panelmenyn Lager.
   Obs! *Välj Lager > Lagerstil > Blandningsalternativ om du vill visa blandningsalternativ för ett textlager, eller välj Blandningsalternativ via knappen Lägg till en lagerstil längst ned på panelmenyn Lager.*
2. I området Avancerad blandning i dialogrutan Lagerstil väljer du ett alternativ på snabbmenyn Blanda om.
   - Välj Grå om du vill ange ett blandningsintervall för alla kanaler.
   - Välj en enskild färgkanal (t.ex. rött, grönt eller blått i en RGB-bild) om du vill ange blandning i den kanalen.
3. Med skjutreglagen Det här lagret och Underliggande lager anger du intensitetsintervallet för de pixlar som ska blandas på en skala från 0 (svart) till 255 (vitt). Med reglaget för vitt anger du intervallets högsta värde. Med reglaget för svart anger du intervallets lägsta värde.
   Om du vill ange ett intervall med delvis blandade pixlar håller du ned Alt och drar i ena halvan av en reglagetriangel. De två värdena som visas ovanför det delade skjutreglaget anger intervallet för delvis blandning.

   Följ nedanstående riktlinjer när du anger blandningsintervall:

   - Använd reglaget Det här lagret för att ange pixelintervallet på det aktiva lagret som blandas, och därför visas, i den slutgiltiga bilden. Om du till exempel drar det vita skjutreglaget till 235 förblir värden för ljusstyrka som är högre än 235 oblandade och kommer inte att visas på slutbilden.
   - Med skjutreglaget Underliggande lager anger du intervallet av pixlar i de underliggande synliga lagren som ska blandas i den slutliga bilden. Blandade pixlar kombineras med pixlar i det aktiva lagret till sammansatta pixlar, medan oblandade pixlar visas genom de överliggande områdena i det aktiva lagret. Om du till exempel drar det svarta skjutreglaget till 19 kommer pixlar med värden för ljusstyrka som är lägre än 19 förbli oblandade och visas genom det aktiva lagret i slutbilden.

Högst upp

Fylla nya lager med en neutral färg

Vissa filter, t.ex. Ljuseffekter, kan inte användas på lager som saknar pixlar. Om du markerar Fyll med neutralfärg (Läge) i dialogrutan Nytt lager löser du det här problemet genom att fylla lagret med en fördefinierad, neutral färg. Den neutrala färgen syns inte och tilldelas i enlighet med lagrets blandningsläge. Om ingen effekt används påverkas inte de återstående lagren när du fyller det nya lagret med en neutral färg. Alternativet Fyll med neutralfärg är inte tillgängligt för lager som använder lägena Normal, Lös upp, Hård blandning, Nyans, Mättnad, Färg eller Luminescens.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Lagereffekter och lagerstilar

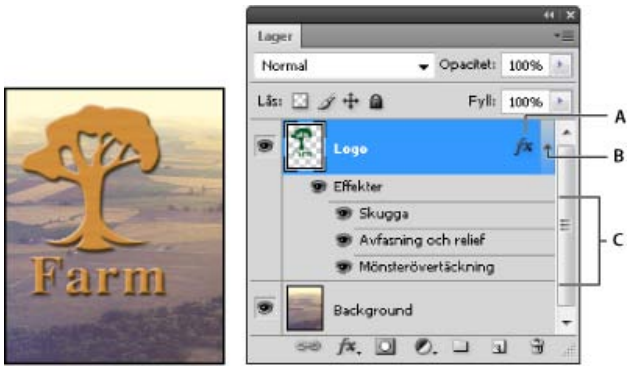
Om lagereffekter och stilar
Använda förinställda stilar
Översikt över dialogrutan Lagerstil
Använda eller redigera en lagerstil
Lagerstilsalternativ
Ändra lagereffekter med konturer
Ange en global ljussättningsvinkel för alla lager
Visa eller dölj lagerstilar
Kopiera lagerstilar
Skala en lagereffekt
Ta bort lagereffekter
Konvertera en lagerstil till bildlager
Skapa och hantera förinställda stilar

Om lagereffekter och stilar

Högst upp

Det finns många olika effekter i Photoshop – som skuggor, glöd och fasningar – som ändrar ett lagerinnehålls utseende. Lagereffekter är länkade till lagerinnehållet. När du flyttar eller redigerar innehållet i ett lager används samma effekter på det ändrade innehållet. Om du till exempel använder en skugga bredvid ett textlager och sedan lägger till ny text så läggs skuggan till automatiskt till den nya texten.

En lagerstil är en eller flera effekter som läggs till ett lager eller en lagergrupp. Du kan använda någon av de förinställda stilarna i Photoshop eller skapa en egen stil i dialogrutan Lagerstil. Ikonen för lagereffekter fx visas till höger om lagrets namn på panelen Lager. Du kan utöka stilen på panelen Lager om du vill visa eller redigera de effekter som stilen innehåller.



Panelen Lager som visar lager med flera effekter
***A.** Ikonen Lagereffekter **B.** Klicka för att expandera och visa lagereffekter **C.** Lagereffekter*

När du sparar en egen stil blir den en förinställd stil. Förinställda stilar finns på panelen Stilar och kan med ett enda klick aktiveras för ett lager eller en grupp.

Använda förinställda stilar

Högst upp

Du kan använda förinställda stilar från panelen Stilar. De lagerstilar som finns i Photoshop är grupperade i bibliotek efter funktion. Ett bibliotek innehåller till exempel stilar för webbknappar och ett annat innehåller stilar som kan användas för texteffekter. För att få åtkomst till de här stilarna måste du läsa in det bibliotek som ska användas. I Skapa och hantera förinställda stilar finns mer information om att läsa in och spara stilar.

***Obs!** Du kan inte använda lagerstilar på en bakgrund, ett låst lager eller en grupp.*

Visa panelen Stilar

❖ Välj Fönster > Stilar.

Använda en förinställd stil på ett lager

Normalt byter du ut den aktuella lagerstilen om du använder en förinställd stil. Du kan dock lägga till attributen i en andra stil till den första stilen.

❖ Gör något av följande:

- Klicka på en stil på panelen Stilar om du vill använda den i de markerade lagren.

- Dra en stil från panelen Stilar till ett lager på panelen Lager.
- Dra en stil från panelen Stilar till dokumentfönstret och släpp musknappen när pekaren befinner sig över det lagerinnehåll som du vill använda stilen på.

  Obs! *Håll ned Skift medan du drar stilen, så läggs stilen till i de befintliga effekterna i mållagret i stället för att ersätta dem.*
- Välj Lager > Lagerstil > Blandningsalternativ och klicka på ordet Stilar i dialogrutan Lagerstil (den första posten i listan till vänster i dialogrutan). Välj den stil du vill använda och klicka på OK.
- När du använder ett formverktyg eller ett ritstift i läget för att forma lager, väljer du en stil på popup-panelen i alternativfältet innan du ritar formen.

Använda en stil från ett annat lager

- Alt-dra stilen från ett lagers effektlista om du vill lägga till den i ett annat lager på panelen Lager.
- Klicka och dra stilen på panelen Lager från ett lagers effektlista om du vill flytta den till ett annat lager.

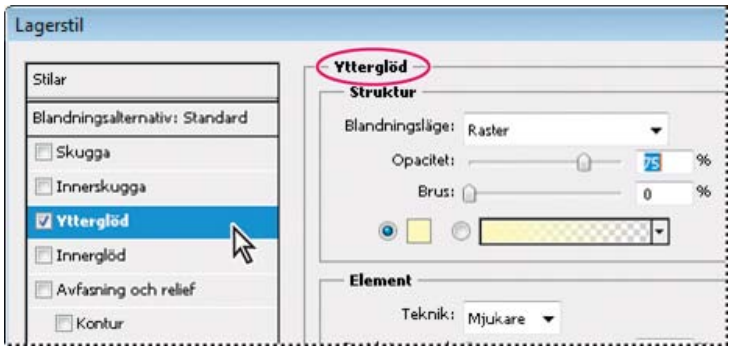
Ändra hur förinställda stilar visas

1. Klicka på triangeln på panelen Stilar, i dialogrutan Lagerstil eller på popup-panelen Lagerstil i alternativfältet.
2. Välj ett visningsalternativ på panelmenyn:
   - Endast text om du vill visa lagerstilarna som en lista.
   - Små miniatyrbilder eller Stora miniatyrbilder om du vill visa lagerstilarna som miniatyrbilder.
   - Liten lista eller Stor lista om du vill visa lagerstilarna som en lista som visar en miniatyrbild av den markerade lagerstilen.

Högst upp

Översikt över dialogrutan Lagerstil

Du kan redigera stilar som används på ett lager eller skapa nya stilar i dialogrutan Lagerstil.



Lagerstil, dialogruta. Markera en kryssruta om du vill använda de aktuella inställningarna utan att visa effektens alternativ. Klicka på ett effektnamn för att visa dess alternativ.

Du kan skapa egna stilar med en eller flera av följande effekter:
Skugga Lägger till en skugga som faller bakom lagrets innehåll.
Innerskugga Lägger till en skugga som faller innanför kanterna på lagrets innehåll och ger lagret ett nedsänkt utseende.
Ytterglöd och Innerglöd Lägger till glöd som strålar från de yttre eller inre kanterna på lagrets innehåll.
Avfasning och relief Lägger till olika kombinationer av högdagrar och skuggor på ett lager.
Satäng Lägger in inre skuggor som skapar en effekt av satäng.
Färg-, Övertonings- och Mönsterövertäckning Fyller lagerinnehållet med en färg, en övertoning eller ett mönster.
Ramlinje Förser objektet på det aktuella lagret med en kontur som består av en färg, en övertoning eller ett mönster. Det är särskilt användbart på former med skarpa kanter, t.ex. text.

Högst upp

Använda eller redigera en lagerstil

Obs! *Du kan inte använda lagerstilar för ett bakgrundslager, ett låst lager eller en grupp. Om du vill använda en lagerstil för ett bakgrundslager börjar du med att konvertera det till ett vanligt lager.*

1. Markera ett lager på panelen Lager.
2. Gör något av följande:
   - Dubbelklicka på lagret, utanför lagernamnet eller miniatyrbilden.
   - Klicka på Lägg till en lagerstil längst ned på panelen Lager och välj en effekt i listan.
   - Välj en effekt på undermenyn Lager > Lagerstil.

- Om du vill redigera en befintlig stil dubbelklickar du på en effekt som visas under lagernamnet på panelen Lager. (Klicka på triangeln bredvid ikonen Lägg till en lagerstil för att visa effekterna i stilen.)

3. Ange effektalternativ i dialogrutan Lagerstil. Se Lagerstilsalternativ.
4. Lägg eventuellt till andra effekter i stilen. Markera kryssrutan till vänster om effektens namn i dialogrutan Lagerstil om du vill lägga till effekten utan att markera den.

   Du kan redigera flera effekter utan att stänga dialogrutan Lagerstil. Klicka på namnet på en effekt till vänster i dialogrutan för att visa dess alternativ.

När du har ändrat en stil används standardvärden.

1. Anpassa inställningarna i dialogrutan Lagerstil.
2. Klicka på Ange som standard.

   När du öppnar dialogrutan nästa gång används dina anpassade standardvärden automatiskt. Du kan alltid återgå till dina anpassade standardinställningar genom att välja Återställ till standard.

   Mer information om hur du återgår till de ursprungliga standardinställningarna finns i Återställa alla inställningar till standardinställningarna.

Lagerstilsalternativ

Högst upp

Höjd För effekterna Avfasning och Relief. Anger ljuskällans höjd. En inställning på 0 motsvarar grundnivå, 90 är direkt ovanför lagret.

Vinkel Anger ljussättningsvinkeln som ska användas för effekter på lagret. Du kan dra i dokumentfönstret för att justera vinkeln på effekterna Skugga, Innerskugga eller Satäng.

Kantutjämning Blandar kantpixlarna för en kontur eller glanskontur. Det här alternativet är mest användbart för små skuggor med komplicerade konturer.

Blandningsläge Anger hur lagerstilen ska blandas med de underliggande lagren (där det aktiva lagret kan ingå). En innerskugga, till exempel, blandas med det aktiva lagret eftersom effekten ritas ovanpå det lagret, men en skugga blandas bara med lagren under det aktiva lagret. I de flesta fall får du bäst resultat om du använder standardalternativen för varje effekt. Se Blandningslägen.

Stryp Krymper gränserna för projektionsytan för en innerskugga eller innerglöd innan oskärpa används.

Färg Anger färgen på en skugga, en glöd eller en högdager. Du kan klicka i färgrutan och välja en färg.

Kontur Du kan använda det här alternativet tillsammans med enfärgad glöd för att skapa ringar av genomskinlighet. Om du använder kontur tillsammans med glöd med övertoningsfyllning kan du skapa variationer i upprepningen av övertoningsfärgen och opaciteten. I avfasning och relief kan du använda konturer för att skulptera åsarna, fårorna och ojämnheterna som skuggas i reliefprocessen. Tillsammans med skuggor kan du använda alternativet för att ange toningen. Mer information finns i Ändra lagereffekter med konturer.

Avstånd Anger förskjutningen för en skugga eller satängeffekt. Du kan dra i dokumentfönstret när du vill justera förskjutningsavståndet.

Djup Anger djupet för en avfasning. Alternativet anger också djupet för ett mönster.

Använd globalt ljus Den här inställningen gör det möjligt att använda en huvudljussättningsvinkel som sedan finns tillgänglig i alla lagereffekter som använder skugga: Skugga, Innerskugga, Avfasning och Relief. Om Använd globalt ljus är markerat och du anger en ljussättningsvinkel blir vinkeln global ljussättningsvinkel i dessa effekter. Andra effekter som har Använd globalt ljus markerat ärver automatiskt samma vinkelinställning. Om Använd globalt ljus är avmarkerat är den ljussättingsvinkel du anger "lokal" och gäller bara den effekten. Du kan även ställa in global ljusvinkel genom att välja Lagerstil > Globalt ljus.

Glanskontur Skapar ett metalliskt, glansigt utseende. Glanskontur används efter skuggning av en avfasning eller relief.

Övertoning Anger övertoningen i en lagereffekt. Du kan visa Övertoningsredigeraren genom att klicka på övertoningen eller klicka på den omvända pilen och välja en övertoning på popup-panelen. Du kan redigera en övertoning eller skapa en ny övertoning med Övertoningsredigeraren. Du kan redigera färgen eller opaciteten i rutan Övertäckning för övertoning på samma sätt som i Övertoningsredigeraren. För vissa effekter kan du ange fler övertoningsalternativ. Invertera byter riktning på toningen, Justera med lager använder markeringsramen för att beräkna övertoningsfyllningen och Skala ändrar storleken på övertoningen. Du kan också flytta övertoningens centrum genom att klicka och dra i bildfönstret. Stil anger övertoningens form.

Högdagerläge eller Skuggläge Anger blandningsläget för en högdager eller skugga för avfasning eller relief.

Darr Varierar användningen av färg och opacitet för en övertoning.

Lager slår ut skugga Styr skuggans synlighet på ett halvgenomskinligt lager.

Brus Anger antalet slumpelement i opaciteten för en glöd eller skugga. Ange ett värde eller dra skjutreglaget.

Opacitet Anger opacitet för lagereffekten. Ange ett värde eller dra skjutreglaget.

Mönster Anger mönstret för en lagereffekt. Klicka på popup-panelen och välj ett mönster. Klicka på knappen Ny förinställning om du vill skapa ett nytt förinställt mönster baserat på de aktuella inställningarna. Klicka på Fäst mot startpunkt om du vill att mönstret ska ha samma startpunkt som dokumentet (när alternativet Länka med lager är markerat) eller om du vill ha startpunkten i lagrets övre vänstra hörn (när Länka med lager är avmarkerat). Markera Länka med lager om du vill att mönstret ska flyttas tillsammans med lagret. Dra skjutreglaget Skala eller ange ett värde för mönstrets storlek. Placera mönstret genom att dra det i lagret och återställ positionen genom att klicka på knappen Fäst mot startpunkt. Alternativet Mönster är inte tillgängligt om inga mönster har lästs in.

Position Anger placeringen för en ramlinjeeffekt, t.ex. Utsidan, Insidan eller Mitten.

Intervall Styr vilken del eller vilket intervall av glöden som används för konturen.

Storlek Anger radien och storleken för oskärpan eller storleken för skuggan.

Jämna till Gör resultatet av en skuggning oskarpt för att minska oönskade effekter.

Källa Anger källan för en innerglöd. Välj Mitten om du vill använda en glöd som strålar från mitten av lagerinnehållet eller Kant om du vill använda en glöd som strålar från lagerinnehållets innerkanter.

Uppslag Utvidgar gränserna för projektionsytan innan oskärpa används.

Stil Anger stilen för en avfasning: Inre avfasning skapar en avfasning på innerkanterna för lagerinnehållet. Yttre avfasning skapar en avfasning på ytterkanterna för lagerinnehållet. Relief skapar en upphöjd reliefeffekt av lagerinnehållet mot de underliggande lagren. Konkav relief skapar en effekt av att lagerinnehållet har stämplats ned i de underliggande lagren. Linjerelief begränsar reliefen till gränserna för en ramlinjeeffekt som har använts på lagret. (Effekten Linjerelief är inte tillgänglig om ingen ramlinjeeffekt har använts på lagret.)

Teknik Utjämna, Mejsla hårt och Mejsla mjukt är tillgängliga för effekterna Avfasning och Relief; Mjukare och Exakt gäller effekterna Innerglöd och Ytterglöd.

> **Utjämna** Utjämna är en oskärpebaserad teknik som ger ett jämnt resultat och är användbar på alla typer av projektionsytor, oavsett om de har mjuka eller skarpa kanter. Detaljerade inslag bevaras inte vid större storlekar.
>
> **Mejsel hård** Mejsel hård är en avståndsmätningsteknik som framför allt är användbar på projektionsytor med hårda kanter från kantutjämnade former, t.ex. text. Detaljerade inslag bevaras bättre än med tekniken Utjämna.
>
> **Mejsel mjuk** Mejsel mjuk är en modifierad avståndsmätningsteknik som inte är lika exakt som Mejsel hård men som är mer användbar på många projektionsytor. Detaljerade inslag bevaras bättre än med tekniken Utjämna.
>
> **Mjukare** Ger oskärpa och är användbar på alla typer av projektionsytor, oavsett om de har mjuka eller skarpa kanter. Detaljerade inslag bevaras inte vid större storlekar.
>
> **Exakt** Använder en avståndsmätningsteknik för att skapa glöd som framför allt är användbar på projektionsytor med hårda kanter från kantutjämnade former, t.ex. text. Detaljerade inslag bevaras bättre än med tekniken Mjukare.

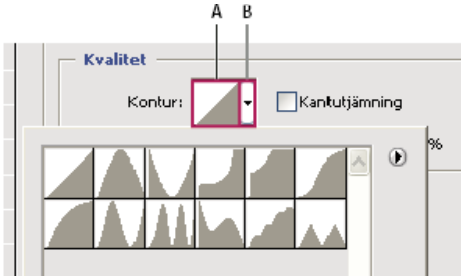
Textur Använder en textur. Ange texturens storlek med Skala. Markera Länka med lager om du vill att texturen ska flyttas tillsammans med lagret. Invertera inverterar texturen. Djup varierar graden och riktningen (uppåt/nedåt) för texturen. Välj Fäst mot startpunkt om du vill att mönstret ska ha samma startpunkt som dokumentet (när alternativet Länka med lager är avmarkerat) eller om du vill ha startpunkten i lagrets övre vänstra hörn (när Länka med lager är markerat). Placera texturen i lagret genom att dra.

Högst upp

Ändra lagereffekter med konturer

När du skapar egna lagerstilar kan du använda konturer för att styra formen för Skugga, Innerskugga, Innerglöd, Ytterglöd, Avfasning och relief samt Satäng över ett givet intervall. En linjär kontur på en skugga gör t.ex. att opaciteten sjunker med en linjär övergång. Använd en egen kontur om du vill skapa en unik skuggövergång.

Du kan markera, återställa, ta bort eller ändra förhandsvisningen av konturer på popup-panelen Kontur och i Förinställningshanteraren.



Dialogrutan Lagerstil, effekten Skugga

***A.** Klicka här om du vill visa dialogrutan Konturredigeraren.* ***B.** Klicka här om du vill visa popup-panelen.*

Skapa en egen kontur

1. Markera Skugga, Innerskugga, Innerglöd, Ytterglöd, Avfasning och relief, Kontur eller Satäng i dialogrutan Lagerstil.
2. Klicka på miniatyrbilden av konturen i dialogrutan Lagerstil.
3. Lägg till punkter genom att klicka på konturen och justera den genom att dra. Alternativt kan du ange värden för Ingång och Utgång.
4. Om du vill skapa ett skarpt hörn i stället för en mjuk kurva markerar du en punkt och klickar på Hörn.
5. Om du vill spara konturen i en fil klickar du på Spara och anger ett namn för konturen.
6. Om du vill spara konturen som en förinställning väljer du Nytt.
7. Klicka på OK. Nya konturer läggs till längst ned i popup-panelen.

Läsa in en kontur

❖ Klicka på konturen i dialogrutan Lagerstil och i dialogrutan Konturredigeraren, och välj sedan Läs in i. Gå till mappen med konturbiblioteket som du vill öppna och klicka på Öppna.

Ta bort en kontur

❖ Visa popup-panelen genom att klicka på den omvända pilen vid den markerade konturen. Tryck på Alt och klicka på den kontur du vill ta bort.

Högst upp

Ange en global ljussättningsvinkel för alla lager

Om du använder global ljussättning ser det ut som om en enda ljuskälla lyser på bilden.

❖ Gör något av följande:

- Välj Lager > Lagerstil > Globalt ljus. Ange ett värde i dialogrutan Globalt ljus eller ange vinkeln och höjden genom att dra vinkelradien och klicka sedan på OK.
- Markera Använd globalt ljus för Skugga, Innerskugga eller Avfasning i dialogrutan Lagerstil. Ange ett värde för Vinkel eller dra radien och klicka på OK.

Den globala ljussättningen gäller varje lagereffekt som använder den globala ljussättningsvinkeln.

Högst upp

Visa eller dölj lagerstilar

Om ett lager har en stil visas en ”fx”-ikon till höger om lagrets namn på panelen Lager.

Visa eller dölj alla lagerstilar i en bild

❖ Välj Lager > Lagerstil > Göm alla effekter eller Visa alla effekter.

Visa eller dölja lagerstilar på panelen Lager

❖ Gör något av följande:

- Klicka på triangeln vid ikonen Lägg till en lagerstil om du vill visa listan med lagereffekter som har använts på lagret.
- Klicka på triangeln om du vill dölja lagereffekterna.
- Du kan dölja eller visa alla lagerstilar som har använts i en grupp genom att hålla ned Alt och klicka på triangeln eller den omvända triangeln för gruppen. Lagerstilarna som har använts på de andra lagren i gruppen visas eller döljs samtidigt.

Högst upp

Kopiera lagerstilar

Kopiera och klistra in är en enkel metod för att använda samma effekter på flera lager.

Kopiera lagerstilar mellan lager

1. Markera på panelen Lager det lager som innehåller stilen som du vill kopiera.
2. Välj Lager > Lagerstil > Kopiera lagerstil.
3. Markera mållagret på panelen och välj Lager > Lagerstil > Klistra in lagerstil.

   Den inklistrade lagerstilen ersätter den befintliga lagerstilen i mållagret eller mållagren.

Kopiera lagerstilar mellan lager genom att dra dem

❖ Gör något av följande:

- På panelen Lager Alt-drar du en lagereffekt från ett lager till ett annat om du vill kopiera lagereffekten, eller drar fältet Effekter från ett lager till ett annat om du vill duplicera lagerstilen.
- Dra en eller flera lagereffekter från panelen Lager till bilden, om du vill använda den resulterande lagerstilen på det översta lagret som innehåller pixlar där du släpper lagereffekterna.

Högst upp

Skala en lagereffekt

En lagerstil kan vara finjusterad för en viss upplösning och funktioner vid en viss storlek. Med funktionen Skala lagereffekter kan du skala effekterna som ingår i lagerstilen utan att skala objektet som lagerstilen används på.

1. Markera lagret på panelen Lager.
2. Välj Lager > Lagerstil > Skala lagereffekter.
3. Ange ett procentvärde eller dra skjutreglaget.
4. Välj Förhandsvisa om du vill förhandsvisa ändringarna i bilden.
5. Klicka på OK.

Högst upp

Ta bort lagereffekter

Du kan ta bort en enskild effekt från en stil som använts på ett lager, eller ta bort hela stilen från lagret.

Ta bort en effekt från en stil

1. På panelen Lager utökar du lagerstilen så att du kan se alla dess effekter.
2. Dra effekten till ikonen Ta bort .

Ta bort en stil från ett lager

1. Markera på panelen Lager det lager som innehåller stilen som ska tas bort.
2. Gör något av följande:
   - Dra fältet Effekter till ikonen Ta bort på panelen Lager .
   - Välj Lager > Lagerstil > Radera lagerstil.
   - Markera lagret och klicka sedan på knappen Radera stil längst ned på panelen Stilar.

Högst upp

Konvertera en lagerstil till bildlager

Om du vill anpassa eller finjustera utseendet på lagerstilar kan du konvertera dem till vanliga bildlager. När du har konverterat en lagerstil till bildlager kan du förbättra resultatet genom att måla eller använda kommandon och filter. Du kan däremot inte längre redigera lagerstilen på det ursprungliga lagret och lagerstilen uppdateras inte längre när du ändrar det ursprungliga bildlagret.

Obs! *De lager som skapas med den här metoden kan ge bilder som inte är exakt likadana som de som du får när du använder lagerstilar. Det kan visas en varning när du skapar nya lager.*

1. Markera på panelen Lager det lager som innehåller den lagerstil som du vill konvertera.
2. Välj Lager > Lagerstil > Skapa lager.

   Nu kan du ändra de nya lagren och stapla dem i en annan ordning på samma sätt som med vanliga lager. Vissa effekter, som Innerglöd, konverteras till lager i en urklippsmask.

Högst upp

Skapa och hantera förinställda stilar

Du kan skapa en egen stil och spara den som en förinställd stil. Den blir då tillgänglig från panelen Stilar. Du kan spara förinställda stilar i ett bibliotek och läsa in eller ta bort dem från panelen Stilar när det behövs.

Skapa en ny förinställd stil

1. Markera på panelen Lager det lager som innehåller den stil som du vill spara som en förinställning.
2. Gör något av följande:
   - Klicka i ett tomt område på panelen Stilar.
   - Klicka på knappen Skapa ny stil längst ned på panelen Format.
   - Välj Ny stil på panelmenyn Stilar.
   - Välj Lager > Lagerstil > Blandningsalternativ, och klicka på Ny stil i dialogrutan Lagerstil.
3. Ange ett namn för den förinställda stilen, ange stilalternativ och klicka på OK.

Byta namn på en förinställd stil

❖ Gör något av följande:

- Dubbelklicka på en stil på panelen Stilar. Om stilarna visas som miniatyrbilder på panelen Stilar, anger du ett nytt namn i dialogrutan och klickar på OK. I annat fall anger du ett nytt namn direkt på panelen Stilar och trycker på Retur.
- Markera en stil i området Stilar i dialogrutan Lagerstil. Välj sedan Döp om stil på snabbmenyn, ange ett nytt namn och klicka på OK.
- När du använder ett formverktyg eller ritstift, markerar du en stil på popup-panelen Stil i alternativfältet. Välj därefter Döp om stil på popup-panelmenyn.

Ta bort en förinställd stil

❖ Gör något av följande:

- Dra en stil till ikonen Ta bort längst ned på panelen Stilar.
- Tryck på Alt och klicka på lagerstilen på panelen Stilar.
- Markera en stil i området Stilar i dialogrutan Lagerstil. (Se Använda förinställda stilar.) Välj därefter Ta bort stil på snabbmenyn.
- När du använder ett formverktyg eller ritstift, markerar du en stil på popup-panelen Lagerstil i alternativfältet. Välj därefter Ta bort stil på popup-panelmenyn.

Spara en uppsättning förinställda stilar som ett bibliotek

1. Gör något av följande:
   - Välj Spara stilar på panelmenyn Stilar.
   - Markera Stilar till vänster i dialogrutan Lagerstil. Välj därefter Spara stilar på snabbmenyn.
   - När du använder ett formverktyg eller ett ritstift, klickar du på miniatyrbilden för lagerstilen i alternativfältet. Välj därefter Spara stilar på popup-panelmenyn.
2. Välj var du vill spara stilbiblioteket, ange ett filnamn och klicka på Spara.

   Du kan spara biblioteket var du vill. Om du sparar biblioteksfilen i mappen Förinställningar/Stilar i standardmappen för förinställningar, visas biblioteksnamnet längst ned på menyn på panelen Stilar när du startar om programmet.

   Obs! *Du kan även använda Förinställningshanteraren när du vill döpa om, ta bort och spara bibliotek med förinställda stilar.*

Läsa in ett bibliotek med förinställda stilar

1. Klicka på triangeln på panelen Stilar, i dialogrutan Lagerstil eller på popup-panelen Lagerstil i alternativfältet.
2. Gör något av följande:
   - Klicka på Läs in stilar för att lägga till ett bibliotek i den aktuella listan. Markera sedan den biblioteksfil som du vill använda och klicka på Läs in.
   - Välj Ersätt stilar om du vill ersätta den aktuella listan med ett annat bibliotek. Markera sedan den biblioteksfil som du vill använda och klicka på Läs in.
   - Välj en biblioteksfil (visas längst ned på panelmenyn). Klicka därefter på OK om du vill ersätta den aktuella listan eller klicka på Lägg till om du vill lägga till den aktuella listan.
3. Välj Återställ stilar om du vill återgå till standardbiblioteket med förinställda stilar. Du kan antingen byta ut den aktuella listan eller lägga till standardbiblioteket i den aktuella listan.
   Obs! *Du kan även använda Förinställningshanteraren när du vill läsa in och omdefiniera stilbibliotek. Se Om Förinställningshanteraren.*

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Lagerkompositioner

Om lagerkompositioner
Skapa en lagerkomposition
Använda och visa lagerkompositioner
Ändra och uppdatera en lagerkomposition
Radera lagerkompositionsvarningar
Ta bort en lagerkomposition
Exportera lagerkompositioner

Om lagerkompositioner

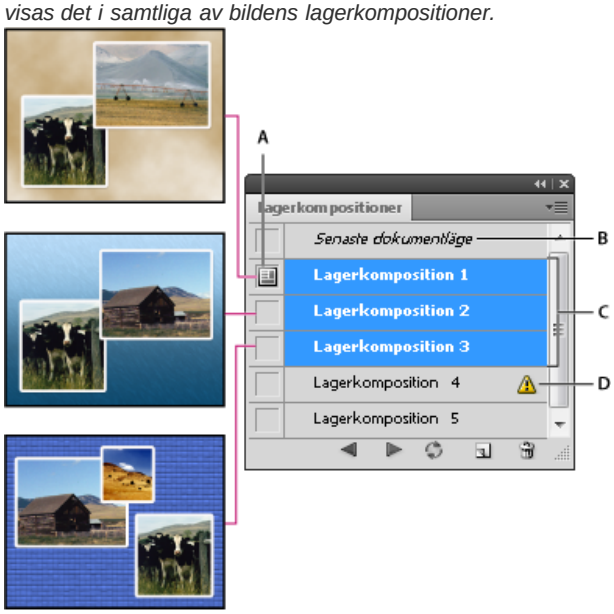
Högst upp

Formgivare skapar ofta flera kompositioner av en sidlayout för att visa kunder. Med lagerkompositioner kan du skapa, hantera och visa flera versioner av en layout i en Photoshop-fil.

En lagerkomposition är en statusögonblicksbild av panelen Lager. Lagerkompositioner registrerar tre typer av lageralternativ:

- Lagrets synlighet – om lagret syns eller inte.
- Lagrets placering i dokumentet.
- Lagrets utseende – om en lagerstil har använts samt lagrets blandningsläge.

Obs! *Till skillnad från lagereffekter kan inte inställningar för smarta filter ändras över lagerkompositioner. När ett smart filter används för ett lager visas det i samtliga av bildens lagerkompositioner.*



Panelen Lagerkompositioner
A. *Använd lagerkomposition, ikon* ***B.*** *Senaste dokumentläge* ***C.*** *Markerade kompositioner* ***D.*** *Ikon som visar att en lagerkomposition inte kan återställas fullständigt*

Skapa en lagerkomposition

Högst upp

1. Välj Fönster > Lagerkompositioner för att öppna panelen Lagerkomposition.
2. Klicka på knappen Skapa ny lagerkomposition längst ned på panelen Lagerkomposition. Den nya kompositionen motsvarar den aktuella statusen för lagren på panelen Lager.
3. Ange ett namn för kompositionen, lägg till kommentarer och välj alternativ för lagren i dialogrutan Ny lagerkomposition: Synlighet, Placering och Utseende.
4. Klicka på OK. Alternativen du väljer lagras som standardvärden.
   Du kan duplicera en komposition genom att välja den på panelen Lagerkompositioner och dra den till knappen Nya kompositioner.

Använda och visa lagerkompositioner

Högst upp

❖ Gör något av följande i panelen Lagerkomposition:

- Om du vill visa en lagerkomposition måste den först tillämpas. Klicka på ikonen Använd lagerkomposition bredvid den markerade lagerkompositionen.
- Använd knapparna Föregående och Nästa längst ned på panelen om du vill bläddra genom lagerkompositionerna. (Om du vill bläddra genom specifika lagerkompositioner måste du först markera dem.)
- Om du vill återställa dokumentet till de inställningar som användes före aktiveringen av lagerkompositionen klickar du på ikonen Använd lagerkomposition bredvid Senaste dokumentläge högst upp på panelen.

Ändra och uppdatera en lagerkomposition

Högst upp

Om du ändrar konfigurationen för en lagerkomposition måste den uppdateras.

1. Markera lagerkompositionen på panelen Lagerkompositioner.
2. Gör ändringar i lagrets synlighet, placering eller stil. Du kan behöva ändra alternativen för lagerkompositionen för att ändringarna ska registreras.
3. Ändra alternativen för lagerkompositionen genom att välja Alternativ för lagerkomposition på panelmenyn och välja ytterligare alternativ för placering och stil.
4. Klicka på knappen Uppdatera lagerkomposition längst ned på panelen.

Radera lagerkompositionsvarningar

Högst upp

Vissa åtgärder leder till ett läge där lagerkompositionen inte längre kan återställas helt. Det här händer när du tar bort ett lager, lägger samman ett lager eller konverterar ett lager till bakgrund. I sådana fall visas en varningsikon bredvid lagerkompositionens namn.

❖ Gör något av följande:

- Bortse från varningen vilket kan göra att du förlorar ett eller flera lager. Andra sparade parametrar kan bevaras.
- Uppdatera kompositionen. Då förloras de föregående parametrarna, men kompositionen uppdateras.
- Klicka på varningsikonen för att visa ett meddelande som talar om att lagerkompositionen inte kan återställas helt. Välj Rensa om du vill ta bort varningsikonen utan att ändra de återstående lagren.
- Högerklicka (Windows) eller kontrollklicka (Mac OS) på varningsikonen om du vill visa popup-menyn där du kan välja kommandot Radera lagerkompositionsvarning eller Radera alla lagerkompositionsvarningar.

Ta bort en lagerkomposition

Högst upp

❖ Gör något av följande:

- Markera lagerkompositionen på panelen Lagerkompositioner och klicka på ikonen Ta bort på panelen, eller välj Ta bort lagerkomposition på panelmenyn.
- Dra den till ikonen Ta bort på panelen.

Exportera lagerkompositioner

Högst upp

Du kan exportera lagerkompositioner till enskilda filer.

❖ Välj Arkiv > Skript > Lagerkompositioner till filer och välj sedan filtypen och ange målet.
Obs! *Du kan också exportera till ett webbfotogalleri, men du måste ha det valfria plugin-programmet Webbfotogalleri installerat på datorn. Detta program finns i mappen Godbitar på installationsskivan.*

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Med alternativen för ursparning kan du se innehåll från andra lager.

Skapa en ursparning

Högst upp

Skapa en ursparning

Med alternativen för ursparning kan du ange vilka lager som ”gör hål” i lager, dvs. visar innehåll från andra lager. Du kan t.ex. använda ett textlager som sparar ur ett färgjusteringslager och visar en del av bilden med de ursprungliga färgerna.

När du vill spara ur bestämmer du först vilket lager som ska utgöra formen för ursparningen, vilka lager som det ska ”göras hål” i och vilket lager som ska visas. Om du vill visa ett annat lager än Bakgrund kan du placera de lager du vill använda i en grupp eller en urklippsmask.

Farm-logotyp med tunn ursparning som visar bakgrundslagret

1. Gör något av följande på panelen Lager:
   - Om du vill visa bakgrunden sätter du det lager som skapar ursparningen ovanför de lager som ska få ett genomslag och ser till att det understa lagret i bilden är ett bakgrundslager. (Välj Lager > Nytt > Bakgrund från lager om du vill konvertera ett vanligt lager till ett bakgrundslager.)
   - Om du vill att ett lager ska visas ovanpå bakgrunden placerar du de lager du vill ge genomslag i en grupp. Det översta lagret i gruppen slår igenom de grupperade lagren till nästa lager under gruppen.
   - Om du vill visa baslagret för en urklippsmask placerar du de lager du vill använda i en urklippsmask. (Se Maskera lager med urklippsmasker.) Se till att alternativet Blanda urklippta lager som grupp är markerat för baslagret. (Se Gruppera blandningseffekter.)
2. Markera det översta lagret (det lager som utgör ursparningen).
3. Om du vill visa blandningsalternativen dubbelklickar du på lagret (var som helst utanför lagernamnet eller miniatyrbilden) och väljer Lager > Lagerstil > Blandningsalternativ, eller väljer Blandningsalternativ på panelmenyn Lager.
   Obs! *Välj Lager > Lagerstil > Blandningsalternativ om du vill visa blandningsalternativ för ett textlager, eller välj Blandningsalternativ via knappen Lägg till en lagerstil längst ned på panelmenyn Lager.*
4. Välj ett alternativ på snabbmenyn Spara ur:
   - Markera Grund om du vill spara ur till den första möjliga slutpunkten, till exempel det första lagret efter lagergruppen eller urklippsmaskens baslager.
   - Välj Djup om du vill spara ur till bakgrundslagret. Om det inte finns någon bakgrund sparar Djup ur till genomskinlighet.

     Obs! *Om du inte använder en lagergrupp eller urklippsmask skapar antingen Grund eller Djup en ursparning som visar bakgrundslagret (eller genomskinligheten om bottenlagret inte är något bakgrundslager).*
5. Om du vill skapa en ursparningseffekt gör du något av följande:
   - Sänk fyllningsopaciteten.
   - Ändra blandningsläge för att visa underliggande pixlar med hjälp av valen på menyn Blandningsläge.
6. Klicka på OK.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SR

Skapa och hantera lager och grupper.

Skapa lager och grupper
Visa lager och grupper inuti en grupp
Visa eller dölj ett lager, en grupp eller en stil

Högst upp

Skapa lager och grupper

Ett nytt lager visas antingen ovanpå det markerade lagret eller inom den markerade gruppen på panelen Lager.

Så här skapar du ett nytt lager eller en ny grupp

1. Gör något av följande:
   - Om du vill skapa ett nytt lager eller en ny grupp med standardalternativen klickar du på knappen Skapa ett nytt lager eller på knappen Ny grupp på panelen Lager.
   - Välj Lager > Nytt > Lager eller Lager > Ny > Grupp.
   - Välj Nytt lager eller Ny grupp på panelmenyn Lager.
   - Håll ned Alt och klicka på knappen Skapa ett nytt lager eller på knappen Ny grupp på panelen Lager om du vill visa dialogrutan Nytt lager och ange lageralternativ.
   - Håll ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klicka på knappen Skapa ett nytt lager eller på knappen Ny grupp på panelen Lager om du vill lägga till ett lager under det markerade lagret.
2. Ange lageralternativ och klicka på OK:

   Namn Anger ett namn på lagret eller gruppen.

   Använd föregående lager till att skapa urklippsmask Det här alternativet är inte tillgängligt för grupper. (Se Maskera lager med urklippsmasker.)

   Färg Tilldelar lagret eller gruppen en färg på panelen Lager.

   Läge Anger ett blandningsläge för lagret eller gruppen. (Se Blandningslägen.)

   Opacitet Anger opacitetsnivå för lagret eller gruppen.

   Fyll med neutralfärg Läge Fyller lagret med en förinställd neutral färg.
   Obs! *Du lägger till markerade lager i en ny grupp genom att välja Lager > Gruppera lager eller genom att Skift-klicka på knappen Ny grupp längst ned på panelen Lager.*

Skapa ett lager från en befintlig fil

1. Dra ikonen från Windows eller Mac OS till en öppen bild i Photoshop.
2. Flytta, skala eller rotera bilden som har importerats. (Se Placera en fil i Photoshop.)
3. Tryck på Enter eller Retur.

   Som standard skapas ett smart objektslager. Om du vill skapa standardlager från filer som dragits till Photoshop avmarkerar du Placera eller dra rastrerade bilder som smart objekt i de allmänna inställningarna.

   Om det är en bild med flera lager som dragits visas en sammanlagd version på det nya lagret. För att istället kopiera separata lager kan du duplicera dem i en annan bild. (Se Duplicera lager.)

Skapa ett lager med effekter från ett annat lager

1. Markera det befintliga lagret på panelen Lager.
2. Dra lagret till knappen Skapa ett nytt lager längst ned på panelen Lager. Det nya lagret innehåller samma effekter som det andra lagret.

Konvertera en markering till ett nytt lager

1. Skapa en markering.
2. Gör något av följande:
   - Kopiera markeringen till ett nytt lager genom att välja Lager > Nytt > Lager via Kopiera.

- Klipp ut markeringen och klistra in den på ett nytt lager genom att välja Lager > Nytt > Lager via Klipp ut.

  Obs! *Du måste rastrera smarta objekt eller formlager för att aktivera de här kommandona.*

Högst upp

Visa lager och grupper inuti en grupp

✥ Gör något av följande för att öppna gruppen:

- Klicka på triangeln till vänster om mappikonen .
- Högerklicka (Windows) eller Ctrl-klicka (Mac OS) på triangeln till vänster om mappens ikon och välj Öppna den här lageruppsättningen.
- Alt-klicka på triangeln om du vill öppna eller stänga en grupp och dess kapslade grupper.

Högst upp

Visa eller dölj ett lager, en grupp eller en stil

✥ Gör något av följande på panelen Lager:

- Dölj innehållet för ett lager, en grupp eller en lagereffekt i dokumentfönstret genom att klicka på ögonikonen . Klicka i kolumnen igen om du vill visa innehållet på nytt. Om du vill visa ögonikonen för stilar och effekter klickar du på Visa effekter under panelikonen .
- Välj Visa lager eller Dölj lager från menyn Lager.
- Håll ned Alt och klicka på en ögonikon om du bara vill visa innehållet i det lagret eller den gruppen. Synlighetslägena för alla lager registreras innan de döljs. Om du inte ändrar synlighet för något annat lager återställer du de ursprungliga synlighetsinställningarna genom att Alt-klicka på samma ögonikon.
- Om du vill ändra synlighet för flera element på panelen Lager drar du muspekaren genom ögonkolumnen.

Obs! *Bara synliga lager skrivs ut.*
Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Kombinera bilder med Blanda lager automatiskt

Blanda lager automatiskt

Blanda lager automatiskt

Högst upp

Använd kommandot Blanda lager automatiskt för att häfta ihop eller kombinera bilder med mjuka övergångar i den slutliga sammansatta bilden. Med Blanda lager automatiskt tillämpas lagermasker efter behov på varje lager för att maskera över- eller underexponerade områden eller skillnader i bildinnehållet. Kommandot Blanda lager automatiskt kan bara användas för RGB- och gråskalebilder. Det fungerar inte med smarta objekt, videolager, 3D-lager eller bakgrundslager.

Ett av många användningsområden för kommandot Blanda lager automatiskt, är att blanda flera bilder av en scen med olika områden i fokus och på så sätt uppnå en sammansatt bild med ett utökat skärpedjup. På samma sätt kan du skapa en sammansatt bild genom att blanda flera bilder av en scen med olika belysningar. Utöver att kombinera bilder av en scen, kan du häfta samman bilder till ett panorama. (Det kan dock vara bättra att använda kommandot Photomerge för att skapa panoraman utifrån flera bilder.)

Med Blanda lager automatiskt tillämpas lagermasker efter behov på varje lager för att maskera över- eller underexponerade områden eller skillnader i bildinnehållet och skapa en skarvlös sammansatt bild.

Adobe rekommenderar

Har du en självstudie som du vill dela med dig av?

Depth of field blending
Martin Evening
Lär dig mer med det här utdraget från
Adobe Photoshop for Photographers.

1. Kopiera eller flytta de bilder som du vill kombinera i samma dokument.

   Varje bild blir ett separat lager. Se Duplicera lager.

2. Markera de lager som du vill blanda.
3. (Valfritt) Justera lagren.

   Du kan justera lagren manuellt eller använda kommandot Justera lager automatiskt. Se Justera bildlager automatiskt.

4. Kontrollera att lagren fortfarande är markerade och klicka på Redigera > Blanda lager automatiskt.
5. Välj mål för automatisk blandning:
   Panorama Blandar överlappande lager till en panoramabild.

   Stapla bilder Blandar de bästa detaljerna i varje motsvarande område. Detta alternativ fungerar bäst med justerade lager.
   Obs! *Med Stapla bilder kan du blanda flera bilder i ett motiv med olika områden i fokus eller olika belysningar för att åstadkomma ett optimalt resultat för alla bilderna (du måste justera bilderna automatiskt först).*

6. Välj Sömlösa toner och färger för att justera färgen och färgtonen för blandning.
7. Klicka på OK.

En demonstrationsvideo om hur du använder Justera automatiskt och Blanda automatiskt när du skapar ett panorama och ökar skärpedjupet finns på www.adobe.com/go/lrvid4120_ps_se.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Blandningslägen

Beskrivningar av blandningsläget
Exempel på blandningslägen

Blandningsläget som har angetts i alternativfältet styr hur pixlarna i bilden påverkas av ett målar- eller redigeringsverktyg. Du kan lättare föreställa dig effekten av en blandning om du använder och förstår innebörden av följande färgbegrepp:

- Basfärgen är bildens ursprungliga färg.
- Blandningsfärgen är den färg som appliceras med målar- eller redigeringsverktyget.
- Resultatfärgen är den färg som uppstår vid blandningen.

Beskrivningar av blandningsläget

Högst upp

Välj ett alternativ på snabbmenyn Läge i alternativfältet.

Obs! *Följande blandningslägen är tillgängliga för 32-bitars bilder: Normal, Lös upp, Mörkare, Multiplicera, Ljusare, Linjär skugga (Lägg till), Differens, Nyans, Mättnad, Färg, Luminiscens, Ljusare färg och Mörkare färg.*

Normal Redigera eller måla varje bildpunkt så att den får resultatfärgen. Det är standardläget. (Normalläget kallas Tröskelvärde när du arbetar med bitmappsbilder eller bilder med indexerad färg.)

Lös upp Redigera eller måla varje bildpunkt så att den får resultatfärgen. Resultatfärgen är dock en slumpmässig ersättning av pixlarna med bas- eller blandningsfärgen, beroende på den aktuella pixelns opacitet.

Lägg bakom Redigerar eller målar endast genomskinliga delar av ett lager. Det här läget fungerar endast för lager där alternativet för att låsa genomskinlighet är inaktiverat och ger samma effekt som när du målar på baksidan av en genomskinlig acetatfilm.

Radera Redigerar eller målar varje pixel så att den blir genomskinlig. Det här läget är tillgängligt för formverktyget (när fyllningsområde ☐ har valts), färgpytsverktyget, penselverktyget, pennverktyget, kommandot Fyll och kommandot Linje. Det här läget kan endast användas för lager med inaktiverat alternativ för att låsa genomskinlighet.

Mörkare Färginformationen för bas- och blandningsfärg kontrolleras och den färg som är mörkast används som resultatfärg. Pixlar som är ljusare än blandningsfärgen ersätts medan pixlar som är mörkare än blandningsfärgen behålls oförändrade.

Multiplicera Färginformationen för bas- och blandningsfärg för varje kanal multipliceras med varandra. Resultatfärgen är alltid en mörkare färg. Om du multiplicerar någon färg med svart blir resultatet alltid svart. Om du multiplicerar någon färg med vitt blir resultatet alltid oförändrat. När du målar med någon annan färg än svart eller vitt, blir färgen mörkare för varje nytt penseldrag. Effekten påminner om den du får om du ritar på en bild med flera filtpennor.

Efterbel. färg Färginformationen för varje kanal kontrolleras, och basfärgen förmörkas så att den återspeglar blandningsfärgen genom att kontrasten mellan dessa färger ökas. Om du blandar med vitt förändras inte färgen.

Linjär efterbelysning Färginformationen för varje kanal kontrolleras, och basfärgen förmörkas så att den återspeglar blandningsfärgen genom att intensiteten minskas. Om du blandar med vitt förändras inte färgen.

Ljusare Färginformationen för bas- och blandningsfärg kontrolleras och den färg som är ljusast används som resultatfärg. Pixlar som är mörkare än blandningsfärgen ersätts medan pixlar som är ljusare än blandningsfärgen behålls oförändrade.

Raster Den inverterade färginformationen för bas- och blandningsfärg för varje kanal multipliceras med varandra. Resultatfärgen är alltid en ljusare färg. Om du rastrerar någon färg med svart blir resultatet oförändrat. Om du rastrerar någon färg med vitt blir resultatet vitt. Effekten påminner om den du får när du projicerar flera diabilder över varandra.

Färgskugga Färginformationen för varje kanal kontrolleras, och basfärgen görs ljusare så att den återspeglar blandningsfärgen genom att kontrasten mellan dessa färger minskas. Om du blandar med svart förändras inte färgen.

Linjär skugga (Lägg till) Färginformationen för varje kanal kontrolleras, och basfärgen görs ljusare så att den återspeglar blandningsfärgen genom att intensiteten ökas. Om du blandar med svart förändras inte färgen.

Täcka över Multiplicerar eller rastrerar färgerna beroende på basfärgen. Mönster eller färger täcker befintliga pixlar samtidigt som högdagrar och skuggor i basfärgen bevaras. Basfärgen ersätts inte utan blandas med blandningsfärgen så att ursprungsfärgens ljus- eller mörkhet återspeglas.

Mjukt ljus Gör färgerna mörkare eller ljusare beroende på blandningsfärgen. Effekten påminner om den du får när du belyser bilden med en dämpad strålkastare. Om blandningsfärgen (ljuskällan) är ljusare än 50 % grått, belyses bilden som om den vore skuggad. Om blandningsfärgen är mörkare än 50 % grå blir bilden mörkare, som om den efterbelysts. Om du målar med en ren svart eller vit färg skapar du en yta med betydligt mörkare eller ljusare färg, men resultatet blir inte ren svart eller vit färg.

Skarpt ljus Multiplicerar eller rastrerar färgerna beroende på blandningsfärgen. Effekten påminner om den du får när du belyser bilden med en stark strålkastare. Om blandningsfärgen (ljuskällan) är ljusare än 50 % grått, belyses bilden som om den vore rastrerad. Detta är användbart när du vill skapa högdagrar på en bild. Om blandningsfärgen är mörkare än 50 % grått, blir bilden mörkare som om den vore flerdubblad. Det är användbart när du vill skapa skuggor i en bild. Om du målar med ren svart eller vit färg blir resultatet helt svart eller vitt.

Klart ljus Efterbelyser eller skuggar färgerna genom att öka eller minska kontrasten beroende på blandningsfärgen. Om blandningsfärgen (ljuskällan) är ljusare än 50 % grått görs bilden ljusare genom att kontrasten minskas. Om blandningsfärgen är mörkare än 50 % grått görs bilden

mörkare genom att kontrasten ökas.

Linjärt ljus Efterbelyser eller skuggar färgerna genom att öka eller minska intensiteten beroende på blandningsfärgen. Om blandningsfärgen (ljuskällan) är ljusare än 50 % grått görs bilden ljusare genom att intensiteten ökas. Om blandningsfärgen är mörkare än 50 % grått, görs bilden mörkare genom att kontrasten ökar.

Strålljus Ersätter färgerna beroende på blandningsfärgen. Om blandningsfärgen (ljuskällan) är ljusare än 50 % grått ersätts pixlar som är mörkare än blandningsfärgen, och pixlar som är ljusare än blandningsfärgen ändras inte. Om blandningsfärgen (ljuskällan) är mörkare än 50 % grått ersätts pixlar som är ljusare än blandningsfärgen, och pixlar som är mörkare än blandningsfärgen ändras inte. Det är användbart när du vill skapa specialeffekter i en bild.

Hård blandning Lägger till röda, gröna och blå kanalvärden i blandningsfärgen till basfärgens RGB-värden. Om summan av värdena för en kanal är 255 eller högre används värdet 255. Om summan är mindre än 255, används 0. Därför har alla blandade pixlar röda, gröna och blå kanalvärden på 0 eller 255. Detta förändrar alla pixlar till primära additiva färger (röd, grön eller blå), vit eller svart.

Obs! *Avseende CMYK-bilder så ändras alla pixlar med hård blandning till primära subtraktiva färger (cyan, gul eller magenta), vit eller svart. Maximalt färgvärde är 100.*

Differens Färginformationen för bas- och blandningsfärg kontrolleras, och därefter dras antingen blandningsfärgen från basfärgen eller tvärtom, beroende på vilken färg som har högst ljusstyrka. Blandning med vitt innebär att basfärgens värden inverteras, medan blandning med svart inte medför någon förändring.

Uteslutning Ger en effekt som påminner om läget Differens men med lägre kontrast. Om du blandar med vitt inverteras basfärgens värden. Om du blandar med svart förändras inte färgen.

Subtrahera Färginformationen kontrolleras för varje kanal och blandningsfärgen skiljs från basfärgen. I 8- och 16-bitarsbilder bortfaller alla negativa resultat och värdet blir noll.

Dela upp Färginformationen kontrolleras för varje kanal och blandningsfärgen skiljs från basfärgen.

Nyans Ger en resultatfärg med basfärgens luminans och mättnad och blandningsfärgens nyans.

Mättnad Ger en resultatfärg med basfärgens luminans och nyans och blandningsfärgens mättnad. Om du använder det här läget för ett område utan mättnad (värdet 0 för grått) sker inte någon förändring.

Färg Ger en resultatfärg med basfärgens luminans och blandningsfärgens nyans och mättnad. Det innebär att bildens gråtoner bevaras, vilket är användbart vid färgläggning av monokroma bilder och vid toning av färgbilder.

Luminiscens Ger en resultatfärg med basfärgens nyans och mättnad och blandningsfärgens luminans. Detta läge skapar den inverterade effekten av Färg-läget.

Ljusare färg Jämför summan av alla kanalvärden för blandnings- och basfärgen och visar färgen med det högre värdet. Med Ljusare färg skapas ingen tredje färg, vilket är möjligt med blandningen Ljusare, eftersom de högsta kanalvärdena från både bas- och blandningsfärgen används för att skapa resultatfärgen.

Mörkare färg Jämför summan av alla kanalvärden för blandnings- och basfärgen och visar färgen med det lägre värdet. Med Mörkare färg skapas ingen tredje färg, vilket är möjligt med blandningen Mörkare, eftersom de lägsta kanalvärdena från både bas- och blandningsfärgen används för att skapa resultatfärgen.

Högst upp

Exempel på blandningslägen

Exemplen visar resultatet av att måla delar av bildens framsida med de olika blandningslägena.

En demonstrationsvideo om hur du använder blandningslägen finns på www.adobe.com/go/vid0012_se.

Originalbild	*Normal, 100 % opacitet*	*Normal, 50 % opacitet*	*Lös upp, 50 % opacitet*
Lägg bakom	*Radera*	*Mörkare*	*Multiplicera*

Efterbel. färg	*Linjär efterbelysning*	*Ljusare*	*Raster*
Färgskugga	*Linjär skugga (Lägg till)*	*Täcka över*	*Mjukt ljus*
Skarpt ljus	*Klart ljus*	*Linjärt ljus*	*Strålljus*
Hård blandning	*Differens*	*Uteslutning*	*Subtrahera*
Dela upp	*Nyans*	*Mättnad*	*Färg*
Luminiscens, 80 % opacitet	*Ljusare färg*	*Mörkare färg*	

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Använda smarta filter

Om smarta filter
Använda ett smart filter
Redigera ett smart filter
Dölja smarta filter
Byta ordning på, duplicera eller ta bort smarta filter
Maskera smarta filter

Om smarta filter

Högst upp

Ett filter som tillämpas på ett smart objekt kallas för ett smart filter. Smarta filter visas på panelen Lager under det smarta objekt som de tillämpas på. Smarta filter är icke-förstörande eftersom du kan justera, flytta och dölja dem.

Som smart filter kan du använda valfria Photoshop-filter (som har aktiverats för funktion med smarta filter), utom Extrahera, Gör flytande, Mönsterverktyg och Gränspunkt. Du kan dessutom använda justeringarna Skugga/Högdager och Variationer som smarta filter.

Om du vill arbeta med smarta filter markerar du ett smart objekt, väljer ett filter och anger filteralternativ. När du har tillämpat ett smart filter kan du justera, flytta eller ta bort det.

Om du vill visa eller dölja vyn med smarta filter klickar du på triangeln bredvid ikonen för det smarta filtret, som visas till höger om det smarta objektet på panelen Lager. (Du kan använda samma teknik för att visa eller dölja lagerstilar.) Du kan också välja Panelalternativ på panelmenyn Lager och sedan markera Expandera nya effekter i dialogrutan.

Använd filtermasker för att selektivt maskera effekterna som skapas med smarta filter.

Adobe rekommenderar

Har du en självstudie som du vill dela med dig av?

Visual examples: Smart Filters
Martin Evening
Lär dig mer med det här utdraget från Adobe Photoshop for Photographers.

Använda ett smart filter

Högst upp

En demonstrationsvideo om hur du använder smarta filter finns på www.adobe.com/go/vid0004_se.

1. Gör något av följande:
   - Om du vill använda ett smart filter på ett smart objektlager (hela lagret) markerar du lagret på panelen Lager.
   - Om du vill begränsa det smarta filtrets effekter till ett visst område i ett smart objekt markerar du området.
   - Om du vill tillämpa ett smart filter på ett vanligt lager markerar du lagret och väljer Filter > Konvertera för smarta filter och klickar på OK.
2. Gör något av följande:
   - Välj ett filter på Filter-menyn. Du kan välja valfritt filter, inklusive tredjepartsfilter som har stöd för smarta filter, förutom filtren Extrahera, Gör flytande, Mönsterverktyg och Gränspunkt.
   - Välj Bild > Justeringar > Skugga/Högdager eller Bild > Justeringar > Variationer.

   Obs! *Om du använder ett eller flera filter från filtergalleriet visas de som en grupp med namnet ”Filtergalleri” på panelen Lager. Du kan redigera enskilda filter genom att dubbelklicka på en post i filtergalleriet.*
3. Ange filteralternativ och klicka på OK.

   Det smarta filtret visas under raden Smarta filter på panelen Lager under det smarta objektet. Om en varningsikon visas bredvid ett smart filter på panelen Lager betyder det att filtret inte stöder bildens färgläge eller djup.

När du har använt ett smart filter kan du dra det (eller en hel grupp med smarta filter) till ett annat smart objekt på panelen Lager genom att hålla ned Alt och dra. Du kan inte dra smarta filter till vanliga lager.

Redigera ett smart filter

Högst upp

Om ett smart filter innehåller redigerbara inställningar kan du ändra det när du vill. Du kan också ändra blandningsalternativ för smarta filter.

Obs! *När du ändrar ett smart filter kan du inte förhandsvisa överliggande filter. När du har redigerat det smarta filtret visas de överliggande filtren igen.*

Redigera inställningar för smart filter

1. Dubbelklicka på det smarta filtret på panelen Lager.
2. Ange filteralternativ och klicka på OK.

Ändra blandningsalternativ för smarta filter

Att redigera blandningsalternativ för smarta filter påminner om att använda kommandot Tona när du tillämpar ett filter på ett vanligt lager.

1. Dubbelklicka på ikonen Redigera blandningsalternativ bredvid filtret på panelen Lager.
2. Ange blandningsalternativ och klicka på OK.

Dölja smarta filter

Högst upp

✥ Gör något av följande:

- Om du vill dölja ett enstaka smart filter klickar du på ögonikonen bredvid det smarta filtret på panelen Lager. Om du vill visa det smarta filtret klickar du i kolumnen igen.
- Om du vill dölja alla smarta filter som används för ett smart objekt klickar du på ögonikonen bredvid Smarta filter på panelen Lager. Om du vill visa de smarta filtren klickar du i kolumnen igen.

Byta ordning på, duplicera eller ta bort smarta filter

Högst upp

Du kan ändra ordning på smarta filter på panelen Lager, duplicera dem eller ta bort smarta filter om du inte längre vill använda dem för ett smart objekt.

Byta ordning på smarta filter

✥ Dra ett smart filter uppåt eller nedåt i listan på panelen Lager. (Dubbelklicka på Filtergalleri om du vill ändra ordningen på filtren.)

I Photoshop tillämpas smarta filter nedifrån och upp.

Duplicera smarta filter

✥ Håll ned Alt och dra det smarta filtret på panelen Lager från ett smart objekt till ett annat, eller till en annan plats i listan med smarta filter.

Obs! *Om du vill duplicera alla smarta filter håller du ned Alt och drar ikonen för smarta filter som visas bredvid det smarta objektet.*

Ta bort smarta filter

- Om du vill ta bort ett enstaka smart filter drar du det till ikonen Ta bort längst ned på panelen Lager.
- Om du vill ta bort alla smarta filter som används för ett smart objekt markerar du det smarta objektet och väljer Lager > Smart filter > Ta bort smarta filter.

Maskera smarta filter

Högst upp

När du tillämpar ett smart filter på ett smart objekt visas en tom (vit) maskminiatyr bredvid Smarta filter på panelen Lager under det smarta objektet. Som standard visar den här masken hela filtereffekten. (Om du gör en markering innan du tillämpar det smarta filtret visas rätt mask i stället för en tom mask bredvid Smarta filter på panelen Lager.)

Använd filtermasker för att selektivt maskera smarta filter. När du maskerar smarta filter tillämpas maskeringen på alla smarta filter. Du kan inte maskera enskilda smarta filter.

Filtermasker fungerar i stort sätt på samma sätt som lagermasker och du kan använda praktiskt taget samma tekniker. Filtermasker lagras, precis som lagermasker, som alfakanaler på panelen Kanaler och maskernas gränser kan läsas in som en markering.

På samma sätt som lagermasker kan du måla en filtermask. Områden som du målar med svart döljs, områden som du målar med vitt visas och områden som du målar med gråtoner visas med varierande genomskinlighetsgrad.

Använd kontrollerna på panelen Masker om du vill ändra filtermaskens täthet, lägga till ludd vid maskens kanter eller invertera masken.

Obs! *Lagermasker länkas som standard till vanliga lager eller smarta objekt. Om du flyttar lagermasken eller lagret med hjälp av flyttverktyget flyttas de som en enhet.*

Maskera smarta filtereffekter

1. Klicka på miniatyrbilden för filtermasken på panelen Lager för att aktivera den.

   En ram visas runt miniatyrbilden av masken.
2. Markera något av redigerings- eller målarverktygen.
3. Gör något av följande:
   - Om du vill dölja delar av filtret målar du masken med svart.
   - Om du vill visa delar av filtret målar du masken med vitt.
   - Om du vill göra filtret delvis synligt målar du masken med grått.
   - *Du kan också använda bildjusteringar och filter för filtermasker.*

Ändra filtermaskopacitet eller luddmaskkanter

1. Klicka på miniatyrbilden för filtermasken på panelen Lager, eller markera lagret Smart objekt och klicka på knappen Filtermask på panelen Masker.
2. Dra täthetsreglaget på panelen Masker om du vill anpassa maskopaciteten, och luddreglaget om du vill använda ludd vid maskens kanter. Se Justera maskens opacitet eller kanter.
   Obs! *Alternativet Maskkant är inte tillgängligt för filtermasker.*

Invertera en filtermask

❖ Klicka på miniatyrbilden för filtermasken på panelen Lager, och klicka sedan på Invertera på panelen Masker.

Visa bara filtermasken

❖ Håll ned Alt och klicka på miniatyrbilden för filtermasken på panelen Lager. Om du vill visa det smarta objektet håller du ned Alt och klickar på miniatyrbilden för filtermasken igen.

Flytta eller kopiera filtermasker

- Om du vill flytta masken till ett annat smart filter drar du masken till det andra smarta filtret.
- Om du vill kopiera masken håller du ned Alt och drar masken till ett annat smart filter.

Inaktivera en filtermask

❖ Gör något av följande:

- Håll ned Skift och klicka på filtermaskens miniatyrbild på panelen Lager.
- Klicka på miniatyrbilden för filtermasken på panelen Lager, och klicka sedan på knappen Inaktivera/aktivera mask på panelen Masker.
- Välj Lager > Smart filter > Inaktivera filtermask.

När masken är inaktiverad visas ett rött kryss över miniatyrbilden för filtermasken och det smarta filtret visas utan maskering. Om du vill aktivera masken på nytt håller du ned Skift och klickar på miniatyrbilden för det smarta filtret igen.

Ta bort en smart filter-mask

- Klicka på miniatyrbilden för filtermasken på panelen Lager och klicka på ikonen Ta bort på panelen Masker.
- Dra miniatyrbilden för filtermasken på panelen Lager till ikonen Ta bort.
- Markera det smarta filtret och välj Lager > Smarta filter > Ta bort filtermask.

Lägga till en filtermask

Om du tar bort en filtermask kan du lägga till en annan mask.

- Om du vill lägga till en tom mask markerar du det smarta objektet och klickar sedan på knappen Filtermask på panelen Masker.
- Om du vill lägga till en mask som baseras på en markering skapar du en markering, högerklickar (Windows) eller Ctrl-klickar (Mac OS) på raden Smarta filter på panelen Lager och väljer Lägg till filtermask.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Justerar lager

Justera objekt på olika lager
Distribuera lager och grupper jämnt
Justera bildlager automatiskt

Justera objekt på olika lager

Högst upp

Med hjälp av verktyget Flytta kan du justera innehållet i lager och grupper. (Se Flytta innehållet i lager.)

1. Gör något av följande:
   - Om du vill justera flera lager markerar du lagren med flyttverktyget eller på panelen Lager. Alternativt markerar du en grupp.
   - Om du vill justera ett eller flera lager till en markeringsram gör du en markering i bilden och väljer sedan lagren på panelen Lager. På det här sättet kan du justera mot valfri punkt i bilden.
2. Välj Lager > Justera länkade eller Lager > Justera lager efter markering och välj ett kommando på undermenyn. Samma kommandon finns som justeringsknappar i flyttverktygets alternativfält.
   Överkanter Justerar den översta pixeln i de markerade lagren mot den översta pixeln i alla markerade lager, eller mot markeringsramens överkant.

   Lodräta mittpunkter Justerar den lodräta mittpixeln i varje markerat lager mot den lodräta mittpixeln i alla markerade lager, eller mot markeringsramens lodräta mittpunkt.

   Nederkanter Justerar den nedersta pixeln i de markerade lagren mot den nedersta pixeln i alla markerade lager, eller mot markeringsramens nederkant.

   Vänsterkanter Justerar den vänstra pixeln i de markerade lagren mot den vänstra pixeln i lagret längst till vänster, eller mot markeringsramens vänsterkant.

   Vågräta mittpunkter Justerar den vågräta mittpixeln i de markerade lagren mot den vågräta mittpixeln i alla markerade lager, eller mot markeringsramens vågräta mittpunkt.

   Högerkanter Justerar den högra pixeln i de länkade lagren mot pixeln längst till höger i alla markerade lager, eller mot markeringsramens högerkant.

Distribuera lager och grupper jämnt

Högst upp

1. Markera minst tre lager.
2. Välj Lager > Fördela och välj ett kommando. Du kan också välja verktyget Flytta och klicka på en fördelningsknapp i alternativfältet.
   Överkanter Fördelar lagren med jämna mellanrum med utgångspunkt i den översta pixeln i varje lager.

   Lodräta mittpunkter Fördelar lagren med jämna mellanrum med utgångspunkt i den lodräta mittpixeln i varje lager.

   Nederkanter Fördelar lagren med jämna mellanrum med utgångspunkt i den nedersta pixeln i varje lager.

   Vänsterkanter Fördelar lagren med jämna mellanrum med utgångspunkt i den vänstra pixeln i varje lager.

   Vågräta mittpunkter Fördelar lagren med jämna mellanrum med utgångspunkt i den vågräta mittpunkten i varje lager.

   Högerkanter Fördelar lagren med jämna mellanrum med utgångspunkt i den högra pixeln i varje lager.

Justera bildlager automatiskt

Högst upp

Med kommandot Justera lager automatiskt kan du automatiskt justera lager baserat på liknande innehåll i andra lager, t.ex. hörn och kanter. Du definierar ett av lagren som referenslager. Du kan också låta Photoshop välja referenslagret automatiskt. De övriga lagren justeras efter referenslagret så att matchande innehåll överlappas.

Du kan kombinera bilder på flera sätt med kommandot Justera lager automatiskt:

- Ersätt eller ta bort delar av bilder som har samma bakgrund. När du har justerat bilderna kan du använda maskerings- eller blandningseffekter för att kombinera delar av varje bild till en enda bild.
- Häfta ihop bilder med överlappande innehåll.

- Du kan konvertera videobildrutor som spelats in mot en statisk bakgrund till lager, och sedan lägga till eller ta bort innehåll i flera bildrutor.

1. Kopiera eller placera de bilder som du vill justera i samma dokument.
   Varje bild blir ett separat lager. Se Duplicera lager.
   Du kan läsa in flera bilder i lager med hjälp av ett skript. Välj Arkiv > Skript > Läs in filer i stapel.
2. (Valfritt) Skapa ett referenslager på panelen Lager genom att låsa lagret. Se Lås lager. Om du inte anger något referenslager analyseras alla lagren, och det mittersta lagret i den slutliga kompositionen används automatiskt som referenslager.
3. Markera de återstående lager som du vill justera.

   Om du vill markera flera angränsande lager på panelen håller du ned Skift och klickar. Om du vill markera lager som inte är placerade intill varandra håller du ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klickar på lagren.

   Obs! *Markera inte justeringslager, vektorlager eller smarta objekt som inte innehåller information som behövs för justeringen.*
4. Välj Redigera > Justera lager automatiskt och välj ett justeringsalternativ. Om du vill häfta ihop flera bilder med överlappande områden, till exempel för att skapa en panoramabild, använder du alternativen Automatisk, Perspektiv eller Cylindrisk. Om du vill justera inlästa bilder som har en förskjutning använder du alternativet Flytta endast.
   Automatisk Photoshop analyserar källbilderna och använder layouten Perspektiv eller Cylindrisk, beroende på vilken som ger bäst resultat.

   Perspektiv Skapar en konsekvent komposition genom att definiera någon av källfilerna (bilden i mitten som standard) som referensbild. De övriga bilderna omformas sedan (flyttas, sträcks ut eller skevas efter behov) så att överlappande innehåll i olika lager matchas.

   Cylindrisk Minskar "rosettförvrängningen" som kan uppstå med layouten Perspektiv genom att visa enskilda bilder som på en utdragen cylinder. Överlappande innehåll i olika lager matchas fortfarande. Referensbilden placeras i mitten. Passar bäst när du skapar breda panoramabilder.

   Sfärisk Justerar bilder med breda visningsfält (lodräta och vågräta). Anger att en av källbilderna (som standard bilden i mitten) ska vara referensbild och förvandlar de andra bilderna sfäriskt, så att det överlappande innehållet matchas.

   Scenkollage Justerar lager och matchar överlappande innehåll, utan att ändra formen för objekt i bilden (t.ex. en cirkel förblir en cirkel).

   Flytta endast Justerar lagren och matchar överlappande innehåll, men omformar inte (sträcker inte ut eller skevar) något av källagren.

   Linskorrigering Kompenserar för linsfel automatiskt:

   Vinjetteringsborttagning Kompenserar för en linsdefekt som ger upphov till att kanterna, speciellt hörnen, i en bild är mörkare än bildens centrum.

   Geometrisk förvrängning Kompenserar för tunn-, nåldyne- eller fiskögeförvrängning.
   Obs! *Med Geometrisk förvrängning beaktas kraftig förvrängning för förbättrat justeringsresultat, utom med s.k. fisheye-objektiv. Om fisheye-metadata upptäcks justeras bilderna enligt dem.*

Efter den automatiska justeringen kan du använda Redigera > Omforma fritt för att finjustera justeringen eller göra tonjusteringar för att jämna ut exponeringsskillnader mellan lager och sedan kombinera lagren till en sammansatt bild.

En demonstrationsvideo om hur du använder Justera automatiskt och Blanda automatiskt när du skapar ett panorama och ökar skärpedjupet finns på www.adobe.com/go/lrvid4120_ps_se.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Maskera lager med vektormasker

Lägg till och redigera vektormasker

En vektormask är en upplösningsoberoende bana som klipper ut innehållet i lagret. Vektormasker skapar du med ritstifts- eller formverktygen. Mer information om hur du arbetar med pennan eller formverktygen finns i Rita.

Lägga till en vektormask som visar eller gömmer hela lagret

1. Markera på panelen Lager det lager för vilket du vill lägga till en vektormask.
2. Gör något av följande:
   - Välj Lager > Vektormask > Visa alla för att skapa en vektormask som visar hela lagret.
   - Välj Lager > Vektormask > Dölj alla att skapa en vektormask som döljer hela lagret.

Lägga till en vektormask som visar innehållet i en form

1. Markera på panelen Lager det lager för vilket du vill lägga till en vektormask.
2. Markera en bana, eller rita en arbetsbana med något av form- eller ritstiftsverktygen.

   Obs! *Om du vill skapa en bana med ett formverktyg klickar du på ikonen Banor i alternativfältet för formverktyg.*
3. Klicka på knappen Vektormask på panelen Masker, eller välj Lager > Vektormask > Aktuell bana.

Redigera en vektormask

1. Markera på panelen Lager det lager som innehåller den vektormask som ska redigeras.
2. Klicka på knappen Vektormask på panelen Egenskaper (CC, CS6) eller panelen Masker (CS5), eller på miniatyrbilden på panelen Banor. Ändra därefter formen med hjälp av form- och ritstiftsverktygen eller direktmarkeringsverktygen. Se Redigera banor.

Ändra vektormaskopacitet eller luddmaskkanter

1. Markera på panelen Lager det lager som innehåller vektormasken.
2. Klicka på knappen Vektormask på panelen Egenskaper (CC, CS6) eller panelen Masker (CS5).
3. Justera maskens opacitet genom att dra täthetsreglaget, eller lägg till ludd i maskens kanter genom att dra luddreglaget. Mer information finns i Ändra maskopacitet eller förfina kanter.

Ta bort en vektormask

1. Markera på panelen Lager det lager som innehåller vektormasken.
2. Klicka på knappen Vektormask på panelen Masker.
3. Klicka på knappen Ta bort mask på panelen Egenskaper (CC, CS6) eller panelen Masker (CS5).

Inaktivera eller aktivera en vektormask

- Gör något av följande:
  - Markera lagret för den vektormask som du vill inaktivera eller aktivera, och välj knappen Inaktivera/aktivera mask på panelen Egenskaper (CC, CS6) eller på panelen Masker (CS5).
  - Skift-klicka på vektormaskens miniatyrbild på panelen Lager.
  - Markera lagret med den vektormask du vill inaktivera eller aktivera och välj Lager > Vektormask > Inaktivera eller Lager > Vektormask > Aktivera.

När masken är inaktiverad visas ett rött kryss över maskens miniatyrbild på panelen Lager och lagerinnehållet visas utan maskeringseffekter.

Konvertera en vektormask till en lagermask

- Markera lagret med den vektormask som du vill konvertera och välj Lager > Rastrera > Vektormask.

  Obs! *När en vektormask har rastrerats kan den inte konverteras tillbaka till ett vektorobjekt.*

Fler hjälpavsnitt

- Om masker och alfakanaler
- Demonstrationsvideo om hur du använder filter

Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Kombinera flera bilder till ett grupporträtt

Du kan använda kommandot Justera lager automatiskt på Redigera-menyn om du vill skapa en sammansatt bild av två nästan identiska bilder som kanske innehåller några områden som du inte vill använda. Ett första gruppfoto kanske är perfekt, förutom att någon i bilden blundar. I ett annat foto blundar inte personen. Genom att använda Justera lager automatiskt och lagermaskering kan du kombinera dessa bilder och avlägsna defekten i den slutliga bilden.

1. Öppna de två bilder som du vill kombinera.
2. Skapa en ny bild (Arkiv > Nytt) med samma mått som de två källbilderna.
3. För varje källbild markerar du lagret som innehåller bildinnehållet på panelen Lager och drar det till det nya bildfönstret. Panelen Lager för den nya bilden innehåller nu två nya lager, ett för varje källbild.
4. Justera de nya lagren på panelen Lager för den nya bilden, så att lagret med det innehåll som du vill korrigera (porträttet med stängda ögon) är placerat ovanför det lager som har rätt innehåll (porträttet med öppna ögon).
5. Markera de två nya lagren och välj Redigera > Justera lager automatiskt.
6. Markera Flytta endast och klicka på OK. De områden som är identiska i lagren identifieras och justeras så att de överlappar varandra.
7. Klicka på det övre lagret så att bara det lagret markeras.
8. Lägg till en tom lagermask till lagret:
   - Klicka på Lägg till lagermask på panelen Lager.
   - Välj Lager > Lagermask > Visa alla.
9. Välj svart som förgrundsfärg, välj en penselspets och penselstorlek och zooma in om det behövs för att fokusera på den del av bilden som du vill korrigera.
10. Använd penselverktyget och redigera lagermasken genom att måla på det övre lagret. Måla med svart om du vill täcka det övre lagret helt och hållet, med gråtoner om du vill se igenom till lagret under och med vitt om du vill återställa det övre lagret. Läs Redigera en lagermask. Fortsätt att redigera lagermasken tills de båda lagren har blandats korrekt för att skapa en enda enhetlig bild.

    Obs! *Kontrollera att lagermaskens miniatyrbild, inte bildens miniatyr, är markerad på panelen Lager under maskeringsprocessen.*

11. Om du vill redigera bilden ytterligare sparar du lager- och maskversionen av bilden och skapar sedan en till kopia som du kan lägga samman för att skapa en version med ett enda lager med mindre filstorlek.

Fler hjälpavsnitt

- Om masker och alfakanaler
- Använda videofilter
- Justera lager automatiskt

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Maskera lager

Om lager och vektormasker
Lägga till lagermasker
Bryta länkar mellan lager och masker
Inaktivera eller aktivera en lagermask
Använda eller ta bort en lagermask
Markera och visa lagermaskkanalen
Ändra lagermaskens maskeringsfilmfärg eller opacitet
Justera maskens opacitet eller kanter

Du kan lägga till en mask till ett lager och använda masken för att dölja delar av lagret och visa lagren under. Att maskera lager är en användbar kompositionsteknik när du vill kombinera flera foton i en enda bild, eller göra detaljkorrigeringar av färg och ton.

Högst upp

Om lager och vektormasker

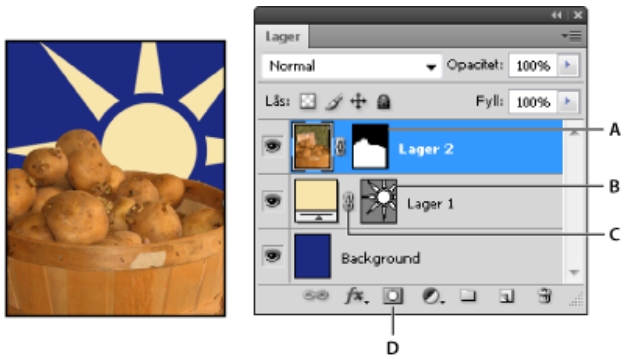
Du kan använda masker för att dölja delar av ett lager och visa delar av lagren nedanför. Det finns två typer av masker du kan skapa:

- Lagermasker är upplösningsberoende bitmappsbilder som redigeras med hjälp av målar- eller markeringsverktyg.
- Vektormasker är upplösningsoberoende och skapas med hjälp av ritstifts- eller formverktyg.

  Lager- och vektormasker är icke-förstörande, vilket betyder att du kan redigera maskerna igen utan att de pixlar som döljs av maskerna går förlorade.

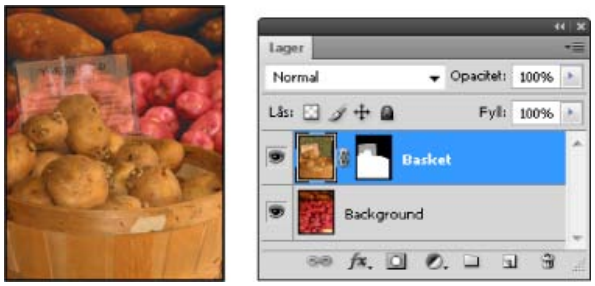
  På panelen Lager visas både lager- och vektormasker som extra miniatyrbilder till höger om lagrets miniatyrbild. För lagermasken representerar miniatyrbilden gråskalekanalen som skapas när du lägger till lagermasken. Miniatyrbilden för vektormasken representerar banan som klipper ut innehållet på lagret.

Obs! *Om du vill skapa ett lager eller en vektormask i bakgrundslagret konverterar du det först till ett vanligt lager (Lager > Nytt > Lager från bakgrund).*



Maskera lager
A. *Lagermaskminiatyr* ***B.*** *Vektormaskminiatyr* ***C.*** *Vektormaskikon* ***D.*** *Lägg till mask*

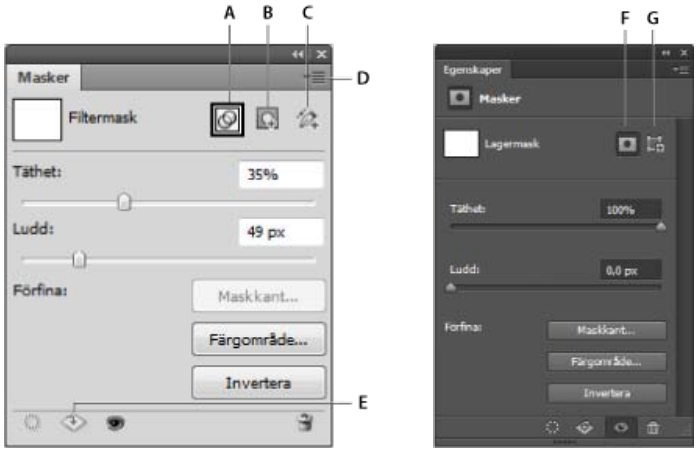
Du kan redigera en lagermask genom att utöka eller förminska det maskerade området. En lagermask är en gråskalebild vilket innebär att områden som du målar med svart döljs, områden som du målar med vitt visas och områden som du målar med gråtoner visas med varierande grad av genomskinlighet.



Svart bakgrund, grå beskrivning och vit korg

En vektormask skapar en form med skarpa kanter på ett lager och är användbar när du vill lägga till ett designelement med tydliga kanter. När du har skapat ett lager med en vektormask kan du använda en eller flera lagerstilar på lagret, redigera dem om det behövs och på så sätt snabbt skapa en användbar knapp, en ruta eller något annat webbdesignelement.

Panelen Egenskaper (CC, CS6) eller panelen Masker (CS5) innehåller ytterligare kontroller för justering av en mask. Genom att ändra en masks opacitet kan du låta mer eller mindre innehåll ska skina igenom. Du kan också invertera masken eller förfina dess kanter, som med ett markeringsområde.



Panelen Masker (CS5) och panelen Egenskaper (CC, CS6)
***A.** Markera filtermasken. **B.** Lägg till en pixelmask. **C.** Lägg till en vektormask. **D.** Panelmeny **E.** Använd mask **F.** Lagermask **G.** Vektormask*

Högst upp

Lägga till lagermasker

När du lägger till en lagermask kan du välja att dölja eller visa hela lagret. Du kan även låta masken utgå från en markering eller från genomskinlighet. Senare målar du på masken för att dölja delar av lagret och visa underliggande lager.

Lägga till en mask som visar eller gömmer hela lagret

1. Se till att ingen del av din bild är markerad. Välj Markera > Avmarkera.
2. Välj lagret eller gruppen på panelen Lager.
3. Gör något av följande:
   - Om du vill skapa en vektormask som visar hela lagret klickar du på knappen Lägg till lagermask på panelen Lager, eller väljer Lager > Lagermask > Visa alla.
   - Om du vill skapa en mask som döljer hela lagret, klicka på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och knappen Lägg till lagermask, eller välj Lager > Lagermask > Dölj alla.

I CS5 kan du även använda panelen Masker (Fönster > Masker).

Lägga till en lagermask som döljer delar av ett lager

1. Välj lagret eller gruppen på panelen Lager.
2. Markera området i bilden och gör något av följande:
   - Klicka på knappen Ny lagermask på panelen Lager för att skapa en mask som visar markeringen.
   - Klicka på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och knappen Lägg till lagermask på panelen Lager, för att skapa en mask som dölja markeringen.
   - Välj Lager > Lagermask > Visa markering eller Dölj markering.

Skapa en mask från ett genomskinligt lager

Skapa en mask utifrån dessa data om du vill redigera lagrets genomskinlighet direkt. Denna teknik är särskilt användbar för video och arbetsflöden inom 3D.

1. Markera lagret på panelen Lager.
2. Välj Lager > Lagermask > Från Genomskinlighet.

Genomskinligheten omvandlas till en ogenomskinlig färg som döljs av den nyskapade masken. Den genomskinliga färgen varierar helt beroende på filter och på hur lagret har behandlats tidigare.

Använda en lagermask från ett annat lager

- Gör något av följande:
  - Flytta masken till ett annat lager genom att dra den till det nya lagret.
  - Duplicera masken genom att Alt-dra masken till ett annat lager.

Högst upp

Bryta länkar mellan lager och masker

Som standard länkas ett lager eller en grupp till sin lagermask eller vektormask, vilket indikeras av länkikonen som visas mellan miniatyrbilderna på panelen Lager. Lagret och masken flyttas tillsammans i bilden när du flyttar någon av dem med verktyget Flytta . När du bryter länken mellan dem kan du flytta dem oberoende av varandra och ändra gränserna för masken oberoende av lagret.

- Du bryter länken mellan ett lager och dess mask genom att klicka på länkikonen på panelen Lager.
- Om du vill återupprätta länken mellan lagret och masken klickar du mellan lagrets och maskens miniatyrbilder på panelen Lager.

Högst upp

Inaktivera eller aktivera en lagermask

- Gör något av följande:
  - Markera lagret för den lagermask som du vill inaktivera eller aktivera, och välj knappen Inaktivera/aktivera mask på panelen Egenskaper (CC, CS6) eller på panelen Masker (CS5).
  - Skift-klicka på lagermaskens miniatyrbild på panelen Lager.
  - Markera lagret med den lagermask du vill inaktivera eller aktivera och välj Lager > Lagermask > Inaktivera eller Lager > Lagermask > Aktivera.

  När masken är inaktiverad visas ett rött kryss över maskens miniatyrbild på panelen Lager och lagerinnehållet visas utan maskeringseffekter.

Högst upp

Använda eller ta bort en lagermask

Du kan använda en lagermask för att ta bort de dolda delarna i ett lager permanent. Eftersom lagermasker lagras som alfakanaler kan filernas storlek minska om du använder och tar bort lagermasker. Du kan även ta bort en lagermask utan att ändra den.

1. Markera på panelen Lager det lager som innehåller lagermasken.
2. Klicka på knappen Pixelmask på panelen Masker.
3. Gör något av följande:
   - Om du vill ta bort lagermasken när du har använt den permanent på lagret klickar du på ikonen Använd mask längst ned på panelen Egenskaper (CC, CS6) eller Masker (CS5).
   - Om du vill ta bort lagermasken utan att använda den på lagret klickar du på knappen Ta bort längst ned på panelen Masker, och därefter klickar du på Ta bort.

   Du kan också använda och ta bort lagermasker på menyn Lager.

   Obs! *Du kan inte använda en lagermask permanent på ett lager med smarta objekt när du tar bort lagermasken.*

Högst upp

Markera och visa lagermaskkanalen

Om du vill redigera lagermasker enklare kan du visa gråskalemasken för sig eller som ett maskeringsfilmöverlägg på lagret.

- Gör något av följande på lagerpanelen:
  - Klicka på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och på miniatyrbilden av lagermasken om du bara vill visa masken i gråskala. Klicka på Alt eller Alternativ och på miniatyrbilden av lagermasken om du vill visa lager igen. Du kan även klicka på ögonikonen på panelen

Egenskaper (CC, CS6) eller panelen Masker (CS5).

- Håll ned Alt+Skift och klicka på miniatyrbilden av masken om du vill att masken ska visas ovanpå lagret som en röd maskeringsfilmfärg. Håll ned Alt+Skift och klicka på miniatyrbilden igen om du vill stänga av färgvisningen.

Ändra lagermaskens maskeringsfilmfärg eller opacitet

Högst upp

1. Gör något av följande:
   - (CS5) Dubbelklicka på lagermaskens miniatyrbild.
   - Dubbelklicka på lagermaskkanalen på panelen Kanaler.
2. Om du vill välja en ny maskfärg klickar du på färgrutan i dialogrutan Visningsalternativ för lagermask och väljer en ny färg.
3. Om du vill ändra opacitet anger du ett värde mellan 0 % och 100 %.

   Färg- och opacitetsinställningarna påverkar bara maskens utseende och har ingen effekt på underliggande områden. Du kan t.ex. vilja ändra de här inställningarna så att masken framträder tydligare mot färgerna i bilden.
4. Klicka på OK.

Justera maskens opacitet eller kanter

Högst upp

Justera opaciteten för ett markerat lager eller en vektormask med panelen Egenskaper (CC, CS6) eller panelen Masker (CS5). Ange maskens opacitet med täthetsreglaget. Du kan använda ludd för att jämna till maskens kanter.

Ytterligare alternativ är specifika för lagermasker. Alternativet Invertera kastar om effekten på maskerade och omaskerade områden. Via alternativet Maskkant har du tillgång till olika kontroller för anpassning av maskens kanter, t.ex. kommandona Utjämna och Dra samman/utöka. Information om färgområdesalternativ finns i Skapa och begränsa justerings- och fyllningslager.

Ändra maskdensitet

1. Markera på panelen Lager det lager som innehåller den mask som ska redigeras.
2. Gör något av följande:
   - (CC, CS6) På panelen Lager klickar du på maskminiatyrbilden. En ram visas runt miniatyrbilden.
   - (CS5) Gå till panelen Masker och klicka på knappen Pixelmask eller Vektormask.
3. Dra täthetsreglaget för att justera maskopaciteten på panelen Egenskaper (CC, CS6) eller panelen Masker (CS5).

   Vid 100 % täthet är masken helt tät, vilket innebär att lagrets underliggande område inte visas. Alltmer av området under masken blir synligt om du minskar tätheten.

Luddmaskkanter

1. Markera på panelen Lager det lager som innehåller den mask som ska redigeras.
2. Gör något av följande:
   - (CC, CS6) På panelen Lager klickar du på maskminiatyrbilden. En ram visas runt miniatyrbilden.
   - (CS5) Gå till panelen Masker och klicka på knappen Pixelmask eller Vektormask.
3. Lägg till ludd i maskens kanter genom att dra luddreglaget.

   Med luddfunktionen blir maskens kanter suddiga, vilket ger en mjukare övergång mellan maskerade och omaskerade områden. Ludd läggs till från maskens kanter och utåt, inom det pixelintervall som du anger med reglaget.

Förfina maskkanter

1. Markera på panelen Lager det lager som innehåller den mask som ska redigeras.
2. Gör något av följande:
   - (CC, CS6) På panelen Lager klickar du på maskminiatyrbilden. En ram visas runt miniatyrbilden.
   - (CS5) Gå till panelen Masker och klicka på knappen Pixelmask eller Vektormask.
3. Klicka på Maskkant. Med alternativen i dialogrutan Förfina mask kan du ändra maskens kanter och visa masken mot olika bakgrunder. Alternativen kan du läsa om i Förfina markeringskanter.
4. När du klickar på OK stängs dialogrutan Förfina mask och ändringarna tillämpas på lagermasken.

Fler hjälpavsnitt

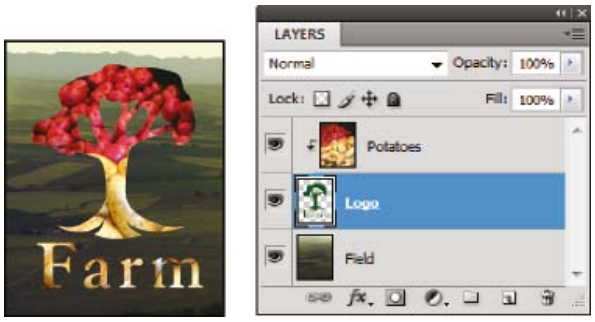
- Om masker och alfakanaler
- Demonstrationsvideo om hur du använder filter

Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Visa lager med urklippsmasker

En *urklippsmask* gör att du kan använda innehållet i ett lager för att maskera lagren ovanför den. Maskeringen avgörs av innehållet längst ned eller av *baslagret*. Baslagrets ogenomskinliga innehåll klipper ut (visar) innehållet i överliggande lager i urklippsmasken. Allt annat innehåll i urklippta lager maskeras ut.



Urklippsmasker: innehållet i det urklippta lagret (potatis) är endast synligt inom innehållet i baslagret (logotyp)

Du kan använda flera lager i en urklippsmask, men de måste följa på varandra. Namnet på baslagret i masken är understruket och miniatyrbilderna för de överliggande lagren är indragna. En urklippsmaskikon visas för de överliggande lagren.

Alternativet Blanda urklippta lager som grupp i dialogrutan Lagerstil avgör om baslagrets blandningsläge ska påverka hela gruppen eller bara baslagret. (Se Gruppera blandningseffekter.)

Skapa en urklippsmask

1. Ordna lagren på panelen Lager så att baslagret med masken ligger under lagren som ska maskeras.
2. Gör något av följande:
   - Håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac), placera pekaren över linjen på panelen Lager och dela baslagret och det första lagret ovanför det som ska ingå i urklippsmasken (pekaren ändras till två överlappande cirklar) och klicka.
   - Markera det första lagret ovanför baslagret på panelen Lager och välj Lager > Skapa urklippsmask.
3. Om du vill lägga till ytterligare lager till urklippsmasken kan du använda någon av metoderna i steg 2 och arbeta dig uppåt en nivå i taget på panelen Lager.

   Obs! *Om du skapar ett nytt lager mellan lager i en urklippsmask eller drar ett lager som inte är urklippt mellan lagren i en urklippsmask blir lagret en del av urklippsmasken.*

   Lager i urklippsmasken tilldelas opacitets- och lägesattributen i baslagret.

Ta bort ett lager från en urklippsmask

- Gör något av följande:
  - Håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac), peka på linjen som skiljer två grupperade lager från varandra på panelen Lager (pekaren blir två överlappande cirklar) och klicka.
  - Välj ett lager i urklippsmasken på panelen Lager, och välj Lager > Frigör urklippsmask. Det här kommandot tar bort det markerade lagret och alla lager ovanför det från urklippsmasken.

Frigöra alla lager i en urklippsmask

1. Markera lagret för urklippsmasken direkt ovanför baslagret på panelen Lager.
2. Välj Lager > Frigör urklippsmask.

Fler hjälpavsnitt

- Om masker och alfakanaler
- Demonstrationsvideo om hur du använder filter

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Redigera lagermasker

1. Markera i lagerpanelen det lager som innehåller den mask som ska redigeras.
2. Gör något av följande:
   - (CC, CS6) Klicka på maskminiatyrbilden på panelen Lager
   - (CS5) Klicka pixelmaskknappen på panelen Masker
3. Markera något av redigerings- eller målarverktygen.

   Obs! *Förgrunds- och bakgrundsfärgerna får som standard gråskalevärden när masken är aktiverad.*
4. Gör något av följande:
   - Om du vill minska masken och visa lagret målar du masken med vitt.
   - Om du vill göra lagret delvis synligt målar du masken med grått. Mörkare grå nyanser gör nivån mer genomskinlig medan ljusare grått gör den mer ogenomskinlig.
   - Om du vill utöka masken och dölja lagret eller gruppen målar du masken med svart. Lagren under blir synliga.

Om du vill redigera lagret i stället för lagermasken markerar du lagret genom att klicka på miniatyrbilden på panelen Lager. En ram visas runt miniatyrbilden av lagret.

Om du vill klistra in en kopierad markering i en lagermask Alt-klickar du på miniatyrbilden av lagermasken på panelen Lager och visar maskkanalen. Välj Redigera > Klistra in, sedan Markera > Avmarkera. Markeringen konverteras till gråskala och läggs till masken. Avmarkera maskkanalen genom att klicka på miniatyrbilden för lagret på panelen Lager.

Fler hjälpavsnitt

- Om masker och alfakanaler
- Demonstrationsvideo om hur du använder filter

(cc) BY-NC-SR Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Läs in markering från ett lager eller en lagermasks gränser

Läsa in ett lager eller en lagermasks gränser som en markering

Du kan markera alla delar av ett lager som inte är genomskinliga, eller om det finns en lagermask, alla områden utan mask. Markera dessa områden är användbart om du vill markera text- eller bildinnehåll som är omgivet av, eller innefattar genomskinliga områden, eller skapa en markering som utesluter maskade områden på ett lager.

1. Gör något av följande:
   - Om du vill markera endast de genomskinliga områdena på ett omaskerat lager Ctrl-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Mac OS) du på miniatyrbilden av lagret på panelen Lager.
   - Om du vill markera de omaskerade områdena på ett lager som har en lagermask Ctrl-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Mac OS) du på miniatyrbilden av lagret på panelen Lager.
2. Om det redan finns en markering kan du göra något av följande:
   - Om du vill lägga till pixlarna i en befintlig markering håller du ned Ctrl+Skift (Windows) eller Kommando+Skift (Mac OS) och klickar på miniatyrbilden för lagret eller lagermasken på panelen Lager.
   - Om du vill ta bort pixlarna från en befintlig markering håller du ned Ctrl+Alt (Windows) eller Kommando+Alternativ (Mac OS) och klickar på miniatyrbilden av lagret eller lagermasken på panelen Lager.
   - Om du vill använda överlappningen av pixlarna och en befintlig markering, håller du ned Ctrl+Alt+Skift (Windows) eller Kommando+Alternativ+Skift (Mac OS) och klickar på miniatyrbilden för lagret eller lagermasken på panelen Lager.

Om du vill flytta allt innehåll i ett lager ska du använda flyttverktyget utan att läsa in en genomskinlighetsmask.

Fler hjälpavsnitt

- Om masker och alfakanaler
- Demonstrationsvideo om hur du använder filter

(cc) BY-NC-SR Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Markera

Förfina en markering
Infinite Skills (9 augusti 2012)
självstudievideo
Förfina en markering eller en maskkant

Markera ett område på ett foto
video2brain (7 maj 2012)
självstudievideo
Upptäck den grundläggande byggstenen för bildredigering.

Vissa länkar på den här sidan kanske bara innehåller text på engelska.

Göra markeringar

Om att markera pixlar
Markera, avmarkera och återmarkera pixlar

Om att markera pixlar

Överst på sidan

När du gör en *markering* isolerar du en eller flera delar av bilden. Om du markerar specifika områden kan du redigera och använda effekter och filter på delar av bilden, och låta de omarkerade områdena vara orörda.

Det enklaste sättet att markera pixlar i din bild är att använda snabbmarkeringsverktygen. Du kan också markera områden som har en viss form med markeringsramarna eller använda lassoverktygen för att göra en markering genom att spåra ett objekt i bilden. Det är även möjligt att göra markeringar baserade på ett färgintervall i en bild. Det finns kommandon på menyn Markera för att markera, avmarkera eller återmarkera alla pixlar.

Förutom pixlar kan vektordata användas för att markera. Använd pennan eller formverktygen för att skapa precisa kanter som kallas *banor*. Banor kan konverteras till markeringar.

Markeringar kan kopieras, flyttas och klistras in, eller sparas och lagras i en *alfakanal*. Alfakanaler lagrar markeringar som gråskalebilder som kallas *masker*. En mask är som en inverterad markering: den täcker in den omarkerade delen av bilden och skyddar den från redigering eller ändringar. Du kan konvertera tillbaka en lagrad mask till en markering genom att läsa in alfakanalen till en bild.

Obs! *Banor kan konverteras till markeringar och markeringar kan konverteras till banor.*

Markera, avmarkera och återmarkera pixlar

Överst på sidan

Om ett verktyg inte fungerar som det ska kan du ha en dold markering. Använd kommandot Avmarkera och försök igen.

Markera alla pixlar i ett lager inom bildytans gränser

1. Markera lagret på panelen Lager.
2. Välj Markera > Allt.

Avmarkera markeringar

- Gör något av följande:
  - Välj Markera > Avmarkera.
  - Om du använder den rektangulära markeringsramen, den elliptiska markeringsramen eller verktyget Lasso klickar du i bilden utanför det markerade området.

Markera den senaste markeringen igen

- Välj Markera > Markera igen.

Fler hjälpavsnitt

- Konvertera banor till markeringsgränser
- Spara markeringar och alfakanalmasker

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Justera pixelmarkeringar

Flytta, dölja eller invertera en markering
Justera markeringar manuellt
Utöka eller dra samman en markering med ett visst antal pixlar
Skapa en markering runt en markeringsram
Utöka en markering så att den omfattar områden med liknande färger
Rensa upp ströpixlar i en färgbaserad markering
Förfina markeringskanter
Mjuka upp markeringarnas kanter
Ta bort kantpixlar från en markering

Flytta, dölja eller invertera en markering

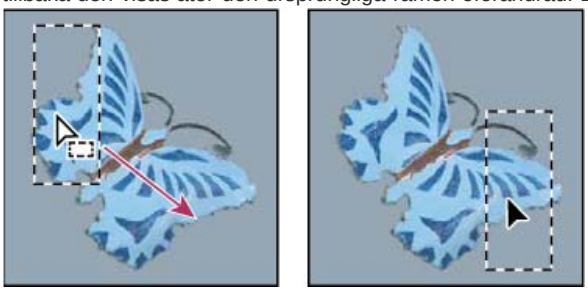
Högst upp

Du kan flytta en markeringsram runt en bild, dölja en markeringsram och invertera en markering så att den tidigare omarkerade delen av bilden markeras.

Obs! *Om du vill flytta själva markeringen och inte markeringsramen använder du verktyget Flytta. Se Flytta en markering.*

Flytta en markeringsram

1. Använd ett markeringsverktyg, välj Ny markering i alternativfältet och placera sedan pekaren inuti markeringsramen. Pekaren ändras och anger att du kan flytta markeringen.
2. Dra ramen så att den täcker ett annat område av bilden. Du kan dra en del av en markeringsram utanför ritytans gränser. När du drar tillbaka den visas åter den ursprungliga ramen oförändrad. Du kan också dra markeringsramen till ett annat bildfönster.



Ursprunglig markeringsram (vänster) och flyttad markeringsram (höger)

Du kan använda geometriska omvandlingar om du vill ändra formen på en markeringsram. (Se Använda omformningar.)

Styra flyttningen av en markering

- Om du vill begränsa riktningen till multipler av 45° börjar du dra och håller sedan ned Skift medan du fortsätter dra.
- Om du vill flytta markeringen i steg om en pixel använder du piltangenterna.
- Om du vill flytta markeringen i steg om tio pixlar håller du ned Skift och använder piltangenterna.

Dölj eller visa markeringskanter

Gör något av följande:

- Välj Visa > Extras. Det här kommandot används för att visa eller dölja markeringskanter, stödraster, stödlinjer, målbanor, segment, anteckningar, lagerkantlinjer, antal och smarta stödlinjer.
- Välj Visa > Visa > Markeringskanter. Med det här kommandot växlar du visningen av markeringskanter för den aktuella markeringen. Markeringskanterna visas åter när du skapar en annan markering.

Markera de omarkerade delarna av en bild

❖ Välj Markering > Omvänd.

Med det här alternativet kan du markera ett objekt på en enfärgad bakgrund. Markera bakgrunden med trollstaven och invertera sedan markeringen.

Justera markeringar manuellt

Högst upp

Med markeringsverktygen kan du utvidga eller förminska befintliga pixelmarkeringar.

Innan du manuellt utvidgar eller förminskar en markering kanske du vill ange samma värden för ludd och kantutjämning som för den ursprungliga markeringen.

Utvidga en markering eller markera ytterligare ett område

1. Skapa en markering.
2. Gör på något av följande sätt med ett markeringsverktyg:
   - Välj alternativet Lägg till i markering i alternativfältet och dra om du vill utvidga markeringen.
   - Håll ned Skift och dra om du vill utvidga markeringen.

Ett plustecken visas bredvid pekaren när du utvidgar en markering.

Förminska en markering

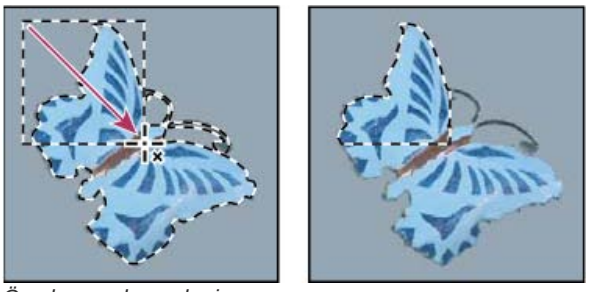
1. Skapa en markering.
2. Gör på något av följande sätt med ett markeringsverktyg:
   - Välj alternativet Ta bort från markering i alternativfältet, och dra så att markeringen överlappar andra markeringar.
   - Håll ned Alt och dra markeringen för att förminska en annan markering.

Ett minustecken visas bredvid pekaren när du förminskar en markering.

Markera bara det område som överlappar med andra markeringar

1. Skapa en markering.
2. Gör på något av följande sätt med ett markeringsverktyg:
   - Välj alternativet Överlappa med markering i alternativfältet och dra.
   - Håll ned Alt+Skift och dra över det område av den ursprungliga markeringen som du vill markera.

Ett ”x” visas bredvid pekaren när du markerar ett överlappande område.



Överlappande markeringar

Högst upp

Utöka eller dra samman en markering med ett visst antal pixlar

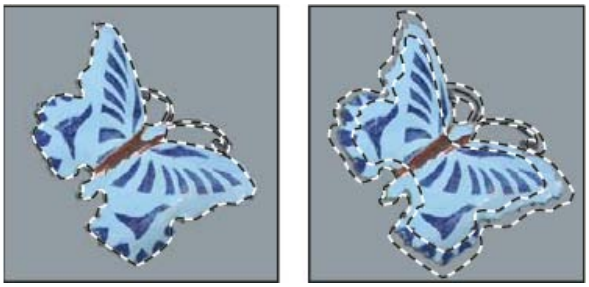
1. Skapa en markering med ett markeringsverktyg.
2. Välj Markera > Ändra > Utöka eller Dra samman.
3. För Utöka med eller Dra samman med anger du ett pixelvärde mellan 1 och 100 och klickar sedan på OK.

   Ramen utökas eller minskas med det angivna antalet pixlar. (De delar av markeringsramen som löper längs arbetsytans kant påverkas inte av kommandot Expandera.)

Högst upp

Skapa en markering runt en markeringsram

Med kommandot Gräns kan du välja en pixelbredd inuti och utanför en befintlig markeringsram. Det kan vara praktiskt när du behöver markera en gräns eller en grupp pixlar runt ett bildområde i stället för själva området, till exempel för att rensa upp en gloria runt ett inklistrat objekt.



Ursprunglig markering (vänster) och efter kommandot Gräns: 5 pixlar (höger)

1. Skapa en markering med ett markeringsverktyg.
2. Välj Markera > Ändra > Gräns.
3. Ange ett värde mellan 1 och 200 pixlar för den nya markeringens rambredd och klicka sedan på OK.

   Den nya markeringen ramar in det ursprungliga markerade området och centreras på den ursprungliga markeringsgränsen. En rambredd på 20 pixlar till exempel skapar en ny markering med mjuka kanter som är utökad med 10 pixlar i originalmarkeringsramen och 10 pixlar utanför den.

Högst upp

Utöka en markering så att den omfattar områden med liknande färger

Gör något av följande:

- Välj Markera > Utvidga om du vill inkludera alla angränsande pixlar som ligger inom det toleransområde som angetts för trollstaven.
- Välj Markering > Liknande om du vill ta med pixlar i hela bilden, inte bara de angränsande, som ligger inom toleransområdet.

Om du vill utvidga markeringen stegvis väljer du kommandot flera gånger.

Obs! *Du kan inte använda kommandona Utvidga och Liknande på bilder i bitmappläge eller bilder med 32 bilder per kanal.*

Högst upp

Rensa upp ströpixlar i en färgbaserad markering

1. Välj Markera > Ändra > Utjämna.
2. Ange ett pixelvärde mellan 1och 100 för Provradie och klicka sedan på OK.

   För varje pixel i markeringen undersöks pixlarna runt den i förhållande till det avstånd du har angett i radieinställningarna. Om fler än hälften av de omgivande pixlarna är markerade behålls pixeln i markeringen och de omarkerade pixlarna runt den läggs till markeringen. Om mindre än hälften av de omgivande pixlarna är markerade tas pixeln bort från markeringen. Den övergripande effekten är att minska ojämnheter och mjuka upp skarpa hörn och taggiga linjer i en markering.

Högst upp

Förfina markeringskanter

Alternativet Förfina kant förbättrar kvaliteten på de markerade kanterna och gör det enkelt att extrahera objekt. Du kan också finjustera en lagermask genom att använda alternativet Förfina kant. (Se Justera maskens opacitet eller kanter.)

Adobe rekommenderar

Har du en självstudie som du vill dela med dig av?

Självstudievideo: Extracting objects in Photoshop CS5
Russell Brown
Extrahera snabbt och noggrant med alternativet Förfina kant.

Självstudievideo: Precisely selecting portraits
Deke McClelland
Ett enkelt sätt att markera flygigt hår om du vill lägga porträtt på en ny bakgrund.

Självstudievideo: Quickly creating refined selections
Martin Evening
Öka effektiviteten genom att kombinera verktygen Snabbval och Förfina kant.

Självstudievideo: Using improved selecting and masking
Jan Kabili
Går igenom alla förbättringar som har gjorts av markeringar och masker.

1. Skapa en markering med valfritt markeringsverktyg.
2. Klicka på Förfina kant i alternativfältet, eller välj Markera > Förfina kant. Ange sedan följande alternativ:

Visningsläge Ändra hur markeringen visas genom att välja ett läge på snabbmenyn. Du kan visa information om ett läge genom att hålla muspekaren över det tills ett verktygstips visas. Visa ursprunglig visar den ursprungliga markeringen och kan användas för jämförelse. Visa radie visar den markeringsram vars kant förfinas.

Verktygen för radieförbättring **och för borttagning av förbättringar** Här kan du exakt justera det ramområde vars kanter förbättras. Tryck ned Skift+E för att snabbt växla från ett verktyg till ett annat. Tryck på parentestangenterna för att ändra storlek på penseln.
Pensla över mjuka ytor (exempelvis hår eller päls) om du vill förfina markeringen.

Smart radie Justerar automatiskt radien för skarpa och mjuka kanter som finns i kantområdet. Avmarkera det här alternativet om kanten är helt jämn eller helt skarp, eller om du vill ställa in radien eller förbättringsborstarna mer exakt.

Radie Bestämmer storleken på den markeringsram vars kanter förbättras. Använd en kort radie för skarpa kanter och en större om de ska vara mjukare.

Utjämna Jämnar ut oregelbundna områden (”berg och dalar”) i markeringsramen vilket ger en mjukare kontur.

Ludd Övergången mellan markeringen och de omkringliggande pixlar blir mindre skarp.

Kontrast Ju högre värde desto skarpare övergångar vid markeringens gräns. För det mesta är dock alternativet Smart radie och förbättringsverktygen effektivare.

Byt kant Mjuka kanter flyttas inåt om värdet är mindre än noll och utåt om det är större än noll. Du kan flytta kanterna inåt för att ta bort oönskade bakgrundsfärger från markeringskanterna.

Sanera färger Färgade kanter ersätts med färgen på helt markerade pixlar i närheten. Graden av färgersättning motsvarar markeringskanternas mjukhet.
Viktigt! *Det här alternativet ändrar pixelfärgen och kräver därför ett nytt lager eller dokument för utdata. Behåll gärna ursprungslagret så att du kan återgå till det om du vill ångra ändringarna. (Välj Visa lager som visningsläge om du vill se hur pixelfärgen ändras.)*

Mängd Ändrar nivån för sanering och ändring av kanter.

Utdata till Bestämmer om den förbättrade markeringen ska bli en markering eller en mask i det aktuella lagret, eller om ett nytt nytt lager eller dokument ska skapas.

Högst upp

Mjuka upp markeringarnas kanter

Du kan jämna till hårda kanter för en markering genom att använda kantutjämning eller ludd.

Kantutjämning Jämnar till ojämna kanter på en markering genom att mjuka upp färgövergångarna mellan kantpixlar och bakgrundspixlar. Eftersom endast kantpixlarna påverkas går inga detaljer förlorade. Kantutjämning är användbart när du skapar sammansatta bilder genom att klippa ut, kopiera eller klistra in markeringar.
Kantutjämning finns för verktygen Lasso, Polygonlasso, Magnetlasso, Elliptisk markeringsram och Trollstav. (Välj ett verktyg så visas dess alternativfält.)

Obs! *Du måste ange det här alternativet innan du använder respektive verktyg. Du kan inte välja Kantutjämning när du redan har skapat en markering.*
Ludd Gör kanter oskarpa genom att skapa en övergångsgräns mellan markeringen och de omgivande pixlarna. Oskärpan kan orsaka en del detaljförlust vid markeringens kant.
Du kan definiera ludd för markeringsramsverktyget och lasso-, polygonlasso- och magnetlassoverktygen när du använder respektive verktyg, eller lägga till ludd till en befintlig markering.

Obs! *Luddeffekter blir endast synliga när du har flyttat, klippt ut, kopierat eller fyllt markeringen.*

Adobe rekommenderar

Har du en självstudie som du vill dela med dig av?

Självstudievideo: Flexible feathering
video2brain - Tim Grey
Du får mycket bättre resultat om du använder ludd istället för markeringar med masker.

Markera pixlar med kantutjämning

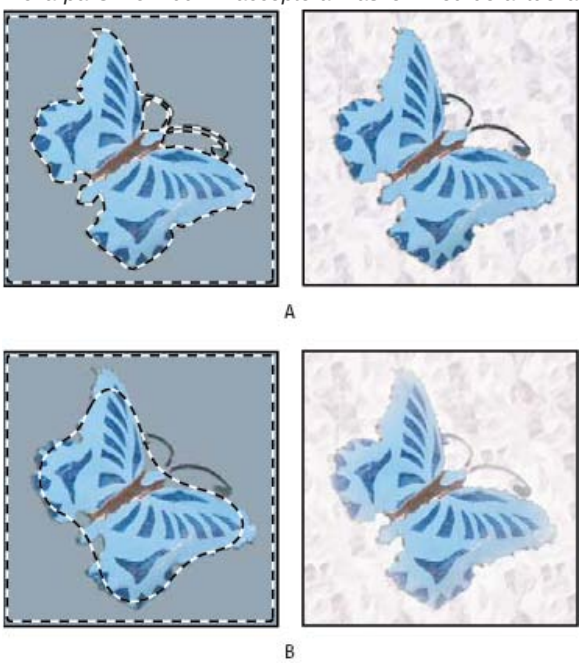
1. Välj verktyget Lasso, Polygonlasso, Magnetlasso, Elliptisk markeringsram eller Trollstav.
2. Välj Kantutjämning i alternativfältet.

Definiera en luddig kant för ett markeringsverktyg

1. Välj något av markeringsramsverktygen eller lassoverktygen.
2. Ange ett luddvärde i alternativfältet. Värdet anger bredden för den luddiga kanten och kan vara mellan 0 och 250 pixlar.

Definiera en luddig kant för en befintlig markering

1. Välj Markera > Ändra > Ludd.
2. Ange ett värde för Radie för ludd och klicka sedan på OK.
   Obs! *En liten markering med en stor luddradie kan bli så otydlig att dess kanter inte syns och därför inte kan markeras. Om meddelandet "Det finns inga pixlar som är markerade till mer än 50%" minskar du radien på luddet eller ökar markeringens storlek. I annat fall måste du klicka på OK om du vill acceptera masken med de aktuella inställningarna och skapa en markering där kanterna inte syns.*



Markering utan ludd och med ludd.
A. *Markering utan ludd; samma markering fylld med mönster* ***B.*** *Markering med ludd; samma markering fylld med mönster*

Högst upp

Ta bort kantpixlar från en markering

När du flyttar eller klistrar in en kantutjämnad markering tas vissa av de omgivande pixlarna med i markeringen. Detta kan resultera i en oskarp kant eller en halo runt den inklistrade markeringen. Du kan använda dessa kommandon (Lager > Projektion) för att redigera oönskade kantpixlar:

- Sanerar färg innebär att bakgrundsfärgerna på kantpixlarna ersätts med färgen på helt markerade pixlar i närheten.
- Överstrålning innebär att färgen på kantpixlar ersätts med färgen på pixlar som ligger längre in från kanten på markeringen och som inte innehåller bakgrundsfärgen.
- Kommandona Ta bort svarta kantpixlar och Ta bort vita kantpixlar är användbara när en markering är kantutjämnad mot en vit eller svart bakgrund och du vill klistra in den på en annan bakgrund. Kantutjämnad svart text på en vit bakgrund har t.ex. grå pixlar vid kanterna, som är synliga mot en färgad bakgrund.

  Du kan också ta bort suddiga områden genom att ta bort områden från lager eller göra dem genomskinliga med skjutreglagen under Avancerad blandning i dialogrutan Lagerstil. I så fall gör du de svarta eller vita områdena genomskinliga. Alt-klicka för att skilja skjutreglagen åt, vilket gör att du kan ta bort franspixlar och åstadkomma en jämn kant.

Minska kanten på en markering

1. Välj Lager > Projektion > Överstrålning.
2. I rutan Bredd anger du ett värde som anger i vilket område du ska söka efter ersättningspixlar. I de flesta fall räcker det med ett avstånd på 1 eller 2 pixlar.
3. Klicka på OK.

Ta bort en kantpixel från en markering

✤ Välj Lager > Projektion > Ta bort svarta kantpixlar eller Lager > Projektion > Ta bort vita kantpixlar.
Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

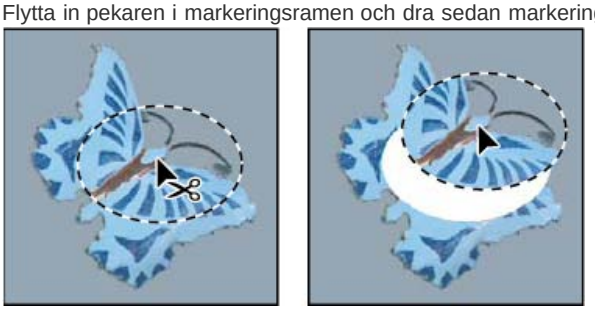
Flytta, kopiera och ta bort markerade pixlar

Flytta en markering
Kopiera markeringar
Kopiera mellan program
Ta bort markerade pixlar

Flytta en markering

Högst upp

1. Välj flyttverktyget .
2. Flytta in pekaren i markeringsramen och dra sedan markeringen till en ny plats. Om du har markerat flera områden flyttas alla när du drar.



Ursprunglig markering (vänster) och när markeringen har flyttats med flyttverktyget (höger)

Kopiera markeringar

Högst upp

Med flyttverktyget kan du kopiera markeringar som du drar inom bilden eller till andra bilder. Dessutom kan du kopiera och flytta markeringar med kommandona Kopiera, Kopiera sammanslagna, Klipp ut och Klistra in. Genom att använda flyttverktyget istället för Urklipp sparar du minne.

Den inklistrade informationen behåller sina pixeldimensioner om du klistrar in en markering eller ett lager från en bild med en viss upplösning i en bild med en annan upplösning. Det här kan göra att den inklistrade delen får andra proportioner i den nya bilden. Använd kommandotBildstorlek om du vill ge käll- och målbilderna samma upplösning innan du kopierar och klistrar in, eller använd kommandot Omforma fritt för att ändra storlek på en bild du har klistrat in.

Obs! *Beroende på inställningarna för färghantering och färgprofilen som är kopplad till filen (eller importerade data) kan du uppmanas att ange hur färginformationen i filen (eller importerade data) ska hanteras.*

Så här fungerar kommandona för att kopiera och klistra in

Kopiera Kopierar de markerade området i det aktiva lagret.

Kopiera sammanslagna Skapar en sammanslagen kopia av alla synliga lager i det markerad området.

Klistra in Klistrar in en kopierad markering i en annan del av bilden eller som ett nytt lager i en annan bild. Om det finns en markering placeras den kopierade markeringen över den aktuella markeringen när du använder kommandot Klistra in. Om det inte finns någon aktiv markering placeras den kopierade markeringen mitt i visningsområdet när du använder Klistra in.

Klistra in på plats Om det finns pixlar från ett annat Photoshop-dokument i Urklipp klistras markeringen in på samma ställe i måldokumentet som pixlarna var på i källdokumentet.

Klistra in i, Klistra in utanför Klistrar in en kopierad markering inuti eller utanför en annan markering i en bild. Källmarkeringen klistras in i ett nytt lager, och målmarkeringsramen konverteras till en lagermask.

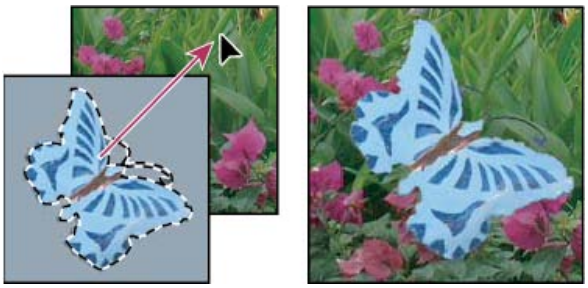
Kopiera en markering

1. Markera det område du vill kopiera.
2. Välj Redigera > Kopiera eller Redigera > Kopiera sammanslagna.

Kopiera en markering när du drar

1. Välj flyttverktyget eller aktivera verktyget genom att hålla ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS).
2. Håll ned Alt och dra markeringen som du vill kopiera eller flytta.

   Om du kopierar mellan bilder drar du markeringen från det aktiva bildfönstret till målfönstret. Om inget är markerat kopieras hela det aktiva lagret. När du drar markeringen till ett annat bildfönster markeras fönstret med en ram om det går att släppa markeringen i det.



Dra en markering till en annan bild

Skapa flera kopior av en markering i en bild

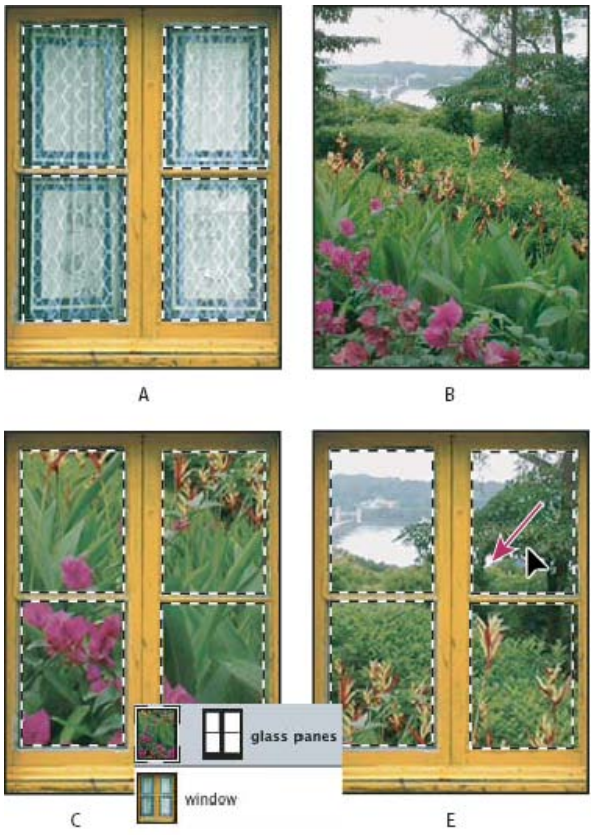
1. Välj flyttverktyget eller aktivera verktyget genom att hålla ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS).
2. Kopiera markeringen:
   - Håll ned Alt och dra markeringen.
   - Om du vill kopiera markeringen och förskjuta kopian med en 1 pixel håller du ned Alt och trycker på en av piltangenterna.
   - Om du vill kopiera markeringen och förskjuta kopian med 10 pixlar håller du ned Alt och trycker på någon av piltangenterna.

     Så länge du håller ned Alt skapas en kopia av markeringen varje gång du trycker på en piltangent. Den nya kopian förskjuts med det angivna avståndet från den senaste kopian. I det här fallet görs kopian på samma lager.

Klistra in en markering inuti eller utanför en annan

1. Klipp ut eller kopiera den del av bilden som du vill klistra in.
2. Markera, i samma bild eller i en annan bild, det område som du vill klistra in inuti eller utanför.
   Obs! *Om du vill klistra in utanför måste du markera ett område som är mindre än den kopierade markeringen.*
3. Gör något av följande:
   - Gå till Redigera > Klistra in special > Klistra in i. Innehållet i källmarkeringen visas inuti målmarkeringen.
   - Gå till Redigera > Klistra in special > Klistra in utanför. Innehållet i källmarkeringen kring målmarkeringen.

   När kommandona Klistra in i och Klistra in utanför körs läggs ett lager och en lagermask till på bilden. Det nya lagret visas på panelen Lager med en lagerminiatyr för den inklistrade markeringen bredvid en miniatyrbild av lagermasken. Lagermasken baseras på den markering du klistrade in den i: markeringen är omaskerad (vit) och resten av lagret är maskerat (svart). Lagret och lagermasken är okopplade, vilket innebär att du kan flytta dem oberoende av varandra.



Använda kommandot Klistra in i
***A.** Markerade rutor i fönster **B.** Kopierad bild **C.** Klistra in i, kommando **D.** Miniatyrbilder av lager och lagermask på panelen Lager **E.** Inklistrad bild på plats*

4. Välj flyttverktyget , eller aktivera det genom att hålla ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS). Dra sedan källinnehållet tills den önskade delen syns genom masken.
5. Om du vill ange hur mycket av den underliggande bilden som ska synas klickar du på miniatyrbilden av lagermasken på panelen Lager, väljer ett målarverktyg och redigerar masken:
   - Om du vill dölja mer av bilden under lagret målar du masken med svart.
   - Om du vill visa mer av den underliggande bilden målar du masken med vitt.
   - Om du vill visa en del av den underliggande bilden målar du masken med grått.
6. När du är nöjd med resultatet kan du välja Lager > Lägg samman nedåt om du vill sammanfoga den nya lagret och lagermasken med det underliggande lagret och göra ändringarna permanenta.

Högst upp

Kopiera mellan program

Du kan använda kommandona Klipp ut, Kopiera och Klistra in för att kopiera markeringar och klistra in dem i andra program, eller för att klistra in bilder från andra program i Photoshop. Den urklippta eller kopierade markeringen förblir i Urklipp tills du klipper ut eller kopierar en annan markering. Du kan också kopiera bilder mellan Photoshop och Illustrator genom att dra och släppa.

I vissa fall konverteras innehållet i Urklipp till en rasterbild. I så fall visas ett meddelande om att vektorgrafik kommer att rastreras.

***Obs!** Bilden rastreras med samma upplösning som den bild som du klistrar in den i. Smarta vektorobjekt rastreras inte.*

Klistra in PostScript-bilder från andra program

1. Markera grafiken i det andra programmet och välj sedan Redigera > Kopiera.
2. Markera bilden som du vill klistra in markeringen i.
3. Välj Redigera > Klistra in.
4. I dialogrutan Klistra in väljer du bland följande alternativ för Klistra in som:
   Smart objekt Placerar bilden som ett smart objekt i ett nytt lager.

   Pixlar Rastrerar bilden när den klistras in. Om du rastrerar bilden konverteras de matematiskt definierade vektorbilderna till pixlar.

   Banor Klistrar in kopian som en bana på panelen Banor. När du kopierar text från Illustrator måste den först konverteras till konturer.

Formlager Skapar ett nytt formlager som använder banan som vektormask.
Obs! *När du kopierar bilder från Adobe Illustrator kan Illustrators förvalda inställningar i Urklipp förhindra att dialogrutan Klistra in visas i Photoshop. Markera AICB under Filhantering och Urklipp i dialogrutan Inställningar i Illustrator om du vill att alternativen för Klistra in ska visas när du klistrar in bilder i Photoshop.*

5. Om du valde Klistra in som pixlar i föregående steg kan du välja Kantutjämning i alternativfältet om du vill skapa en mjuk övergång mellan markeringens kanter och de omgivande pixlarna.
Obs! *Om du har redan sammanslagna data och försöker återskapa rastrerade data kan du använda Projektion-kommandona.*

Spara innehållet i Urklipp när du avslutar Photoshop

1. Gör något av följande:
   - (Windows) Välj Redigera > Inställningar > Allmänt.
   - (Mac OS) Välj Photoshop > Inställningar> Allmänna.
2. Markera Exportera Urklipp om du vill spara eventuellt Photoshop-innehåll i Urklipp när du avslutar Photoshop.

Kopiera bilder genom att dra och släppa

✤ Gör något av följande:

- Dra ett eller flera vektorobjekt från Illustrator till en öppen bild i Photoshop. Ett smart objekt-lager för vektorer skapas i bilden. Välj Lager > Smarta objekt > Redigera innehåll om du vill öppna innehållet igen i Illustrator för redigering.
- Om du vill kopiera vektorobjekt som en bana i Photoshop håller du ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) när du drar grafiken från Illustrator.
- Om du vill kopiera innehållet i det lager som är markerat i Photoshop till Illustrator använder du verktyget Flytta för att dra innehållet från Photoshop-fönstret till ett öppet Illustrator-dokument.

Högst upp

Ta bort markerade pixlar

✤ Välj Redigera > Radera, eller tryck på Backsteg (Windows) eller Delete (Mac OS). Om du vill klippa ut en markering till Urklipp väljer du Redigera > Klipp ut.
Om du tar bort en markering på ett bakgrundslager ersätts originalfärgen med bakgrundsfärgen. Om du tar bort en markering på ett standardlager blir området genomskinligt.

Fler hjälpavsnitt

Ange inställningar för färghantering

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

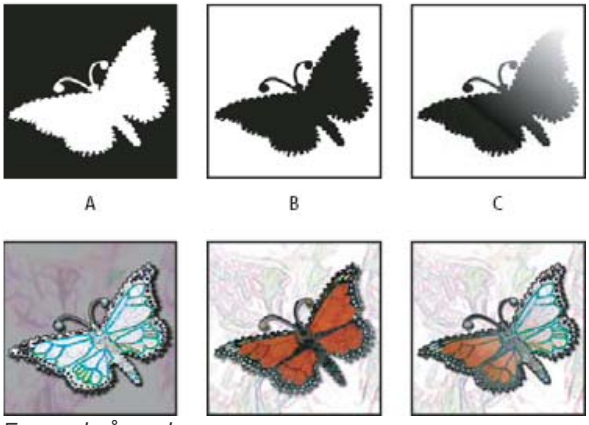
Spara markeringar och alfakanalmasker

Om masker och alfakanaler
Skapa och redigera alfakanalmasker
Spara och läsa in markeringar

Om masker och alfakanaler

Högst upp

När du markerar en del av en bild blir det omarkerade området *maskerat*, eller skyddat mot redigering. När du skapar en mask kan du isolera och skydda områden i en bild medan du gör färgändringar och använder filter eller andra effekter i resten av bilden. Du kan också använda masker vid avancerad bildredigering som t.ex. att stegvis lägga på färg- eller filtereffekter på en bild.



Exempel på masker
***A.** Ogenomskinlig mask som används för att skydda bakgrunden och redigera fjärilen **B.** Ogenomskinlig mask som används för att skydda fjärilen och färglägga bakgrunden **C.** Halvgenomskinlig mask som används för att färglägga bakgrunden och delar av fjärilen*

Masker sparas i alfakanaler. Masker och kanaler är gråskalebilder, så du kan redigera dem som vilken annan bild som helst med målarverktyg, redigeringsverktyg och filter. Områden som målas svarta på en mask är skyddade, och områden som målas vita är redigerbara.

Använd läget Snabbmask om du vill konvertera en markering till en tillfällig mask för enklare redigering. Snabbmask visas som en färgad övertäckning med justerbar opacitet. Du kan redigera Snabbmask med något målarverktyg eller ändra det med ett filter. När du avslutar läget Snabbmask konverteras masken tillbaka till en markering på bilden.

Om du vill spara en markering mer permanent kan du spara den som en alfakanal. Alfakanalen lagrar markeringen som en redigerbar gråskalemask på panelen Kanaler. När den är lagrad som en alfakanal kan du läsa in markeringen igen när som helst, eller läsa in den i en annan bild.

Markering som har sparats som en alfakanal på panelen Kanaler

***Obs!** Du kan maskera eller dölja delar av ett lager med en lagermask.*

Skapa och redigera alfakanalmasker

Högst upp

Du kan skapa en ny alfakanal och sedan använda målarverktyg, redigeringsverktyg och filter för att skapa en mask från alfakanalen. Du kan också att spara en befintlig markering i en Photoshop-bild som en alfakanal som visas på panelen Kanaler. Se Spara och läsa in markeringar.

Adobe rekommenderar

Har du en självstudie som du vill dela med dig av?

Utdrag från boken Using the Masks panel
Conrad Chavez
Finjustera masker snabbt med en kompakt uppsättning alternativ.

Skapa en alfakanalsmask med aktuella alternativ

1. Klicka på knappen Ny kanal längst ned på panelen Kanaler.
2. Måla på den nya kanalen om du vill maskera ut bildområden.
   Markera områden i bilden innan du skapar kanalen för masken. Måla sedan på kanalen om du vill förfina masken.

Skapa en alfakanalsmask och ställa in alternativ

1. Håll ned Alt och klicka på knappen Ny kanal längst ned på panelen Kanaler eller välj Ny kanal på menyn på panelen Kanaler.
2. Ange alternativ i dialogrutan Ny kanal.
3. Måla på den nya kanalen om du vill maskera ut bildområden.

Kanalalternativ

Om du vill ändra alternativ för en befintlig kanal dubbelklickar du på miniatyrbilden av kanalen på panelen Kanaler eller väljer Kanalalternativ på menyn på panelen Kanaler.

Tillgängliga alternativ i dialogrutorna Ny kanal och Kanalalternativ:

Maskerade områden Anger maskerade områden som svarta (ogenomskinliga) och markerade områden som vita (genomskinliga). Om du målar med svart blir det maskerade området större och om du målar med vitt blir det markerade området större. När det här alternativet är markerat blir knappen Snabbmask i verktygslådan en vit cirkel mot grå bakgrund .

Markerade områden Anger maskerade områden som vita (genomskinliga) och markerade områden som svarta (ogenomskinliga). Om du målar med vitt blir det maskerade området större och om du målar med svart blir det markerade området större. När det här alternativet är markerat blir knappen Snabbmask i verktygslådan en grå cirkel mot en vit bakgrund .

Dekorfärg Konverterar en alfakanal till en dekorfärgskanal. Endast tillgängligt för befintliga kanaler.

Färg Anger maskens färg och opacitet. Klicka på färgfältet om du vill ändra färgen. Färg- och opacitetsinställningarna påverkar bara maskens utseende och har ingen effekt på underliggande områden. Masken kan bli mer synlig mot färgerna i bilden om du ändrar de här inställningarna.

Måla på en kanal om du vill maskera bildområden

När den nya kanalen visas längst ned på panelen Kanaler är det den enda kanalen som syns i bildfönstret. Klicka på ögonikonen om du vill att den sammansatta färgkanalen (RGB, CMYK) ska återge bilden med ett färgöverlägg som visar masken.

✥ Välj ett målar- eller redigeringsverktyg och gör något av följande om du vill lägga till i eller subtrahera från masken som har skapats med alfakanalen:

- Om du vill ta bort områden i den nya kanalen målar du med vitt.
- Om du vill lägga till områden i den nya kanalen målar du med svart.
- Om du vill lägga till eller ta bort områden genom att använda opaciteter som är mindre än 100 procent, anger du opaciteten i målar- eller redigeringsverktygets alternativfält och målar sedan med vitt eller svart. Du kan också måla med en färg om du vill ha lägre opacitet.

Högst upp

Spara och läsa in markeringar

Du kan spara vilken markering som helst som en mask i en ny eller en befintlig alfakanal och senare läsa in markeringen igen från masken.

Du kan använda en markering som en lagermask genom att läsa in markeringen så att den blir aktiv, och sedan lägga till en ny lagermask.

Spara en markering till en ny kanal

1. Markera det område eller de områden som ska isoleras i bilden.
2. Klicka på knappen Spara markering längst ned på panelen Kanaler. En ny kanal visas som har fått namn efter den ordning som den skapats i.

Spara en markering i en ny eller befintlig kanal

1. Använd ett markeringsverktyg och markera de områden i bilden som du vill isolera.

2. Välj Markera > Spara markering.
3. Ange följande i dialogrutan Spara markering och klicka på OK:
   Dokument Väljer en målbild för markeringen. Som standard placeras markeringen i en kanal i den aktiva bilden. Du kan välja att spara markeringen i en kanal i en annan öppen bild med samma pixeldimensioner eller i en ny bild.

   Kanal Väljer en målbild för markeringen. Som standard sparas markeringen i en ny kanal. Du kan välja att spara markeringen i en befintlig kanal i den markerade bilden eller i en lagermask om bilden innehåller lager.
4. Om du sparar markeringen som en ny kanal skriver du namnet på kanalen i textrutan Namn.
5. Om du sparar markeringen i en befintlig kanal måste du välja hur markeringarna ska kombineras:
   Ersätt kanal Ersätter den aktuella markeringen i kanalen.

   Lägg till i kanal Lägger till markeringen i det aktuella kanalinnehållet.

   Subtrahera från kanal Tar bort markeringen från kanalinnehållet.

   Överlappa med kanal Behåller områden i den nya markeringen som överlappar kanalinnehållet.

   Du kan markera kanalen på panelen Kanaler om du vill visa den sparade markeringen i gråskala.

Läsa in en sparad markering från panelen Kanaler

Du kan återanvända en markering som har sparats tidigare genom att läsa in den i bilden. Du kan också läsa in markeringen i en bild när du har gjort klar en alfakanal.

❖ Gör något av följande på panelen Kanaler:

- Markera alfakanalen, klicka på knappen Läs in markering ◌ längst ned på panelen och klicka på den sammansatta färgkanalen i panelens övre del.
- Dra kanalen med den markering som du vill läsa in till knappen Läs in markering.
- Ctrl-klicka (Windows) eller Kommando-klicka (Mac OS) på kanalen som innehåller den markering som du vill läsa in.
- Om du vill lägga till masken i en befintlig markering håller du ned Ctrl+Skift (Windows) eller Kommando+Skift (Mac OS) och klickar på kanalen.
- Om du vill subtrahera masken från en befintlig markering håller du ned Ctrl+Alt och klickar på kanalen.
- Om du vill läsa in överlappningen av den sparade och den befintliga markeringen håller du ned Ctrl+Alt+Skift och klickar på kanalen.

  Du kan dra en markering från en öppen Photoshop-bild till en annan.

Läsa in en sparad markering

Obs! *Om du läser in en sparad markering från en annan bild ser du till att den är öppen. Se också till att målbilden är aktiv.*

1. Välj Markera > Läs in markering.
2. Ange källalternativ i dialogrutan Läs in markering:
   Dokument Väljer källan som ska läsas in.

   Kanal Väljer kanalen med den markering som du vill läsa in.

   Invertera Markerar de områden som inte är markerade.
3. Välj ett åtgärdsalternativ och ange hur markeringarna ska kombineras om bilden redan har en markering:
   Ny markering Lägger till den inlästa markeringen.

   Lägg till i markering Lägger till den inlästa markeringen i alla befintliga markeringar i bilden.

   Subtrahera från markering Subtraherar den inlästa markeringen från befintliga markeringar i bilden.

   Överlappa med markering Sparar en markering från ett område som överlappas av den inlästa markeringen och befintliga markeringar i bilden.
   Du kan dra en markering från en öppen Photoshop-bild till en annan.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Markera med lassoverktygen

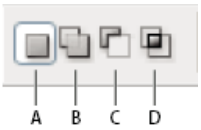
Markera med lassoverktyget
Markera med verktyget Polygonlasso
Markera med verktyget Magnetlasso

Markera med lassoverktyget

Högst upp

Verktyget Lasso är användbart om du vill rita frihandssegment i en markeringsram.

1. Välj Lasso och ange ludd och kantutjämning i alternativfältet. (Se Mjuka upp markeringarnas kanter.)
2. Klicka på motsvarande knapp i alternativfältet för att lägga till, dra ifrån eller överlappa en befintlig markering.



Markeringsalternativ
***A.** Nytt **B.** Lägg till **C.** Ta bort från **D.** Överlappa med*

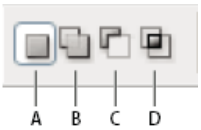
3. Gör något av följande:
   - Dra med musen om du vill rita en markeringsram på fri hand.
   - Växla mellan frihandssegment och segment med raka kanter genom att trycka på Alt och klicka där segmenten ska börja eller sluta. (Om du vill radera nyligen ritade raka segment, trycker du på Delete)
4. Stäng markeringsgränsen genom att släppa musen utan att hålla ned Alt.
5. (Valfritt) Klicka på Förfina kant om du vill justera markeringsgränsen ytterligare. Se Förfina markeringskanter.

Markera med verktyget Polygonlasso

Högst upp

Verktyget Polygonlasso är användbart om du vill rita segment med raka kanter i en markeringsgräns.

1. Markera polygonlassoverktyget, och välj sedan alternativ.
2. Ange ett markeringsalternativ i alternativfältet.



Markeringsalternativ
***A.** Nytt **B.** Lägg till **C.** Ta bort från **D.** Överlappa med*

3. (Valfritt) Ställ in ludd- eller kantutjämningseffekter i alternativfältet. Se Mjuka upp markeringarnas kanter.
4. Ange startpunkten genom att klicka i bilden.
5. Gör något eller några av följande:
   - Om du vill rita ett rakt segment placerar du pekaren där du vill att det första raka segmentet ska sluta och klickar. Fortsätt att ange slutpunkter för de följande segmenten genom att klicka.
   - Om du vill rita en rak linje vid 45 ° eller högre håller du ned Skift när du flyttar för att klicka i nästa segment.
   - Om du vill rita ett frihandssegment håller du ned Alt när du drar. När du är klar släpper du först Alt och musknappen.
   - Om du vill radera nyligen ritade raka segement, trycker du på Delete-tangenten.
6. Stäng markeringsramen:
   - Placera polygonlassopekaren över startpunkten (en stängd cirkel visas bredvid pekaren) och klicka.

- Om pekaren inte befinner sig över startpunkten dubbelklickar du på polygonlassopekaren, eller Ctrl-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Mac OS).

7. (Valfritt) Klicka på Förfina kant om du vill justera markeringsgränsen ytterligare. Se Förfina markeringskanter.

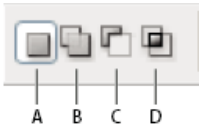
Högst upp

Markera med verktyget Magnetlasso

Med verktyget Magnetlasso fäster du ramen mot kanterna på definierade områden i bilden. Verktyget Magnetlasso är inte tillgängligt för bilder med 32 bitar per kanal.

Magnetlassoverktyget är speciellt användbart om du snabbt vill markera objekt med komplexa konturer mot bakgrunder med hög kontrast.

1. Välj verktyget Magnetlasso.
2. Ange ett markeringsalternativ i alternativfältet.



Markeringsalternativ
***A.** Nytt **B.** Lägg till **C.** Ta bort från **D.** Överlappa med*

3. (Valfritt) Ställ in ludd- eller kantutjämningseffekter i alternativfältet. Se Mjuka upp markeringarnas kanter.
4. Ange något av följande alternativ:

   Bredd Om du vill ange en avläsningsbredd anger du ett pixelvärde för Bredd. Magnetlassoverktyget läser endast av kanter inom det angivna avståndet från pekaren.

   Om du vill ändra lassopekaren så att den anger lassobredden trycker du på Caps Lock-tangenten. Du kan ändra pekaren när verktyget är markerat men inte används. Tryck på höger klammerparentes (]) om du vill öka bredden på magnetlassokanten med 1 pixel. Om du vill minska bredden med 1 pixel trycker du på vänster klammerparentes ([).

   Kontrast Om du vill ange lassoverktygets känslighet för konturer i bilden anger du ett värde mellan 1 % och 100 % för Kontrast. Om du anger ett högre värde läser verktyget bara av kanter som avviker kraftigt mot omgivningen. Med ett lägre värde läser verktyget även av kanter med lägre kontrast.

   Täthet Om du vill ange frekvensen för lassons fästpunkter anger du ett värde mellan 0 och 100 för Täthet. Ju högre värde, desto snabbare fästs markeringsramen på plats.

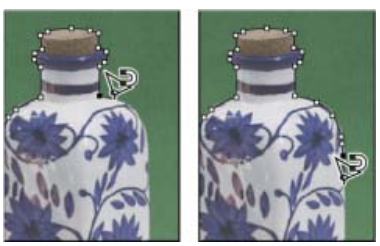
   I bilder med väldefinierade konturer kan du ange ett högre värde för bredd och konturkontrast och sedan kalkera gränsen i stora drag. På en bild med mjuka kanter kan du ange ett lägre värde för bredd och konturkontrast och sedan kalkera gränsen mer exakt.

   Känslighet Om du arbetar med en tryckkänslig platta markerar eller avmarkerar du alternativet för tryckkänslighet. Om alternativet är markerat och du ökar trycket på plattan kommer konturens bredd att minska.

5. Klicka i bilden på det ställe som ska vara första fästpunkt. Fästpunkterna håller markeringsramen på plats.
6. Släpp musknappen eller håll den nedtryckt och flytta sedan pekaren längs kanten som du vill spåra.

   Det senaste segmentet i markeringsramen förblir aktivt. När du flyttar pekaren fäster det aktiva segmentet mot den starkaste kanten i bilden, med utgångspunkt i den avläsningsbredd som har angetts i alternativfältet. Med jämna mellanrum lägger magnetlassoverktyget till fästpunkter till markeringsramen och fäster föregående segment.

7. Om ramen inte fäster mot den önskade kanten klickar du en gång om du vill lägga till en fästpunkt manuellt. Fortsätt att spåra längs kanten och lägg till fästpunkter där det behövs.



Fästpunkterna håller markeringsramen på plats

8. Om du tillfälligt vill växla till de andra lassoverktygen gör du på något av följande sätt:
   - Om du vill aktivera lassoverktyget håller du ned Alt och drar med musknappen nedtryckt.
   - Om du vill aktivera verktyget Polygonlasso håller du ned Alt och klickar.
9. Om du vill radera nyligen ritade segment och fästpunkter håller du ned tangenten Delete tills du raderat fästpunkterna för det önskade segmentet.
10. Stäng markeringsramen:
    - Stäng ramen med ett magnetsegment genom att dubbelklicka eller trycka på Enter eller Retur. (Om du vill stänga ramen manuellt drar du tillbaka mot startpunkten och klickar.)
    - Om du vill stänga ramen med ett rakt segment håller du ned Alt och dubbelklickar.
11. (Valfritt) Klicka på Förfina kant om du vill justera markeringsgränsen ytterligare. Se Förfina markeringskanter.

Fler hjälpavsnitt

- Spara markeringar och alfakanalmasker
- Konvertera banor till markeringsgränser
- Galleri för markeringsverktyg

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Markera med markeringsramsverktygen

Med markeringsramsverktygen kan du markera rektanglar, ellipser och rader och kolumner med en pixel.

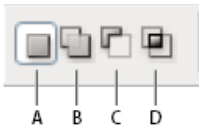
1. Välj ett markeringsramsverktyg:

   Rektangulär markeringsram Gör en rektangulär markering (eller kvadratisk om du använder Skift-tangenten).

   Elliptisk markeringsram Gör en elliptisk markering (eller cirkelformig om du använder Skift-tangenten).

   Markeringsram för en rad eller en kolumn Definierar kanten som en rad eller kolumn som är en pixel bred.

2. Ange ett markeringsalternativ i alternativfältet.



Markeringsalternativ
***A.** Nytt **B.** Lägg till **C.** Ta bort från **D.** Överlappa med*

3. Ange en luddinställning i alternativfältet. Aktivera eller inaktivera kantutjämning för den elliptiska markeringsramen. Se Mjuka upp markeringarnas kanter.

4. För den rektangulära eller elliptiska markeringsramen väljer du en stil i alternativfältet:

   Normal Markeringsramens proportioner bestäms genom att du drar.

   Fasta proportioner Anger ett förhållande mellan höjd och bredd. Ange värden (decimalvärden är giltiga) för förhållandet. Om du till exempel vill rita en markeringsram som är dubbelt så bred som hög anger du bredden 2 och höjden 1.

   Fastställd storlek Anger fasta värden för markeringsramens höjd och bredd. Ange pixelvärden i heltal.

   Förutom pixlar (px) kan du också använda specifika enheter som tum (in) eller centimeter (cm) i höjd- eller breddvärden.

5. Om du vill passa in markeringarna mot stödlinjer, ett rutnät, segment eller dokumentgränser, gör du på något av följande sätt:
   - Välj Visa > Fäst eller Visa > Fäst mot, och välj ett kommando på undermenyn. Markeringsramen kan fästas mot en dokumentgräns eller till olika Photoshop Extras, vilket styrs från undermenyn Fäst mot.

6. Skapa sedan en markering på något av följande sätt:
   - Dra över det område som du vill markera med den rektangulära eller elliptiska markeringsramen.
   - Håll ned skifttangenten medan du drar om du vill begränsa markeringen till en kvadrat eller cirkel (släpp musknappen innan du släpper skifttangenten om du vill bibehålla markeringsformen).
   - Om du vill dra en markeringsram från mitten håller du ned Alt när du drar.

Dra en markeringsram från hörnet av en bild (vänster) och från mitten av en bild (höger) genom att trycka på Alt/Alternativ när du drar

   - Om du vill använda markeringsramen för en rad eller kolumn klickar du bredvid det område du vill markera, och drar sedan markeringsramen till exakt plats. Om ingen markeringsram syns ökar du förstoringsgraden för bildvisningen.

Om du vill flytta en rektangulär eller elliptisk markeringsram skapar du först markeringsramen genom att dra med musknappen nedtryckt. Tryck sedan ned mellanslagstangenten och fortsätt att dra. Släpp mellanslagstangenten, men fortsätt att hålla musknappen nedtryckt om du behöver justera markeringsramen ytterligare.

Fler hjälpavsnitt

- Spara markeringar och alfakanalmasker

- Konvertera banor till markeringsgränser
- Galleri för markeringsverktyg

Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Extrahera ett objekt från dess bakgrund

Använd det mer effektiva och flexibla kommandot Förfina kant
Använd det äldre valbara plugin-programmet Extract (endast Windows)

När du extraherar ett objekt raderas dess bakgrund till genomskinlighet. Pixlar i bakgrunden av objektet förlorar färgkomponenterna som härrör från bakgrunden, vilket innebär att de kan blandas med en ny bakgrund utan att det skapas en färggloria.

Använd det mer effektiva och flexibla kommandot Förfina kant

Högst upp

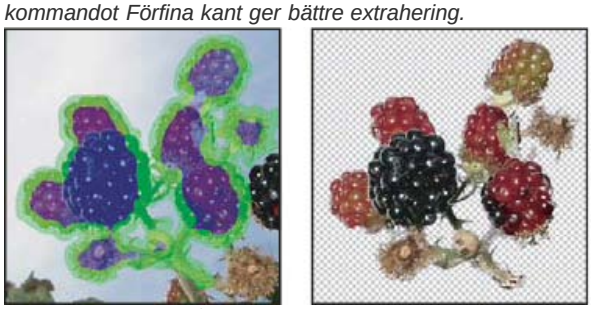
För bästa resultat och icke-förstörande behandling använder du kommandot Markera > Förfina kant. Se Förfina markeringskanter om du vill ha instruktioner och länkar till flera självstudier.

Kommandot Förfina kant är särskilt imponerande med mycket komplexa kantinnehåll, som vågigt hår. Till skillnad från den äldre versionen av plugin-programmet Extract, vilket tog bort pixeldata permanent, skapar kommandot Förfina kant en markeringsmask som du senare kan justera och korrigera.

Använd det äldre valbara plugin-programmet Extract (endast Windows)

Högst upp

Obs! *Plugin-programmet Extract är inte tillgängligt för Mac OS eftersom det inte är kompatibelt med aktuella versioner av operativsystemet, och kommandot Förfina kant ger bättre extrahering.*



Det markerade området: konturmarkerat, ifyllt och med extraherat objekt

1. Eftersom kommandot Förfina kant är överlägset är inte plugin-programmet Extract förinstallerat i Photoshop. Ladda ned det valbara plugin-programmet för Windows här.
2. På paletten Lager väljer du det lager som innehåller objektet som du vill extrahera. Om du väljer ett bakgrundslager blir det ett vanligt lager efter extraheringen. Om lagret innehåller en markering raderas endast det markerade områdets bakgrund.
   Om du vill undvika att förlora den ursprungliga bildinformationen duplicerar du lagret eller skapar en avbildning av lagrets ursprungliga läge.
3. Välj Filter > Extrahera och ange verktygsalternativ:

   Penselstorlek Ange ett värde eller dra skjutreglaget om du vill ange bredden på verktyget Konturmarkör . Du kan också använda alternativet Penselstorlek och ange bredden på verktygen Suddgummi, Rensa och Edge Touchup.

   Högdager Välj en förinställd färg för högdagern som visas runt objekt när du använder verktyget Konturmarkör, eller välj Annan om du vill ange en egen färg för högdagern.

   Fyll Välj en förinställd färg, eller välj Annan om du vill ange en egen färg för det område som täcks av fyllningsverktyget.

   Smart konturmarkering Markera det här alternativet om du konturmarkerar en väldefinierad kant. Det här alternativet hjälper dig att hålla konturen på kanten och ger en kontur som är precis så bred att den täcker kanten, oavsett den aktuella penselstorleken.
   Obs! *Om du markerar en objektkant med Smart konturmarkering som ligger nära en annan kant kan du minska penselstorleken om andra kanter drar ut högdagern från objektets kant. Om objektets kant har en enhetlig färg på en sida och kanter med kraftig kontrast på den andra sidan, håller du objektets kant inom penselområdet men centrerar penseln på den enhetliga färgen.*
   Ange extraheringsalternativ.

   Texturerad bild Välj det här alternativet om bildens förgrund eller bakgrund innehåller mycket textur.

   Utjämna Ange ett värde, eller öka eller minska konturens utjämning genom att dra skjutreglaget. Det är oftast bäst att börja med noll eller ett lågt värde så att du undviker oönskad oskärpa. Om det extraherade resultatet innehåller skarpa artefakter kan du öka värdet för Utjämna för att slippa dem i nästa extrahering.

   Kanal Välj alfakanalen på menyn Kanal om du vill basera högdagern på en markering som är sparad i en alfakanal. Alfakanalen bör bygga på en markering från kantgränsen. Om du ändrar en högdager baserad på en kanal ändras kanalnamnet på menyn till Egen. Alternativet

Kanal är bara tillgängligt om bilden har en alfakanal.

Tvinga förgrund Välj det här alternativet om objektet är särskilt invecklat eller saknar en tydlig insida.

4. Välj Konturmarkör och rita för att definiera kanten på objektet som du vill extrahera. Dra så att konturen överlappar både förgrundsobjektet och dess bakgrund lite grann. Använd en bred pensel om du vill täcka trassliga och invecklade kanter där förgrunden blandas in i bakgrunden, till exempel hår och träd.
   Använd verktygen Zooma eller Hand om du vill justera vyn.

   Om du vill radera konturen väljer du Suddgummi och drar över konturen. Om du vill radera hela konturen trycker du på Alt+Backsteg (Windows) eller Alt+Delete (Mac OS).

   Om objektet har en väldefinierad insida kontrollerar du att konturen omsluter objektet helt. Du behöver inte markera konturer runt områden där objektet når bildens gränser. Om objektet saknar en tydlig insida konturmarkerar du hela objektet.

   Obs! *Du kan inte markera konturer runt hela objektet om du har valt Texturerad bild eller Tvinga förgrund.*
5. Definiera förgrunden genom att göra något av följande:

   - Om objektet har en väl definierad insida väljer du Fyllning. Fyll objektets insida genom att klicka inuti det. Om du klickar igen på ett fyllt område med fyllningsverktyget tas fyllningen bort.
   - Om du har valt Tvinga förgrund väljer du verktyget Pipett, och tar sedan ett prov på förgrundsfärgen genom att klicka inuti objektet. Du kan också klicka i textrutan Färg och välja en förgrundsfärg med en färgväljare. Den här tekniken fungerar bäst med objekt som innehåller toner av en enda färg.
6. (Valfritt) Klicka på Förhandsvisa om du vill förhandsvisa det extraherade objektet. Zooma in om det behövs.
   Visa Välj ett menyalternativ om du vill växla mellan vyer av den ursprungliga och den extraherade bilden.

   Visning Välj ett menyalternativ om du vill förhandsvisa det extraherade objektet mot en bakgrund med matt färg eller en gråskalebakgrund. Om du vill visa en genomskinlig bakgrund väljer du Ingen.
7. (Valfritt) Förbättra extraheringen genom att göra något av följande:

   - Välj nya alternativ för Högdager och Fyllning och rita igen med verktyget Konturmarkör. Definiera förgrundsområdet igen, och förhandsvisa sedan det extraherade objektet.
   - Ange nya inställningar för Extrahering (Utjämna, Tvinga förgrund eller Färg) och förhandsvisa sedan det extraherade objektet.

   När du är nöjd med extraheringen kan du de slutliga justeringarna.
8. Slutjustera extraheringen genom att göra något av följande:

   - Om du vill radera bakgrundsspårningar i det extraherade området använder du verktyget Rensa. Verktyget tar bort opacitet med en ackumulerande effekt. Du kan också fylla i tomrum i det extraherade objektet med rensningsverktyget. Håll ned Alt när du drar om du vill lägga till opacitet igen.
   - Om du vill redigera det extraherade objektets kanter använder du verktyget Edge Touchup. Verktyget gör kanterna skarpare med en ackumulerande effekt. Om det inte finns någon skarp kant lägger verktyget Edge Touchup till opacitet till objektet eller tar bort opacitet från bakgrunden.

   Du kan också utföra rensningen av bilden efter en extrahering genom att använda verktygen Bakgrundssuddgummi och Händelsepensel i verktygslådan.
9. Klicka på OK om du vill använda den slutgiltiga extraheringen. Alla pixlar utanför det extraherade objektet i lagret raderas till genomskinlighet.

Efter extraheringen kan du lägga tillbaka opacitet till bakgrunden och skapa andra effekter genom att välja Redigera > Extrahera toning.

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Duplicera, dela och lägg samman kanaler

Duplicera kanaler
Dela kanaler i separata bilder
Lägga samman kanaler

Duplicera kanaler

Högst upp

Du kan kopiera en kanal och använda den i aktuell bild eller en annan bild.

Duplicera en kanal

Om du duplicerar alfakanaler mellan bilder måste kanalerna ha identiska pixeldimensioner. Det går inte att duplicera en kanal till en bitmappsbild.

1. Markera den kanal du vill duplicera på panelen Kanaler.
2. Välj Duplicera kanal på menyn på panelen Kanaler.
3. Skriv ett namn på den duplicerade kanalen.
4. Under Dokument gör du något av följande:
   - Välj ett mål. Endast öppna bilder med pixeldimensioner som är identiska med den aktuella bilden är tillgängliga. Om du vill duplicera kanalen i samma fil väljer du kanalens nuvarande fil.
   - Välj Nytt om du vill kopiera kanalen till en ny bild och skapa en flerkanalsbild med bara en kanal. Skriv ett namn på den nya bilden.
5. Om du vill byta plats på markerade och maskerade områden i den duplicerade kanalen väljer du Invertera.

Duplicera en kanal i en bild

1. Markera den kanal du vill duplicera på panelen Kanaler.
2. Dra kanalen till knappen Skapa ny kanal längst ned på panelen.

Duplicera en kanal i en annan bild

1. Markera den kanal du vill duplicera på panelen Kanaler.
2. Kontrollera att målbilden är öppen.
   Obs! *Målbilden behöver inte ha samma pixeldimensioner som den duplicerade kanalen.*
3. Gör något av följande:
   - Dra kanalen från panelen Kanaler till målbildens fönster. Den duplicerade kanalen visas längst ned på panelen Kanaler.
   - Välj Markera > Allt och sedan Redigera > Kopiera. Välj kanalen i målbilden och välj sedan Redigera > Klistra in. Kanalen som klistras in skriver över den befintliga kanalen.

Dela kanaler i separata bilder

Högst upp

Det är endast sammanlagda bilder som kan delas upp i kanaler. Att dela upp kanaler är praktiskt när du vill behålla den enskilda kanalinformationen i ett filformat som inte bevarar kanaler.

❖ Dela upp kanalerna i separata bilder genom att välja Dela kanal på menyn på panelen Kanaler.

Den ursprungliga filen stängs, och de enskilda kanalerna visas i olika fönster med gråskalebilder. Namnlisterna i de nya fönstren visar det ursprungliga filnamnet och kanalens. Spara och redigera de nya bilderna var och en för sig.

Lägga samman kanaler

Högst upp

Flera gråskalebilder kan kombineras som kanaler i en enda bild. De bilder som du vill lägga samman måste vara i gråskaleläge, vara sammanlagda (inte ha några lager), ha samma pixeldimensioner och vara öppna. Antalet öppna gråskalebilder avgör vilka färglägen som finns tillgängliga när kanalerna läggs samman. Om du t.ex. har tre bilder öppna kan du lägga samman dem som en RGB-bild. Om det finns fyra öppna bilder kan du lägga samman dem som en CMYK-bild.

Om du arbetar med DCS-filer vars länkar har försvunnit av misstag (och som därmed inte kan öppnas, placeras eller skrivas ut) öppnar du kanalfilerna och lägger samman dem till en CMYK-bild. Sedan sparar du filen som en DCS EPS-fil.

1. Öppna gråskalebilderna som innehåller de kanaler som du vill lägga samman, och gör en av bilderna aktiv.

Du måste ha flera bilder öppna för att alternativet Lägg samman kanaler ska vara tillgängligt.

2. Välj Lägg samman kanaler på menyn på panelen Kanaler.
3. Under Läge väljer du det färgläge som du vill skapa. Det antal kanaler som är lämpligt för läget visas i textrutan Kanaler.
4. Om det behövs skriver du in ett antal i textrutan Kanaler.

   Om du anger ett antal som inte fungerar tillsammans med det markerade läget markeras flerkanalsläget automatiskt. Då skapas en flerkanalsbild med två eller fler kanaler.
5. Klicka på OK.
6. Kontrollera för varje kanal att bilden du vill använda är öppen. Om du vill ändra bildtyp klickar du på Läge så att dialogrutan Lägg samman kanaler öppnas.
7. Om du vill lägga samman kanaler till en bild med flera kanaler klickar du på Nästa och markerar återstående kanaler.
   Obs! *Alla kanaler i en flerkanalsbild är alfakanaler eller dekorfärgskanaler.*
8. När du är färdig med att välja kanaler klickar du på OK.

   De kanaler som markerats läggs samman till en ny bild av den typ som angetts, och originalbilderna stängs utan att ha ändrats. Den nya bilden visas i ett namnlöst fönster.

   Obs! *Det går inte att dela upp och återförena (lägga samman) en bild med dekorfärgskanaler. Dekorfärgskanalen läggs då till som en alfakanal.*

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Skapa en tillfällig snabbmask

Skapa och redigera en snabbmask
Ändra alternativ för Snabbmask

Skapa och redigera en snabbmask

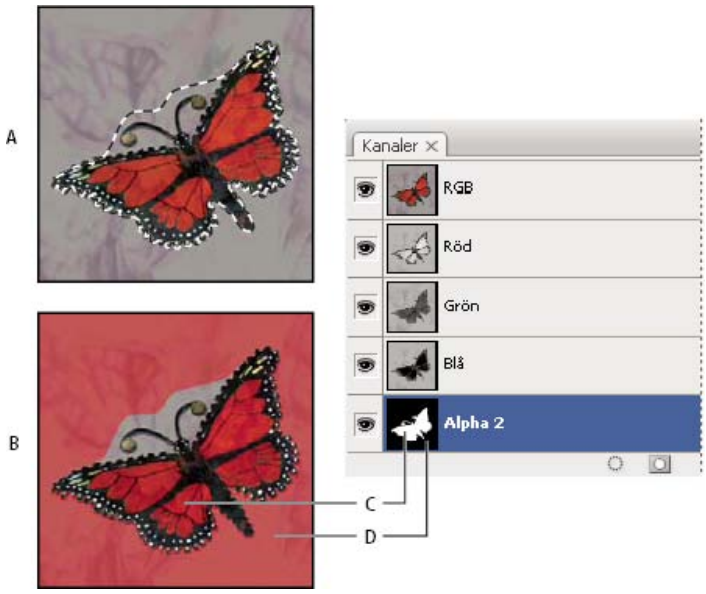
Högst upp

Om du vill använda snabbmaskläget utgår du från ett markerat område och skapar sedan masken genom att utöka eller förminska området. Du kan också skapa masken enbart i Snabbmaskläge. De skyddade och oskyddade områdena skiljs åt med hjälp av färg. När du lämnar snabbmaskläget blir de oskyddade områdena en markering.

Obs! *En tillfällig snabbmaskkanal visas på panelen Kanaler när du arbetar i snabbmaskläge. Du gör emellertid all maskredigering i bildfönstret.*

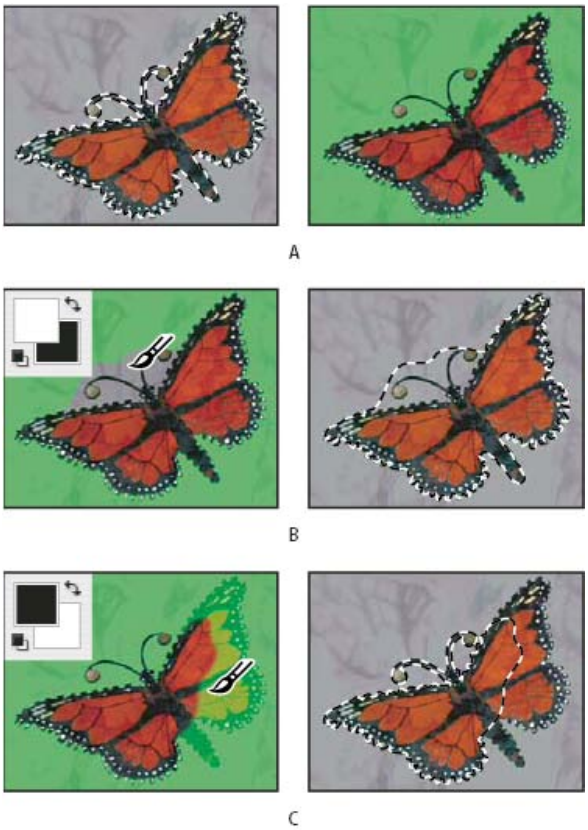
1. Med hjälp av ett markeringsverktyg markerar du den del av bilden som du vill ändra.
2. Klicka på knappen för läget Snabbmask i verktygslådan.

   Ett färgöverdrag (ungefär som en maskeringsfilm) täcker och skyddar området utanför markeringen. De markerade områdena skyddas inte av masken. Som standard täcks det skyddade området med ett rött, halvogenomskinligt överdrag i snabbmaskläget.



Markera i standardläget och snabbmaskläget
A. *Standardläge* ***B.*** *Snabbmaskläge* ***C.*** *De markerade pixlarna är vita i kanalminiatyrbilden* ***D.*** *Områdena utanför markeringen skyddas av ett maskeringsfilmsöverdrag, och omarkerade pixlar är svarta i kanalminiatyrbilden*

3. Om du vill redigera masken väljer du ett målarverktyg i verktygslådan. Färgrutorna i verktygslådan blir automatiskt svartvita.
4. Måla med vitt om du vill markera mer av en bild (färgöverdraget tas bort från områden som målas vita). Om du vill avmarkera områden målar du över dem med svart (färgöverdraget täcker områden som målas svarta). Om du målar med grått eller en annan färg skapas ett halvtransparent område, vilket är användbart om du vill skapa ludd- eller kantutjämningseffekter. (Halvgenomskinliga områden kan se ut som om de inte är markerade när du avslutar Snabbmaskläge, men det är de.)



Måla i snabbmaskläget
***A.** Ursprunglig markering och snabbmaskläget med grönt som maskfärg **B.** Markeringen utökas när du målar med vitt i snabbmaskläget **C.** Markeringen förminskas när du målar med svart i snabbmaskläget*

5. Klicka på knappen Standardläge i verktygslådan om du vill stänga snabbmasken och återvända till originalbilden. En markeringsgräns visas nu runt det oskyddade området på snabbmasken.

   Om en luddig mask konverteras till en markering går gränslinjen mittemellan de svarta och de vita pixlarna i maskens övertoning. Markeringsgränsen anger övergången mellan pixlar som är markerade till mindre än hälften, och pixlar som är markerade till mer än hälften.
6. Gör önskade ändringar av bilden. Ändringarna påverkar bara det markerade området.
7. Välj Markera > Avmarkera om du vill avmarkera markeringen, eller spara markeringen med Markera > Spara markering.
   Du kan konvertera den tillfälliga masken till en permanent alfakanal genom att växla till standardläget och välja Markera > Spara markering.

Högst upp

Ändra alternativ för Snabbmask

1. Dubbelklicka på knappen för läget Snabbmask i verktygslådan.
2. Välj bland följande visningsalternativ:
   Maskerade områden Anger maskerade områden som svarta (ogenomskinliga) och markerade områden som vita (genomskinliga). Om du målar med svart blir det maskerade området större och om du målar med vitt blir det markerade området större. När det här alternativet är markerat blir knappen Snabbmask i verktygslådan en vit cirkel mot grå bakgrund .

   Markerade områden Anger maskerade områden som vita (genomskinliga) och markerade områden som svarta (ogenomskinliga). Om du målar med vitt blir det maskerade området större och om du målar med svart blir det markerade området större. När det här alternativet är markerat blir knappen Snabbmask i verktygslådan en grå cirkel mot en vit bakgrund .
   Om du vill växla mellan alternativen Maskerade områden och Markerade områden för snabbmasker håller du ned Alt och klickar på knappen för läget Snabbmask.
3. Om du vill välja en ny maskfärg klickar du på färgrutan och väljer en ny färg.
4. Om du vill ändra opacitet anger du ett värde mellan 0 % och 100 %.

   Färg- och opacitetsinställningarna påverkar bara maskens utseende och har ingen effekt på underliggande områden. Masken kan bli mer synlig mot färgerna i bilden om du ändrar de här inställningarna.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Kanalberäkningar

Blanda lager och kanaler
Blanda kanaler med kommandot Använd bild
Blanda kanaler med kommandot Beräkning
Lägga till och subtrahera blandningslägen

Blanda lager och kanaler

Högst upp

Med hjälp av blandningseffekter för lager kan du kombinera kanaler inom och mellan bilder till nya bilder. Du kan använda kommandot Använd bild (för enkla och sammansatta kanaler) eller kommandot Beräkningar (för enkla kanaler). Kommandona har två extra blandningslägen som inte finns på panelen Lager: Lägg till och Subtrahera. Du kan visserligen skapa nya kombinationer av kanaler genom att kopiera kanaler till lager på panelen Lager, men det kan gå fortare att blanda kanalinformationen med hjälp av beräkningskommandona.

Beräkningskommandona utför matematiska operationer på motsvarande pixlar i två kanaler (pixlar med samma läge i bilden) och kombinerar sedan resultatet i en enda kanal. Det finns två principer som är mycket viktiga när det gäller att förstå hur beräkningskommandona fungerar.

- Varje pixel i en kanal har ett intensitetsvärde. Kommandona Beräkningar och Använd bild ändrar de här värdena för att skapa nya, sammansatta pixlar.
- Kommandona täcker över pixlarna i två eller fler kanaler. Det innebär att bilderna som används för beräkningarna måste ha samma pixeldimensioner.

Blanda kanaler med kommandot Använd bild

Högst upp

Med kommandot Använd bild kan du blanda en bilds lager och kanal (källan) med ett lager och en kanal i den aktiva bilden (målet).

1. Öppna källbilden och målbilden. Markera önskat lager och kanal i målbilden. Bildernas pixeldimensioner måste vara samma för att bildernas namn ska visas i dialogrutan Använd bild.
   Obs! *Om färgläget i de två bilderna skiljer sig åt (till exempel om en bild är RGB och den andra är CMYK) kan du använda en enda kanal (men inte källans sammansatta) till mållagrets sammansatta kanal.*
2. Välj Bild > Använd bild.
3. Välj källbild, lager och kanal som du vill kombinera med målbilden. Om du vill använda alla lager i källbilden väljer du Sammanslagna vid Lager.
4. Om du vill förhandsvisa resultatet i dokumentfönstret väljer du Förhandsvisa.
5. Välj Invertera om du vill använda ett negativ av kanalinnehållet i beräkningen.
6. Under Blandning väljer du ett blandningsalternativ.

   Information om alternativen Lägg till i markering och Subtrahera från markering finns i avsnittet Lägga till och subtrahera blandningslägen. Information om andra blandningslägen finns i Beskrivningar av blandningsläget.
7. Ange ett opacitetsvärde som specificerar effektens styrka.
8. Välj Bevara genomskinlighet om du vill att resultatet endast ska användas på ogenomskinliga områden i resultatlagret.
9. Välj Mask om du vill använda blandningen genom en mask. Välj sedan bilden och lagret som innehåller masken. Under Kanal kan du välja en färg- eller alfakanal som du vill använda som mask. Du kan också använda en mask som bygger på den aktiva markeringen eller gränslinjerna för det valda lagret (Genomskinlighet). Välj Invertera om du vill invertera kanalens maskerade och omaskerade områden.

Blanda kanaler med kommandot Beräkning

Högst upp

Med kommandot Beräkningar kan du blanda två enskilda kanaler från en eller flera källbilder. Sedan kan du använda resultatet i en ny bild eller i en ny kanal eller markering i den aktiva bilden. Du kan inte använda kommandot Beräkningar på sammansatta kanaler.

1. Öppna källbilden eller källbilderna.
   Obs! *Om du använder flera källbilder måste bilderna ha samma pixeldimensioner.*
2. Välj Bild > Beräkna.
3. Om du vill förhandsvisa resultatet i dokumentfönstret väljer du Förhandsvisa.
4. Välj den första källbilden, ett lager och en kanal. Om du vill använda alla lager i källbilden väljer du Sammanslagna vid Lager.
5. Välj Invertera om du vill använda ett negativ av kanalinnehållet i beräkningen. Vid Kanal väljer du Grå om du vill duplicera effekten av att konvertera bilden till gråskala.

6. Välj den andra källbilden, lager och kanal, och ange alternativ.
7. Under Blandning väljer du ett blandningsläge.

   Information om alternativen Lägg till i markering och Subtrahera från markering finns i avsnittet Lägga till och subtrahera blandningslägen. Information om andra blandningslägen finns i Beskrivningar av blandningsläget.
8. Ange ett opacitetsvärde som specificerar effektens styrka.
9. Välj Mask om du vill använda blandningen genom en mask. Välj sedan bilden och lagret som innehåller masken. Under Kanal kan du välja en färg- eller alfakanal som du vill använda som mask. Du kan också använda en mask som bygger på den aktiva markeringen eller gränslinjerna för det valda lagret (Genomskinlighet). Välj Invertera om du vill invertera kanalens maskerade och omaskerade områden.
10. Under Resultat anger du om resultatet av blandningen ska placeras i ett nytt dokument eller i en ny kanal eller markering i den aktiva bilden.

Högst upp

Lägga till och subtrahera blandningslägen

Blandningslägena Lägg till och Subtrahera kan endast användas med kommandona Använd bild och Beräkningar.

Lägg till

Lägger ihop pixelvärdena i två kanaler. Det här är en bra metod om du vill kombinera icke-överlappande bilder i två kanaler.

Eftersom högre pixelvärden motsvarar ljusare färger, blir bilden ljusare när kanaler med överlappande pixlar läggs ihop. Områden som är svarta i båda kanalerna förblir svarta (0 + 0 = 0). Vitt i någon kanal blir vitt (255 + ett värde = 255 eller högre).

I läget Lägg till delas summan av pixelvärdena med värdet för Skala, och sedan adderas summan med förskjutningsvärdet. Om du till exempel vill ta reda på den genomsnittliga pixeldimensionen för två kanaler, kan du lägga ihop dem och dela med två men inte ange något värde för Förskjutning.

Värdet för Skala kan vara vad som helst mellan 1 000 och 2 000. Ju högre skalvärde, desto mörkare bild.

Med värdet för Förskjutning kan du göra pixlarna i målkanalen ljusare eller mörkare genom att ange ett värde för intensitet mellan +255 och –255. Negativa värden gör bilden mörkare, medan positiva värden gör den ljusare.

Subtrahera

Subtraherar pixelvärdena i källkanalen från motsvarande pixlar i målkanalen. Precis som med läget Lägg till delas sedan resultatet med skalfaktorn och läggs till värdet för Förskjutning.

Värdet för Skala kan vara vad som helst mellan 1 000 och 2 000. Med värdet för Förskjutning kan du göra pixlarna i målkanalen ljusare eller mörkare genom att ange ett värde för intensitet mellan +255 och –255.

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Grundläggande om kanaler

Om kanaler
Översikt över panelen Kanaler
Visa eller dölja en kanal
Visa färgkanaler i färg
Markera och redigera kanaler
Ordna om och byt namn på alfa- och dekorkanaler
Ta bort en kanal

Högst upp

Om kanaler

Kanaler är gråskalebilder som lagrar olika typer av information:

- Färginformationskanaler skapas automatiskt när du öppnar en ny bild. Bildens färgläge bestämmer hur många färgkanaler som skapas. En RGB-bild har t.ex. en kanal för varje färg (rött, grönt och blått) och en sammansatt kanal som används för redigering av bilden.
- Alfakanaler lagrar markeringar som gråskalebilder. Du kan lägga till alfakanaler i syfte att skapa och lagra masker, så att du kan bearbeta eller skydda delar av en bild. (Se Om masker och alfakanaler.)
- Dekorfärgskanaler anger ytterligare plåtar för tryck med dekortrycksfärger. (Se Om dekorfärger.)

  En bild kan innehålla upp till 56 kanaler. Alla nya kanaler har samma pixeldimensioner och samma antal pixlar som originalbilden.

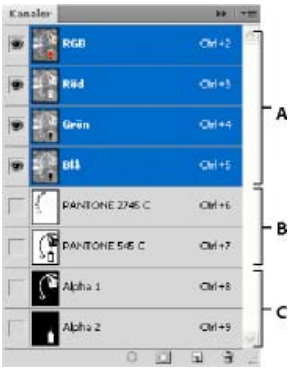
  Vilken filstorlek som krävs för en kanal beror på pixelinformationen i kanalen. Vissa filformat, t.ex. TIFF- och Photoshop-format, komprimerar kanalinformation, vilket sparar utrymme. Om du väljer Dokumentstorlekar på snabbmenyn framgår storleken på en icke-komprimerad fil, inklusive alfakanaler och lager, av värdet längst ut till höger på statusraden i fönstrets nedre kant.

  Obs! *Färgkanalerna bevaras under förutsättning att filen sparas i ett filformat som stöder bildens färgläge. Alfakanalerna bevaras bara om filen sparas i Photoshop-, PDF-, TIFF-, PSB- eller Raw-format. Formatet DCS 2.0 bevarar endast dekorfärgskanaler. Om filen sparas i andra format kan kanalinformationen försvinna.*

Högst upp

Översikt över panelen Kanaler

På panelen Kanaler visas alla kanaler i bilden, med den sammansatta kanalen först (för RGB-, CMYK- och Lab-bilder). Till vänster om kanalnamnet visas en miniatyrbild av kanalens innehåll. Den uppdateras automatiskt när du redigerar kanalen.



Kanaltyper
A. *Färgkanaler* ***B.*** *Dekorkanaler* ***C.*** *Alfakanaler*

Visa panelen Kanaler

❖ Välj Fönster > Kanaler.

Ändra storlek på eller dölja miniatyrbilder av kanaler

❖ Välj Panelalternativ på menyn på panelen Kanaler. Klicka på en miniatyrstorlek eller välj Ingen om du vill stänga av visningen av miniatyrbilder.
Miniatyrvisning är ett praktiskt sätt att hålla reda på kanalernas innehåll, men prestanda kan förbättras om du stänger av miniatyrvisningen.

Högst upp

Visa eller dölja en kanal

Du kan använda panelen Kanaler för att visa valfri kombination av kanaler i dokumentfönstret. Du kan till exempel visa en alfakanal och den sammansatta kanalen tillsammans för att se hur ändringar som görs i alfakanalen påverkar hela bilden.

❖ Om du vill visa eller dölja en kanal klickar du i ögonkolumnen vid den kanalen. (Klicka på den sammansatta kanalen om du vill visa alla standardfärgkanaler. Den sammansatta kanalen visas när alla färgkanaler syns.)
Om du vill visa eller dölja flera kanaler drar du genom ögonkolumnen på panelen Kanaler.

Högst upp

Visa färgkanaler i färg

Enskilda kanaler visas i gråskala. I RGB-, CMYK- eller Lab-bilder kan du visa de enskilda kanalerna i färg. (I Lab-bilder är det bara kanalerna a och b som visas i färg.) Om flera kanaler är aktiva visas kanalerna alltid i färg.

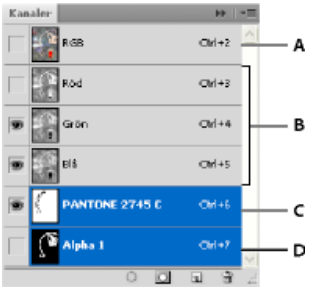
Du kan ändra standardinställningen så att enstaka färgkanaler visas i färg. När en kanal syns i bilden visas en ögonikon till vänster om kanalen på panelen.

1. Gör något av följande:
   - I Windows väljer du Redigera > Inställningar > Gränssnitt.
   - I Mac OS väljer du Photoshop > Inställningar> Gränssnitt.
2. Markera Färgkanaler i färg och klicka på OK.

Högst upp

Markera och redigera kanaler

Du kan markera en eller flera kanaler på panelen Kanaler. Namnen på alla markerade eller aktiva kanaler markeras.



Markera flera kanaler
***A.** Varken synlig eller redigerbar **B.** Synlig men inte markerad för redigering. **C.** Markerad för visning och redigering **D.** Markerad för redigering men inte visning*

- Markera en kanal genom att klicka på dess namn. Håll ned Skift och klicka om du vill markera (eller avmarkera) flera kanaler samtidigt.
- Om du vill redigera en kanal markerar du den och använder ett målar- eller redigeringsverktyg i bilden. Du kan bara måla på en kanal i taget. Måla med vitt om du vill lägga till den valda kanalens färg med 100 % intensitet. Måla med grå ton om du vill lägga till kanalens färg med en lägre intensitet. Måla med svart om du vill ta bort kanalens färg.

Högst upp

Ordna om och byt namn på alfa- och dekorkanaler

Alfakanaler och dekorfärgskanaler kan endast flyttas ovanför standardfärgkanalerna om bilden är i flerkanalsläge (Bild > Läge > Flerkanalsläge Mer information om begränsningarna med det läget finn i Flerkanalsläge.

- Du kan ändra ordning på alfa- och dekorfärgskanalerna genom att dra kanalerna uppåt eller nedåt på panelen Kanaler. När en linje visas på den plats där du vill ha kanalen släpper du musknappen.
  ***Obs!** Dekorfärger trycks över varandra i den ordning, nedifrån och upp, som de visas på panelen Kanaler.*
- Du kan ändra namn på en alfa- eller dekorfärgskanal genom att dubbelklicka på kanalens namn på panelen Kanaler och ange ett nytt namn.

Mer information finns i Skapa en ny dekorfärgskanal.

Högst upp

Ta bort en kanal

Dekorfärgs- och alfakanaler som du inte behöver kan tas bort innan du sparar en bild. Komplexa alfakanaler kan kraftigt öka det diskutrymme som krävs för en bild.

❖ I Photoshop markerar du kanalen på panelen Kanaler och gör något av följande:

- Håll ned Alt och klicka på ikonen Ta bort .

Dra kanalnamnet på panelen till ikonen Ta bort.

- Välj Ta bort kanal på menyn på panelen Kanaler.
- Klicka på ikonen Ta bort längst ned på panelen och klicka på Ja.

Obs! *När du tar bort en färgkanal från en fil med lager läggs de synliga lagren samman till ett enda lager och dolda lager tas bort. Anledningen är att när en färgkanal tas bort konverteras bilden till flerkanalsläge, som inte stöder lager. En bild läggs inte samman när du tar bort en alfakanal, en dekorfärgskanal eller en snabbmask.*

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Göra snabbval

Markera med Snabbval
Markera med verktyget Trollstav

Markera med Snabbval

Högst upp

Du kan använda Snabbval för att snabbt ”måla” en markering med en justerbar, rund penselspets. När du drar utvidgas markeringen och följer automatiskt definierade kanter och linjer i bilden.

1. Välj Snabbval. (Håll ned trollstaven om verktyget inte visas.)
2. Klicka på ett av markeringsalternativen i alternativfältet: Ny, Lägg till i eller Subtrahera från.

   Ny markering är standardalternativet när du inte har markerat någonting. När du har skapat en första markering ändras alternativet automatiskt till Lägg till i markering.
3. Ändra storleken på penselspetsen genom att klicka på snabbmenyn Pensel i alternativfältet. Därefter anger du antalet pixlar manuellt eller via skjutreglaget. Använd alternativen på snabbmenyn Storlek om du vill att penselspetsstorleken ska reagera på ritstiftstrycket eller ritstiftets hjul.

   Tryck på] (höger hakparentes) om du vill öka penselspetsens storlek och på [(vänster hakparentes) om du vill minska penselspetsens storlek när du skapar en markering med Snabbval.
4. Välj snabbvalsalternativ.

   Prova alla lager Skapar en markering baserat på alla lager i stället för bara det lager som är markerat.

   Förbättra automatiskt Minskar markeringsgränsens grovhet och kantighet. Med Förbättra automatiskt justeras markeringen ytterligare mot bildkanterna. Samma kantförfiningstekniker används som du kan tillämpa manuellt med alternativen Kontrast och Radie i dialogrutan Förfina kant.
5. Måla i den del av bilden som du vill markera.

   Markeringen utvidgas automatiskt när du målar. Om uppdateringen går långsamt fortsätter du att dra så att markeringsarbetet kan slutföras. När du målar nära kanten på en form utvidgas markeringen för att följa formens konturer.

Måla med Snabbval för att utvidga markeringen

Om du slutar dra och sedan klickar eller drar i ett närliggande område utvidgas markeringen så att det nya området innesluts.

- Om du vill subtrahera från en markering klickar du på Subtrahera från markering i alternativfältet och drar över den befintliga markeringen.
- Om du tillfälligt vill växla mellan att lägga till i och subtrahera från markeringen håller du ned Alt.
- Om du vill ändra verktygets markör väljer du Redigera > Inställningar > Målarverktyg (Windows) eller Photoshop > Verktyg > Målarverktyg (Mac OS). Med alternativet Normal penselspets visas standardpekaren för Snabbval med ett plus- eller minustecken som indikerar det aktiva markeringsläget.

6. (Valfritt) Klicka på Förfina kant om du vill justera markeringsgränsen ytterligare. Se Förfina markeringskanter.

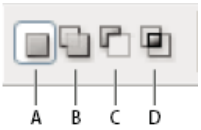
Markera med verktyget Trollstav

Högst upp

Med verktyget Trollstav kan du markera ett enfärgat område (t.ex. en röd blomma) utan att kalkera dess konturer. Du anger färgintervall eller *toleransen* utifrån den ursprungliga färg som du klickar på.

Du kan inte använda verktyget Trollstav på en bild i bitmappläge eller på bilder med 32 bitar per kanal.

1. Markera trollstavsverktyget . (Om verktyget inte visas håller du ned Snabbvalsverktyget .)
2. Ange ett markeringsalternativ i alternativfältet. Trollstavspekaren ändras beroende på vilket alternativ som valts.



Markeringsalternativ
***A.** Nytt **B.** Lägg till **C.** Ta bort från **D.** Överlappa med*

3. Välj alternativ i alternativfältet:

   Tolerans Avgör färgintervallet för markerade pixlar. Ange ett värde i pixlar mellan 0 och 255. Med ett lågt värde markeras de få färger som är mycket lika pixeln som du klickar på. Högre värde ger ett större färgomfång.

   Kantutjämning Skapar en markering med mjuka kanter.

   Angränsande Markerar bara närliggande områden med samma färger. Annars markeras alla pixlar i hela bilden som använder samma färger.

   Prova alla lager Markerar färger med data från alla synliga lager. I annat fall markerar verktyget Trollspö bara färger i det aktiva lagret.

4. Klicka på den färg som du vill markera i bilden. Om du valt Angränsande markeras alla närliggande pixlar inom toleransintervallet. I annat fall markeras alla pixlar i toleransområdet.
5. (Valfritt) Klicka på Förfina kant för att ytterligare justera markeringsgränsen eller visa markeringen mot andra bakgrunder eller som en mask. Se Förfina markeringskanter.

Fler hjälpavsnitt

- Spara markeringar och alfakanalmasker
- Konvertera banor till markeringsgränser
- Galleri för markeringsverktyg

BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Markera ett färgintervall i en bild

Ange ett färgintervall
Från en expert: Justera hudtoner
Spara hudtonsinställningar som en förinställning | Endast Creative Cloud

Högst upp

Ange ett färgintervall

Med kommandot Färgområde markerar du en angiven färg eller ett färgområde inom en befintlig markering eller i en hel bild. Om du vill ersätta en markering måste du avmarkera allt innan du använder det här kommandot. Kommandot Färgområde är inte tillgängligt för bilder med 32 bitar per kanal.

Om du vill förfina en befintlig markering använder du kommandot flera gånger, så markeras en delmängd av färger. Om du t.ex. vill markera de gröna områdena i en cyanfärgad markering väljer du Cyaner i dialogrutan Färgområde och klickar sedan på OK. Öppna sedan dialogrutan Färgområde igen och välj Gröna. (Resultatet blir mycket subtilt eftersom att du med den här tekniken markerar delar av färger i en färgblandning.)

I Photoshop CC och Photoshop CS6 kan du även välja hudtoner och automatiskt upptäcka ansikten för att markera dem. Obs! Välj **Invertera** under pipettproven nedan för att skapa en markering som behåller hudtoner medan du justerar färgerna för allt annat.

1. Välj Markera > Färgområde.

   Du kan också finjustera en lagermask genom att använda Färgområde. Se Ändra maskopacitet eller förfina kanter.

2. Välj något av följande på menyn välj:

   - (endast CC och CS6) Välj alternativet Hudtoner för att välja färger som liknar vanliga hudtoner. Aktivera Identifiera ansikten för bättre val av hudton. Titta på demonstrationsvideon Välja hudton av Peachpit (på engelska).
   - Välj färgprover för att aktivera verktyget pipett och välj färgprover från bilden. Om du ska markera flera färgområden i bilden kan du skapa en bättre markering genom att välja Lokaliserade färgkluster.
   - Välj en färg eller ett tonomfång. Du kommer inte att kunna justera markeringen, om du använder det här alternativet.

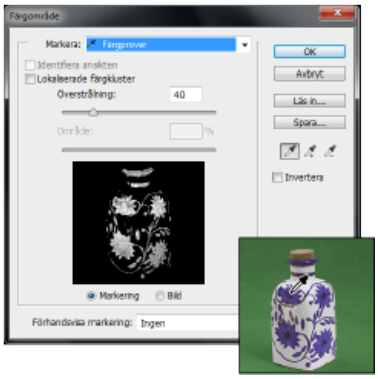
3. Välj ett av följande visningsalternativ:

   Markering Förhandsgranskar markeringen som är resultatet av de färger du provar i bilden. Som standard är vita områden markerade pixlar, svarta områden omarkerade pixlar och grå områden delvis markerade pixlar.

   Bild Förhandsgranskar hela bilden. Du kan till exempel ta färgprov från en del av bilden som inte visas på skärmen.

   Om du vill växla mellan att förhandsgranska hela bilden eller endast markeringen i dialogrutan Färgområde trycker du på Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS).

4. För färgprover ska du placera pipetten över bilden eller förhandsvisningsområdet, och ta sedan de önskade färgproven genom att klicka.



Ta färgprov

Om du vill justera markeringen:

- Om du vill lägga till färger markerar du pluspipetten och klickar sedan i förhandsgranskningsområdet eller bilden.

- Om du vill ta bort färger markerar du minuspipetten och klickar sedan i förhandsgranskningsområdet eller bilden.

Du kan aktivera pluspipetten tillfälligt genom att hålla ned Skift. Håll ned Alt om du vill aktivera minuspipetten.

5. Justera området med färger med skjutreglaget Överstrålning eller genom att ange ett värde. Inställningen Överstrålning styr hur brett ett färgområde är i markeringen samt ökar eller minskar mängden delvis markerade pixlar (grå områden i förhandsgranskningen av markeringen). Ställ in ett lågt värde för Överstrålning om du vill begränsa färgområdet och ett högre värde om du vill öka det.

Om du ökar värdet för Överstrålning utökas markeringen

Om du har valt Lokaliserade färgkluster använder du reglaget Område för att ange hur nära provpunkterna en färg måste vara för att inkluderas i markeringen. Anta att bilden innehåller ett område med gula blommor i både förgrunden och bakgrunden, och att du bara vill markera blommorna i förgrunden. Gör ett färgprov för blommorna i förgrunden och minska färgområdet, så att blommor med liknande färg i bakgrunden inte markeras.

6. Om du vill förhandsgranska markeringen i bildfönstret markerar du ett alternativ under Förhandsgranska markering.

   Ingen Visar originalbilden.

   Gråskala Visar helt markerade pixlar som vita, delvis markerade pixlar som gråa och omarkerade pixlar som svarta.

   Svart projektionsyta Visar markerade pixlar som i originalbilden och omarkerade pixlar som svarta. Det här alternativet passar bra för ljusa bilder.

   Vit projektionsyta Visar markerade pixlar som i originalbilden och omarkerade pixlar som vita. Det här alternativet passar bra för mörka bilder.

   Snabbmask Visar omarkerade områden som en rubylith-övertäckning (eller i den färg du själv valt i rutan Snabbmaskalternativ).

7. Om du vill återgå till den ursprungliga markeringen håller du ned Alt och klickar sedan på Återställ.

8. Om du vill spara och läsa in inställningar för färgområde använder du knapparna Spara och Läs in i dialogrutan Färgområde för att spara och använda de aktuella inställningarna igen.

   (Endast Creative Cloud) Inställningar för hudtonsval kan nu sparas som en förinställning.

Obs! *Om meddelandet "Det finns inga pixlar som är markerade till mer än 50%" visas kommer inte markeringsramen att vara synlig. Du kan ha gjort ett färgval från markeringsmenyn, till exempel Rött, när bilden inte innehöll några röda nyanser med tillräcklig mättnad.*

Högst upp

Spara hudtonsinställningar som en förinställning | Endast Creative Cloud

Kommandot Färgområdesval sparar nu hudtonsval som en förinställning. När Hudtoner eller Färgprover är valda kan det även spara inställningarna för Identifiera ansikten-funktionen

För att spara hudtonsinställningar som en förinställning:

1. Välj Markera > Färgområde.
2. Välj Färgprover på menyn Markera i dialogrutan Färgområde.
3. Aktivera Identifiera ansikten och justera skjutreglaget Överstrålning eller skriv in ett värde för bättre val av hudton. Kontrollera att visningsalternativet har angetts till Markering och välj Förhandsvisa markeringar så är det enklare att göra markeringarna och visa dem i dokumentfönstret.
4. Klicka på knappen Spara, skriv ett filnamn för hudtonsförinställningen och klicka sedan på Spara.

Läsa in hudtonsförinställningar:

1. Klicka på knappen Läs in i dialogrutan Färgområde.
2. Välj den förinställningsfil du vill ha i rutan Läs in och klicka på Läs in.

Fler hjälpavsnitt

- Spara markeringar och alfakanalmasker
- Konvertera banor till markeringsgränser
- Galleri för markeringsverktyg

Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Bildjusteringar

Automatisk färgkorrigering
Kelby (7 maj 2012)
självstudievideo
Korrigering av vanliga bildfel med ett klick.

Använda justeringslager
video2brain (7 maj 2012)
självstudievideo
Ändra färg och ton på ett helt flexiblet sätt.

Vissa länkar på den här sidan kanske bara innehåller text på engelska.

Tänj perspektivet | Photoshop CC

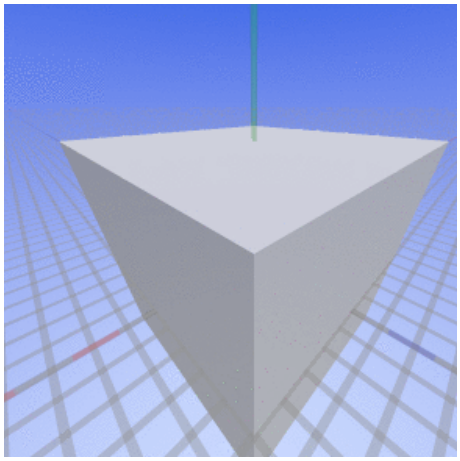
Bakgrund
Förutsättning: Aktivera grafikprocessorn
Justera perspektiv
VANLIGA FRÅGOR

Med Photoshop kan du enkelt justera perspektiv i bilder. Den här funktionen är särskilt användbar för bilder som har raka linjer och platta ytor – som till exempel arkitektoniska bilder och bilder av byggnader. Du kan även sammanställa objekt med olika perspektiv i en och samma bild med denna funktion.

Bakgrund

Överst på sidan

Ibland kan ett objekt se helt annorlunda ut på en bild jämfört med hur det ser ut i verkligheten. Den här felmatchningen beror på en perspektivförvrängning. Bilder av samma objekt som är tagna från olika kameraavstånd och synvinklar kan visa olika perspektivförvrängningar.



Perspektivförvrängning i bilder med samma objekt tagna från olika avstånd och vinklar

(Creative Commons bilder med tillstånd av: SharkD)

Förutsättning: Aktivera grafikprocessorn

Överst på sidan

Ett grafikkort med minst 512 MB RAM-minne krävs för att köra perspektivtänjningsfunktionen i Photoshop. Mer information finns i *Frågor och svar om Photoshop CC GPU.*

En nödvändig förutsättning för justering av perspektiv är att kontrollera att grafikprocessorn är aktiverad i Photoshop-inställningarna.

1. Välj Redigera> Inställningar> Prestanda.
2. I området Inställningar för grafikprocessor väljer du Använd grafikprocessor.
3. Klicka på Avancerade inställningar. Kontrollera att du har valt Använd grafikprocessor för att accelerera.
4. Klicka på OK.

Justera perspektiv

Överst på sidan

Definiera plan

Innan du justerar perspektiv måste du definiera plan för bildens arkitektur.

1. Öppna bilden i Photoshop.
2. Välj Redigera > Tänj perspektiv. Granska verktygstipset på skärmen och stäng det.
3. Rita quads längs med planen i bildens arkitektur. Försök att hålla kanterna på de quads du ritar parallella med de raka linjerna i arkitekturen.

Rita kanterna för quads ungefär parallellt med linjerna i arkitekturen. Du kan fästa ihop två plan, enligt anvisningarna på bilden. Här är en definierad planuppsättning för en byggnad.

Ändra planen

1. Byt till Tänj-läget från Layout-läget.

Tänj-läget

2. Ändra perspektivet på något av följande sätt:

- Flytta hörnen för quads (punkter) till önskad plats. Du kan t.ex. justera bildperspektivet så att byggnadens två sidor förminskas lika mycket. Med detta perspektiv approximeras en direkt vy av byggnaden från ett hörn.

Justera perspektivet så att bägge sidor av byggnaden förminskas lika mycket.

- Skift-klicka om du vill räta upp ett enskilt hörn för en quad och behålla det i samma läge även vid nästa perspektivändring. Det upprättade hörnet är gulmarkerat i Tänj-läget. Du kan ändra hörnen för quads (punkter) för att få bättre kontroll medan du justerar perspektiv.

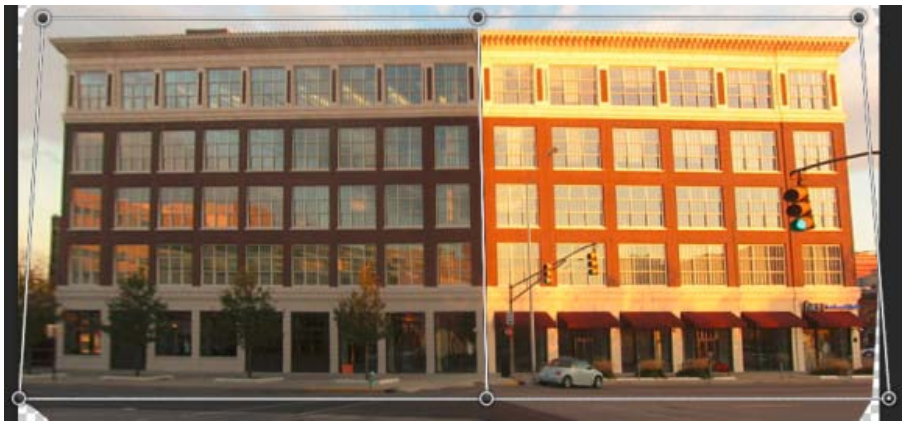
Skift-klicka om du vill räta upp ett enskilt hörn för en quad och behålla det i samma läge även vid nästa perspektivändring. Hörnet längst till höger i bilden är gulmarkerat.

Det markerade hörnet är nu upprättat. och kommer att vara det vid ytterligare perspektivändring.

Skift-klicka på hörnet om du inte vill behålla upprättningen.

- Klicka på följande ikoner i Tänj-läget för automatisk perspektivjustering:

  Plana ut nästan vågräta linjer automatiskt



Plana ut vågrätt

  Räta upp nästan lodräta linjer automatiskt

Räta upp lodrätt

Räta upp både lodrätt och vågrätt automatiskt

Räta upp vågrätt och lodrätt

3. När du är klar med justeringen av perspektivet klickar du på ikonen Genomför tänjning av perspektiv ( ).

Kortkommandon

Med följande kortkommandon kan du justera perspektiv enklare:

Piltangenter Flytta ett hörn för en quad (punkt) en aning

H Döljer rutnätet när du arbetar i Tänj-läget

L Byter tillLayout-läget

W Byter tillTänj-läget

Returtangenten I Layout-läget kan du trycka på Returtangenten för att snabbt byta till Tänj-läget. I Tänj-läget tillämpar Returtangenten de aktuella ändringarna för perspektivet.

Skift-klicka *(Tänj-läget)* Rätar upp ett enskilt hörn i en quad och behåller det i samma läge vid ytterligare perspektivändring. Skift-klicka på hörnet igen om du inte vill behålla upprättningen.

Skift-(dra ett hörn) *(Tänj-läget)* Begränsar planets form när du utökar det

Överst på sidan

VANLIGA FRÅGOR

Kan jag redigera olika perspektiv i en och samma bild?

Ja. När du redigerar olika perspektiv i en och samma bild kan du välja mellan följande:

- Behåll ett visst perspektiv i en del av bilden medan du justerar resten av bilden. Så här gör du:
  1. Markera den del av bilden där du vill behålla perspektivet genom att rita punkter (en quad). Se till att denna quad inte är fäst vid något av de plan som du vill ändra.
  2. Gör inga ändringar i denna quad medan du justerar perspektivet i övriga plan.
- Redigera de olika perspektiven i bilden ett i taget, oberoende av varandra.
  1. Rita punkter (quads) runt de relevanta bilddelarna.
  2. Ändra quads oberoende av varandra

Verktygstipsen på skärmen visas inte längre. Hur får jag tillbaka dem?

Följ dessa anvisningar:

1. Välj Redigera > Inställningar > Allmänt.
2. Klicka på Återställ alla varningsmeddelanden och klicka sedan på OK.

Kan jag definiera flera olika planuppsättningar för en och samma arkitektur?

Ja. Här följer ett exempel: två olika sätt att definiera planuppsättningar för ingången till Taj Mahal:

En quad löst ritad runt arkitekturen

En annorlunda planuppsättning som är definierad för samma arkitektur. Med denna planuppsättning kan du finjustera perspektivändringarna.

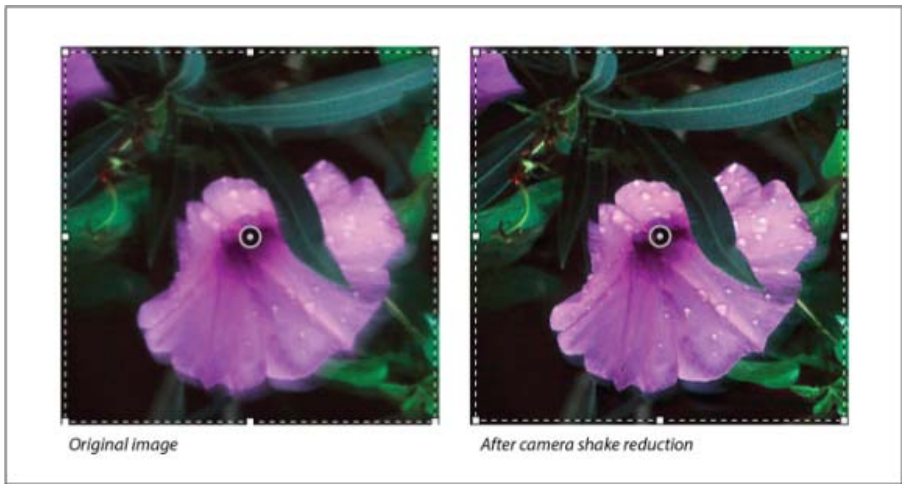
(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Reducera oskärpa från kameraskak | Photoshop CC

Video | Använda filtret för reducering av kameraskak
Lämpliga bilder för reducering av kameraskak
Använda automatisk reducering av kameraskak
Använda flera oskärpekonturer för reducering av kameraskak
Avancerade inställningar för oskärpekontur

Photoshop har en smart mekanism som automatiskt reducerar bildoskärpa orsakad av kamerarörelser. Om det behövs kan du justera de avancerade inställningarna för att göra bilden ännu skarpare. Filtret Skakreducering på menyn Filter > Skärpa kan reducera oskärpa från flera olika typer av kamerarörelse: raka, bågformade, roterande och sicksackformiga rörelser.



Reducering av kameraskak | Ett exempel på före/efter

Överst på sidan

Lämpliga bilder för reducering av kameraskak

Funktionen för reducering av kameraskak fungerar bäst på någorlunda upplysta bilder med låg brusnivå från en stillbildskamera. Följande stillbildstyper är särskilt lämpade för skakreducering:

- Inomhus- eller utomhusbilder tagna med ett objektiv med lång brännvidd
- Inomhusbilder av en statisk scen tagen med långsam slutarhastighet utan blixt

Skakreducering kan dessutom göra suddig text skarpare i bilder som påverkats av kamerarörelser.

Överst på sidan

Använda automatisk reducering av kameraskak

1. Öppna bilden.
2. Välj Filter > Skärpa > Skakreducering. Photoshop analyserar automatiskt den del av bilden som är bäst lämpad för skakreducering, fastställer typen av oskärpa och extrapolerar lämpliga justeringar i hela bilden. Den korrigerade bilden visas i dialogrutan Skakreducering för förhandsgranskning.

Med luppen Skärpa i den nedre högra panelen kan du granska det område som är i fokus. Om det behövs kan du zooma in och ut i en del av bilden. När du för handverktyget över luppen Skärpa för att granska ett bildområde kan du släppa musknappen och se en snabb förhandsvisning av vilka skakreduceringsändringar som har gjorts i det området.

***Obs!** Om inga korrigeringar verkar ha använts på bilden i dialogrutan Skakreducering kontrollerar du att alternativet Förhandsgranskning är aktiverat i den högra panelen.*

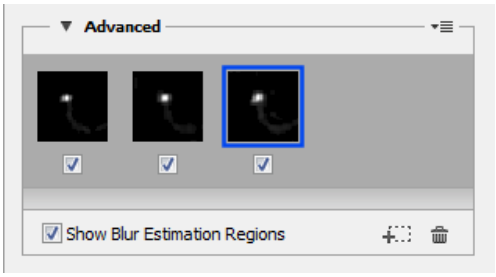
Överst på sidan

Använda flera oskärpekonturer för reducering av kameraskak

En oskärpekontur motsvarar formen och omfattningen på oskärpan som påverkar ett markerat område i bilden. Olika områden i bilden kan ha oskärpa med olika form. Automatisk reducering av kameraskak beaktar oskärpekonturen i det standardområde i bilden som Photoshop har

identifierat som lämpligast för oskärpeberäkning. Du kan låta Photoshop beräkna oskärpekonturerna för flera områden om du vill finjustera bilden ytterligare.

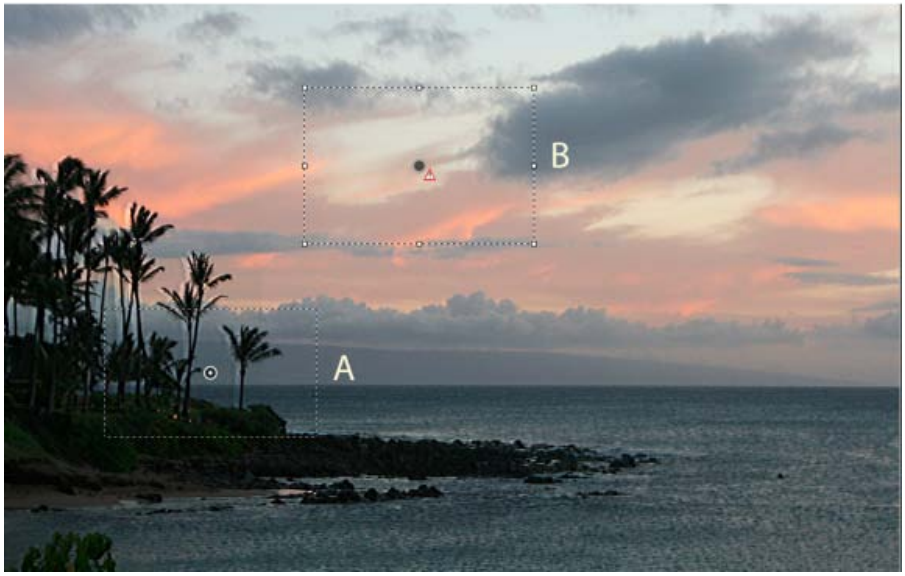
En lista över tillgängliga oskärpekonturer finns i panelen Avancerat i dialogrutan Skakreducering. Du kan zooma in på en oskärpekontur genom att klicka på den.



En lista över flera oskärpekonturer i panelen Avancerat

Skapa och ändra oskärpekonturer

Du kan skapa och ändra oskärpekonturer på flera sätt i Photoshop. Du får bäst resultat om du skapar oskärpekonturer i bildområden som har konturkontraster. Område **A** i illustrationen nedan är till exempel bättre lämpat för oskärpeberäkning än område **B**.



På grund av texturkontraster är A bättre lämpat för oskärpeberäkning än B

Ändra storlek/flytta gränserna för det område som är i fokus

Du kan uppdatera den kopplade oskärpekonturen genom att ändra storlek på gränserna för det område som är i fokus. Du kan flytta fokus till ett annat område genom att dra mittstiftet för det område som är i fokus.

Låt Photoshop föreslå ett nytt område för oskärpeberäkning

1. Klicka på ikonen Lägg till föreslagen oskärpekontur ( ) i panelen Avancerat i den högra panelen. Photoshop markerar ett nytt bildområde som är lämpligt för oskärpeberäkning och skapar en oskärpekontur.
2. Lägg till fler oskärpekonturer om det behövs.

Du kan ta bort en eller flera markerade oskärpekonturer genom att klicka på papperskorgsikonen ().

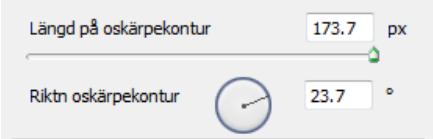
Markera ett nytt bildområde manuellt

1. Klicka på ikonen Verktyg för oskärpeberäkning ( ) i det övre vänstra hörnet i dialogrutan Skakreducering.
2. Rita en markeringsrektangel var som helst i bilden. Photoshop skapar automatiskt en oskärpekontur för det område du markerar.
3. Lägg till fler oskärpekonturer om det behövs.

Skapa en oskärpekontur med verktyget för oskärperiktning

1. Välj Verktyget för oskärperiktning ( ) från den vänstra panelen.
2. Rita en rak linje som motsvarar oskärperiktningen på bilden.

3. Justera Längd för oskärpekontur och Riktning för oskärpekontur, om det behövs.

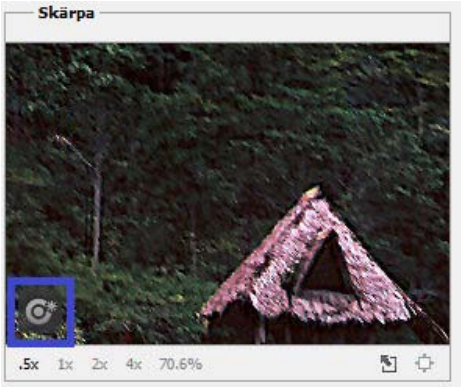


Längd för oskärpekontur och Riktning för oskärpekontur

Ändra en oskärpekontur med luppen Skärpa

1. Du kan använda luppen Skärpa för att fokusera på ett nytt bildområde som lämpar sig för reducering av kameraskak.
2. Klicka på ikonen Förbättra vid lupplacering ( ) för att flytta fokus i den vänstra panelen till det område som är markerat i luppen Skärpa. Oskärpekonturen som visades tidigare för området i luppen Skärpa uppdateras automatiskt.

*Du kan docka/avdocka skärpeluppen med kortkommandot **q**.*



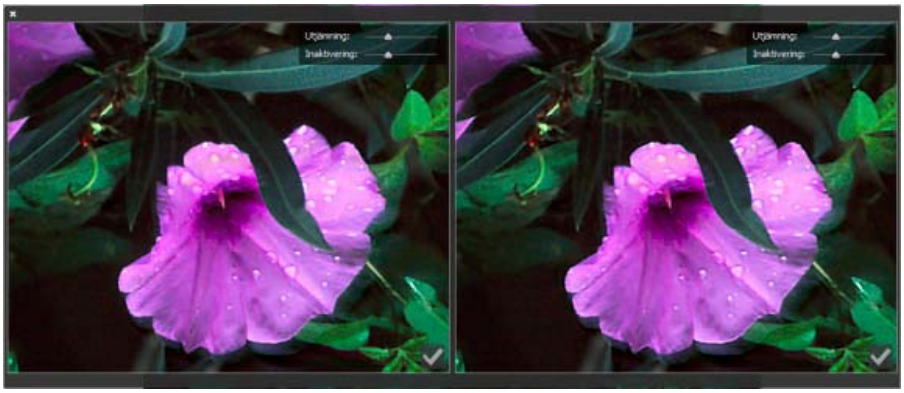
Ändra en oskärpekontur med luppen Skärpa

Förhandsgranska och använd flera oskärpekonturer

När du har lagt till de nödvändiga oskärpekonturerna kan du välja en eller flera oskärpekonturer i panelen Avancerat och tillämpa dem på bilden.

Förhandsgranska och jämför resultaten för två oskärpekonturer

- Håll ner Ctrl-tangenten (Windows) eller Kommando-tangenten (Mac) och markera oskärpekonturerna i panelen Avancerat. Photoshop visar panelen för flera förhandsvisningar för de markerade oskärpekonturerna.



Resultat för två oskärpekonturer som visas sida vid sida

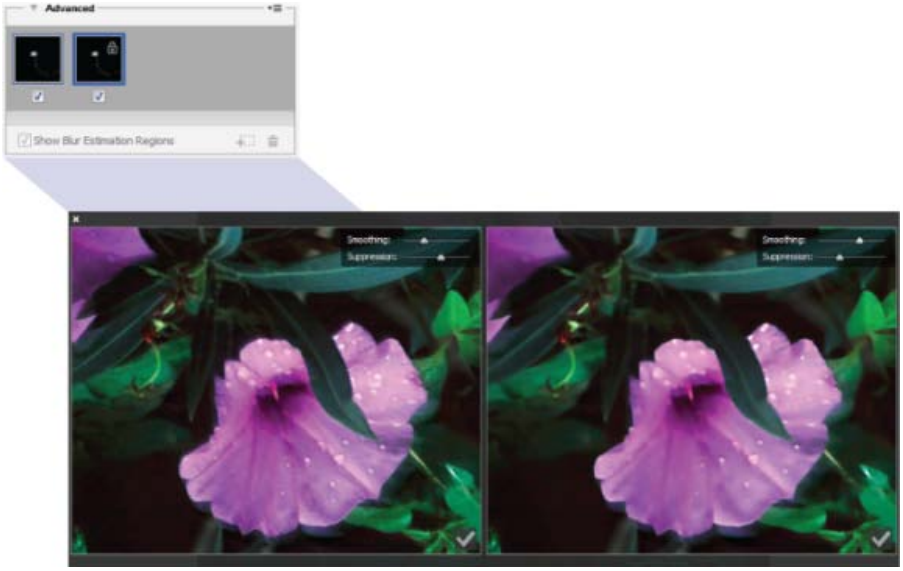
Vid förhandsgranskning av resultatet för två oskärpekonturer sida-vid-sida kan du snabbt justera Utjämning och Inaktivering av felaktigheter och kontrollera hur ändringarna påverkar bilden. Se Utjämning och Inaktivering av felaktigheter.

Duplicera en oskärpekontur

- Dra en oskärpekontur till ikonen Lägg till föreslagen oskärpekontur ( ).

Photoshop skapar en kopia av oskärpekonturen och låser den duplicerade kopian.

Det är praktiskt att skapa duplicerade kopior av oskärpekonturer när du snabbt vill justera Utjämning och Inaktivering av felaktigheter och förhandsgranska hur ändringarna påverkar bilden. Se Utjämning och Inaktivering av felaktigheter.



Arbeta med duplicerade oskärpekonturer

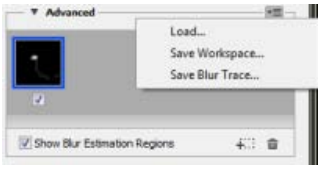
Återanvänd oskärpekonturer

När du har skapat oskärpekonturer kan du spara dem och använda på andra bilder.

1. Markera en eller flera oskärpekonturer.
2. Markera Spara oskärpekontur i den utfällbara menyn i panelen Avancerat. Du kan spara oskärpekonturer i två format – KNL och PNG.

När du vill återanvända de sparade oskärpekonturerna för en annan bild kan du använda alternativet Läs in i den utfällbara menyn i panelen Avancerat

.



Spara och läsa in oskärpekonturer

Överst på sidan

Avancerade inställningar för oskärpekontur

Med avancerade inställningar för oskärpekontur kan du ytterligare finjustera reduceringen av kameraskak.

Gränser för oskärpekonturer

Inställningarna av Gränser för oskärpekonturer utgör gränsens storlek för oskärpekonturen. Om det behövs kan du justera det här värdet.

Källbrus

Photoshop beräknar automatiskt mängden brus i bilden. Om det behövs markerar du ett annat värde (Auto/Lågt/Medium/Högt).

Utjämning

Utjämning reducerar högfrekvent skärpebrus. Du kan flytta reglaget till ett annat värde än standarden 30 %. Vi rekommenderar att du håller utjämningen låg.

Inaktivering av felaktigheter

Ibland kan tydliga brusfelaktigheter dyka upp när du gör en bild skarpare. Följ de här stegen för att inaktivera felaktigheterna:

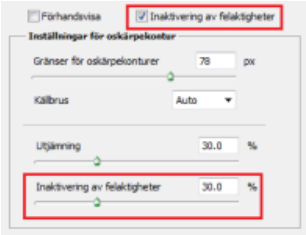
1. Välj Inaktivering av felaktigheter.

Obs! *När Inaktivering av felaktigheter inte är aktiverat skapar Photoshop grova förhandsvisningar. Grova förhandsvisningar är skarpare men de*

har också fler brusfelaktigheter.

2. Ställ in reglaget för inaktivering av felaktigheter till ett högre värde. Inaktivering av felaktigheter till 100 % visar ursprungsbilden, medan inaktivering till 0 % inte inaktiverar några brusfelaktigheter.

Inaktivering av felaktigheter fungerar bäst för inaktivering av brus med mediumtäthet.



Inaktivering av felaktigheter

Brusfelaktigheter

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Justera bildens skärpa och oskärpa | CC, CS6

Video | Skärpa i Photoshop CC
Rekommendationer för skärpa
Lägga till skärpa med Smart skärpa
Lägga till skärpa med Oskarp mask
Skärpa markeringar
Lägga till linsoskärpa
Göra bildområden oskarpa
Göra bildområden skarpare

Rekommendationer för skärpa

Högst upp

Kantdefinitionerna i en bild ökas när skärpan ökas. Oavsett om din bild kommer från en skanner eller en digitalkamera kan de flesta bilder tjäna på ökad skärpa. Vilken grad av ökad skärpa som krävs varierar, beroende på skannerns eller den digitala kamerans kvalitet. Kom ihåg att bättre skärpa inte kompenserar en mycket oskarp bild.

Tips på hur du kan öka bildskärpan:

- Öka bildens skärpa i ett separat lager så att du senare kan ändra skärpan om du vill skriva ut eller visa bilden på ett annat sätt.
- Om du ökar skärpan i bilden i ett separat lager så bör du ställa in lagrets blandningsläge på Luminiscens för att undvika färgskiftningar längs kanterna.
- Ökad skärpa ökar kontrasten. Om högdagrar eller skuggor klipps ut när du har ökat skärpan förhindrar du att skärpan ökas i högdagrar och skuggor genom att använda kontrollerna för lagerblandning (om du ökar skärpan i ett separat lager). Läs Ange tonomfånget för lagerblandning.
- Minska bildbruset innan du ökar skärpan, annars ökar bruset.
- Öka skärpan flera gånger i små steg. Öka skärpan första gången när du vill korrigera oskärpa som uppstod när bilden hämtades (skannades eller fotograferades med en digital kamera). När du har färgkorrigerat och ändrat storlek på bilden ökar du skärpan igen (eller på en kopia av bilden) och anpassar den på så sätt till sättet som bilden ska visas på.
- Bedöm eventuellt skärpan genom att skriva ut eller visa bilden. Mängden skärpa som behövs varierar mellan olika utdatamedium.

Använd filtren Oskarp mask och Smart skärpa för att kontrollera bildernas skärpa. Även om filteralternativen Skärpa, Kantskärpa och Mera skärpa också finns i Photoshop så är dessa filter automatiska och har inga kontroller eller alternativ.

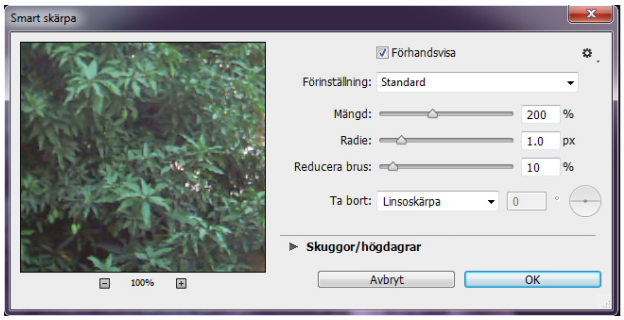
Du kan öka skärpan i hela bilden eller i en del av den med en markering eller mask. Eftersom filtren Oskarp mask och Smart mask endast kan användas på ett lager i taget kan du behöva slå samman lager eller förenkla bildfilen om du vill öka skärpan i samtliga lager i en fil med flera lager.

Obs! *Namnet Oskarp mask kommer från en mörkrumsteknik som används i traditionell fotografering. Filtret ökar skärpan och inte tvärt om.*

Lägga till skärpa med Smart skärpa

Högst upp

Filtret Smart skärpa har skärpekontroller som inte finns i filtret Oskarp mask. Du kan ställa in skärpealgoritmen eller styra mängden skärpa som förekommer i områden med skugga och högdager.



(Photoshop CC) Dialogrutan Smart skärpa

1. Zooma in dokumentfönstret till 100 % och få en bättre bild av skärpan.
2. Välj Filter > Skärpa > Smart skärpa.
3. Ange kontrollerna på flikarna Skärpa:

   Mängd Anger mängden skärpa. Ett högre värde ökar kontrasten mellan kantpixlar och ger ett intryck av större skärpa.

   Radie Fastställer antalet pixlar runt kantpixlarna som påverkas av skärpan. Ju högre radievärde, desto större kanteffekter och skärpa.

   Reducera brus *(Endast Photoshop CC)* Reducera oönskat brus men lämna viktiga kanter opåverkade.

   Ta bort Anger skärpealgoritmen som används för att öka bildens skärpa.

   Gaussisk oskärpa är den metod som används i filtret Oskarp mask.

   Med Linsoskärpa upptäcks kanter och detaljer i en bild. Detaljerna får bättre skärpa och skärpeljusgårdarna reduceras.

   Rörelseoskärpa försöker minska effekterna av oskärpa som beror på kamerans eller objektets rörelser. Ställ in vinkelkontrollen om du väljer Rörelseoskärpa.

   Vinkel Anger rörelsens riktning för alternativet Rörelseoskärpa i kontrollen Ta bort.

   Mer exakt *(Endast CS6)* Bearbetar filen långsammare för att oskärpan ska kunna tas bort mer exakt.
4. Justera skärpan i mörka och ljusa områden med hjälp av flikarna Skugga och Högdager. (Klicka på knappen Avancerat när du vill visa flikarna.) Om de mörka eller ljusa skärpeljusgårdarna blir för starka kan du reducera dem med dessa kontroller. Detta är bara tillgängligt för bilder med 8 eller 16 bitar per kanal:

   Tona antal Justerar mängden skärpa i högdagrar eller skuggor.

   Tonbredd Kontrollerar tonområdet i de skuggor eller högdagrar som ändras. Flytta reglaget till vänster eller höger om du vill minska respektive öka värdet för Tonbredd. Lägre värden begränsar justeringarna till enbart de mörka områdena vid skuggkorrigering och enbart till de ljusa områdena vid högdagerkorrigering.

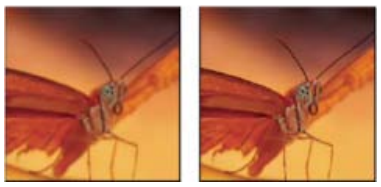
   Radie Kontrollerar storleken på den närmaste omgivningen för varje pixel som används för att bestämma huruvida en pixel befinner sig i skugga eller i högdager. Om du flyttar reglaget till vänster anger du ett mindre område, och om du flyttar det åt höger anger du ett större område.
5. Klicka på OK.

Högst upp

Lägga till skärpa med Oskarp mask

Med filtret Oskarp mask ökas skärpan i en bild genom att kontrasten längs kanterna ökas. Oskarp mask upptäcker inte kanterna i en bild. I stället identifieras pixlar vars värden skiljer sig från omgivande pixlar med tröskelvärdet som du anger. Sedan ökas kontrasten på omgivande pixlar med värdet som du anger. Det innebär att omgivande ljusa pixlar blir ljusare och omgivande mörka pixlar blir mörkare.

Du anger också radien för det område med vilket pixeln jämförs. Ju större radie, desto större kanteffekter.



Ursprunglig bild och efter användning av Oskarp mask

Vilken grad av ökad skärpa som du använder på en bild är oftast en fråga om personligt tycke. Tänk på att om du ökar skärpan i en bild för mycket resulterar det i en ljusgårdseffekt runt kanterna.

Om du ökar skärpan i en bild för mycket resulterar det i en ljusgårdseffekt runt kanterna.

Effekten av filtret Oskarp mask är mer uttalad vid visning av bilder på en bildskärm jämfört med högupplöst tryck. Om du avser att trycka bilden, kan du experimentera med olika inställningar och se vilka som är mest lämpliga.

1. (Valfritt) Om din bild har flera lager väljer du lagret med den bild som du vill öka skärpan i. Det går bara att använda Oskarp mask på ett lager åt gången, även om lagren är länkade eller grupperade. Du kan slå samman lagren innan du använder filtret Oskarp mask.
2. Välj Filter > Skärpa > Oskarp mask. Se till att alternativet Förhandsgranska är markerat.

   Genom att klicka på bilden i förhandsgranskningsrutan och hålla ned musknappen kan du se hur den ser ut utan skärpeeffekten. Du kan visa olika delar av bilden genom att dra i förhandsgranskningsrutan och zooma in och ut genom att klicka på + eller –.

   Även om det finns ett förhandsgranskningsfönster i dialogrutan Oskarp mask är det bäst att flytta dialogrutan så att du kan förhandsgranska filtrets effekter i dokumentfönstret.
3. Fastställ antalet omgivande pixlar som ska påverkas av skärpeeffekten genom att dra i reglaget Radie eller genom att ange ett värde. Ju högre radievärde, desto större kanteffekter. Och ju större kanteffekter, desto tydligare skärpeeffekt.

   Radievärdet varierar beroende på objekt, storleken på den slutliga återgivningen och utdatametoden. För högupplösta bilder är en radie mellan 1 och 2 oftast lämplig. Om du anger ett lägre värde ökar du endast skärpan på konturpixlarna och om du anger ett högre värde ökar du skärpan för ett större antal omgivande pixlar. Den här effekten är betydligt mindre märkbar vid tryck än vid visning på en bildskärm, eftersom en radie på 2 pixlar motsvarar ett mycket mindre område på en högupplöst tryckt bild.
4. Fastställ hur mycket skärpan behöver ökas genom att dra i reglaget Mängd eller genom att ange ett värde. För högupplösta bilder avsedda för tryck är ett värde mellan 150 % och 200 % oftast lämpligt.
5. Fastställ hur stor skillnad det måste vara mellan de pixlar du vill öka skärpan för i förhållande till omgivande pixlar genom att dra i reglaget Tröskelvärde eller genom att ange ett värde. Ett tröskelvärde på 4 påverkar exempelvis alla pixlar med tonvärden som skiljer sig åt med 4 eller mer på en skala från 0 till 255. Intilliggande pixlar med färgtonsvärdena 128 och 129 påverkas inte. Undvik att införa brus eller färgreduktion (i bilder med t.ex. hudfärger) genom att använda en kantmask eller prova med tröskelvärden mellan 2 och 20. Standardtröskelvärdet (0) ökar skärpan på alla pixlar i bilden.

Om du använder Oskarp mask och redan ljusa färger blir alltför mättade väljer du Redigera > Tona oskarp mask och sedan Luminiscens på menyn Läge.

Högst upp

Skärpa markeringar

Du kan också öka skärpan i delar av bilden med hjälp av en mask eller markering och förhindra att andra delar av bilden blir skarpare. Du kan t.ex. använda en kantmask tillsammans med filtret Oskarp mask på ett porträtt när du vill öka skärpan på ögonen, munnen, näsa och huvudets kontur, men inte på huden.

Använda en kantmask för att tillämpa Oskarp mask på enbart vissa detaljer i en bild

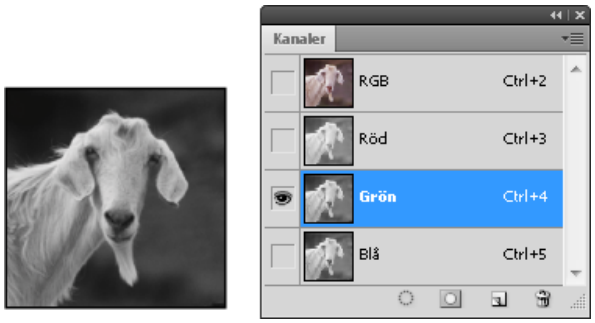
Skärpa en markering

1. Dra pekaren för att göra en markering i det bildlager som du har markerat på panelen Lager.
2. Välj Filter > Skärpa > Oskarp mask. Justera alternativen och klicka på OK.

   Endast markeringen blir skarpare, medan resten av bilden lämnas oförändrad.

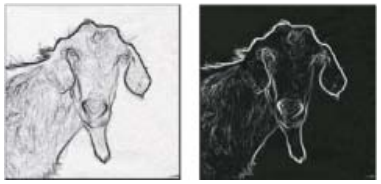
Öka skärpan i en bild med hjälp av en kantmask

1. Skapa en mask när du vill öka skärpan selektivt. Du kan skapa en kantmask på flera olika sätt. Använd din favoritmetod eller prova den här:
   - Öppna panelen Kanaler och välj den kanal som visar gråskalebilden med den största kontrasten i dokumentfönstret. Oftast är det den gröna eller röda kanalen.



Markera en kanal med den största kontrasten

- Duplicera den valda kanalen.
- Markera den duplicerade kanalen och välj Filter > Stilisera > Hitta konturer.
- Välj Bild > Justeringar > Invertera om du vill invertera bilden.



Efter användning av filtret Hitta konturer och bilden har inverterats

- Med den inverterade bilden fortfarande markerad väljer du Filter > Annan > Maximum. Ställ in radien på ett lågt tal och klicka på OK om du vill göra kanterna tjockare och göra pixlarna slumpmässiga.
- Välj Filter > Brus > Median. Ställ in radien på ett lågt tal och klicka på OK. Detta ger de angränsande pixlarna medelvärden.
- Välj Bild > Justering > Nivåer och ge ett högt värde för svartpunkt för att bli av med slumpmässiga pixlar. Vid behov kan du också måla med svart om du vill retuschera den slutliga kantmasken.

Ställa in ett högt värde för svartpunkt i Nivåer för att eliminera slumpmässiga pixlar i kantmasken

- Välj Filter > Oskärpa > Gaussisk oskärpa om du vill ludda till kanterna.

***Obs!** Filtren Maximum, Median och Gaussisk oskärpa gör kantmasken mjukare, vilket gör att effekterna av ökad skärpa bättre smälter in i den slutliga bilden. Även om alla tre filtren används i proceduren kan du prova att bara använda ett eller två.*

2. På panelen Kanaler håller du ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klickar på den duplicerade kanalen för att göra kantmasken till en markering.
3. Välj bildlagret på panelen Lager. Kontrollera att markeringen fortfarande visas i bilden.
4. Välj Markering > Omvänd.
5. Med markeringen aktiv i bildlagret väljer du Filter > Skärpa > Oskarp mask. Ange dina önskade alternativ och klicka på OK.

   Visa resultaten genom att markera RGB-kanalen på panelen Kanaler och avmarkera markeringen i bilden.

   Du kan skapa ett funktionsmakro för att enkelt kunna utföra alla steg i proceduren.

Högst upp

Lägga till linsoskärpa

Lägger till oskärpa i en bild för att få fram ett mindre skärpedjup, vilket innebär att vissa objekt i bilden förblir fokuserade medan andra områden blir oskarpa. Du kan avgöra vilka områden som ska bli oskarpa med en vanlig markering, men du kan också beskriva exakt hur oskärpan ska läggas till genom att använda ett *djupschema* i en alfakanal.

Filtret Linsoskärpa använder djupschemat för att bestämma pixlarnas positioner i en bild. Om du har markerat ett djupschema kan du använda hårkorspekaren för att ange startpunkt för en viss oskärpa. Du kan använda alfakanaler och lagermasker när du skapar djupscheman. Svarta områden i en alfakanal behandlas som om de finns i bildens förgrund, medan vita områden behandlas som om de finns i bakgrunden.

Om du vill åstadkomma en successivt ökande oskärpa (ingen längst ned och fullständig längst upp) skapar du en ny alfakanal och använder en övertoning så att kanalen blir vit överst i bilden och svart längst ned. Markera sedan filtret Linsoskärpa och välj alfakanalen på snabbmenyn Källa. Om du vill ändra övertoningens riktning markerar du kryssrutan Invertera.

Oskärpans slutliga utseende beror på vilken irisform du väljer. Irisarnas former bestäms av hur många blad de innehåller. Du kan ändra bladen på en iris genom att göra dem rundare eller rotera dem. Du kan också förminska eller förstora förhandsgranskningen genom att klicka på minus- eller plusknappen.

1. Välj Filter > Oskärpa > Linsoskärpa.
2. Välj Snabbare för Förhandsgranskning om du vill ha snabbare förhandsgranskningar. Välj Mer exakt om du vill visa den slutgiltiga versionen av bilden. Förhandsgranskningar med Mer exakt tar längre tid att generera.
3. För Djupschema väljer du en källa (om det finns någon) på snabbmenyn Källa. Ställ in det skärpedjup där pixlarna är i fokus med reglaget Brännvidd för oskärpa. Om brännvidden t.ex. är inställd på 100 kommer pixlarna vid 1 och 255 att bli helt oskarpa och pixlarna närmare 100 mindre oskarpa. Om du klickar i förhandsgranskningsbilden ändras reglaget Brännvidd för oskärpa så att det avspeglar det ställe där du har klickat, och djupet på detta ställe hamnar i fokus.
4. Välj Invertera om du vill invertera den markering eller alfakanal som du använder som källa för djupschemat.
5. Välj en iris på snabbmenyn Form. Om du vill kan du jämna ut irisens kanter genom att dra i reglaget Bladkrökning eller rotera irisen genom att dra i reglaget Rotation. Om du vill lägga till mer oskärpa drar du i reglaget Radie.
6. För Speglande högdagrar drar du i reglaget Tröskelvärde och väljer en brytpunkt för ljusstyrkan så att alla pixlar som är ljusare än det värdet behandlas som speglande högdagrar. Om du vill öka ljusstyrkan i högdagrarna drar du i reglaget Intensitet.
7. Välj Enhetlig eller Gaussisk om du vill lägga till brus i en bild. Om du vill lägga till brus utan att färgen påverkas väljer du Monokrom. Dra i reglaget Mängd om du vill öka eller minska bruset.

   Oskärpan eliminerar filmkornighet och brus från originalbilden. Om du vill att bilden ska se realistisk och oretuscherad ut kan du lägga tillbaka en del av det borttagna bruset i bilden.
8. Klicka OK när du vill använda ändringarna på bilden.

Högst upp

Göra bildområden oskarpa

Med oskärpeverktyget gör du skarpa linjer oskarpa eller minskar detaljer i en bild. Ju mer du målar över ett område med verktyget, desto mer oskarpt blir det.

1. Markera verktyget Oskärpa .
2. Gör följande i alternativfältet:
   - Välj en penselspets, och ange alternativ för blandningsläge och styrka i alternativfältet.
   - Välj Prova alla lager i alternativfältet om du vill skapa oskärpa med data från alla synliga lager. Om du avmarkerar alternativet används bara data från det aktiva lagret.
3. Dra över den del av bilden som du vill göra oskarp.

Högst upp

Göra bildområden skarpare

Verktyget Skärpa ökar kontrasten längs kanterna för att öka den synliga skärpan. Ju mer du målar över ett område med verktyget, desto skarpare blir det.

1. Välj verktyget Skärpa . (Håll ned Oskärpa om verktyget inte visas.)
2. Gör följande i alternativfältet:
   - Välj en penselspets och ange alternativ för blandningsläge och styrka.
   - Välj Prova alla lager om du vill öka skärpan med data från alla synliga lager. Om du avmarkerar alternativet används bara data från det aktiva lagret.
   - Välj Skydda detalj om du vill förbättra detaljer och minimera pixelerade felaktigheter. Avmarkera alternativet om du vill skapa mer drastiska skärpeeffekter.
3. Dra över den del av bilden som du vill göra skarpare.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Förstå färgjusteringar

Innan du justerar färger och toner
Korrigera bilder
Översikt över panelen Justeringar
Kommandon för färgjustering
Göra en färgjustering
Spara justeringsinställningar
Använda justeringsinställningar igen
Korrigera färger i CMYK och RGB
Identifiera ej tryckbara färger

Innan du justerar färger och toner

Högst upp

Du kan använda de kraftfulla verktygen i Photoshop för att förbättra, reparera och korrigera färgerna och tonerna (ljushet, mörkhet och kontrast) i en bild. Tänk på följande saker innan du börjar justera färger och toner.

- Arbeta med en bildskärm som är kalibrerad och profilerad. Vid redigering av viktiga bilder är kalibrering och profiljustering nödvändigt. Annars ser den bild som visas på skärmen annorlunda ut på andra skärmar eller när den skrivs ut.
- Överväg att använda justeringslager för justering av tonomfång och färgbalans i bilden. Med justeringslager kan du gå tillbaka och göra successiva tonjusteringar utan att du förlorar eller ändrar data permanent på bildlagret. Tänk på att användning av ett justeringslager ökar bildfilens storlek och kräver mer arbetsminne i datorn. Justeringslager skapas automatiskt om du visar färg- och tonkommandona på panelen Justeringar.
- Om du inte vill använda justeringslager kan du utföra justeringar direkt på ett bildlager. Kom ihåg att bildinformation går förlorad om du utför en färg- eller tonjustering direkt på ett bildlager.
- För att behålla så mycket bildinformation som möjligt, t.ex. när du arbetar med viktiga projekt, bör bilden ha 16 bitar per kanal (en 16-bitarsbild) i stället för 8 bitar per kanal (8-bitarsbild). När du justerar färger och färgtoner väljs data bort. Informationsförlusten är mera kännbar i en 8-bitarsbild än i en 16-bitarsbild. I allmänhet är filstorleken för 16-bitarsbilder större än för 8-bitarsbilder.
- Duplicera eller gör en kopia av bildfilen. Om du arbetar med en kopia av bilden sparas originalbilden för den händelse att du behöver bilden i dess ursprungsskick.
- Ta bort eventuella fel, som dammkorn, skönhetsfläckar eller repor på bilden innan du gör dina färg- och tonjusteringar.
- Öppna panelen Info eller Histogram i Utvidgad vy. Efterhand som du utvärderar och korrigerar bilden kommer båda panelerna att visa värdefull information om dina justeringar.
- Genom att använda en markering eller en mask kan du begränsa dina färg- och tonjusteringar till en del av bilden. En annan metod att selektivt tillämpa färg- och tonjusteringar är att lägga upp ditt dokument med bildkomponenter på olika lager. Färg- och tonjusteringar läggs till för ett lager i taget. Bara bildkomponenterna på mållagret påverkas.

Korrigera bilder

Högst upp

Här följer det allmänna arbetsflödet för korrigering av ton och färg i en bild:

1. Använd histogrammet för att kontrollera bildens kvalitet och tonomfång.
2. Kontrollera att panelen Justeringar är öppen, så att du har tillgång till färg- och tonjusteringar. Klicka på en ikon för att komma åt de justeringar som beskrivs i följande instruktioner. Om du använder korrigeringar från panelen Justeringar skapas ett justeringslager, som ger fler möjligheter och förhindrar att bildinformation går förlorad. Se Översikt över panelen Justeringar och Om justeringslager och fyllningslager.
3. Justera bildens färgbalans om du vill undvika oönskade färgskiftningar eller om du vill justera färgmättnaden i bilden. Se Kommandon för färgjustering.
4. Justera tonomfånget med nivåer eller kurvor.

   Påbörja tonjusteringar med att ställa in värdena för de ljusaste och mörkaste pixlarna i bilden, så att tonomfånget för hela bilden ställs in. Den här processen brukar kallas att *ställa in högdagrar och skuggor* eller att *ställa in svart- och vitpunkter*. Om du ställer in högdagrar och skuggor omfördelas vanligtvis de mellanliggande pixlarna på lämpligt sätt. Du kan dock behöva justera mellantonerna manuellt.

Om du bara vill justera färgtonen i skugg- och högdageområden använder du kommandot Skugga/Högdager. Se Förbättra skugg- och högdagerdetaljer.

5. (Valfritt) Gör ytterligare färgjusteringar.

   När du har justerat den övergripande färgbalansen i bilden, kan du göra valfria justeringar om du vill förstärka vissa färger eller skapa specialeffekter.

6. Gör kanterna i bilden skarpare.

   Som ett av de sista stegen använder du filtret Oskarp mask eller filtret Smart skärpa om du vill göra bildens kanter skarpare. Hur stor skärpa som krävs för en bild varierar beroende på den bildkvalitet som får av den digitalkamera eller skanner som du använder. Se Lägga till skärpa i bilder.

7. (Valfritt) Anpassa bilden för tryckpressens eller skrivarens egenskaper.

   Med alternativen i justeringen Nivåer och justeringen Kurvor kan du importera högdager- och skugginformation till en utmatningsenhets tryckbara färgområde. Det går också att utföra om du skickar bilden till en tryckpress och känner till tryckpressens egenskaper.

   Eftersom en ökning av bildens skärpa ökar kontrasten hos intilliggande pixlar, kanske vissa pixlar i viktiga områden inte går att skriva ut på den skrivare eller med den tryckpress som du använder. Av den anledningen är det bäst att finjustera utdatainställningarna när du har ökat skärpan. Mer information om att ställa in utinställningarna ska du läsa Ställa in målvärden för högdager och skugga.

Högst upp

Översikt över panelen Justeringar

Verktygen för färg- och tonjusteringar finns på panelen Justeringar. Om du klickar på en verktygsikon väljs en justering och ett justeringslager skapas automatiskt. Med justeringar som du utför via kontrollerna och alternativen på panelen Justeringar skapas icke-förstörande justeringslager. Läs Om justeringslager och fyllningslager.

I Photoshop CC och CS6 innehåller panelen Egenskaper en förinställningsmeny med förinställda justeringar. I Photoshop CS5 innehåller panelen Justeringar en lista med förinställda justeringar för vanliga bildkorrigeringsåtgärder. Det finns förinställningar för Nivåer, Kurvor, Exponering, Nyans/mättnad, Svartvitt, Blanda kanaler och Selektiv färgändring. Om du klickar på en förinställning används den på ett justeringslager som läggs till i bilden. Du kan spara justeringsinställningar som förinställningar. Då läggs de till i listan med förinställningar.

Om du klickar på en justeringsikon eller en förinställning visas justeringens inställningsalternativ.

En video finns på Introduktion till justeringslager.

Tillämpa en korrigering med hjälp av panelen Justeringar

1. På panelen Justeringar klickar du på en justeringsikon eller väljer en justering från panelmenyn. I CS5 kan du också klicka på en justeringsförinställning.

2. Du kan aktivera önskade inställningar med kontrollerna och alternativen på panelen Egenskaper (CC, CS6) eller panelen Justeringar (CS5).

3. (Valfritt) Gör något av följande:
   - Om du vill dölja eller visa en justering klickar du på knappen Växla lagrets synlighet.
   - Om du vill återställa justeringen till de ursprungliga inställningarna klickar du på knappen Återställ.
   - Om du vill ta bort en justering klickar du på knappen Ta bort det här justeringslagret.
   - I Photoshop CC och Photoshop CS6 kan du göra panelen Justeringar bredare genom att dra i något av panelens nedre hörn. I Photoshop CS5 klickar du på knappen Utvidgad vy.
   - (CS5) Om du vill lägga till ytterligare ett justeringslager ovanpå det aktuella lagret klickar du på pilen. Då visas justeringsikoner och listan med förinställningar på panelen Justeringar. I Photoshop CC och CS6 är justeringsikonerna alltid synliga på panelen Justeringar.
   - (CS5) Klicka på pilen om du vill återgå till visning av de aktuella justeringsalternativen från justeringsikonerna och förinställningarna på panelen Justeringar.

Använda en korrigering bara på det underliggande lagret

1. På panelen Justeringar klickar du på en justeringsikon eller väljer en justering från panelmenyn. I CS5 kan du också klicka på en justeringsförinställning.

2. Klicka på knappen Klipp till lager på panelen Egenskaper (CC, CS6) eller panelen Justeringar (CS5). Klicka på ikonen igen om du vill aktivera justeringen för alla underliggande lager på panelen Lager.

Spara och tillämpa justeringsförinställningar

I Photoshop CC och Photoshop CS6 innehåller panelen Egenskaper en förinställningsmeny med förinställda justeringar för det verktyg du valde på panelen Justeringar. I Photoshop CS5 har panelen Justeringar en lista med förinställningar för vanliga färg- och tonjusteringar. Du kan också spara och använda förinställningar för Nivåer, Kurvor, Exponering, Nyans/mättnad, Svartvitt, Blanda kanaler och Selektiv färgändring. När du sparar en förinställning läggs den till i listan med förinställningar.

- Du sparar en justering som en förinställning genom att välja alternativet Spara förinställning på panelmenyn Egenskaper (CC, CS6) eller panelmenyn Justeringar (CS5).
- (CC, CS6) Om du vill använda en justeringsförinställning väljer du ett alternativ på förinställningsmenyn på panelen Egenskaper.
- (CS5) Om du vill använda en justeringsförinställning klickar du på triangeln för att utvidga listan med förinställningar för en viss justering. Klicka sedan på en förinställning. Du kan visa alla förinställningar genom att hålla ned Alt och klicka på en triangel.

Välja textfält eller måljusteringsverktyget automatiskt

Om du ofta ändrar justeringsparametrar via textfälten eller måljusteringsverktyget är det effektivare om du väljer dessa objekt automatiskt.

- Välj Automarkera parameter eller Automarkera måljusteringsverktyg på panelmenyn Egenskaper (CC, CS6) eller panelen Justeringar (CS5).

  Om du hellre vill välja textfälten när du behöver dem trycker du på Skift-Enter (Windows) eller Skift-Return (Mac OS).

Kommandon för färgjustering

Högst upp

Du kan välja bland följande kommandon för färgjustering:

Justera nivåer automatiskt Korrigerar snabbt färgbalansen i en bild. Även om namnet antyder en automatisk justering kan du finjustera hur kommandot Automatisk färg fungerar. Läs Ta bort en färgskiftning med Automatisk färg.

Nivåer, kommando Justerar färgbalansen genom att ange enskilda färgkanalers pixeldistribution. Se Justera färg med hjälp av Nivåer.

Kommandot Kurvor Tillhandahåller upp till 14 kontrollpunkter för justering av högdagrar, mellantoner och skuggor i enskilda kanaler. Se Kurvor, översikt.

Kommandot Exponering Justerar färgtonen genom att utföra beräkningar i en linjär färgrymd. Exponering används främst för HDR-bilder. Se Justera exponering för HDR-bilder.

Kommandot Lyster Justerar färgmättnad så att bortfallet minimeras. Se Justera färgmättnad med Lyster.

Fotofilter, kommando Tillämpar färgjusteringar som simulerar effekten av att använda ett Kodak Wratten- eller Fuji-filter monterat på kamerans objektiv. Läs Ändra färgbalansen med kommandot Fotofilter.

Färgbalans, kommando Ändrar den övergripande färgsammansättningen i en bild. Se Använda justeringen Färgbalans.

Kommandot Nyans/mättnad Justerar värdena för nyans, mättnad och ljusstyrka i hela bilden eller i enskilda färgkomponenter. Se Justera nyans och mättnad.

Matcha färg, kommando Matchar färgen: från ett foto till ett annat, från ett lager till ett annat lager, och från en markering i en bild till en annan markering i samma bild eller en annan bild. Det här kommandot justerar även ljusstyrkan och färgområdet samt neutraliserar färgskiftningarna i en bild. Läs Matcha färgen i olika bilder.

Ersätt färg, kommando Ersätter de angivna färgerna i en bild med nya färgvärden. Läs Replace the color of objects in an image.

Selektiv färgändring, kommando Justerar mängden processfärger i en enskild färgkomponent. Läs Selektiv färgjustering.

Blanda kanaler, kommando Ändrar en färgkanal och utför färgjusteringar som inte är så lätta att utföra med andra färgjusteringsverktyg. Läs Blanda färgkanaler.

Göra en färgjustering

Högst upp

Alla färgjusteringsverktyg i Photoshop fungerar ungefär på samma sätt: ett befintligt intervall med pixelvärden mappas till ett nytt värdeintervall. Skillnaden mellan verktygen är hur mycket kontroll de ger dig över värdeintervallen. Färgjusteringsverktyg och deras inställningar finns på panelen Justeringar. En översikt över färgjusteringsverktygen finns i avsnittet Kommandon för färgjustering.

Du kan justera färgen i en bild med olika metoder. Den mest flexibla sättet är att använda ett justeringslager. När du väljer ett färgjusteringsverktyg på panelen Justeringar skapas ett justeringslager automatiskt i Photoshop. Justeringslager gör att du kan experimentera med färg- och tonjusteringar utan att ändra pixlarna i bilden permanent. De färg- och tonändringar som du gör finns bara i justeringslagret som fungerar som en slöja som de underliggande bildlagren syns genom.

1. Om du vill göra justeringar i en del av bilden, markerar du önskad del. Om du inte gör någon markering påverkar justeringarna hela bilden.
2. Gör något av följande:
   - Klicka på en justeringsikon på panelen Justeringar. I CS5 kan du också välja en justeringsförinställning på panelen Justeringar.

- Skapa ett justeringslager. Läs Skapa och begränsa justerings- och fyllningslager.
- Dubbelklicka på miniatyrbilden för ett befintligt justeringslager på panelen Lager.

Obs! *Du kan också välja Bild > Justeringar och välja ett kommando på undermenyn, om du vill använda justeringar direkt på bildlagret. Kom ihåg att information går förlorad om du använder den här metoden.*

Ett nytt justeringslager innehåller en lagermask som är tom (eller vit) som standard, vilket innebär att justeringen används för hela bilden. (Om bilden har en aktiv markering när du lägger till ett justeringslager, maskerar den ursprungliga lagermasken bort det omarkerade området med svart.) Med penseln kan du måla svarta områden på masken, där justeringen inte ska påverka bilden. Se Redigera en lagermask.

3. Om du vill visa bilden med och utan justeringar klickar du på ikonen Växla lagrets synlighet 👁 på panelen Egenskaper (CC, CS6) eller panelen Justeringar (CS5).

Om du vill avbryta ändringarna klickar du på återställningsknappen .

Spara justeringsinställningar

Högst upp

Du kan spara färgjusteringsinställningarna och använda dem igen i andra bilder. När du vill använda en sparad inställning hittar du den på förinställningsmenyn på panelen Egenskaper (CC, CS6) eller i förinställningslistan på panelen Justeringar (CS5). Du kan också välja alternativet Läs in förinställning på en meny i en justeringsdialogruta. Om du sparar färgjusteringsinställningar med matcha färger-kommandot ska du läsa Matcha färgen i olika bilder.

- Om du vill spara en inställning på förinställningsmenyn (CC, CS6) eller på panelen Justeringar (CS5) väljer du alternativet Spara förinställning på panelmenyn. Alternativet är tillgängligt för Nivåer, Kurvor, Exponering, Nyans/mättnad, Svartvitt, Blanda kanaler och Selektiv färgändring.
- Om du vill spara en inställning i dialogrutan Skuggor/Högdagrar eller Ersätt färg klickar du på Spara. Välj Spara förinställning på panelmenyn i dialogrutan Nivåer, Kurvor, Exponering, Nyans/mättnad, Svartvitt, Blanda kanaler eller Selektiv färgändring. Ange ett namn på inställningen och klicka på Spara.

Använda justeringsinställningar igen

Högst upp

När du sparar en justeringsinställning lagras den som en förinställning som du kan återanvända.

- (CC, CS6) Välj en förinställning i förinställningsmenyn på panelen Egenskaper.
- (CS5) Utvidga vyn över förinställningar på panelen Justeringar och markera en förinställning i listan.
- I en justeringsdialogruta klickar du på Läs in. Leta reda på och läs in filen med de sparade justeringarna. Sparade förinställningar visas på menyn Förinställningar i dialogrutorna Kurvor, Svartvitt, Exponering, Nyans/mättnad, Selektiv färgändring, Nivåer och Blanda kanaler. Välj Läs in förinställning från alternativet Förinställning om du vill läsa in en förinställning som inte visas på snabbmenyn Förinställning från en annan plats.

Du kan ta bort standardförinställningarna genom att navigera till följande mappar, ta bort förinställningarna från mapparna och sedan starta om Photoshop.

- Windows: [startenhet]/Program/Adobe/Adobe Photoshop *[versionsnummer]*/Förinställningar/[justeringstyp]/[förinställning]
- Mac OS: [startenhet]/Program/Adobe Photoshop *[versionsnummer]*/Förinställningar/[justeringstyp]/[förinställning]

Korrigera färger i CMYK och RGB

Högst upp

Även om du kan utföra alla färg- och tonkorrigeringar i RGB-läge och de flesta justeringar i CMYK-läge bör du vara noggrann när du väljer läge. Undvik många konverteringar mellan färglägen eftersom färgvärden avrundas och går förlorade vid varje konvertering. Konvertera inte RGB-bilder till CMYK-läge om bilderna ska visas på skärm. Utför inte färgkorrigeringar i RGB-läge för CMYK-bilder som separeras och skrivs ut/trycks.

Om du är tvungen att konvertera bilden från ett färgläge till ett annat bör du utföra merparten av ton- och färgkorrigeringarna i RGB-läge. Därefter kan du använda CMYK-läge för finjusteringar. Att arbeta i RGB-läge har följande fördelar:

- RGB har färre kanaler. Därför används mindre minne.
- RGB har ett bredare färgomfång än CMYK och fler färger bevaras förmodligen efter justeringarna.

  Du kan utföra ett färgprov för att kontrollera hur färgerna i ett dokument kommer att se ut när de reproduceras på en viss utdataenhet. Läs Om skärmkorrektur av färger.

Du kan redigera en bild i RGB-läget i ett fönster och visa samma bild med CMYK-färger i ett annat. Öppna ett andra fönster genom att välja Fönster > Ordna > Nytt fönster för (filnamn). Välj alternativet Aktuell CMYK för Korrekturinställningar och kommandot Korrekturfärg för att aktivera CMYK-förhandsgranskningen i något av fönstren.

Identifiera ej tryckbara färger

Ett färgsystems *tryckbarhet* är det färgområde som kan visas eller skrivas ut. En färg som går att visa i RGB kan ligga *utanför området för tryckbara färger* för CMYK-inställningen, så att det inte går att skriva ut färgen.

I RGB-färgläge kan du se om en färg är tryckbar eller inte på följande sätt:

- När du placerar pekaren på en ej tryckbar färg visas ett utropstecken bredvid CMYK-värdet på panelen Info.
- En varningstriangel ⚠ visas både i färgväljaren och på panelen Färg. Om du väljer en färg som inte är tryckbar visas närmaste CMYK-motsvarighet. Klicka på varningstriangeln eller färgrutan om du vill välja CMYK-motsvarigheten.

  Photoshop gör automatiskt om alla ej tryckbara färger till tryckbara färger när du konverterar en RGB-bild till CMYK. Observera att viss information i bilden kan gå förlorad, beroende på konverteringsalternativen. Du kan identifiera ej tryckbara färger i en bild eller korrigera dem manuellt innan du konverterar bilden till CMYK. Du kan använda kommandot Tryckbarhetsvarning för att visa ej tryckbara färger.

Identifiera ej tryckbara färger

1. Välj Visa > Korrekturinställningar och sedan den korrekturprofil som du vill basera tryckbarhetsvarningen på.
2. Välj Visa > Tryckbarhetsvarning.

Alla pixlar utanför tryckbarhetsområdet i den valda korrekturprofilen gråmarkeras.

Ändra färg för tryckbarhetsvarning

1. Gör något av följande:
   - (Windows) Välj Redigera > Inställningar > Genomskinlighet och tryckbarhet.
   - (Mac OS) Välj Photoshop > Inställningar > Genomskinlighet och tryckbarhet.
2. Under Tryckbarhetsvarning klickar du på färglådan så att Färgväljaren visas. Välj en ny varningsfärg och klicka på OK.

   För bästa resultat bör du välja en färg som inte redan finns i bilden.
3. Ange ett värde i rutan Opacitet och klicka på OK.

   Använd det här alternativet om du vill visa mer eller mindre av den underliggande bilden genom varningsfärgen. Du kan ange värden mellan 1 % och 100 %.

Ursprunglig bild och förhandsgranskning av ej tryckbara färger med blå som tryckbarhetsvarningsfärg

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Nivåjustering

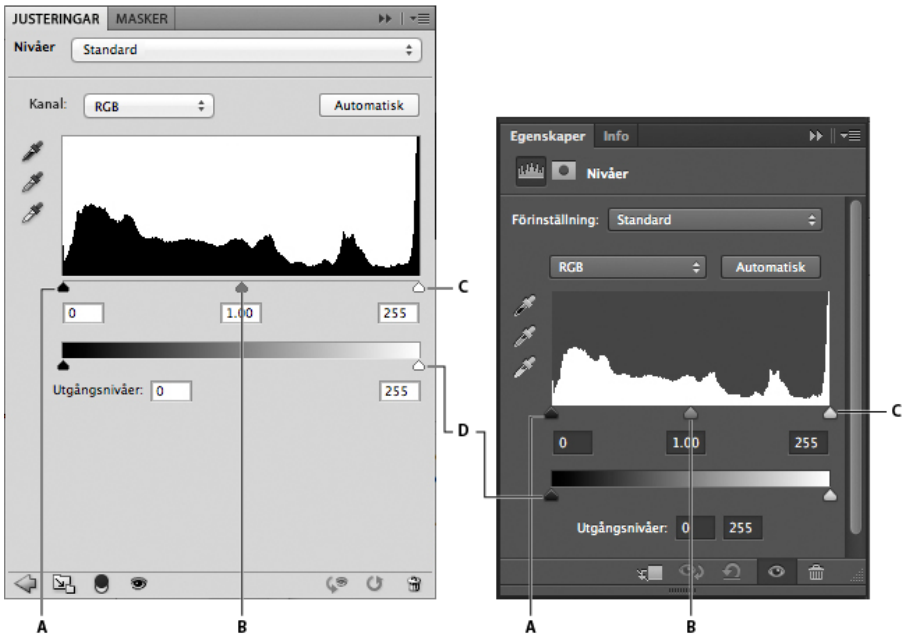
Översikt över Nivåer
Från en expert: Kommandot Nivåer
Justera tonomfånget med hjälp av Nivåer
Justera färg med hjälp av Nivåer
Lägga till kontrast i ett foto med nivåer

Översikt över Nivåer

Högst upp

Du använder justeringen Nivåer för att korrigera tonomfånget och färgbalansen i en bild genom att ställa in intensitetsnivåerna för bildskuggor, mellantoner och högdagrar. Histogrammet i dialogrutan Nivåer är en visuell guide för justering av bildens tonomfång. Mer information om att läsa histogram finns i Om histogram.

Du kan spara inställningen Nivåer som en förinställning och använda den för andra bilder. Mer information finns i Spara justeringsinställningar och Använda justeringsinställningar igen.



Justera nivåer
***A.** Skuggor **B.** Mellantoner **C.** Högdagrar **D.** Utdatareglage för nivå*

Självstudievideor

Fler självstudier om kommandot Nivåer finns i:

Korrigera en färgskiftning med Nivåer (2:05).

Justera Nivåer per Kanal (3:59). I den här självstudien visas också hur du använder en justeringslagermask för att isolera din ändring.

Justera tonomfånget med hjälp av Nivåer

Högst upp

De två yttre reglagen för ingångsnivåer kopplar den svarta punkten och den vita punkten till utdatareglagens inställningar. Som standard ligger utdatareglagen på nivå 0, där pixlarna är svarta, och på nivå 255, där pixlarna är vita. Om utdatareglagen är i standardpositionerna mappas pixelvärdet till nivå 0 när du flyttar svartpunktsreglaget och till nivå 255 när du flyttar vitpunktsreglaget. Återstående nivåer fördelas mellan nivåerna 0 och 255. Fördelningen ökar bildens totala tonomfång och ökar kontrasten.

***Obs!** När skuggorna faller bort blir pixlarna svarta, utan detaljer. När högdagrarna faller bort blir pixlarna vita, utan detaljer.*

Reglaget för mellaninvärdet justerar bildens gamma. Det flyttar mellantonen (nivå 128) och ändrar intensitetsvärdena för mittintervallet av gråtoner utan att ändra högdagrar och skuggor allt för mycket.

1. Gör något av följande:
   - Klicka på ikonen Nivåer på panelen Justeringar, eller välj Nivåer i panelmenyn.
   - (CS5) Klicka på en förinställning för nivåer på panelen Justeringar.
   - Välj Lager > Nytt justeringslager > Nivåer. Klicka på OK i dialogrutan Nytt lager.

   Obs! *Om du väljer Bild > Justeringar > Nivåer görs direkta justeringar av bildlagret och bildinformationen kastas bort.*
2. (Valfritt) Vill du justera toner för en viss färgkanal, väljer du ett alternativ på menyn Kanal.
3. (Valfritt) Om du vill redigera flera färgkanaler samtidigt håller du ned Skift och markerar kanalerna på panelen Kanaler innan du väljer Bild > Justeringar > Nivåer. (Den här metoden fungerar inte i ett justeringslager för Nivåer.) På menyn Kanal visas då förkortningarna för målkanalerna, till exempel CM för cyan och magenta. Menyn innehåller också de enskilda kanalerna i den markerade kombinationen. Redigera dekorfärgskanaler och alfakanaler individuellt.
4. Om du vill justera skuggor och högdagrar manuellt drar du de svarta och vita ingångsnivåreglagen mot kanten av den första pixelgruppen på respektive sida i histogrammet.

   Om du till exempel flyttar svartpunktsreglaget åt höger till nivå 5 kopplas alla pixlar på nivå 5 och lägre till nivå 0. Om du drar vitpunktsreglaget åt vänster till nivå 243 kopplas alla pixlar på nivå 243 och högre till nivå 255. Kopplingen påverkar de mörkaste och ljusaste pixlarna i varje kanal. De motsvarande pixlarna i övriga kanaler justeras proportionellt för att färgbalansen inte ska ändras.

   Obs! *Du kan även skriva in värden direkt i den första och tredje textrutan för ingångsnivåer.*

Justera svart- och vitpunkter med reglagen för ingångsnivåer

5. (Valfritt) Gör något av följande om du vill identifiera områden i bilden som faller bort (blir helt svarta eller helt vita).
   - Håll ned Alt och flytta svartpunkts- och vitpunktsreglagen.
   - Välj Visa bortfall för svarta/vita punkter på panelmenyn.
6. När du vill justera mellantoner använder du det mellersta ingångsreglaget och gör en gammajustering.

   Om du flyttar reglaget åt vänster blir hela bilden ljusare. Det här reglaget kopplar en lägre (mörkare) nivå till den mellersta punkten mellan utdatareglagen. Om reglagen står i respektive standardlägen (0 och 255) är mittpunkten nivå 128. I det här exemplet expanderas skuggorna så att de fyller tonomfånget 0 till 128, medan högdagrarna komprimeras. Om du flyttar det mellersta ingångsreglaget till höger får det motsatt effekt och bilden blir mörkare.

   Obs! *Du kan även ange ett värde för gammajustering direkt i den mellersta rutan för ingångsnivåer.*

   Du kan visa det justerade histogrammet på panelen Histogram.

Justera färg med hjälp av Nivåer

Högst upp

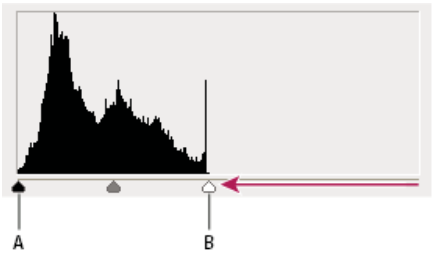
1. Klicka på ikonen Nivåer i panelen Justeringar eller välj Nivåer i panelmenyn.
2. Gör något av följande på panelen Egenskaper (CC, CS6) eller på panelen Justeringar (CS5) för att neutralisera en färgskiftning:
   - Klicka på pipetten för att ange gråpunkt. Klicka därefter i den del av bilden som är neutralt grå.
   - Klicka på Auto för att använda standardjusteringen. Om du vill undersöka andra automatiska justeringsalternativ väljer du Auto-alternativ på panelmenyn Egenskaper (CC, CS6) eller panelmenyn Justeringar (CS5) och ändrar algoritmerna i dialogrutan Alternativ för automatisk färgkorrigering.

   I allmänhet kan du tilldela lika stora färgkomponentvärden för att åstadkomma en neutral grå yta. Exempelvis tilldelar du lika stora värden av rött, grönt och blått om du vill få en neutral grå färg i en RGB-bild.

Lägga till kontrast i ett foto med nivåer

Högst upp

Om bildens övergripande kontrast måste ökas eftersom inte hela tonomfånget används, klickar du på ikonen Nivåer på panelen Justeringar. Dra därefter indatareglagen för skuggor och högdagrar inåt tills de rör vid ändarna på histogrammet.



Bildpixlarna når inte ända ut till grafens ändar vilket innebär att hela tonomfånget inte används i bilden.
***A.** Reglage för skuggindata **B.** Reglage för högdagerindata*

Mer information finns i

- Justera bildens färg och ton i CS6

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Ange tryckegenskaper för bilder

Ställa in målvärden för högdager och skugga
Använda Nivåer för att behålla skugg- och högdagerdetaljer vid utskrift
Ange målvärden med hjälp av pipetter

Ställa in målvärden för högdager och skugga

Högst upp

Det är nödvändigt att tilldela (ange som mål) en bilds högdager- och skuggvärden, eftersom de flesta utdataenheter (normalt tryckpressar) inte kan skriva ut detaljer i de svartaste skuggvärdena (nära nivå 0) eller i de vitaste högdagervärdena (nära nivå 255). Genom att ange den lägsta skuggnivån och den högsta högdagernivån kan du få med viktiga högdager- och skuggdetaljer inom utdataenhetens tryckbarhetsområde.

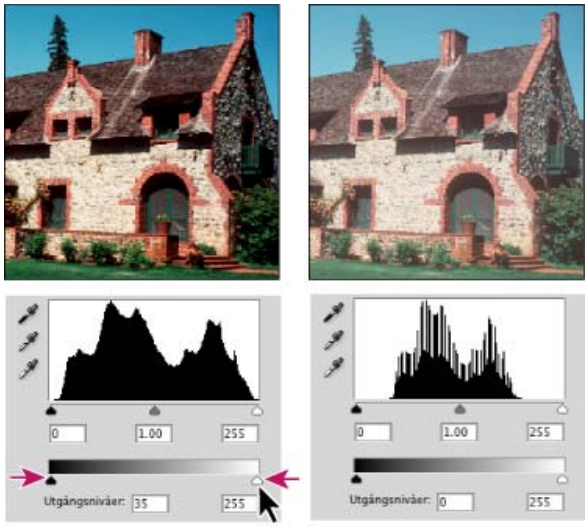
Om du skriver ut en bild på en skrivare och systemet färghanteras ska du inte ange målvärden. Photoshops färghanteringssystem gör automatiska justeringar i den bild som du ser på skärmen så att den skrivs ut korrekt på din skrivbordsskrivare.

Använda Nivåer för att behålla skugg- och högdagerdetaljer vid utskrift

Högst upp

Med utgångsnivåreglagen anger du skugg- och högdagernivåer så att bilden komprimeras till ett intervall mindre än 0 till 255. Använd den här justeringen när du vill bevara skugg- och högdagerdetaljer när en bild trycks i en tryckpress vars egenskaper du känner till. Det kan till exempel finnas viktiga bilddetaljer med värdet 245, medan tryckpressen som ska trycka bilden inte klarar en punkt som är mindre än 5 %. Du kan dra högdagerreglaget till nivå 242 (vilket är en 5 % punkt i pressen) och därigenom ändra högdagerdetaljen från 245 till 242. Nu kan högdagerdetaljen tryckas i tryckpressen.

I allmänhet fungerar det inte så bra att använda reglagen för utdatanivåer när du vill ange egenskaper för bilder med speglande högdagrar. En speglande högdager ser grå ut istället för rent vit. Använd högdagerpipetten för bilder med speglande högdagrar.



Ange skuggor och högdagrar med utdatanivåreglagen

Ange målvärden med hjälp av pipetter

Högst upp

1. Markera pipetten i verktygslådan. Du kan välja 3x3 medel på menyn Provstorlek bland alternativ för pipetten. På så sätt försäkrar du dig om ett representativt värde för området snarare än värdet av enstaka skärmpixlar.
2. Klicka på ikonen Nivåer eller ikonen Kurvor på panelen Justeringar.

   När du väljer Nivåer eller Kurvor är pipetten aktiv utanför panelen Justeringar (CS5) eller Egenskaper (CS6). Du kan fortfarande använda rullningslisterna och hand-och zoomverktygen med hjälp av kortkommandon.
3. Om du vill identifiera områden med högdagrar och skuggor som du vill behålla i bilden gör du på något av följande sätt:
   - Flytta pekaren runt bilden och titta på panelen Info för att hitta de ljusaste och mörkaste områdena som du vill behålla (som inte har klippts ur till rent svart eller vitt). (Se Visa färgvärden i en bild.)
   - Flytta pekaren runt i bilden och sök efter de ljusaste och mörkaste punkterna som du vill behålla genom att titta i Kurvor på panelen

Justeringar (CS5) eller Egenskaper (CS6). Den metoden fungerar dock inte om justeringen för Kurvor är inställd för en sammansatt CMYK-kanal.

När du identifierar de ljusaste högdagerdetaljerna som du vill koppla till ett utskrivbart värde ska du inte ta med speglande högdagrar. Speglande högdagrar, till exempel ljusglimtar på smycken eller ett sken, är avsedda att vara de ljusaste punkterna i en bild. Det är önskvärt att låta speglande högdagerpixlar klippas ur (rent vitt, utan detaljer) så att ingen tryckfärg hamnar på papperet.

Du kan även använda kommandot Tröskelvärde om du vill identifiera representativa högdagrar och skuggor innan du öppnar Nivåer eller Kurvor. (Se Skapa en svartvit bild med två värden.)

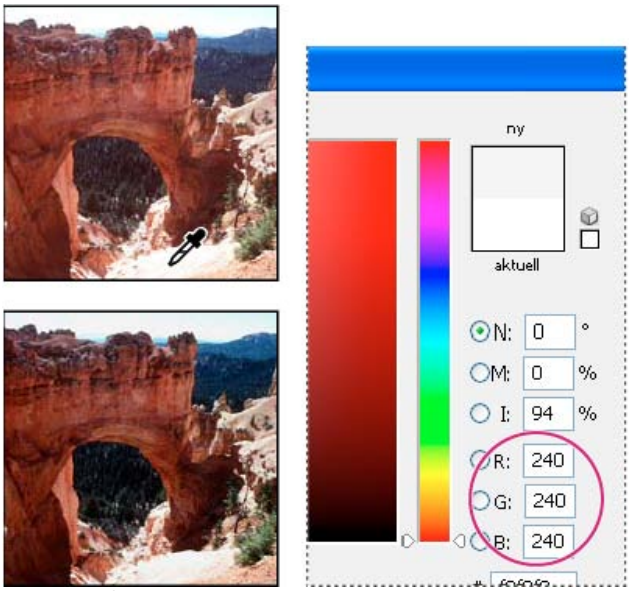
4. Om du vill tilldela bildens ljusaste område högdagervärden dubbelklickar du på pipetten Ange vitpunkt i justeringarna för Nivåer eller Kurvor. Färgväljaren visas. Skriv in de värden du vill tilldela de mörkaste områdena i bilden och klicka på OK. Klicka sedan på högdagern som du angav i steg 3.

   Klicka på knappen Återställ på panelen Justeringar om du råkar klicka på fel högdager.

   Beroende på utskriftsenheten kan du uppnå snygga högdagrar i en normaltonsbild med hjälp av CMYK-värdena 5, 3, 3 respektive 0 när du skriver ut på vitt papper. Ett ungefärligt motsvarande RGB-värde är 244, 244, 244 och ungefärligt motsvarande gråskalevärde är en 4 %-punkt. Du kan snabbt få ungefärliga målvärden genom att skriva in 96 i rutan Intensitet i HSB-området i Färgväljaren.

   När du arbetar med en lågtonsbild bör du ställa in ett lägre värde för högdagrarna om du vill undvika för hög kontrast. Experimentera med intensitetsvärden från 96 till 80.

   Pixelvärdena genom hela bilden justeras proportionerligt till de nya värdena för högdager. Alla pixlar som är ljusare än det område som du har klickat på klipps ur (de justeras till nivå 255, rent vitt). Panelen Info visar värdena både före och efter färgjusteringen.



Ställa in målvärdet för pipetten Ange vitpunkt och sedan klicka på ett högdager för att tilldela det till målvärdet

5. Du kan tilldela skuggvärden i de mörkaste områdena i bilden som du vill behålla genom att dubbelklicka på pipetten Ange svartpunkt på panelen Justeringar (CS5) eller Egenskaper (CS6). Färgväljaren visas. Skriv in de värden du vill tilldela de mörkaste områdena i bilden och klicka på OK. Klicka sedan på skuggan som du angav i steg 3.

   När du skriver ut på vitt papper kan du få en bra skugga på en normaltonsbild om du använder CMYK-värdena 65, 53, 51 och 95. Ett ungefärligt motsvarande RGB-värde är 10, 10, 10 och ungefärligt motsvarande gråskalevärde är en 96 %-punkt. Du kan snabbt få ungefärliga värden genom att skriva in 4 i rutan Intensitet i HSB-området i Färgväljaren.

   När du arbetar med en högtonsbild bör du ställa in ett högre värde för skugga om du vill behålla detaljskärpan i högdagrarna. Experimentera med intensitetsvärden från 4 till 20.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Visa histogram och pixelvärden

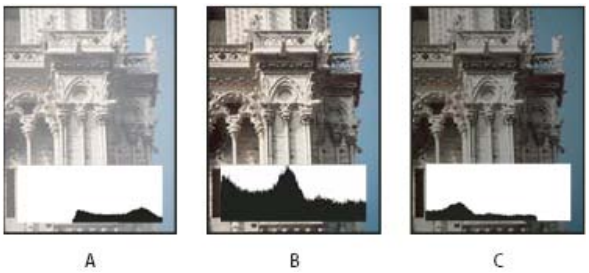
Om histogram
Översikt över panelen Histogram
Visa histogrammet för ett dokument med flera lager
Förhandsvisa histogramjusteringar
Uppdatera visningen av histogrammet
Visa färgvärden i en bild
Visa färginformation medan du justerar färg
Justera färgprover

Om histogram

Högst upp

Ett histogram illustrerar hur pixlar i en bild är fördelade genom att grafiskt visa antalet pixlar för varje intensitetsnivå i bilden. I bildens histogram visas detaljskärpa i skuggor (till vänster i histogrammet), i mellantonerna (i mitten) och i högdagrarna (till höger i histogrammet). Med hjälp av histogrammet kan du avgöra om en bild innehåller tillräcklig detaljskärpa för att du ska kunna utföra bra korrigeringar.

Histogrammet ger dig också en snabb uppfattning om bildens tontyp. I en lågtonsbild är detaljerna koncentrerade till skuggorna. I en högtonsbild är detaljerna koncentrerade till högdagrarna. I en medeltonsbild är detaljerna koncentrerade till mellantonerna. En bild med fullständigt tonomfång har pixlar i alla områden. Genom att identifiera tonomfånget i en bild kan det bli enklare att avgöra vilka tonjusteringar som bör göras.



Hur du tolkar ett histogram

***A.** Överexponerad bild **B.** Korrekt exponerad bild med full färgton. **C.** Underexponerat foto*

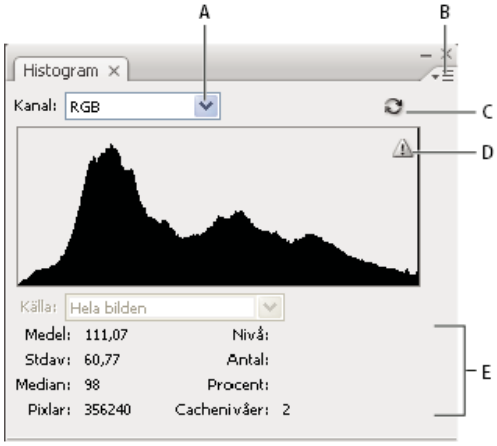
Panelen Histogram innehåller många alternativ för granskning av en bilds ton- och färginformation. Som standard visar histogrammet tonomfånget för hela bilden. Om du vill visa histogrammet för en del av en bild, börjar du med att markera den aktuella delen av bilden.

Du kan visa en bilds histogram som ett överlägg i dialogrutan Kurvor. Det gör du genom att välja histogramalternativet under Visningsalternativ för kurvor, eller genom att välja Visningsalternativ för kurvor på panelen Justering av kurvor (CS5) eller Egenskaper för kurvor (CS6), och sedan välja Histogram.

Översikt över panelen Histogram

Högst upp

❖ Välj Fönster > Histogram eller klicka på fliken Histogram när du vill öppna panelen Histogram. Som standard öppnas panelen Histogram i komprimerad vy utan kontroller eller statistik. Du kan dock justera vyn.



Panelen Histogram (Utvidgad vy)

***A.** Menyn Kanal **B.** panelmeny **C.** Knappen Uppdatera ej cachelagrat **D.** Varningsikon för cachelagrade data **E.** Statistik*

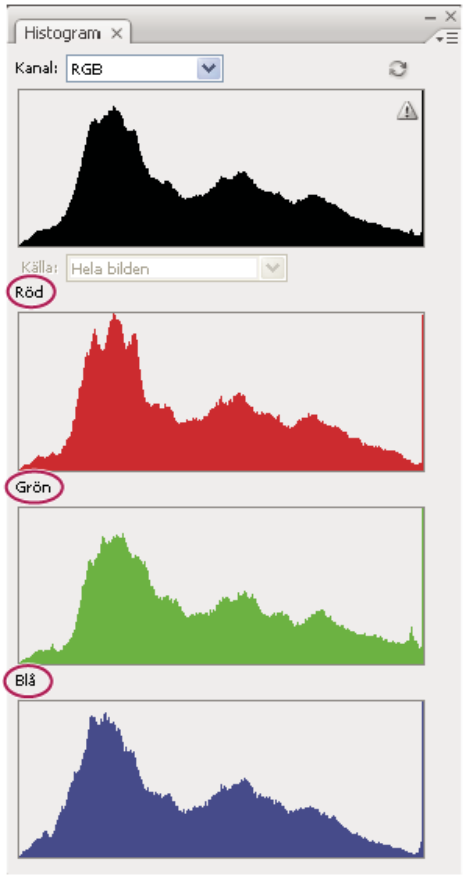
Ändra hur panelen Histogram visas

❖ Välj en vy på panelmenyn Histogram.

Utvidgad vy Visar histogrammet med statistik. Följande visas också: kontroller för att välja den kanal som histogrammet representerar, ange visningsalternativ på panelen Histogram, uppdatera histogrammet för visning av ej cachelagrade data och välja ett visst lager i ett dokument med flera lager.

Komprimerad vy Visar histogrammet utan kontroller eller statistik. Histogrammet representerar hela bilden.

Alla kanaler, vy Visar de enskilda histogrammen för kanalerna, förutom alternativen för Utvidgad vy. De enskilda histogrammen inkluderar inte alfakanaler, dekorfärgskanaler eller masker.



Panelen Histogram med visning av alla kanaler i färg och med dold statistikinformation

Visa en viss kanal i histogrammet

Om du valde Utvidgad vy eller vyn Alla kanaler för panelen Histogram kan du välja en inställning på menyn Kanal. Kanalinställningen finns lagrad så att du kan växla från den utvidgade vyn eller vyn Alla kanaler tillbaka till den komprimerade vyn.

- Välj en kanal om du vill visa kanalens histogram, inklusive färgkanaler, alfakanaler och dekorfärgskanaler.
- Beroende på bildens färgläge väljer du RGB, CMYK eller Sammansatt om du vill visa ett sammansatt histogram över alla kanaler.
- Om bilden är RGB eller CMYK, väljer du Luminiscens för att visa ett histogram som representerar den sammansatta kanalens luminiscens- eller intensitetsvärden.
- Om bilden är RGB eller CMYK, väljer du Färger för att visa ett sammansatt histogram över de enskilda färgkanalerna i färg. Detta är standardvyn för RGB- och CMYK-bilder när du väljer Utvidgad vy eller vyn Alla kanaler för första gången.

  Om du väljer ett alternativ på menyn Kanal i vyn Alla kanaler påverkas bara det översta histogrammet på panelen.

Visa kanalhistogram i färg

❖ Gör något av följande på panelen Histogram:

- I vyn Alla kanaler väljer du Visa kanaler i färg på panelmenyn.
- I Utvidgad vy eller i vyn Alla kanaler väljer du en enskild kanal på menyn Kanal och väljer sedan Visa kanaler i färg på panelmenyn. Om du växlar till den komprimerade vyn visas kanalerna fortfarande i färg.
- I Utvidgad vy eller i vyn Alla kanaler väljer du Färger på menyn Kanal om du vill visa ett sammansatt histogram över kanalerna i färg. Om du växlar till Komprimerad vy visas det sammansatta histogrammet fortfarande i färg.

Visa histogramstatistik

Som standard visas statistik på panelen Histogram i den utvidgade vyn och i vyn Alla kanaler.

1. Välj Visa statistik på panelmenyn Histogram.
2. Gör något av följande:
   - När du vill visa information om ett visst pixelvärde placerar du pekaren i histogrammet.
   - Om du vill visa information om ett värdeintervall drar du i histogrammet för att markera intervallet.

   På panelen visas följande statistikinformation under histogrammet:

   Medel Representerar det genomsnittliga intensitetsvärdet.

   Stdav (standardavvikelse) Anger inom hur brett område som värdena varierar.

   Median Visar det mittersta värdet i intervallet av färgvärden.

   Pixlar Betecknar det totala antalet pixlar i bilden som används för att beräkna histogrammet.

   Nivå Visar intensitetsnivån för området nedanför pekaren.

   Antal Visar det totala antalet pixlar som motsvarar intensitetsnivån nedanför pekaren.

   Procent Visar det ackumulerade antalet pixlar på eller under nivån precis nedanför pekaren. Det här värdet presenteras som en procentsats av det totala antalet pixlar i bilden, från 0 % till vänster, upp till 100 %, längst till höger.

   Cache-nivå Visar den bild som för tillfället används för att skapa histogrammet. Om cachenivån är högre än 1 visas histogrammet snabbare. I det här exemplet sammanställs histogrammet från ett representativt pixelprov i bilden (baserat på förstoringen). Den ursprungliga bilden har cachenivå 1. Vid varje nivå högre än 1 resulterar medelvärdet av fyra intilliggande pixlar i ett enda pixelvärde. Varje nivå har alltså en fjärdedel av antalet pixlar jämfört med nivån under. När en snabb uppskattning måste utföras i Photoshop kan programmet använda någon av de övre nivåerna. Klicka på knappen Uppdatera ej cachelagrat om du vill rita om histogrammet och använda det verkliga bildlagret.

Högst upp

Visa histogrammet för ett dokument med flera lager

1. Välj Utvidgad vy på panelmenyn Histogram.
2. Välj en inställning på menyn Källa. (Menyn Källa är inte tillgänglig för dokument med bara ett lager.)
   Hela bilden Visar ett histogram för hela bilden, med alla lager.

   Markerat lager Visar ett histogram för det lager som är markerat på panelen Lager.

   Sammansatt justering Visar ett histogram över ett justeringslager som har markerats på panelen Lager, inklusive samtliga lager som finns under justeringslagret.

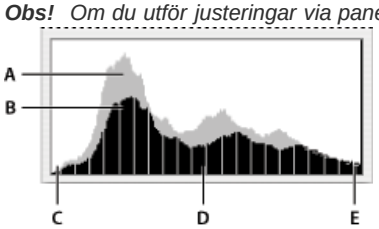
Högst upp

Förhandsvisa histogramjusteringar

Du kan förhandsvisa färg- och/eller färgtonsjusteringars effekt på histogrammet.

❖ Markera alternativet Förhandsvisa i dialogrutorna för något av färg- och tonjusteringskommandona.
Om du väljer Förhandsvisa visas justeringens effekt på histogrammet på panelen Histogram.

Obs! *Om du utför justeringar via panelen Justeringar visas ändringarnas effekt automatiskt på panelen Histogram.*



Förhandsvisning av histogramjustering på panelen Histogram
A. *Original histogram* ***B.*** *Justerat histogram* ***C.*** *Skuggor* ***D.*** *Mellantoner* ***E.*** *Högdagrar*

Högst upp

Uppdatera visningen av histogrammet

En varningsikon för cachelagrade data ⚠ visas på panelen Histogram om ett histogram läses från ett cacheminne i stället för från dokumentets aktuella tillstånd. Histogram som baseras på den cachelagrade bilden visas snabbare och baseras på ett representativt urval av de pixlar som utgör bilden. Du kan ange högsta cachenivå (från 2 till 8) i inställningen Prestanda.
Obs! *Med en högre cachenivå går det snabbare att rita om stora filer med flera lager, men det krävs mer RAM-minne. Använd en lägre cachenivå om datorn har begränsat med RAM-minne eller om du mestadels hanterar mindre bilder.*
❖ Gör något av följande om du vill uppdatera histogrammet så att det visar samtliga pixlar i den ursprungliga bilden i dess nuvarande tillstånd:

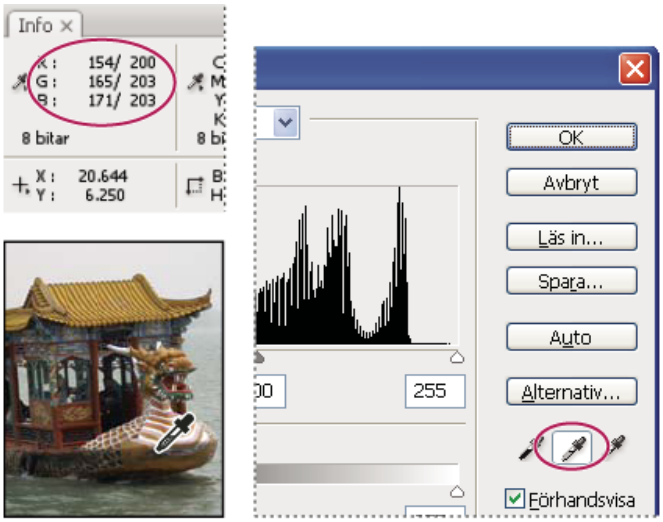
- Dubbelklicka var som helst i histogrammet.
- Klicka på varningsikonen för cachelagrade data ⚠.
- Klicka på knappen Uppdatera ej cachelagrat.
- Välj Uppdatera ej cachelagrat på panelmenyn Histogram.

Information om cachenivåer finns i avsnittet Översikt över panelen Histogram.

Högst upp

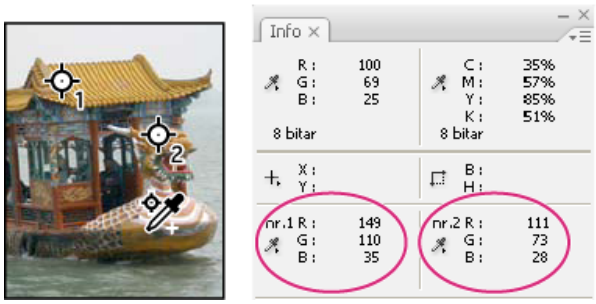
Visa färgvärden i en bild

På panelen Info kan du visa pixlars färgvärde när du gör färgkorrigeringar. På panelen Info visas två uppsättningar pixelfärgvärden under pekaren när du arbetar med panelen Justeringar (CS5) eller Egenskaper (CS6). Värdet i den vänstra kolumnen är ursprungsvärdet. Värdet i den högra kolumnen anger färgvärdet efter genomförd justering.



Använda nivåer och panelen Info för att neutralisera en bilds toner

Med hjälp av pipetten kan du visa färgen på en viss plats. Du kan också använda upp till fyra färgprov för att visa färginformation om en eller flera platser i bilden. Dessa färgprov sparas i bilden, så du kan använda dem för kontroll medan du arbetar, även om du stänger och öppnar bilden igen.



Färgprover och panelen Info

1. Välj Fönster > Info om du vill öppna panelen Info.
2. Markera (och håll sedan ned Skift och klicka på) pipettverktyget eller färgprovsverktyget och välj en provstorlek i alternativfältet om det behövs. Punktprov avläser värdet på en enstaka pixel, medan andra alternativ avläser medelvärdet i ett pixelområde.
3. Om du har valt färgprovsverktyget kan du placera upp till fyra färgprover på bilden. Klicka på det ställe som du vill ta provet på.

Högst upp

Visa färginformation medan du justerar färg

Du kan visa enskilda pixlars färginformation medan du justerar färg på panelen Justeringar (CS5) eller Egenskaper (CS6).

1. Lägg till en justering via panelen Justeringar.
2. Utför justeringar på panelen Justeringar (CS5) eller Egenskaper (CS6). På panelen Info kan du kontrollera färgvärdet före och efter en justering. För pekaren över bilden om du vill visa de färgvärden som används vid pekarens position.
   Obs! *Om du använder ett kommando från menyn Bild > Justeringar aktiveras pipetten när du för pekaren över bilden (och andra verktyg inaktiveras tillfälligt). Du kan fortfarande använda rullningslisterna och hand- och zoomverktygen med hjälp av kortkommandon.*
3. Om du har placerat färgprover på bilden visas färgvärdena under proverna i den nedre delen av panelen Info. Välj verktyget Färgprov och

klicka i bilden för att lägga till nya färgprover. Du kan också välja pipetten och Skift-klicka i bilden.

Högst upp

Justera färgprover

När du har lagt till ett färgprov kan du flytta eller ta bort det, dölja det eller ändra färgprovsinformationen som visas på panelen Info.

Flytta eller ta bort ett färgprov

1. Välj färgprovsverktyget .
2. Gör något av följande:
   - Om du vill flytta ett färgprov drar du det till dess nya plats.
   - Om du vill ta bort ett färgprov drar du provet utanför dokumentfönstret. Du kan även hålla ned Alt så att pekaren ändras till en sax och sedan klicka på färgprovet.
   - Om du vill ta bort alla färgprov klickar du på Radera i alternativfältet.
   - Om du vill ta bort ett färgprov när en dialogruta för färgjusteringar är öppen håller du ned Alt + Skift och klickar sedan på färgprovet.

Dölja eller visa färgprov i en bild

✤ Välj Visa > Extras. En bock indikerar att färgprov visas.

Ändra färgprovsinformationen på panelen Info

- Om du vill visa eller dölja färgprovsinformation på panelen Info väljer du Färgprover på panelmenyn. En bock indikerar att information om färgprov visas.
- Om du vill ändra färgrymden där färgprovsvärden visas, flyttar du pekaren till färgprovsikonen på panelen Info. Därefter håller du ned musknappen och väljer en annan färgrymd på menyn.

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Matcha, ersätta och blanda färger

Matcha färger
Ersätta färger
Blanda färger selektivt

Matcha färger

Högst upp

Matcha färgen i olika bilder

Med kommandot Matcha färg kan du matcha färger mellan flera bilder, mellan flera lager eller mellan flera markeringar. Du kan också använda det för att justera färgerna i en bild genom att ändra luminiscensen, ändra färgområdet och neutralisera en färgskiftning. Kommandot Matcha färg fungerar bara i RGB-läget.

När du använder kommandot Matcha färg ändras pekaren till en pipett. Använd pipetten i bilden när du gör justeringar om du vill visa färgers pixelvärden på panelen Information. Panelen innehåller information om förändringar i färgvärdena medan du använder kommandot Matcha färg. Se Visa färgvärden i en bild.

Kommandot Matcha färg matchar färgerna i en bild (källbilden) med färgerna i en annan bild (målbilden). Matcha färg är användbart när du försöker göra färgerna i olika foton enhetliga eller när vissa färger, till exempel hudtoner, i en bild måste matcha färgerna i en annan bild.

Förutom att matcha färgen mellan två bilder kan du med detta kommando matcha färgen mellan olika lager i samma bild.

Matcha färgen i två bilder

1. (Valfritt) Gör en markering i käll- och målbilderna.

   Om du inte gör en markering kommer kommandot Matcha färg att matcha bildernas övergripande bildstatistik.

2. Aktivera den bild som du vill ändra och välj sedan Bild > Justeringar > Matcha färg.

   Om du använder kommandot Matcha färg på ett specifikt lager i målbilden måste du se till att det lagret är aktivt när du väljer kommandot Matcha färg.

3. På menyn Källa i området Bildstatistik i dialogrutan Matcha färg väljer du den källbild vars färger du vill matcha med målbilden. Välj Ingen om du inte vill använda en annan bild som referens för att beräkna färgjusteringen. Om du väljer Ingen används samma bild som både målbild och källbild.

   Vid behov kan du använda menyn Lager för att välja det lager i källbilden vars färger du vill matcha. Du kan även välja Sammanslagna på menyn Lager om du vill matcha färgerna från samtliga lager i källbilden.

4. Om du har gjort en markering i bilden gör du något eller några av följande:

   - I området Målbild markerar du Ignorera markering när justering används om du vill använda justeringen på hela målbilden. Detta alternativ ignorerar markeringen i målbilden och använder justeringen på hela målbilden.
   - I området Bildstatistik markerar du Använd valet i källan till att beräkna färger om du har gjort en markering i källbilden och vill använda färgerna i markeringen för att beräkna justeringen. Avmarkera detta alternativ om du vill ignorera markeringen i källbilden och använda färgerna från hela källbilden för att beräkna justeringen.
   - I området Bildstatistik väljer du Använd valet i målet till att beräkna justering om du har gjort en markering i målbilden och vill använda färgerna i markeringen för att beräkna justeringen. Avmarkera alternativet om du vill ignorera markeringen i målbilden och vill beräkna justeringen genom att använda färgerna i hela målbilden.

5. Markera alternativet Neutralisera om du vill ta bort en färgskiftning i målbilden automatiskt. Kontrollera att alternativet Förhandsvisa är markerat så att bilden uppdateras efter hand som du gör justeringarna.
6. Dra reglaget Luminiscens när du vill öka eller minska målbildens intensitet. Du kan också ange ett värde i rutan Luminiscens. Det högsta värdet är 200 och det lägsta värdet är 1. Standardvärdet är 100.
7. Justera reglaget Färgintensitet när du vill justera målbildens färgmättnad. Du kan också ange ett värde i rutan Färgintensitet. Det högsta värdet är 200 och det lägsta värdet är 1, vilket ger en gråskalebild. Standardvärdet är 100.
8. Dra reglaget Tona när du vill ange mängden justering för bilden. Om du flyttar reglaget till höger minskar du justeringsmängden.
9. Klicka på OK.

Matcha färgen i två lager i samma bild

1. (Valfritt) Gör en markering i det lager som du vill matcha. Använd den här metoden när du vill matcha ett färgområde (till exempel

hudfärgtonerna i ansiktet) i ett lager med ett område i ett annat lager.

Om du inte gör en markering kommer kommandot Matcha färg att matcha färgerna i hela källagret.

2. Kontrollera att det lager som du vill ha som mål (använda färgjusteringen på) är aktivt och välj sedan Bild > Justeringar > Matcha färg.
3. På menyn Källa i området Bildstatistik i dialogrutan Matcha färg kontrollerar du att bilden på menyn Källa är densamma som målbilden.
4. Använd menyn Lager för att välja det lager vars färger du vill matcha. Du kan även välja Sammanslagna på menyn Lager om du vill matcha färgerna från samtliga lager.
5. Om du har gjort en markering i bilden gör du något eller några av följande:
   - I området Målbild markerar du Ignorera markering när justering används om du vill använda justeringen i hela mållagret. Detta alternativ ignorerar markeringen i mållagret och använder justeringen på hela mållagret.
   - I området Bildstatistik markerar du Använd valet i källan till att beräkna färger om du har gjort en markering i källbilden och vill använda färgen i markeringen för att beräkna justeringen. Avmarkera alternativet om du vill ignorera markeringen i källagret och använda färgerna från hela källagret för att beräkna justeringen.
   - I området Bildstatistik väljer du Använd valet i målet till att beräkna justering om du endast vill använda färgerna i det markerade området i mållagret för att beräkna justeringen. Avmarkera detta alternativ om du vill ignorera markeringen och använda färgerna i hela mållagret för att beräkna justeringen.
6. Markera alternativet Neutralisera om du vill ta bort en färgskiftning i mållagret automatiskt. Kontrollera att alternativet Förhandsvisa är markerat så att bilden uppdateras efter hand som du gör justeringarna.
7. Dra reglaget Luminiscens när du vill öka eller minska mållagrets intensitet. Du kan också ange ett värde i rutan Luminiscens. Det högsta värdet är 200 och det lägsta värdet är 1. Standardvärdet är 100.
8. Justera reglaget Färgintensitet när du vill justera pixelvärdena för ett färgområde i mållagret. Du kan också ange ett värde i rutan Färgintensitet. Det högsta värdet är 200 och det lägsta värdet är 1, vilket ger en gråskalebild. Standardvärdet är 100.
9. Justera reglaget Tona när du vill ange mängden justering för bilden. Om du flyttar reglaget till höger minskar du justeringsmängden.
10. Klicka på OK.

Spara och använda inställningar i kommandot Matcha färg

- Klicka på knappen Spara statistik i området Bildstatistik i dialogrutan Matcha färg. Namnge och spara inställningarna.
- Klicka på knappen Ladda statistik i området Bildstatistik i dialogrutan Matcha färg. Leta reda på och läs in filen med de sparade inställningarna.

Högst upp

Ersätta färger

Ersätta färgen på objekt i en bild

Det finns flera sätt att byta färg på objekt i Photoshop. Ett flexibelt alternativ som ger goda resultat är att justera vissa objekts nyans/mättnad. Dialogrutan Ersätt färg är ett mindre flexibelt men ändå praktiskt alternativ. Om du vill kunna arbeta snabbt på bekostnad av precision väljer du verktyget Färgersättning.

Adobe rekommenderar

Har du en självstudie som du vill dela med dig av?

Självstudievideo: Comparing color replacement techniques
Dave Cross
Prova två olika metoder för övertygande färgändringar.

Självstudievideo: Precisely select and replace colors
Deke McClelland
Välj och finjustera ett visst färgområde.

Justera nyans/mättnad på vissa objekt

Det här är oftast det bästa sättet att ersätta färger. Masker och justeringslager är icke-förstörande, vilket innebär att det är fritt fram att finjustera resultaten senare. Det unika alternativet Färga gör absoluta, inte relativa, färgändringar (utan att de ursprungliga färgerna tonas).

1. Markera det objekt som du vill ändra. Verktyget Snabbval ger ofta goda resultat. Se Välja ett färgområde och Förfina markeringskanter för mer information.
2. Klicka på ikonen Nyans/mättnad på panelen Justeringar.

   Urvalet blir en mask på justeringslagret.
3. Byt färg på objektet genom att ändra inställningarna för nyans och mättnad på panelen Justeringar (CS5) eller Egenskaper (CS6). Om den ursprungliga färgen inverkar på den nya färgen väljer du Färga och justerar inställningarna på nytt. (Se Justera nyans och mättnad.)
   Lämna inställningen Ljushet på noll om du vill ha kvar bildens kontrast. Om du vill ha kvar på både kontrast och mättnad markerar du

blandningsläget Nyans för justeringslagret.

4. Vid behov kan du förstora eller minska området du arbetar med genom att måla på masken med vitt eller svart. (Se Redigera en lagermask.)

Mer information finns i översikten i panelen Justeringar.

Använda dialogrutan Ersätt färg

I dialogrutan Ersätt färg kombineras verktyg som används för att markera ett färgområde med HSL-reglage som används för att ersätta färgen. Du kan även välja ersättningsfärg i Färgväljaren.

I Ersätt färg saknas det alternativ som justerar Nyans/mättnad (finns i Färga), och som kan behövas för att fullständigt byta färg. Om du vill byta färg på specifika objekt kan det vara enklare att använda justeringslagertekniken. Kommandot Ersätt färg är dock att rekommendera för globala färgändringar, särskilt om du ska ändra ej tryckbara färger.

Adobe rekommenderar

Har du en självstudie som du vill dela med dig av?

Utdrag från boken Using the Replace Color command
Elaine Weinmann och Peter Lourekas
Lär dig mer med exempel från Photoshop Visual QuickStart Guide.

1. Välj Bild > Justeringar > Ersätt färg.
2. (Valfritt) Om du vill markera likartade, sammanhängande färger i bilden kan du skapa en bättre mask genom att välja Lokaliserade färgkluster.
3. Välj ett förhandsvisningsalternativ:
   Markering Visar masken i rutan för förhandsvisning. Maskerade områden är svarta och omaskerade områden är vita. Delvis maskerade områden (områden täckta med en halvgenomskinlig mask) visas som olika gråtoner i enlighet med deras opacitet.

   Bild Visar bilden i rutan för förhandsvisning. Det här alternativet är användbart när du arbetar med en förstorad bild eller har begränsat utrymme på skärmen.
4. Välj de färger du vill ersätta med Pipetten genom att klicka i bilden, eller i förhandsvisningsrutan för att välja områden som exponeras för masken.
5. Förfina markeringen genom att göra följande:
   - Skift-klicka eller använd verktyget för att lägga till Färgprov för att lägga till områden.
   - Alt-klicka eller använd verktyget för att ta bort från Färgprov för att ta bort områden.
   - Klicka på markeringens färgruta för att öppna färgväljaren. Använd Färgväljaren för att välja färgen som ska ersättas. När du väljer en färg i Färgväljaren uppdateras masken i förhandsvisningsrutan.
6. Dra i överstrålningsreglaget eller ange ett värde när du vill reglera i vilken grad närliggande färger tas med i markeringen.
7. Ange en ersättningsfärg genom att göra något av följande:
   - Flytta reglagen för Nyans, Mättnad och Ljushet (eller ange värden i textrutorna).
   - Dubbelklicka på resultatfärgrutan och använd Färgväljaren för att välja ersättningsfärgen.

   Viktigt! *Det går inte att ersätta grått, svart eller vitt med en färg. Du kan dock ändra inställningen Ljushet. (Inställningarna Nyans och Mättnad beror på den nuvarande färgen och har ingen effekt.)*
8. (Valfritt) Klicka på Spara för att spara inställningarna om du vill använda dem för andra bilder senare.

En demonstrationsvideo om hur du skuggar och efterbelyser med Ersätt färg finns på www.adobe.com/go/lrvid4119_ps_se. (Diskussionen om Ersätt färg börjar efter 5 minuter och 30 sekunder.)

Använda verktyget Färgersättning

Med verktyget Färgersättning kan du måla över en utvald färg med en ny färg. Det här verktyget rekommenderas vid snabbredigering men räcker inte alltid till, särskilt med mörka färger och svart. Om du har provat dig fram med verktygets alternativ och inte är nöjd med resultaten hittar du mer information i Justera nyans/mättnad på vissa objekt.

Färgersättningsverktyget fungerar inte i bitmappsläget, läget för indexerad färg eller flerkanalsläget.

Adobe rekommenderar

Har du en självstudie som du vill dela med dig av?

Utdrag från boken Using the Color Replacement tool
Elaine Weinmann och Peter Lourekas
Gå igenom beskrivningen steg för steg.

1. Välj verktyget Färgersättning . (Om verktyget inte visas kan du komma åt det genom att hålla ned knappen för verktyget Pensel.)
2. Välj en penselspets i alternativfältet. Normalt ska du behålla blandningsläget som anges under Färg.
3. Välj något av följande alternativ vid Prov:
   Kontinuerligt Tar prov på färgerna kontinuerligt medan du drar.

   En gång Ersätter målfärgen i områden som innehåller färgen som du klickar på först

   Bakgrundsruta Ersätter bara områden som innehåller den aktuella bakgrundsfärgen.
4. Välj något av följande i menyn Gränser:
   Åtskilda Ersätter provfärgen varje gång den förekommer under pekaren.

   Angränsande Ersätter intilliggande färger vid färgen omedelbart under pekaren

   Hitta konturer Ersätter anslutna områden som innehåller provfärgen medan formkanters skärpa bevaras bättre.
5. För Tolerans ska du välja ett lågt procentvärde om du vill ersätta färger som är mycket lika den pixel som du klickar på, eller ett högre procentvärde om du vill ersätta ett bredare område av färger.
6. Du kan jämna ut kanten i de korrigerade områdena med alternativet Kantutjämning.
7. Välj en förgrundsfärg som ersätter den oönskade färgen. (Se Välja färger i verktygslådan.)
8. Klicka på den färg som du vill ersätta i bilden.
9. Dra i bilden för att ersätta målfärgen.

Om området med ersättningsfärger är för litet kan du öka inställningen Tolerans i alternativfältet.

Högst upp

Blanda färger selektivt

Selektiv färgjustering

Selektiv färgkorrigering är en teknik som används i avancerade bildläsare och färgsepareringsprogram för att ändra mängden processfärger i var och en av de primära färgkomponenterna i en bild. Du kan selektivt ändra mängden processfärger i vilken primärfärg som helst – utan att övriga primärfärger påverkas. Du kan till exempel använda selektiv färgkorrigering om du vill minska mängden cyan i en bilds gröna komponent utan att påverka mängden cyan i den blå komponenten.

Även om selektiv färgändring använder CMYK-färger för att korrigera bilder, kan du använda dig av metoden för RGB-bilder.

1. Se till att den sammansatta kanalen är vald på panelen Kanaler. Justeringen Selektiv färgändring är endast tillgängligt när du visar den sammansatta kanalen.
2. Gör något av följande:

   - Klicka på ikonen Selektiv färg på panelen Justeringar.
   - Välj Lager > Nytt justeringslager > Selektiv färgändring. Klicka på OK i dialogrutan Nytt lager.
   - (CS5) Klicka på en förinställning för Selektiv färgändring på panelen Justeringar.

   Obs! *Du kan också välja Bild > Justeringar > Selektiv färgändring. Kom ihåg att justeringarna utförs direkt på bildlagret och att bildinformation försvinner om du använder den här metoden.*
3. Gör något av följande:

   - Välj färgen som du vill justera i CS6 på menyn Färger på panelen Egenskaper. Du kan också välja en förinställning som du har sparat.
   - Välj färgen som du vill justera i CS5 på menyn Färger på panelen Justeringar.
   - (CS6) Välj en förinställning för Selektiv färgändring i förinställningsmenyn på panelen Egenskaper.
4. Välj en metod på panelen Egenskaper (CS6) eller välj en metod från panelmenyn Justeringar (CS5):
   Relativ Ändrar den befintliga mängden cyan, magenta, gult eller svart i procent av den totala mängden. Om du till exempel utgår från en bildpunkt med 50 % magenta och lägger till 10 %, läggs 5 % magenta till (10 % av 50 % = 5 %) så att den totala mängden magenta blir 55 %. (Det här alternativet kan inte användas för justering av rent, speglande vitt, som inte innehåller några färgkomponenter.)

   Absolut Justerar färgen i absoluta värden. Om du till exempel utgår från en bildpunkt med 50 % magenta och lägger till 10 %, blir den totala mängden magenta 60 %.
   Obs! *Ändringen baseras på hur en färg är placerad i förhållande till något av alternativen på menyn Färger. 50 % magenta är till exempel placerad mitt emellan vitt och ren magenta och korrigeras proportionellt med utgångspunkt i dessa två färger.*
5. Öka och minska komponenterna för den valda färgen genom att dra i reglagen.

Du kan också spara inställningarna för justeringen Selektiv färgändring och använda dem på andra bilder.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

High Dynamic Range-bilder

Om High Dynamic Range-bilder
Ta foton för HDR-bilder
Funktioner som stöder HDR-bilder med 32 bitar per kanal
Sammanfoga bilder till HDR
Justera visat dynamisk omfång för 32-bitars HDR-bilder
Om HDR-färgväljaren
Måla i HDR-bilder

Om High Dynamic Range-bilder

Högst upp

Det dynamiska omfånget (förhållandet mellan mörka och ljusa områden) i den synliga världen är mycket större än vad det mänskliga ögat kan uppfatta och vad som kan visas på en bildskärm eller skrivas ut. Det mänskliga ögat kan visserligen anpassas till mycket olika ljusnivåer, men de flesta kameror och datorskärmar har endast ett begränsat dynamiskt omfång. Eftersom man arbetar med ett sådant begränsat dynamiskt omfång måste fotografer, filmskapare och andra som arbetar med digitala bilder vara noga med vad som är viktigt i bilden.

HDR-bilder (High Dynamic Range) öppnar en ny värld av möjligheter eftersom de kan återge hela den synliga världens dynamiska omfång. Alla luminositetsvärden i den avbildade scenen representeras proportionellt och lagras i HDR-bilden, så när du justerar exponeringen i en HDR-bild är det som att justera exponeringen när du fotograferar scenen.

Lägga samman bilder med olika exponeringar till en HDR-bild
***A.** Bild med skuggdetalj och kapade högdagrar **B.** Bild med högdagerdetalj och kapade skuggor **C.** HDR-bild med den avbildade scenens dynamiska omfång*

I Photoshop lagras luminositetsvärdena för en HDR-bild med en numerisk, 32 bitar lång (32 bitar per kanal) flyttalsrepresentation. HDR-bildens luminositetsvärden är direkt relaterade till mängden ljus i den avbildade scenen. I bildfiler med 16 och 8 bitar per kanal (ej flyttal) lagras däremot luminansvärden i intervallet svart till pappersvitt, vilket endast är en bråkdel av det dynamiska intervall som finns i verkligheten.

Med kommandot Lägg samman till HDR Pro kan du skapa HDR-bilder utifrån flera foton som tagits med olika slutartider. HDR-bilder innehåller intensitetsnivåer som inte kan visas på en vanlig skärm med 24 bitars färgdjup. Du har därför möjlighet att justera förhandsvisningen av HDR-bilder. Om du behöver skriva ut HDR-bilder eller använda verktyg och filter som inte fungerar med dessa bilder kan du först omvandla dem till bilder med 16 eller 8 bitar per kanal.

Ta foton för HDR-bilder

Högst upp

Tänk på följande när du tar foton som ska kombineras med kommandot Lägg samman till HDR Pro:

- Stabilisera kameran med ett stativ.
- Ta tillräckligt många bilder för att få med hela det dynamiska omfånget i motivet. Försök ta åtminstone fem till sju bilder. Det kan behövas ännu fler exponeringar beroende på motivets dynamiska omfång. Ta allra minst tre foton.
- Skapa olika exponeringar genom att variera slutarhastigheten. Om du ändrar bländaren blir fältdjupet olika i de olika exponeringarna, vilket kan ge sämre resultat. Om du ändrar ISO eller bländare kan det även ge upphov till brus eller vinjetter i bilden.
- I allmänhet är det ingen idé att använda kamerans automatiska motivsökning eftersom exponeringsändringarna är för små.
- De olika fotonas exponeringar ska skilja sig med ett eller två EV-steg (motsvarande ett eller två f-steg).
- Variera inte ljuset genom att t.ex. använda blixt i en exponering men inte i nästa.
- Se till att inget rör sig i det avbildade motivet. Exponeringssammanläggning fungerar bara med olika exponeringar av exakt samma motiv.

Funktioner som stöder HDR-bilder med 32 bitar per kanal

Högst upp

Du kan använda följande verktyg, justeringar och filter med HDR-bilder med 32 bitar per kanal. (Om du behöver fler Photoshop-funktioner kan du konvertera en bild med 32 bitar per kanal till 16 eller 8 bitar per kanal. Om du vill ha kvar originalbilden skapar du en kopia med kommandot Spara som.)

Justeringar Nivåer, Exponering, Nyans/mättnad, Blanda kanaler och Fotofilter.
Obs! *Kommandot Exponering kan visserligen användas med bilder med 8 eller 16 bitar per kanal, men har främst utformats för att justera exponeringen i HDR-bilder med 32 bitar per kanal.*

Blandningslägen Normal, lös upp, mörkare, multiplicera, gör ljusare, mörkare färg, linjär skugga (lägg till), ljusare färg, differens, subtrahera, dela upp, nyans, mättnad, färg och luminans.

Skapa nya dokument med 32 bitar per kanal Alternativet 32 bitar finns på snabbmenyn Bitdjup till höger om snabbmenyn Färgläge i dialogrutan Nytt.

Kommandon på Redigera-menyn Alla kommandon inklusive Fyllning, Linje, Omforma fritt och Omforma.

Filformat Photoshop (PSD, PSB), Radiance (HDR), Portable Bit Map (PBM), OpenEXR och TIFF.
Obs! *I Photoshop kan du öppna och läsa, men inte spara, filer i formatet LogLuv TIFF.*

Filter Medel, Rutoskärpa, Gaussisk oskärpa, Rörelseoskärpa, Radiell oskärpa, Formoskärpa, Ytoskärpa, lägg till brus, Moln, Differensmoln, Linsöverstrålning, Smart skärpa, Oskarp mask, Relief, Ej sammanflätning, NTSC-färger, Högpass, Maximum, Minimum och Förskjutning.

Bildkommandon Bildstorlek, Storlek på arbetsyta, Bildrotation, Beskär, Rensa, Duplicera, Använd bild, Beräkningar och Variabler.

Visa Pixelproportioner (Egna pixelproportioner, Ta bort pixelproportioner, Återställ pixelproportionerna o.s.v.)

Lager Nya lager, duplicerade lager, justeringslager (Nivåer, Lyster, Nyans/mättnad, Blanda kanaler, Fotofilter och Exponering), fyllningslager, lagermasker, lagerstilar, blandningslägen som stöds samt smarta objekt.

Lägen RGB-färg, Gråskala, konvertering till 8 eller 16 bitar/kanal.

Pixelproportioner Stöd för rektangulära och icke-rektangulära dokument.

Markeringar Invertera, Ändra gräns, Omforma markering, Spara markering och Läs in markering.

Verktyg Alla verktyg i verktygslådan utom: Magnetlasso, Trollstav, Smart lagningspensel, Lagningspensel, Röda ögon, Färgersättning, Konsthändelsepensel, Magiskt suddgummi, Bakgrundssuddgummi, Färgpyts, Skugga, Efterbelys och Svamp. Vissa verktyg kan bara användas med blandningslägen som stöds.

Sammanfoga bilder till HDR

Högst upp

Kommandot Lägg samman till HDR Pro kombinerar flera bilder med olika exponering av samma scen och fångar in hela det dynamiska området i en enda HDR-bild. Du kan skapa en sammanfogad bild med 32, 16 eller 8 bitar per kanal. Fullständiga data för HDR-bilden kan däremot endast lagras i filer med 32 bitar per kanal.

HDR-sammanslagning fungerar bäst med foton som är optimerade för processen. Mer information finns i Ta foton för HDR-bilder.

Adobe rekommenderar

Har du en självstudie som du vill dela med dig av?

Självstudievideo: The best new feature in CS5: HDR Pro
Deke McClelland
Förvandla bildnyanser från livliga till surrealistiska.

Utdrag från boken Create HDR images from bracketed exposures
Conrad Chavez
Går igenom HDR-processen från kameran till datorn.

Utdrag från boken Remove ghosting from HDR images
Scott Kelby

Självstudievideo: Explore the enhancements to HDR Pro
Jan Kabili

Ta bort oskärpa från rörliga objekt i en viss scen.

Går igenom alla nya funktioner.

1. Gör något av följande:
   - (Photoshop) Välj Arkiv > Automatisera > Lägg samman till HDR.
   - (Bridge) Markera bilderna du vill använda och välj Verktyg > Photoshop > Lägg samman till HDR Pro. Gå till steg 5.
2. Klicka på Bläddra i dialogrutan Lägg samman till HDR Pro och markera specifika bilder, eller klicka på Lägg till öppna filer eller välj Använd > Mapp. (Om du vill ta bort ett visst objekt markerar du det i fillistan och klickar på Ta bort.)
3. Om du inte använde något stativ när du tog bilderna kan du välja Försök att automatiskt justera källbilder.
4. Klicka på OK.
   Obs! *Om det inte finns någon exponeringsmetadata för bilderna anger du värden i dialogrutan Ange EV manuellt.*

   Miniatyrer av källbilderna, och en förhandsvisning av det sammanslagna resultatet visas i en andra dialogruta (Lägg samman till HDR Pro).
5. Välj ett bitdjup för den sammanslagna bilden i förhandsvisningens övre högra hörn.
   Välj 32-bitars om du vill att den sammanslagna bilden ska lagra HDR-bildens hela dynamiska område. 8-bitars eller 16-bitars (ej flyttal) bildfiler kan inte lagra hela omfånget av luminansvärden i en HDR-bild.
6. Mer information om hur du justerar tonomfånget finns i Alternativ för 32-bitars bilder och i Alternativ för 16- eller 8-bitars bilder.
7. (Valfritt) Om du vill spara dina toningsinställningar för framtida bruk kan du välja Förinställning > Spara förinställning. (När du vill använda inställningarna igen väljer du Läs in förinställning.)

Alternativ för 32-bitars bilder

Justera vitpunktsförhandsvisningen av den sammanslagna bilden genom att flytta reglaget under histogrammet. När du flyttar reglaget justeras endast bildens förhandsvisning. Alla HDR-bilddata är kvar i den sammanslagna filen.

Justeringen av förhandsvisningen lagras i HDR-filen och används varje gång du öppnar filen i Photoshop. Du kan justera om vitpunktsförhandsvisningen när som helst genom att välja Visa > Alternativ för 32-bitars förhandsvisning.

Alternativ för 16- eller 8-bitars bilder

HDR-bilder innehåller luminansnivåer som betydligt överstiger det dynamiska omfånget som kan lagras i bilder med 16 eller 8 bitar per kanal. För att skapa en bild med det dynamiska område du vill ha bör du justera exponering och kontrast när du konverterar från 32 bitar per kanal till lägre bitdjup.

Välj någon av följande metoder för tonmappning:

Lokal anpassning Justerar HDR-tonaliteten genom att justera lokala intensitetsregioner i bilden.

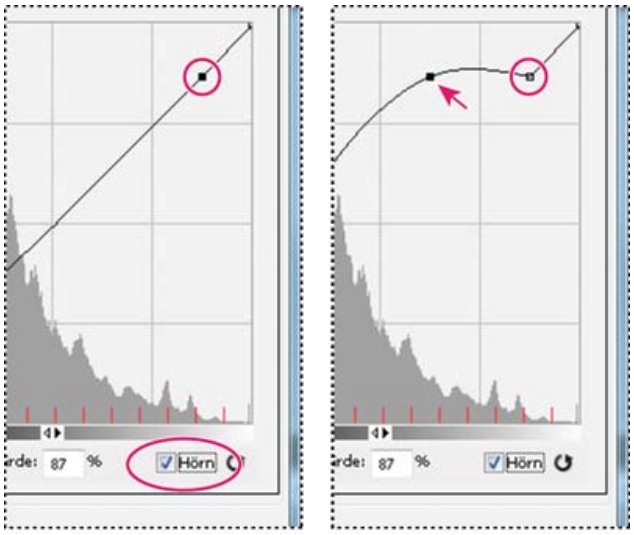
Kantglöd Radie anger storlek på lokala intensitetsregioner. Styrka anger hur långt isär två pixlars tonvärden ska befinna sig för att inte längre ingå i samma intensitetsregion.

Ton och detaljskärpa Det dynamiska området är maximerat vid en gammainställning på 1.0. Lägre inställningar framhäver mellantoner medan högre inställningar framhäver högdagrar och skuggor. Exponeringsvärden återspeglar bländarsteg. Justera skärpan genom att dra reglaget Skärpa, och gör regionerna mörkare eller ljusare genom att dra reglagen Skugga och Högdager.

Färg Lystern ändrar intensiteten för diskreta färger och minskar bortfall för mättade färger. Mättnaden ändrar intensiteten för alla färger i intervallet –100 (monokroma) till +100 (dubbel mättnad).

Toningskurva Visar en justerbar kurva över ett histogram med luminansvärden i den ursprungliga, 32-bitars HDR-bilden. Varje rött märke längs den vågräta axeln representerar ett EV (cirka ett f-stopp).

Obs! *Toningskurva och histogram begränsar och utjämnar som standard dina ändringar från punkt till punkt. Om du vill ta bort begränsningen och använda mer extrema justeringar markerar du alternativet Hörn när du har infogat en punkt på kurvan. När du infogar och flyttar en andra punkt blir kurvan vinklad.*



A B

Justering av toningskurva och histogram med alternativet Hörn

***A.** Infogning av en punkt och val av alternativet Hörn.* ***B.** När du justerar en ny punkt får kurvan en hörnvinkel där alternativet Hörn användes.*

Utjämna histogram Komprimerar HDR-bildens dynamiska omfång och försöker bevara kontrast så gott det går. Den här metoden är automatisk så du behöver inte göra några justeringar.

Exponering och gamma Manuell justering av intensitet och kontrast i HDR-bilden. Justera förstärkning genom att flytta exponeringsreglaget, och kontrast genom att flytta gammareglaget.

Markera komprimering Komprimerar värdena för högdagrar i HDR-bilden så att de faller inom luminositetsomfånget för en bildfil med 8 eller 16 bitar per kanal. Den här metoden är automatisk så du behöver inte göra några justeringar.

Kompensera för rörliga objekt

Om bilder har olika innehåll på grund av att de innehåller rörliga objekt som bilar, människor eller lövverk så väljer du Ta bort fantomskuggor i dialogrutan Lägg samman till HDR.

Photoshop visar en grön kontur runt den miniatyrbild som har bäst tonbalans, och anger därmed basbild. Rörliga objekt i andra bilder tas bort. (Om rörelse sker i väldigt ljusa eller mörka områden får du bättre resultat om du klickar på en annan miniatyrbild där rörliga objekt är bättre exponerade.)

En självstudie om alternativ för att ta bort artefakter finns här. (Anvisningarna om hur du tar bort fantomskuggor börjar 3:00 minuter in i videoklippet.)

Spara eller läsa in kurvor från kameran

Dessa kurvor indikerar hur kamerans sensorer tolkar olika nivåer av inkommande ljus. Som standard beräknar dialogrutan Lägg samman till HDR Pro automatiskt kurvan för en kamera baserat på tonomfånget hos de bilder du lägger samman. Du kan spara den aktuella kurvan och senare använda den på en annan grupp med sammanslagna bilder.

✥ Klicka på kurvmenyn ▾≡ i det övre högra hörnet av dialogrutan Lägg samman till HDR Pro och välj Spara kurva. (Om du vill använda kurvan igen senare väljer du Läs in kurva.)

Konvertera från 32 bitar per kanal till 16 eller 8 bitar per kanal

Om du ursprungligen skapade en 32-bitars bild under sammanläggningen till HDR Pro så kan du senare konvertera den till en 16- eller 8-bitars bild.

1. Öppna en bild med 32 bitar per kanal i Photoshop och välj Bild > Läge > 16 bitar/kanal eller 8 bitar/kanal.
2. Justera exponering och kontrast och skapa en bild med det dynamiska område du vill ha. (Se Alternativ för 16- eller 8-bitars bilder.)
3. Utför konverteringen av den 32-bitars bilden genom att klicka på OK.

Högst upp

Justera visat dynamisk omfång för 32-bitars HDR-bilder

HDR-bilder har ett större dynamiskt omfång än vad som kan visas på standardbildskärmar. När du öppnar en HDR-bild i Photoshop kan den se väldigt mörk eller alltför ljus ut. Du kan justera förhandsvisningen i Photoshop så att HDR-bilden visas utan att högdagrar och skuggor är för mörka eller ljusa. Alternativen för förhandsvisning lagras i HDR-bildfilen (endast PSD, PSB och TIFF) och används varje gång filen öppnas i Photoshop. Själva HDR-bildfilen påverkas inte när du ändrar förhandsvisningen, utan all bildinformation bevaras. Använd funktionen för exponeringsjustering (Bild > Justeringar > Exponering) om du vill ändra exponeringen i en HDR-bild med 32 bitar per kanal.

Du kan visa 32-bitarsvärden på panelen Info genom att klicka på pipettikonen på panelen Info och välja 32 bitar på snabbmenyn.

1. Öppna en HDR-bild med 32 bitar per kanal i Photoshop och välj Visa > Alternativ för 32-bitars förhandsvisning.
2. Dialogrutan Alternativ för 32-bitars förhandsvisning öppnas. Välj ett alternativ på menyn Metod:
   Exponering och gamma Justerar intensitet och kontrast.

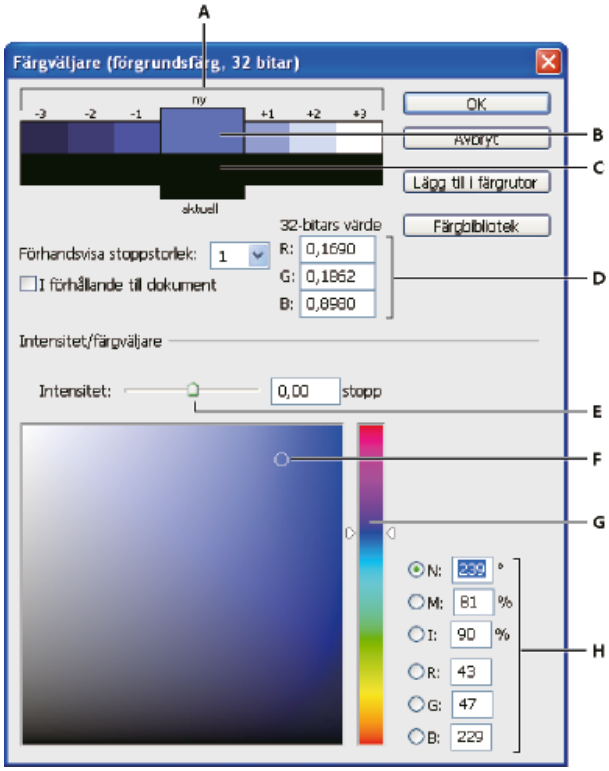
   Markera komprimering Komprimerar värdena för högdagrar i HDR-bilden så att de faller inom luminositetsomfånget för en bildfil med 8 eller 16 bitar per kanal.
3. Om du väljer Exponering och gamma kan du sedan justera intensitet och kontrast för förhandsvisningen genom att flytta skjutreglagen Exponering och Gamma.
4. Klicka på OK.

   Du kan även justera förhandsvisningen av en HDR-bild som är öppen i Photoshop genom att klicka på triangeln i dokumentfönstrets statusfält och välja 32-bitars exponering på snabbmenyn. Ange vitpunkt för visning av HDR-bilden genom att flytta skjutreglaget. Dubbelklicka på skjutreglaget om du vill återställa standardinställningen för exponering. Justeringen gäller bara den aktuella vyn. Du kan alltså öppna samma HDR-bild i flera fönster med olika alternativ för förhandsvisning. När du justerar förhandsvisningen på det här sättet lagras inte ändringarna i HDR-bildfilen.

Högst upp

Om HDR-färgväljaren

Du kan använda HDR-färgväljaren för att visa och välja färger som ska användas i HDR-bilder med 32 bitar per kanal. Precis som i den vanliga Adobe Färgväljaren väljer du en färg genom att klicka i ett färgfält och justera färgreglaget. Du kan använda reglaget för Intensitet om du vill ändra en färgs intensitet så att den matchar intensiteten i färgerna i den HDR-bild som du arbetar med. I förhandsvisningsområdet kan du granska färgrutor av den färg som du har valt för att se hur färgen visas med olika exponering och intensitet.



HDR-färgväljare

***A.** Förhandsvisa område **B.** Justerad färg **C.** Ursprungsfärg **D.** 32–bitars flyttalsvärden **E.** Intensitetsreglage **F.** Vald färg **G.** Färgreglage **H.** Färgvärden*

Visa HDR-färgväljaren

❖ Öppna en bild med 32 bitar per kanal och gör något av följande:

- Klicka på färgvalsrutan för för- eller bakgrundsfärg i verktygslådan.
- Klicka i rutan Ange förgrundsfärg eller Ange bakgrundsfärg i panelen Färg.

Färgväljaren visas också när en funktion begär att du ska välja en färg. Detta gör du till exempel genom att klicka på färgrutan i alternativfältet för vissa verktyg eller på pipetterna i vissa dialogrutor för färgjustering.

Välj färger för HDR-bilder

Den nedre delen av HDR-färgväljaren fungerar på samma sätt som den vanliga färgväljaren när du arbetar med 8- eller 16-bitarsbilder. Välj en färg genom att klicka i färgfältet och flytta färgreglaget för att ändra nyans, eller använd NMI- eller RGB-fälten och ange numeriska värden för en

viss färg. Intensiteten ökar när du flyttar nedifrån och upp, och mättnaden ökar när du flyttar från vänster till höger i färgfältet.

Använd reglaget för intensitet om du vill ändra färgens intensitet. Färgvärdet plus intensitetsvärdet konverteras till 32-bitars flyttalsvärden i HDR-dokumentet.

1. Välj en färg genom att klicka i färgfältet och flytta färgreglaget, eller ange numeriska NMI- eller RGB-värden, på samma sätt som i Adobe Färgväljaren.
2. Flytta reglaget för intensitet om du vill öka eller minska färgens intensitet. I de nya förhandsvisningsrutorna överst i färgväljaren kan du se hur resultatet påverkas om du ökar eller minskar stoppen för den färg som du har valt.

   Det finns en korrelation mellan intensitetsstoppen och exponeringsinställningsstoppen. Om du ökar HDR-bildens exponeringsinställning med två stopp och minskar intensitetsstoppen med två återges samma färg som om både exponeringen och färgintensiteten i HDR-bilden hade värdet 0.

   Om du känner till de exakta 32-bitars RGB-värdena för den färg som du vill använda kan du ange dem direkt i motsvarande fält.
3. (Valfritt) Justera inställningar för förhandsvisningsområdet.
   Förhandsvisa stoppstorlek Anger stoppstegen för varje förhandsvisningsruta. Inställningen 3 resulterar exempelvis i rutorna -9, -6, -3, +3, +6, +9. Med hjälp av dessa färgrutor kan du förhandsvisa den färg som du har valt med olika exponeringsinställningar.

   I förhållande till dokument Använd det här alternativet om du vill justera förhandsvisningsrutorna så att de återspeglar bildens aktuella exponeringsinställning. Om dokumentets exponering exempelvis är högre blir den nya förhandsvisningsrutan ljusare än den färg som du har valt i färgväljarens färgfält, så att du ser hur färgen ser ut med den högre exponeringen. Om den aktuella exponeringsinställningen är 0 (standardinställningen) påverkas inte den nya rutan om du markerar eller avmarkerar det här alternativet.
4. (Valfritt) Klicka på Lägg till i färgrutor om du vill lägga till den valda färgen på panelen Färgrutor.
5. Klicka på OK.

Måla i HDR-bilder

Högst upp

Du kan redigera och lägga till effekter i HDR-bilder med 32 bitar per kanal med hjälp av följande Photoshop-verktyg: Pensel, Ritstift, Penna, Form, Klonstämpel, Mönsterstämpel, Suddgummi, Övertoning, Oskärpa, Skärpa, Smeta ut och Händelsepensel. Du kan också använda textverktyget för att lägga till textlager med 32 bitar per kanal i en HDR-bild.

När du redigerar eller målar i HDR-bilder kan du förhandsvisa arbetet med olika exponeringsinställningar med hjälp av reglaget för 32-bitarsexponering i dokumentinformationsområdet eller i dialogrutan Alternativ för 32-bitars förhandsvisning (Visa > Alternativ för 32-bitars förhandsvisning). Du kan också använda HDR-färgväljaren och förhandsvisa den förgrundsfärg som du har valt med olika intensitetsinställningar för att matcha olika exponeringsinställningar i en HDR-bild.

1. Öppna en HDR-bild.
2. (Valfritt) Ange exponeringen för bilden. Se Justera visat dynamisk omfång för 32-bitars HDR-bilder.
3. Om du använder verktyget Pensel eller Penna klickar du på förgrundsfärgen för att öppna HDR-färgväljaren och väljer en färg. Om du använder textverktyget klickar du på färgrutan i alternativfältet för textverktygen för att ange textfärgen.
   Förhandsvisningsområdet i HDR-färgväljaren gör det lättare att välja och justera en förgrundsfärg i förhållande till olika exponeringsinställningar i HDR-bilden. Se Om HDR-färgväljaren.
   Om du vill visa effekterna av att måla med olika HDR-exponeringar klickar du på Fönster > Ordna > Nytt fönster för att öppna parallella vyer av samma HDR-bild och anger sedan olika exponeringar för varje fönster med hjälp av exponeringsreglaget i området för dokumentets statusfält.

Fler hjälpavsnitt

Justera HDR-exponering och HDR-toning

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Lägga till specialfärgeffekter i bilder

Tunna ut färger
Invertera färger
Skapa en svartvit bild med två värden
Färgreducera en bild
Använda en övertoningskarta för en bild

Tunna ut färger

Högst upp

Med kommandot Tunna ut konverterar du en färgbild till en gråskalebild i samma färgläge. Du tilldelar till exempel samma röda, gröna och blå värden till varje pixel i en RGB-bild. Ljushetsvärdet för varje pixel ändras inte.

Kom ihåg att kommandot Tunna ut ändrar den ursprungliga bildinformationen i bakgrundslagret permanent. Det här kommandot har samma effekt som när du anger värdet -100 för Mättnad i justeringen Nyans/mättnad. Använd ett justeringslager för nyans/mättnad för ickeförstörande redigering.

Obs! *Om du arbetar med en bild som innehåller flera lager, påverkas endast det valda lagret när du använder kommandot Tunna ut.*

✤ Välj Bild > Justeringar > Tunna ut.

Invertera färger

Högst upp

Med justeringen Invertera inverterar du färgerna i en bild. Du kan använda Invertera som en del av processen att skapa en kantmask att använda vid skärpeeffekter och andra justeringar i valda delar av bilden.

Obs! *Eftersom färgfilm innehåller en orange mask i basen, går det inte att skapa korrekta positiva bilder från inlästa färgnegativ med hjälp av justeringen Invertera. Se till att du använder rätt inställningar för färgnegativ när du läser in film.*

När du inverterar en bild, konverteras intensitetsvärdet för varje pixel i kanalerna till dess motsatta värde i skalan som innehåller 256 steg. En pixel på en positiv bild med värdet 255 får exempelvis värdet 0 och en pixel med värdet 5 får värdet 250.

Gör något av följande:

- Klicka på ikonen Invertera (CS5) eller (CS6) på panelen Justeringar.
- Välj Lager > Nytt justeringslager > Invertera. Klicka på OK i dialogrutan Nytt lager.
  Obs! *Du kan också välja Bild > Justeringar > Invertera. Kom ihåg att justeringarna utförs direkt på bildlagret och att bildinformation försvinner om du använder den här metoden.*

Skapa en svartvit bild med två värden

Högst upp

Med justeringen Tröskelvärde konverterar du gråskale- eller färgbilder till svartvita bilder med hög kontrast. Du kan ange en viss nivå som tröskelvärde. Alla bildpunkter som är ljusare än tröskelvärdet konverteras till vitt och alla bildpunkter som är mörkare konverteras till svart.

1. Gör något av följande:
   - Klicka på ikonen Tröskelvärde på panelen Justeringar.
   - Välj Lager > Nytt justeringslager > Tröskelvärde. Klicka på OK i dialogrutan Nytt lager.

   På panelen Justeringar (CS5) eller Egenskaper (CS6) visas ett histogram över ljusstyrkenivåerna för den aktuella markeringens pixlar.

   Obs! *Du kan också välja Bild > Justeringar > Tröskelvärde. Kom ihåg att justeringarna utförs direkt på bildlagret och att bildinformation försvinner om du använder den här metoden.*
2. Dra reglaget under histogrammet på panelen Justeringar (CS5) eller Egenskaper (CS6) tills dess att den tröskelvärdesnivå du vill ha visas. När du drar ändras bildens utseende i enlighet med den nya inställningen för tröskelvärde.

Färgreducera en bild

Högst upp

Med justeringen Färgreduktion kan du ange antalet tonnivåer (eller intensitetsvärden) för varje kanal i en bild och sedan justera pixlarna till närmaste matchande nivå. Om du till exempel väljer två toningsnivåer i en RGB-bild får du sex färger: två för rött, två för grönt och två för blått.

Den här justeringen är användbar när du vill skapa specialeffekter, till exempel stora platta områden i ett fotografi. Effekterna är tydligast när du minskar antalet gråvåer i en gråskalebild men du får även intressanta effekter i färgbilder.

Om du vill använda ett bestämt antal färger i en bild, kan du konvertera bilden till gråskala och ange det antal nivåer du vill använda. Konvertera sedan tillbaka bilden till det tidigare färgläget och ersätt gråtonerna med de färger du vill använda.

1. Gör något av följande:
   - Klicka på ikonen Färgreduktion på panelen Justeringar.
   - Välj Lager > Nytt justeringslager > Färgreduktion.

   Obs! *Du kan också välja Bild > Justeringar > Färgreduktion. Kom ihåg att justeringarna utförs direkt på bildlagret och att bildinformation försvinner om du använder den här metoden.*
2. Flytta reglaget Nivåer eller ange det antal toningsnivåer du vill ha på panelen Justeringar (CS5) eller Egenskaper (CS6).

Högst upp

Använda en övertoningskarta för en bild

Med justeringen Övertoningskarta omvandlas ett gråskaleområde i en bild till färger i en övertoning med samma antal nivåer. Om du till exempel anger en övertoning med två färger, omvandlas skuggorna i bilden till övertoningens ena ändpunktsfärg, högdagrarna till den andra ändpunktsfärgen och mellantonerna till färgtonerna mellan dessa färger.

1. Gör något av följande:
   - Klicka på ikonen Övertoningskarta på panelen Justeringar.
   - Välj Lager > Nytt justeringslager > Övertoningskarta. Klicka på OK i dialogrutan Nytt lager.

   Obs! *Du kan också välja Bild > Justeringar > Övertoningskarta. Kom ihåg att justeringarna utförs direkt på bildlagret och att bildinformation försvinner om du använder den här metoden.*
2. Ange den övertoning som du vill använda på panelen Justeringar (CS5) eller Egenskaper (CS6):
   - Klicka på triangeln till höger om övertoningen för att välja från en lista med övertoningar. Välj önskad övertoning genom att klicka på den och klicka sedan på ett tomt område på panelen Justeringar (CS5) eller Egenskaper (CS6) så att listan stängs. Information om hur du anpassar övertoningslistan finns i avsnittet Arbeta med Förinställningshanteraren.
   - Om du vill redigera den övertoning som visas klickar du på den och modifierar sedan den befintliga övertoningen eller skapar en med hjälp av Övertoningsredigeraren. (Se Skapa en mjuk övertoning.)

   Som standard omvandlas bildens skuggor, mellantoner och högdagrar till startfärgen (vänster), mellanfärgerna och slutfärgen (höger) i övertoningen.
3. Välj ett, båda eller inget av övertoningsalternativen:
   Gitter Lägger till slumpmässigt brus om du vill jämna till övertoningens utseende och minska förekomsten av ränder.

   Invertera Byter riktning på övertoningen och inverterar övertoningskartan.

Fler hjälpavsnitt

Justera nyans och mättnad

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Använda justeringen Färgbalans

Använda justeringen Färgbalans
Ändra färgbalansen med kommandot Fotofilter

Använda justeringen Färgbalans

Högst upp

Med kommandot Färgbalans ändrar du det övergripande förhållandet mellan färger på en bild, i syfte att göra en generell färgkorrigering.

1. Se till att den sammansatta kanalen är vald på panelen Kanaler. Det här kommandot är endast tillgängligt när du visar den sammansatta kanalen.
2. Gör något av följande:
   - Klicka på ikonen Färgbalans på panelen Justeringar.
   - Välj Lager > Nytt justeringslager > Färgbalans. Klicka på OK i dialogrutan Nytt lager.

   Obs! *Du kan också välja Bild > Justeringar > Färgbalans. Kom ihåg att justeringarna utförs direkt på bildlagret och att bildinformation försvinner om du använder den här metoden.*
3. Välj det alternativ på panelen Justeringar (CS5) eller Egenskaper (CS6) – Skuggor, Mellantoner eller Högdagrar – som motsvarar det tonomfång där du vill göra korrigeringarna.
4. (Valfritt) Bevara luminiscens så att bildens luminiscensvärde inte påverkas när du korrigerar färgerna. På så sätt bevarar du bildens tonbalans.
5. Dra i ett reglage i riktning mot en färg vars andel du vill öka på bilden, eller i riktning från en färg vars andel du vill minska.

   Värdena ovanför färgfälten anger färgförändringarna för kanalerna rött, grönt och blått. (För Lab-bilder anges värden för kanalerna A och B.) Värdena kan ligga mellan -100 och +100.

Ändra färgbalansen med kommandot Fotofilter

Högst upp

Justeringen Fotofilter härmar tekniken att placera ett färgat filter på kamerans lins för att justera färgbalansen och färgtemperaturen på det ljus som släpps igenom linsen och exponerar filmen. Med Fotofilter kan du välja en färg som är förinställd att tillämpa en nyansjustering på en bild. Om du vill använda en egen färgjustering kan du med justeringen Färgfilter ange en färg med Adobe Färgväljaren.

1. Gör något av följande:
   - Klicka på ikonen Fotofilter (CS5) eller (CS6) på panelen Justeringar.
   - Välj Lager > Nytt justeringslager > Fotofilter. Klicka på OK i dialogrutan Nytt lager.

   Obs! *Du kan också välja Bild > Justeringar > Fotofilter. Kom ihåg att justeringarna utförs direkt på bildlagret och att bildinformation försvinner om du använder den här metoden.*
2. Välj filterfärg, antingen ett eget filter eller en förinställning, på panelen Justeringar (CS5) eller Egenskaper (CS6). För ett eget filter väljer du alternativet Färg, klicka på färgrutan och använder Adobe Färgväljaren för att ange en färg för ett eget färgfilter. För ett förinställt filter väljer du alternativet Filter och väljer sedan någon av följande förinställningar på menyn Filter:
   Varmt filter (85 och LBA) eller Svalt filter (80 och LBB) Färgomvandlingsfilter som anpassar vitbalansen i en bild. Om en bild togs med en lägre färgtemperatur på ljuset (gulaktigt) gör svalfiltret (80) att bildens färger blir mer blå för att kompensera för belysningens lägre färgtemperatur. Omvänt gäller att om bilden togs i ljus med en högre färgtemperatur (blåaktigt) gör varmfiltret att bildens färger blir varmare för att kompensera för belysningens högre ljustemperatur.

   Varmt filter (81) eller Svalt filter (82) Ljusbalanserande filter för mindre justeringar av en bilds färgkvalitet. Varmfiltret (81) gör bilden varmare (mer gul), medan svalfiltret (82) gör bilden svalare (mer blå).

   Enskilda färger Gör en nyansjustering i bilden efter den förinställda färg som du väljer. Ditt färgval beror på hur du använder justeringen Fotofilter. Om din bild har en färgskiftning kan du välja en komplementär färg för att neutralisera färgskiftningen. Du kan också använda färger för att åstadkomma speciella färgeffekter eller förbättringar. Färgen Hav simulerar t.ex. den grönblå färg vi associerar med undervattensfoton.

   Kontrollera att Förhandsvisa har markerats om du vill visa resultatet av att använda ett färgfilter. Om du inte vill att bilden ska bli mörkare av att färgfiltret används ska du se till att markera alternativet Bevara luminiscens.
3. Om du vill justera den mängd färg som används på bilden använder du reglaget Täthet eller anger ett procenttal i rutan Täthet. En högre täthet innebär en starkare färgjustering.

Fler hjälpavsnitt

Justera bildens färg och ton i CS6

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Använda intensitets-/kontrastjusteringar

Använda justeringen Intensitet/kontrast

Använda justeringen Intensitet/kontrast

Högst upp

Med justeringen Intensitet/kontrast kan du göra enkla justeringar av en bilds tonomfång. Om du flyttar reglaget för intensitet åt höger ökar tonvärdena och bildens högdagrar förstärks, och om du flyttar reglaget åt vänster minskar värdena och bildens skuggor förstärks. Med reglaget för kontrast ökar du eller minskar tonomfånget i bilden.

I normalt läge, på samma sätt som med Nivåer och Kurvor, görs proportionella (icke-linjära) justeringar av bildlager med Intensitet/kontrast. Om kryssrutan Använd äldre är markerad ökar eller minskar du bara alla pixelvärden när du justerar intensiteten med Intensitet/kontrast. Eftersom detta kan ge upphov till urklippning eller detaljförlust i områden med högdagrar eller skuggor bör du inte använda kommandot Intensitet/kontrast i läget Använd äldre om du arbetar med fotografiska bilder (men det kan vara användbart för att redigera masker eller vetenskapliga bilder).

Obs! *Kryssrutan Använd äldre markeras automatiskt om du använder Intensitet/kontrast när du redigerar justeringslager som skapats i tidigare versioner av Photoshop.*

1. Gör något av följande:

   - Klicka på ikonen Intensitet/kontrast på panelen Justeringar.
   - Välj Lager > Nytt justeringslager > Intensitet/kontrast. Klicka på OK i dialogrutan Nytt lager.

   Obs! *Du kan också välja Bild > Justeringar > Intensitet/kontrast. Kom ihåg att justeringarna utförs direkt på bildlagret och att bildinformation försvinner om du använder den här metoden.*

2. Dra reglagen på panelen Justeringar (CS5) eller Egenskaper (CS6) för att justera intensiteten och kontrasten.

   Du minskar nivån genom att dra reglaget åt vänster och ökar den genom att dra det åt höger. Siffrorna till höger om reglagen avspeglar värdena för intensitet och kontrast. Värdeintervallet är -150 till +150 för intensitet och -50 till +100 för kontrast.

Fler hjälpavsnitt

Justera bildens färg och ton i CS6

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Justerings- och fyllningslager

Om justeringslager och fyllningslager
Skapa och begränsa justerings- och fyllningslager
Redigera eller lägga samman justerings- och fyllningslager

Högst upp

Om justeringslager och fyllningslager

Med ett justeringslager kan du använda färg- och tonjusteringar på bilden utan att permanent ändra pixelvärden. I stället för att göra en nivå- eller kurvjustering direkt i bilden kan du t.ex. skapa ett justeringslager för nivåer eller kurvor. Färg- och tonjusteringarna sparas i justeringslagret och används i alla underliggande lager. Du kan korrigera flera lager med en enda justering i stället för att justera varje lager separat. Du kan när som helst ångra dina ändringar och återställa originalbilden igen.

Med fyllningslager kan du fylla ett lager med en enhetlig färg, en övertoning eller ett mönster. Till skillnad från justeringslager påverkar inte fyllningslager de underliggande lagren.

Det finns följande fördelar med justeringslager:

- Icke-förstörande redigering. Du kan prova olika inställningar och ändra justeringslagret när du vill. Du kan också minska justeringens effekt genom att sänka justeringslagrets opacitet.
- Selektiv redigering. Du kan måla på bildmasken i ett justeringslager om du vill använda en justering på en del av bilden. Senare kan du styra vilka delar av bilden som ska justeras genom att ändra lagermasken. Du kan variera justeringen genom att måla på masken med olika toner av grått.
- Du kan använda samma justeringar på flera bilder. Kopiera och klistra in justeringslager i andra bilder om du vill använda samma färg- och tonjusteringar.

Justeringslager har till stor del samma egenskaper som andra lager. Du kan justera deras opacitet och blandningsläge och du kan gruppera dem om du vill använda justeringen på vissa lager. Dessutom kan du göra dem synliga respektive osynliga om du vill använda eller förhandsvisa effekten.

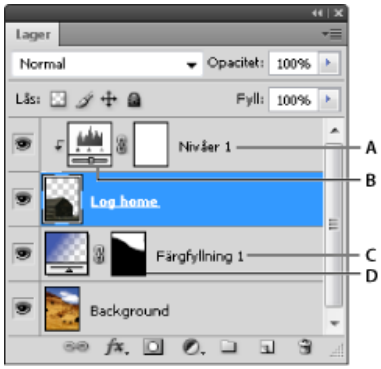
Originalbild (vänster). Justeringslager som används endast på ladan och förhöjer detaljer på den (mitten). Justeringslager som används på hela bilden, gör den ljusare och pixelerar molnen (höger).

Eftersom justeringslager innehåller justeringsdata och inte pixlar blir filerna betydligt mindre jämfört med vanliga pixellager. Om du arbetar med en väldigt stor fil kan det dock hända att du vill minska filens storlek genom att lägga samman justeringslagren till pixellager.

Högst upp

Skapa och begränsa justerings- och fyllningslager

Justerings- och fyllningslager har samma alternativ för opacitet och blandningslägen som bildlager. Du kan ordna om, ta bort, dölja och duplicera dem precis som med bildlager.



Justerings- och fyllningslager

***A.** Justeringslager som enbart begränsas till loggat lager **B.** Lagerminiatyr **C.** Fyllningslager **D.** Lagermask*

Skapa ett justeringslager

✥ Gör något av följande:

- Klicka på knappen Nytt justeringslager längst ned på panelen Lager och välj önskad typ av justeringslager.
- Välj Lager > Nytt justeringslager och välj ett alternativ. Ange ett namn för lagret, ange lageralternativ och klicka på OK.
- (Photoshop CS5) Klicka på en justeringsikon eller markera en justeringsförinställning på panelen Justeringar.

Om du vill begränsa effekterna av ett justeringslager till specifika bildlager markerar du bildlagren, väljer Lager > Ny > Grupp från lager, och ändrar blandningsläget från Gå igenom till något annat. Placera sedan justeringslagret överst i lagergruppen.

Skapa ett fyllningslager

✥ Gör något av följande:

- Välj Lager > Nytt fyllningslager och välj ett alternativ. Ange ett namn för lagret, ange lageralternativ och klicka på OK.
- Klicka på knappen Nytt justeringslager längst ned på panelen Lager och välj önskad typ av fyllningslager.
  Enfärgad Fyller justeringslagret med aktuell förgrundsfärg. Använd färgväljaren om du vill byta fyllningsfärg.

  Övertoning Du kan visa Övertoningsredigeraren genom att klicka på övertoningen eller klicka på den omvända pilen och välja en övertoning på popup-panelen. Ange ytterligare alternativ vid behov. Stil anger övertoningens form. Vinkel anger den vinkel som ska användas för övertoningen. Skala ändrar storleken på övertoningen. Invertera byter riktning på övertoningen. Gitter reducerar ränder genom att använda gitter på övertoningen. Justera med lager använder markeringsramen för lagret för att beräkna övertoningsfyllningen. Du kan flytta övertoningens mittpunkt genom att dra i bildfönstret.

  Mönster Klicka på mönstret och välj ett mönster på popup-panelen. Klicka på Skala och ange ett värde eller dra reglaget. Klicka på Fäst mot startpunkt om du vill att mönstrets startpunkt ska vara samma som dokumentets. Markera Länka med lager om du vill att mönstret ska flyttas tillsammans med lagret. När Länka med lager har valts kan du dra bilden för att placera mönstret medan dialogrutan Mönsterfyllning är öppen.

Begränsa justerings- och fyllningslager till specifika områden

Du kan begränsa justerings- och fyllningslager till specifika områden med hjälp av lagermasker. Som standard har justerings- och fyllningslager automatiskt lagermasker, vilket anges av maskikonen till höger om lagrets miniatyrbild. (Avmarkera Lägg till mask som standard på panelmenyn Justeringar om du vill skapa justeringslager utan lagermasker.)

Information om hur du kan ändra form på en mask i ett befintligt lager finns i Redigera en lagermask. Gör något av följande om du vill skapa ett nytt justerings- eller fyllningslager med en mask som har en viss form.

Skapa en mask för ett justerings- eller fyllningslager med hjälp av en markering eller bana

1. Gå till panelen Lager och markera det lager på vilket du vill använda justerings- eller fyllningslagret.
2. Skapa en bildpunktsmarkering i bilden, eller skapa och markera en sluten bana.

   En markering begränsar det nya justerings- eller fyllningslagret med en lagermask. En bana begränsar det nya justerings- eller fyllningslagret med en lagermask.
3. Skapa ett justerings- eller fyllningslager.

Skapa en justeringslagermask med hjälp av ett färgintervall

Funktionen Färgområde är nyttig om du vill skapa ett markeringsområde utifrån färgprover i en bild, men ger dig även möjlighet att skapa en justeringslagermask. Mer information finns i Välja ett färgområde.

1. Välj på panelen Lager det lager för vilket du vill använda justeringslagret.
2. Lager > Nytt justeringslager och välj en justeringstyp.
3. Klicka på Färgområde på panelen Masker (CS5) eller i avsnittet Masker på panelen Egenskaper (CS6).
4. Välj Färgprover på menyn Markera i dialogrutan Färgområde.
5. Välj Lokaliserade färgkluster för att skapa en mask som baseras på olika färgområden i bilden.
6. Ange visningsalternativet Markering och ange Ingen för alternativet Förhandsvisa markering.
7. Klicka på ett färgområde i bilden.

   Om du vill använda flera områden håller du ned Skift för att aktivera pluspipetten. Håll ned Alt om du vill aktivera minuspipetten.

   När du klickar på bildområden kan du förhandsvisa masken i dialogrutan Färgområde. Vita områden är omaskerade pixlar, svarta områden är maskerade och grå områden är delvis maskerade.

8. Använd reglaget Överstrålning om du vill öka eller minska intervallet för provfärger som ingår i det maskerade området. Med reglaget Område anger du hur nära provpunkterna en färg måste vara för att inkluderas i masken. När du har justerat masken klickar du på OK för att stänga dialogrutan Färgområde.
9. Du kan ändra justeringen på panelen Justeringar (CS5) eller panelen Egenskaper (CS6).

   Justeringen används bara för de omaskerade (eller delvis maskerade) områdena i bilden. Du kan klicka på Färgområde igen, om du vill ändra justeringslagermasken mer.

Högst upp

Redigera eller lägga samman justerings- och fyllningslager

Redigera justerings- och fyllningslager

Du kan redigera en inställning av ett justerings- eller fyllningslager Du kan även redigera masken i ett justerings- eller fyllningslager om du vill styra vilken effekt lagret har på bilden. Alla områden i ett justerings- eller fyllningslager är normalt ”avmaskerade” och därigenom synliga. (Se Om lager och vektormasker.)

Ändra alternativ för justerings- och fyllningslager

1. Gör något av följande:
   - Dubbelklicka på miniatyrbilden för justerings- eller fyllningslagret på panelen Lager.
   - Välj Lager > Lagerinnehåll.
2. Utför ändringarna på panelen Justeringar (CS5) eller panelen Egenskaper (CS6).
   Obs! *Inverterade justeringslager saknar redigerbara inställningar.*

Lägga samman justerings- eller fyllningslager

Det finns flera sätt att lägga samman ett justerings- eller fyllningslager: med lagret nedanför det, med lagren i dess eget grupperade lager, med andra markerade lager eller med alla andra synliga lager. Däremot kan du inte använda ett justerings- eller fyllningslager som mållager för en sammanslagning. När du lägger samman ett justerings- eller fyllningslager med lagret nedanför så rastreras justeringarna och tillämpas permanent på det sammanslagna lagret. Du kan även rastrera ett fyllningslager utan att lägga samman det. (Se Rastrera lager.)

Justerings- och fyllningslager vars masker enbart innehåller vita värden ökar inte filstorleken nämnvärt,. Dessa justeringslager behöver alltså inte läggas samman för att spara filutrymme.

Fler hjälpavsnitt

Göra lokala justeringar i Camera Raw

Justera bildens färg och ton

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Justera nyans och mättnad

Använd justering av nyans/mättnad
Justera färgmättnad med Lyster
Justera färgmättnad i bildområden

Med kommandot Nyans/mättnad kan du justera nyansen, mättnaden och ljusstyrkan för en uppsättning färger i en bild, eller justera samtliga färger i en bild samtidigt. Den här justeringen är särskilt användbar för att anpassa färger i en CMYK-bild så att de ligger inom tonomfånget för en utdataenhet.

Du kan spara inställningarna för nyans/mättnad på panelen Justeringar (CS5) eller panelen Egenskaper (CS6) och läsa in dem för användning flera gånger. Läs mer i Spara justeringsinställningar och Använda justeringsinställningar igen.

Mer information om bildjusteringar finns i Justera bildens färg och ton i CS6.

Högst upp

Använd justering av nyans/mättnad

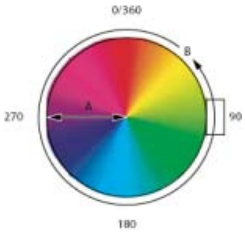
1. Gör något av följande:
   - Klicka på ikonen Nyans/mättnad på panelen Justeringar.
   - (CS5) Klicka på en förinställning för Nyans/mättnad på panelen Justeringar.
   - Välj Lager > Nytt justeringslager > Nyans/mättnad. Klicka på OK i dialogrutan Nytt lager.

   De två färgfälten i dialogrutan motsvarar färgerna i den ordning de förekommer i färgcirkeln. I det övre färgfältet visas färgen före korrigering och i det nedre fältet visas hur korrigeringen påverkar alla nyanser vid full mättnad.

   Obs! *Du kan också välja Bild > Justeringar > Nyans/mättnad. Kom ihåg att justeringarna utförs direkt på bildlagret och att bildinformation försvinner om du använder den här metoden.*

2. Välj i menyn till höger om verktyget för justering på bild på panelen Justeringar (CS5) eller panelen Egenskaper (CS6) :
   - Välj Master om du vill ställa in alla färger samtidigt.
   - Välj något av de övriga förinställda färgområdena som visas för den färg du vill ställa in. Om du vill ändra färgomfånget läser du i Ange färgomfånget som justeras i Nyans/mättnad.
   - (CS6) Välj en förinställning för Nyans/mättnad i förinställningsmenyn.
3. Ange ett värde för Nyans eller dra reglaget tills du är nöjd med färgen.

   De värden som visas i rutan motsvarar rotationen i grader kring färgcirkeln i förhållande till pixelns ursprungsfärg. Ett positivt värde motsvarar en medsols rotation och ett negativt värde motsvarar en motsols rotation. Värdena kan ligga mellan -180 och +180.



Färgcirkel
A. *Mättnad* ***B.*** *Nyans*

Du kan också välja verktyget för justering på bild på panelen Justeringar (CS5) eller panelen Egenskaper (CS6) och sedan Ctrl-klicka (Windows) eller Kommando-klicka (Mac OS) på en färg i bilden. Dra vänster eller höger i bilden för att ändra nyansen.

4. Ange ett värde under Mättnad eller dra i reglaget, åt höger om du vill öka mättnaden och åt vänster om du vill minska den.

   Färgerna byts ut mot färger längre ifrån eller närmare färgcirkelns mittpunkt. Värdena kan ligga mellan -100 (procentandel av avmättnad, dovare färger) och +100 (procentandel av ökad mättnad).

Du kan också välja verktyget för justering på bild på panelen Justeringar (CS5) eller panelen Egenskaper (CS6) och sedan klicka på en färg i bilden. Dra åt vänster eller höger i bilden för att öka eller minska mättnaden för det färgområde som innehåller den aktuella pixeln.

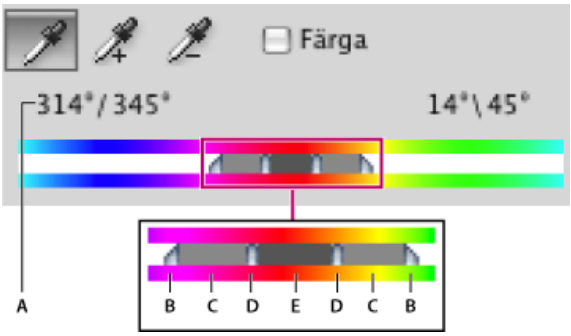
5. Ange ett värde under Ljushet eller dra i reglaget, åt höger om du vill öka ljusheten (lägga till vit i en färg) och åt vänster om du vill minska den (lägga till svart i en färg). Värdena kan ligga mellan -100 (procent svart) och +100 (procent vitt).

Obs! *Klicka på knappen Återställ om du vill ångra en inställning för Nyans/mättnad på panelen Justeringar (CS5) eller panelen Egenskaper (CS6).*

Ange färgomfånget som justeras i Nyans/mättnad

1. Använd justering av nyans/mättnad.
2. Välj en färg i menyn till höger om verktyget för justering på bild på panelen Justeringar (CS5) eller panelen Egenskaper (CS6) .

   Fyra färgcirkelvärden visas (i grader) på panelen Justeringar (CS5) eller panelen Egenskaper (CS6). Dessa motsvarar de justeringsreglage som visas mellan färgfälten. De två inre lodräta reglagen definierar färgområdet. De två yttre triangelreglagen visar var justeringarna i ett färgområde "faller bort" (*faller bort* en uppmjukning eller gradvis övergång av justeringarna i stället för en tydlig skillnad mellan på och av för justeringarna).
3. Använd antingen pipetterna eller justeringsreglagen om du vill ändra färgområdet.
   - Klicka eller dra i bilden med pipetten för att markera ett färgområde. Om du vill utvidga färgområdet klickar eller drar du i bilden med pipetten Lägg till i prov . Om du vill minska färgområdet klickar eller drar du i bilden med pipetten Dra ifrån prov . När pipettverktyget är valt kan du även lägga till området genom att trycka ned Skift eller subtrahera från området genom att hålla ned Alt.
   - Dra i någon av de vita triangelreglagen om du vill justera mängden färgreducering (justeringsluddning) utan att påverka området.
   - Dra området mellan triangeln och det lodräta fältet om du vill anpassa området utan att påverka mängden färgreducering.
   - Dra det mellersta fältet för att flytta hela justeringsreglaget (som inkluderar trianglarna och de lodräta fälten) för att välja ett annat färgområde.
   - Dra något av de vita lodräta fälten för att justera färgkomponentens område. Att flytta ett lodrätt fält från mitten av justeringsreglaget och närmare en triangel utvidgar färgområdet och minskar färgreduceringen. Att flytta ett lodrätt fält närmare mitten av justeringsreglaget och bort från en triangel minskar färgområdet och ökar färgreduceringen.
   - Håll ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och dra i färgfältet så att en annan färg visas i fältets mittenavsnitt.



Nyans/mättnad, inställningsreglage
A. *Värden för nyansreglage* ***B.*** *Justera utfall utan att påverka färgomfång* ***C.*** *Justera färgomfång utan att påverka utfall* ***D.*** *Justera omfång för färg och utfall* ***E.*** *Flyttar hela reglaget*

Om du ändrar justeringsreglaget så att det påverkar ett annat färgområde, visas detta genom att namnet på menyn Redigera ändras. Om du till exempel väljer Gul och ändrar färgens område så att den hamnar i den röda delen av färgfältet, ändras namnet till Röd 2. Du kan konvertera högst sex av de enskilda färgområdena till varianter av samma färgområde (till exempel Röd till och med Röd 6).

Som standard är färgområdet när du väljer en färgkomponent 30 brett, med 30 färgreducering åt båda håll. Ett för lågt reduceringsvärde kan medföra ränder i bilden.

Färga en gråskalebild eller skapa en enkelfärgseffekt

1. (Valfritt) Om du färglägger en gråskalebild väljer du Bild > Läge > RGB-färg för att konvertera bilden till RGB.
2. Använd justering av nyans/mättnad.
3. Välj alternativet Färga på panelen Justeringar (CS5) eller panelen Egenskaper (CS6). Om förgrundsfärgen är svart eller vit omvandlas bilden till en röd nyans (0°). Om förgrundsfärgen inte är röd eller vit omvandlas bilden till den aktuella förgrundsfärgens nyans. Ljushetsvärdet för varje pixel ändras inte.
4. (Valfritt) Använd skjutreglaget för nyans när du vill välja en ny färg. Med reglagen Mättnad och Ljushet kan du ställa in pixlarnas mättnad och

ljushet.

Justera färgmättnad med Lyster

Högst upp

Med Lyster justeras mättnaden så att bortfallet minimeras då färgen når sin fulla mättnad. Med den här justeringen ökar mättnaden för mindre mättade färger mer än för de färger som redan är mättade. Med Lyster förhindrar du också att hudnyanser blir för mättade.

1. Gör något av följande:
   - Klicka på ikonen Lyster på panelen Justeringar.
   - Välj Lager > Nytt justeringslager > Lyster. Ange ett namn på lysterjusteringslagret och klicka på OK i dialogrutan Nytt lager.

   Obs! *Du kan också välja Bild > Justeringar > Lyster. Kom ihåg att justeringarna utförs direkt på bildlagret och att bildinformation försvinner om du använder den här metoden.*

2. Dra lysterreglaget på panelen Justeringar (CS5) eller panelen Egenskaper (CS6) för att öka eller minska färgmättnaden utan bortfall när färgerna blir mer mättade. Gör sedan något av följande:
   - Om du vill justera mindre mättade färger mer, och förhindra att färger faller bort när de blir totalt mättade, flyttar du lysterreglaget åt höger.
   - Om du vill använda samma mättnadsjustering för alla färger oavsett deras aktuella mättnad, flyttar du mättnadsreglaget. I vissa fall kan den här metoden ge upphov till mindre gitter än förändring med hjälp av mättnadsreglaget för Nyans/mättnad på panelen Justeringar eller i dialogrutan Nyans/mättnad.
   - Om du vill minska mättnaden flyttar du lyster- eller mättnadsreglaget åt vänster.

Justera färgmättnad i bildområden

Högst upp

Verktyget Svamp ändrar färgmättnaden i ett område på ett hårfint sätt. När en bild är i läget Gråskala ökar eller minskar verktyget kontrasten genom att flytta gråskalans nivå från eller mot mellangrått.

1. Välj verktyget Svamp .
2. Välj en penselspets, och ange penselalternativ i alternativfältet.
3. Välj det sätt på vilket du vill ändra färgen på menyn Läge i alternativfältet:

   Mätta Ökar färgernas mättnad

   Tunna ut Minskar färgernas mättnad
4. Ange flödet för svampverktyget.
5. Välj alternativet Lyster för att minimera urklippning för helt mättade eller uttunnade färger.
6. Dra över den del av bilden som du vill ändra.

Mer information finns i

- Använda justeringen Färgbalans

(cc) BY-NC-SR Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Justera HDR-exponering och HDR-toning

Obs! *I Photoshop CS5 och CS6 ingick 3D-funktionerna som en del av Photoshop Extended. Samtliga funktioner från Photoshop Extended ingår nu i Photoshop CC. Photoshop CC har inte ett separat Extended-erbjudande.*

Exponerings- och HDR-toningsförändringarna är avsedda för 32-bitars HDR-bilder men kan även användas på bilder med 16 eller 8 bitar för att skapa HDR-effekter.

En demonstrationsvideo om hur du tillämpar HDR-effekter på 16- eller 8-bitars bilder finns på www.adobe.com/go/lrvid5011_ps_se

Justera HDR-exponering

Exponering utför beräkningar i en linjär färgrymd (gamma 1.0) istället för i den aktuella färgrymden.

1. Gör något av följande:

   - Klicka på ikonen Exponering eller en exponeringsförinställning på panelen Justeringar.
   - Välj Lager > Nytt justeringslager > Exponering.

   Obs! *Du kan också välja Bild > Justeringar > Exponering. Kom ihåg att justeringarna utförs direkt på bildlagret och att bildinformation försvinner om du använder den här metoden.*

2. Ange något av följande alternativ på panelen Justeringar:

   Exponering Justerar högdagrar men har minimal effekt på extrema skuggor.

   Med 32-bitars bilder kan du också använda exponeringsreglaget nedtill i bildfönstret.

   Förflyttning Gör skuggor och mellantoner mörkare men har minimal effekt på högdagrarna.

   Gamma Justerar bildens gamma. Negativa värden spegelvänds med noll som utgångspunkt (de är fortfarande negativa men justeras som om de vore positiva).

   Med pipetterna justeras bildens luminansvärden. (Nivåpipetterna däremot, påverkar samtliga färgkanaler.)

   - Pipetten Ange svartpunkt anger förskjutningen och konverterar den pixel du klickar på till noll.
   - Pipetten Ange vitpunkt anger exponeringen och konverterar den punkt du klickar på till vit (1.0 för HDR-bilder).
   - Pipetten Mellanton anger exponeringen och gör det värde du klickar på mellangrått.

Justera HDR-toning

Med hjälp av kommandot HDR-toning kan du använda alla kontrast- och exponeringsinställningar för HDR-bilder på enskilda bilder.

Obs! *HDR-toning kräver sammanlagda lager.*

1. Öppna en 32-, 16- eller 8-bitars bild i RGB- eller gråskaleläge.

2. Välj Bild -> Justeringar -> HDR-toning

   Detaljerad information om alla inställningar finns i Alternativ för 16- och 8-bitars bilder. (De här alternativen i dialogrutan HDR-toning gäller för bilder med alla bitdjup.)

Mer information om HDR finns i

- High Dynamic Range-bilder

(cc) BY-NC-SR Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Justera bildens färg och ton

Översikt över justering av bildens färg och ton
Justera bildens färg och ton med justeringslager
Justera bildens färg och ton i Camera Raw

Översikt över justering av bildens färg och ton

Högst upp

Två sätt att justera färg och ton är att använda *justeringslager* eller redigera i *Adobe Camera Raw*. Båda sätten ger utrymme för kontroll och flexibilitet utan att de permanent ändrar eller skadar den ursprungliga bildinformationen. Den ursprungliga bildens egenskaper bevaras. Den här icke-förstörande redigeringen ger dig flexibilitet att göra ytterligare ändringar, börja från början med ny redigering eller ångra justeringarna även efter att du har sparat ändringarna.

Med *justeringslager* tillämpar du ändringar i ett separat lager och inte i den ursprungliga bilden (bakgrundslagret). Det enklaste sättet att komma åt justeringslagerverktygen är att klicka på en ikon i panelen Justeringar. Du kan lägga till fler än ett justeringslager om du vill använda dig av en mer avancerad bildredigering. Du kan också använda en mask för att tillämpa ändringen i en viss del av bilden. Mer information finns i Maskera lager.

Adobe Camera Raw är ett plugin-program till Photoshop för färg- och tonjusteringar. I redigeringsfönstret finns en stor förhandsvisningsbild och justeringsverktygen är placerade i den ordning som du vanligtvis använder dem. Trots sitt namn kan Camera Raw redigera såväl JPEG- och TIFF-filer som Camera Raw-filer. Om du vill tillämpa samma justering i flera bilder kan du spara inställningarna som en förinställning och tillämpa den när du vill.

Obs! *Du rekommenderas att inte använda kommandona under menyn Bild > Justeringar, såvida inte en viss justering varken finns som justeringslager eller i Camera Raw. Justeringarna under menyn Bild ändrar eller raderar permanent pixelinformation i bilden.*

Justera bildens färg och ton med justeringslager

Högst upp

1. På panelen Justeringar klickar du på verktygsikonen för den justering du vill göra:
   - Om du vill justera ton och färg klickar du på Nivåer eller Kurvor.
   - Om du vill justera färg klickar du på Färgbalans eller Nyans/mättnad.
   - Om du vill konvertera en färgbild till en svartvit bild klickar du på Svartvitt.
2. Anpassa justeringslagerverktygen via panelen Egenskaper.

Mer information om justeringslager finns i

- Justerings- och fyllningslager

Justera bildens färg och ton i Camera Raw

Högst upp

1. Välj Arkiv > Öppna.
2. I fönstret Öppna väljer du en eller flera Camera Raw-, TIFF- eller JPEG-filer och väljer sedan Camera Raw i Format-menyn.
3. Klicka på Öppna.
4. Använd kontrollerna i Adobe Camera Raw för att justera inställningarna. Du kan använda verktyget Justeringspensel för att tillämpa ändringar i vissa delar av bilden. Mer information finns i Göra färg- och tonjusteringar i Camera Raw.

Obs! *Du kan ställa in så att JPEG- och TIFF-filer alltid öppnas i Camera Raw.*

Tips: Därför ska du öppna ange att Photoshop ska öppna dina JPG-bilder i Adobe Camera RAW – självstudievideo av Terry White (8:07)

Aktivera redigering av JPEG- och TIFF-filer i Camera Raw.

1. Välj (Windows) Redigera > Inställningar > Camera Raw eller (Mac OS) Photoshop > Inställningar > Camera Raw.
2. Gör något av följande i avsnittet JPEG- och TIFF-hantering i dialogrutan Inställningar:
   - I JPEG-menyn väljer du Öppna alla JPEG-filer som stöds automatiskt.

- I TIFF-menyn väljer du Öppna alla TIFF-filer som stöds automatiskt.

Mer information om Adobe Camera Raw finns i

- Adobe Camera Raw-avsnitt
- Photoshop-självstudie: Öppna en JPEG-fil i Camera Raw av Brodie Butler
- Otroliga egenskaper hos Adobe Camera Raw 7.0 i Photoshop CS6 av Russell Preston Brown

Utöver de två arbetsflöden som beskrivs ovan kan du även använda smarta objekt för att redigera lager på ett icke-förstörande sätt. Se en video med en introduktion till att använda smarta objekt av experten Colin Smith från serien No Stupid Questions.

(cc) BY-NC-SR Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Kurvanpassning

Kurvor, översikt
Från en expert: Arbeta med kurvor
Justera bildens färg och ton med Kurvor
Lägga till kontrast i ett fotos mellantoner med Kurvor
Kortkommandon: Kurvor

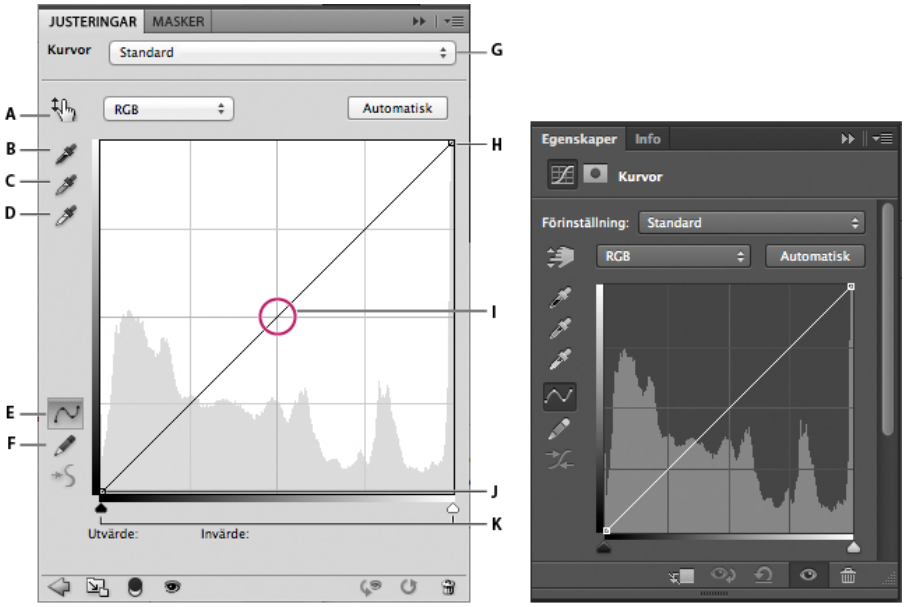
Kurvor, översikt

Högst upp

Med kurvjustering justerar du punkter i hela tonomfånget för en bild. Bildens färgton representeras först av en rak, diagonal linje i ett diagram. När du anpassar en RGB-bild representerar diagrammets övre högra del högdagrar medan den nedre vänstra delen representerar skuggor. Den vågräta axeln i diagrammet representerar indatanivåerna (ursprungliga bildvärden) och den lodräta axeln representerar utdatanivåerna (nya, justerade värden). Allteftersom du lägger till kontrollpunkter på raden och flyttar dem ändrar sig kurvans form och återspeglar dina bildjusteringar. Kurvans brantare delar representerar bildområden med högre kontrast och kurvans plattare delar representerar bildområden med lägre kontrast.

Du kan spara kurvjusteringar som förinställningar. Mer information finns i Spara justeringsinställningar och Använda justeringsinställningar igen.

Obs! *Kurvanpassning kan även tillämpas på CMYK-, LAB- och gråtonsbilder. För CMYK-bilder visar diagrammet procentuella värden för tryckfärg/pigment. För LAB- och gråtonsbilder visar diagrammet ljusa värden.*



Alternativ för kurvor på panelen Justeringar (CS5) och panelen Egenskaper (CC, CS6)
A. *Verktyget för justering på bild* ***B.*** *Prov i bild för att definiera svartpunkt.* ***C.*** *Prov i bild för att definiera gråpunkt.* ***D.*** *Prov i bild för att definiera vitpunkt.* ***E.*** *Ändra kurvan genom att redigera punkter.* ***F.*** *Ändra kurvan genom att rita.* ***G.*** *Menyn Kurvförinställningar.* ***H.*** *Ange svartpunkt.* ***I.*** *Ange gråpunkt.* ***J.*** *Ange vitpunkt.* ***K.*** *Visa bortfall.*

Justera bildens färg och ton med Kurvor

Högst upp

Om du flyttar en punkt i den övre delen av kurvan justeras högdagrarna. Om du flyttar en punkt i mitten av kurvan justeras mellantonerna, och om du flyttar en punkt i den nedre delen av kurvan justeras skuggorna. Om du vill göra högdagrarna mörkare flyttar du en punkt i kurvans övre del nedåt. När du flyttar en punkt nedåt eller till höger kopplas ingångsvärdet till ett lägre utdatavärde och bilden blir mörkare. Om du vill göra skuggorna ljusare flyttar du en punkt i kurvans nedre del uppåt. Om du flyttar en punkt uppåt eller till vänster mappas ett lägre indatavärde till ett högre utdatavärde och bilden blir ljusare.

1. Om du vill använda en kurvjustering gör du något av följande:
   - Klicka på ikonen Kurvor på panelen Justeringar.
   - Välj Lager > Nytt justeringslager > Kurvor. Klicka på OK i dialogrutan Nytt lager.

- (CS5) Välj en förinställning för Kurvor på panelen Justeringar.

Obs! *Om du väljer Bild > Justeringar > Kurvor används justeringen direkt på bildlagret och bildinformationen kastas bort.*

2. (Valfritt) Justera färgbalansen genom att välja den kanal du vill justera i menyn till vänster om autoknappen på panelen Egenskaper (CC, CS6) eller på panelen Justeringar.

3. Gör något av följande på panelen Egenskaper (CC, CS6) eller panelen Justeringar (CS5:

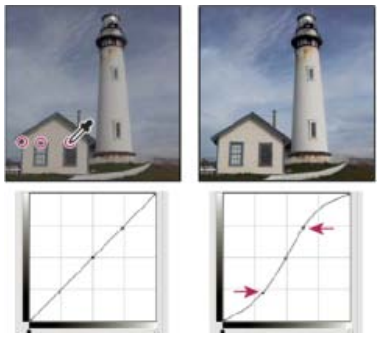
   - Klicka direkt på kurvans linje och dra sedan kontrollpunkten för att justera ett färgtonsområde.
   - Välj verktyget för justering på bild och dra sedan i det område i bilden som du vill justera.
   - Välj verktyget för justering på bild och klicka sedan på de färgtonsområden i bilden som du vill justera. På så vis placeras kontrollpunkter ut längs kurvans linje.
   - (CC, CS6) Välj en förinställning på förinställningsmenyn.

   Genom att dra en kontrollpunkt upp eller ner gör du det färgtonsområde du justerar ljusare eller mörkare. Genom att dra en kontrollpunkt åt vänster eller höger ökar eller minskar du kontrasten. Du kan lägga till upp till 14 kontrollpunkter på kurvan. Om du vill ta bort en kontrollpunkt drar du ut den ur diagrammet. När du justerar färgtonen fortsätter diagrammet att visa den ursprungliga, diagonala baslinjen och bildens histogram som referenser. Dessa alternativ kan stängas av. Mer information finns i Ange visningsalternativ för kurvor.

4. (Valfritt) Gör något av följande för att ändra justeringarna:

   - Lägg till fler punkter direkt på kurvan för att justera olika färgtonsområden.
   - Klicka på verktyget för justering på bild i andra områden i bilden och dra upp eller ner.
   - Rör på reglagen för svarta och vita punkter eller använd pipettverktyget för att ange de mörkaste och ljusaste värdena i bilden.
   - Klicka på en punkt på kurvan och ange ingångs- och utgångsvärden för punkten i textrutan.
   - Dra en ny kurva över den befintliga kurvan med hjälp av pennsymbolen. Klicka på ikonen Jämna ut kurvvärden när du är klar eller om du vill jämna ut kurvan du ritade. Klicka mer än en gång om du vill jämna ut kurvan ytterligare.

   Punkter på kurvan förblir förankrade tills du flyttar på dem. Du kan göra en justering i ett färgtonsområde utan att övriga områden påverkas.



Om du klickar på verktyget för justering på bild i bilden läggs ytterligare kontrollpunkter till på kurvan. Om kontrollpunkterna flyttas justeras bildens färgton.

Ta bort kontrollpunkter från en kurva

Om du vill ta bort en kontrollpunkt gör du något av följande:

- Dra bort kontrollpunkten från diagrammet.
- Markera kontrollpunkten och tryck på Ta bort.
- Ctrl-klicka (Windows) eller Kommando-klicka (Mac OS) på kontrollpunkten.

Ange visningsalternativ för kurvor

Du kan ändra hur kurvrutnätet visas under Visningsalternativ för kurvor.

1. Använda en kurvanpassning.

2. Välj Visningsalternativ för kurvor på panelen Egenskaper (CC, CS6) eller panelen Justeringar (CS5).

   Obs! *Utvidga Visningsalternativ för kurvor i dialogrutan Kurvor, om du väljer Bild > Justeringar > Kurvor.*

3. Välj ett av följande alternativ i dialogrutan Visningsalternativ för kurvor:

   Ljus (0–255) Visar intensitetsvärdena för RGB-bilder i intervallet 0 till 255, med svart (0) längst ned i det vänstra hörnet.

Pigment/färg % Visar procentvärdena för CMYK-bilder i intervallet 0 till 100, med högdagrar (0 %) längst ned i det vänstra hörnet.
Enkelt rutnät Visar stödraster i steg om 25 %.
Detaljerat rutnät Visar stödraster i steg om 10 %.
Visa Kanalövertäckning Visar kurvor för färgkanaler över den sammansatta kurvan.
Histogram Visar histogram över bildens ursprungliga färgtonsvärden bakom diagrammet.
Baslinje Visar bildens ursprungliga färg och ton med en 45-gradig vinkel som referens.
Skärningslinje Visar vågräta och lodräta linjer som gör det lättare att justera kontrollpunkter när du drar dem i förhållande till histogrammet eller rutnätet.

Om du vill växla mellan enkelt och detaljerat rutnät håller du ned Alt och klickar i rutnätet.

Använda automatisk korrigering i Kurvor

- Klicka på Auto på panelen Egenskaper (CC, CS6) eller panelen Justeringar (CS5).

Med Auto utförs en automatisk färgkorrigering med den aktuella standardinställningen. Om du vill ändra standardinställningar väljer du Auto-alternativ på panelmenyn Egenskaper (CC, CS6) eller panelmenyn Justeringar (CS5) och ändrar i dialogrutan Alternativ för automatisk färgkorrigering. Du kan använda korrigeringarna Automatisk färg, Autokontrast eller Automatisk toning i en bild. Mer information om dessa alternativ finns i Ange alternativ för automatisk justering.

Ställa in svarta och vita punkter med reglagen för svarta och vita punkter

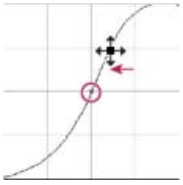
När du tillämpar en kurvanpassning använder du skjutreglagen för svart och vitt för att snabbt ange svartpunkt och vitpunkt i bilden (rena svarta och vita värden).

1. Dra svart- och vitpunktsreglagen till valfri punkt längs den vågräta axeln. Observera att indatavärdet ändras när du drar.
2. Gör något av följande om du vill förhandsgranska bortfallet när du justerar svart- och vitpunkter:
   - Håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS).
   - Välj Visa bortfall för svarta/vita punkter på panelmenyn.

Högst upp

Lägga till kontrast i ett fotos mellantoner med Kurvor

Om hela tonomfånget används, men mer mellantonskontrast behövs i bilden, klickar du på ikonen Kurvor på panelen Justeringar. Dra kurvan till en S-form.



När du ökar lutningen i mitten på kurvan ökar mellantonskontrasten.

Högst upp

Kortkommandon: Kurvor

Du kan använda följande kortkommandon för kommandot Kurvor:

- Om du vill definiera en punkt på kurvan för vald färg i varje färgkomponentkanal (men inte i den sammansatta kanalen) håller du ned Skift+Ctrl (Windows) eller Skift+Kommando (Mac OS) och klickar i bilden.
- Om du vill markera flera punkter håller du ned Skift och klickar på punkterna på kurvan. Markerade punkter är fyllda med svart.
- Om du vill avmarkera alla punkter på kurvan klickar du i rutnätet. Du kan också trycka på Ctrl+D (Windows) eller Kommando+D (Mac OS).
- Om du vill markera nästa högre punkt på kurvan trycker på plustangenten. Om du vill markera nästa lägre punkt trycker på minustangenten.
- Om du vill flytta markerade punkter på kurvan trycker du på piltangenterna.
- (Dialogrutan Kurvor) Du kan ange en punkt på kurvan för den aktuella kanalen genom att hålla ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klicka i bilden.

Om du i stället använder kurvanpassning klickar du bara i bilden med verktyget för justering på bild .

Mer information finns i

- Justera bildens färg och ton

Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Konvertera en färgbild till en svartvit bild

Med justeringen Svartvitt kan du konvertera en färgbild till gråskala samtidigt som du har full kontroll över hur de enskilda färgerna konverteras. Du kan också tona gråskalan genom att använda en färgton i bilden, t.ex. för att skapa en sepiaeffekt.

1. Gör något av följande:
   - Klicka på ikonen Svartvitt (CS5) eller (CS6) på panelen Justeringar.
   - (CS5) Klicka på en förinställning för Svartvitt på panelen Justeringar.
   - Välj Lager > Nytt justeringslager > Svartvitt. Ange ett namn på justeringslagret och klicka på OK i dialogrutan Nytt lager.

   Photoshop använder en standardmässig gråskalekonvertering.

   Obs! *Du kan också välja Bild > Justeringar > Svartvitt. Kom ihåg att justeringarna utförs direkt på bildlagret och att bildinformation försvinner om du använder den här metoden.*

2. (Valfritt) I CS6 väljer du en förinställning för Svartvitt i förinställningsmenyn på panelen Egenskaper.

3. På panelen Justeringar (CS5) eller panelen Egenskaper (CS6) kan du justera konverteringen manuellt med hjälp av färgreglagen, använda en automatisk konvertering eller välja en egen blandning som du sparat tidigare.

   Förinställningsmeny Välj en fördefinierad gråskaleblandning eller en blandning som du sparat tidigare. Om du vill spara en blandning väljer du alternativet Spara förinställning för svartvitt på panelmenyn.

   Automatisk Definierar en gråskaleblandning som baseras på bildernas färgvärden, och maximerar spridningen av gråskalevärden. Automatiska blandningar ger ofta bra resultat, och kan även användas som utgångspunkt när du justerar gråvärden med hjälp av färgreglagen.

   Färgreglage Justera gråtonerna för specifika färger i en bild. Dra ett reglage åt vänster eller höger för att göra gråtonerna i bildens originalfärg mörkare eller ljusare.

   - Justera en specifik färgkomponent genom att välja verktyget för justering på bild och sedan klicka i bilden. Dra åt vänster eller höger för att ändra färgreglaget för den dominerande färgen på den aktuella platsen, så att den blir mörkare eller ljusare i bilden.
   - Klicka på knappen Återställ om du vill återställa alla färgreglage till standard för gråskalekonvertering.

   Förhandsgranska Avmarkera den här kryssrutan om du vill visa bilden i bildens ursprungliga färgläge.

4. Välj Färgton om du vill använda en färgton. Du kan finjustera färgens nyans genom att klicka på färgrutan och öppna Färgväljaren.

Mer information finns i

- Justera bildens färg och ton i CS6

(cc) BY-NC-SR Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Förbättra skugg- och högdagerdetaljer

Högst upp

Förbättra skugg- och högdagerdetaljer

Kommandot Skugga/Högdager är en metod för att korrigera bilder där föremålet har blivit en siluett på grund av stark bakgrundsbelysning eller där du vill korrigera föremål som har blivit lite för ljusa på grund av att de befann sig alltför nära kamerans blixt. Den här justeringen kan också användas när du vill göra skuggområden ljusare i bilder som annars är välbelysta. Kommandot Skugga/Högdager gör inte bara att bilden blir ljusare eller mörkare, det gör den ljusare eller mörkare med utgångspunkt i de omgivande pixlarna (den närmaste omgivningen) i skuggorna eller högdagrarna. Av den anledningen finns det olika kontroller för skugga och högdagrar. Standardvärdena är inställda för att korrigera bilder med problem med belysning bakifrån.

Kommandot Skugga/Högdager har även ett reglage för mellantoner samt alternativ för bortfall av svart och vitt, så att du kan justera bildens övergripande kontrast. Det finns också ett färgkorrigeringsreglage för justering av mättnad.

Obs! *Kom ihåg att kommandot Skugga/Högdager utför justeringarna direkt på bilden och att bildinformation försvinner när du använder den här metoden. För icke-förstörande redigering rekommenderar vi att du använder justeringslager eller Camera Raw. Se Justeringslager och fyllningslager och Introduktion till Camera Raw.*

Ursprunglig bild, efter korrigering med Skugga/Högdager

Justera skuggor och högdagrar i en bild

1. Välj Bild > Justeringar > Skugga/Högdager.

   Se till att alternativet Förhandsgranska är markerat i dialogrutan om du vill att bilden ska uppdateras efter hand som du gör dina justeringar.

2. Justera belysningen genom att flytta mängdreglaget eller genom att ange ett värde i procentrutan för Skuggor eller Högdagrar. Högre värden ger antingen mer belysning i skuggorna eller att högdagrar blir mörkare. Du kan justera både skuggor och högdagrar i en bild.
3. Välj Visa fler alternativ om du vill ha mer kontroll över ändringarna.

   Obs! *Du kan öka skuggdetaljerna i en för övrigt välexponerad bild genom att ange ett värde mellan 0 och 25 % för skuggmängd och skuggtonbredd.*

4. (Valfritt) Klicka på knappen Spara som standard om du vill göra de aktuella inställningarna till standardinställningar för kommandot Skuggor/Högdagrar. Om du vill återställa de ursprungliga standardinställningarna håller du ned Skift och klickar på knappen Spara som standard.

   Obs! *Du kan återanvända inställningarna för skuggor och högdagrar genom att klicka på knappen Spara och spara de aktuella inställningarna i en fil och senare använda knappen Läs in för att åter läsa in dessa inställningar. Mer information om att spara och ladda inställningar finns i Spara justeringsinställningar.*

5. Klicka på OK.

Kommandoalternativ för Skugga/Högdager

Mängd Styr (individuellt för högdager- och skuggvärdena i bilden) korrigeringens omfattning.

Obs! *Extrema värden för Mängd kan resultera i en korsning, där vad som ursprungligen var en högdager blir mörkare än vad som ursprungligen var en skugga. Detta kan göra att den justerade bilden ser onaturlig ut.*

Tonbredd Kontrollerar tonomfånget i de skuggor eller högdagrar som ändras. Lägre värden begränsar justeringarna till enbart de mörka områdena vid skuggkorrigering och enbart till de ljusa områdena vid högdagerkorrigering. Med högre värden ökas det tonomfång som justeras mot mellantonerna. Exempel: Vid 100 % påverkar reglaget för skuggans tonbredd i huvudsak skuggorna, mellantonerna påverkas delvis medan de ljusaste högdagrarna inte påverkas alls. Tonbredden varierar från bild till bild Ett för högt värde kan orsaka glorior kring väldigt mörka eller väldigt ljusa kanter. Standardinställningarna försöker reducera dessa artefakter. Glorior kan även uppträda när värdena för skugg- eller högdagermängd är för höga.

Tonbredden är som standard 50 %. Om du försöker att göra ett mörkt föremål ljusare men mellantonerna eller de ljusare områdena förändras för mycket, kan du försöka att dra ned skuggans tonbredd mot noll, så att bara de mörkaste områdena blir ljusare. Om du emellertid vill göra både mellantoner och skuggor ljusare ökar du skuggans tonbredd mot 100 %.

Radie Styr storleken på den närmaste omgivningen för varje pixel. Omgivande pixlar används för att avgöra om en pixel finns i skugga eller högdager. Om du flyttar reglaget till vänster anger du ett mindre område, och om du flyttar det åt höger anger du ett större område. Det optimala värdet för den närmaste omgivningen beror på bildens egenskaper. Det är bäst att experimentera med justeringen. Om radien är för stor tenderar justeringen att göra hela bilden ljusare (eller mörkare) i stället för att bara göra föremålet ljusare. Det är bäst att ställa in radien så att den är ungefär lika stor som föremålen ifråga i bilden. Du kan experimentera med olika radieinställningar för att få fram den bästa balansen mellan föremålskontrast och differentierad förljusning (eller förmörkande) av föremålet i förhållande till bakgrunden.

Intensitet Justerar ljusstyrkan i en gråskalebild. Den här justeringen är endast tillgänglig för gråskalebilder. Om du flyttar reglaget Intensitet åt vänster gör du en gråskalebild mörkare, medan den blir ljusare om du flyttar reglaget åt höger.

Mellantonskontrast Justerar kontrasten i mellantonerna. Flytta reglaget till vänster om du vill minska kontrasten och till höger om du vill öka den. Du kan även skriva värden direkt i rutan Mellantonskontrast. Ett negativt värde minskar kontrasten, medan ett positivt värde ökar kontrasten. Om du ökar mellantonskontrasten får du en större kontrast i mellantonerna medan skuggorna blir mörkare och högdagrarna ljusare.

Urklippning av svart och urklippning av vitt Anger hur mycket av skuggorna och högdagrarna som kommer att klippas ur till bildens nya extrema skugg- (nivå 0) och högdagerfärger (nivå 255). Högre värden ger en bild med större kontrast. Se till att inte värdena är för höga eftersom detaljerna i skuggor och högdagrar då minskar (intensitetsvärdena faller bort och återges som rent svart eller rent vitt).

Mer information finns i

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Justera färg och ton med pipetterna Nivåer och Kurvor

Ange svart- och vitpunkter genom att använda pipetterna
Färgkorrigering med pipetterna

Ange svart- och vitpunkter genom att använda pipetterna

Högst upp

När du använder pipetterna tas alla tidigare justeringar bort som du har gjort i dialogrutan Nivåer eller Kurvor. Om du vill använda pipetterna bör du använda dem först och sedan göra finjusteringarna med nivåreglagen eller kurvpunkterna.

1. Använda en kurv- eller nivåanpassning.
2. Gör något av följande på panelen Justeringar (CS5) eller panelen Egenskaper (CS6):
   - Dubbelklicka på pipetten Ange svartpunkt för att ange svartpunkt.
   - Dubbelklicka på pipetten Ange vitpunkt för att ange vitpunkt.
3. I Adobes färgväljare anger du de värden du vill ha för de mörkaste och de ljusaste tonerna i bilden:
   - Om du vill ange värdet till ren svart ställer du in R-, G- och B-värdena på 0.
   - Om du vill ange värdet till ren vit ställer du in R-, G- och B-värdena på 255.
   - Specificera en gråton för antingen svart- eller vitpunkten genom att ställa in identiska värden (mellan 0 och 255) för R, G och B. Ju lägre värdena är, desto mörkare är gråtonen. Ju högre värdena är, desto ljusare är gråtonen.
4. Om du vill justera färgtonsområden till de svart- eller vitpunkter som du specificerade i steg 2 gör du något av följande:
   - Klicka med pipetten Ange svartpunkt på ett bildområde som motsvarar svartpunkten (det område som har lägst tonvärden).
   - Klicka med pipetten Ange vitpunkt på ett bildområde som motsvarar vitpunkten (det område som har ljusast tonvärden).

Färgkorrigering med pipetterna

Högst upp

Du kan använda pipetterna i justeringen Nivåer eller Kurvor för att korrigera en färgskiftning, t.ex. en oönskad nyans av överflödig färg (röd, grön, blå eller cyan, magenta, gul). Det är enklare att få färgbalans i en bild genom att först identifiera ett område som ska vara neutralt och sedan ta bort färgskiftningen från det området. Du kan använda en av pipetterna eller alla tre, beroende på bilden. Pipetten Ange gråpunkt fungerar bäst på bilder som inte kräver stora justeringar och som har neutrala färger som är lätta att identifiera.

När du använder pipetterna tas alla tidigare justeringar bort som du har gjort i dialogrutan Nivåer eller Kurvor. Om du vill använda pipetterna bör du använda dem först och sedan göra finjusteringarna med nivåreglagen eller kurvpunkterna.

Obs! *Pipettverktyget som anger gråpunkt används i första hand för färgkorrigering och är inte tillgängligt när du arbetar med gråskalebilder.*

1. Identifiera ett bildområde som ska vara neutralt grått innan du använder en justering. Exempel: asfalterad väg.

   Använd ett färgprov och markera ett neutralt område så att du kan klicka på det med pipetten senare.
2. Klicka på ikonen Nivåer eller ikonen Kurvor på panelen Justeringar.
3. Dubbelklicka på pipetten Ange gråpunkt på panelen Justeringar (CS5) eller panelen Egenskaper (CS6) .
4. Kontrollera i färgväljaren att den valda färgen har identiska R-, G- och B-värden för en neutral grå färg (t.ex. 128,128,128). Ange identiska värden för R, G och B om det behövs. Photoshop frågar om du vill spara de nya målfärgerna som standard.
5. Aktivera pipetten Ange gråpunkt och klicka på det neutrala område som du identifierade i steg 1. Därmed återställs mellantoner och färgskiftningar tas bort.
6. (Valfritt) Du kan utföra ytterligare nivåjusteringar eller kurvanpassningar på panelen Justeringar (CS5) eller panelen Egenskaper (CS6).

Mer information finns i

- Justera bildens färg och ton i CS6

Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Skugga eller efterbelysa bildområden

Verktygen Skugga och Efterbelys gör områden i bilden ljusare eller mörkare. Dessa verktyg bygger på en traditionell mörkrumsteknik som reglerar exponeringen i olika områden av en kopia. Fotografer håller tillbaka ljuset för att göra ett område ljusare på kopian (*skuggar*) eller ökar exponeringen för att göra områden mörkare på kopian (*efterbelyser*). Ju mer du målar över ett område med verktygen Skugga eller Efterbelys, desto ljusare eller mörkare blir det.

Obs! *Om du tillämpar verktygen Skugga eller Efterbelys på bakgrundslagret ändras bildinformationen permanent. Om du vill redigera bilder på ett icke-förstörande sätt bör du arbeta på ett duplicerat lager. Mer information om att duplicera lager finns i Grundläggande om lager.*

1. Välj verktyget Skugga eller Efterbelys .
2. Välj en penselspets, och ange penselalternativ i alternativfältet.
3. Välj något av följande på menyn Intervall i alternativfältet:

   Mellantoner Ändrar mellanomfånget av gråtoner

   Skuggor Ändrar de mörka områdena

   Högdagrar Ändrar de ljusa områdena
4. Ange exponeringen för verktyget Skugga eller Efterbelys.
5. Klicka på airbrushknappen för att använda penseln som en airbrush. Du kan också markera alternativet Airbrush på panelen Penslar.
6. Välj alternativet Skydda toner för att minimera urklippningen i skuggorna och högdagrarna. Med detta alternativ skyddas också färgerna från att växla nyans.
7. Dra över den del av bilden som du vill göra ljusare eller mörkare.

Mer information finns i

Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Camera Raw

Plugin-programmet Camera Raw 7
Kelby (7 maj 2012)
självstudievideo
Kolla in de senaste kontrollerna för brus, färg och dynamiskt omfång.

Förbättra RAW-bilder
video2brain (7 maj 2012)
självstudievideo
Utnyttja det fullständiga omfånget för bilddata.

Vissa länkar på den här sidan kanske bara innehåller text på engelska.

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.)

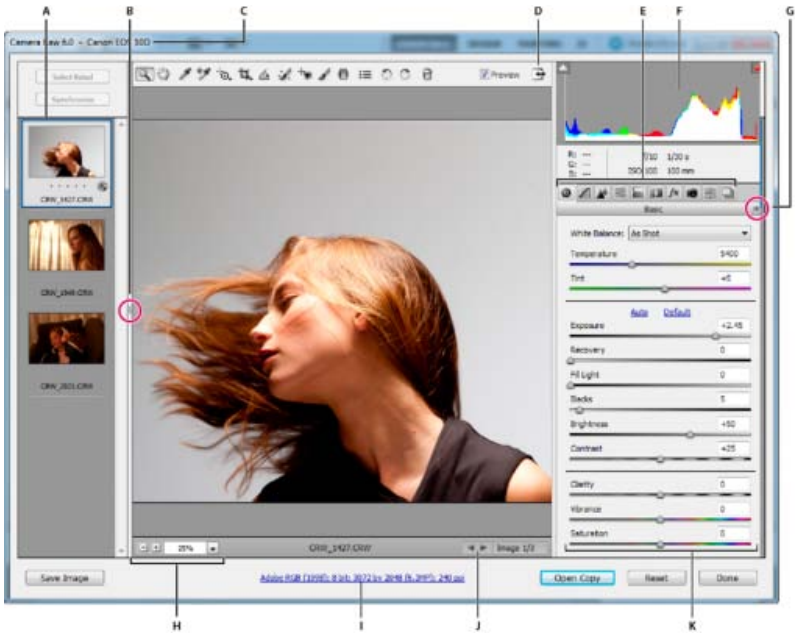
Open Image or OK Opens copies of the camera raw image files (with the Camera Raw settings applied) in Photoshop or After Effects. The original camera raw image file remains unaltered. Press Shift while clickingOpen Image to open the raw file in Photoshop as a Smart Object. At any time, you can double-click 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 perspektivkorrigering i Camera Raw | Photoshop CC

Räta ut geometriska former som ser skeva ut på grund av linsförvrängning

Felaktiga objektiv eller kameraskak kan göra att perspektivet i fotografier blir vinklat eller skevt. Perspektivet kan bli förvrängt, och detta är tydligare i fotografier som innehåller kontinuerliga lodräta linjer eller geometriska former.

Adobe Camera Raw har fyra olika lägen för funktionen Upright – fyra inställningar som kan användas för automatisk korrigering av perspektiv. Du kan fortfarande göra manuella korrigeringar. När du har valt ett Upright-läge kan du fortsätta att justera bilden manuellt med hjälp av reglagen.

Obs! *Du bör använda de korrigeringsprofiler som är tillgängliga för din kombination av kamera och objektiv innan du tillämpar någon av de fyra förinställningarna. När du använder en korrigeringsprofil för objektivet förbereds bilden, och den kan bättre analyseras för korrigering av förvrängning.*

Manuell korrigering av objektivförvrängning med korrigeringsinställningar

Högst upp

1. Gör något av följande:
   - Öppna en Camera Raw-fil, eller,
   - Öppna en bild i Photoshop och klicka på Filter > Camera Raw-filter.
2. Navigera till fliken Linskorrigering.
3. (Valfritt) Markera kryssrutan Aktivera objektivprofilkorrigeringar på fliken Linskorrigering > Profil.

   Du bör aktivera objektivprofilkorrigeringar baserade på din kombination av kamera och objektiv innan du bearbetar fotot med korrigeringsinställningarna.
4. På fliken Linskorrigering > Manuell finns fyra Upright-lägen. Klicka på ett läge om du vill använda korrigeringen för ditt foto.

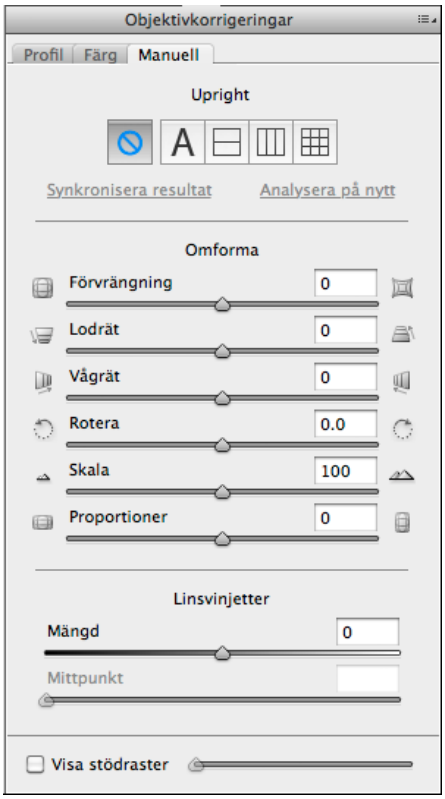
   Automatisk En balanserad uppsättning perspektivkorrigeringar.

   Jämn Perspektivkorrigering som ser till att bilden är jämn.

   Lodrät Nivåkorrigering och lodrät perspektivkorrigering

   Fullständig Nivåkorrigering samt lodrät och vågrät perspektivkorrigering tillämpas på bilden.

Obs! *När du provar de fyra Upright-lägena och markerar eller avmarkerar kryssrutan Aktivera objektivprofilkorrigering (Linskorrigering > Profil) kan du klicka på länken Analysera på nytt under förinställningsknapparna för Upright.*



Välj ett Upright-läge och gör ytterligare justeringar med reglagen

5. Växla mellan Upright-lägena tills du hittar ett som du vill använda.

   Med de fyra Upright-lägena rättar du till förvrängning och perspektivfel. Ingen av inställningarna är att föredra generellt. Vilken inställning som är bäst varierar med olika foton. Prova de fyra Upright-lägena innan du bestämmer vilket läge som du vill använda för ditt foto.

6. Använd reglagen Omvandla om du behöver göra fler ändringar. Ett nytt reglage (Proportioner) finns i Camera Raw.
   - Flytta reglaget Proportioner åt *vänster* om du vill justera fotots vågräta perspektiv.
   - Flytta reglaget Proportioner åt *höger* om du vill justera fotots lodräta perspektiv.

Exempelbilder

Högst upp

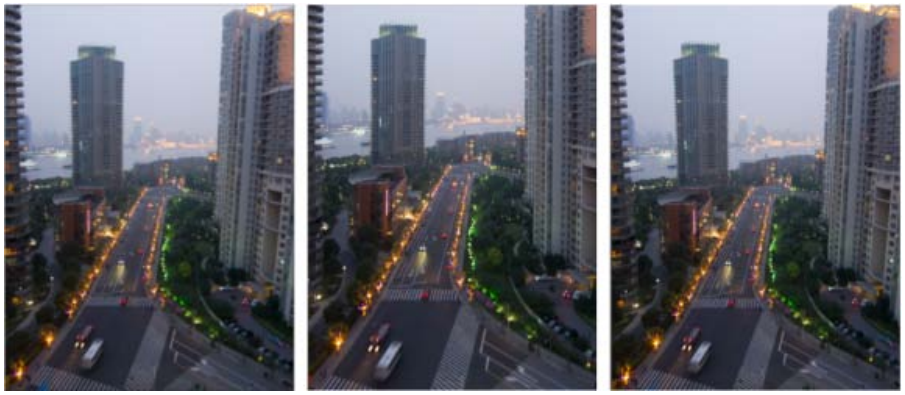


Bild utan korrigering (vänster), bild med autokorrigering (mitten) och bild med nivåkorrigering (höger).

Bild utan korrigering (vänster), bild med lodrät korrigering (mitten) och bild med fullkorrigering (höger).

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-meddelanden omfattas inte av Creative Commons villkor.

Juridiska meddelanden | Onlineintegritetspolicy

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.

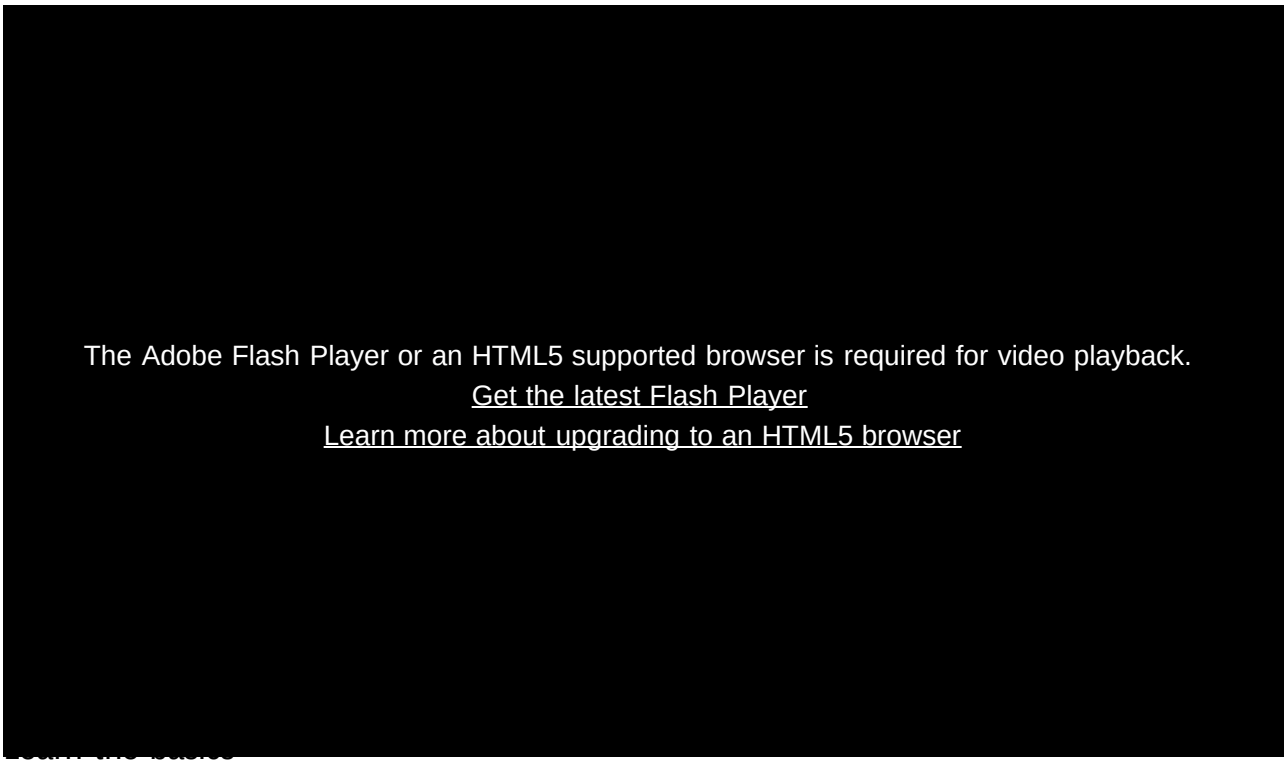
Presenter: Howard Pinsky

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.

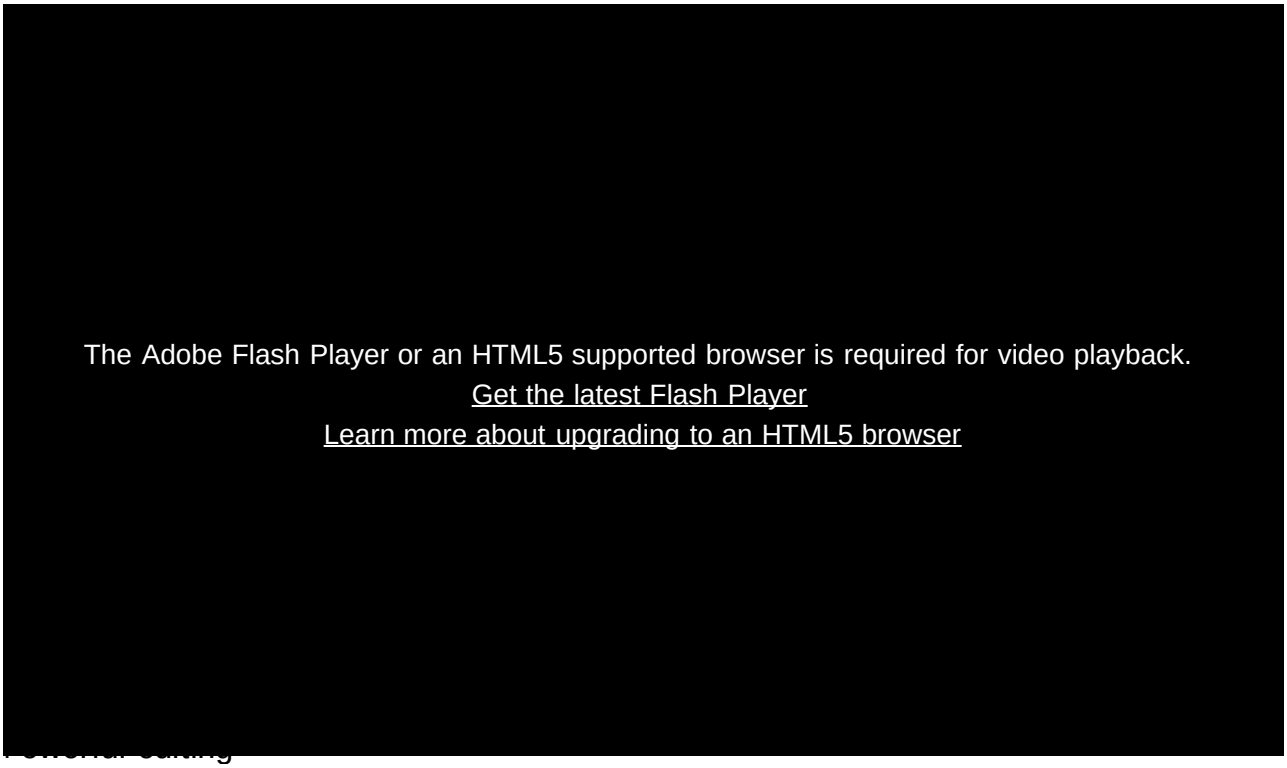
Don’t be scared; you and your photographs have a lot to gain. And since Camera Raw edits are non-destructive, you literally have nothing to lose. In the following videos, let’s go through the basics of Camera Raw format and answer the questions you’ve always been afraid to ask. If you need help or have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

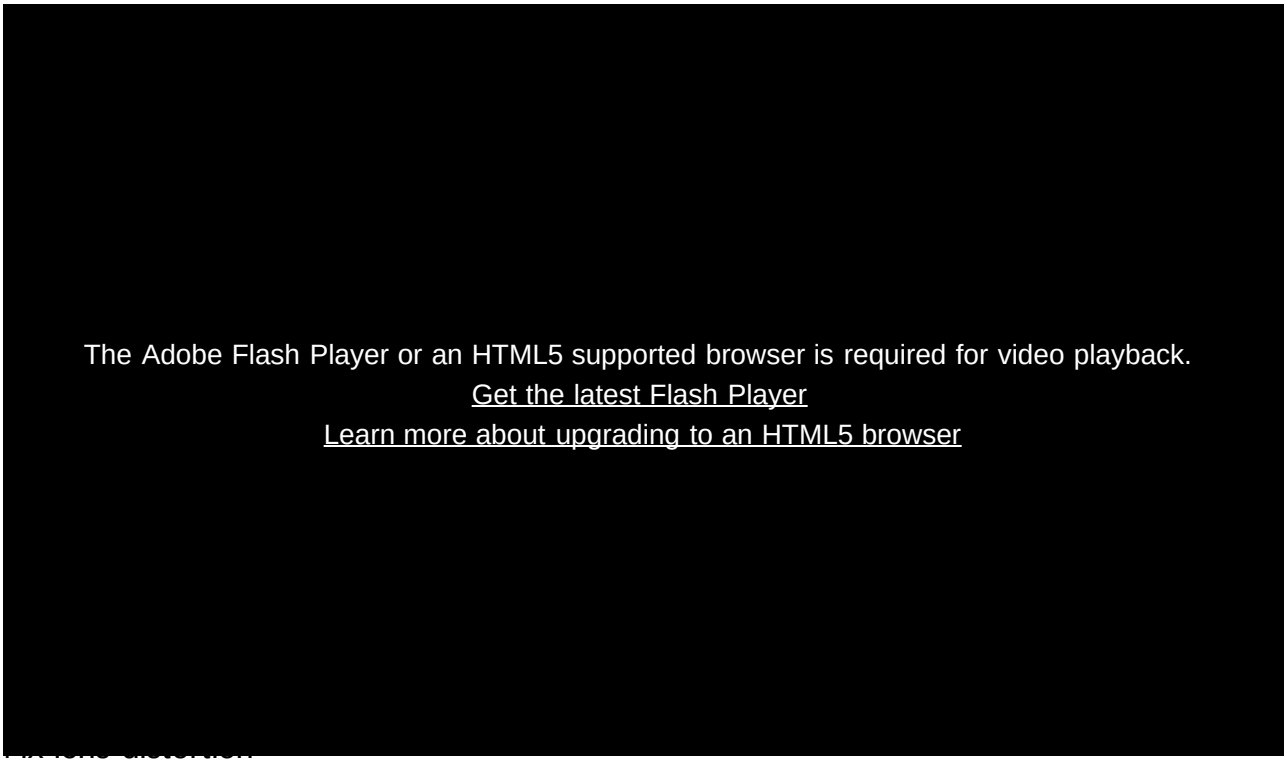


Powerful editing

- 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.

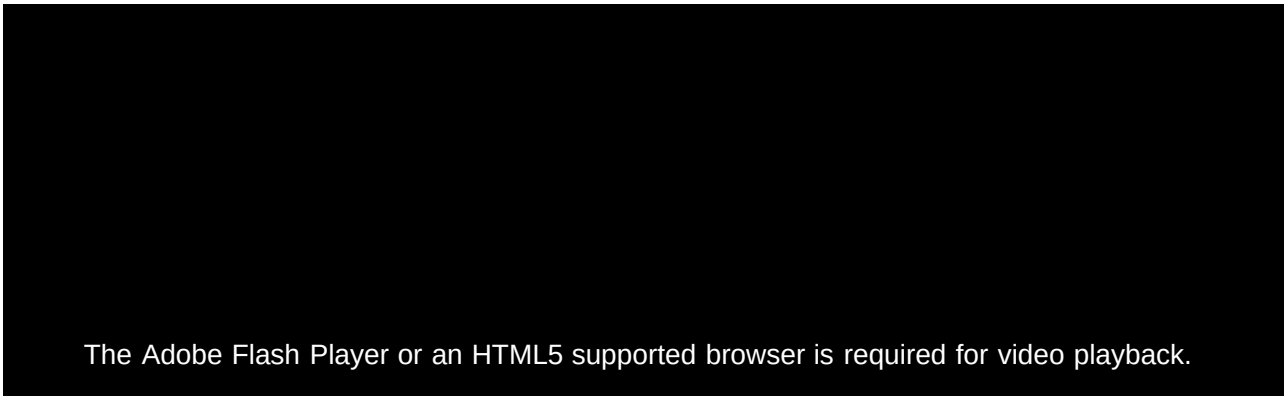


Fix lens distortion

- 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

Radiella filter i Camera Raw | Photoshop CC

Framhäv delar av ett foto eller förbättra specifika områden med lokaliserade korrigeringar

Förbättra foton med ett radiellt filter
Kortkommandon och modifierare för verktyget Radiellt filter

Du kan rikta tittarens uppmärksamhet i ett foto genom att framhäva motivet. Med en del filter skapar du en vinjetterande effekt för det här syftet. För sådana filter måste dock motivet vara placerat i bildens mitt.

Med radiella filter i Adobe Camera Raw 8.0 kan du rikta tittarens uppmärksamhet mot vissa delar i bilden. Du kan till exempel använda verktyget Radiellt filter för att rita en elliptisk form runt motivet och öka exponeringen och skärpan för området inom markeringen för att framhäva motivet. Motivet kan befinna sig var som helst i bilden.

Nedan beskrivs hur du normalt ändrar ett foto med radiella filter:

1. Öppna ett foto i insticksprogrammet Adobe Camera Raw.
2. Identifiera ett eller flera motiv du vill att tittarens uppmärksamhet ska riktas mot
3. Ställ in:
   - (Valfritt) Ett radiellt filter som tonar ned bakgrunden
   - Ett radiellt filter som framhäver motivet
   - Ytterligare radiella filter, om fler än ett motiv ska framhävas

Motivet i fotot syns inte tydligt i den ursprungliga bilden (vänster), men framhävs med hjälp av ett radiellt filter (höger)

Förbättra foton med ett radiellt filter

Högst upp

1. Gör något av följande:
   - Öppna en Camera Raw-fil, eller,
   - Öppna en bild i Photoshop och klicka på Filter > Camera Raw-filter.
2. Välj Radiellt filter från verktygsfältet.

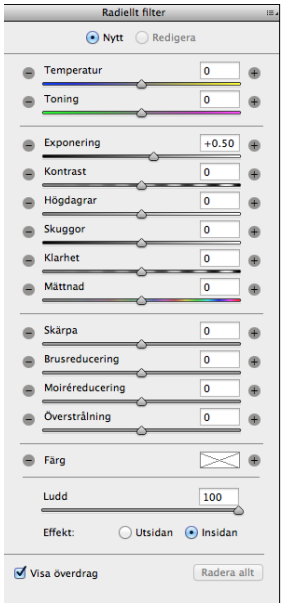
   Växla Radiellt filter genom att trycka på J.
3. Använd alternativknapparna Nytt och Redigera till att välja om du vill skapa ett filter eller redigera ett befintligt.
4. Gör något av följande:
   - Om du vill skapa ett Radiellt filter klickar och drar du musen över området och ritar en cirkel eller ellips. Formen avgör vilket område som påverkas eller utesluts från de ändringar du ska göra.
   - Om du vill redigera ett Radiellt filter klickar du på ett av de grå handtagen i fotot. När du väljer ett handtag visas det i rött.
5. Du kan avgöra vilket område i bilden som ska ändras genom att välja ett effektalternativ (finns under reglagen).
   - **Utanför**. Alla ändringar tillämpas utanför det markerade området.
   - **Insidan**. Alla ändringar tillämpas innanför det markerade området.
6. Justera storlek (bredd och höjd) och riktning för Radiellt filter. Välj ett filter och gör följande:

Klicka på och dra filtrets mittpunkt om du vill flytta det.

- Håll markören över något av de fyra filterhandtagen. När markören ändras kan du klicka och dra för att ändra storlek på filtret.
- Håll markören nära filtrets kant. När markören ändras kan du klicka och dra filtrets kant för att ändra riktningen.

Det radiella filtret representeras av ett elliptiskt markeringsområde

7. Använd reglagen till att ändra det valda området för Radiellt filter. Med luddreglaget justerar du utfallet för den valda effekten.



Med verktyget Radiellt filter kan du använda effekter på en elliptisk mask.

8. Följ steg 3 till 6 för att fortsätta lägga till eller redigera Radiella filter.

9. Avmarkera kryssrutan Visa överdrag om du vill se fotoresultatet. Om du vill ta bort samtliga radiella filter och börja om från början klickar du på Rensa alla (du kan inte ångra den här åtgärden).

Högst upp

Kortkommandon och modifierare för verktyget Radiellt filter

Nya justeringar

- Tryck på och håll ned skift + dra för att skapa en justering som är begränsad i en cirkel

Medan du drar kan du trycka på och hålla ned blanksteg om du vill flytta ellipsen, och släppa blanksteg när du vill fortsätta att forma justeringsområdet

Redigera justeringar

- Medan du drar inuti en justering för att flytta den kan du trycka på och hålla ned skift om du vill begränsa rörelsen i vågrät eller lodrät riktning
- Medan du drar ett av de fyra handtagen för att ändra storlek på en justering kan du trycka på och hålla ned skift om du vill behålla bildförhållandet för det justerade området.
- Medan du drar en kant för en justering för att rotera den kan du trycka på och hålla ned skift om du vill rotera i steg om 15 grader.
- När en justering är markerad kan du trycka på knappen X om du vill vrida effektens riktning (t.ex. från utsida till insida)

Ta bort justeringar

- Om du vill ta bort en justering markerar du den och trycker på Delete
- Tryck på Option/Alt + klicka på en befintlig justering om du vill ta bort den

Justeringar med maximal täckning

- Tryck på Kommando/Kontroll och dubbelklicka *på ett tomt område* om du vill skapa en justering som är centrerad och täcker det beskurna bildområdet
- Tryck på Kommando/Kontroll och dubbelklicka *i en befintlig justering* om du vill expandera den så att den täcker hela det beskurna bildområdet

---

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-meddelanden omfattas inte av Creative Commons villkor.

Juridiska meddelanden | Onlineintegritetspolicy

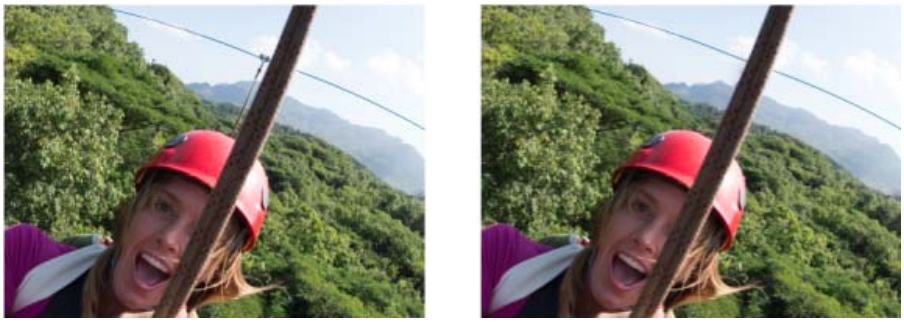
Förbättrat fläckborttagningsverktyg i Camera Raw | Photoshop CC

Fläckborttagningsverktyget fungerar nu som lagningspenseln, vilket gör att du kan ta bort oönskade element från ett foto med några enkla steg.

Använda fläckborttagningsverktyget
Rensa ett foto med funktionen Visa fläckar

Med fläckborttagningsverktyget i Camera Raw kan du reparera utvalda områden i en bild genom att sampla från andra områden i samma bild. Verktyget fungerar på ungefär samma sätt som lagningspenseln i Photoshop. Standardfunktionen i fläckborttagningsverktyget är att du markerar områden du vill fräscha upp eller att du drar penseln över fotot. Du kan till exempel ta bort en del av ledningen (som tycks koppla ihop hjälmen och ledningen ovanför) som distraherar vyn av den blå himlen.

När du använder fläckborttagningsverktyget på en råbild bearbetar du i praktiken rådata direkt. När du arbetar direkt med råbildsdata kan du få bättre matchningar vid retuschering (lagning eller kloning). Eftersom redigeringar och ändringar av Camera Raw-bilder lagras i kringliggande filer förstör du inte heller någonting i processen.



Den lina som tycks sammankoppla tråden och hjälmen (vänster bild) har tagits bort (höger bild)

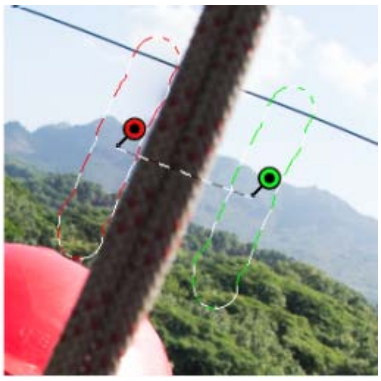
Högst upp

Använda fläckborttagningsverktyget

1. Gör något av följande:
   - Öppna en Camera Raw-fil, eller,
   - Öppna en bild i Photoshop och klicka på Filter > Camera Raw-filter.
2. Välj fläckborttagningsverktyget från verktygsfältet.
3. Välj något av följande från menyn Typ:

   Lagning Textur, belysning och skuggor från det samplade området matchas i det valda området.
   Klona Det samplade området tillämpas på det valda området.
4. (Valfritt) I alternativområdet i fläckborttagningsverktyget under Histogram kan du dra reglaget Storlek för att anpassa det område som behandlas i Fläckborttagningsverktyget.

   Använd knapparna för hakparenteser på tangentbordet till att ändra penselns storlek
   - *Med vänster hakparentes ([) minskar verktygets radie*
   - *Med höger hakparentes (]) ökar verktygets radie.*
5. Klicka och dra på det område i fotot du vill retuschera.
   - En röd och vit markering (rött handtag) märker ut området.
   - En grön och vit markering (grönt handtag) märker ut det samplade området.



Identifiera den del av bilden du vill laga och använd fläckborttagningsverktyget till att måla området. Använd de gröna och röda handtagen (höger bild) om du vill ändra position för det valda området och samplingsområdet

6. (Valfritt) Så här ändrar du det samplingsområde som väljs som standard:
   - **Automatiskt**. Klicka på handtaget för ett valt område och tryck på snedstrecksknappen (/). Ett nytt område samplas. Tryck på snedstrecksknappen tills du hittar ett samplingsområde som passar.
   - **Manuellt**. Använd det gröna handtaget till att ändra position för samplingsområdet.

   När du väljer en större del av en bild med större penseldrag hittar du normalt inte rätt samplingsområde med en gång. Du kan experimentera med olika alternativ genom att klicka på snedstrecket (/) så att verktyget provar olika samplingsområden.

7. Om du vill ta bort alla justeringar du gjort i fläckborttagningsverktyget klickar du på Rensa alla.

Kortkommandon och modifierare på tangentbordet

Cirkulär fläck:

- Kontroll/Kommando+ klick för att skapa en cirkulär fläck, dra för att ange fläckens källa.
- Kommando/Kontroll+ Alternativ/Alt + klick för att skapa en cirkulär fläck, dra för att ange fläckens storlek.

Rektangulärt urval:

- Klicka på Alternativ/Alt + dra för att definiera ett rektangulärt urval. Alla fläckar i urvalet (markerade i rött) tas bort när du släpper musen.

Utöka ett valt område eller en fläck:

- Skift + klick för att utöka en vald fläck, ungefär som i "prick till prick".

Ta bort ett valt område eller en fläck:

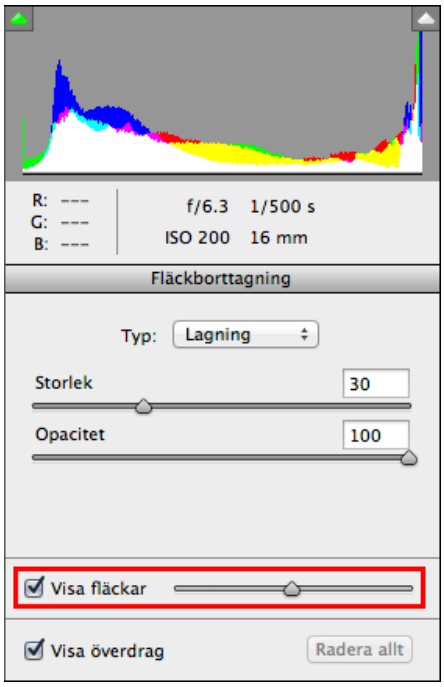
- Välj ett rött eller grönt handtag och tryck på Ta bort för att ta bort en vald justering.
- Tryck på Option/Alt och klicka på ett handtag om du vill ta bort det.

Högst upp

Rensa ett foto med funktionen Visa fläckar

När du arbetar vid en dator kan du identifiera och ta bort de flesta fläckar och skavanker. Om du däremot skriver ut ett foto med hög upplösning kan den utskrivna kopian innehålla defekter som inte gick att se på datorskärmen. Det finns många typer av sådana fel, som damm på kamerasensorn, dålig hy hos modellen eller molnstrimmor på en blå himmel. När upplösningen är hög är sådana defekter distraherande.

Med den nya funktionen Visa fläckar kan du söka efter defekter som kanske inte är omedelbart synliga. När du markerar kryssrutan Visa fläckar (i alternativen för verktyget Fläckborttagning) blir bilden inverterad. Du kan sedan använda fläckborttagningsverktyget i läget Visa fläckar och korrigera bilden ytterligare.

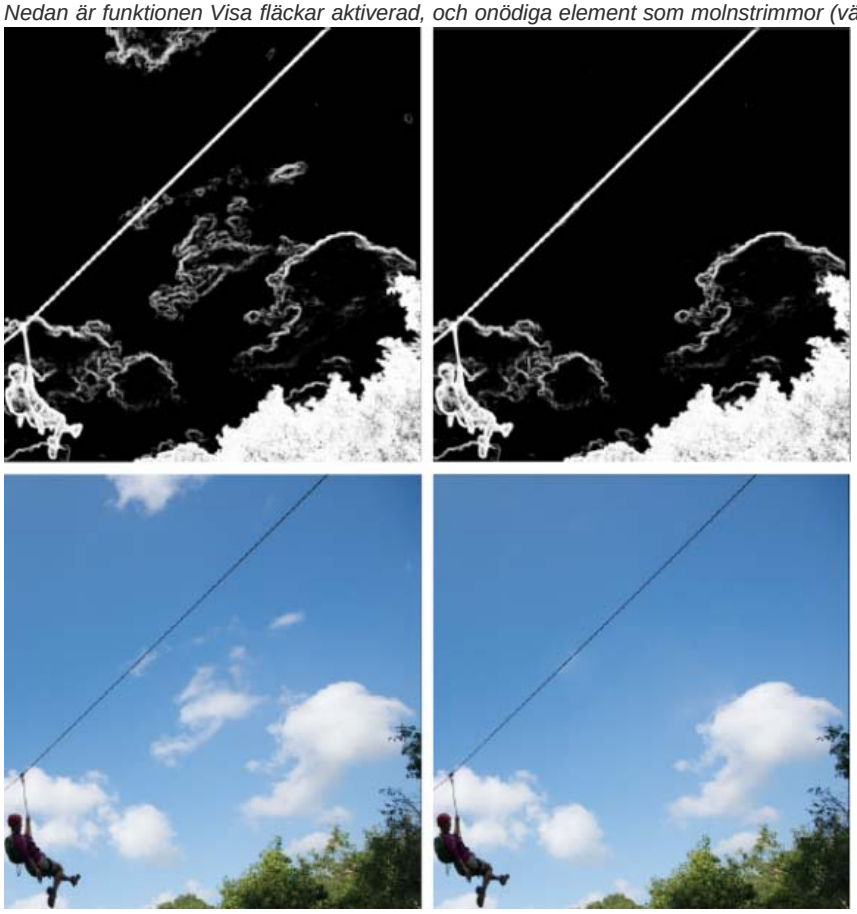


Kryssrutan Visa fläckar är ett alternativ för verktyget Fläckborttagning

1. Gör något av följande:
   - Öppna en Camera Raw-fil, eller,
   - Öppna en bild i Photoshop CC och klicka på Filter > Camera Raw-filter.
2. Välj fläckborttagningsverktyget från verktygsfältet och markera kryssrutan Visa fläckar.

   Bilden inverteras och du ser konturerna för elementen i bilden.

   Nedan är funktionen Visa fläckar aktiverad, och onödiga element som molnstrimmor (vänster) har tagits bort (höger)



Ovan är funktionen Visa fläckar avaktiverad, och onödiga element som molnstrimmor (vänster) har tagits bort (höger)

3. Använd reglaget Visa fläckar till att ändra konstrasttröskeln för den inverterade bilden. Flytta reglaget till olika kontrastnivåer så att du ser defekter som damm, fläckar eller andra oönskade element.

   När kryssrutan Fläckvisualisering är markerad gör du så här för att ändra visualiseringströskeln:

   - *Öka: Tryck på . (punkt)*
   - *Öka (i större steg): Tryck på skift + .*
   - *Minska: Tryck på , (komma)*
   - *Minska (i större steg): Tryck på skift + ,*

4. Använd verktyget Fläckborttagning för att klona eller korrigera oönskade inslag i fotot. Avmarkera kryssrutan Visa fläckar när du vill visa resultatet.

5. Upprepa steg 2, 3 och 4.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-meddelanden omfattas inte av Creative Commons villkor.

Juridiska meddelanden | Onlineintegritetspolicy

Göra färg- och tonjusteringar i Camera Raw

Histogram och RGB-nivåer
Förhandsvisa högdager- och skuggurklipp
Vitbalanskontroller
Justera ton
Finjustera tonkurvor
Kontroller för skärpa, lyster och mättnad
Kontroller för NML/Gråskala
Justera färg eller ton med hjälp av Riktat justeringsverktyg (RJV)
Tona en gråskalebild
Redigera HDR-bilder i Camera Raw

Histogram och RGB-nivåer

Högst upp

Ett *histogram* är en representation av antalet pixlar vid varje luminansvärde i en bild. Ett histogram som har ett annat värde än noll för respektive luminansvärde anger att bilden utnyttjas av hela färgtonskalan. Ett histogram som inte använder hela färgtonsintervallet skapar en dov bild utan kontrast. Ett histogram med en topp till vänster anger skuggurklipp, medan ett histogram med en topp till höger anger högdagerurklipp.

Välj Skuggor eller Högdagrar om du i förhandsvisningsbilden vill se vilka pixlar som klipps ur. Mer information finns i Förhandsvisa högdager- och skuggurklipp i Camera Raw.

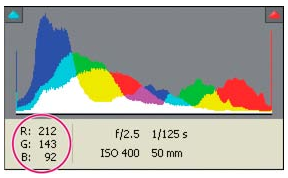
En vanlig justeringsåtgärd för en bild är att sprida ut pixelvärdena mer jämnt från vänster till höger i histogrammet, i stället för att klumpa ihop dem i den ena eller andra änden.

Ett histogram består av tre lager med färg som representerar röda, gröna och blå färgkanaler. Vitt visas när alla tre kanalerna överlappar. Gult, magenta och cyan visas när två av RGB-kanalerna överlappar (gult är lika med röda + gröna kanaler, magenta är lika med röda + blå kanaler och cyan är lika med gröna + blå kanaler).

Histogrammet ändras automatiskt när du justerar inställningarna i dialogrutan Camera Raw.

RGB-värdena för pixeln under pekaren (i förhandsvisningsbilden) visas under histogrammet.

Obs! *Du kan också använda verktyget Färgprov för att placera upp till nio färgexempel i förhandsvisningsbilden. RGB-värdena visas ovanför förhandsvisningsbilden. Om du vill ta bort ett färgprov Alt-klickar (Windows) eller Alternativ-klickar (Mac OS) du på det. Om du vill ta bort färgexemplen klickar du på Rensa prov.*



I dialogrutan Camera Raw visas RGB-värdena för pixlarna nedanför pekaren.

Förhandsvisa högdager- och skuggurklipp

Högst upp

Urklipp görs när en pixels färgvärden är högre än det högsta värdet eller lägre än det lägsta värdet som kan representeras i bilden. Värden som är för ljusa klipps ut och ersätts med vitt, medan för mörka värden klipps ut och ersätts med svart. Det gör att bilden blir mindre detaljerad.

- Om du vill visa vilka pixlar som har klippts ut tillsammans med resten av förhandsvisningsbilden, väljer du alternativet Skuggor eller Högdagrar längst upp i histogrammet. Du kan också trycka på U om du vill visa skuggurklipp eller på O om du vill visa högdagerurklipp.
- Om du bara vill visa de pixlar som har klippts ut trycker du på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) medan du drar skjutreglagen för exponering, återställning eller svart.

Med skjutreglagen för exponering och återställning blir bilden svart och urklippta områden blir vita. För skjutreglaget Svarta blir bilden vit och urklippta områden blir svarta. Färgade områden anger urklipp i en färgkanal (röd, grön, blå) eller två färgkanaler (cyan, magenta, gul).

Obs! *I vissa fall sker urklippen på grund av att den färgrymd som du arbetar med har ett för litet omfång. Om färgerna klipps bort bör du arbeta i en färgrymd med större omfång, till exempel ProPhoto RGB.*

Vitbalanskontroller

Om du ska justera vitbalansen, identifierar du vilka objekt i bilden som du vill ska vara neutralt färgade (vita eller grå) och justerar sedan färgerna så att dessa objekt får neutrala färger. Ett vitt eller grått objekt i ett motiv får en färgskiftning utifrån det omgivande ljuset eller den blixt som användes när bilden togs. När du använder verktyget Vitbalans för att specificera ett objekt som du vill ska vara vitt eller grått kan Camera Raw bestämma färgen på det ljus som motivet fotograferades i, och sedan automatiskt justera ljussättningen.

Färgtemperatur (i Kelvin) används som ett mått på motivets belysning. Källor i form av naturligt ljus eller glödlampor avger ljus med en förutsägbar fördelning utifrån sin temperatur.

I digitalkameror hämtas information om vitbalansen vid exponeringen som en metadatapost. Det här värdet läses in i Camera Raw och används som den ursprungliga inställningen när du öppnar filen i dialogrutan Camera Raw. Inställningen ger oftast rätt färgtemperatur, eller åtminstone i det närmaste. Du kan justera vitbalansen om den inte är korrekt.

Obs! *Alla färgskiftningar beror inte på fel vitbalans. Använd DNG Profile Editor om du vill korrigera de färgskiftningar som finns kvar efter att vitbalansen har justerats. Se Justera färgåtergivning för kameran i Camera Raw.*

På fliken Grundläggande i dialogrutan Camera Raw finns tre kontroller som du kan använda för att korrigera färgskiftningar i en bild:

Vitbalans I Camera Raw används inställningen för vitbalans och egenskaperna Temperatur och Färgton ändras på fliken Grundläggande verktyg. Använd dessa kontroller när du vill finjustera färgbalansen.

Som fotograferat Använder kamerans inställningar för vitbalans, om de är tillgängliga.

Auto Beräknar vitbalansen utifrån bildens data.

För Camera Raw- och DNG-filerna finns också följande vitbalansinställningar: Dagsljus, Molnigt, Skugga, Tungsten, Lysrör och Blixt.

Obs! *Om Camera Raw inte kan tolka inställningen för vitbalans från kameran, ger Som fotograferat samma resultat som om du väljer Auto.*

Temperatur Anger vitbalansen till en anpassad färgtemperatur. Minska temperaturen om du vill korrigera en bild som tas med en lägre ljustemperatur. Bildfärgerna görs blåare för att kompensera för den lägre (gulaktiga) färgtemperaturen i det omgivande ljuset. Du kan också öka temperaturen för att korrigera en bild som har tagits vid en högre ljustemperatur. Bildens färger blir varmare (gulare) vilket kompenserar för den högre färgtemperaturen (blåaktigheten) i det omgivande ljuset.

Obs! *Omfånget och enheterna för temperatur- och färgtonskontrollerna är olika när du justerar en TIFF- eller JPEG-bild. I Camera Raw-programmet finns till exempel ett justeringsreglage för korrekt ljustemperatur för Raw-filer från 2 000 Kelvin till 50 000 Kelvin. För JPEG- och TIFF-filer försöker Camera Raw beräkna en annan färgtemperatur eller vitbalans. Eftersom originalvärdet användes när filens pixeldata ändrades visas ingen äkta Kelvin-skala i Camera Raw. Då används en beräkningsskala från -100 till 100 i stället för temperaturskalan.*

Korrigera vitbalans
A. *Om du för skjutreglaget Temperatur åt höger korrigeras ett fotografi som har tagits med högre ljusfärgtemperatur.* ***B.*** *För du skjutreglaget Temperatur åt vänster korrigeras ett fotografi som är taget med lägre ljusfärgtemperatur.* ***C.*** *Fotografi efter justering av färgtemperaturen.*

Färgton Anger vitbalansen som kompenserar för en grön eller magentafärgad ton. Minska Färgton om du vill lägga till grönt i bilden, och öka Färgton om du vill lägga till magenta.

Om du vill justera vitbalansen snabbt, markerar du verktyget Vitbalans och klickar sedan på det område i bilden som ska vara neutralt grått eller vitt. Egenskaperna Temperatur och Färgton justeras så att den valda färgen blir helt neutral (om det går). Om du klickar på vita områden, bör du välja ett område med högdagrar som innehåller en stor del vita detaljer i stället för en speglande högdager. Du kan dubbelklicka på verktyget Vitbalans om du vill återställa Vitbalans till Som fotograferat.

Justera ton

Du kan justera bildens färgtonskala med färgtonskontrollerna på fliken Grundläggande verktyg.

När du klickar på Auto längst upp i avsnittet med färgtonskontroller på fliken Grundläggande analyserar Camera Raw bilden och justerar automatisk tonkontrollerna.

Du kan också använda automatiska inställningar för enskilda färgtonskontroller. Håll ned Skift-tangenten och dubbelklicka på skjutreglaget om du automatiskt vill justera en enskild färgtonskontroll, t.ex. Exponering eller Kontrast. Om du vill gå tillbaka till den enskilda färgtonskontrollens ursprungliga värde dubbelklickar du på dess skjutreglage.

När du justerar färgtonen automatiskt ignorerar Camera Raw alla justeringar som tidigare har gjorts på andra flikar (till exempel finjustering av färgtonen på fliken Tonkurvor). Därför använder du först automatisk färgtonsjustering om du över huvud taget ska göra det, för att få en första ungefärlig bästa inställning av bilden. Om du har varit noggrann när du har tagit en bild och avsiktligt har tagit den med olika exponeringar, vill du förmodligen inte förlora det arbetet genom att använda automatisk färgtonsjustering. Å andra sidan kan du alltid försöka med att klicka på Auto och sedan ångra justeringarna om du inte gillar dem.

Vid förhandsvisningar i Adobe® Bridge används standardbildinställningarna. Om du vill att standardbildinställningarna ska omfatta automatiska färgtonsjusteringar väljer du Använd automatiska tonjusteringar under Standardbildinställningar i inställningarna för Camera Raw.

Obs! *Om du jämför bilder som baseras på respektive förhandsvisning i Adobe Bridge kan du låta inställningen Använd automatiska tonjusteringar (standardvärdet) vara avmarkerad. I annat fall kommer du att jämföra bilder som redan har justerats.*

När du gör justeringarna bör du hålla ett öga på slutpunkterna i histogrammet, eller använda förhandsvisningarna av skugg- och högdagerurklippen.

När du flyttar skjutreglagen för tonkontroller ska du hålla ned tangenten Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) om du vill förhandsvisa var högdagrar eller skuggor klipps ut. Flytta skjutreglaget tills urklippen börjar, och dra sedan tillbaka justeringen en aning. (Mer information finns i Förhandsvisa högdager- och skuggurklipp i Camera Raw.)

- Om du vill justera en färgtonskontroll manuellt drar du i skjutreglaget, skriver ett tal i rutan eller markerar värdet i rutan och trycker på upp- eller nedpilen.
- Dubbelklicka på skjutreglaget om du vill återställa ett värde till standardvärdet.

Obs! *Vilka tonkontroller som visas på panelen Grundläggande beror på om du arbetar i processversion PV2012, PV2010 eller PV2003, vilket anges.*

Exponering (alla) Justerar bildens allmänna intensitet. Justera skjutreglaget tills fotot ser bra ut och bilden har önskad ljusstyrka. Exponeringsvärden ändras stegvis på samma sätt som bländarvärdena (f-stop) på en kamera. En justering med +1,00 är detsamma som att öppna bländaren 1 stop. En justering med –1,00 är detsamma som att minska bländaren med 1 stop.

Kontrast (alla) Ökar eller minskar bildens kontrast, vilken i huvudsak påverkar mellantoner. När du ökar kontrasten blir de bildområden som är mellanmörka till mörka ännu mörkare, och mellanmörka till ljusa områden blir ljusare. Bildens toner påverkas motsatt när du minskar kontrasten.

Högdagrar (PV2012) Justerar ljusa bildområden. Dra åt vänster för att göra högdagrar mörkare och återställa detaljer från högdagrar som är ”försvunna”. Dra åt höger för att göra högdagrar ljusare samtidigt som bortfall minimeras.

Skuggor (PV2012) Justerar mörka bildområden. Dra åt vänster för att göra skuggor mörkare samtidigt som bortfall minimeras. Dra åt höger för att göra skuggor mörkare och återställa skuggdetaljer.

Vita (PV2012) Justera bortfall av vita punkter. Dra åt vänster för att reducera bortfall i högdagrar. Dra åt höger om du vill öka bortfall i högdagrar. (Att öka bortfall kan vara önskvärt vid speglande högdagrar, t.ex. metallicytor.)

Svarta (PV2012) Justera bortfall av svarta punkter. Dra åt vänster för att öka bortfallet av svarta punkter (mappar fler skuggor till rent svart). Dra åt höger om du vill minska bortfall i skuggor.

Svarta (PV2010 och PV2003) Anger vilka bildvärden som ska mappas till svart. Om du för skjutreglaget åt höger ökar de områden som blir svarta. Ibland skapas intryck av ökad bildkontrast. Den största effekten sker i skuggor, medan mellantoner och högdagrar ändras mycket mindre.

Återställning (PV2010 och PV2003) Försöker att återställa detaljer från högdagrar. Camera Raw kan återskapa vissa detaljer från områden där en eller två färgkanaler har klippts ut och ersatts med vitt.

Fyllnadsljus (PV2010 och PV2003) Försöker att återställa detaljer från skuggor, utan att svart blir ljusare. Camera Raw kan återskapa vissa detaljer från områden där en eller två färgkanaler har klippts ut och ersatts med svart. Att använda Fyllnadsljus är som att använda skuggdelen av filtret för Skugga/Högdager i Photoshop® eller effekten Skugga/Högdager i After Effects®.

Intensitet (PV2010 och PV2003) Justerar intensiteten eller mörkheten i bilden på ett liknande sätt som egenskapen Exponering. I stället för att klippa bilden i högdagrar och skuggor, komprimerar Intensitet högdagrar och expanderar skuggorna när du flyttar skjutreglaget åt höger. Det bästa sättet att använda den här kontrollen är ofta att ange den allmänna färgtonsskalan först genom att ange Exponering, Återställning och Svarta, och sedan ange Intensitet. Stora ändringar av Intensitet kan påverka skugg- eller högdagerurklipp, så du kanske vill justera om egenskaperna Exponering, Återställning eller Svarta när du har justerat Intensitet.

Mer information: Se självstudievideon Nyheter i Camera Raw av Matt Kloskowski.

Finjustera tonkurvor

Högst upp

Använd kontrollerna på fliken Tonkurva om du vill finjustera bilderna efter att du har gjort färgtonsjusteringar på fliken Grundläggande verktyg. Tonkurvorna representerar ändringar som har gjorts av färgtonskalan i en bild. Den vågräta axeln representerar de ursprungliga färgtonsvärdena i bilden (indatavärden), med svart till vänster och progressivt ljusare värden åt höger. Den lodräta axeln representerar de ändrade färgtonsvärdena (utdatavärden), med svart längst ned och progressivt ökande vitt högst upp.

Om en punkt i kurvan flyttas uppåt, är utdata en ljusare färgton. Om den flyttas nedåt, är utdata en mörkare ton. En rak, 45-graders linje anger ingen ändring av tonkurvan: de ursprungliga indatavärdena är exakt desamma som utdatavärdena.

Använd tonkurvan på den kapslade fliken Parametrisk om du vill justera värdena i vissa färgtonsintervall i bilden. Vilka områden i kurvan som påverkas av områdesegenskaperna (Högdagrar, Ljus, Mörker eller Skuggor) beror på var du placerar delningskontrollerna längst ned i grafen. De mellersta områdesegenskaperna (Mörker och Ljus) påverkar i huvudsak kurvans mellersta del. Egenskaperna Högdagrar och Skuggor påverkar i huvudsak ändarna av färgskalan.

- Du justerar tonkurvor genom att göra något av följande:
  - Dra skjutreglaget för högdagrar, ljus, mörker eller skuggor på den kapslade fliken Parametrisk. Du kan expandera eller komprimera de kurvområden som påverkas av skjutreglaget genom att dra delningskontrollerna utmed grafens vågräta axel.
  - Dra en punkt på kurvan på den kapslade fliken Punkt. När du drar punkten visas färgtonsvärdena för indata och utdata under tonkurvan.
  - Välj ett alternativ från menyn Kurva på den kapslade fliken Punkt. Den inställning som du väljer återspeglas på fliken Punkt, men inte i inställningarna på fliken Parametrisk. Mellankontrast är standardvärde.
  - Välj Riktat justeringsverktyg för parametrisk kurva (RJV-verktyg) i verktygsfältet och dra i bilden. RJV-verktyget för parametrisk kurva justerar kurvregionerna för högdager, ljus, mörker eller skugga baserat på värdena i bilden där du klickar.

Obs! *Riktat justeringsverktyg (RJV) påverkar inte punktkurvor.*

Kontroller för skärpa, lyster och mättnad

Högst upp

Du kan ändra färgmättnad (intensitet eller renhet) för alla färger genom att justera kontrollerna för klarhet, lyster och mättnad på fliken Grundläggande. (Om du vill justera mättnad för ett visst färgintervall använder du kontrollerna på fliken NML/Gråskala.)

Klarhet Lägger till ett djup i bilden genom att öka lokal kontrast, med största effekten på mellantonerna. Den här inställningen liknar en oskarp mask med stor radie. När du använder inställningen bör du zooma in till 100 % eller mer. Om du vill maximera effekten ökar du inställningen tills du ser en ljusgård nära kantdetaljerna på bilden och reducerar sedan inställningen något.

Lyster Justerar mättnaden så att urklippet minimeras då färgen når sin fulla mättnad. Den här inställningen ändrar mättnaden för alla lågt mättade färger med mindre effekt på högre mättade färger. Lyster hindrar också att hudtoner blir övermättade.

Mättnad Justerar mättnad för alla bildfärger som har ett värde från -100 (svartvitt) till +100 (dubbel mättnad).

Kontroller för NML/Gråskala

Högst upp

Med kontrollerna på fliken NML/Gråskala kan du justera enskilda färgintervall. Om till exempel ett rött objekt är för intensivt och störande, kan du minska värdena för rött på den kapslade filen Mättnad.

Följande kapslade flikar innehåller kontroller för att justera en färgkomponent för ett visst färgintervall:

Nyans Ändrar färgen. Du kan till exempel ändra en blå himmel (och alla andra blå objekt) från cyan till lila.

Mättnad Ändrar hur klar och ren färgen är. Du kan till exempel ändra en blå himmel från grå till mycket mättad blå.

Luminans Ändrar intensiteten i färgintervallet.

Om du väljer Konvertera till gråskala visas bara en kapslad flik:

Gråskaleblandning Använd kontrollerna på den här fliken om du vill ange hur mycket färgintervallet ska bidra till bildens gråskaleversion.

Justera färg eller ton med hjälp av Riktat justeringsverktyg (RJV)

Högst upp

Med Riktat justeringsverktyg (RJV) kan du göra ton- och färgkorrigeringar genom att dra direkt i ett foto i stället för att använda skjutreglage på bildjusteringsflikarna. Med Riktat justeringsverktyg kan du till exempel dra nedåt på en blå himmel för att göra den mindre mättad, eller dra uppåt på en röd jacka för att göra dess nyans intensivare.

1. Gör färgjusteringar med Riktat justeringsverktyg (RJV) genom att klicka på det i verktygsfältet och välja önskad typ av korrigering: nyans, mättnad, luminiscens eller gråskaleblandning. Dra därefter i bilden.

Att dra uppåt eller åt höger ökar värden, att dra nedåt eller åt vänster minskar värden. Det kan hända att skjutreglage för fler än en färg påverkas när du drar med Riktat justeringsverktyg. Med RJV-verktyget gråskaleblandning omvandlas bilden till gråskala.

2. Gör tonkurvejusteringar med Riktat justeringsverktyg (RJV) genom att klicka på det i verktygsfältet och välja Parametrisk kurva. Dra därefter i bilden.

   RJV-verktyget för parametrisk kurva justerar kurvregionerna för högdager, ljus, mörker eller skugga baserat på värdena i bilden där du klickar.

   Kortkommandot T växlar det sista RJV-verktyget som du använde.

Tona en gråskalebild

Högst upp

Använd kontrollerna på fliken Delad toning när du vill färga en gråskalebild. Du kan lägga till en färg genom hela färgtonsintervallet, till exempel sepia, eller skapa ett delat färgtonsresultat, där olika färger används på skuggor och högdagrar. Extrema skuggor och högdagrar förblir svarta och vita.

Du kan också specialbehandla en färgbild, till exempel korsbearbeta utseende i den.

1. Markera en gråskalebild. (Det kan vara en bild som du har konverterat till gråskala genom att välja Konvertera till gråskala på fliken NML/Gråskala.)
2. Justera egenskaperna för nyans och mättnad på fliken Delad toning för högdager och skugga. Nyans anger färgen för tonen, medan mättnad anger omfattningen i resultatet.
3. Justera balanskontrollen om du vill balansera effekten av kontrollerna för högdager och skugga. Positiva värden ökar effekten från högdagerkontrollerna, medan negativa värden ökar effekten av skuggkontrollerna.

Redigera HDR-bilder i Camera Raw

Högst upp

I Camera Raw 7.1 eller senare kan du arbeta med 16-, 24- och 32-bitars flyttalsbilder – som även kallas HDR (High Dynamic Range). I Camera Raw kan du öppna HDR-bilder i TIFF- och DNG-format. Kontrollera att bilderna har processversion 2012. (Se Processversioner.)

Du kan använda kontrollerna på fliken Grundläggande för att redigera HDR-bilder. Exponeringskontrollen på fliken Grundläggande har ett utökat omfång när du arbetar med HDR-bilder (+10 till -10).

När du är klar med redigeringen klickar du på Klar eller Öppna bild om du vill öppna bilden i Photoshop. Bilden öppnar som en 16-bitars eller 8-bitarsbild, beroende på inställningarna för arbetsflödesalternativ.

Öppna en HDR-bild i Camera Raw:

- I Bridge väljer du bilden och sedan Arkiv > Öppna i Camera Raw. I mini-Bridge högerklickar du på bilden (Ctlr-klicka på Mac) och väljer Öppna med > Camera Raw.

Mer information om HDR-bilder finns i High Dynamic Range-bilder i hjälpen för Photoshop.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-meddelanden omfattas inte av Creative Commons villkor.

Juridiska meddelanden | Onlineintegritetspolicy

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 .

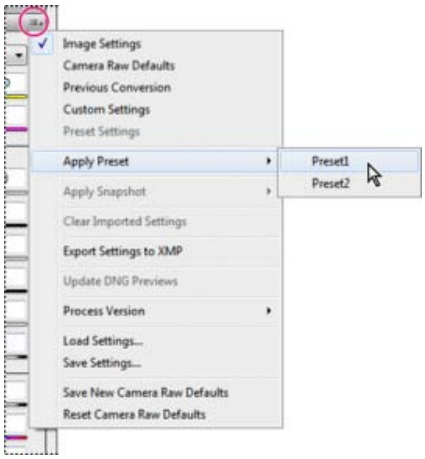
3. Choose one of the following:

   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

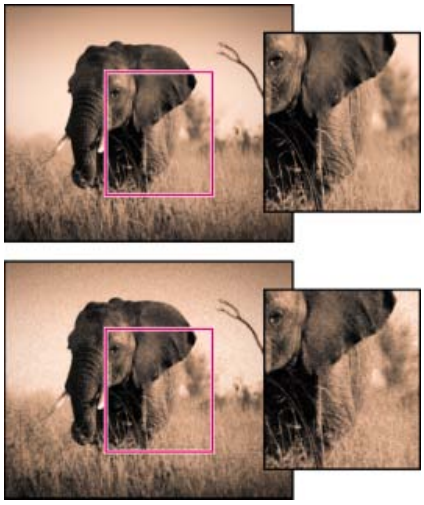
To the top

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

Göra lokala justeringar i Camera Raw

Om lokala justeringar
Använda lokala färgjusteringar med verktyget Justeringspensel i Camera Raw
Använda lokala justeringar med verktyget Graderat filter
Spara och använda förinställningar av lokala justeringar

Om lokala justeringar

Högst upp

Kontrollerna på bildjusteringsflikarna i Camera Raw påverkar färg och ton i ett helt foto. För att justera ett visst område i ett foto, som skuggning och efterbelysning, använder du verktyget Justeringspensel och verktyget Graderat filter i Camera Raw.

Med verktyget Justeringspensel kan du använda Exponering, Intensitet, Skärpa och andra justeringar genom att ”måla” dem i ett foto.

Med verktyget Graderat filter kan du använda samma typer av justeringar gradvis på ett område i ett foto. Du kan göra området så brett eller smalt som du vill.

Du kan använda båda typerna av lokala justeringar på valfritt foto. Du kan synkronisera lokala justeringsinställningar för flera markerade bilder. Du kan skapa lokala förinställda justeringar så att du snabbt kan återanvända en effekt som du ofta använder.

Det går åt lite experimenterande att få de ”rätta” lokala färgjusteringarna i Camera Raw. Det rekommenderade arbetsflödet är att välja ett verktyg och ange alternativ för det, och sedan använda justeringen på fotot. Du kan gå tillbaka och redigera justeringen, eller använda en annan.

Liksom alla andra justeringar som görs i Camera Raw är lokala färgjusteringar ickeförstörande. De används aldrig permanent på fotot. Lokala justeringar sparas med en bild i en underordnad XMP-fil eller i Camera Raw-databasen, beroende på vad som har angetts i Camera Raw-inställningarna.

Använda lokala färgjusteringar med verktyget Justeringspensel i Camera Raw

Högst upp

1. Välj verktyget Justeringspensel i verktygsfältet (eller tryck på K).

   Camera Raw öppnar alternativen för verktyget Justeringspensel under histogrammet och anger maskläget till Nytt.

2. Välj den typ av justering som du vill göra med alternativen för verktyget Justeringspensel genom att dra en effekts skjutreglage:

   Obs! *Vilka effekter som är tillgängliga beror på om du arbetar i Process Version 2012, 2010 eller 2003, vilket anges. Om du ska uppdatera ett foto till PV2012 klickar du på ikonen med utropstecken i förhandsvisningens nedre högra hörn.*

   Temperatur (PV2012) När ett bildområdes färgtemperatur justeras blir den varmare eller kallare. Ett graderat filters temperatureffekt kan förbättra bilder som tagits under blandade ljusförhållanden.

   Färgton (PV2012) Kompenserar för en grön eller magentafärgad färgskiftning.

   Exponering (alla) Ställer in bildens allmänna intensitet. Att använda en lokal exponeringskorrigering kan ge resultat som liknar traditionell skuggning och efterbelysning.

   Högdagrar (PV2012) Återställer detaljer i en bilds överexponerade högdageområden.

   Skuggor (PV2012) Återställer detaljer i en bilds underexponerade skuggområden.

   Intensitet (PV2010 och PV2003) Justerar bildens intensitet, med en större effekt i mellantonerna.

   Kontrast (alla) Justerar bildens kontrast, med en större effekt i mellantonerna.

   Mättnad (alla) Ändrar färgens klarhet eller renhet.

   Klarhet (alla) Lägger till djup i en bild genom att öka lokal kontrast.

   Skärpa (alla) Ökar kanternas definition så att detaljerna i ett foto framhävs. Ett negativt värde gör detaljer oskarpa.

   Brusreducering (PV2012) Reducerar luminansbrus, som kan bli synbart när skuggområden öppnas.

Reducering av moirémönster (PV2012) Tar bort alla moiréartefakter och färgojämnhet.

Överstrålning (PV2012) Tar bort kantfärger längs kanterna. Se Ta bort lokala färgkanter.

Färg (alla) Använder en nyans på det markerade området. Välj nyans genom att klicka på färgprovsrutan till höger om effektnamnet.

Klicka på plustecknen (+) eller minustecknen (-) om du vill öka respektive minska effekten med en förinställd mängd. Klicka upprepade gånger om du vill justera ytterligare. Dubbelklicka på skjutreglaget om du vill återställa effekten till noll.

3. Ange penselalternativ:

   Storlek Anger penselspetsens diameter i pixlar.

   Ludd Bestämmer penseldragets hårdhet.

   Flöde Bestämmer flödet som appliceras med penseln.

   Densitet Bestämmer penseldragets genomskinlighet.

   Automask Begränsar penseldragen till områden med liknande färg.

   Visa mask Växlar visningen av masköverdraget i bildförhandsvisningen.

4. Flyttar verktyget Justeringspensel över bilden.

   Hårkorset anger appliceringspunkten. En fylld cirkel anger penselstorleken. En svartvit streckad cirkel anger luddvärdet.

   Obs! *Om värdet 0 har angetts för Ludd, anger den svartvita cirkeln penselstorleken. Vid mycket små luddvärden kanske den fyllda cirkeln inte är synlig.*

5. Måla med verktyget Justeringspensel i det område av bilden du vill justera.

   När du släpper musknappen visas en nålikon vid appliceringspunkten. Maskläget ändras till Lägg till Justeringspensel.

6. (Valfritt) Finjustera justeringen genom att göra något av följande:
   - Dra något av effektreglagen i alternativen för verktyget Justeringspensel för att ändra dess påverkan på bilden.
   - Tryck på V om du vill dölja eller visa nålikonen.
   - Du växlar visningen av masköverdraget genom att använda alternativet Visa mask, trycka på V eller placera pekaren över nålikonen.

   Du anpassar färgen på masköverdraget genom att klicka i färgrutan bredvid alternativet Visa mask. Välj sedan en ny färg från Färgväljaren.

   - Du kan ångra en del av justeringen genom att klicka på Radera i alternativen för verktyget Justeringspensel och måla över justeringen.

   Om du vill skapa en suddgummipensel som har andra egenskaper än det aktuella Justeringspensel-verktyget klickar du på menyknappen Inställningar för lokal justering och väljer Separat suddgummistorlek. Ange sedan storlek, ludd, flöde och densitet för suddgummit.

   - Om du vill ta bort justeringen helt och hållet markerar du nålen och trycker på Delete.
   - Tryck på Ctrl+Z (Windows) eller Kommando+Z (Mac OS) om du vill ångra den senaste justeringen.
   - Klicka på Radera allt längst ned i verktygsalternativen om du vill ta bort alla justeringar som har gjorts med verktyget Justeringspensel och ange maskläget till Nytt.

7. (Valfritt) Klicka på Nytt om du vill använda ytterligare en justering som gjorts med verktyget Justeringspensel och finjustera den med tekniken i steg 6.

   Obs! *När du arbetar med flera justeringar med Justeringspensel måste du vara i läget Lägg till för att kunna växla mellan dem. Klicka på en nålikon om du vill välja justeringen och finjustera den.*

Högst upp

Använda lokala justeringar med verktyget Graderat filter

1. Välj verktyget Graderat filter i verktygsfältet (eller tryck på G).

   Camera Raw öppnar alternativen för verktyget Graderat filter under histogrammet och anger maskläget till Nytt.

2. Välj den typ av justering som du vill göra med alternativen för verktyget Graderat filter genom att dra skjutreglaget för någon av följande effekter:

   Obs! *Vilka effekter som är tillgängliga beror på om du arbetar i Process Version 2012, 2010 eller 2003, vilket anges. Om du ska uppdatera ett foto till PV2012 klickar du på ikonen med utropstecken i förhandsvisningens nedre högra hörn.*

   Temperatur (PV2012) När ett bildområdes färgtemperatur justeras blir den varmare eller kallare. Ett graderat filters temperatureffekt kan

förbättra bilder som tagits under blandade ljusförhållanden.

Färgton (PV2012) Kompenserar för en grön eller magentafärgad färgskiftning.

Exponering (alla) Ställer in bildens allmänna intensitet. Att använda ett övertonat exponeringsfilter kan ge resultat som liknar traditionell skuggning och efterbelysning.

Högdagrar (PV2012) Återställer detaljer i en bilds överexponerade högdageområden.

Skuggor (PV2012) Återställer detaljer i en bilds underexponerade skuggområden.

Intensitet (PV2010 och PV2003) Justerar bildens intensitet, med en större effekt i mellantonerna.

Kontrast (alla) Justerar bildens kontrast, med en större effekt i mellantonerna.

Mättnad (alla) Ändrar färgens klarhet eller renhet.

Klarhet (alla) Lägger till djup i en bild genom att öka lokal kontrast.

Skärpa (alla) Ökar kanternas definition så att detaljerna i fotografiet framhävs. Ett negativt värde gör detaljer oskarpa.

Brusreducering (PV2012) Reducerar luminansbrus, som kan bli synbart när skuggområden öppnas.

Reducering av moirémönster (PV2012) Tar bort alla moiréartefakter och färgojämnhet.

Överstrålning (PV 2012) Tar bort kantfärg längs kanterna. Se Ta bort lokala färgkanter.

Färg (alla) Använder en nyans på det markerade området. Välj nyans genom att klicka på färgprovsrutan till höger om effektnamnet.

Klicka på plustecknet (+) eller minustecknet (-) om du vill öka respektive minska effekten med en förinställd mängd. Dubbelklicka på skjutreglaget om du vill återställa effekten till noll.

3. Dra i fotot om du vill använda ett graderat filter över ett område i fotot.

   Filtret börjar vid den röda punkten och den röda prickade linjen och fortsätter förbi den gröna punkten och den gröna prickade linjen.

   Maskläget växlar till Redigera i alternativen för verktyget Graderat filter.

4. (Valfritt) Finjustera filtret genom att göra något av följande:
   - Dra någon av effektreglagen i alternativen för verktyget Graderat filter om du vill anpassa filtret.
   - Du växlar visningen av stödlinjeöverdragen genom att välja alternativet Visa överdrag (eller trycka på V).
   - Dra den gröna eller röda punkten för att fritt expandera, dra samman och rotera effekten.
   - Dra den svartvita prickade linjen om du vill byta effekt.
   - Placera pekaren över den grönvita eller rödvita prickade linjen, intill den gröna eller röda punkten, tills en dubbelriktad pil visas. Dra sedan för att expandera eller dra samman effekten i slutet av intervallet.
   - Placera pekaren över den grönvita eller rödvita prickade linjen, bort från den gröna eller röda punkten, tills en dubbelriktad pil visas. Dra sedan för att rotera effekten.
   - Ta bort filtret genom att trycka på Delete.
   - Tryck på Ctrl+Z (Windows) eller Kommando+Z (Mac OS) om du vill ångra den senaste justeringen.
   - Klicka på Radera allt längst ned i verktygsalternativen om du vill ta bort alla effekter med verktyget Graderat filter och ange maskläget till Nytt.
5. (Valfritt) Klicka på Nytt om du vill använda ytterligare en effekt från verktyget Graderat filter och finjustera den med tekniken i steg 4.

   Obs! *När du arbetar med flera Graderat filter-effekter klickar du på ett överdrag om du vill markera en effekt och finjustera den.*

Högst upp

Spara och använda förinställningar av lokala justeringar

Du kan spara lokala justeringar som förinställningar så att du snabbt kan använda effekterna på andra bilder. Du kan skapa, välja och hantera förinställningar av lokala justeringar på menyn Camera Raw-inställningar i alternativen för verktygen Justeringspensel och Graderat filter. Du kan använda förinställningar av lokala justeringar med verktygen Justeringspensel och Graderat filter.

Obs! *Lokala justeringar kan inte sparas med Camera Raw-bildförinställningar.*

- I alternativen för verktyget Justeringspensel eller Graderat filter i dialogrutan Camera Raw klickar du på menyknappen Camera Raw-

inställningar . Välj sedan ett av följande kommandon:

Ny inställning för lokal korrigering Sparar de aktuella lokala justeringsinställningarna som en förinställning. Ange ett namn och klicka sedan på OK. Sparade förinställningar visas på menyn Inställningar för lokal justering och kan användas på alla bilder som öppnas i Camera Raw.

Ta bort ”förinställningsnamn” Tar bort markerad förinställning av lokal justering.

Ändra namn på förinställning Ändrar namn på markerad förinställning av lokal justering. Ange ett namn och klicka sedan på OK.

Förinställningsnamn Du kan välja en förinställning om du vill använda dess inställningar med verktyget Justeringspensel och verktyget Graderat filter.

Tänk på följande när du använder förinställningar av lokala justeringar:

- Du kan bara använda en förinställning åt gången.
- När du använder en förinställning av lokala justeringar med verktyget Justeringspensel kan du fortfarande anpassa penselalternativen, till exempel storlek, ludd, flöde och densitet. När du använder förinställningen används effektinställningarna för angiven penselstorlek.
- När du har använt en förinställning av lokala justeringar kan du förfina den efter behov.
- Samma effektinställningar är tillgängliga för både verktyget Justeringspensel och verktyget Graderat filter. Detta innebär att du kan använda förinställningar av lokala justeringar med båda verktygen, oavsett vilket verktyg du använde för att skapa förinställningen.

Självstudievideo

- Nyheter i Camera Raw 7

Twitter™- och Facebook-meddelanden omfattas inte av Creative Commons villkor.

Juridiska meddelanden | Onlineintegritetspolicy

Skärpa och brusreducering i Camera Raw

Göra foton skarpare
Reducera brus

Göra foton skarpare

Högst upp

Med hjälp av kontrollerna för skärpa på fliken Noggrannhet justerar du kanterna i bilden. I verktygen Justeringspensel och Graderat filter används värdena för radie, noggrannhet och maskering när du använder lokal skärpa.

Använd alternativet Använd skärpa på i Camera Raw-inställningarna om du vill ange om skärpan ska användas på alla bilder eller bara på förhandsvisningar.

Du öppnar inställningarna från Camera Raw genom att klicka på Öppna dialogrutan Inställningar i verktygsfältet.

1. Zooma förhandsvisningsbilden till minst 100 %.
2. Justera någon av dessa kontroller på fliken Noggrannhet:

   Mängd Justerar kanterna. Om du ökar värdet på Mängd ökar skärpan. Ett nollvärde inaktiverar skärpan. Det är oftast bäst att ange Mängd till ett lägre värde för tydligare bilder. Justeringen är en variation på filtret Oskarp mask, som lokaliserar pixlar som skiljer sig från omgivande pixlar baserat på det tröskelvärde som du anger och ökar pixlarnas kontrast med det värde som du anger. När du öppnar en Camera Raw-fil beräknas tröskelvärdet baserat på kameramodellen, ISO och exponeringskompensation.

   Radie Justerar storleken på de detaljer som skärpan ska användas på. För foton med många små detaljer behöver du i regel en lägre inställning. För foton med stora detaljer kan du använda en större radie. En för stor radie ger ofta ett onaturligt utseende.

   Noggrannhet Justerar hur mycket av den högfrekventa informationens skärpa som ökas i bilden och hur mycket skärpan framhäver kanterna. Lägre inställningar ökar kantskärpan så att oskärpa försvinner. Använd högre om du vill göra bildens textur mer uttalad.

   Maskering Kontrollerar en kantmask. Med inställningen noll (0) används samma skärpa för hela bilden. Med inställningen 100 begränsas skärpan till områden närmast de skarpaste kanterna. Håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och dra det här skjutreglaget så att du ser de områden där skärpan ska ökas (vita) kontra de områden som maskeras ut (svarta).

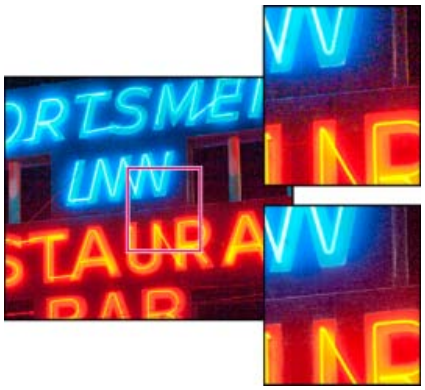
3. (Valfritt) Om du vill använda de senaste algoritmerna för skärpa på bilder, klickar du på knappen Uppdatera till aktuell process (2012) nere i förhandsvisningsbildens vänstra hörn.

Reducera brus

Högst upp

Området Brusreducering på fliken Noggrannhet innehåller kontroller för att minska *bildbrus*, de ovidkommande, synliga artefakter som påverkar bildens kvalitet. Bildbrus består av luminansbrus (gråskalebrus), som gör att bilder ser korniga ut, och kromatiskt brus (färgbrus) som visas som färgade element i bilder. Foton som har tagits med hög ISO-hastighet eller mindre sofistikerade digitalkameror kan ha synbart brus.

Obs! *När du justerar färgbrusreducering bör du först zooma in förhandsvisningsbilden till minst 100 % så att du tydligt kan se färgbrusminskningen.*



Om du justerar skjutreglagen för färg och färgdetaljer minskas det kromatiska bruset samtidigt som färgdetaljskärpan bibehålls (nere till höger).

Obs! *Om luminansdetalj-, luminanskontrast- och färgdetaljreglaget är nedtonat klickar du på Uppdatera till aktuell process (2012)* *nere i bildens högra hörn.*

Luminans Minskar luminansbrus.

Luminansdetalj Kontrollerar tröskelvärdet för luminansbrus. Bra för foton med brus. Vid höga värden behålls detaljrikedomen men då kan bruset öka. Vid låga värden blir resultatet tydligt medan vissa detaljer kan försvinna.

Luminanskontrast Kontrollerar luminanskontrasten. Bra för foton med brus. Vid höga värden behålls kontrasten, men bilden kan bli fläckig eller spräcklig. Vid låga värden blir resultatet jämnare, men kontrasten kan bli mindre.

Färg Minskar färgbrus.

Färgdetalj Kontrollerar tröskelvärdet för färgbrus. Vid höga värden skyddas tunna och detaljerade kanter, men det kan leda till färgfläckar. Vid låga värden tas färgfläckar bort, men det kan leda till att färgen blöder.

Om du vill se självstudievideor (på engelska) om hur du minskar brus i Camera Raw kan du titta på

- Better noise reduction in Photoshop® CS5 med Matt Kloskowski
- Lens correction and noise reduction with Adobe® Camera Raw med Russell Brown
- Photoshop CS5 – Camera Raw 6.0 med Justin Seeley

(cc) BY-NC-SR Twitter™- och Facebook-meddelanden omfattas inte av Creative Commons villkor.

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Processversioner i Camera Raw

Processversionen är den teknik som Camera Raw använder för att justera och återge foton. Beroende på vilken processversion du använder är olika alternativ och inställningar tillgängliga på fliken Grundläggande och när du gör lokala justeringar.

Processversion 2012 Bilder som redigeras för första gången i Camera Raw 7 använder processversion 2012. PV2012 har nya tonkontroller och nya tonmappningsalgoritmer för bilder med hög kontrast. Med PV2012 kan du justera högdagrar, skuggor, vitt, svart, exponering och kontrast på panelen Grundläggande. Du kan också lokalt korrigera vitbalans (temperatur och färgton), högdagrar, skuggor, brus och moirémönster.

Processversion 2010 Bilder som redigeras i Camera Raw 6 använder som standard PV2010. Processversion 2010 ger bättre skärpa och brusreducering jämfört med den tidigare processversionen PV2003.

Processversion 2003 Den ursprungliga bearbetningsmotor som används av Camera Raw version 5.x och tidigare versioner.

Om du vill använda den nya bearbetningen kan du uppdatera tidigare redigerade foton till den aktuella processversionen.

Gör något av följande om du vill uppdatera ett foto till Camera Raw 7-processen (PV2012):

- Klicka på knappen Update To Current Process (Uppdatera till aktuell process) (ikonen med utropstecknet) nere i förhandsvisningsbildens högra hörn.
- Välj Process > 2012 (aktuell) på fliken Kamerakalibrering.

Om du vill använda en äldre processversion för ett fotografi går du till fliken Kamerakalibrering och väljer Process > 2010 eller Process > 2003.

Självstudievideo

- Nyheter i Camera Raw 7

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-meddelanden omfattas inte av Creative Commons villkor.

Juridiska meddelanden | Onlineintegritetspolicy

Korrigera linsförvrängningar i Camera Raw

Om linskorrigering
Korrigera bildperspektiv och linsfel automatiskt
Från en expert:
Korrigera bildperspektiv och linsfel manuellt
Korrigera kromatisk avvikelse i Camera Raw 7.1

Om linskorrigering

Högst upp

Kameralinser kan orsaka olika typer av förvrängningar vid vissa brännvidder, f-stop och fokuseringsavstånd. Du kan korrigera dessa förvrängningar och avvikelser på fliken Linskorrigering i dialogrutan Camera Raw.

Vinjetter gör kanterna, och särskilt hörnen, i en bild mörkare än bildens centrum. Använd kontrollerna under Linsvinjettering på fliken Linskorrigeringar om du vill kompensera för vinjetter.

Tunnförvrängning gör att raka linjer buktar utåt.

Nåldyneförvrängning gör att raka linjer buktar inåt.

Kromatisk avvikelse uppstår när linsen inte kan fokusera färger till samma dekor. I en typ av kromatisk avvikelse är bilden från varje färgljus i fokus, men varje bild är av en annan storlek. En annan typ av kromatiska felaktigheter påverkar kanterna på speglande högdagrar, exempelvis sådana som uppstår när ljuset reflekteras i vatten eller polerad metall. Då skapas en lila kant runt varje speglande högdager.

Originalbild (övre), och efter korrigering av kromatisk avvikelse (undre)

Korrigera bildperspektiv och linsfel automatiskt

Högst upp

Du kan korrigera förvrängningar i vanliga typer av kameralinser med alternativen på profilfliken på fliken Linskorrigering i dialogrutan Camera Raw. Profilerna bygger på Exif-metadata som identifierar kameran och linsen som användes vid fotograferingen och korrigerar enligt dessa data.

Från en expert:

Högst upp

Russel Brown demonstrerar hur du använder linskorrigering och brusreducering i Camera Raw 6 (05:55).... Läs mer

http://av.adobe.com/russellbrown/ACRWhatsNew_...

av Russell Brown

Bidra med din expertis till Adobe Community Help

1. På den kapslade profilfliken på fliken Linskorrigering väljer du Aktivera linsprofilkorrigeringar.

2. Om Camera Raw inte automatiskt hittar en lämplig profil väljer du Märke, Modell och Profil.

   Obs! *Vissa kameror har bara en lins och vissa linser har bara en profil. Vilka linser som är tillgängliga beror på om du justerar en Raw-fil eller inte. En lista över linser som stöds finns i artikeln Stöd för linsprofiler \| Lightroom 3, Photoshop CS5, Camera Raw 6. Om du vill skapa anpassade profiler använder du Adobes verktyg för linsprofiler.*

3. Om du vill kan du anpassa profilkorrigeringen genom att använda Mängd-reglagen:

   Förvrängning Standardvärdet 100 tillämpar 100 % av förvrängningskorrigeringen i profilen. Värden över 100 tillämpar större korrigering av förvrängningen. Värden under 100 tillämpar mindre korrigering av förvrängningen.

   Kromatisk avvikelse Standardvärdet 100 tillämpar 100 % av korrigeringen av den kromatiska avvikelsen i profilen. Värden över 100 tillämpar större korrigering av färgkanter. Värden under 100 tillämpar mindre korrigering av färgkanter.

   Vinjetter Standardvärdet 100 tillämpar 100 % av vinjettkorrigeringen i profilen. Värden över 100 tillämpar större vinjettkorrigering. Värden under 100 tillämpar mindre vinjettkorrigering.

4. (Valfritt) Om du vill använda ändringarna på standardprofilen väljer du Inställningar > Spara ny linsprofilstandard.

Högst upp

Korrigera bildperspektiv och linsfel manuellt

Omformning och vinjettkorrigering kan användas på original och på beskurna foton. Linsvinjetter justerar exponeringsvärden så att mörka hörn blir ljusare.

1. Klicka på den kapslade fliken Manuellt på fliken Linskorrigering i dialogrutan Camera Raw.
2. Under Omforma justerar du något av följande:

   Förvrängning Dra åt höger för att korrigera tunnförvrängning och räta ut linjer som avviker från centrum. Dra åt vänster för att korrigera nåldyneförvrängning och räta ut linjer som avviker mot centrum.

   Lodrät Korrigerar perspektiv som orsakats av lodräta kameravinklingar. Gör lodräta linjer parallella.

   Vågrät Korrigerar perspektiv som orsakats av vågräta kameravinklingar. Gör vågräta linjer parallella.

   Rotera Korrigerar kameravinklingar.

   Skala Justerar bildskalan uppåt eller nedåt. Bidrar till att ta bort tomma områden som orsakats av perspektivkorrigeringar och förvrängningar. Visar bildområden som sträcker sig utanför beskärningsramen.

3. Under Kromatisk avvikelse justerar du något av följande:

   Korrigera röd/cyan kant Justera storleken på den röda kanalen i relation till den gröna kanalen.

   Korrigera blå/gul kant Justerar storleken på den blå kanalen i relation till den gröna kanalen.

   Zooma in ett område som innehåller väldigt mörka eller svarta detaljer mot en väldigt ljus eller vit bakgrund. Sök efter färgkanter. Se färgkanter tydligare genom att hålla ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) när du flyttar reglaget för att dölja färgkanter som korrigerats av det andra färgreglaget.

   Överstrålning Välj Alla kanter om du vill korrigera detta på alla kanter, inklusive eventuella stora förändringar i färgvärden. Om alternativet Alla kanter resulterar i tunna grå linjer nära kanterna eller andra oönskade effekter väljer du i stället Markera kanter så att endast konturmarkeringarnas kanter korrigeras, där det är mest troligt att kantfärgningen uppstår. Välj Av om du vill stänga av överstrålningen.

4. Under Linsvinjettering justerar du följande:

   Mängd Flytta Mängd-reglaget till höger (positiva värden) för att göra bildens hörn ljusare. Flytta Mängd-reglaget till vänster (negativa värden) för att göra bildens hörn mörkare.

   Mittpunkt Dra Mittpunkt-reglaget till vänster (lägre värde) för att tillämpa mängdjusteringen på ett större avstånd från hörnen. Dra reglaget till höger (högre värde) för att begränsa justeringen till ett mindre avstånd från hörnen.

Högst upp

Korrigera kromatisk avvikelse i Camera Raw 7.1

I Camera Raw 7.1 finns en kryssruta för att automatiskt korrigera blå-gula och röd-gröna kanter (lateral kromatisk avvikelse). Lila/magenta och grön avvikelse (axiell kromatisk avvikelse) korrigeras med skjutreglage. Axiell kromatisk avvikelse uppstår ofta i bilder som tagits med stor bländare.

Ta bort röd-gröna och blå-gula färgskiftningar

- Markera kryssrutan Ta bort kromatisk avvikelse på fliken Färg på panelen Linskorrigering.

Ta bort lila/magentafärgade och gröna kanter i en hel bild

Justera de lila och gröna Mängd-reglagen på fliken Färg på panelen Linskorrigering. Ju större mängd, desto mer färgöverstrålning. Se till att du inte använder en justering som påverkar lila eller gröna objekt i bilden.

Du kan justera det påverkade nyansintervallet för lila eller grönt med skjutreglagen Lila nyans och Grön nyans. Om du vill utöka eller minska intervallet för påverkade färger drar du i någon av ändpunkterna i skjutreglaget. Om du vill flytta nyansintervallet drar du mellan ändpunkterna i skjutreglaget. Det minsta avståndet mellan ändpunkterna är tio enheter. Standardintervallet för de gröna skjutreglagen är smalt för att skydda grön/gula bildfärger, som bladverk.

Obs! *Du kan skydda kanterna på lila och gröna objekt med hjälp av den penseln för lokal justering.*

Tryck på Alt-tangenten när du drar i ett skjutreglage för att visualisera justeringen. Kantfärgen blir neutral när du drar för att ta bort färgen.

Ta bort lokala färgkanter

Lokala pensel- och övertoningsjusteringar tar bort kanterna för alla färger. Lokal överstrålning finns endast för processversion 2012.

- Välj pensel- eller övertoningsverktyg och dra i bilden.
- Justera skjutreglaget Överstrålning. Om du anger ett positivt värde tas färgkanten bort. Med negativa värden skyddar du områden i bilden från överstrålning som du använder på hela bilden. Om du anger -100 skyddas området mot all överstrålning. Om du till exempel använder mycket lila överstrålning i hela bilden kan det tunna ut eller ändra kanterna på lila objekt i bilden. Skydda dessa områden och behåll den ursprungliga färgen genom att måla med överstrålningsvärdet -100.

Utför eventuella omformningslinskorrigeringar innan du använder lokala justeringar i färgöverstrålning för bästa resultat.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-meddelanden omfattas inte av Creative Commons villkor.

Juridisk information | Integritetspolicy online

Reparation och återställande

Använda innehållsmedveten lagning
Lynda.com (7 maj 2012)
självstudievideo
Reparerar defekter på ett smidigt sätt.

Använda innehållsmedveten flyttning och utökning
Lynda.com (7 maj 2012)
självstudievideo
Komponera om bilder genom att följa dessa enkla anvisningar.

Vissa länkar på den här sidan kanske bara innehåller text på engelska.

Innehållsmedveten lagning och flyttning

Innehållsmedveten lagning
Innehållsmedveten flyttning

Mer information om att använda lagningsverktyget i tidigare versioner än Photoshop CS6 finns i Laga ett område.

Innehållsmedveten lagning

Högst upp

Lagningsverktyget används för att ta bort oönskade bildelement. Alternativet Innehållsmedveten i lagningsverktyget sammanför med närliggande innehåll för inblandning med omgivande innehåll.

Resultaten liknar innehållsmedveten fyllning men med detta verktyget har du flexibilitet att välja källområde.

1. Håll ned **Smart lagningspensel** och välj verktyget **Laga**.
2. Gör följande i alternativfältet:

Alternativ för innehållsmedveten lagning

Laga Markera Innehållsmedveten för att välja det innehållsmedvetna alternativet.

Anpassning Välj ett värde för hur nära lagningen speglar de befintliga bildmodellerna.

Prova alla lager Aktivera det här alternativet för att skapa resultatet av en flytt i ett annat lager med information från alla lager. Markera mållagret på lagerpanelen.

3. Markera ett område att ersätta i bilden. Du kan använda verktyget **Laga** för att markera något, eller använda något av de andra markeringsverktygen.
4. Dra markeringen över området du vill skapa fyllningen från.

Innehållsmedveten flyttning

Högst upp

Använd verktyget Innehållsmedveten flyttning för att markera och flytta en del av en bild. Bilden disponeras om och det hål som blir kvar fylls med matchande lement från bilden. Du behöver inte göra omfattande redigeringar med lager och komplicerade markeringar.

Du kan använda verktyget Innehållsmedveten flyttning i två lägen:

- Använd flyttningsläget för att flytta objekt till olika platser (effektivast när liknande bakgrund behålls).
- Använd utökningsläget för att göra objekt som hår, träd eller byggnader större eller mindre. Bästa sättet att utöka arkitektoniska objekt är att använda foton tagna på ett parallellt plan i stället för i vinkel.

1. Håll ned **Smart lagningspensel** i verktygsfältet och välj **Innehållsmedveten flyttning**.
2. Gör följande i alternativfältet:

Alternativ för Innehållsmedveten flyttning

Läge Använd Flyttningsläge för att placera markerat objekt på en annan plats. Använd utökade läget för att expandera eller krympa objekt.

Anpassning Välj ett värde för hur nära resultatet speglar de befintliga bildmönstrena.

Prova alla lager Aktivera det här alternativet om du vill använda information från alla lager för att skapa resultatet av flyttningen i det

markerade lagret. Markera mållagret på lagerpanelen.

3. Markera ett område att flytta eller utöka. Du kan använda verktyget Flytta för att markera något, eller använda något av de andra markeringsverktygen.

4. Dra markeringen till det område där du vill placera objektet.

Läs mer

- Självstudievideo om innehållsmedveten flyttning av Lesa Snider
- Omkomponering av bildelement med innehållsmedveten flyttning och lagning av Dan Moughamian

---

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Retuschera och reparera bilder

Om panelen Klonkälla
Retuschera med verktyget Klonstämpel
Ange provkällor för kloning och lagningar
Retuschera med verktyget Lagningspensel
Retuschera med verktyget Smart lagningspensel
Laga ett område
Ta bort röda ögon

Om panelen Klonkälla

Högst upp

Panelen Klona källa (Fönster > Klona källa) innehåller alternativ för Klonstämpel- och Lagningspensel-verktygen. Du kan ange upp till fem olika provkällor och snabbt välja den du behöver utan att ta ett nytt prov varje gång du byter till en annan källa. Du kan visa en övertäckning av provkällan så att det blir lättare att klona källan på en specifik plats. Du kan också skala eller rotera provkällan för att uppnå en bättre matchning till kloningsmålets storlek och orientering.

(Photoshop Extended) För tidslinjebaserade animeringar inkluderar panelen Klonkälla dessutom alternativ som du kan använda för att ange bildruteförhållandet mellan provkällans video- eller animeringsbildruta och målets video- eller animeringsbildruta. Se även Klona innehåll i video och animeringsbildrutor (Photoshop Extended)

Mer information om panelen Klona källa finns i www.adobe.com/go/vid0011.

Retuschera med verktyget Klonstämpel

Högst upp

Med verktyget Klonstämpel målar du en del av en bild över en annan del av samma bild eller över en annan del av ett öppet dokument som har samma färgläge. Du kan också måla en del av ett lager över ett annat lager. Verktyget Klonstämpel är praktiskt när du vill duplicera objekt eller ta bort en defekt i en bild.

(Photoshop Extended) Du kan också använda Klonstämpel för att måla innehåll i video- eller animeringsbildrutor. Se även Klona innehåll i video och animeringsbildrutor (Photoshop Extended)

När du använder verktyget Klonstämpel skapar du en provpunkt i det område som du vill kopiera (klona) pixlarna från och måla över ett annat område med. Markera alternativet Justera om du alltid vill måla med den senaste provpunkten när du avbryter och återupptar arbetet. Avmarkera alternativet Justera om du alltid vill börja måla med den ursprungliga provpunkten, oavsett hur många gånger du avbryter och återupptar arbetet.

Du kan använda vilken penselspets du vill med Klonstämpel, vilket ger dig stor kontroll över storleken på det område som du klonar. Du kan också använda inställningarna för opacitet och flöde för att styra hur färgen appliceras i det klonade området.

Ändra en bild med verktyget Klonstämpel

1. Välj verktyget Klonstämpel .
2. Välj en penselspets, och ange penselalternativ för blandningsläge, opacitet och flöde i alternativfältet.
3. Välj något av följande i alternativfältet för att ange hur du vill att provpixlarna ska justeras och hur du vill ta prov på data från lagren i dokumentet:

   Justera Tar prov på pixlar kontinuerligt utan att förlora den aktuella provpunkten även om du släpper musknappen. Avmarkera Justera om du vill fortsätta att använda provpixlarna från den första provpunkten varje gång du avbryter och återupptar målningen.

   Exempel Tar prov på data från de lager som du anger. Om du vill ta prov från det aktiva lagret och synliga, underliggande lager väljer du Aktuellt och underliggande. Om du bara vill ta prov från det aktiva lagret väljer du Aktuellt lager. Om du vill ta prov från alla synliga lager väljer du Alla lager. Om du vill ta prov från alla synliga lager förutom justeringslager väljer du Alla lager och klickar på ikonen Ignorera

justeringslager till höger om snabbmenyn Prov.

4. Ange provpunkten genom att placera pekaren i en öppen bild, hålla ned Alt och klicka.

   Obs! *Kontrollera att du inte arbetar i ett justeringslager. Klonstämpeln fungerar inte i justeringslager.*

5. (Valfritt) Klicka på en Klonkälla-knapp på panelen Klonkälla och skapa en till provpunkt.

   Du kan definiera upp till fem olika provkällor. Provkällorna sparas på panelen Klonkälla tills du stänger dokumentet.

6. (Valfritt) Gör något av följande på panelen Klonkälla:
   - Om du vill skala eller rotera källan som du klonar anger du ett värde för bredd (B) och höjd (H) eller roteringen i grader.
   - Om du vill vrida källan åt andra hållet (bra för sådana föremål som skapar reflexer, t. ex. ögon) klickar du på knapparna Vänd vågrätt eller Vänd lodrätt.
   - Om du vill visa en övertäckning av källan som du klonar markerar du Visa överdrag och anger önskade alternativ.

   Obs! *Välj alternativet Urklippt om du vill klippa till övertäckningen så att den får samma storlek som penseln.*

7. Dra över det område i bilden som du vill korrigera.

Högst upp

Ange provkällor för kloning och lagningar

Med verktyget Klonstämpel och verktyget Lagningspensel kan du ta prov på källor i det aktuella dokumentet eller i valfritt öppet dokument i Photoshop.

(Photoshop Extended) När du klonar video eller animeringar kan du skapa provpunkter i den aktiva bildrutan som du målar eller använda provkällor från en annan bildruta, även om bildrutan finns i ett annat videolager eller i ett annat öppet dokument.

Du kan definiera upp till fem olika provkällor samtidigt på panelen Klonkälla. Provkällorna sparas på panelen Klonkälla tills du stänger dokumentet.

1. (Endast Photoshop Extended) Om du ska klona video- eller animeringsbildrutor öppnar du panelen Animering (om du inte klonar video- eller animeringsbildrutor går du vidare till steg 2). Klicka på alternativet för tidslinjeanimering och flytta indikatorn för aktuell tid till bildrutan med den källa som du vill ta prov på.
2. Skapa provpunkten genom att välja verktyget Klonstämpel, hålla ned Alt och klicka i valfritt öppet dokumentfönster.
3. (Valfritt) Om du vill skapa en till provpunkt klickar du på en annan Klonkälla-knapp på panelen Klonkälla.

   Du kan ändra provkällan för en Klonkälla-knapp genom att definiera en annan provpunkt.

Skala eller rotera provkällan

1. Välj verktyget Klonstämpel eller verktyget Lagningspensel och skapa ett eller flera källprover.
2. Välj en klonkälla på panelen Klonkälla och gör något av följande:
   - Om du vill skala provkällan anger du ett värde i procent för bredd (B) eller höjd (H), eller sveper över B och H. Med standardinställningen bevaras proportionerna. Om du vill justera måtten oberoende av varandra eller återställa standardinställningen och bevara proportionerna klickar du på knappen Begränsa proportioner.
   - Om du vill rotera provkällan anger du antalet grader eller sveper över ikonen Rotera klonkälla.
   - Om du vill återställa provkällans ursprungliga storlek och orientering klickar du på knappen Återställ omvandling.

Justera övertäckningsalternativen för provkällan

Justera alternativen för övertäckningen av provkällan så att det blir lättare att se övertäckningen och underliggande bilder när du målar med verktygen Klonstämpel och Lagningspensel.

Om du tillfälligt vill visa övertäckningen när du målar med Klonstämpel håller du ned Alt+Skift. Penseln förvandlas tillfälligt till verktyget Flytta källövertäckning. Dra för att flytta övertäckningen till en annan plats.

- Markera Visa överdrag på panelen Klonkälla och gör något av följande:
  - Om du vill dölja övertäckningen när du skapar penseldragen markerar du kryssrutan Dölj automatiskt.
  - Om du vill klippa övertäckningen till penselstorlek aktiverar du alternativet Klippt.
  - Om du vill ange övertäckningens opacitet anger du ett procentvärde i textrutan Opacitet.
  - Om du vill ändra hur övertäckningen visas väljer du blandningsläget Normal, Mörkare, Ljusare eller Differens på snabbmenyn längst ned på panelen Klonkälla.
  - Om du vill invertera färgerna i övertäckningen markerar du kryssrutan Invertera.

Du kan underlätta justeringen av identiska områden i övertäckningen och den underliggande bilden genom att ange ett opacitetsvärde på 50 % och markera Invertera och avmarkera Urklippt. Matchande bildområden visas i enfärgat grått när de justeras.

Ange klonkällans förskjutning

När du använder verktyget Klonstämpel eller verktyget Lagningspensel kan du måla med provkällan var du vill i målbilden. Övertäckningsalternativen gör det lättare att se var du ska måla. Om du behöver måla på en specifik plats i förhållande till provpunkten kan du emellertid ange x- och y-förskjutningen i antal pixlar.

- Klicka på den källa som du vill använda på panelen Klonkälla och ange x- och y-pixelvärden för alternativet Förskjutning.

Högst upp

Retuschera med verktyget Lagningspensel

Med lagningspenseln kan du åtgärda brister och få dem att försvinna i den omgivande bilden. Precis som med klonverktygen använder du lagningspenseln för att måla med provpixlar från en bild eller ett mönster. Med lagningspenseln kan du emellertid även låta provpixlarnas textur, ljus, genomskinlighet och skuggning stämma överens med pixlarna som har lagats. Det gör att de reparerade pixlarna blandas omärkligt med resten av bilden.

(Photoshop Extended) Du kan använda verktyget Lagningspensel i video- och animeringsbildrutor.

Provpixlar och lagad bild

1. Välj verktyget Lagningspensel .
2. Klicka på penselexemplet i alternativfältet och ange penselalternativ på popup-panelen:

   Obs! *Om du använder en tryckkänslig digitaliseringsplatta väljer du ett alternativ från menyn Storlek för att variera storleken på lagningspenseln när du målar. Välj Ritstiftstryck om du vill att variationen ska bygga på penntrycket. Välj Stift-hjul om du vill att variationen ska bygga på placeringen av pennans tumhjul. Välj Av om du inte vill ändra storleken.*

   Läge Anger blandningsläget. Välj Ersätt om du vill bevara brus, kornighet och textur i kanterna på penseldraget om du använder en pensel med mjuka kanter.

   Källa Anger vilken källan som ska användas för att reparera pixlar. Prov om du vill använda pixlar från den aktuella bilden eller Mönster om du vill använda pixlar från ett mönster. Om du har valt Mönster väljer du ett mönster från popup-panelen Mönster.

   Justera Tar prov på pixlar kontinuerligt utan att förlora den aktuella provpunkten även om du släpper musknappen. Avmarkera Justera om du vill fortsätta att använda provpixlarna från den första provpunkten varje gång du avbryter och återupptar målningen.

   Exempel Tar prov på data från de lager som du anger. Om du vill ta prov från det aktiva lagret och synliga, underliggande lager väljer du Aktuellt och underliggande. Om du bara vill ta prov från det aktiva lagret väljer du Aktuellt lager. Om du vill ta prov från alla synliga lager väljer du Alla lager. Om du vill ta prov från alla synliga lager förutom justeringslager väljer du Alla lager och klickar på ikonen Ignorera justeringslager till höger om snabbmenyn Prov.
3. Ange provpunkten genom att placera pekaren i ett område i bilden, håll ned Alt och klicka.

   Obs! *Om du tar prov från en bild och använder det i en annan bild måste båda bilderna ha samma färgläge om inte en av bilderna har läget Gråskala.*
4. (Valfritt) Klicka på en Klonkälla-knapp på panelen Klonkälla och skapa en till provpunkt.

   Du kan definiera upp till fem olika provkällor. Provkällorna sparas på panelen Klonkälla tills du stänger det dokument som du redigerar.
5. (Valfritt) Välj den provkälla som du vill använda genom att klicka på en Klonkälla-knapp på panelen Klonkälla.
6. (Valfritt) Gör något av följande på panelen Klonkälla:
   - Om du vill skala eller rotera källan som du klonar anger du ett värde för bredd (B) och höjd (H) eller roteringen i grader .
   - Om du vill visa en övertäckning av källan som du klonar markerar du Visa överdrag och anger önskade alternativ.
7. Dra i bilden.

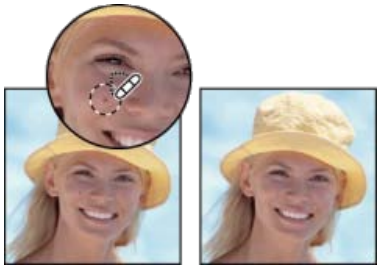
   Provpixlarna smälter ihop med de befintliga pixlarna när du släpper musknappen.

Om det finns starka kontraster i kanterna på det område som du vill laga måste du göra en markering innan du använder lagningspenseln. Markeringen bör vara större än det område som du vill laga men följa gränsen på de kontrasterande pixlarna exakt. När du målar med lagningspenseln gör markeringen att färgerna utanför området inte kan färga av sig i området.

Högst upp

Retuschera med verktyget Smart lagningspensel

Med hjälp av den smarta lagningspenseln tar du bort fläckar och andra defekter i bilderna. Den smarta lagningspenseln fungerar på samma sätt som lagningspenseln: den målar med provpixlar från en bild eller ett mönster och matchar provpixlarnas textur, ljus, genomskinlighet och skuggning med pixlarna som har lagats. Till skillnad från lagningspenseln måste du inte ange en provpunkt med den smarta lagningspenseln. Den smarta lagningspenseln tar automatiskt prov från omgivningen runt det retuscherade området.



Ta bort fläckar med hjälp av den smarta lagningspenseln

Om du vill retuschera ett stort område eller ha större kontroll över källproven kan du använda lagningspenseln i stället för den smarta lagningspenseln.

1. Markera verktyget Smart Lagningspensel i verktygslådan. Visa de eventuellt dolda verktygen och gör ditt val genom att klicka på antingen lagningspenseln, verktyget Laga eller rödögonpenseln.
2. Välj en penselstorlek i alternativfältet. En pensel som är något större än området som du vill laga fungerar bäst eftersom du då kan täcka hela området med en klickning.
3. (Valfritt) Välj ett blandningsläge på snabbmenyn Läge i alternativfältet. Välj Ersätt om du vill bevara brus, kornighet och textur i kanterna på penseldraget om du använder en pensel med mjuka kanter.
4. Välj en typ i alternativfältet:

   Närhetsmatchning Använder pixlar runt kanterna av markeringen för att hitta ett område som ska användas vid lagning.

   Skapa textur Använder pixlar i markeringen för att skapa en textur. Om texturen inte blir bra kan du prova att dra genom området ytterligare en gång.

   Innehållsmedveten Närliggande bildinnehåll jämförs och markeringen fylls utan att några skarvar bildas. Viktiga detaljer (såsom skuggor och objektskanter) bibehålls på ett realistiskt sätt.

   Du kan skapa en större eller mer exakt markering för innehållsanpassningen via kommandot Redigera > Fyllning. (Se Innehållsmedvetna fyllningar, mönsterfyllningar och händelsefyllningar.)
5. Markera Prova alla lager i alternativfältet om du vill ta prov på data från alla synliga lager. Avmarkera Prova alla lager om du bara vill ta prov från det aktiva lagret.
6. Klicka i området som du vill laga eller klicka och dra om du vill jämna till över ett större område.

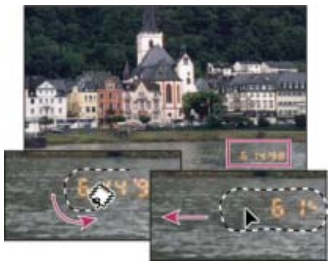
Högst upp

Laga ett område

Med lagningsverktyget kan du reparera ett markerat område med pixlar från ett annat område eller ett mönster. När du använder lagningsverktyget kan du få provpixlarnas textur, ljus och skuggning att stämma överens med källpixlarna, precis som med lagningspenseln. Du kan också använda lagningsverktyget för att klona isolerade delar av en bild. Verktyget Laga fungerar med bilder på 8 eller 16 bitar per kanal.

När du reparerar med pixlar från bilden blir resultatet bäst om du markerar ett litet område.

Mer information om hur du använder alternativ för innehållsmedvetna lagningsverktyg finns i Innehållsmedveten lagning och flyttning.



Använda lagningsverktyget för att ersätta pixlar

Lagad bild

Reparera ett område med provpixlar

1. Markera lagningsverktyget .
2. Gör något av följande:
   - Dra i bilden för att markera det område som du vill reparera och välj Källa i alternativfältet.
   - Dra i bilden för att markera det område som du vill ta ett prov från och välj Mål i alternativfältet.

   Obs! *Du kan även göra en markering innan du väljer lagningsverktyget.*
3. Gör något av följande om du vill justera markeringen:
   - Håll ned Skift och dra i bilden om du vill göra tillägg till markeringen.
   - Håll ned Alt och dra i bilden om du vill ta bort delar från markeringen.
   - Håll ned Alt+Skift och dra i bilden om du vill markera ett område som överlappar den befintliga markeringen.
4. Välj Genomskinlig om du vill extrahera textur med en genomskinlig bakgrund från det samplade området. Avmarkera alternativet om du vill ersätta målområdet med det samplade området.

   Alternativet Genomskinlig fungerar bäst i enfärgade eller övertonade bakgrunder med väldigt tydliga texturer (t.ex. en fågel mot blå himmel).
5. Placera pekaren inuti markeringen och gör något av följande:
   - Om du har valt Källa i alternativfältet drar du markeringsgränsen till det område som du vill ta prov från. När du släpper musknappen lagas det område som var markerat från början med provpixlarna.
   - Om du har valt Mål i alternativfältet drar du markeringsgränsen till det område som du vill laga. När du släpper musknappen lagas det område som nyligen markerades med provpixlarna.

Reparera ett område med ett mönster

1. Markera lagningsverktyget .
2. Dra i bilden för att markera det område som du vill reparera.

   Obs! *Du kan även göra en markering innan du väljer lagningsverktyget.*
3. Om du vill kan du utföra steg 3 och 4 här ovan för att justera markeringen och använda texturmönster med en genomskinlig bakgrund.
4. Välj ett mönster på panelen Mönster i alternativfältet, och klicka på Använd mönster.

Högst upp

Ta bort röda ögon

Med verktyget Röda ögon kan du ta bort röda ögon på människor och djur i foton tagna med blixt.

1. Välj verktyget Röda ögon i RGB-färgläge. (Verktyget Röda ögon finns i samma grupp som verktyget Smart Lagningspensel . När du håller ned en verktygsknapp visas andra verktyg i samma grupp.)
2. Klicka i det röda ögat. Om du inte blir nöjd med resultatet ångrar du korrigeringen, anger ett eller flera av följande alternativ i alternativfältet och klickar på det röda ögat igen:

   Pupillstorlek Ökar eller minskar det område som påverkas av röda ögon-verktyget.

   Mörkhetsgrad Anger hur mörk korrigeringen är.

Röda ögon orsakas av reflexer från kamerans blixt i objektets näthinna. Det inträffar oftare när du tar bilder i mörka rum eftersom objektets iris då är helt öppen. Undvik röda ögon med hjälp av kamerans funktion för att reducera röda ögon. Ännu bättre är att använda en separat blixt som du kan sätta längre ifrån kamerans objektiv.

Mer information finns i

- Blandningslägen
- Oskärpefilter

Skärpefilter

- Välj en förinställd pensel

Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Korrigera förvrängning och brus

Om linsförvrängning
Korrigera linsförvrängningen och justera perspektivet
Minska bildbruset och JPEG-felaktigheter

Om linsförvrängning

Högst upp

Uppblåsning är en objektivdefekt som orsakar att raka linjer böjer utåt mot bildens kanter. *Avsmalning* är motsatsen då linjer böjer av inåt.

Exempel på uppblåsning (höger) och avsmalning (höger)

Vinjettering är när hörnen på en bild blir mörka på grund av att det inte kommer in tillräckligt med ljus i kanterna av objektivet. *Kromatisk avvikelse* innebär att en färgkant visas runt ett motiv på grund av att objektivet bryter ljus i olika färger i olika plan.

Vissa objektiv ger olika defekter med olika inställningar av brännvidd, bländarsteg och fokuseringsavstånd. Med objektivkorrigeringsfiltret kan du ange vilken kombination av inställningar som användes för att ta bilden.

Korrigera linsförvrängningen och justera perspektivet

Högst upp

Filtret Objektivkorrigering tar hand om vanliga objektivproblem som uppblåsning, avsmalning, vinjetter och kromatiska avvikelser. Filtret fungerar endast med bilder i RGB eller gråskala som har 8 eller 10 bitar per kanal.

Du kan också använda filtret när du roterar en bild eller ett fast bildperspektiv som orsakas av en lodrät eller vågrät lutning av kameran. Med hjälp av filtrets bildstödraster är det enklare att göra justeringarna och de blir exaktare än med kommandot Omforma.

Korrigera bildperspektiv och objektivfel automatiskt

Med standardalternativet Autokorrigering används objektivprofiler för att snabbt korrigera förvrängningar. För att automatisk korrigering ska fungera fullt ut måste det finnas Exif-metadata som anger vilken kamera och vilket objektiv som bilden togs med, samt en objektivprofil på din dator.

1. Välj Filter > Objektivkorrigering.
2. Ange följande alternativ:

   Korrigering Markera de defekter du vill korrigera. Om du inte vill att bilden ska förstoras eller minskas efter korrigeringarna kan du markera alternativet Skala bild automatiskt.

   I kantmenyn anger du hur de tomma områdena som uppstår efter korrigeringar av proportions-, rotations- eller perspektivförändringar. Du kan fylla tomma områden med genomskinlighet eller färg, eller utöka kantpixlarna i bilden.

   Sökkriterier Filtrerar listan med objektivprofiler. Som standard visas de profiler som baseras på bildsensorstorlek överst. Om du vill ha Raw-profiler överst klickar du på snabbmenyn ▾≡ och markerar Föredra Raw-profiler.

   Linsprofiler Välj en matchande objektivprofil. Som standard visas endast profiler med inställningar som liknar den kamera och det objektiv som bilden togs med. (Kameramodellen måste inte vara exakt densamma.) Photoshop väljer även ut en underprofil som motsvarar inställningarna av brännvidd, bländarsteg och fokuseringsavstånd. Om du vill se andra profiler högerklickar du på den objektivprofil som visas och väljer en annan underprofil.

   Om du inte hittar någon profil som passar kan du klicka på Sök online och söka bland profiler som skapats av medlemmar i Photoshops användargrupp. Om du vill spara online-profiler för framtida bruk klickar du på snabbmenyn ▾≡ och väljer Spara onlineprofilen lokalt.

   💡 *Om du vill skapa egna profiler kan du kostnadsfritt ladda ned Adobes objektivprofilskapare från Adobes webbplats.*

Korrigera bildperspektiv och objektivfel manuellt.

Du kan korrigera manuellt helt och hållet eller använda manuell korrigering för att finjustera bilden efter en automatisk korrigering.

1. Välj Filter > Objektivkorrigering.
2. Klicka på fliken Egen i dialogrutans övre högra hörn.
3. (Valfritt) Välj en förinställd lista med inställningar på menyn Inställningar. Väljer du Linsstandard används de inställningar som du tidigare sparade och som baserades på vilken kamera, vilket objektiv, vilka bländarsteg och vilket fokuseringsavstånd som användes för att ta bilden. I Föregående konvertering används inställningarna som senast användes till objektivkorrigeringen. Alla grupper med egna inställningar som du har sparat visas längst ned på menyn. (Läs Spara inställningar och ange standardvärden för kamera och objektiv.)
4. Ange något av nedanstående alternativ när du vill korrigera bilden.

   Ta bort förvrängning Korrigerar uppblåsning och avsmalning. Flytta reglaget när du vill räta ut vågräta och lodräta linjer som böjer av från eller till bildens mitt. Du kan även använda verktyget Ta bort förvrängning när du vill korrigera de här felen. Dra mot bildens mitt när du vill korrigera uppblåsning och mot bildens kant när du vill korrigera avsmalning. Du kan justera alternativet Kant på fliken Autokorrigering om du vill ersätta tomma bildkanter som kan uppstå.

   Inställningar för kantkorrigering Kompensera kantfärgning genom att justera storleken på en färgkanal jämfört med en annan.

   Zooma in i bildförhandsgranskningen om du vill ha en närbild på kantfärgningen när du korrigerar.

   Vinjettstyrka Anger belysningsstyrkan på bildens kanter. Korrigerar bilder som har mörka kanter på grund av objektivfel eller fel motljusskydd.

   Du kan även lägga till vinjettering för att skapa konstnärlig effekt.

   Mittpunkt för vinjett Anger bredden på området som påverkas av mängdreglaget. Ange ett mindre värde om du vill att mer av bilden ska påverkas. Ange ett högre värde om du vill begränsa effekten till bildens kanter.

   Lodrätt perspektiv Korrigerar bildperspektiv som orsakas av att kameran har lutats uppåt eller nedåt. Gör lodräta linjer i bild parallella.

   Vågrätt perspektiv Korrigerar bildperspektiv genom att göra vågräta linjer parallella.

   Vinkel Roterar bilden för att kunna kompensera kamerans lutning eller göra justeringar efter perspektivkorrigeringar. Du kan också göra korrigeringen med verktyget Räta upp. Dra längs en linje i bilden som du vill göra lodrät eller vågrät.

   Obs! *Om du inte vill att bilden ska skalas om automatiskt när du justerar perspektiv och vinkel måste du avmarkera Skala bild automatisk på fliken Autokorrigering.*

   Skala Justerar bildskalan uppåt eller nedåt. Bildens pixelmått ändras inte. Det huvudsakliga syftet är att ta bort tomma områden i bilden som har uppstått efter korrigeringar av avsmalning, uppblåsning eller perspektiv. Ökning resulterar i själva verket i att bilden beskärs och att en interpolering upp till de ursprungliga pixelmåtten sker.

Justera förhandsgranskningen av och stödrastret för Objektivkorrigering

Justera förhandsgranskningens förstoring och stödrasterlinjer så att du bättre kan bedöma hur mycket korrigering som måste göras.

- Ändra förstoringen i förhandsgranskningen av bilden med hjälp av verktyget Zoom eller zoomkontrollerna längst ned till vänster på förhandsgranskningssidan.
- Om du vill flytta bilden i förhandsgranskningsfönstret väljer du handverktyget och drar bilden.
- Använd stödrastret genom att markera Visa stödraster längst ned i dialogrutan. Justera avståndet mellan linjerna i stödrastret med hjälp av storlekskontrollen och ändra färgen på stödrastret med hjälp av färgkontrollen. Du kan rikta in stödrastret efter bilden med hjälp av verktyget Flytta stödraster.

Spara inställningar och ange standardvärden för kamera och objektiv

Du kan spara inställningarna i dialogrutan Objektivkorrigering och använda dem till andra bilder som har skapats med samma kamera, objektiv och zoomningsavstånd. Både autokorrigeringsinställningar och egna inställningar för förvrängning, kromatisk avvikelse och vinjettering sparas. Perspektivinställningar sparas inte eftersom de oftast varierar från bild till bild.

Det finns två sätt att spara och återanvända inställningar på:

- Manuellt spara och läsa in inställningarna. Ange alternativ i dialogrutan och välj sedan Spara inställningar i menyn Inställningar. Använd de sparade inställningarna genom att välja dem på menyn Inställningar. (Om du sparar inställningar någon annanstans än i standardmappen

så visas de inte i menyn. Klicka på Läs in inställningar om du vill att de ska visas.)

- Ange som objektivstandard. Om bilden har EXIT-metadata för kombinationen kamera, objektiv, zoomningsavstånd och f-stop kan du spara de aktuella inställningarna som objektivstandard. Spara inställningarna genom att klicka på knappen Ange objektivstandard. När du korrigerar en bild som överensstämmer med kameran, objektiven, zoomningsavståndet och f-stopet är alternativet Linsstandard tillgängligt på menyn Inställningar. Det här alternativet är inte tillgängligt om bilden inte har EXIF-metadata.

Högst upp

Minska bildbruset och JPEG-felaktigheter

Bildbrus uppträder som extra pixlar som inte är en del av bilden. Brus kan orsakas av fotografering med en hög ISO-inställning på en digital kamera, underexponering eller fotografering i ett mörkt område med en lång slutarhastighet. Enkla kameror har vanligtvis mer brus än mer avancerade kameror. Skannade bilder kan innehålla brus som har orsakats av skannersensorn. Ofta kan filmens kornighet uppträda i den skannade bilden.

Bildbrus kan förekomma i två former: luminansbrus (gråskalebrus), som gör att bilder ser korniga ut och färgbrus som vanligtvis visas som färgade element i bilder.

Luminansbrus kan vara tydligare i en kanal i bilden, vanligtvis den blå. Du kan justera bruset i varje kanal separat i avancerat läge. Innan du öppnar filtret undersöker du varje kanal separat i bilden och konstaterar om bruset är mer förekommande i en kanal. Du bevarar fler bilddetaljer genom att korrigera en kanal i stället för göra en övergripande korrigering av alla kanaler.

1. Välj Filter > Brus > Reducera brus.
2. Zooma in förhandsgranskningsbilden och få en bättre bild av bildbruset.
3. Ange alternativ:

   Styrka Styr hur mycket luminansbruset minskas i alla bildkanaler.

   Bevara detaljer Bevarar kanter och bilddetaljer som hår och texturobjekt. Med värdet 100 bevaras de flesta bilddetaljer, men luminansbruset minskas minst. Finjustera brusreduceringen med hjälp av kontrollerna Styrka och Bevara detaljer.

   Minska färgbrus Tar bort extra färgpixlar. Ett högt värde minskar färgbruset mer.

   Öka detaljskärpa Ökar skärpan på bilden. Bildskärpan minskas när brus tas bort. Återställ skärpan senare med hjälp av skärpekontrollen i dialogrutan eller ett av de övriga skärpefiltren i Photoshop.

   Ta bort JPEG-felaktigheter Tar bort bildfelaktigheter och ljusgårdar som bildas när en bild sparas med hjälp av en låg JPEG-kvalitetsinställning.
4. Om luminansbruset är mer förekommande i en eller två färgkanaler klickar du på knappen Avancerat och väljer sedan färgkanalen på menyn Kanal. Minska bruset i kanalen med hjälp av kontrollerna Styrka och Bevara detaljer.

Fler hjälpavsnitt

- Korrigera linsförvrängning och brus i Camera Raw

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Retuschera och omforma

Nytt beskärningsverktyg
Lynda.com (7 okt 2012)
självstudievideo
Med interaktiva förhandsgranskningar kan du noggrant beskära och förminska bilderna.

Korrigering av vidvinkelobjektiv
Kelby (7 okt 2012)
självstudievideo
Kompensera snabbt för linsförvrängningar med hjälp av en detaljerad databas.

Perspektivkorrigering
video2brain (7 maj 2012)
självstudievideo
Snabb korrigering av fotovinklar.

Räta upp en sned bild
video2brain (7 maj 2012)
självstudievideo
Definiera vågräta linjer.

Vissa länkar på den här sidan kanske bara innehåller text på engelska.

Omforma objekt

Från en expert: Kommandot Omforma fritt
Använda omformningar
Markera ett objekt som ska omformas
Ange eller flytta referenspunkten för en omformning
Skala, rotera, skeva, förvränga, använda perspektiv eller tänja
Vänd eller rotera exakt
Upprepa en omformning
Duplicera ett objekt när du omformar det
Omforma fritt
Tänja ett objekt
Tänjning av marionett

Högst upp

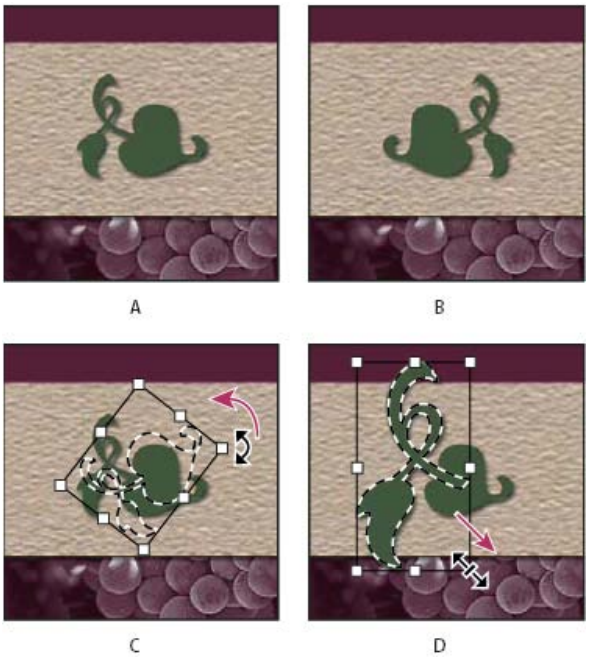
Använda omformningar

Om du omformar kan du skala, rotera, skeva, töja eller tänja en bild. Du kan använda omformningar på en markering, ett helt lager, flera lager eller en lagermask. Du kan även använda omformningar på en bana, vektorform, vektormask, markeringsgräns eller alfakanal. Omformning påverkar bildkvaliteten när du ändrar på pixlarna. Använd smarta objekt om du vill göra icke-förstörande omformationer på rasterbilder. (Se Om smarta objekt.) Omformningen av en vektorform eller bana är alltid en icke-förstörande åtgärd eftersom du bara ändrar de matematiska beräkningarna som skapar objektet.

Om du vill göra en omformning väljer du först ett objekt att omforma och sedan ett omformningskommando. Om det behövs justerar du referenspunkten innan du ändrar i omformningen. Du kan göra flera ändringar i rad innan du använder den sammanlagda omformningen. Du kan t.ex. välja Skapa och skaländra genom att dra i ett handtag och sedan välja Förvräng och förvränga genom att dra i ett handtag. Tryck sedan på Enter eller Retur för att använda båda omformningarna.

Interpolationsmetoden som är vald i området Allmänt i dialogrutan Inställningar används för att beräkna färgvärdet på pixlar som läggs till eller tas bort under omformningar. Den här interpolationsinställningen påverkar direkt hastigheten och kvaliteten på omformningen. Bikubisk interpolation (standard) är långsammast men ger bäst resultat.

Obs! *Du kan även tänja och förvränga rasterbilder med hjälp av filtret Gör flytande.*



Omforma en bild
A. *Originalbild* ***B.*** *Vänt lager* ***C.*** *Markeringsram roterad* ***D.*** *Del av objekt skalat*

Omforma-kommandon på undermenyn

Skala Förstorar eller förminskar ett objekt relativt till objektets *referenspunkt*, den fasta punkten som omformningen sker runt. Du kan skala vågrätt, lodrätt eller bådadera.

Rotera Vrider ett objekt runt en referenspunkt. Den här punkten finns som standard i mitten på ett objekt, men du kan flytta den till en annan plats.

Skeva Lutar ett objekt lodrätt eller vågrätt.

Förvränga Sträcker ett objekt i alla riktningar.

Perspektiv Ger ett objekt ett enpunktsperspektiv.

Tänj Ändrar objektets form.

Rotera 180, Rotera 90 medsols, Rotera 90 motsols Roterar objektet det angivna antalet grader, antingen med- eller motsols.

Vänd Vänder objektet lodrätt eller vågrätt.

Högst upp

Markera ett objekt som ska omformas

- Gör något av följande:
  - Om du vill omforma ett helt lager aktiverar du lagret och ser till att inget är markerat.

  Obs! *Det går inte att omforma bakgrundslagret. Innan du kan omforma bakgrundslagret måste du konvertera det till ett vanligt lager.*

  - Om du vill omforma delar av ett lager väljer du lagret på panelen Lager och markerar sedan delar av bilden på lagret.
  - Om du vill omforma flera lager gör du något av följande på panelen Lager: länka samman lagren, eller markera flera lager genom att Ctrl-klicka (Windows) eller Kommando-klicka (Mac OS) på mer än ett lager. På panelen Lager kan du också Skift-klicka för att markera lager som ligger i följd. (Se Markera, gruppera och länka lager.)
  - Om du vill omforma en lagermask eller en vektormask bryter du länken och markerar maskens miniatyrbild på panelen Lager.
  - Om du vill omforma en bana eller vektorform, använder du banmarkeringsverktyget för att markera hela banan eller direktmarkeringsverktyget för att markera en del av banan. Om du markerar en eller flera punkter på en bana så omformas endast de bansegment som är kopplade till punkterna. (Se Markera en bana.)
  - Om du vill omforma en markeringsgräns skapar eller läser du in en markering. Välj sedan Markera > Omforma markering.
  - Om du vill omforma en alfakanal, markerar du kanalen på panelen Kanaler.

Högst upp

Ange eller flytta referenspunkten för en omformning

Alla omformningar utförs runt en fast punkt som kallas *referenspunkt*. Den här punkten sitter som standard i mitten på det objekt som du omformar. Du kan dock ändra referenspunkten eller flytta mittpunkten till en annan plats med hjälp av referenspunktsplaceraren i alternativfältet.

1. Välj ett omformningskommando. En markeringsram visas i bilden.
2. Gör något av följande:
   - Klicka på en fyrkant på referenspunktsplaceraren i alternativfältet. Varje fyrkant motsvarar en punkt på markeringsramen. Om du t.ex. vill flytta referenspunkten till det övre vänstra hörnet i markeringsramen klickar du på den övre vänstra fyrkanten på referenspunktsplaceraren.
   - Dra referenspunkten i markeringsrutan för omformningen som visas i bilden. Referenspunkten kan vara placerad utanför det objekt som du vill omforma.

Högst upp

Skala, rotera, skeva, förvränga, använda perspektiv eller tänja

1. Markera det som du vill omforma.
2. Välj Redigera > Omforma > Skala, Rotera, Skeva, Förvrängning, Perspektiv eller Tänj.

   Obs! *Om du omformar en form eller en hel bana blir menyn Omforma i stället menyn Omforma bana. Om du omformar flera bansegment (men inte en hel bana) blir menyn Omforma i stället menyn Omformningspunkter.*

3. (Valfritt) Klicka på en fyrkant på referenspunktsplaceraren i alternativfältet.
4. Gör något eller några av följande:
   - Om du väljer Storlek drar du ett handtag på markeringsramen. Tryck på Skift när du drar ett hörnhandtag om du vill ändra storleken proportionerligt. Pekaren ändras till en dubbelpil () när den placeras över ett handtag.
   - Om du väljer Rotera flyttar du pekaren utanför markeringsramen (den ändras till en böjd dubbelpil) och drar. Tryck på Skift för att begränsa rotationen till steg om 15°.

- Om du väljer Skeva drar du ett sidohandtag för att luta markeringsramen.
- Om du väljer Förvrängning drar du ett hörnhandtag för att sträcka ut markeringsramen.
- Om du väljer Perspektiv drar du ett hörnhandtag för att använda ett perspektiv på markeringsramen.
- Om du väljer Tänj väljer du ett värde på snabbmenyn för tänjstilar i alternativfältet. Gör en egen tänjning genom att dra kontrollpunkterna, en linje eller ett område i nätet och på så sätt ändra formen på markeringsramen och nätet.
- För alla typer av omformningar anger du ett värde i alternativfältet. Om du t.ex. vill rotera ett objekt anger du ett gradantal i textrutan för rotation .

5. (Valfritt) Om du vill kan du byta till en annan typ av omformning genom att välja ett kommando på menyn Redigera > Omforma.

   Obs! *När du omformar en bitmappsbild (till skillnad från en form eller bana), blir bilden något mindre skarp varje gång som du gör en omformning. Det är därför bättre att utföra flera kommandon innan du använder den sammanlagda omformningen i stället för att använda varje omformning för sig.*

6. (Valfritt) Om du vill tänja bilden klickar du på knappen Växla mellan fri omformning och tänjning i alternativfältet.
7. När du är klar gör du något av följande:
   - Tryck på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS), klicka på knappen Genomför ✓ i alternativfältet eller dubbelklicka inuti omformningsramen.
   - Om du vill avbryta omformningen trycker du på Esc eller klickar på knappen Avbryt i alternativfältet.

Vänd eller rotera exakt

Högst upp

1. Markera det som du vill omforma.
2. Välj Redigera > Omforma och välj sedan något av följande kommandon på undermenyn:
   - Rotera om du vill ange antalet grader i alternativfältet
   - Rotera 180° om du vill rotera ett halvt varv
   - Rotera 90° medsols om du vill rotera med ett kvarts varv medsols
   - Rotera 90° motsols om du vill rotera objektet ett kvarts varv motsols
   - Vänd vågrätt om du vill vända objektet vågrätt längs den lodräta axeln
   - Vänd lodrätt för att vända lodrätt längs den vågräta axeln

   Obs! *Om du omformar en form eller en hel bana blir kommandot Omforma till kommandot Omforma bana. Om du omformar flera bansegment (men inte en hel bana) kallas kommandot Omforma för kommandot Omforma punkter.*

Upprepa en omformning

Högst upp

- Välj Redigera > Omforma > Igen, Redigera> Omforma bana > Igen eller Redigera> Omforma punkter > Igen.

Duplicera ett objekt när du omformar det

Högst upp

- Håll ned Alt och välj kommandot Omforma.

Omforma fritt

Högst upp

Med kommandot Omforma fritt kan du använda omformningar (rotera, skala, skeva, förvränga och perspektiv) i en och samma åtgärd. Du kan även använda en tänjomformning. I stället för att välja olika kommandon håller du bara ned en tangent på tangentbordet när du vill växla mellan olika typer av omformningar.

Obs! *Om du omformar en form eller en hel bana blir kommandot Omforma till kommandot Omforma bana. Om du omformar flera bansegment (men inte en hel bana) kallas kommandot Omforma för kommandot Omforma punkter.*

1. Markera det som du vill omforma.
2. Gör något av följande:
   - Välj Redigera > Omforma fritt.
   - Om du omformar en markering, ett pixelbaserat lager eller en markeringsgräns väljer du flyttverktyget . Välj sedan Visa

omvandlingskontroller i alternativfältet.

- Om du omformar en vektorform eller bana, väljer du banmarkeringsverktyget . Välj sedan Visa omvandlingskontroller i alternativfältet.

3. Gör något eller några av följande:
   - Dra ett handtag om du vill ändra storleken genom att dra. Tryck på Skift när du drar ett hörnhandtag om du vill ändra storleken proportionerligt.
   - Om du vill ändra storleken numeriskt anger du procentsatser i textrutorna Bredd och Höjd i alternativfältet. Klicka på ikonen Länka om du vill bevara proportionerna.
   - Om du vill rotera ett objekt genom att dra, flyttar du pekaren utanför markeringsramen (den ändras till en böjd dubbelpil) och drar. Tryck på Skift för att begränsa rotationen till steg om 15°.
   - Om du vill rotera numeriskt, anger du ett gradantal i textrutan för rotation i alternativfältet.
   - Du förvränger relativt markeringsramens mittpunkt genom att trycka på Alt och dra i ett handtag.
   - Om du vill förvränga fritt trycker du på Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och drar ett handtag.
   - Om du vill skeva trycker du på Ctrl+Skift (Windows) eller Kommando+Skift (Mac OS) och drar ett handtag. Pekaren ändras till ett vitt pilhuvud med en liten dubbelpil () när den placeras över ett sidohandtag.
   - Om du vill skeva numeriskt anger du ett gradantal i textrutorna för vågrät och lodrät skevning i alternativfältet.
   - Om du vill lägga till perspektiv trycker du på Ctrl+Alt+Skift och drar i ett hörnhandtag. Pekaren ändras till ett grått pilhuvud när den placeras över ett hörnhandtag.
   - Tänj bilden genom att klicka på knappen Växla mellan fri omformning och tänjning i alternativfältet. Ändra formen på objektet genom att dra kontrollpunkterna eller välj en tänjning på snabbmenyn för tänjstilar i alternativfältet. När du har valt på snabbmenyn för tänjstilar blir ett fyrkantigt handtag tillgängligt för att justera tänjningens form.
   - Om du vill ändra referenspunkten klickar du på en fyrkant på referenspunktsplaceraren i alternativfältet.
   - Om du vill flytta ett objekt anger du värden för den nya placeringen av referenspunkten i textrutorna X (vågrät position) och Y (lodrät position) i alternativfältet. Klicka på knappen för relativ placering för att ange den nya positionen i förhållande till den nuvarande placeringen.

   Du ångrar den senaste handtagsjusteringen genom att välja Redigera > Ångra.

4. Gör något av följande:
   - Tryck på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS), klicka på knappen Genomför i alternativfältet eller dubbelklicka inuti omformningsramen.
   - Om du vill avbryta omformningen trycker du på Esc eller klickar på knappen Avbryt i alternativfältet.

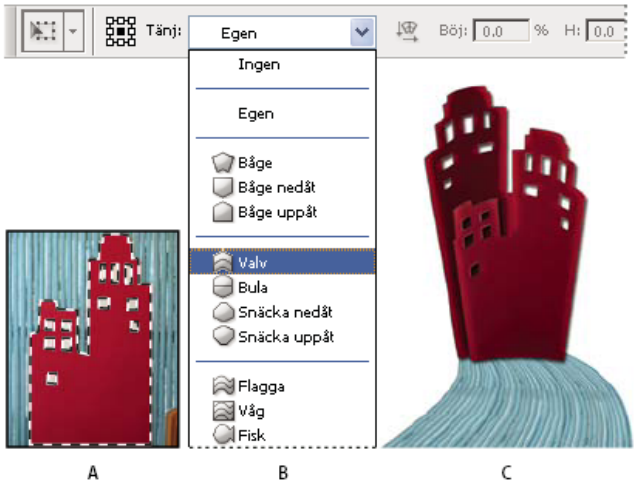
Obs! *När du omformar en bitmappsbild (till skillnad från en form eller bana), blir bilden något mindre skarp varje gång som du gör en omformning. Det är därför bättre att utföra flera kommandon innan du använder den sammanlagda omformningen i stället för att använda varje omformning för sig.*

Tänja ett objekt

Högst upp

Med hjälp av kommandot Tänj kan du ändra formen på bilder, former, banor osv. genom att dra kontrollpunkter. Du kan också tänja med hjälp av en form på snabbmenyn för tänjstilar i alternativfältet. Former på snabbmenyn är också formbara. Du behöver bara dra kontrollpunkterna.

När du förvränger ett objekt med hjälp av kontrollpunkterna döljs nätet och kontrollpunkterna om du väljer du Visa > Extras.



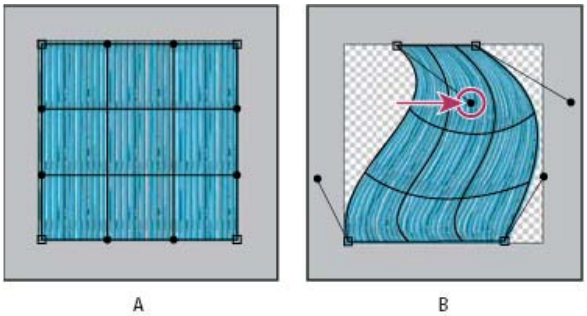
Använda Tänj
***A.** Markera formen som ska tänjas **B.** Välja en tänjning från popup-menyn Tänj stil i alternativfältet **C.** Resultat från flera tänjningsalternativ*

1. Markera det som du vill tänja.
2. Gör något av följande:
   - Välj Redigera > Omforma > Tänj.
   - Om du väljer ett annat omformningskommando eller kommandot Omforma fritt klickar du på knappen Växla mellan fri omformning och tänjning i alternativfältet.
3. Gör något eller några av följande:
   - Om du vill tänja med hjälp av en specifik form väljer du ett alternativ på snabbmenyn för tänjstilar i alternativfältet.

Tänj nätet genom att dra en kontrollpunkt

   - Ändra formen genom att dra kontrollpunkterna, ett segment i markeringsramen eller nätet eller ett område i nätet. När du justerar en kurva använder du handtagen på kontrollpunkterna. Det går till på samma sätt som när du justerar handtagen i det böjda segmentet i en vektorbild.

Ångra den senaste handtagsjusteringen genom att välja Redigera > Ångra.



Ändra formen på en tänjning
***A.** Ursprungligt tänjningsnät **B.** Justera handtag, nätsegment och områden i nätet*

   - Om du vill ändra orientering för en tänjningsstil som du väljer från menyn Tänj klickar du på Ändra tänjriktningen i alternativfältet.
   - Om du vill ändra referenspunkten klickar du på en fyrkant på referenspunktsplaceraren i alternativfältet.
   - Ange hur stor tänjningen ska vara med hjälp av numeriska värden genom att ange värdena i rutorna Böj (ange böjning), X (ange vågrät förvrängning) och Y (ange lodrät förvrängning) i alternativfältet. Det går inte att ange numeriska värden om du har valt Ingen eller Egen

på snabbmenyn för tänjstilar.

4. Gör något av följande:
   - Tryck på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS) eller klicka på knappen Genomför ✓ i alternativfältet.
   - Om du vill avbryta omformningen trycker du på Esc eller klickar på knappen Avbryt ⊘ i alternativfältet.

Obs! *När du tänjer en bitmappsbild (till skillnad från en form eller bana), blir bilden något mindre skarp varje gång som du gör en omformning. Det är därför bättre att utföra flera kommandon innan du använder den sammanlagda omformningen i stället för att använda varje omformning för sig.*

Högst upp

Tänjning av marionett

Tänjning av marionett innehåller ett nät som du kan använda för att förvränga specifika områden av en bild, medan andra områden lämnas oförändrade. Funktionen kan användas till allt från diskret retuschering av bilder (exempelvis för att forma hår) till fullständiga omvandlingar (exempelvis genom att flytta armar och ben).

Förutom bildlager kan du också använda Tänjning av marionett på lager- och vektormasker. Du kan använda smarta objekt för att förvränga bilder felsäkert. (Se Skapa smarta objekt.)

1. Markera det lager eller den mask som du vill omforma i lagerpanelen.
2. Välj Redigera > Tänjning av marionett.
3. Justera följande inställningar för marionettens nät i alternativfältet:

   Läge Bestämmer nätets övergripande elasticitet.

   Välj Förvräng om du vill ha ett mycket töjbart nät som kan klistras över vidvinkelbilder eller texturkartor.

   Densitet Bestämmer mellanrummen mellan nätets punkter. Fler punkter ökar precisionen men innebär längre bearbetningdtid. Färre punkter innebär motsatsen.

   Utvidgning Utvidgar eller drar samman nätets ytterkant.

   Visa nät Avmarkera det här alternativet om du bara vill visa justeringspunkter, och få en tydligare förhandsgranskning av dina ändringar.

   Tryck på H om du vill dölja justeringspunkterna tillfälligt.

4. I bildfönstret kan du klicka för att lägga till punkter i områden som du vill omforma, och områden som du vill fästa på plats.

Flytta en punkt i marionettens nät. Angränsande punkter håller närliggande områden intakta.

5. Gör något av följande om du vill flytta eller ta bort punkter:
   - Tänj nätet genom att dra punkterna.
   - Om du vill visa ett område på ett nät som du har dolt med ett annat nät klickar du på knapparna för punktdjup i alternativfältet.
   - Du kan ta bort markerade punkter genom att trycka på Delete. Om du vill ta bort andra enskilda punkter placerar du markören rakt över dem och trycker på Alt. När saxikonen visas klickar du på den.
   - Klicka på knappen Ta bort alla punkter i alternativfältet.

Om du vill markera flera punkter håller du ned Skift och klickar på dem, eller väljer Markera alla punkter på snabbmenyn.

6. Markera nätet och gör något av följande om du vill rotera det kring en punkt:

   - Om du vill rotera nätet ett bestämt antal grader trycker du på Alt och placerar markören nära punkterna, men inte ovanför dem. När en cirkel visas roterar du nätet genom att dra.

   Rotationsgraden visas i alternativfältet.

   - Om du vill rotera nätet automatiskt baserat på det valda läget väljer du Auto på menyn Rotera i alternativfältet.

7. När omformningen är slutförd trycker du på Enter eller Retur.

Rotera nätet runt en markerad punkt genom att trycka på Alt.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Justera beskärning, rotering och arbetsyta

Beskära bilder
Omforma perspektiv vid beskärning | CS5
Beskära och räta upp inlästa foton
Räta upp en bild
Rotera eller vänd en hel bild
Ändra storlek på arbetsytan
Skapa en bildruta

Högst upp

Beskära bilder

När du beskär en bild tar du bort delar av bilden för att framhäva något eller förstärka bildkompositionen. Du kan beskära en bild med beskärningsverktyget och kommandot Beskär. Du kan också rensa pixlar med hjälp av kommandona Beskär och räta upp och Rensa.

Läs mer om hur du använder beskärningsverktygen som introducerades i CS6 i avsnittet Beskär och räta upp foton.

Använda beskärningsverktyget

Beskära en bild med beskärningsverktyget | CS5

1. Markera beskärningsverktyget .
2. (Valfritt) Ange omsamplingsalternativen i alternativfältet.
   - Om du vill beskära bilden utan att ändra bildupplösningen (standard), måste textrutan för upplösning i alternativfältet vara tom. Du kan klicka på knappen Radera om du snabbt vill tömma alla textrutor.
   - Om du vill ändra bilden medan du beskär den anger du höjd, bredd och/eller upplösning i alternativfältet. Du kan ändra måtten för höjd och bredd genom att klicka på ikonen Växlar höjd och bredd .
   - Om du vill ändra upplösningen för en bild med utgångspunkt i en annan bilds mått och upplösning öppnar du den andra bilden, väljer beskärningsverktyget och klickar på Bild framför i alternativfältet. Aktivera därefter den bild som du vill beskära.

   Om du ändrar upplösning när du beskär används standardmetoden för interpolation som ställts in i Allmänna inställningar.

   Om du vill välja eller skapa en förinställd ändring klickar du på triangeln bredvid beskärningsverktygets ikon i alternativfältet. (Se Skapa och använda verktygsförinställningar.)
3. Skapa en markeringsram genom att dra över den del av bilden som du vill behålla.
4. Justera beskärningsramen om det behövs:
   - Om du vill flytta markeringsramen till en annan plats placerar du pekaren inuti markeringsrutan och drar.
   - Om du vill justera storleken på markeringsramen drar du ett handtag. Om du vill låsa proportionerna kan du hålla ned Skift och dra ett hörnhandtag.
   - Om du vill rotera markeringsramen placerar du pekaren utanför markeringsrutan (pekaren ändras till en böjd pil) och drar. Om du vill flytta mittpunkten som markeringsramen roterar runt drar du cirkeln i mitten av markeringsrutan. (Markeringsramen kan inte roteras i bitmappsläge.)
5. Gör följande inställning i alternativfältet:

   Beskuret område Välj Göm om du vill behålla det bortskurna området i bildfilen. Du kan göra ett dolt område synligt genom att flytta bilden med flyttverktyget . Välj Ta bort om du vill kasta det bortskurna området.

   Obs! *Alternativet Dölj är inte tillgängligt för bilder som bara innehåller ett bakgrundslager. Du måste konvertera bakgrunden till ett vanligt lager.*

Stödlinjer för beskärning Välj 3 x 3-rutnät om du vill lägga till stödlinjer som hjälper dig att placera sammansatta element med 1/3 steg emellan. Välj Stödraster om du vill visa fasta stödlinjer med mellanrum som beror på beskärningens storlek.

Sköld Beskärningsskölden skuggar det område av bilden som ska tas bort eller döljas. När Sköld är markerat kan du ange färg och opacitet för beskärningsskölden. När Sköld är avmarkerat visas området utanför beskärningsramen.

6. Gör något av följande:
   - Slutför beskärningen genom att trycka på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS), klicka på knappen Genomför ✓ i alternativfältet eller dubbelklicka inuti beskärningsramen.
   - Om du vill avbryta beskärningen trycker du på Esc eller klickar på knappen Avbryt ⊘ i alternativfältet.

Beskära en bild med kommandot Beskär

1. Med hjälp av ett markeringsverktyg markerar du den del av bilden som du vill ändra.
2. Välj Bild > Beskär.

Beskära en bild med kommandot Rensa

Med kommandot Rensa kan du beskära en bild genom att ta bort oönskade bilddata på andra sätt än med kommandot Beskär. Du kan beskära en bild genom att rensa omgivande genomskinliga pixlar, eller bakgrundspixlar av en färg som du anger.

1. Välj Bild > Rensa.
2. Välj ett alternativ i dialogrutan Rensa:
   - Genomskinliga pixlar om du vill rensa bort genomskinlighet längs bildkanter och bara lämna en liten bild som innehåller pixlar som inte är genomskinliga.
   - Pixelfärgen längst upp till vänster om du vill ta bort ett område från bilden som har den översta vänstra pixelns färg.
   - Pixelfärgen längst ned till höger om du vill ta bort ett område från bilden som har den nedre högra pixelns färg.
3. Markera ett eller flera bildområden som ska rensas: överkant, nederkant, vänster eller höger.

Högst upp

Omforma perspektiv vid beskärning | CS5

Läs mer om hur du omformar perspektiv i Photoshop CC och CS6 här: Omforma perspektiv vid beskärning.

Beskärningsverktyget har ett alternativ som gör att du kan omforma perspektivet i en bild. Att omforma perspektiv är mycket användbart när du arbetar med bilder som innehåller *keystone-förvrängning*. Perspektivförvrängning uppstår när ett objekt fotograferas ur en viss vinkel i stället för rakt framifrån. Om du t.ex. fotograferar en hög byggnad från marken verkar byggnadens kanter vara närmare varandra upptill än nedtill.

Så här omformar du perspektiv
***A.** Rita första beskräningsramen **B.** Justera beskärningsramen till objektets kanter **C.** Utöka beskärningens gränser **D.** Slutlig bild*

1. Välj beskärningsverktyget och ange beskärningsläget.
2. Dra beskärningsramen runt ett objekt som var rektangulärt i den ursprungliga bilden (men som inte ser ut att vara rektangulärt nu). Du använder objektets kanter för att definiera perspektivet i bilden. Ramen behöver inte vara exakt. Du kan justera den senare.

   ***Obs!** Du måste markera ett objekt som var rektangulärt i den ursprungliga bilden, annars kanske du inte får den perspektivomformning du förväntade dig.*

3. Välj Perspektiv i alternativfältet och ange övriga alternativ som du önskar.
4. Flytta beskärningsramens hörnhandtag så att ramen följer objektets kanter. Det är så du definierar perspektivet i bilden, så det är viktigt att ramen stämmer exakt med objektets kanter.
5. Dra sidohandtagen för att utöka beskärningsgränserna samtidigt som perspektivet bibehålls.

   Flytta inte beskärningsramens mittpunkt. Mittpunkten måste vara i den ursprungliga positionen för att det ska gå att genomföra en perspektivkorrigering.
6. Gör något av följande:
   - Tryck på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS), klicka på knappen Genomför ✓ i alternativfältet eller dubbelklicka inuti beskärningsramen.
   - Om du vill avbryta beskärningen trycker du på Esc eller klickar på knappen Avbryt ⊘ i alternativfältet.

Högst upp

Beskära och räta upp inlästa foton

Du kan placera flera bilder på din skanner och skanna dem på en gång, vilket ger en enkel bildfil. Kommandot Beskär och räta upp foton är en automatisk funktion som ger separata bildfiler från en inskanning av flera bilder.

För att resultatet ska bli så bra som möjligt bör det vara cirka 3 mm mellan bilderna vid inläsningen, och bakgrunden (vanligen skannerplattan) bör vara enfärgad med så lite störningar som möjligt. Kommandot Beskär och räta upp foton fungerar bäst på bilder med tydliga konturer. Om det inte går att bearbeta bildfilen med kommandot Beskär och räta upp foton använder du beskärningsverktyget i stället.

1. Öppna den inlästa filen som innehåller bilderna som du vill separera.
2. Markera det lager som innehåller bilderna.
3. (Valfritt) Gör en markering runt de bilder som du vill behandla.
4. Välj Arkiv > Automatisera > Beskär och räta upp foton. De inlästa bilderna bearbetas, och därefter öppnas varje bild i ett eget fönster.

Om någon av bilderna blir felaktigt uppdelad när du använder kommandot Beskär och räta upp foton kan du skapa en markeringsgräns runt bilden och en del av bakgrunden och sedan hålla ned Alt när du väljer kommandot. Ändringstangenten anger bara att en bild ska separeras från bakgrunden.

Högst upp

Räta upp en bild

Med hjälp av linjalen kan du räta upp bilder så att de ligger rakt vågrätt eller lodrätt eller parallellt med valfri linje

1. Välj linjalen . (Eventuellt måste du klicka och hålla musknappen intryckt på pipetten för att kunna hitta linjalen.)
2. Dra en linje som du vill räta upp bilden mot.
3. Klicka på Räta upp i alternativfältet.

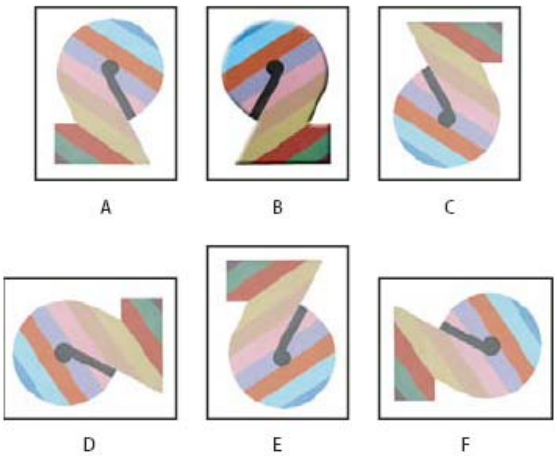
   Photoshop rätar upp bilden och beskär den automatiskt. Visa bildområden som sträcker sig bortom de nya dokumentgränserna genom att välja Redigera > Ångra.

Undvik automatisk beskärning genom att hålla ned Alt när du klickar på Räta upp.

Högst upp

Rotera eller vänd en hel bild

Med kommandona Bildrotation kan du rotera eller vända hela bilder. Kommandona fungerar inte på enskilda lager eller delar av lager, banor eller markeringsgränser. Om du vill rotera en markering eller ett lager använder du kommandona Omforma eller Omforma fritt.



Rotera bilder
***A.** Vänd vågrätt **B.** Originalbild **C.** Vänd lodrätt **D.** Rotera 90° moturs **E.** Rotera 180° **F.** Rotera 90° medurs*

- Välj Bild > Bildrotation och använd något av följande kommandon på undermenyn:

  180° Roterar bilden ett halvt varv.

  90° medsols Roterar bilden ett kvarts varv medsols.

  90° motsols Roterar bilden ett kvarts varv motsols.

  Fritt val Roterar bilden med vinkeln som du anger. Om du väljer det här alternativet anger du en vinkel mellan -359,99 och 359,99 i vinkeltextrutan. (Du kan välja CW eller CCW om du vill rotera bilden medsols eller motsols.) Klicka sedan på OK.

  Vänd arbetsytan vågrätt eller lodrätt Vänder bilden längs motsvarande axel.

  ***Obs!** Bildrotation innebär förstörande redigering och ändrar filinformationen. Om du vill rotera bilden icke-förstörande för visning ska du använda roteringsverktyget.*

Högst upp

Ändra storlek på arbetsytan

Arbetsytans storlek är hela det redigerbara området i en bild. Med kommandot Storlek på arbetsyta kan du öka eller minska arbetsytan för en bild. Om du ökar arbetsytans storlek får du utrymme runt en befintlig bild. Om du minskar en bilds arbetsytestorlek beskär du bilden. Om du ökar arbetsytestorleken för en bild med en genomskinlig bakgrund är arbetsytan som läggs till genomskinlig. Om bilden inte har en genomskinlig bakgrund finns det flera alternativ för att bestämma storleken på den arbetsyta som läggs till.

1. Välj Bild > Storlek på arbetsyta.
2. Gör något av följande:
   - Ange måtten för arbetsytan i rutorna Bredd och Höjd. Välj den måttenhet som du vill använda på menyerna vid rutorna Bredd och Höjd.
   - Välj Relativ och ange den mängd du vill lägga till eller dra från bildens aktuella arbetsytestorlek. Ange ett positivt tal om du vill göra arbetsytan större, och ett negativt tal om du vill göra den mindre.
3. Vid Placering klickar du på en ruta för att ange var den befintliga bilden ska placeras på den nya arbetsytan.
4. Välj ett alternativ på menyn Tilläggsfärg för arbetsytan:
   - Förgrund om du vill fylla den nya arbetsytan med den aktuella förgrundsfärgen automatiskt
   - Bakgrund om du vill fylla den nya arbetsytan med den aktuella bakgrundsfärgen automatiskt
   - Vitt, Svart eller Grått om du vill fylla den nya arbetsytan med den färgen
   - Annan om du vill välja en ny färg för arbetsytan med hjälp av färgväljaren

   ***Obs!** Du kan också klicka på den vita fyrkanten till höger om menyn Tilläggsfärg för arbetsytan för att öppna färgväljaren.*

   Menyn Tilläggsfärg för arbetsytan är inte tillgänglig om bilden inte innehåller något bakgrundslager.
5. Klicka på OK.

Ursprunglig arbetsyta och arbetsyta som har lagts till på bildens högra sida med förgrundsfärgen

Högst upp

Skapa en bildruta

Skapa en ram för ett foto genom att öka arbetsytans storlek och fylla den med en färg.

Du kan också skapa en fotoram med hjälp av en av de förinspelade åtgärderna. Det är bäst att göra detta med en kopia av fotot.

1. Öppna panelen Funktionsmakron. Välj Fönster > Funktionsmakron.
2. Välj Bildrutor på panelmenyn Funktionsmakron.
3. Välj ett bildrutealternativ i listan.
4. Klicka på knappen Spela upp markering.

   Funktionsmakrot spelas upp och en ram skapas runt bilden.

Fler hjälpavsnitt

- Rotera, beskära och retuschera bilder i Camera Raw

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Beskär och räta upp foton | CC, CS6

Beskär eller ta bort del av en bild
Uppdateringar för beskärningsverktyget | Endast Creative Cloud
Räta upp en bild
Omforma perspektiv vid beskärning
Ändra storlek på arbetsytan med beskärningsverktyget

När du beskär en bild tar du bort delar av bilden för att framhäva något eller förstärka bildkompositionen. Använd beskärningsverktyget för att beskära och räta upp bilder i Photoshop. Beskärningsverktygen i Photoshop CC och CS6 är icke-förstörande och du kan välja att behålla de beskurna pixlarna för att optimera beskärningsgränserna senare. Beskärningsverktyget har även intuitiva metoder för att räta upp bilden vid beskärning.

För alla åtgärder ger visuella riktlinjer en interaktiv förhandsgranskning. När du beskär eller rätar upp foton hjälper realtidsfeedback dig att få en bild av slutresultatet.

Högst upp

Beskär eller ta bort del av en bild

1. Välj beskärningsverktyget i verktygsfältet. Beskärningsgränser visas i kanten på bilden.
2. Rita ett nytt beskärningsområde eller dra hörnet och kanthandtagen för att ange beskärningsgränserna i bilden.
3. (Valfritt) Ange beskärningsalternativen med kontrollpanelen.

***A.** Aktivt verktyg **B.** Storlek och proportioner **C.** Rotera beskärningsruta **D.** Räta upp bild **E.** Visa **F.** Beskärninsgalternativ **G.** Ta bort beskurna pixlar*

Storlek och proportioner Välj proportion eller storlek på beskärningsrutan. Du kan även välja någon förinställning, ange en egen eller till och med definiera egna förinställda värden för senare användning.

Visa Välj en vy för att visa överläggslinjer vid beskärning. Linjer som stödlinjer, stödraster och proportioner finns. Tryck på O för att bläddra mellan alla alternativ.

Beskärningsalternativ Klicka på inställningsmenyn för att ange specifika beskärningsalternativ.

Använda klassiskt läge Aktivera detta alternativ om du vill att beskärningsverktyget ska fungera som i tidigare versioner av Photoshop. Gå till Justera beskärning, rotering och arbetsyta för mer information om hur du använder beskärningsverktyg i klassiskt läge.

Auto-center förhandsgranskning Aktivera alternativet för att placera förhandsgranskningen mitt i arbetsytan.

Visa beskuret område Aktivera alternativet för att visa det område som beskurits. Om detta alternativ är avaktiverat kommer endast det sista området att förhandsvisas.

Aktivera beskärningsskyddet Använd beskärningsskyddet för att göra ett färgtonat överlägg på det beskurna området. Du kan ange gråton och opacitet. Om du aktiverar Auto-justera opacitet minskar opaciteten när du redigerar beskärningsgränserna.

Ta bort beskurna pixlar Inaktivera alternativet för att applicera en icke-förstörande beskärning och behålla pixlarna utanför beskärningsgränserna. Icke-förstörande beskärning tar inte bort några pixlar. Du kan klicka på bilden senare för att se områden utanför beskärningsgränserna.

Aktivera alternativet för att ta bort pixlar som är utanför beskärningsområdet. Pixlarna tas bort permanent och är inte tillgängliga för senare justeringar.

Högerklicka i beskärningsrutan för att ta fram de vanliga beskärningsalternativen från sammanhangsmenyn.

4. Tryck på Enter (Windows) eller Return (Mac OS) för att beskära bilden.

Information om beskärning och upprätning finns i Beskärningsverktygets nya design av Julieanne Kost.

Uppdateringar för beskärningsverktyget | Endast Creative Cloud

Högst upp

Obs! *De här funktionerna introducerades i Creative Cloud-versionen av Photoshop CS6.*

I uppdateringarna av **beskärningsverktyget** finns flera buggfixar och förbättringar, bland annat:

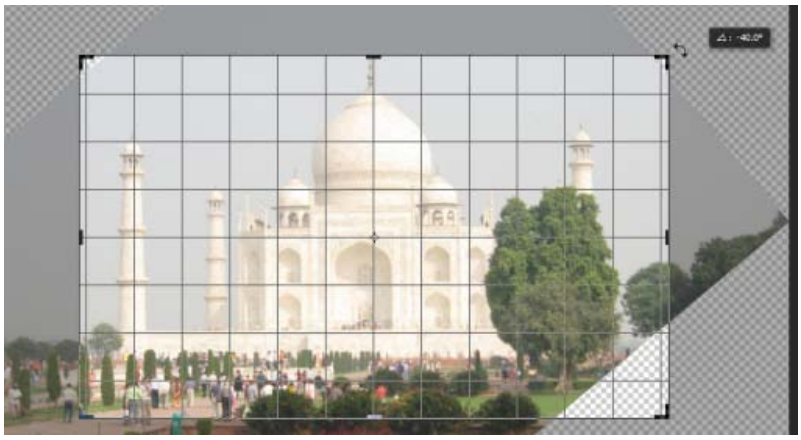
- **Bild framför** och nya förinställningar i menyn Proportioner.
- Om du klickar på dubbelpilikonen byter du ut värdena för **Bredd** och **Höjd**, vilket ändrar beskärningsorienteringen. Den här ikonen ersätter knappen Rotera beskärningsruta.
- Om du väljer **B x H x upplösning** i menyn **Proportioner** visas fältet **Upplösning** i alternativfältet, och värdena för **Bredd** och **Höjd** fylls i automatiskt.
- Om du trycker på knappen **Radera** så raderas alla värden i fälten för **Bredd** och **Höjd** i alternativfältet. Om värdet för **Upplösning** visas i fältet så raderas det också.
- Kortkommandot för **Bild framför** har ändrats från **F** till **I** för både **Beskärningsverktyget** och **Perspektivbeskärningsverktyget**.

Alternativfält för Creative Cloud beskärningsverktyg
A. *Menyn Proportioner* ***B.*** *Byt ut bredd- och höjdvärden* ***C.*** *Övertäckningsalternativ*

Räta upp en bild

Högst upp

Du kan räta upp en bild medan den beskärs. Bilden roteras och linjeras för att bli rak. Bildarbetsytan storleksförändras automatiskt för att passa de roterade pixlarna.



Rotera bilden med beskärningsverktyget för att räta upp den

- Räta upp en bild genom att göra något av följande:
  - Placera markören lite utanför hörnhandtagen och dra för att rotera bilden. Ett rutnät visas inne i beskärningsrutan och bilden roterar bakom det.
  - Klicka på Räta upp i kontrollpanelen och använd sedan upprätningsverktyget, dra en referenslinje för att räta upp bilden. Rita till exempel en linje längs med horisonten eller någon kant för att räta upp bilden enligt den.

Se Räta upp en sned bild som förklarar hur man rätar upp en bild med beskärningsverktyget.

Omforma perspektiv vid beskärning

Högst upp

Verktyget Perspektivbeskärning gör att du kan omforma perspektivet i en bild vid beskärning. Använd Perspektivbeskärningsverktyget när du arbetar med bilder som har *keystone-förvrängning*. Perspektivförvrängning uppstår när ett objekt fotograferas ur en viss vinkel i stället för rakt framifrån. Om du t.ex. fotograferar en hög byggnad från marken verkar byggnadens kanter vara närmare varandra upptill än nedtill.

Så här omformar du perspektiv
***A.** Originalbild **B.** Justera beskärningsmarkeringen enligt objektets kanter **C.** Slutlig bild*

1. Håll ned verktyget **Beskär** och välj verktyget **Perspektivbeskärning** för att korrigera bildperspektivet.
2. Rita en markeringsram runt det förvrängda objektet. Matcha kanterna av markeringsramen till de rektangulära kanterna för objektet.
3. Tryck på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS) för att göra perspektivbeskärningen.

Högst upp

Ändra storlek på arbetsytan med beskärningsverktyget

Du kan använda beskärningsverktyget för att ändra arbetsytans storlek.

1. Välj beskärningsverktyget i verktygsfältet. Beskärningsgränser visas i kanten på bilden.
2. Dra i beskärningshandtagen utåt för att göra arbetsytan större. Använd tangenten Alt/Option för att förstora på alla håll.
3. Tryck på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS) för att bekräfta åtgärden.

För att ändra storlek på arbetsytan kan du även välja Bild > Storlek på arbetsyta. Läs Ändra storlek på arbetsyta.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Gränspunkt

Översikt över dialogrutan Gränspunkt
Arbeta i Gränspunkt
Exportera mått, texturer och 3D-information
Om perspektivplan och stödraster
Definiera och justera perspektivplanen i Gränspunkt
Återge stödraster till Photoshop
Om markeringar i Gränspunkt
Fylla markeringar med ett annat område av en bild
Kopiera markeringar i Gränspunkt
Klistra in ett objekt i Gränspunkt
Måla med en färg i Gränspunkt
Måla med provpixlar i Gränspunkt
Mäta i Gränspunkt (Photoshop Extended)

Gränspunkt gör det enklare att perspektivkorrigera redigeringar i bilder som innehåller perspektivplan, t.ex. sidorna på en byggnad, väggar, golv eller ett rektangulärt objekt. I Gränspunkt anger du planet i bilden, och sedan lägger du till redigeringar som målning, kloning, kopiering, inklistring och omformning. Alla redigeringarna följer perspektivet i planet som du arbetar i. När du retuscherar, lägger till eller tar bort innehåll i en bild blir resultatet mer realistiskt eftersom redigeringarna har rätt riktning och skala enligt perspektivplanen. När du har arbetat färdigt i Gränspunkt kan du fortsätta redigera bilden i Photoshop. Bevara informationen om perspektivplanet i en bild genom att spara dokumentet i formaten PSD, TIFF eller JPEG.

Redigera i perspektivplanen i en bild

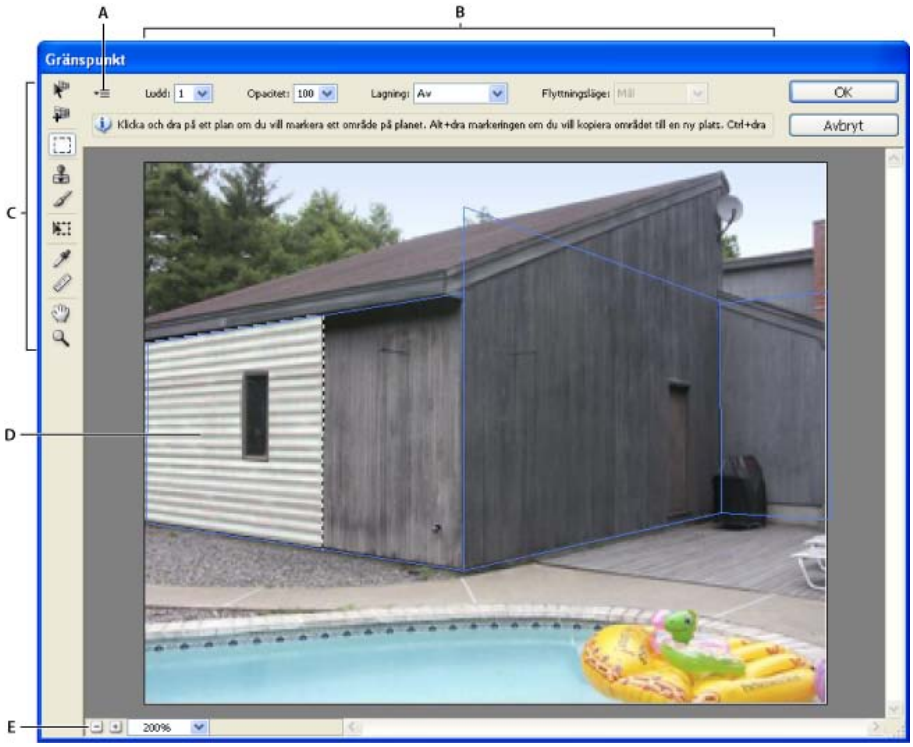
Photoshop Extended-användare kan också mäta objekten i en bild och exportera 3D-information och mått till DXF- och 3DS-format för användning i 3D-program.

En demonstrationsvideo om hur du använder Gränspunkt finns på www.adobe.com/go/vid0019_se.

Högst upp

Översikt över dialogrutan Gränspunkt

Dialogrutan Gränspunkt (Filter > Gränspunkt) innehåller verktyg som du kan använda för att definiera perspektivplanen och redigera bilden, samt ett måttverktyg (endast Photoshop Extended) och bildförhandsvisning. Gränspunktsverktygen (Markeringsram, Stämpel, Pensel med flera) fungerar på samma sätt som motsvarande verktyg i huvudverktygslådan i Photoshop. Du kan använda samma kortkommandon om du vill ange verktygsalternativ. När du öppnar menyn Gränspunkt visas fler verktygsinställningar och kommandon.



Dialogrutan Gränspunkt

***A.** Gränspunkt-menyn **B.** Alternativ **C.** Verktygslådan **D.** Förhandsvisning av gränspunktsessionen **E.** Zoomalternativ*

Gränspunktsverktyg

Gränspunktsverktygen fungerar på samma sätt som motsvarigheterna i huvudverktygslådan i Photoshop. Du kan även använda samma kortkommandon. När du markerar ett verktyg ändras de tillgängliga alternativen i dialogrutan Gränspunkt.

Verktyget Redigera plan Markerar, redigerar, flyttar och ändrar storlek på planen.

Verktyget Skapa plan Definierar de fyra hörnnoderna i ett plan, justerar planets storlek och form samt river av ett nytt plan.

Verktyget Markeringsram Gör kvadratiska eller rektangulära markeringar samt flyttar eller klonar markeringar.

Om du dubbelklickar på markeringsverktyget i ett plan markeras hela planet.

Stämpelverktyget Målar med ett prov av bilden. Till skillnad från verktyget Klonstämpel kan inte verktyget Stämpel i Gränspunkt klona element från en annan bild. Se även Måla med provpixlar i Gränspunkt och Retuschera med verktyget Klonstämpel.

Pensel Målar en vald färg i ett plan.

Verktyget Omforma Skaländrar, roterar och flyttar en flytande markering genom att flytta markeringsrutans handtag. Det fungerar på samma sätt som kommandot Omforma fritt och en rektangulär markering. Se även Omforma fritt.

Pipetten Markerar en färg för målning när du klickar i förhandsvisningsbilden.

Mätverktyget Mäter avstånd och vinklar från ett objekt i ett plan. Se även Mäta i Gränspunkt (Photoshop Extended).

Zooma Förstorar eller förminskar bildvyn i förhandsvisningsfönstret.

Hand Flyttar bilden i förhandsvisningsfönstret.

Förstora eller förminska förhandsvisningsbilden

❖ Gör något av följande:

- Välj zoomverktyget i dialogrutan Gränspunkt, och klicka eller dra förhandsvisningsbilden om du vill zooma in den. Håll ned Alt och klicka eller dra om du vill zooma ut.
- Ange en förstoringsgrad i textrutan Zooma längst ned i dialogrutan.
- Klicka på Plus (+) eller Minus (-) för att zooma in respektive ut.
- Zooma tillfälligt in i förhandsvisningsfönstret genom att hålla ned tangenten X. Det är särskilt praktiskt när du placerar hörnnoderna och arbetar med detaljer.

Flytta bilden i förhandsvisningsfönstret

❖ Gör något av följande:

- Välj Handen i dialogrutan Gränspunkt, och dra i förhandsvisningsbilden.
- Håll ned blankstegstangenten när något verktyg är valt och dra i förhandsvisningsbilden.

Arbeta i Gränspunkt

1. (Valfritt) Förbereda din bild för arbete i Gränspunkt.

Gör något av följande innan du väljer kommandot Gränspunkt:

- Placera resultaten av Gränspunkt i ett separat lager genom att skapa ett nytt lager innan du väljer kommandot Gränspunkt. Om du placerar gränspunktsresultaten i ett separat lager bevaras den ursprungliga bilden, och du kan använda opacitetskontrollen för lager, stilar och blandningslägen.
- Om du ska klona innehållet i bilden utanför den aktuella bildstorlekens gränser ökar du storleken på arbetsytan så att den passar det tillagda innehållet. Se även Ändra storlek på arbetsytan
- Om du ska klistra in ett objekt från Urklipp i Photoshop i Gränspunkt kopierar du objektet innan du väljer kommandot Gränspunkt. Det kopierade objektet kan komma från ett annat Photoshop-dokument. Om du kopierar text så måste textlagret rastreras innan det kopieras till Urklipp.
- Begränsa resultaten av Gränspunkt till specifika områden i bilden genom att antingen göra en markering eller lägga till en mask i bilden innan du väljer kommandot Gränspunkt. Se även Använda markeringsramsverktygen och Om masker och alfakanaler.
- Om du vill kopiera något i perspektiv från ett Photoshop-dokument till ett annat kopierar du först objektet i Gränspunkt i det ena dokumentet. När du klistrar in objektet i ett annat dokument samtidigt som du är i Gränspunkt bevaras objektets perspektiv.

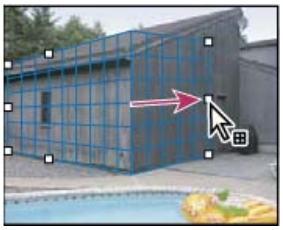
2. Välj Filter > Gränspunkt.

3. Definiera de fyra hörnnoderna i planets yta.

Verktyget Skapa plan är aktiverat som standard. Klicka i förhandsvisningsbilden om du vill definiera hörnnoderna. Prova att använda ett rektangulärt objekt i bilden som stöd när du skapar planet.

Definiera de fyra hörnnoderna med verktyget Skapa plan

Om du vill riva av ytterligare plan använder du verktyget Skapa plan och Ctrl-drar (Windows) eller Kommando-drar (Mac OS) en kantnod.



Ctrl-dra (Windows) eller Kommando-dra (Mac OS) en kantnod när du vill riva av ett plan.

Mer information finns i Definiera och justera perspektivplanen i Gränspunkt.

4. Redigera bilden.

Gör något av följande:

- Skapa en markering. När en markering är ritad kan den klonas, flyttas, roteras, skalas, fyllas eller omformas. Detaljerad information finns i avsnittet Om markeringar i Gränspunkt.
- Klistra in ett objekt från Urklipp. Det inklistrade objektet blir en flytande markering som anpassas efter perspektivet i det plan det flyttas till. Mer information finns i Klistra in ett objekt i Gränspunkt.
- Måla med färg eller provpixlar. Mer detaljerad information finns i Måla med en färg i Gränspunkt eller Måla med provpixlar i Gränspunkt.
- Skala, rotera, vänd, vänd vertikalt eller flytta en flytande markering. Detaljerad information finns i avsnittet Om markeringar i Gränspunkt.
- Mäta ett objekt i ett plan. Du kan återge mått i Photoshop om du väljer Återge mått till Photoshop på menyn Gränspunkt. Mer information finns i Mäta i Gränspunkt (Photoshop Extended).

5. (Endast Photoshop Extended) Exportera 3D-information och mått till DXF- eller 3DS-format.

Texturer exporteras också till 3DS-format. Mer utförlig information hittar du i Exportera mått, texturer och 3D-information.

6. Klicka på OK.

Stödraster kan återges i Photoshop om du väljer Återge stödraster till Photoshop på menyn Gränspunkt innan du klickar på OK. Mer detaljerad information finns i Återge stödraster till Photoshop.

Exportera mått, texturer och 3D-information

Högst upp

3D-information (plan), texturer och mått som skapats i Gränspunkt kan exporteras till andra format och användas i program för CAD, modellering, animering och specialeffekter. Om du exporterar till DXF skapas en fil med 3D-information och de mått du har gjort. Exporterade 3DS-filer innehåller återgivna texturer förutom den geometriska informationen.

1. Öppna menyn Gränspunkt och välj antingen Exportera till DXF eller Exportera till 3DS.
2. I dialogrutan Exportera till DXF eller Exportera till 3DS väljer du en plats för den sparade filen och klickar på Spara.

Om perspektivplan och stödraster

Högst upp

Innan du kan göra redigeringar i Gränspunkt definierar du rektangulära plan som justeras efter bildens perspektiv. Noggrannheten i ett plan avgör om redigeringarna eller justeringarna skaländras och orienteras korrekt.

När du har angett de fyra hörnnoderna är perspektivplanet aktivt och visar en markeringsram och ett stödraster. Du kan skala, flytta eller ändra form för att finjustera perspektivplanet. Du kan också ändra stödrastrets storlek så att det motsvarar objekten i bilden. Ibland kan det vara praktiskt att anpassa markeringsrutan och stödrastret till en struktur eller ett mönster i bilden när du vill matcha bildens perspektiv. Om du justerar stödrastrets storlek kan det också bli lättare att räkna objekt i bilden.

Förutom att hjälpa till att justera perspektivplanen mot bildelement är stödrastret också praktiskt när du vill visualisera mått när det används med mätverktyget. Det finns ett alternativ för att länka stödrastrets storlek till mått du gör med mätverktyget.

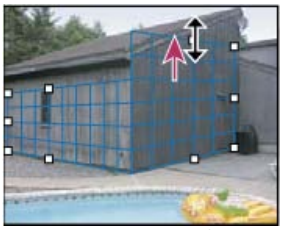
Definiera och justera perspektivplanen i Gränspunkt

Högst upp

1. Välj verktyget Skapa plan i dialogrutan Gränspunkt och lägg till de fyra hörnnoderna genom att klicka i förhandsvisningsbilden.

   Prova att använda ett rektangulärt objekt eller en plan yta i bilden som stöd när du skapar perspektivplanet. När du placerar noden är det praktiskt att zooma in förhandsvisningsbilden genom att hålla ned X. När du lägger till hörnnoder kan du ta bort den sista noden genom att trycka på Backsteg (Windows) eller Delete (Mac OS). Du kan också flytta en nod genom att dra den.

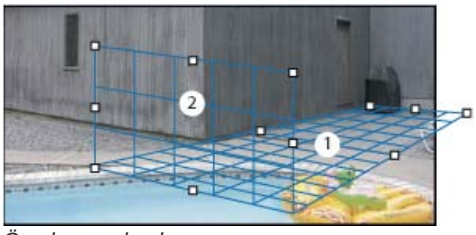
2. Välj verktyget Redigera plan och gör något av följande:
   - Omforma perspektivplanet genom att dra en hörnnod.
   - Justera stödrastret genom att ange ett värde i textrutan Stödrasterstorlek eller klicka på nedåtpilen och flytta reglaget. Du kan också justera stödrastret när Skapa plan har markerats.
   - Flytta planet genom att klicka i det och dra.
   - Skaländra planet genom att dra en kantnod i ett segment i markeringsramen.

   Anpassa storleken på ett plan efter redigeringen genom att dra en kantnod

   Markeringsramen och stödrastret i ett perspektivplan är vanligtvis blå. Om ett problem uppstår med hörnnodernas placering blir planet ogiltigt och markeringsramen och stödrastret blir antingen rött eller gult. Om planet är fel flyttar du hörnnoderna tills markeringsramen och stödrastret blir blå.

   Om du har överlappande plan och vill gå igenom dem Ctrl-klickar du (Windows) eller Kommando-klickar du (Mac OS).

   Överlappande plan

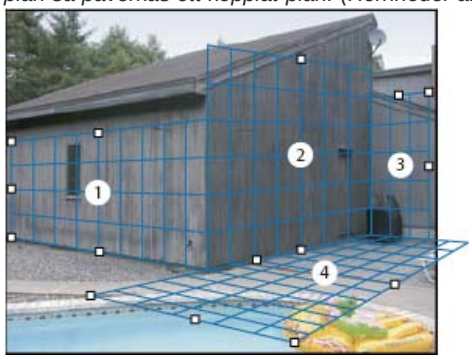
Skapa relaterade perspektivplan

När du har skapat ett plan i Gränspunkt kan du skapa (riva av) fler plan som har samma perspektiv. När ett andra plan rivs av från det ursprungliga perspektivplanet kan du riva av fler plan från det andra planet och så vidare. Du kan riva av så många plan du vill. Även om nya plan rivs av i 90-graders vinklar kan du justera dem till önskad vinkel. Detta är praktiskt om du vill göra sömlösa ändringar mellan ytor och matcha geometrin i ett komplext motiv. Hörnskåp i ett kök kan exempelvis vara en del av en kontinuerlig yta. Förutom att justera vinklarna i ett relaterat perspektivplan kan du alltid ändra storlek på planet med hjälp av verktyget Redigera plan.

1. Välj verktyget Skapa plan eller verktyget Redigera plan, håll ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och dra en kantnod på markeringsramen för ett befintligt plan (inte en hörnnod).

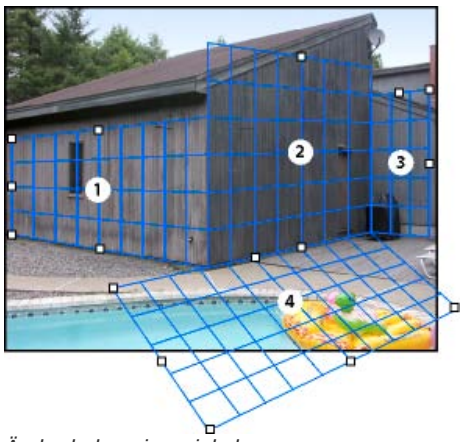
   Det nya planet rivs av i 90-graders vinkel i förhållande till det ursprungliga planet.

   Obs! *Om ett plan som nyligen har skapats inte är i linje med bilden, markerar du Redigera plan och justerar en hörnnod. När du justerar ett plan så påverkas ett kopplat plan. (Hörnnoder är inte tillgängliga om mer än två plan är kopplade.)*

   Om du river av flera plan fortsätter planen att vara anpassade till varandra så att redigeringarna skaländras och orienteras korrekt.

2. (Valfritt) Gör något av följande om du vill ändra vinkeln på det avrivna planet:
   - Använd verktyget Redigera plan eller verktyget Skapa plan, håll ned Alt och dra den mittersta kantnoden på motsatt sida om rotationsaxeln.
   - Ange ett värde i textrutan Vinkel.
   - Flytta skjutreglaget för Vinkel.

   Ändrad planeringsvinkel.

   Obs! *När du har skapat ett nytt (underordnat) plan från ett befintligt (överordnat) plan kan du inte längre justera det överordnade planets vinkel.*

Markeringsrams- och stödrastervarningar i Gränspunkt

Markeringsramen och stödrastret ändrar färg för att ange planets aktuella status. Om planet är fel flyttar du en hörnnod tills markeringsramen och stödrastret blir blå.

Blå Anger ett korrekt plan. Tänk på att ett korrekt plan inte garanterar resultat med rätt perspektiv. Se till att markeringsramen och stödrastret har justerats efter geometriska element eller ett planområde i bilden.

Röd Anger ett felaktigt plan. Det går inte att beräkna planets proportioner med hjälp av Gränspunkt.

Gul Anger ett felaktigt plan. Det går inte att identifiera vissa av planets gränspunkter.

Viktigt! *Det går visserligen att redigera ogiltiga röda eller gula plan (exempelvis genom att riva av vinkelräta plan), men resultaten blir inte korrekt orienterade.*

Visa eller dölj stödrastret, aktiva markeringar och gränser för perspektivplan

❖ Välj Visa kanter på menyn Gränspunkt.

Obs! *Markeringarna visas tillfälligt när de får en ny storlek eller flyttas, även om Visa kanter är avstängt.*

Justera mellanrummet på stödrastret för perspektivplanet

❖ Gör något av följande:

- Välj verktyget Redigera plan eller Skapa plan och ange ett värde för stödrasterstorlek i området med verktygsalternativ.
- (Endast Photoshop Extended) Välj mätverktyget och välj Länka mått till stödraster i området med verktygsalternativ. Dra mätverktyget i ett plan och ange ett längdvärde i området för verktygsalternativ.

Högst upp

Återge stödraster till Photoshop

Som standard är Gränspunkt-stödrastren osynliga när du visar en bild i Photoshops dokumentfönster, även om stödrastren bevaras i bilden och visas när du startar Gränspunkt. Stödraster kan återges så att de syns i Photoshops dokumentfönster när du slutar arbeta i Gränspunkt. De återgivna stödrastren är av rastertyp och inte vektortyp.

❖ Öppna menyn Gränspunkt och välj Återge stödraster till Photoshop.

Kommandot Återge stödraster till Photoshop måste väljas för varje Gränspunkt-session.

Skapa ett nytt lager för dina Gränspunkt-resultat om du vill återge stödlagren i Photoshop. Detta håller stödlagren på ett separat lager från huvudbilden.

Högst upp

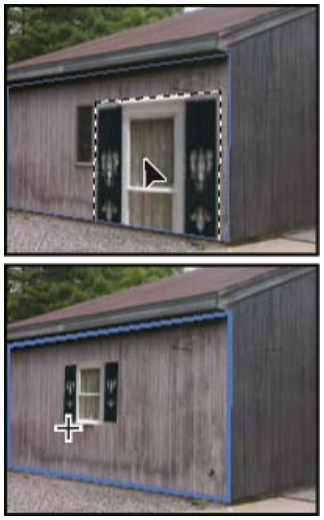
Om markeringar i Gränspunkt

Markeringar kan vara praktiska om du målar eller retuscherar för att korrigera fel, lägga till element eller förbättra en bild. I Gränspunkt kan du måla eller fylla i specifika områden i en bild med markeringar samtidigt som du bevarar perspektivet som anges av planen i bilden. Markeringar kan även användas för att klona och flytta visst bildinnehåll i perspektiv.

Med hjälp av markeringsramen i Gränspunkt drar du en markering inom ett perspektivplan. Om du drar en markering som rör mer än ett plan figursätts den för att anpassa sig till perspektivet på varje plan.

När du har ritat en markering kan du flytta den vart som helst i bilden och bibehålla perspektivet i planet. Om din bild har flera plan anpassas markeringen efter perspektivet i det plan det har rört sig genom.

Med Gränspunkt kan du klona bildpixlarna i en markering när den flyttas i en bild. I Gränspunkt kallas en markering som innehåller bildpixlar som du kan flytta vart som helst i bilden för en flytande markering. Även om de inte finns på ett separat lager verkar pixlar i en flytande markering vara ett separat lager som svävar ovanför huvudbilden. En aktiv flytande markering kan flyttas, roteras eller skalas.
Obs! *När du klistrar in ett objekt i Gränspunkt är de inklistrade pixlarna i en flytande markering.*
Om du klickar utanför en flytande markering avmarkerar du den. När en flytande markering är avmarkerad klistras dess innehåll in i bilden och byter ut de pixlar som var under dem. Om du klonar en kopia av en flytande markering avmarkerar du också originalet.



Inklistrat objekt i Gränspunkt.

Det finns ett annat flyttalternativ för markeringar i Gränspunkt. Du kan fylla markeringen med pixlar från det område du flyttar pekaren till.

Göra markeringar i Gränspunkt

1. *Välj markeringsverktyget.*
2. *(Valfritt) I området för verktygsalternativ anger du värden för någon av följande inställningar innan du gör markeringen:*
   Ludd *Anger hur mycket oskärpa som ska läggas till kanterna i markeringen.* ***Opacitet*** *Ange det här värdet om du vill använda markeringen för att flytta bildinnehåll. Det här alternativet avgör hur mycket de flyttade pixlarna ska visa eller dölja bilden under.* ***Menyn Lagning*** *Välj ett*

blandningsläge om du vill använda en markering för att flytta bildinnehåll. Det här alternativet avgör hur de flyttade pixlarna blandas med omgivande bild:

- *Välj Av om du inte vill att markeringen ska blandas med de omgivande pixlarnas färger, skuggor och texturer.*
- *Välj Luminiscens om du vill blanda markeringen med omgivande pixlars ljussättning.*
- *Välj På om du vill blanda markeringen med omgivande pixlars färg, ljussättning och skugga.*

3. *Dra verktyget i ett plan. Du kan göra en markering som spänner över mer än ett plan. Håll ned Skift-tangenten om du vill begränsa markeringen till en kvadrat som har rätt perspektiv.*

Markeringar som spänner över mer än ett plan

***Obs!** Markera ett helt plan genom att dubbelklicka på markeringsverktyget i planet.*

Flytta markeringar i Gränspunkt

1. Göra en markering i ett perspektivplan.
2. Välj något av följande från menyn Flyttningsläge om du vill ange hur du ska flytta en markering:
   - Markera området som du vill flytta markeringsramen till genom att välja Mål.
   - Välj Källa om du vill fylla markeringen med bildpixlarna i området som du drar markeringsverktygets pekare till (samma som att Ctrl-dra eller Kommando-dra en markering).
3. Dra markeringen. Håll ned Skift-tangenten så att den flyttade markeringen justeras mot stödrastret i perspektivplanet.

Flytta, rotera och skala flytande markeringar

❖ Gör något av följande:

- Flytta en flytande markering genom att markera markeringsverktyget eller omformningsverktyget, klicka inne i markeringen och dra den.
- Rotera en flytande markering genom att markera omformningsverktyget och placera pekaren nära en nod. När pekaren ändras till en böjd dubbelriktad pil roterar du markeringen genom att dra. Du kan också markera alternativen Vänd när du vill vända markeringen vågrätt längs den lodräta axeln i planet eller markera Vänd vertikalt när du vill vända markeringen lodrätt längs planets vågräta axel.

Alternativ för verktyget Omforma
***A.** Original markering **B.** Vänd vertikalt **C.** Vänd*

- Om du vill skala en flytande markering ser du till att den är i ett perspektivplan. Markera verktyget Omforma och sätt pekaren ovanför en nod. När pekaren ändras till en rak dubbelriktad pil skaländrar du markeringen genom att dra. Tryck ned Skift-tangenten om du vill låsa proportionerna när du skalar. Tryck på Alt-tangenten om du vill skala från mitten.

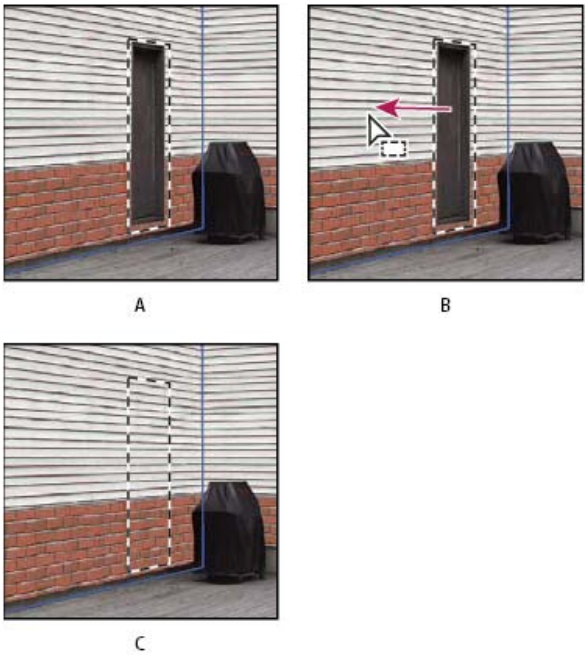
Högst upp

Fylla markeringar med ett annat område av en bild

1. Göra en markering i ett perspektivplan.
2. (Valfritt) Flytta markeringen till önskad plats. Kontrollera att flyttningsläget är inställt på Mål när du flyttar markeringen.

3. Gör något av följande:
   - Ctrl-dra (Windows) eller Kommando-dra (Mac OS) pekaren inifrån markeringen till det bildområde som du vill fylla markeringen med.
   - Välj Källa på menyn Flyttningsläge och dra pekaren inifrån markeringen till det bildområde som du vill fylla markeringen med.

   Den fyllda markeringen ändras till en flytande markering, som du kan skaländra, flytta, rotera och klona med hjälp av omformningsverktyget, eller flytta eller klona med hjälp av markeringsverktyget.



Ctrl-dra (Windows) eller Kommando-dra (Mac OS) en markering
***A.** Original markering **B.** Flyttar markeringen till källbilden **C.** Den ursprungliga markeringen fylls med källbilden*

Kopiera markeringar i Gränspunkt

Högst upp

1. Göra en markering i ett perspektivplan.
2. Alt-dra markeringen med markeringsverktyget om du vill skapa en kopia av markeringen och dess bildpixlar.

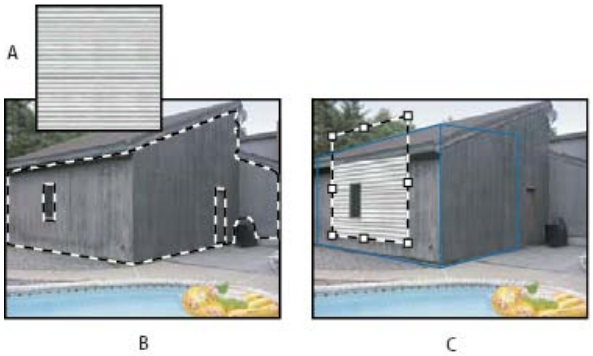
   Kopian blir en flytande markering som ser ut att hänga över huvudbilden. Du kan flytta en flytande markering, eller så kan du använda verktyget Omforma för att skala eller rotera den flytande markeringen.
3. Gör något av följande:
   - Avmarkera den flytande markeringen genom att klicka utanför den. Markeringens innehåll klistras in i bilden och byter ut de pixlar som var under den.
   - Klicka i den flytande markeringen med antingen markerings- eller omformningsverktyget och Alt-dra om du vill göra en kopia till. När du gör en kopia avmarkeras den ursprungliga flytande markeringen och byter ut de pixlar som var under den.

     Om du trycker på Ctrl+Skift+T (Windows) eller Kommando+Skift+T (Mac OS) dupliceras den senaste dupliceringsflyttningen. Det är ett enkelt sätt att klona innehåll flera gånger.

Klistra in ett objekt i Gränspunkt

Högst upp

Du kan klistra in ett objekt från Urklipp i Gränspunkt. Det kopierade objektet kan komma från samma eller ett annat dokument. När objektet har klistrats in i Gränspunkt blir det en flytande markering som du kan skaländra, rotera, flytta och klona. När du flyttar den flytande markeringen till ett markerat plan omformas markeringen till planets perspektiv.



Klistrar in ett objekt i Gränspunkt

***A.** Kopierat mönster från ett separat dokument **B.** Bild med markering (som begränsar resultat) som skapades i Photoshop innan Gränspunkt öppnades. **C.** Ett inklistrat mönster i Gränspunkt flyttas till planet samtidigt som markeringen bevaras*

Du rekommenderas av praktiska skäl att skapa perspektivplanen i en tidigare gränspunktssession.

1. Kopiera ett objekt till Urklipp. Det kopierade objektet kan komma från samma eller ett annat dokument. Tänk på att du bara kan klistra in ett rasterobjekt och inte ett vektorobjekt.
   ***Obs!** Text som ska kopieras måste först rastreras. Högerklicka på textlagret och välj Rastrera. Välj sedan Markera > Alla och kopiera till Urklipp.*
2. (Valfritt) Skapa ett nytt lager.
3. Välj Filter > Gränspunkt.
4. Skapa eventuellt ett eller flera plan i bilden.
5. Tryck på Ctrl-V (Windows) eller Kommando-V (Mac OS) om du vill klistra in objektet.

   Det inklistrade objektet är nu en flytande markering i det övre vänstra hörnet av förhandsvisningsbilden. Markeringsverktyget är som standard markerat.
6. Använd markeringsverktyget för att dra den inklistrade bilden till ett plan.

   Bilden har planets perspektiv.

   ***Viktigt!** Klicka inte någonstans i bilden med markeringsverktyget när du har klistrat in bilden i Gränspunkt, förutom för att dra den inklistrade bilden till ett perspektivplan. Om du klickar var som helst annars avmarkeras den flytande markeringen och pixlarna klistras in permanent i bilden.*

Högst upp

Måla med en färg i Gränspunkt

1. Välj penseln.
2. Ange en penselfärg genom att göra något av följande:
   - Markera Pipetten och klicka på en färg i förhandsvisningsbilden.
   - Välj en färg genom att klicka på rutan Penselfärg. Då öppnas Färgväljaren.
3. Ställ in diameter (penselstorlek), hårdhet (kantens släthet), och opacitet (i vilken grad målningen ska skymma den underliggande bilden) i området för verktygsalternativ.
4. Välj ett lagningsläge:
   - Måla utan att blanda färgen, ljus och skugga från de omgivande pixlarna genom att välja Av.
   - Välj Luminiscens om du vill måla och blanda penseldragen med ljuset från de omgivande pixlarna medan färgen behålls.
   - Välj På om du vill måla och blanda med färg, ljus och skugga från de omgivande pixlarna.
5. (Valfritt) Ange alternativ för målning:
   - Öppna menyn Gränspunkt och välj Tillåt åtgärder på flera ytor om du vill måla kontinuerligt och anpassa dig automatiskt till perspektivet från ett plan till ett annat. Om du stänger av det här alternativet kan du måla i ett plans perspektiv åt gången. Du måste sluta, och sedan börja måla i ett annat plan för att byta perspektiv.
   - Om du vill begränsa målningen till det aktiva planet öppnar du menyn Gränspunkt och väljer Beskärningsåtgärder på ytkanter. Om du stänger av det här alternativet kan du måla i perspektiv på andra plan än det aktiva.
6. Måla genom att dra i bilden. När du målar i ett plan skaländras penselstorleken och penselformen och anpassas till planets perspektiv. Om du Skift-drar begränsas penseldraget till en rak linje som anpassar sig efter planets perspektiv. Du kan också klicka på en punkt med penselverktyget och sedan hålla ned Skift och klicka på en annan punkt för att måla en rak linje i perspektiv.
   Penseln följer markeringar och går att använda till att måla en skarp linje längs markeringens kant. Om du t.ex. markerar ett helt plan kan du måla en linje längs planets omkrets.

Måla med provpixlar i Gränspunkt

Högst upp

I Gränspunkt målar stämpeln med provpixlar. Den klonade bilden orienteras efter perspektivet i planet som du målar i. Stämpeln är praktisk för blandning och retuschering av bildområden, kloning av delar av en yta för att ”måla ut” ett objekt och kloning av ett bildområde för att duplicera ett objekt eller utöka en textur eller ett mönster.

1. Välj Stämpel i Gränspunkt .
2. Ställ in diameter (penselstorlek), hårdhet (mängden ludd på penseln) och opacitet (i vilken grad målningen ska dölja eller visa bilden) i området för verktygsalternativ.
3. Välj ett blandningsläge på menyn Lagning.
   - Välj Av om du vill hindra penseldragen från att blanda sig med färger, skuggor och texturer i omgivande pixlar.
   - Välj Luminiscens om du vill blanda penseldragen med ljussättningen hos omgivande pixlar.
   - Välj På om du vill blanda penseldragen med färg, ljus och skugga från de omgivande pixlarna.
4. Så här avgör du stämpelverktygets samplingsfunktioner:
   - Markera Justera om du vill ta prov på pixlar kontinuerligt utan att förlora den aktuella provpunkten även om du släpper musknappen.
   - Avmarkera Justera om du vill fortsätta att använda provpixlarna från den första provpunkten varje gång som du avbryter och återupptar målningen.
5. (Valfritt) Ange alternativ för målning:
   - Öppna menyn Gränspunkt och välj Tillåt åtgärder på flera ytor om du vill måla kontinuerligt från ett plan till ett annat.
   - Om du vill begränsa målningen till det aktiva planet öppnar du menyn Gränspunkt och väljer Beskärningsåtgärder på ytkanter.
6. Ange provpunkten genom att placera pekaren i ett plan genom att Alt-klicka.
7. Dra över det område i bilden som du vill måla. Håll ned Skift-tangenten om du vill dra en rak linje som anpassar sig efter planets perspektiv. Du kan också klicka på en punkt med stämpelverktyget och sedan Skift-klicka på en annan punkt för att måla en rak linje i perspektiv.

Mäta i Gränspunkt (Photoshop Extended)

Högst upp

Yrkesgrupper som arkitekter, inredare, kriminaltekniker och träarbetare behöver ofta veta hur stora föremålen i en bild är. I Gränspunkt kan du dra en mätlinje över ett objekt i ett perspektivplan som du vet storleken för med mätverktyget. Mätverktyget har ett alternativ för att ange en längd för mätningen. Mätlinjen visar två textrutor: en för längden och en som visar den vinkel i vilken linjen ritades i förhållande till perspektivplanet. När mätningen och dess längd har ställts in skalas alla mätningar därefter korrekt till din ursprungliga mätning.

Det finns ett alternativ för att länka linjemåttets längd med perspektivplanets stödrastermellanrum. Till exempel får en måttlängd på 5 stödrastret att visa 5 mellanrum när länkalternativet är markerat. Det kan vara praktiskt om du vill visualisera storlekar i bilden eller för att räkna objekt i en bild. När det inte finns någon länk kan stödrastermellanrummet justeras oberoende av måttet. Det här alternativet är användbart om du tycker att stödrastermellanrummet är för litet och förvirrande att titta på när det är länkat till måttet.

De mått du skapar kan återges så att de visas i bilden när du har stängt dialogrutan Gränspunkt. Du kan även exportera dina mått och geometrisk information till format som kan läsas av CAD-program.

Mäta objekt i en bild

1. Välj mätningsverktyget i Gränspunkt och klicka och dra sedan över ett objekt i ett plan.

   Det är bäst att göra ursprungsmätningen på ett objekt som du vet storleken på.

   Obs! *När du väl har börjat att ta ett mått inuti ett plan går det att fortsätta förbi planets gränser.*
2. Markera ett mått och ange ett värde för Längd för att ange den uppmätta längden.
3. (Valfritt) Gör ytterligare mått.

   Storleken på dessa mått skalas till storleken för din ursprungliga mätning.
4. (Valfritt) Gör något av följande:
   - Om du vill att storleken på stödrastret ska vara oberoende av det längdvärde du tilldelade ursprungsmätningen kontrollerar du att Länka mått till stödraster är avmarkerat. Det är standardinställningen.
   - Om du vill att stödrastrets storlek ska justeras enligt det längdvärde du tilldelade ursprungsmätningen markerar du Länka mått till stödraster.

   Gränspunkt-mått i en bild bevaras när dialogrutan stängs. De visas när du startar Gränspunkt igen.

Göra en mätning automatiskt i Gränspunkt

Mätverktyget kan automatiskt göra längd- och breddmätningar för en yta som definieras av ett perspektivplan.

❖ Dubbelklicka på mätverktyget i ett perspektivplan.

Flytta en mätning i Gränspunkt.

I Gränspunkt kan du flytta en mätningslinje utan att ändra dess orientering (vinkel) eller längd.

1. Välj verktyget Mät.
2. Klicka någonstans längs en befintlig mätning och dra.

Ändra längd eller orientering på en mätning

Du kan ändra längden eller orienteringen (vinkeln) på ett befintligt mått.

1. Markera mätverktyget och flytta det över ändpunkten på en befintlig mätlinje.
2. Gör något av följande:
   - Dra en ändpunkt om du vill ändra orientering och längd för ett mått.
   - Ctrl-dra (Windows) eller Kommando-dra (Mac OS) en ändpunkt om du vill ändra längd för ett mått och begränsa dess vinkeländringar till steg om 15 grader.
   - Alt-dra en ändpunkt om du vill ändra längden på ett mått utan att ändra dess orientering.
   - Om du vill ändra orienteringen på ett mått utan att ändra dess längd Skift-drar du en ändpunkt.

Ta bort ett mått i Gränspunkt

❖ Markera ett mått och tryck på Backsteg (endast Windows) eller Delete.

Visa eller dölja mått i Gränspunkt

❖ Öppna menyn Gränspunkt och välj Visa mått.

Återge mått i Photoshop

Gränspunkt-måtten är osynliga när du visar en bild i Photoshops dokumentfönster, även om måtten bevaras i bilden och visas när du startar Gränspunkt. Måtten kan återges så att de syns i Photoshops dokumentfönster när du slutar arbeta i Gränspunkt. De återgivna måtten är av rastertyp och inte vektortyp.

❖ Öppna menyn Gränspunkt och välj Återge mått till Photoshop.

Kommandot Återge mått till Photoshop måste väljas för varje Gränspunkt-session.

Skapa ett nytt lager för dina Gränspunkt-resultat om du vill återge måtten i Photoshop. Detta håller måtten på ett separat lager från huvudbilden.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Tänj bilder, former och banor

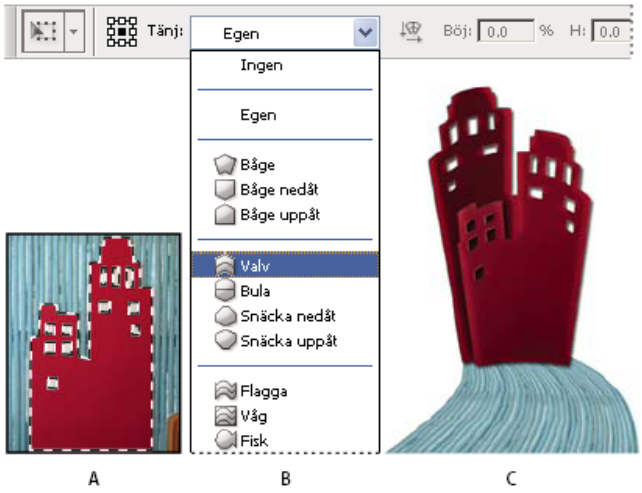
Tänja ett objekt
Tänjning av marionett

Högst upp

Tänja ett objekt

Med hjälp av kommandot Tänj kan du ändra formen på bilder, former, banor osv. genom att dra kontrollpunkter. Du kan också tänja med hjälp av en form på snabbmenyn för tänjstilar i alternativfältet. Former på snabbmenyn är också formbara. Du behöver bara dra kontrollpunkterna.

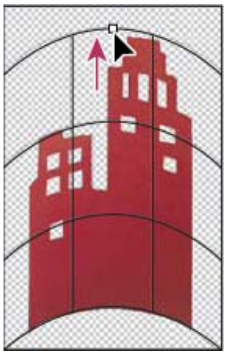
När du förvränger ett objekt med hjälp av kontrollpunkterna döljs nätet och kontrollpunkterna om du väljer du Visa > Extras.



Använda Tänj

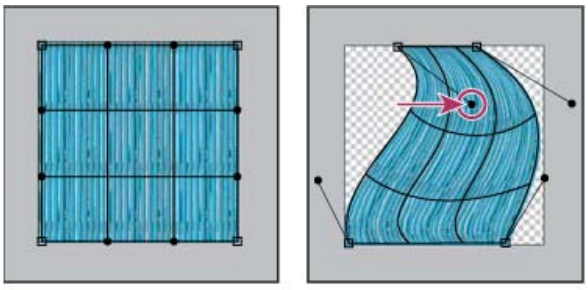
***A.** Markera den form som ska tänjas **B.** Välj en tänjning på snabbmenyn för tänjstilar i alternativfältet **C.** Resultat med flera tänjningsalternativ*

1. Markera det som du vill tänja.
2. Gör något av följande:
   - Välj Redigera > Omforma > Tänj.
   - Om du väljer ett annat omformningskommando eller kommandot Omforma fritt klickar du på knappen Växla mellan fri omformning och tänjning i alternativfältet.
3. Gör något eller några av följande:
   - Om du vill tänja med hjälp av en specifik form väljer du ett alternativ på snabbmenyn för tänjstilar i alternativfältet.

     Tänj nätet genom att dra en kontrollpunkt
   - Ändra formen genom att dra kontrollpunkterna, ett segment i markeringsramen eller nätet eller ett område i nätet. När du justerar en kurva använder du handtagen på kontrollpunkterna. Det går till på samma sätt som när du justerar handtagen i det böjda segmentet i en vektorbild.

     Du ångrar den senaste handtagsjusteringen genom att välja Redigera > Ångra.



Ändra formen på en tänjning
***A.** Ursprungligt tänjnät **B.** Justera handtagen, nätsegmenten och områdena i nätet*

- Om du vill ändra orientering för en tänjningsstil som du väljer från menyn Tänj klickar du på Ändra tänjriktningen i alternativfältet.
- Om du vill ändra referenspunkten klickar du på en fyrkant på referenspunktsplaceraren i alternativfältet.
- Ange hur stor tänjningen ska vara med hjälp av numeriska värden genom att ange värdena i rutorna Böj (ange böjning), X (ange vågrät förvrängning) och Y (ange lodrät förvrängning) i alternativfältet. Det går inte att ange numeriska värden om du har valt Ingen eller Egen på snabbmenyn för tänjstilar.

4. Gör något av följande:
   - Tryck på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS) eller klicka på knappen Genomför i alternativfältet.
   - Om du vill avbryta omformningen trycker du på Esc eller klickar på knappen Avbryt i alternativfältet.

   ***Viktigt!** När du tänjer en bitmappsbild (till skillnad från en form eller bana), blir bilden något mindre skarp varje gång som du gör en omformning. Det är därför bättre att utföra flera kommandon innan du använder den sammanlagda omformningen i stället för att använda varje omformning för sig.*

Högst upp

Tänjning av marionett

Tänjning av marionett innehåller ett nät som du kan använda för att förvränga specifika områden av en bild, medan andra områden lämnas oförändrade. Funktionen kan användas till allt från diskret retuschering av bilder (exempelvis för att forma hår) till fullständiga omvandlingar (exempelvis genom att flytta armar och ben).

Förutom bildlager kan du också använda Tänjning av marionett på lager- och vektormasker. Du kan använda smarta objekt för att förvränga bilder felsäkert. (Se Skapa smarta objekt.)

1. Markera det lager eller den mask som du vill omforma i lagerpanelen.
2. Välj Redigera > Tänjning av marionett.
3. Justera följande inställningar för marionettens nät i alternativfältet:

   Läge Bestämmer nätets övergripande elasticitet.
   Välj Förvräng om du vill ha ett mycket töjbart nät som kan klistras över vidvinkelbilder eller texturkartor.

   Densitet Bestämmer mellanrummen mellan nätets punkter. Fler punkter ökar precisionen men innebär längre bearbetningdtid. Färre punkter innebär motsatsen.

   Utvidgning Utvidgar eller drar samman nätets ytterkant.

   Visa nät Avmarkera det här alternativet om du bara vill visa justeringspunkter, och få en tydligare förhandsvisning av dina ändringar.
   Tryck på H om du vill dölja justeringspunkterna tillfälligt.

4. I bildfönstret kan du klicka för att lägga till punkter i områden som du vill omforma, och områden som du vill fästa på plats.

Flytta en punkt i marionettens nät. Angränsande punkter håller närliggande områden intakta.

5. Gör något av följande om du vill flytta eller ta bort punkter:
   - Tänj nätet genom att dra punkterna.
   - Om du vill visa ett område på ett nät som du har dolt med ett annat nät klickar du på knapparna för punktdjup i alternativfältet.
   - Du kan ta bort markerade punkter genom att trycka på Delete. Om du vill ta bort andra enskilda punkter placerar du markören rakt över dem och trycker på Alt. När saxikonen visas klickar du på den.
   - Klicka på knappen Ta bort alla punkter i alternativfältet.

   Om du vill markera flera punkter håller du ned Skift och klickar på dem, eller väljer Markera alla på snabbmenyn.
6. Markera nätet och gör något av följande om du vill rotera det kring en punkt:
   - Om du vill rotera nätet ett bestämt antal grader trycker du på Alt och placerar markören nära punkterna, men inte ovanför dem. När en cirkel visas roterar du nätet genom att dra.

     Rotationsgraden visas i alternativfältet.
   - Om du vill rotera nätet automatiskt baserat på det valda läget väljer du Auto på menyn Rotera i alternativfältet.
7. När omformningen är slutförd trycker du på Enter eller Retur.

Rotera nätet runt en markerad punkt genom att trycka på Alt.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Filtret Gör flytande

Översikt över filtret Gör flytande
Förbättringar av filtret Gör flytande | Endast i Creative Cloud
Använda Gör flytande som ett smart filter | Endast i Creative Cloud
Förvrängningverktyg
Förvränga en bild
Frysa och tina områden
Arbeta med rutnät
Arbeta med lagerfonder
Rekonstruera förvrängningar

Översikt över filtret Gör flytande

Högst upp

Med filtret Gör flytande kan du skjuta, dra, rotera, spegla, snörpa ihop eller blåsa upp ett område i en bild. De förvrängningar som du skapar kan vara diskreta eller dramatiska, vilket gör kommandot Gör flytande till ett kraftfullt verktyg för att retuschera bilder och skapa konstnärliga effekter. Det går att använda filtret Gör flytande till 8-bitarskanaler eller bilder med 16 bitar per kanal.

Förvränga en bild med filtret Gör flytande

Verktyg, alternativ och bildförhandsvisning för filtret Gör flytande är tillgängliga i dialogrutan Gör flytande. Öppna dialogrutan genom att välja Filter > Gör flytande. Markera Avancerat Läge i CS6 för att få tillgång till fler alternativ.

Adobe rekommenderar

Har du en självstudie som du vill dela med dig av?

Använda filtret Gör flytande för att korrigera skönhetsfel
Eddie Tapp, Software Cinema for Photographers
Eddie Tapp, professionell fotograf och utbildare, visar Gör flytande-filtrets enkla verktyg och alternativ medan han korrigerar skönhetsfel i en bild med kläder.

Förstora eller förminska förhandvisningsbilden

❖ Välj zoomverktyget i dialogrutan Gör flytande, och klicka eller dra förhandsvisningsbilden om du vill zooma in den. Håll ned Alt och klicka eller dra i förhandsvisningsbilden om du vill zooma ut den. Du kan även ange en förstoringsgrad i textrutan Zooma längst ned i dialogrutan.

Navigera i förhandsvisningsbilden

❖ Välj Handen i dialogrutan Gör flytande, och dra i förhandsvisningsbilden. Du kan även hålla ned blankstegstangenten när något verktyg är valt och dra i förhandsvisningsbilden.

Förbättringar av filtret Gör flytande | Endast i Creative Cloud

Högst upp

I Creative Cloud-versionen av Photoshop är filtret Gör flytande avsevärt snabbare än i tidigare versioner. Filtret Gör flytande stöder nu smarta objekt, inklusive videolager med smarta objekt och kan användas som ett smart filter.

En annan förbättring av filtret Gör flytande är att extra funktioner lagts till i rekonstruktionsverktyget. Om du håller ned Alt-tangenten (Windows) eller Alternativ-tangenten (Mac OS) medan du drar verktyget över en tänjning, så jämnar rekonstruktionsverktyget ut tänjningen snarare än att skala ner eller ta bort den.

Högst upp

Använda Gör flytande som ett smart filter | Endast i Creative Cloud

Filtret Gör flytande stöder smarta objekt, inklusive videolager med smarta objekt och kan användas som ett smart filter. När du använder filtret Gör flytande på ett smart objekt sparas nät automatiskt i dokumentet. Nät som används på smarta objekt komprimeras och kan redigeras om när filtret Gör flytande används på nytt. Kom ihåg att inbäddade nät ökar filstorleken, även om de är komprimerade.

Använda filtret Gör flytande som ett smart filter:

1. Markera ett smart objektlager på panelen Lager.
2. Välj Filter > Gör flytande.

Högst upp

Förvrängningverktyg

Flera verktyg i dialogrutan Gör flytande förvränger penselområdet när du håller ned musknappen eller drar. Förvrängningen är koncentrerad i mitten av penselområdet och effekten förstärks ju längre du håller ned musknappen eller ju fler gånger du drar över ett område.

Skeva framåt Trycker pixlar framåt när du drar.

Håll ned Skift och klicka med verktygen Tänj, Skjut penseldrag till vänster och Spegelvänd om du vill skapa en effekt av att dra i en rät linje från föregående punkt som du klickade på.

Rekonstruera Inverterar den förvrängning du lagt till när du håller ned musknappen och drar.

Snurra medsols Roterar pixlarna medsols när du håller ned musknappen eller drar. Om du vill snurra pixlarna motsols håller du ned Alt och håller ned musknappen eller drar.

Snörp ihop Flyttar pixlarna mot mitten av penselområdet när du håller ned musknappen eller drar.

Utbuktningsverktyg Flyttar pixlarna bort från mitten av penselområdet när du håller ned musknappen eller drar.

Skjut penseldrag till vänster Flyttar pixlarna åt vänster när du drar verktyget rakt uppåt (flyttar pixlarna åt höger om du drar nedåt). Du kan också dra medsols runt ett objekt om du vill öka dess storlek eller dra motsols om du vill minska dess storlek. Om du vill förskjuta pixlar åt höger när du drar rakt uppåt (eller förskjuta pixlar åt vänster när du drar nedåt) håller du ned Alt medan du drar.

(CS5) Spegelvänd Kopierar pixlarna till penselområdet. Dra om du vill spegelvända området vinkelrätt mot dragets riktning (till vänster om draget). Håll ned Alt (Windows) och dra för att spegla området i motsatt riktning till linjen (t.ex. området ovanför en neråtgående linjeriktning). Oftast ger Alt-dragning bättre resultat när du har fryst det område som du vill spegla. Använd överlappande drag om du vill skapa en effekt som påminner om vattenspeglingar.

(CS5) Turbulensverktyg Blandar pixlarna jämnt. Det är användbart för att skapa eld, moln, vågor och liknande effekter.

Alternativ för förvrängningsverktyg

Ange följande alternativ i verktygsalternativsområdet:

Penselstorlek Anger bredden på penseln som du använder för att förvränga bilden.

Penseltäthet Styr hur en pensel breder ut sig vid kanterna. En effekt är kraftigast i mitten av penseln och svagare vid kanten.

Penseltryck Anger hastigheten för förvrängningen när du drar ett verktyg i förhandsvisningsbilden. Ett lågt penseltryck gör att ändringarna visas långsammare så det är enklare att stoppa dem i exakt rätt ögonblick.

Penselhastighet Anger hastigheten för förvrängningen när du håller ett verktyg stilla i förhandsvisningsbilden (t.ex. verktyget Virvel). Ju högre inställning, desto större blir hastigheten på förvrängningarna.

(CS5) Turbulensdarr Styr hur tätt pixlarna blandas av turbulensverktyget.

(CS5) Rekonstruktionsläge Läget som du väljer här används för rekonstruktionsverktyget och avgör hur verktyget ska rekonstruera ett område av förhandsvisningsbilden.

Känslighet Avläser tryckningar på en tryckkänslig platta. (Det här alternativet är endast tillgängligt om du arbetar med en ritplatta.) När det här alternativet är markerat motsvaras verktygens penseltryck av känslighetstrycket multiplicerat med värdet för Penseltryck.

Högst upp

Förvränga en bild

Obs! *Om ett textlager eller ett formlager är markerat måste du rastrera lagret innan du fortsätter för att göra texten eller formen redigeringsbar för filtret Gör flytande. Om du vill förvränga text utan att rastrera textlagret använder du tänjalternativen för textverktyget.*

1. Markera det lager som du vill förvränga. Om du endast vill ändra en del av det aktuella lagret markerar du det området.
2. Välj Filter > Gör flytande.
3. Frys de områden av bilden som du inte vill förändra.
4. Välj något av verktygen som du vill använda för att förvränga förhandsvisningsbilden. Förvräng förhandsvisningsbilden genom att dra i bilden.
5. När du har förvrängt förhandsvisningsbilden, kan du:

- Använda rekonstruktionsverktyget eller rekonstruktionsalternativen för att helt eller delvis ångra ändringarna.
- Använd andra verktyg för att ändra bilden på andra sätt.

6. Gör något av följande:
   - Klicka på OK om du vill stänga dialogrutan Gör flytande och genomföra ändringarna på det aktiva lagret.
   - Klicka på Avbryt om du vill stänga dialogrutan Gör flytande utan att ändringarna genomförs på lagret.
   - Tryck ned Alt och klicka på Återställ om du vill återställa alla förvrängningar till förhandsvisningsbilden och återställa alla alternativ till standardvärdena.

Du kan använda kommandot Redigera > Tona och skapa ytterligare effekter.

Högst upp

Frysa och tina områden

Du kan frysa områden som du inte vill ändra och tina frysta områden för att göra dem redigerbara igen. Du kan också invertera både frysta och tinade områden.

Frysa områden

Genom att frysa områden av förhandsvisningsbilden skyddar du dessa områden från förändringar. Frysta områden täcks av en mask som du målar med verktyget för fryst mask . Du kan också använda befintliga masker, markeringar eller genomskinlighet för att frysa områden. Du kan ta hjälp av masken när du gör förvrängningar genom att visa den i förhandsvisningsbilden.

Använda verktyget för frys mask Välj verktyget för frys mask och dra över det område som du vill skydda. Skift-klicka när du vill frysa en rak linje mellan den aktuella punkten och punkten som du tidigare klickade på.
Använda en befintlig markering, mask eller genomskinlighetskanal Om du använder filtret Gör flytande på ett lager med en markering, lagermask, genomskinlighet eller alfakanal, välj Markering, Lagermask, Genomskinlighet eller Snabbmask på snabbmenyn för någon av de fem alternativen i området Maskalternativ i dialogrutan. Detta avgör hur områden i förhandsvisningsbilden är frusna eller maskeras.
Frysa alla tinade områden Klicka på Maskera alla under Maskalternativ i dialogrutan.
Invertera tinade och frysta områden Klicka på Invertera alla under Maskalternativ i dialogrutan.
Visa eller dölja frysta områden Markera eller avmarkera Visa mask under Visningsalternativ i dialogrutan.
Ändra färg på frysta områden Välj ett alternativ på snabbmenyn Maskera färg under Visningsalternativ i dialogrutan.

Maskalternativ med filtret Gör flytande

Om en bild innehåller en befintlig markering, genomskinlighet eller mask bevaras den informationen när dialogrutan Gör flytande öppnas. Du kan välja mellan följande maskalternativ:

Ersätt markering Visar markeringen, masken eller genomskinligheten i den ursprungliga bilden.
Lägg till i markering Visar masken i den ursprungliga bilden, så att du kan utöka markeringen med verktyget för frys mask. Lägger till de markerade pixlarna i en kanal i det aktuella frysta området.
Subtrahera från markering Drar bort pixlar i kanalen från det aktuella frysta området.
Överlappa med markering Använder bara pixlar som är markerade och frysta.
Invertera markerade Använder markerade pixlar till att invertera det aktuella frysta området.
Obs! *Om det finns en markering begränsar filtret förhandsvisning och bearbetning till det rektangulära område som innehåller markeringen. (I markeringar med rektangulär markeringsram är det markerade området och förhandsvisningen identiska, varför det inte ger någon effekt om du väljer Markering på Maskalternativmenyerna ovan.)*

Tina områden

❖ Om du vill tina frysta områden så de är redigerbara, gör du något av följande:

- Välj verktyget Tina mask och dra över området. Skift-klicka när du vill tina en rak linje mellan den aktuella punkten och punkten som du tidigare klickade på.
- Visa alla frysta områden genom att klicka på knappen Inga under Maskalternativ i dialogrutan.
- Invertera frysta och tinade områden genom att klicka på Invertera alla i Maskalternativ i dialogrutan.

Högst upp

Arbeta med rutnät

Det är lättare att se och hålla reda på förvrängningar om du använder ett rutnät. Du kan välja storlek och färg på ett nät och spara nätet från en bild och använda det i andra bilder.

- Om du vill visa ett nät markerar du Visa nät under Visningsalternativ i dialogrutan och väljer nätstorlek och nätfärg.
- Om du endast vill visa ett nät, välj Visa nät och avmarkera Visa bild.

- Spara ett förvrängningsnät efter förvrängning av förhandsvisningsbilden genom att klicka på Spara nät. Ange ett namn och en plats för rutnätsfilen och klicka på Spara.
- Använd ett sparat förvrängningsnät genom att klicka på Läs in nät, markera nätfilen som du vill använda och klicka på Öppna. Om bilden och förvrängningsnätet inte har samma storlek, ändras nätets storlek så att det passar till bilden.
- (CS6) Klicka på Läs in senaste nät för att använda det senast sparade förvrängningsnätet.
- (Creative Cloud) Nät sparas automatiskt i dokumentet. Nät som används på smarta objekt komprimeras och kan redigeras om.

Obs! *(Creative Cloud) Inbäddade nät ökar filstorleken även om de är komprimerade.*

Högst upp

Arbeta med lagerfonder

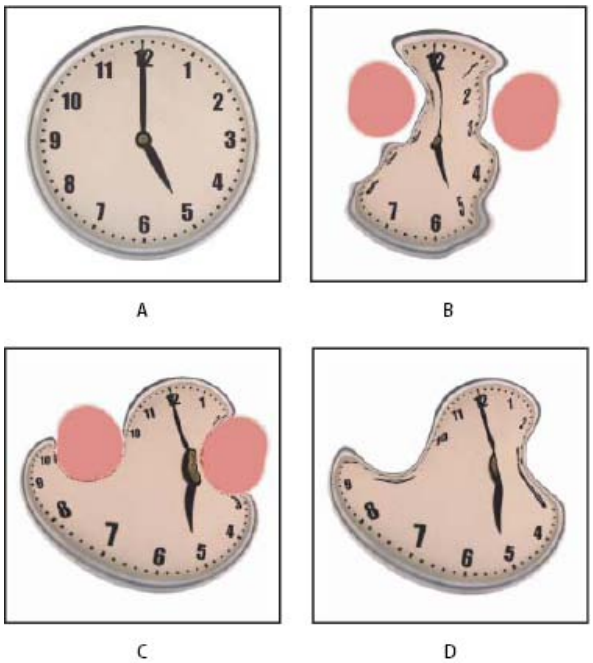
Du kan välja att bara visa det aktiva lagret i förhandsvisningsbilden, eller också kan du visa ytterligare lager i förhandsvisningsbilden som en lagerfond. Med lägesalternativen kan du placera lagerfonden framför eller bakom det aktiva lagret, vilket gör det enklare för dig att hålla reda på de ändringar du gör eller att justera en förvrängning med en annan förvrängning i ett annat lager.

Viktigt! *Det är endast det aktiva lagret som förvrängs, även om andra lager visas.*
Visa lagerfonden Välj Visa lagerfond, och välj sedan Bakgrund på menyn Använd och ett alternativ på menyn Läge.
Visa ändringar av mållagret utan att visa lagerfonden Markera Alla lager på menyn Använd. Om du ställer in opaciteten till 0 visas endast mållagret med den fulla effekten av filtret Gör flytande. Om du ställer in opaciteten till ett högre värde visas inte lika mycket av effekterna av filtret Gör flytande på mållagret.
Ändra blandningen mellan mållagret och lagerfonden Ange ett opacitetsvärde.
Avgöra hur mållagret och lagerfonden kombineras i förhandsvisningen Välj ett alternativ i menyn Läge.
Dölja lagerfonden Avmarkera Visa lagerfond under Visningsalternativ i dialogrutan.

Högst upp

Rekonstruera förvrängningar

När du har förvrängt förhandsvisningsbilden kan du använda olika kontroller och rekonstruktionslägen för att återställa eller göra om ändringar på nya sätt. Du kan genomföra rekonstruktioner på två sätt. Du kan genomföra en rekonstruktion på hela bilden och upphäva förvrängningen i ofrysta områden, eller också kan du använda rekonstruktionsverktyget för att rekonstruera vissa områden. Om du vill förhindra rekonstruktion av förvrängda områden kan du använda verktyget för fryst mask.



Rekonstruktion som bygger på förvrängningar i frysta områden.
A. *Original bild* ***B.*** *Förvridning med frysta områden* ***C.*** *Rekonstruerad i läge Fast (med knapp)* ***D.*** *Tinad, kanterna rekonstruerade i läget Utjämna (med verktyg)*

Rekonstruera hela bilden

❖ Gör så här:

- (CS6) Klicka på knappen Rekonstruera under Rekonstruktionsalternativ i dialogrutan. Ange ett värde i dialogrutan Återställ rekonstruktion och klicka på OK.
- (CS5) Välj ett rekonstruktionsläge under Rekonstruktionsalternativ i dialogrutan. Tillämpa effekten en gång genom att trycka på knappen

Rekonstruera under Rekonstruktionsalternativ. Du kan tillämpa rekonstruktionen mer än en gång om du vill skapa ett mindre förvrängt utseende.

Ta bort alla förvrängningar

❖ Klicka på knappen Återställ alla under Rekonstruktionsalternativ i dialogrutan. När du gör så här tas även förvrängningar i frysta områden bort.

Rekonstruera en del av en förvrängd bild

1. Frys områden som ska fortsätta att vara förvrängda.
2. Välj rekonstruktionsverktyget och ange penselalternativ i Verktygsalternativ i dialogrutan.
3. (Endast CS5) Välj ett alternativ på menyn Rekonstruera läge i Verktygsalternativ i dialogrutan.
4. Dra verktyget över det område du vill rekonstruera. Pixlarna flyttas snabbare vid penselns mitt. Skift-klicka när du vill rekonstruera en rak linje mellan den aktuella punkten och punkten som du tidigare klickade på.

(Endast CS5) Upprepa förvrängningar som du tar prov på från en startpunkt

1. När du har förvrängt förhandsvisningsbilden, väljer du något av rekonstruktionslägena i menyn Läge under Verktygsalternativ i dialogrutan.
2. Välj rekonstruktionsverktyget och dra från en startpunkt i förhandsvisningsbilden.

   Då skapas en kopia av förvrängningsprovet vid startpunkten, ungefär som klonverktyget gör när du använder det till att måla en kopia av ett område. Om det inte finns någon förvrängning blir effekten densamma som när du använder läget Återställ. Du kan ange nya startpunkter och använda verktyget Rekonstruera flera gånger för att skapa en rad olika effekter.

(Endast CS5) Rekonstruktionslägen

Du kan välja mellan följande rekonstruktionslägen:

Återgå Återställer förvrängningarna på ett enhetligt sätt utan någon typ av utjämning.

Rigid Bevarar räta vinklar i pixelrutnätet vid kanterna mellan de frysta och ofrysta områdena, vilket ibland kan ge antydan till avbrott vid kanterna. Detta återställer de ofrysta områdena ungefär till det ursprungliga utseendet. (Om du vill återställa det ursprungliga utseendet använder du rekonstruktionsläget Återställ.)

Styv Fungerar som ett svagt magnetfält. Vid kanterna mellan frysta och ofrysta områden fortsätter förvrängningarna i de frysta områdena in i de ofrysta områdena. Med ökande avstånd från de frysta områdena minskar förvrängningarna.

Utjämna Fortplantar förvrängningen i de frysta områdena till de ofrysta områdena med jämna sammanhängande förvrängningar.

Förlora Ger en effekt som liknar effekten av Utjämna men med ännu större kontinuitet mellan förvrängningarna i de frysta och de ofrysta områdena.

Du kan justera intensiteten i ett rekonstruktionsläge genom att välja det från den namnlösa snabbmenyn ovanför menyn Läge. Medan du justerar intensiteten visas en förhandsvisning av ändringarna.

(Endast CS5) Ytterligare lägen för rekonstruktionsverktyget

Rekonstruktionsverktyget har tre lägen där förvrängningen vid punkten där du först klickade används (som startpunkt) för rekonstruktionen av området där du använder verktyget. Varje gång du klickar anges en ny startpunkt, och du bör därför inte släppa musknappen förrän du är klar med rekonstruktionsverktyget om du vill sträcka ut en effekt från en enda startpunkt.

Förskjutning Rekonstruerar ofrysta områden för att matcha förskjutningen vid rekonstruktionens startpunkt. Du kan använda Förskjutning för att flytta hela eller delar av förhandsvisningsbilden till en annan plats. Om du klickar och drar i en allt större spiralform från startpunkten förskjuter eller flyttar du en del av bilden till området som du har dragit över.

Amplitwist Rekonstruerar ofrysta områden för att matcha den förskjutning, rotation och övergripande skalning som finns vid startpunkten.

Matcha lokala förvrängningar Rekonstruerar ofrysta områden för att matcha alla förvrängningar som finns vid startpunkten, inklusive förskjutning, rotation, vågrät och lodrät skalning samt skevning.

Fler hjälpavsnitt

Video om "Stöd för smarta objekt för Oskärpegalleri och Gör flytande"

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Fri omformning av bilder, former och banor

Omforma fritt

Omforma fritt

Högst upp

Med kommandot Omforma fritt kan du använda omformningar (rotera, skala, skeva, förvränga och perspektiv) i en och samma åtgärd. Du kan även använda en tänjomformning. I stället för att välja olika kommandon håller du bara ned en tangent på tangentbordet när du vill växla mellan olika typer av omformningar.

Obs! *Om du omformar en form eller en hel bana blir kommandot Omforma till kommandot Omforma bana. Om du omformar flera bansegment (men inte en hel bana) ändras kommandot Omforma till kommandot Omforma punkter.*

1. Markera det som du vill omforma.
2. Gör något av följande:
   - Välj Redigera > Omforma fritt.
   - Om du omformar en markering, ett pixelbaserat lager eller en markeringsgräns väljer du flyttverktyget . Välj sedan Visa omvandlingskontroller i alternativfältet.
   - Om du omformar en vektorform eller bana, väljer du banmarkeringsverktyget . Välj sedan Visa omvandlingskontroller i alternativfältet.
3. Gör något eller några av följande:
   - Dra ett handtag om du vill ändra storleken genom att dra. Tryck på Skift när du drar ett hörnhandtag om du vill ändra storleken proportionerligt.
   - Om du vill ändra storleken numeriskt anger du procentsatser i textrutorna Bredd och Höjd i alternativfältet. Klicka på ikonen Länka om du vill bevara proportionerna.
   - Om du vill rotera ett objekt genom att dra, flyttar du pekaren utanför markeringsramen (den ändras till en böjd dubbelpil) och drar. Tryck på Skift för att begränsa rotationen till steg om 15°.
   - Om du vill rotera numeriskt, anger du ett gradantal i textrutan för rotation i alternativfältet.
   - Du förvränger relativt markeringsramens mittpunkt genom att trycka på Alt och dra i ett handtag.
   - Om du vill förvränga fritt trycker du på Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och drar ett handtag.
   - Om du vill skeva trycker du på Ctrl+Skift (Windows) eller Kommando+Skift (Mac OS) och drar ett handtag. Pekaren ändras till ett vitt pilhuvud med en liten dubbelpil () när den placeras över ett sidohandtag.
   - Om du vill skeva numeriskt anger du ett gradantal i textrutorna för vågrät och lodrät skevning i alternativfältet.
   - Om du vill lägga till perspektiv trycker du på Ctrl+Alt+Skift och drar i ett hörnhandtag. Pekaren ändras till ett grått pilhuvud när den placeras över ett hörnhandtag.
   - Tänj bilden genom att klicka på knappen Växla mellan fri omformning och tänjning i alternativfältet. Ändra formen på objektet genom att dra kontrollpunkterna eller välj en tänjning på snabbmenyn för tänjstilar i alternativfältet. När du har valt på snabbmenyn för tänjstilar blir ett fyrkantigt handtag tillgängligt för att justera tänjningens form.
   - Om du vill ändra referenspunkten klickar du på en fyrkant på referenspunktsplaceraren i alternativfältet.
   - Om du vill flytta ett objekt anger du värden för den nya placeringen av referenspunkten i textrutorna X (vågrät position) och Y (lodrät position) i alternativfältet. Klicka på knappen för relativ placering för att ange den nya positionen i förhållande till den nuvarande placeringen.

     Du ångrar den senaste handtagsjusteringen genom att välja Redigera > Ångra.
4. Gör något av följande:
   - Tryck på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS), klicka på knappen Genomför i alternativfältet eller dubbelklicka inuti omformningsramen.
   - Om du vill avbryta omformningen trycker du på Esc eller klickar på knappen Avbryt i alternativfältet.

Viktigt! *När du omformar en bitmappsbild (till skillnad från en form eller bana), blir bilden något mindre skarp varje gång som du gör en omformning. Det är därför bättre att utföra flera kommandon innan du använder den sammanlagda omformningen i stället för att använda varje omformning för sig.*

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Skapa panoramabilder med Photomerge

Om Photomerge
Ta bilder för Photomerge
Skapa en Photomerge-komposition
Skapa 360-graders panoraman (Photoshop Extended)

Adobe rekommenderar **Har du en självstudie som du vill dela med dig av?**

Utdrag från boken Panoramas made easy
Scott Kelby
Lär dig snabbt att behärska Photomerge med det här utdraget från boken The Adobe Photoshop Book for Digital Photographers.

Om Photomerge

Högst upp

Kommandot Photomerge™ kombinerar flera fotografier till en sammanhängande bild. Du kan exempelvis ta fem fotografier av en stadssilhuett som överlappar varandra och sedan montera ihop dessa till en panoramabild. Med hjälp av kommandot Photomerge kan du montera ihop fotografier som läggs sida vid sida vågrätt eller lodrätt.

Källbilder (överst) och färdig Photomerge-komposition (nederst)

Skapa Photomerge-kompositioner genom att klicka på Arkiv > Automatisera > Photomerge och sedan välja källfilerna och därefter alternativ för layout och blandning. Alternativvalet avgörs av hur du fotograferade panoramat. Om du till exempel fotograferade bilder för ett 360-graderspanorama, rekommenderas layoutalternativet Sfärisk. Alternativen häftar samman bilderna och omvandlar dem som om de vore mappade på insidan av en sfär, vilket simulerar upplevelsen av att titta på ett 360-graderspanorama.

En videoöversikt över Photomerge finns på www.adobe.com/go/vid0013_se.

Ta bilder för Photomerge

Högst upp

Källfotografierna är mycket viktiga för panoramakompositioner. För att undvika problem bör du följa dessa riktlinjer när du tar fotografier som du ska använda i Photomerge:

Låt bilderna överlappa tillräckligt mycket Bilderna bör överlappa varandra med ungefär 40 procent. Om överlappningen är mindre kanske det inte går att montera panoramabilden automatiskt med Photomerge. Tänk dock på att bilderna inte ska överlappa varandra för mycket. Om bilderna överlappar varandra med 70 % eller mer kanske det inte går att skapa panoramabilden med Photomerge. Försök att hålla isär de enskilda fotografierna.

Använd samma zoomningsavstånd Ändra inte zoomningsavståndet (in- eller utzoomning) om du använder en zoomlins när du tar bilderna.

Håll kameran på samma nivå Även om små rotationer mellan bilderna kan bearbetas av Photomerge kan en lutning på mer än ett par grader leda till problem vid automatisk montering av panoramabilder. Om du använder ett stativ med ett rotationshuvud underlättar det kamerajusteringen och positionen.

Stå stilla Försök att inte förflytta dig när du tar en serie fotografier, eftersom bilderna ska tas från samma plats. Om du använder en optisk sökare samtidigt som du håller kameran nära ögat kan du lättare ta alla bilder ur samma vinkel. Du kan också prova att använda ett stativ för att hålla

kameran stilla.

Undvik att använda förvrängningsobjektiv Förvrängningslinser kan störa Photomerge. Alternativet Auto justerar dock bilder som är tagna med fiskögeobjektiv.

Använd samma exponering Undvik att använda blixt i bara några av bilderna. Blandningsfunktionerna i Photomerge jämnar ut olika exponeringar, men extrema skillnader gör justeringen svår. Vissa digitala kameror ändrar exponeringsinställningarna automatiskt när du fotograferar, och du kan därför behöva kontrollera kamerainställningarna så att alla bilder får samma exponering.

Högst upp

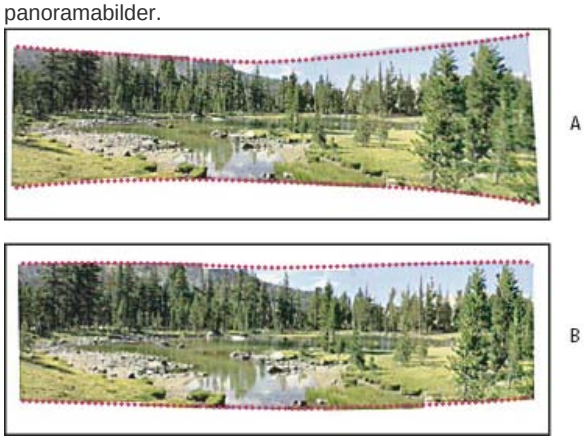
Skapa en Photomerge-komposition

1. Gör något av följande:
   - Välj Arkiv > Automatisera > Photomerge.
   - Välj Verktyg > Photoshop > Photomerge från menyraden Bridge i Adobe® Bridge. Gå till steg 5.
     Obs! *I Bridge används alla bilder som för närvarande visas när du väljer kommandot Photomerge. Om du bara vill använda vissa bilder markerar du dem innan du väljer kommandot Photomerge.*
2. Välj en av följande på menyn Använd under Källfiler i dialogrutan Photomerge:
   Filer Skapar Photomerge-kompositionen med enskilda filer.

   Mappar Använder alla bilderna i en mapp för att skapa Photomerge-kompositionen.
3. Ange vilka bilder som ska användas genom att göra ett av följande:
   - Välj bildfiler eller en mapp med bilder genom att klicka på knappen Bläddra och navigera till filerna eller mappen.
   - Använd de bilder som är öppna i Photoshop nu genom att klicka på Lägg till öppna filer.
   - Ta bort filer från källfilslistan genom att markera filen och klicka på knappen Ta bort.
4. Välj ett layoutalternativ:
   Automatisk Photoshop analyserar källbilderna och använder layouten Perspektiv, Cylindrisk eller Sfärisk, beroende på vilken som ger bäst resultat.

   Perspektiv Skapar en konsekvent komposition genom att definiera någon av källfilerna (bilden i mitten som standard) som referensbild. De övriga bilderna omformas sedan (flyttas, sträcks ut eller skevas efter behov) så att överlappande innehåll i olika lager matchar.

   Cylindrisk Minskar "rosettförvrängningen" som kan uppstå med layouten Perspektiv genom att visa enskilda bilder som på en utdragen cylinder. Överlappande innehåll i olika filer matchas fortfarande. Referensbilden placeras i mitten. Passar bäst när du skapar breda panoramabilder.



Använda Cylindrisk avbildning

A. *Original* ***B.*** *Cylindrisk avbildning används*

   Sfärisk Justerar och transformerar bilderna som om de är till för avbildning inuti en sfär. Om du har tagit en uppsättning bilder som täcker 360 grader, använder du detta för 360-graderspanoraman. Du kan också använda Sfärisk om du vill skapa snygga panoramaresultat med andra filuppsättningar.

   Kollage Justerar lagren och matchar överlappande material och transformerar (roterar eller skalar) alla källager.

   Flytta Justerar lagren och matchar överlappande innehåll, men omformar inte (sträcker inte ut eller skevar) något av källagren.
5. Markera något av följande alternativ:
   Mixa bilder Hittar de optimala gränserna mellan bilderna och skapar sömmarna baserat på dessa gränser, och på färgmatchning av bilderna. Om Mixa bilder är inaktiverat, utförs en vanlig rektangulär blandning. Detta kan vara bäst om du vill retuschera blandningsmaskerna för hand.

   Vinjetteringsborttagning Tar bort och utför exponeringskompensation i bilder som har mörka kanter som orsakas av linsfel eller felaktig linsskuggning.

Korrigering av geometrisk förvrängning Kompenserar för tunn-, nåldyne- eller fiskögeförvrängning.

6. Klicka på OK.

En bild med flera lager skapas från källbilderna, och lagermasker läggs till efter behov för att skapa optimal blandning där bilderna överlappar varandra. Du kan redigera lagermaskerna eller lägga till justeringslager för att ytterligare finjustera de olika områdena i panoramabilden.

Använd en innehållsanpassad fyllning om du vill ersätta tomma områden kring bildkanten. Se Innehållsmedvetna fyllningar, mönsterfyllningar och händelsefyllningar.

Högst upp

Skapa 360-graders panoraman (Photoshop Extended)

Kombinera Photomerge med 3D-funktioner och skapa ett 360-graders panorama. Häfta först samman bilderna till ett panorama och använd sedan kommandot Sfäriskt panorama för att tänja panoramat så att det blir sammanhängande.

Se till att du tar foton som överlappar varandra tillräckligt mycket och tillsammans bildar en cirkel. Du får bättre resultat om du tar fotona med ett panoramafäste monterat på stativet.

1. Välj Arkiv > Automatisera > Photomerge.
2. Lägg till önskade bilder i dialogrutan Photomerge.

   Ta inte med bilder som täcker motivets överkant (zenit) eller underkant (nadir). Du lägger till dessa bilder senare.

3. Välj Sfärisk för Layout.
   Om du tog bilden med ett fiskögeobjektiv markerar du alternativen Automatisk layout och Korrigering av geometrisk förvrängning. Om ditt objektiv inte kan identifieras i Photoshop kan du ladda ned Adobes kostnadsfria linsprofilskapare från Adobes webbplats.
4. (Valfritt) Välj Vinjetteringsborttagning eller Geometrisk förvrängning för Linskorrigering.
5. Klicka på OK.

   Det kan finnas genomskinliga pixlar vid kanterna på panoramabilden. De kan göra så att den slutliga 360-graders panoramabilden inte tänjs på rätt sätt. Du kan beskära bort pixlarna eller använda filtret Förflyttning om du vill identifiera och ta bort pixlarna.

6. Välj 3D > Ny form från lager > Sfäriskt panorama.
7. (Valfritt) Lägg till över- och underbilder manuellt i sfären. Du kan också måla bort återstående genomskinliga pixlar i det tredimensionella sfäriska panoramalagret.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Innehållsmedveten skalning

Ändra storlek på bilder och skydda innehåll
Bevara visuellt innehåll vid skalning av bilder
Ange innehåll som ska skyddas vid skalning

Ändra storlek på bilder och skydda innehåll

Högst upp

Innehållsmedveten skalning ändrar storleken på en bild utan att ändra viktigt visuellt innehåll som till exempel människor, byggnader, djur och så vidare. Medan normal skalning påverkar alla pixlar lika mycket under storleksändring, påverkar innehållsmedveten skalning mest pixlar i områden som inte innehåller viktigt visuellt innehåll. Med Innehållsmedveten skalning kan du skala upp och ned bilder för att förbättra en komposition, anpassa till en layout eller för att ändra orienteringen. Om du till viss del vill använda normal skalning när du ändrar storlek på bilden, finns det ett alternativ för att ange en faktor för förhållandet mellan innehållsmedveten skalning och normal skalning.

Om du vill bevara specifika områden när du skalar en bild, kan du med innehållsmedveten skalning använda en alfakanal för att skydda innehåll under storleksändringen.

Innehållsmedveten skalning fungerar på lager och markeringar. Bilder kan vara i RGB-, CMYK-, Lab- och Gråskalefärgläge, med valfritt bitdjup. Innehållsmedveten skalning fungerar inte på justeringslager, lagermasker, enskilda kanaler, smarta objekt, 3D-lager, videolager, flera lager samtidigt eller på lagergrupper.

***A.** Original bild **B.** Skalad smalare **C.** Skalad smalare, med innehållsmedveten skalning*

En demonstrationsvideo om innehållsanpassad skalning finns på www.adobe.com/go/lrvid4120_ps_se. (En diskussion om funktionen tar vid fyra minuter in i filmen.)

Bevara visuellt innehåll vid skalning av bilder

Högst upp

1. (Valfritt) Välj Markera > Allt om du skalar ett bakgrundslager.
2. Välj Redigera > Skala för innehållsmedvetenhet.
3. Ange något av följande i alternativfältet:

   Referenspunktens placering Klicka på en fyrkant på referenspunktsplaceraren för att ange den fasta punkt som bilden skalas runt. Den här punkten finns som standard i mitten på bilden.

   Använd relativ placering för referenspunkt Klicka på knappen för att ange referenspunktens nya positionen i förhållande till dess nuvarande placering.

   Referenspunktens position Placerar referenspunkten på den angivna platsen. Ange pixeldimensioner för X- och Y-axeln.

   Skalningsprocent Anger bildskalningen som en procentsats av den ursprungliga storleken. Ange en procentsats för bredden (B) och höjden (H). Om det ska användas, klicka på Begränsa proportioner.

   Mängd Anger förhållandet mellan innehållsmedveten skalning och normal skalning. Ange en procentsats för innehållsmedveten skalning genom att skriva det i textrutan eller genom att klicka på pilen och dra reglaget.

   Skydda Väljer en alfakanal som visar ett område som ska skyddas.

   Skydda hudtoner Försöker bevara regioner som innehåller hudtoner.
4. Dra i ett handtag på markeringsramen för att skala bilden. Tryck på Skift när du drar ett hörnhandtag om du vill ändra storleken proportionerligt. Pekaren ändras till en dubbelpil när den placeras över ett handtag.
5. Klicka på Avbryt omformning eller på Genomför omformning.

Ange innehåll som ska skyddas vid skalning

1. Gör en markering runt det innehåll som du vill skydda och klicka sedan på Spara markering som kanal på panelen Kanaler.
2. (Valfritt) Välj Markera > Allt om du skalar ett bakgrundslager.
3. Välj Redigera > Skala för innehållsmedvetenhet.
4. Välj den alfakanal som du skapade i alternativfältet.
5. Dra i ett handtag på markeringsramen för att skala bilden.

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Rita och måla

Vektorformer
Infinite Skills (7 oktober 2012)
självstudievideo
Rita former i CS6

Ny form, text och nya designverktyg
Lynda.com (7 maj 2012)
självstudievideo
Riktiga vektorformer, teckenstilar och mycket mer.

Vissa länkar på den här sidan kanske bara innehåller text på engelska.

Ändra former | CC, CS6

Ändra rektanglar och rundade rektanglar
Ställa in alternativ för linjeformer

Ändra rektanglar och rundade rektanglar

Högst upp

Du kan ställa in en rektangels mått och placering. I Photoshop CC kan du ändra hörnradien för rundade rektanglar efter att du har ritat dem. Varje hörn kan justeras oberoende av de andra och justeringarna kan göras samtidigt för rektanglar i flera lager.

Obs! *Om du markerar flera rektanglar visas värdena för de översta rektanglarna i panelen Egenskaper. Värdena som du anger gäller alla markerade rektanglar.*

1. Använd verktyget Banmarkering för att markera en eller flera rektanglar eller rundade rektanglar.
2. Om du vill ändra rektangelns mått skriver du in värden i textrutorna B eller H på panelen Egenskaper eller i alternativfältet.

   Om du inte vill begränsa förhållandet mellan bredd och höjd klickar du på länkikonen i alternativfältet för att bryta länken mellan bredd och höjd.
3. Om du vill ändra rektangelns placering för du något av följande:
   - Flytta innehållet i lagret med verktyget Flytta.
   - Dra rektangeln med verktyget Banmarkering.
   - Ange pixelkoordinaterna i textrutorna X och Y på panelen Egenskaper.
4. Gör något av följande på panelen Egenskaper för att ändra hörnradie:
   - Ange värden i textrutorna för att justera hörnradie individuellt.
   - Ange ett värde i textrutan Radie för att justera alla hörn till samma radie.

På panelen Egenskaper kan du även placera pekaren över en hörnikon och svepa till vänster eller höger för att ange ett radievärde.

Ställa in alternativ för linjeformer

Högst upp

1. Använd verktyget Banmarkering för att markera formen vars bana du vill ändra.
2. Om du vill öppna panelen Linjealternativ klickar du på menyikonen Ställ in alternativ för linjeform på panelen Egenskaper eller i alternativfältet för verktyget.
3. Gör något av följande på panelen Linjealternativ:
   - Välj vilken typ av linje du vill ha.
   - Klicka på ikonen Justera och välj ett alternativ för att ange linjens position i relation till banan.
   - Klicka på ikonen Ändpunkter och välj ett fästpunktsformat för att ange utseendet på båda ändpunkter i en bana:

     Kapad ändpunkt Skapar kantiga ändar vid ändpunkterna.

     Rund ändpunkt Skapar halvrunda ändar som sträcker sig en halv linjebredd bortom ändpunkterna.

     Projektionsändpunkt Skapar kantiga ändar som sträcker sig en halv linjebredd bortom ändpunkterna. Med det här alternativet fortsätter linjebredden lika mycket i alla riktningar runt banan.

     Obs! *Tänk på att ändpunkter inte syns om banan inte är öppen. Ändformat är lättare att se med tjockare linjebredder.*
   - Klicka på ikonen Hörn för att visa utseende på linjen vid hörnpunkter:

     Spetsigt hörn Skapar spetsiga hörn som sträcker sig förbi ändpunkten när spetsens längd är inom begränsningen för spetsar.

     Runt hörn Skapar runda hörn som sträcker sig en halv linjebredd bortom ändpunkterna.

     Avfasat hörn Skapar kantiga hörn som slutar vid ändpunkterna.

     Obs!*Precis som ändpunkter är det enklare att se spetsar vid bredare linjebredder.*

Spara inställningar av linjeformer

När du har angett alternativ för linjeform i panelen Linjealternativ kan du spara dina nya linjetyper och använda dem igen.

- Klicka på ikonen i det övre högra hörnet av panelen Linjealternativ och välj Spara linje.

Kopiera och klistra in inställningar för linjeform

När du har angett alternativ för linjeform kan du tillämpa inställningarna till en annan form genom att kopiera och klistra in.

1. Klicka på ikonen i det övre högra hörnet av panelen Linjealternativ och välj Kopiera linjedetaljer.
2. Markera formen som du vill ändra.
3. Om du vill öppna panelen Linjealternativ klickar du på menyikonen Ställ in alternativ för linjeform på panelen Egenskaper eller i alternativfältet för verktyget.
4. Klicka på ikonen i det övre högra hörnet av panelen Linjealternativ och välj Klistra in linjedetaljer.

Mer information finns i

- Självstudier om vektorformer

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridiska meddelanden | Onlineintegritetspolicy

Om att rita

Mer om former och banor
Ritningslägen

Mer om former och banor

Högst upp

När du ritar i Adobe Photoshop skapar du vektorformer och banor. I Photoshop ritar du med hjälp av olika formverktyg, ritstift och frihandsritstift. Olika alternativ för verktygen hittar du i alternativfältet.

Innan du börjar rita i Photoshop måste du välja ritningsläge i alternativfältet. Det läge du väljer att rita i bestämmer om du skapar vektorformer i ett eget lager, en arbetsbana i ett befintligt lager eller en rastrerad form i ett befintligt lager.

Vektorformer är linjer och kurvor som du ritar med formverktyg eller ritstift. (Se Rita former och Rita med ritstiftet.) Vektorformer påverkas inte av upplösningen – de behåller sina skarpa kanter när de förstoras eller förminskas eller när de skrivs ut på en PostScript-skrivare, sparas i en PDF-fil eller importeras till ett vektorbaserat grafikprogram. Du kan skapa bibliotek med egna former och redigera konturen för en form (kallas för bana) samt dess attribut (till exempel linje, fyllningsfärg och stil).

Banor är konturer som du kan göra till markeringar eller fylla och linjera med färg. Du kan enkelt ändra en banas form genom att redigera dess fästpunkter.

En *arbetsbana* är en tillfällig bana som visas på panelen Banor och som definierar formens kontur.

Du kan använda banor på flera sätt:

- Använd en bana som en vektormask för att dölja delar av ett lager. (Se Om lager och vektormasker.)
- Konvertera en bana till en markering. (Se Konvertera banor till markeringsgränser.)
- Fyll eller linjera en bana med färg. (Se Fylla banor med färg.)

  Ange en sparad bana som en urklippsbana för att göra en del av en bild genomskinlig när du exporterar bilden till ett sidlayouts- eller vektorredigeringsprogram. (Se Skapa genomskinlighet med hjälp av bildurklippsbanor.)

Ritningslägen

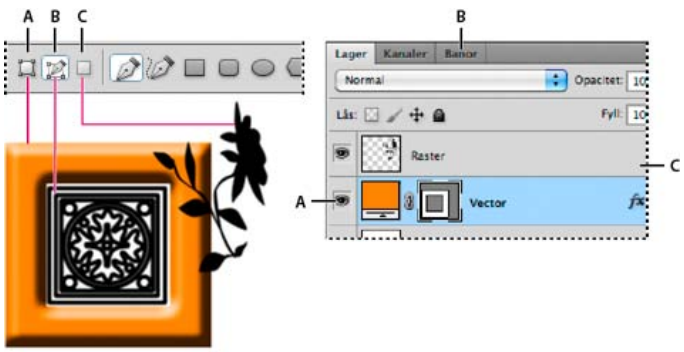
Högst upp

Du kan rita i tre olika lägen med form- och ritstiftsverktygen i Photoshop. Välj läge genom att välja en ikon i alternativfältet när ett formverktyg eller ritstift är markerat.

Formlager Skapar en form i ett separat lager. Du kan skapa formlager med formverktyg och ritstift. Det är enkelt att flytta, justera, distribuera och ändra storlek på formlager, så de passar perfekt för grafik på webbsidor. Du kan välja att rita flera former i ett lager. Ett formlager består av ett fyllningslager som anger formens färg, och en länkad vektormask som definierar formens kontur. Formens kontur är en bana som visas på panelen Banor.

Banor Ritar en arbetsbana i det aktuella lagret som du sedan kan använda för att göra en markering, skapa en vektormask eller fylla och linjera med färg till rastergrafik (ungefär som om du skulle använda ett målarverktyg). En arbetsbana är bara tillfällig om du inte sparar den. Alla banor visas på panelen Banor.

Fyll pixlar Målar direkt i ett lager, ungefär som ett målarverktyg. När du arbetar i det här läget skapar du rasterbilder i stället för vektorgrafik. Du arbetar med målade former precis som med rasterbilder. Endast formverktygen fungerar i det här läget.



Ritalternativ

A. *Forma lager* ***B.*** *Banor* ***C.*** *Fyll pixlar*

Fler hjälpavsnitt

Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Rita former

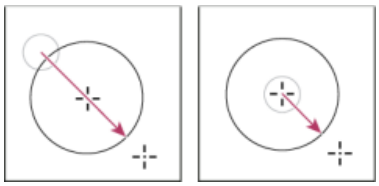
Skapa en form på ett formlager
Skapa, redigera och arbeta med formlager
Rita flera former i ett lager
Rita en hjulform
Rita en egen form
Spara en form eller bana som en egen form
Skapa en rastrerad form
Alternativ för formverktyg
Redigera former

Med formverktygen kan du enkelt skapa knappar, navigeringsrader och andra objekt som brukar användas på webbsidor. En översikt över alla ritningsfunktionerna i Photoshop finns i Om att rita.

Högst upp

Skapa en form på ett formlager

1. Markera ett formverktyg eller ett ritstift. Kontrollera att form valdes på menyn i alternativfältet i Photoshop CC eller CS6. Kontrollera att formlagerknappen har valts i CS5.
2. Välj färg på formen genom att klicka på färgrutan i alternativfältet och välja färg i färgväljaren.
3. (Valfritt) Ange alternativen i alternativfältet. Klicka på den inverterade pilen bredvid formknapparna om du vill se fler alternativ för varje verktyg. (Läs Alternativ för formverktyg .)
4. (Valfritt) Använd en stil på formen genom att välja en fördefinierad stil på snabbmenyn Stil i alternativfältet. (Se Använda förinställda stilar.)
5. Rita en form genom att dra i bilden:
   - Om du vill begränsa en rektangel eller en rundad rektangel till en fyrkant, en ellips till en cirkel eller en linjevinkel till en multipel av 45° håller du ned Skift.
   - Om du vill rita inifrån och ut placerar du pekaren där du vill att formens mitt ska hamna, håller du ned Alt och drar sedan diagonalt till ett hörn eller en kant tills formen har fått önskad storlek.



Ritning som utgår från ett hörn (vänster) och från mitten (höger)

Obs! *Att rita inifrån och ut är standardfunktionen för stjärnverktyget i Illustrator och för polygonverktyget i Illustrator och Photoshop.*

Högst upp

Skapa, redigera och arbeta med formlager

Jeanne Rubbo från Photoshop-teamet visar hur du skapar, redigerar och arbetar med formlager i en serie informativa videofilmer. Så här gör du:

- Skapa ett formlager
- Redigera penseldrag och fyllning i ett formlager
- Redigera flera formlager
- Rita formbanor mellan lager
- Kombinera former
- Arbeta med delbanor
- Ordna delbanor
- Justera delbanor

Läs mer i Galleri för rit- och textverktyg.

Rita flera former i ett lager

Högst upp

Du kan rita separata former i ett lager eller använda alternativen Lägg till, Subtrahera, Överlappa eller Uteslut för att ändra en befintlig form i ett lager.

1. Välj det lager som du vill lägga till former i.
2. Välj ett ritverktyg och ange alternativ för verktyget (se Alternativ för formverktyg).
3. Välj något av följande i alternativfältet:

   Lägg till i formområde Lägger till det nya området i befintliga former eller befintlig bana.

   Subtrahera från formområde Tar bort det överlappande området från befintliga former eller befintlig bana.

   Överlappa formområden Begränsar området till överlappningen mellan det nya området och befintliga former eller befintlig bana.

   Uteslut överlappande formområden Utesluter det överlappande området i de sammanslagna nya och befintliga områdena.
4. Rita i bilden. Du kan lätt växla mellan olika ritverktyg genom att klicka på en verktygsknapp i alternativfältet.

Rita en hjulform

Högst upp

Klipp ut en form inom en befintlig form så att de underliggande lagren syns igenom. Den här beskrivningen visar hur du skapar en ringform, men du kan naturligtvis använda den här tekniken tillsammans med valfria former, inklusive dina egna.

1. Markera Ellips i verktygslådan. Den kan vara dold av andra formverktyg eller linjeverktyget .
2. Markera knappen Formlager i alternativfältet överst på arbetsytan.
3. Rita formen genom att dra i dokumentytan. Håll ned Skift-tangenten när du drar om du vill begränsa ellipsen till en cirkel.
4. Markera knappen Ta bort från formområde i alternativfältet.
5. Dra inuti den nya formen för att skapa urklippet. När du släpper musknappen visas den underliggande bilden genom den nya formen.
6. Om du vill flytta på någon av formerna klickar du på banmarkeringsverktyget i verktygslådan (det kan vara dolt av verktyget Direktmarkering) och markerar banan. Dra formen till dess nya plats eller använd piltangenterna för att förskjuta den en bildpunkt i taget.

   Skift-klicka om du vill markera flera banor samtidigt.

Rita en egen form

Högst upp

Du kan rita egna former genom att använda former från popup-panelen Egen form eller spara en form eller bana som sedan kan användas som en egen form.

1. Välj verktyget Egen form . (Om verktyget inte syns håller du ned rektangelverktyget långt ned i verktygslådan.)
2. Välj en form på popup-panelen Egen form i alternativfältet.

   Om du inte hittar någon form som du vill använda klickar du på pilen längst upp till höger på panelen och väljer en annan formkategori. När du får frågan om du vill ersätta de aktuella formerna, väljer du antingen att ersätta, om du bara vill se de nya formerna, eller att lägga till, om du vill utöka de redan visade formerna med den nya kategorin.
3. Rita formen genom att dra i bilden.

Spara en form eller bana som en egen form

Högst upp

1. Markera en bana på panelen Banor – antingen en vektormask för ett formlager, en arbetsbana eller en sparad bana.
2. Välj Redigera > Definiera egen form och skriv namnet på den nya egna formen i dialogrutan Formnamn. Den nya formen visas i popup-panelen Form.
3. Om du vill spara den nya egna formen som en del av ett nytt bibliotek väljer du Spara former på popup-panelens meny.

Läs mer i Arbeta med Förinställningshanteraren.

Skapa en rastrerad form

Högst upp

En rastrerad form skapas genom att du ritar och rastrerar en form och sedan fyller den med förgrundsfärgen. Det går inte att ändra en rastrerad form på samma sätt som ett vektorobjekt. Rasterformer skapas med den aktuella förgrundsfärgen.

1. Välj ett lager. Det går inte att skapa en rastrerad form i ett vektorbaserat lager (t.ex. ett textlager).
2. Markera ett formverktyg och klicka på knappen Fyll pixlar i alternativfältet.
3. Ange följande alternativ i alternativfältet:

   Läge Styr hur formen påverkar de befintliga pixlarna i bilden. (Se Blandningslägen.)

   Opacitet Avgör hur mycket formen gömmer eller visar av de underliggande pixlarna. En form med 1 % opacitet är nästan genomskinlig, medan en med 100 % opacitet nästan är helt kompakt.

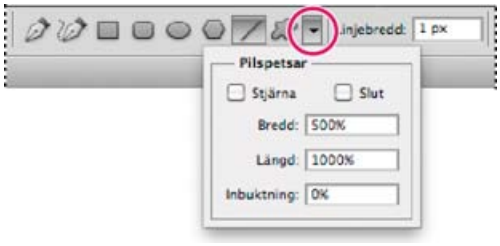
   Kantutjämning Jämnar till och blandar ut kantpixlarna med de omgivande pixlarna.

4. Ange ytterligare, verktygsspecifika alternativ. Läs Alternativ för formverktyg.
5. Rita formen.

Högst upp

Alternativ för formverktyg

Varje formverktyg har en unik underuppsättning av alternativen nedan. Klicka på pilen till höger om raden av formknappar i alternativfältet för att komma till dessa alternativ.



Åtkomst till alternativ för formverktyg i alternativfältet (linjealternativ visas)

Pilspetsars början och slut Lägger till pilspetsar på en linje. Välj linjeverktyget och sedan Början om du vill lägga till en pilspets i början av linjen, eller Slut om du vill lägga till en pilspets i slutet av linjen. Markera båda alternativen om du vill lägga till pilspetsar i båda ändarna. Formalternativen visas i popup-dialogrutan. Ange värden för Bredd och Längd för att ange pilspetsarnas proportioner i procent i förhållande till linjebredden (10 % till 1000 % för Bredd och 10 % till 5000 % för Längd). Ange ett värde för pilspetsens inbuktning (från –50 % till +50 %). Värdet för inbuktningen anger krökningen vid den bredaste delen av pilspetsen, där den möter linjen.

Obs! *Du kan också ändra pilspetsen direkt med hjälp av vektormarkeringsverktyget och ritverktygen.*

Cirkel Ändrar en ellips till en cirkel.

Definierade proportioner Visar en egen form utifrån de proportioner som användes när formen skapades.

Definierad storlek Ritar upp en egen form utifrån den storlek som användes när formen skapades.

Fastställd storlek Ritar upp en rektangel, en rundad rektangel, en ellips eller en egen form som fastställda former utifrån de värden som angetts i rutorna Bredd och Höjd.

Från mitten Ritar upp en rektangel, en rundad rektangel, en ellips eller en egen form med utgångspunkt från dess mitt.

Indrag sidor Ritar upp en polygon som en stjärna. Ange en procentsats i textrutan för att styra vilken del av stjärnans radie som bestäms av punkterna. Med inställningen 50 % får du spetsar med stjärnans halva radie, ett högre värde ger smalare spetsar och ett lägre värde ger trubbigare spetsar.

Proportionell Ritar upp en rektangel, en rundad rektangel eller en ellips som en proportionell form utifrån de värden som angetts i textrutorna för Bredd och Höjd.

Radie För rundade rektanglar anger detta värde hörnradien. För polygoner anger det avståndet från polygonens mitt till de yttre spetsarna.

Sidor Anger antalet sidor i en polygon.

Rundade hörn eller utjämnade indrag Ritar upp en polygon med rundade hörn eller utjämnade indrag.

Fäst mot pixlar Fäster en rektangels eller en rundad rektangels kanter mot pixelgränserna.

Fyrkant Begränsar en rektangel eller en rundad rektangel till en kvadrat.

Obegränsad Du kan ange bredd och höjd för en rektangel, en rundad rektangel, en ellips eller en egen form genom att dra.

Bredd Avgör bredden på verktyget Linje (i pixlar).

Du kan ändra ramlinjens bredd för andra formverktyg genom att välja Lager > Lagerstil > Ramlinje. (Se Använda eller redigera en lagerstil.)

Högst upp

Redigera former

En form är ett fyllningslager som är länkat till en vektormask. Du kan enkelt ändra fyllningen till en annan färg, en övertoning eller ett mönster genom att redigera formens fyllningslager. Du kan även redigera formens vektormask för att ändra formens kontur och använda en stil i lagret.

- Du kan ändra färg på en form genom att dubbelklicka på formlagrets miniatyr på panelen Lager och välja en annan färg med färgväljaren.
- Du kan fylla i en form med ett mönster eller en övertoning genom att välja formlagret på panelen Lager och välja Lager > Lagerstil > Övertoningsövertäckning.
- Du kan ändra ramlinjens bredd genom att välja formlagret i panelen Lager och sedan välja Lager > Lagerstil > Ramlinje.
- Om du vill ändra formens kontur klickar du på miniatyren för formlagrets vektormask på panelen Lager eller panelen Banor. Ändra därefter formen med hjälp av Direktmarkering och ritstiftsverktygen.
- Du kan använda flyttningsverktyget för att flytta en form utan att ändra storleken eller proportionerna på den.

Läs mer i Justera bankomponenter och Omforma fritt.

(cc) BY-NC-SR Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Målarverktyg

Om målningsverktyg, förinställningar och alternativ
Måla med penselverktyget eller pennverktyget
Alternativ för målarverktyg
Välja en markörpreferens

Om målningsverktyg, förinställningar och alternativ

Högst upp

Det finns flera verktyg för att måla och redigera bildfärg i Adobe Photoshop. Verktygen Pensel och Penna fungerar som vanliga ritverktyg och applicerar färg med penseldrag. Verktyg som Suddgummi, Oskärpa och Smeta ut ändrar befintliga färger i bilden. I alternativfältet för vart och ett av dessa målningsverktyg kan du ange hur färgen ska läggas till i en bild, och välja från förinställda penselspetsar. Se Galleri för målningsverktyg.

Förinställningar för penslar och verktyg

Du kan spara en uppsättning penselalternativ som förinställda så att du snabbt får tillgång till de penselegenskaper du använder ofta. Det finns flera provförinställningar för penslar. Du kan börja med de här förinställningarna och ändra dem för att skapa nya effekter. Många ursprungliga förinställningar för penslar går att hämta på Internet.

Du kan snabbt välja förinställningar från Penselförinställningsväljaren som finns i alternativfältet. Därifrån kan du även tillfälligt ändra storleken och styvheten på en penselförinställning.

Spara verktygsförinställningar om du vill att egenskaperna för penselspetsarna och inställningar från alternativfältet (exempelvis opacitet, flöde och färg) ska sparas. Mer information om verktygsförinställningar finns i avsnittet Skapa och använda verktygsförinställningar.

Alternativ för penselspetsar

Tillsammans med inställningarna i alternativfältet avgör alternativen för penselspetsar hur färgen används. Du kan applicera färg gradvis och med mjuka kanter, stora penseldrag, olika sorters penseldynamik, olika blandningsegenskaper och med penslar med olika former. Du kan använda en textur för dina penseldrag för att simulera målning på kanvas eller papper. Du kan även simulera att du sprutar färg med en airbrush. Du använder panelen Penslar för att ange penselspetsalternativ. Se Översikt över panelen Penslar.

Om du arbetar med en ritbord kan du styra hur färgen appliceras utifrån ritstiftstryck, vinkel, rotation eller ritstiftets hjul. Du anger alternativ för ritbord på panelen Penslar i alternativfältet.

Måla med penselverktyget eller pennverktyget

Högst upp

Med penselverktyget och pennverkyget kan du måla den aktuella förgrundsfärgen i en bild. Penselverktyget skapar mjuka färgade penseldrag. Med pennverktyget skapar du linjer med skarpa kanter.

Obs! *Roteringsverktyget roterar arbetsytan vilket kan göra målningen enklare. Se Använda verktyget Rotera vy.*

1. Välja förgrundsfärg. (Se Välja färger i verktygslådan.)
2. Välj penselverktyget eller pennverktyget .
3. Välj en pensel från panelen Penselförinställningar. Se Välj en förinställd pensel.
4. Ange verktygsalternativ för läge, opacitet m.m. i alternativfältet.
5. Gör något eller några av följande:
   - Måla genom att klicka och dra i bilden.
   - Om du vill rita en rak linje klickar du på en startpunkt i bilden. Håll sedan ned Skift, och klicka på en slutpunkt.
   - När du använder penselverktyget som en airbrushspruta bygger du upp färg genom att hålla ned musknappen utan att dra.

Alternativ för målarverktyg

Högst upp

Ange följande i alternativfältet. De alternativ som finns tillgängliga varierar efter verktyg.

Läge Anger metoden för att blanda den färg du målar med underliggande, befintliga pixlar. Vilka lägen som är tillgängliga varierar med det verktyg som valts. Målarlägen liknar blandningslägen för lager. Se Blandningslägen.

Opacitet Anger genomskinligheten på den färg du använder. När du målar över ett område överskrider opaciteten inte den angivna nivån oavsett hur många gånger du rör pekaren över området, tills du släpper musknappen. Om du målar över området igen tillför du ytterligare färg enligt inställningarna för opacitet. En opacitet på 100 procent är ogenomskinligt.

Flöde Anger frekvensen i vilken färg läggs på när du rör pekaren över ett område. När du målar över ett område och håller ned musknappen byggs färgmängden upp enligt flödesfrekvensen upp till opacitetsinställningen. Om du exempelvis anger en opacitet på 33 % och ett flöde på 33 %, flyttar områdets färg 33 % mot penselfärgen varje gång som du rör pekaren över området. Summan överskrider inte 33 % opacitet om du inte släpper musknappen och målar över området igen.

Tryck på en siffertangent för att ange verktygets opacitet i multiplar om 10 % (tryck på 1 för 10 %, tryck på 0 för 100 %). Tryck på två siffertangenter för att ange en specifik opacitet. Ange flöde genom att trycka på Skift och siffertangenter.

Airbrush
Simulerar målning med en airbrush. När du flyttar pekaren över ett område så byggs färg upp när du håller ned musknappen. Penselns hårdhet, opacitet samt flödesalternativ styr hur snabbt och hur mycket färgen används. Klicka på knappen om du vill aktivera eller avaktivera det här alternativet.

Autoradera (Endast verktyget Penna) Målar bakgrundsfärgen över områden som innehåller förgrundsfärgen. Välj den förgrundsfärg som du vill ta bort och den bakgrundsfärg som du vill byta till. (Se Autoradera med pennverktyget.)

Knappar för styrning av ritbordstryck
Genom att ändra trycket kan du åsidosätta opacitet och storleksinställningar i panelen Penslar.

Välja en markörpreferens

Högst upp

Måleriverktygen har tre möjliga pekare: standardpekaren (ikonen från verktygslådan), ett hårkors + och en markör som ändrar storlek och form efter den valda penselspetsen.

1. Välj Redigera > Inställningar > Verktyg (Windows) eller Photoshop > Inställningar > Verktyg (Mac OS).
2. Markera önskade markörer i området Målarverktyg och området Andra verktyg. Exempelmarkörerna ändras efter dina val. Välj en storlek för penselspetspekaren och ange om du vill visa ett hårkors med pekaren.
   - Normal penselspets begränsar pekarstorleken till områden i penseldraget som har en opacitet på 50 % eller mer.
   - Penselspets, hel storlek ger pekaren storleken för hela området som innefattas i penseldraget. För mjuka penslar resulterar detta i en större pekarstorlek än med inställningen Normal och innefattar penseldragets område med en ljusare opacitet.

Du kan kombinera olika typer av markörer genom att välja Visa hårkors i Penselspets eller Visa endast hårkors vid målning. Eller, för verktygen Penna och Pensel, så trycker du på Caps Lock-tangenten för att växla mellan vanlig markör och hårkors.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SR Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Skapa och ändra penslar

Översikt över panelen Penslar
Skapa en penselspets från en bild
Välja en pensel och ställa in målningsalternativ
Standardalternativ för penselspetsens form
Alternativ för borstspetsens form
Eroderbara spetsalternativ | CC, CS6
Spetsalternativ för airbrush | CC, CS6
Alternativ för penselläge | CC, CS6
Andra penselalternativ
Penselspridning
Radera penselalternativ

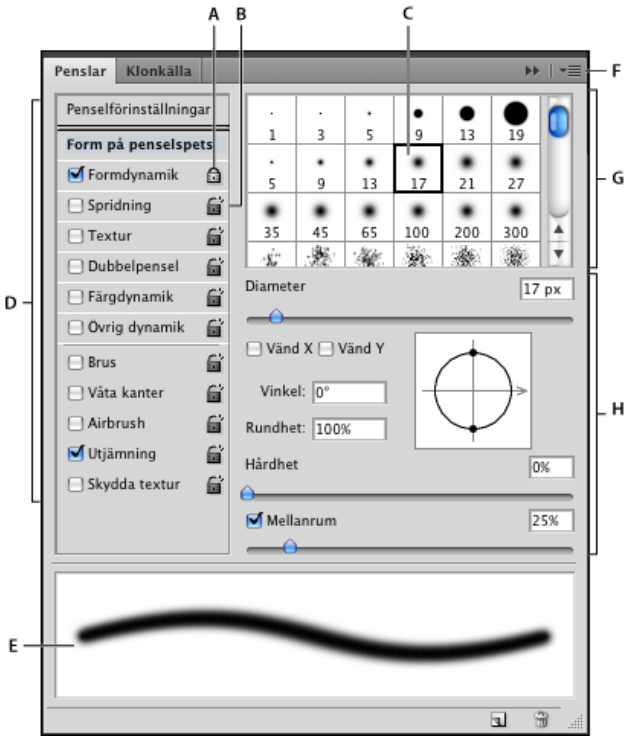
Du kan skapa penslar som använder färg i bilder på många olika sätt. Du kan välja en befintlig förinställd pensel, en form på penselspetsen eller skapa en unik penselspets från en del av en bild. Välj alternativ på panelen Penslar för att ange hur färgen ska användas.

Översikt över panelen Penslar

Högst upp

På panelen Penslar kan du välja förinställda penslar, precis som i Penselförinställningar, men du kan också ändra de penslar som redan finns och skapa nya anpassade penslar. Panelen Penslar innehåller penselspetsalternativ som avgör hur färgen används i en bild.

Du kan se hur ett penseldrag ser ut med de aktuella penselalternativen i förhandsgranskningen längst ned på panelen.



Alternativen under Form på penselspets visas på panelen Penslar
***A.** Låst **B.** Olåst **C.** Markerad penselspets **D.** Penselinställningar **E.** Förhandsgranska penseldrag **F.** Popup-meny **G.** Former på penselspets (tillgängligt när alternativet Form på penselspets är markerat) **H.** Penselalternativ*

Visa panelen Penslar och penselalternativen

1. Välj Fönster > Pensel. Du kan även välja ett målnings-, rader-, tonings- eller fokusverktyg och klicka på panelknappen till vänster om alternativfältet.
2. Välj ett alternativ till vänster på panelen. De tillgängliga alternativen för inställningen visas till höger på panelen.

Klicka i kryssrutan till vänster om alternativet för att aktivera eller inaktivera alternativ utan att visa deras egenskaper.

Skapa en penselspets från en bild

Högst upp

1. Använd något av markeringsverktygen för att välja det bildområde som du vill använda som egen pensel. Penselns form kan inte vara större än 2 500 x 2 500 pixlar.

   Det går inte att ändra penslarnas hårdhet när du målar. Ange noll pixlar för Ludd för att skapa en pensel med skarpa kanter. Öka antalet pixlar för Ludd när du vill skapa en pensel med mjuka kanter.

   Obs! *Om du väljer färgbild så konverteras penselspetsens bild till gråskala. Om du använder en lagermask på bilden påverkar den inte definitionen av penselspetsen.*

2. Välj Redigera > Definiera penselförinställning.
3. Namnge penseln och klicka på OK.

Välja en pensel och ställa in målningsalternativ

Högst upp

1. Välj ett målnings-, rader-, tonings- eller fokusverktyg. Välj sedan Fönster > Pensel.
2. Välj en penselspetsform på panelen Penslar eller klicka på Penselförinställningar för att välja en förinställd pensel.
3. Välj Form på penselspets till vänster på panelen Penslar och ange alternativ.
4. Se följande avsnitt för att ställa in andra alternativ för penseln:
   - Lägga till dynamiska element i penslar
   - Bestämma spridningen på ett penseldrag
   - Skapa texturerad pensel
   - Avgöra hur en pensel ändras medan du drar
   - Rita eller måla med ett digitalt ritbord
5. Klicka på upplåsningsikonen för att låsa attributen för penselspets (de behålls om du väljer andra penselförinställningar). Klicka på låsikonen när du vill låsa upp spetsen.
6. Om du vill spara penseln så att du kan använda den igen väljer du Ny penselförinställning på panelmenyn Penslar.

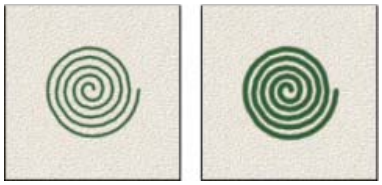
   Obs! *Om du vill spara din nya pensel permanent eller distribuera den till andra användare måste du spara den som en del av en uppsättning penslar. Välj Spara penslar på panelmenyn Penslar och spara den i en ny uppsättning eller skriv över en befintlig uppsättning. Om du återställer eller byter penslarna på panelen Penslar utan att spara dem i en uppsättning kan den nya penseln gå förlorad.*

Standardalternativ för penselspetsens form

Högst upp

Du kan ange följande alternativ i panelen Penslar för standardpenselspetsar:

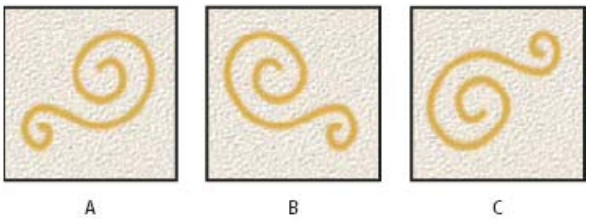
Storlek Penselns storlek. Ange ett värde i pixlar eller dra reglaget.



Penseldrag med olika diametervärden

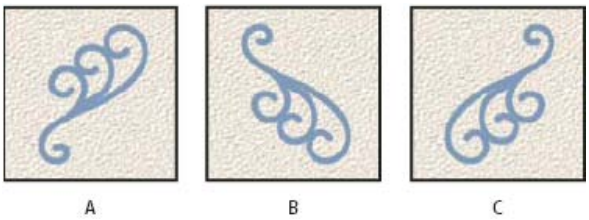
Använd provstorlek Återställer penseln till dess ursprungliga diameter. Det här alternativet är endast tillgängligt om du skapade formen på penselspetsen genom att ta prov på pixlar i en bild.

Vänd X Ändrar penselspetsens riktning på *x*-axeln.



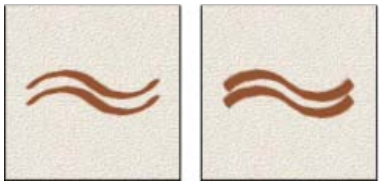
Vända en penselspets på X-axeln.
***A.** Penselspets i standardläge **B.** Vänd X har valts **C.** Vänd Y och Vänd X har valts*

Vänd Y Ändrar penselspetsens riktning på *y*-axeln.



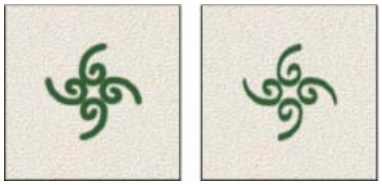
Vända en penselspets på Y-axeln.
***A.** Penselspets i standardläge **B.** Vänd Y har valts **C.** Vänd Y och Vänd X har valts*

Vinkel Den längre axelns rotering i förhållande till den vågräta axeln, för en elliptisk pensel eller provpensel. Ange ett värde i grader eller dra den vågräta axeln i förhandsgranskningsrutan.



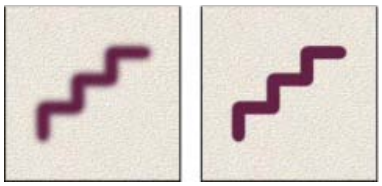
Med vinklade penslar skapar du ett mejslat penseldrag

Rundhet Anger förhållandet mellan penselns tvär- och längdaxlar. Ange ett procentvärde, eller dra i punkterna i förhandsvisningsrutan. Värdet 100 % motsvarar en cirkelformad pensel, och värdet 0 % motsvarar en linjeformad pensel medan värden däremellan motsvarar elliptiska penslar.



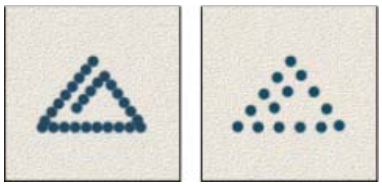
Justera rundheten för att komprimera en penselspetsform

Hårdhet Styr storleken på penselns hårda kärna. Ange ett värde i procent av penselns diameter eller dra reglaget. Du kan inte ändra hårdheten på provpenslar.



Penseldrag med olika hårdhetsvärden

Mellanrum Anger avståndet mellan penselmarkeringar i ett penseldrag. Ange ett mellanrumsvärde i procent av penselns diameter eller dra reglaget. När det här alternativet är avmarkerat bestäms mellanrummet av pekarens hastighet.



Om du ökar mellanrummet blir det avbrott i penseldraget

När du använder en förinställd pensel trycker du på tangenten [för att minska penselns bredd. Tryck på tangenten] om du vill öka bredden. För hårda runda, mjuka runda och kalligrafiska penslar trycker du på Skift +[om du vill minska penselns hårdhet. Tryck på Skift +] om du vill öka hårdheten.

Högst upp

Alternativ för borstspetsens form

En demonstrationsvideo med tips om hur du använder penselborsten finns på www.adobe.com/go/lrvid5009_ps_se

När du utformar borstspetsar kan du ange exakta egenskaper och skapa ytterst verklighetstrogna och naturliga penseldrag. Ange följande alternativ för form på penselspets på panelen Penslar:

Form Bestämmer den övergripande utformningen av penseln.

Borst Anger penselborstens övergripande täthet.

Längd Ändrar borstlängden.

Tjocklek Anger bredden på enskilda borst.

Styvhet Ändrar penselns böjlighet. Vid lägre inställningar böjs penseln enkelt.

Om du vill ha varierade drag med musen kan du justera styvheten.

Mellanrum Anger avståndet mellan penselmarkeringar i ett penseldrag. Ange ett värde i procent av penseldiametern, antingen manuellt eller via reglaget. När det här alternativet är avmarkerat bestäms mellanrummet av pekarens hastighet.

Vinkel Anger penselspetsens vinkel när du målar med mus.

Förhandsgranska pensel Visar hur penselspetsen ser ut efter ändringarna, liksom det aktuella trycket och den aktuella vinkeln. Klicka på förhandsgranskningsfönstret om du vill se penseln från olika sidor.

Obs! *Förhandsgranskning av penselspets kräver OpenGL. (Läs Aktivera OpenGL och optimera GPU-inställningar.)*

Högst upp

Eroderbara spetsalternativ | CC, CS6

Eroderbara spetsborstar fungerar ungefär som blyertspennor och kritor och slits ned när du använder dem. Du kan se hur mycket spetsen har slitits ned i förhandsgranskningen för den aktiva penselspetsen i den övre vänstra delen av bilden .

Storlek Penselns storlek. Ange ett värde i pixlar eller dra reglaget.

Mjukhet Kontrollerar slitagehastigheten. Ange ett värde i procent eller dra skjutreglaget.

Form Kontrollerar spetsformen. Välj mellan flera olika spetsalternativ.

Vässa spetsen Spetsen får tillbaka sin ursprungliga skärpa.

Mellanrum Anger avståndet mellan penselmarkeringar i ett penseldrag. Ange ett värde i procent av penseldiametern, antingen manuellt eller via reglaget. När det här alternativet är avmarkerat bestäms mellanrummet av pekarens hastighet.

Förhandsgranska pensel Visar hur penselspetsen ser ut efter ändringarna, liksom det aktuella trycket och den aktuella vinkeln. Klicka på förhandsgranskningsfönstret om du vill se penseln från olika sidor.

Högst upp

Spetsalternativ för airbrush | CC, CS6

Airbrush-spetsar replikerar sprejburkar med en konformad 3D-sprej. När du använder ett stift kan du ändra de sprejade streckens utseende genom att ändra ritstiftstrycket.

Storlek Penselns storlek. Ange ett värde i pixlar eller dra reglaget.

Hårdhet Styr storleken på penselns hårda kärna.

Förvrängning Styr den förvrängning som ska användas för sprejfärgen.

Kornighet Styr hur korniga färgdropparna ska se ut.

Stänkstorlek Styr styrleken på färgdropparna.

Stänkmängd Styr antalet färgdroppar.

Mellanrum Styr avståndet mellan dropparna. Om det här alternativet är avmarkerat bestäms mellanrummet av pekarens hastighet.

Förhandsgranska pensel Visar hur penselspetsen ser ut efter ändringarna, liksom det aktuella trycket och den aktuella vinkeln. Klicka på förhandsgranskningsfönstret om du vill se penseln från olika sidor.

Högst upp

Alternativ för penselläge | CC, CS6

Med alternativ för penselns läge kan du uppnå stiftliknande effekter, samt styra penselns vinkel och positionen.

X-lutning Avgör penselns vinkel från vänster till höger.

Y-lutning Avgör penselns vinkel från framdel till bakdel.

Rotation Avgör borstarnas rotationsvinkel.

Tryck Avgör penselns tryck på arbetsytan.

Aktivera åsidosättandealternativ för att behålla statiskt borstläge.

Högst upp

Andra penselalternativ

Brus Lägger till extra slumpmässighet i enskilda penselspetsar. Det här alternativet är effektivast när det används med mjuka penselspetsar (spetsar som innehåller gråvärden).

Våta kanter Gör att färg samlas längs penselns kanter, vilket ger en vattenfärgseffekt.

Airbrush/förstärkning Använder gradvisa toner på en bild, och simulerar traditionella airbrush-tekniker. Airbrush-alternativet i panelen Penslar motsvarar Airbrush i alternativfältet.

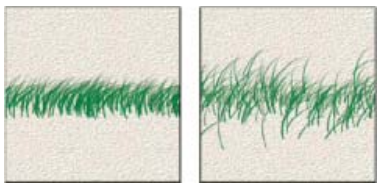
Utjämning Skapar jämnare kurvor i penseldrag. Det här alternativet är effektivast när du målar snabbt med en tryckkänslig penna. Det kan dock leda till att penseldragen visas med en viss fördröjning.

Skydda textur Använder samma mönster och skala för alla förinställda penslar som har en textur. Välj det här alternativet om du vill simulera en enhetlig arbetsytetextur när du målar med flera texturerade penselspetsar.

Högst upp

Penselspridning

Penselspridning bestämmer antalet och placeringen av avtryck i ett penseldrag.



Penseldrag utan spridning (vänster) och med spridning (höger)

Sprid och Kontroll Anger hur penselavtryck fördelas i ett penseldrag. Om du markerar Båda axlar fördelas penselavtrycken radiellt. Om du avmarkerar Båda axlar fördelas penselavtrycken vinkelrätt i förhållande till penseldragets riktning.

Om du vill ange den maximala spridningen i procent anger du ett värde. Ange hur du vill styra spridningsvariationen för penselavtryck genom att välja ett alternativ på snabbmenyn Kontroll:

Av Anger ingen kontroll över spridningsvariationen för penselavtryck.

Tona Tonar spridningen för penselavtryck från maximal spridning till ingen spridning i ett visst antal steg.

Ritstiftstryck, Ritstiftslutning, Stift-hjul, Rotation Varierar spridningen av penselavtryck baserat på ritstiftstrycket, ritstiftslutningen, placeringen av ritstiftets miniatyrhjul eller ritstiftets rotation.

Antal Anger antalet penselavtryck som används vid varje mellanrumsintervall.

Obs! *Om du ökar antalet utan att öka värdena för mellanrum eller spridning kan resultatet försämras.*

Räkna darr och Kontroll Anger hur antalet penselavtryck varierar vid varje mellanrumsintervall. Om du vill ange den maximala procentandelen penselavtryck som appliceras vid varje mellanrumsintervall anger du ett värde. Ange hur du vill styra antalsvariationen för penselavtryck genom att välja ett alternativ på snabbmenyn Kontroll:

Av Anger ingen kontroll över antalsvariationen för penselavtryck.

Tona Toner antalet penselavtryck från värdet Antal till 1 i det angivna antalet steg.

Ritstiftstryck, Ritstiftslutning, Stift-hjul, Rotation Varierar antalet penselavtryck baserat på ritstiftstrycket, ritstiftslutningen, placeringen av ritstiftets miniatyrhjul eller ritstiftets rotation.

Radera penselalternativ

Högst upp

Du kan rensa alla alternativ för de ändringar du har gjort för en förinställd pensel (förutom inställningar för penselform) på en gång.

- Välj Radera penselkontroller i panelmenyn Penslar.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

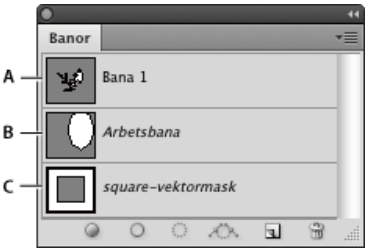
Hantera banor

Översikt över panelen Banor
Skapa en ny bana på panelen Banor
Skapa en ny arbetsbana
Hantera banor

Översikt över panelen Banor

Högst upp

På panelen Banor (Fönster > Banor) visas namnen och miniatyrbilder för alla sparade banor, den aktuella arbetsbanan och den aktuella vektormasken. Programmets prestanda kan förbättras om du stänger av miniatyrvisning. Om du vill visa en bana måste du först markera den på panelen Banor.



Panelen Banor

***A.** Sparad bana **B.** Tillfällig arbetsbana **C.** Vektormaskbana (visas bara när ett formlager är markerat)*

Markera en bana

❖ Klicka på banans namn på panelen Banor. Det går bara att markera en bana åt gången.

Avmarkera en bana

❖ Klicka i ett tomt område på panelen Banor eller tryck på Esc.

Ändra storlek på banminiatyrer

Välj Panelalternativ på menyn på panelen Banor och välj en storlek. Om du inte vill visa miniatyrerna väljer du Ingen.

Ändra staplingsordning för en bana

❖ Markera banan på panelen Banor och dra den uppåt eller nedåt. När den tjocka svarta linjen visas på rätt ställe släpper du musknappen.

***Obs!** Du kan inte ändra ordning på vektormasker eller arbetsbanor på panelen Banor.*

Skapa en ny bana på panelen Banor

Högst upp

- Om du vill skapa en bana utan att ge den något namn klickar du på knappen Skapa ny bana längst ned på panelen Banor.
- Om du vill skapa och namnge en bana ser du till att ingen arbetsbana är markerad. Välj Ny bana på menyn på panelen Banor, eller håll ned Alt och klicka på knappen Ny bana längst ned på panelen. Ange ett nytt namn på banan i dialogrutan Ny bana och klicka på OK.

Skapa en ny arbetsbana

Högst upp

1. Välj ett formverktyg eller ritstift och klicka på knappen Bana i alternativfältet.
2. Ange verktygsspecifika alternativ och rita banan. Mer information finns i Alternativ för formverktyg och Om ritstiftet.
3. Nu kan du rita fler bankomponenter om du vill. Du kan lätt växla mellan olika ritverktyg genom att klicka på en verktygsknapp i alternativfältet. Välj ett banområdesalternativ för att avgöra hur bankomponenterna ska överlappa varandra:
   Lägg till till banområde Lägger till det nya området i överlappande banområden.

   Ta bort från banområdet Tar bort det nya området från det överlappande banområdet.

   Överlappa banområden Begränsar banan till överlappningen mellan det nya området och det befintliga området.

   Uteslut överlappande banområden Utesluter det överlappande området i den sammanslagna banan.
   Håll ned Skift om du tillfälligt vill aktivera alternativet Lägg till till banområde, och håll ned Alt om du tillfälligt vill aktivera alternativet Ta

bort från banområdet.

Hantera banor

Högst upp

När du använder ett ritstift eller ett formverktyg för att skapa en arbetsbana visas den nya banan som arbetsbanan på panelen Banor. Arbetsbanan är tillfällig, och du måste spara den om du vill ha kvar innehållet. Om du avmarkerar arbetsbanan utan att spara den och sedan börjar rita igen ersätts arbetsbanan med en ny arbetsbana.

När du använder ett ritstift eller ett formverktyg för att skapa ett nytt formlager visas den nya banan som en vektormask på panelen Banor. Vektormasker är länkade till sina överordnade lager. Du måste markera det överordnade lagret på panelen Lager för att vektormasken ska visas på panelen Banor. Du kan ta bort en vektormask från ett lager och konvertera en vektormask till en rastrerad mask. Mer information finns i avsnittet Lägga till och redigera vektormasker.

De banor som sparas tillsammans med en bild visas när du öppnar den igen. I Windows kan du använda banor i Photoshop med formaten JPEG, JPEG 2000, DCS, EPS, PDF och TIFF. I Mac OS stöds banor av alla tillgängliga filformat.

Obs! *Banor med andra format än de som listas här kan i allmänhet inte överföras från Mac OS till Windows och tillbaka till Mac OS.*

Spara en arbetsbana

- Om du vill spara banan utan att ge den ett nytt namn drar du arbetsbanans namn till knappen Ny bana längst ned på panelen Banor.
- Om du vill spara och byta namn på banan väljer du Spara bana på menyn på panelen Banor, skriver ett nytt bannamn i dialogrutan Spara bana och klickar på OK.

Byta namn på en sparad bana

✤ Dubbelklicka på banans namn på panelen Banor, skriv ett nytt namn och tryck på Retur.

Radera en bana

1. Klicka på banans namn på panelen Banor.
2. Gör något av följande:
   - Dra banan till ikonen Ta bort längst ned på panelen Banor.
   - Välj Ta bort bana på menyn på panelen Banor.
   - Klicka på ikonen Ta bort längst ned på panelen Banor och klicka på Ja.

Du kan ta bort en bana utan att behöva bekräfta genom att hålla ned Alt och klicka på ikonen Ta bort längst ned på panelen Banor.

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Övertoningar

Använd en övertoningsfyllning
Hantera förinställda övertoningar
Översikt över Övertoningsredigeraren
Skapa en mjuk övertoning
Ange genomskinlighet för en övertoning
Skapa en brusövertoning

Använd en övertoningsfyllning

Högst upp

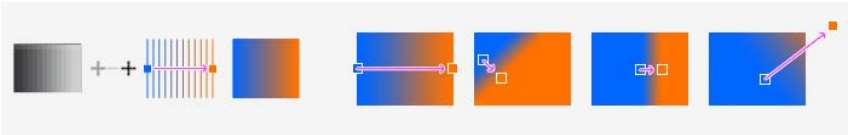
Med övertoningsverktyget skapar du en successiv blandning av flera färger. Du kan välja bland förinställda övertoningar eller skapa egna.

Obs! *Övertoningsverktyget kan inte användas med bitmappsbilder eller indexerade färgbilder.*

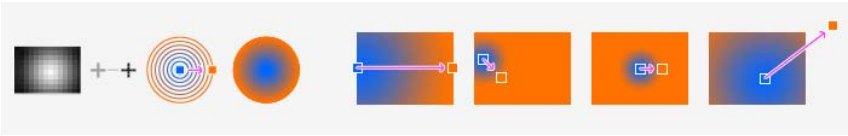
1. Om du vill fylla en del av en bild markerar du det önskade området. Annars används övertoningsfyllningen på hela det aktiva lagret.
2. Välj verktyget Övertoning . (Om verktyget inte visas håller du ned Färgpyts.)
3. Välj en fyllning från det breda övertoningsprovet i alternativfältet.
   - Klicka på triangeln bredvid övertoningsprovet för att välja en förinställd övertoningsfyllning.
   - Klicka inuti övertoningsprovet för att visa övertoningsredigeraren. Välj en förinställd övertoning, eller skapa en ny övertoning. (Se Skapa en mjuk övertoning.)

     Förinställningen Gråfilter ger ett användbart fotofilter för solnedgångar och andra scener med hög kontrast.
4. Markera ett alternativ för att ange hur startpunkten (där du klickar med musen) och slutpunkten (där du släpper musen) ska påverka övertoningens utseende.

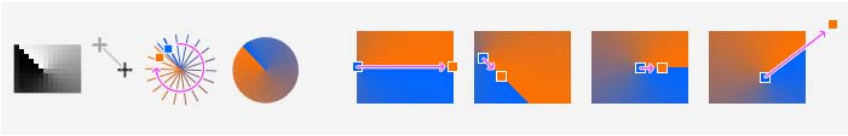
   Linjär övertoning Rätlinjig övertoning från start- till slutpunkt.

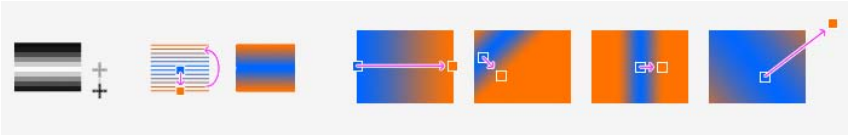
   Radiell övertoning Cirkulär övertoning från start- till slutpunkt.

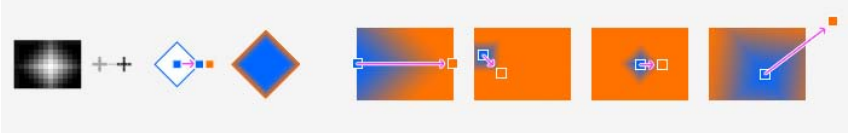
   Vinkelövertoning Motsols svepande toning kring startpunkten.

   Speglad övertoning Avspeglar samma linjära övertoning på var sida om startpunkten.

   Diamantövertoning Ger en skugga från mitten av de yttre hörnen på diamantmönstret.

   
5. Gör följande i alternativfältet:

- Ange ett blandningsläge och en opacitet för färgen. (Se Blandningslägen.)
- Om du vill byta plats på färgerna i en övertoning markerar du Invertera.
- Om du vill skapa en mjukare toning med mindre randmönster, markerar du Gitter.
- Om du vill använda en genomskinlighetsmask för övertoningen, markerar du Genomskinlighet. (Se Ange genomskinlighet för en övertoning.)

6. Placera pekaren där du vill att övertoningen ska starta och dra sedan med verktyget till önskad slutpunkt. Om du vill begränsa linjevinkeln till multiplar av 45° håller du ned Skift medan du drar.

Högst upp

Hantera förinställda övertoningar

En förinställd övertoning gör att du snabbt kan komma åt övertoningar som du använder ofta. Du kan hantera dina förinställningar i övertoningsväljaren, förinställningshanteraren eller i övertoningsredigeraren.

Spara en uppsättning förinställda övertoningar som ett bibliotek

1. Klicka på Spara i dialogrutan Övertoningsredigerare eller välj Spara övertoningar på menyn för övertoningsväljare i alternativfältet.
2. Välj var du vill spara övertoningsbiblioteket, ange ett filnamn och klicka på Spara.

   Du kan spara biblioteket var du vill. Om du sparar biblioteksfilen i mappen Förinställningar/Övertoningar i standardmappen för förinställningar visas biblioteksnamnet längst ned på panelmenyn när du startar om Photoshop.

Läsa in ett bibliotek med förinställda övertoningar

✥ Gör något av följande i dialogrutan Övertoningsredigerare:

- Klicka på Läs in för att lägga till ett bibliotek i den aktuella listan. Markera den biblioteksfil som du vill använda och klicka på Läs in.
- Välj Ersätt övertoningar på panelmenyn om du vill ersätta den aktuella listan med ett annat bibliotek. Markera den biblioteksfil som du vill använda och klicka på Läs in.
- Välj en biblioteksfil längst ned på panelmenyn. Klicka på OK om du vill ersätta den aktuella listan, eller klicka på Lägg till om du vill utöka den aktuella listan.

Obs! *Du kan också välja Läs in övertoningar eller Ersätt övertoningar, eller välja ett bibliotek med övertoningar på menyn för övertoningsväljare i alternativfältet.*

Återgå till standardbiblioteket med förinställda övertoningar

✥ Välj Återställ övertoningar på panelmenyn. Du kan antingen ersätta den aktuella listan eller lägga till det förinställda biblioteket i den aktuella listan.

Ändra hur förinställda övertoningar visas

✥ Välj ett visningsalternativ på panelmenyn:

Endast text Visar övertoningarna som en lista.

Små miniatyrbilder eller Stora miniatyrbilder Visar övertoningarna som miniatyrbilder.

Liten lista eller Stor lista Visar övertoningarna som en lista med miniatyrbilder.

Byta namn på en förinställd övertoning

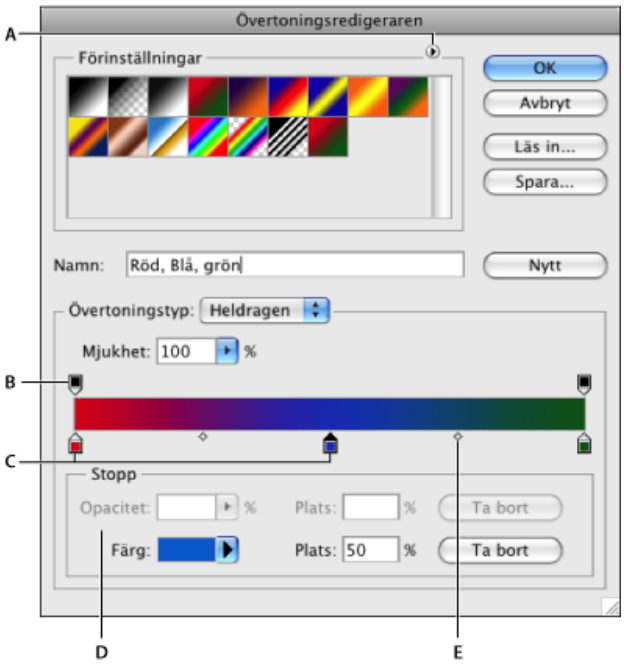
- Om panelen är inställd på att visa övertoningar som miniatyrbilder dubbelklickar du på en övertoning, skriver ett nytt namn och klickar på OK.
- Om panelen visar övertoningar som en lista eller text dubbelklickar du på en övertoning, skriver ett nytt namn och trycker på Retur.

Högst upp

Översikt över Övertoningsredigeraren

Klicka på aktuellt övertoningsprov i alternativfältet för att visa dialogrutan Övertoningsredigerare. (När du för pekaren över övertoningsprovet visas verktygstipset Redigera övertoning.)

I dialogrutan Övertoningsredigerare kan du definiera en ny övertoning genom att modifiera en kopia av en befintlig övertoning. Du kan dessutom lägga till mellanfärger i en övertoning och på så sätt skapa en blandning av fler än två färger.

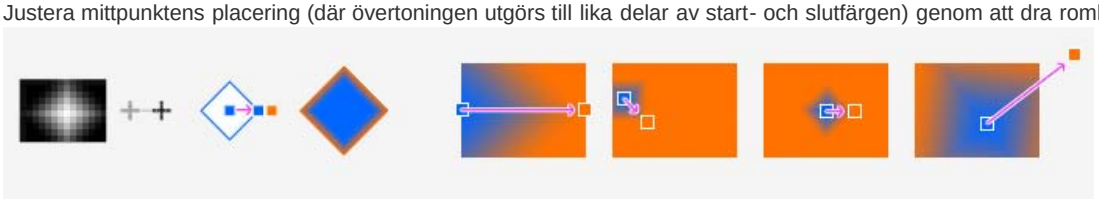


Övertoningsredigerare, dialogruta

***A.** Panelmeny **B.** Opacitetssteg **C.** Färgstopp **D.** Ställ in värden eller ta bort det markerade opacitets- eller färgsteget **E.** Mittpunkt*

Högst upp

Skapa en mjuk övertoning

1. Välj verktyget Övertoning .
2. Klicka inuti övertoningsprovet i alternativfältet så att dialogrutan Övertoningsredigerare visas.
3. Om du vill bygga den nya övertoningen på en befintlig övertoning väljer du en övertoning i avsnittet Förinställningar i dialogrutan.
4. Välj Heldragen på snabbmenyn Övertoningstyp.
5. Definiera övertoningens startfärg genom att klicka på det vänstra färgsteget under övertoningsfältet. Triangeln ovanför steget blir svart , som en indikation på att startfärgen redigeras.
6. Välj en färg på något av följande sätt:
   - Dubbelklicka på färgsteget, eller klicka på färgrutan under Stopp i dialogrutan. Välj en färg och klicka på OK.
   - Välj ett alternativ på snabbmenyn Färg under Stopp i dialogrutan.
   - Placera pekaren över övertoningsfältet (pekaren ändrar utseende till en pipett) och ta ett färgprov genom att klicka, eller ta ett färgprov från bilden genom att klicka någonstans i den.
7. Definiera övertoningens slutfärg genom att klicka på det högra färgsteget under övertoningsfältet. Välj sedan en färg.
8. Justera start- och slutpunkternas placering på något av följande sätt:
   - Dra respektive färgsteg åt vänster eller höger till den önskade platsen.
   - Klicka på respektive färgsteg, och ange ett värde för Placering under Stopp i dialogrutan. Med värdet 0 % placerar du punkten längst till vänster i övertoningsfältet, och med värdet 100 % placerar du den längst till höger.
9. Justera mittpunktens placering (där övertoningen utgörs till lika delar av start- och slutfärgen) genom att dra romben  nedanför övertoningsfältet åt vänster eller höger eller genom att klicka på romben och ange ett värde i fältet Placering.
10. Om du vill lägga till mellanfärger i en övertoning klickar du nedanför övertoningsfältet och definierar ett annat färgsteg. Ange en färg och ange placering och mittpunkt för mellanpunkten på samma sätt som för start- och slutpunkter.
11. Om du vill ta bort det färgsteg du redigerar klickar du på Ta bort eller drar steget nedåt tills det försvinner.
12. Om du vill styra hur gradvisa övergångarna ska vara mellan färgband i övertoningen anger du ett värde i textrutan Släthet eller drar skjutreglaget Släthet.
13. Om du vill kan du även ange genomskinlighetsvärden för övertoningen.
14. Ge den nya övertoningen ett namn.

15. Spara den nya övertoningen som en förinställning genom att klicka på Ny när du är klar med inställningarna.
    Obs! *Nya förinställningar sparas i filen Inställningar. Om den här filen tas bort eller skadas eller om du återställer förinställningarna i standardbiblioteket går alla nya förinställningar förlorade. Om du vill spara dem permanent bör du spara dem i ett bibliotek.*

Högst upp

Ange genomskinlighet för en övertoning

Varje övertoning innehåller inställningar som styr fyllningens opacitet för olika platser i övertoningen. Du kan till exempel ange 100 % opacitet för startfärgen och sedan gradvis blanda fyllningen med en slutfärg med 50 % opacitet. Schackmönstret anger graden av genomskinlighet i övertoningens förhandsvisning.

1. Skapa en övertoning.
2. Justera startopaciteten genom att klicka på det vänstra opacitetssteget ovanför övertoningsfältet. Triangeln nedanför steget blir svart, vilket visar att startgenomskinligheten redigeras.
3. Under Stopp i dialogrutan anger du ett värde i textrutan Opacitet eller drar skjutreglaget Opacitet.
4. Ange slutpunktens opacitet genom att klicka på det högra genomskinlighetssteget ovanför övertoningsfältet. Ange sedan opaciteten under Stopp.
5. Justera start- och slutopacitetens placering på något av följande sätt:
   - Dra opacitetssteget åt vänster eller höger.
   - Markera motsvarande opacitetssteg, och ange ett värde i fältet Placering.
6. Justera mittpunktsopacitetens placering (mitt emellan start- och slutopacitet) på något av följande sätt:
   - Dra romben ovanför övertoningsfältet åt vänster eller höger.
   - Markera romben och ange ett värde för Placering.
7. Du kan ta bort det opacitetssteg du redigerar genom att klicka på Ta bort.
8. Du kan lägga till en mellanopacitet i masken genom att klicka ovanför övertoningsfältet så att ett nytt opacitetssteg definieras. Du kan sedan ställa in och flytta den här opaciteten på samma sätt som med start- och slutopacitet. Du kan ta bort en mellanopacitet genom att dra dess genomskinlighetssteg bort från övertoningsfältet.
9. Om du vill skapa en förinställd övertoning anger du ett namn i textrutan Namn och klickar på Nytt. En ny förinställd övertoning med de genomskinlighetsinställningar du har valt skapas.

Högst upp

Skapa en brusövertoning

En brusövertoning är en övertoning som innehåller slumpvis spridda färger inom ett angivet färgintervall.

Brusövertoning med olika värden för grovhet.
A. *10 % grovhet* ***B.*** *50 % grovhet* ***C.*** *90 % grovhet*

1. Välj verktyget Övertoning .
2. Klicka på övertoningsexemplet i alternativfältet så att dialogrutan Övertoningsredigerare visas.
3. Om du vill bygga den nya övertoningen på en befintlig övertoning väljer du en övertoning i avsnittet Förinställningar i dialogrutan.
4. Välj Brus i snabbmenyn Övertoningstyp och ange följande alternativ:
   Grovhet Styr hur övertoningarna gradvis sker mellan färgbanden i övertoningen.

   Färgmodell Ändrar färgkomponenterna som du kan justera. Dra reglagen för att definiera intervallen av godkända värden för varje komponent. Om du till exempel väljer färgmodellen NMI, kan du begränsa övertoningen till blågröna nyanser, hög mättnad och normal intensitet.

   Begränsa färger Förhindrar övermättade färger.

   Lägg till genomskinlighet Lägg till genomskinlighet för slumpmässiga färger.

   Slumpmässigt En övertoning som anpassas till inställningarna ovan skapas slumpmässigt. Klicka på knappen tills du hittar den inställning du vill ha.
5. Om du vill skapa en förinställd övertoning med egna inställningar anger du ett namn i textrutan Namn och klickar på Nytt.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Skapa ett mönster med mönsterverktyget

Mönsterverktyg är ett plugin-program som du kan ladda ned för Windows eller Mac OS.

Filtret Mönsterverktyg skapar ett mönster genom att segmentera och sätter ihop en bild igen. Mönsterverktyg fungerar på två sätt:

- Fyller ett lager eller en markering med ett mönster. Mönstret kan bestå av en stor platta eller av många duplicerade plattor.
- Skapar plattor som du kan spara som en mönsterförinställning och använda med andra bilder.

  Du kan generera flera mönster från samma prov tills du hittar ett som du tycker om.

1. Pattern Maker är ett valbart plugin-program. Ladda ned och installera det för Windows eller Mac OS.
2. Kör Photoshop i 32-bitarsläge (endast för 64-bitarsversioner av Mac OS)
3. Gör något av följande:
   - Välj lagret som innehåller det område som du vill generera mönstret från. Det lager som du väljer ersätts av det genererade mönstret, så det kan vara lämpligt att kopiera lagret först.
   - Om du vill generera ett mönster i ett nytt lager eller en ny fil skapar du en rektangulär markering av bilden som du använder för att generera mönstret, och sedan väljer du Redigera > Kopiera. Lägg sedan till ett lager i bilden, eller skapa en ny fil med de mått som du vill att den färdiga bilden ska ha.
4. Välj Filter > Mönsterverktyg.
5. Ange mönstrets källa.
   - Välj Använd Urklipp som exempel om du kopierade en bild innan du öppnade mönsterverktyget, och nu vill använda innehållet i Urklipp.
   - Skapa en markering i förhandsvisningsområdet med mönsterverktygets markeringsram . Om du vill flytta markeringsramen drar du den till en annan plats.

   Obs! *Du kan använda verktygen Zooma och Hand om du vill navigera i förhandsvisningsområdet. Om du vill zooma ut håller du ned Alt när du använder zoomningsverktyget. Förstoringen visas längst ned i dialogrutan.*
6. Ange plattstorleken.
   - Ange pixelmåtten i rutorna Bredd och Höjd.
   - Klicka på Använd bildstorlek om du vill generera ett mönster med en platta som fyller lagret.
7. Klicka på Generera. Tryck på Esc om du vill avbryta genereringen.

   Förhandsvisningsområdet visas med de genererade mönsterplattorna sida vid sida.
   - Om du vill växla mellan den genererade förhandsvisningen och källbilden väljer du ett alternativ på menyn Visa.
   - Om du vill visa gränsen för enskilda plattor klickar du på Plattkanter.
   - Om du vill förskjuta plattorna i det genererade mönstret väljer du en riktning på snabbmenyn Förskjutning och anger ett förskjutningsvärde i textrutan Mängd. Förskjutningsvärdet är en procentandel av plattans mått i den angivna riktningen. Förskjutningen påverkar inte förinställda plattor i sparade mönster.
8. Klicka på Generera igen om du vill generera ytterligare mönster med samma alternativ, eller justera alternativen och klicka sedan på Generera igen.
   Släthet Justerar skarpa kanter i mönstret. Ökar jämnheten och minskar kanter.

   Provdetalj Anger storleken på mönstersegment i plattan. Med ett högt värde behålls mer av de ursprungliga detaljerna i mönstret. Med ett lågt värde används mindre segment i plattan. Det tar längre tid att generera plattor om du använder ett högt värde.
9. Navigera genom de genererade plattorna i panelen Platthändelser och välj den platta som du vill fylla lagret med eller spara som en mönsterförinställning.
   - Du flyttar genom de plattor som du har genererat genom att klicka på knapparna Första plattan, Föregående platta, Nästa platta och Sista plattan. Du kan också ange numret på det förhandsvisningsmönster som du vill visa och trycka på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS).
   - Om du vill visa hur plattan ser ut som ett upprepat mönster i förhandsvisningsområdet ser du till att Uppdatera förhandsvisning av mönster är markerat. Om förhandsvisningen är långsam avmarkerar du det här alternativet. Sedan letar du rätt på plattan som du vill ha och markerar alternativet.
   - Om du vill ta bort en förhandsvisning av platta och mönster navigerar du till plattan som du vill ta bort och klickar på ikonen Ta bort.
   - Om du vill spara en platta som ett förinställt mönster navigerar du till plattan som du vill spara och klickar på Spara förinställt mönster. Ange ett namn på förinställningen och klicka på OK. När du sparar en platta som ett förinställt mönster sparas endast en platta, inte det

fullständiga mönstret.

Knapparna Platthändelse

***A.** Spara förinställt mönster **B.** Första plattan **C.** Föregående platta **D.** Nästa platta **E.** Sista plattan **F.** Ta bort, ikon*

10. När du är klar med förhandsvisningen av mönstret och har sparat plattor som du vill använda senare klickar du på OK och fyller lagret eller markeringen.

    Om du bara skapar förinställda mönster klickar du på Avbryt och stänger dialogrutan utan att fylla lagret.

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Fylla i och rama in markeringar, lager och banor

Fylla med verktyget Färgpyts
Fylla en markering eller ett lager med färg
Innehållsmedvetna fyllningar, mönsterfyllningar och händelsefyllningar
Fylla i arbetsytan
Rama in en markering eller ett lager med färg
Rita en cirkel eller en fyrkant

Du kan fylla insidan av en markering, en bana eller ett lager med en färg eller ett mönster. Du kan också lägga till färg till konturen av en markering eller bana, vilket kallas att rama in.

Fylla med verktyget Färgpyts

Högst upp

Med färgpytsverktyget fyller du intilliggande pixlar som har liknande färgvärde som de pixlar du klickar på.

Obs! *Färgpytsverktyget kan inte användas för bilder i bitmappsläge.*

1. Välja förgrundsfärg. (Se Välja färger i verktygslådan.)
2. Välj verktyget Färgpyts .
   Obs! *Verktyget Färgpyts grupperas tillsammans med Övertoning i verktygsfältet. Om du inte kan hitta verktyget Färgpyts klickar du på och håller ned Övertoning.*
3. Ange om markeringen ska fyllas med förgrundsfärgen eller med ett mönster.
4. Ange ett blandningsläge och en opacitet för färgen. (Se Blandningslägen.)
5. Ange en tolerans för fyllningen.

   Med toleransen definierar du hur likartad färg en pixel måste ha (mot den pixel du klickar på) för att fyllas. Värden kan ligga mellan 0 och 255. Med ett lågt toleransvärde fylls pixlar inom ett område av färgvärden som är mycket lika den pixel du klickar på. Med ett högre toleransvärde fylls pixlar inom ett större område.
6. Välj Kantutjämning om du vill jämna ut kanterna på det område du fyller.
7. Markera alternativet Angränsande om du endast vill fylla pixlar intill den pixel du klickar på, eller låt alternativet vara avmarkerat om du vill fylla alla liknande pixlar på bilden.
8. Om du vill fylla pixlar med hjälp av sammanlagda färgdata från alla synliga lager, markerar du Alla lager.
9. Klicka på den del av bilden som du vill fylla. Alla angivna pixlar inom den angivna toleransen fylls med förgrundsfärgen eller mönstret.

   Om du arbetar med ett lager och inte vill fylla genomskinliga områden aktiverar du genomskinlighetslåsning för lagret på panelen Lager. (Se Lås lager.)

Fylla en markering eller ett lager med färg

Högst upp

1. Välj en förgrunds- eller bakgrundsfärg. (Se Välja färger i verktygslådan.)
2. Markera det område som du vill fylla. Om du vill fylla ett helt lager väljer du lagret på panelen Lager.
3. Fyll markeringen eller lagret genom att välja Redigera > Fyllning. Du kan också fylla en bana genom att markera banan och välja Fyll bana på menyn på panelen Banor.
4. Välj något av följande alternativ under Använd i dialogrutan Fyll, eller välj ett eget mönster:
   Förgrundsfärg, Bakgrundsfärg, Svart, 50 % grå eller Vit Fyller markeringen med den angivna färgen.
   Obs! *Om du fyller en CMYK-bild med alternativet Svart, fylls alla kanaler med 100 % svart. Det kan kräva mer bläck än vad skrivaren tillåter. Du uppnår bäst resultat när du fyller en CMYK-bild om du använder alternativet Förgrund med förgrundsfärgen inställd på lämplig svart färg.*

   Färg Fyller markeringen med en färg som du väljer i färgväljaren.
5. Ange ett blandningsläge och en opacitet för färgen. (Se Blandningslägen.)
6. Om du arbetar med ett lager och endast vill fylla områden som innehåller bildpunkter markerar du alternativet Bevara genomskinlighet.
7. Klicka på OK när du vill lägga till fyllningen.
   Om du endast vill fylla de områden som innehåller pixlar med en förgrundsfärg, trycker du på Alt+Skift+Backsteg (Windows) eller Alt+Skift+Delete (Mac OS). På så sätt bevarar du genomskinligheten för ett lager. Om du endast vill fylla de områden som innehåller pixlar med en bakgrundsfärg, trycker du på Ctrl+Skift+Backsteg (Windows) eller Kommando+Skift+Delete (Mac OS).

Innehållsmedvetna fyllningar, mönsterfyllningar och händelsefyllningar

Högst upp

Adobe rekommenderar

Har du en självstudie som du vill dela med dig av?

Självstudievideo: Content-aware fill
Chris Orwig
Ett smidigt sätt att ersätta bildelement.

Skriptade mönster i CS6
Dave Cross
Skapa enkelt geometriska mönsterfyllningar.

1. Markera den del av bilden som du vill fylla.
2. Välj Redigera > Fyllning.
   Tryck på Delete eller Backsteg från bakgrundslagret för att snabbt komma åt dialogrutan Fyllning.
3. Välj något av följande i menyn Använd:
   Innehållsmedveten Fyller markeringen med liknande bildinnehåll från intilliggande områden utan att någon skarv uppstår. Du får bäst resultat om du skapar en markering som sträcker sig en bit in på det område som du vill återskapa. (Det räcker ofta med lassot eller markeringsramen.)
   När du väljer innehållsanpassad fyllning skapas ett slumpmässigt urval av liknande innehåll. Om du inte är nöjd med ursprungsresultaten kan du välja Redigera > Ångra och välja en annan innehållsanpassad fyllning.

   Mönster Klicka på den omvända pilen bredvid mönsterprovet och välj ett mönster på popup-panelen. Du kan läsa in fler mönster med hjälp av popup-panelmenyn. Markera ett namn på ett mönsterbibliotek eller välj Läs in mönster och leta upp den mapp som innehåller de mönster du vill använda.

   (CS6) Du kan också använda ett av fem medföljande Skriptade mönster för att på ett enkelt sätt skapa olika typer av geometriska mönsterfyllningar. Välj Skriptade mönster längst ned i fyllningsdialogrutan och välj sedan en mönsterfyllning från snabbmenyn Skriptat.

   Obs! *Om Mönster är nedtonat måste du läsa in ett mönsterbibliotek innan du gör en markering. (Se Hantera mönsterbibliotek och förinställningar.)*

   Historik Återställer markerat område till källstatus eller inställningar för ögonblicksbild i historikpanelen.

Innehållsanpassad fyllning
A. *Skapa en markering som sträcker sig en bit in på det område som du vill återskapa.* ***B.*** *Ersätt en markering utan att skarvar uppstår med innehållsanpassad fyllning*

Fylla i arbetsytan

Högst upp

Arbetsytan omger bildområdet. Du kan fylla arbetsytan med en annan färg som ger en bättre kontrast för bilden.

❖ Högerklicka på arbetsytan och välj Grå, Svart eller Egen. (Om du vill ange en egen färg väljer du Markera anpassad färg.)

Rama in en markering eller ett lager med färg

Högst upp

Med kommandot Ramlinje kan du skapa en färgad ram runt en markering, ett lager eller en bana. När du skapar en ram på det här sättet blir den en rastrerad del av det aktuella lagret.

Om du vill skapa form- eller lagerramar som du kan stänga av eller sätta på som överdrag och som har kantutjämning för att skapa mjuka hörn och kanter använder du lagereffekten Ramlinje i stället för kommandot Ramlinje. Se Lagereffekter och lagerstilar.

1. Välja förgrundsfärg.
2. Markera det område eller lager du vill rama in.
3. Välj Redigera > Ramlinje.

4. I dialogrutan Ramlinje anger du bredden på den skarpa ramlinjen.
5. Under Placering anger du om ramlinjen ska placeras innanför, utanför eller mitt på markeringens eller lagrets kanter.
   Obs! *Om lagerinnehållet fyller hela bilden så syns inte en ramlinje som lagts utanför lagret.*
6. Ange en opacitet och ett blandningsläge. (Se Blandningslägen.)
7. Om du arbetar med ett lager och endast vill rama in områden som innehåller pixlar markerar du alternativet Bevara genomskinlighet. (Se Lås lager.)

Högst upp

Rita en cirkel eller en fyrkant

Du kan rita cirklar och fyrkanter med hjälp av den elliptiska eller den rektangulära markeringsramen, och därefter lägga till en linje (en ramlinje) kring markeringen. Att linjera en markering är ett snabbt sätt att lägga till en kantlinje eller ram kring ett objekt. Du kan rita en linje runt alla markeringar som du skapar med markeringsverktygen.

1. Klicka på knappen Nytt lager på panelen Lager om du vill skapa ett nytt lager för cirkeln eller fyrkanten. Att isolera cirkeln eller fyrkanten i ett eget lager gör det enklare att arbeta.
2. Markera den elliptiska eller den rektangulära markeringsramen i verktygslådan.
3. Skapa formen genom att dra i dokumentytan. Håll ned Skift-tangenten när du drar om du vill begränsa formen till en kvadrat eller cirkel.
4. Välj Redigera > Ramlinje.
5. Ange ett värde för Bredd i dialogrutan Ramlinje och klicka därefter på färgrutan så att Adobe Färgväljare visas.
6. I Adobe Färgväljaren letar du upp det färgområde du vill använda med hjälp av triangelreglagen på färgspektrumstapeln och klickar sedan på den färg du vill använda i färgfältet. Den markerade färgen visas i den övre halvan av färgrutan. Ursprungsfärgen visas i den undre halvan. Klicka på OK.
7. Ange ramlinjens placering i förhållande till markeringen genom att välja antingen Insidan, Mitten eller Utsidan. Ange övriga inställningar och klicka på OK. Markeringen linjeras med den färg och linjeringsinställning du angett.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Rita med ritstiftet

Om ritstiftet
Rita raka linjesegment med ritstiftsverktyget
Rita kurvor med ritstiftsverktyget
Slutföra en bana
Rita med frihandsritstiftet
Rita kurvor efter raka linjer
Rita kurvor följda av räta linjer
Rita två böjda segment som är sammankopplade med en hörnpunkt
Rita med alternativen för magnetiskt ritstift

Om ritstiftet

Högst upp

Det finns flera olika ritstift i Photoshop. Med standardritstiftet kan du rita med störst precision, med frihandsritstiftet kan du rita banor precis som om du ritade med en penna på ett papper och alternativet Magnetiskt ritstift gör att du kan rita en bana som fäster mot kanterna för definierade områden i bilden. Genom att använda ritstiftet tillsammans med formverktygen kan du skapa komplexa former. När du använder standardritstiftet blir följande alternativ tillgängliga i alternativfältet:

- Lägg till/Ta bort automatiskt, med vars hjälp du kan lägga till en fästpunkt genom att klicka på ett linjesegment eller ta bort en fästpunkt genom att klicka på den.
- Gummiband som gör att du kan förhandsvisa bansegmenten medan du flyttar pekaren mellan klickningarna. (Klicka på snabbmenyn till höger om ikonen Anpassa form för att komma åt det här alternativet.)

Innan du börjar rita med ritstiftet kan du skapa en ny bana på panelen Banor så att arbetsbanan automatiskt sparas som en namngiven bana.

Adobe rekommenderar

Har du en självstudie som du vill dela med dig av?

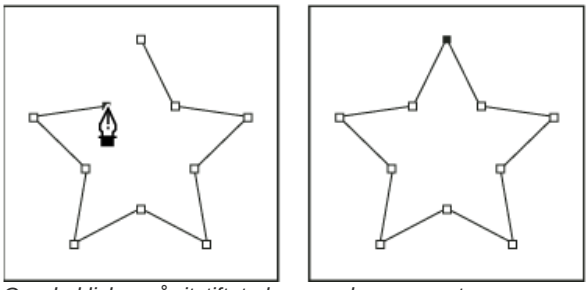
Ritstift 101
Andy Anderson
En omfattande videoöversikt om hur du använder Ritstiftet i Photoshop CS6.

Mer information om de olika lägen du kan rita i med ritstiftet finns i Ritningslägen.

Rita raka linjesegment med ritstiftsverktyget

Högst upp

Den enklaste banan du kan rita med ritstiftet är en rak linje, som du ritar genom att klicka på ritstiftet och skapa två fästpunkter. Om du fortsätter att klicka skapas en bana med raka linjesegment som är sammankopplade med hörnpunkter.



Om du klickar på ritstiftet skapas raka segment.

1. Välj verktyget Ritstift.
2. Placera ritstiftet där du vill att det raka segmentet ska börja, och definiera den första fästpunkten genom att klicka (dra inte).
   Obs! *Det första segment du ritar visas inte förrän du klickar på en andra fästpunkt. (Aktivera alternativet Elastiskt i Photoshop om du vill förhandsvisa bansegment.) Om riktningslinjer visas betyder det att du har råkat dra ritstiftsverktyget. I så fall väljer du Redigera > Ångra och klickar igen.*

3. Klicka igen där du vill att segmentet ska sluta (håll ned Skift och klicka om du vill begränsa segmentets vinkel till en multipel av 45°.
4. Fortsätt att klicka om du vill definiera fästpunkter för fler raka segment.

   Den sista fästpunkten som du lägger till visas alltid som en fylld fyrkant, vilket indikerar att den är markerad. När du lägger till fler fästpunkter blir de fästpunkter som du redan skapat ofyllda, och därmed omarkerade.

5. Avsluta banan genom att göra något av följande:

   - Om du vill stänga banan placerar du ritstiftet över den första (ofyllda) fästpunkten. En liten cirkel visas bredvid ritstiftet när pekaren är rätt placerad. Stäng banan genom att klicka eller dra.

     Obs! *Du kan också stänga en bana i InDesign genom att markera objektet och välja Objekt > Banor > Stäng bana.*

   - Om du vill lämna banan öppen håller du ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klickar en bit bort från objekten.

     Du kan också lämna banan öppen genom att välja ett annat verktyg eller välja Markera > Avmarkera i Illustrator eller Redigera > Avmarkera alla i InDesign.

Högst upp

Rita kurvor med ritstiftsverktyget

Du skapar en kurva genom att först lägga till en fästpunkt där en kurva ändrar riktning och sedan dra riktningslinjerna som formar kurvan. Riktningslinjernas längd och lutning bestämmer kurvans form.

Det är lättare att ändra kurvor, och de kan visas och skrivas ut fortare, om du ritar dem med så få fästpunkter som möjligt. Om du använder för många punkter kan det medföra att du får oväntade utbuktningar i en kurva. I stället bör du använda fästpunkter som ligger långt ifrån varandra och öva dig på att forma kurvorna genom att ändra riktningslinjernas längd och vinklar.

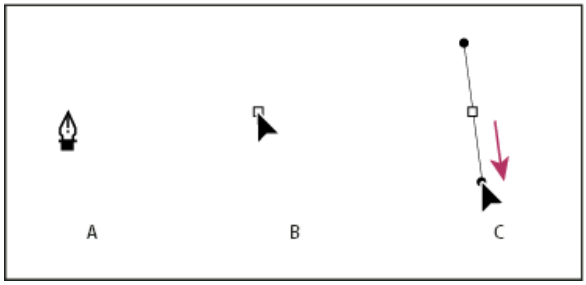
1. Välj verktyget Ritstift.
2. Placera ritstiftsverktyget där du vill att kurvan ska börja, och håll ned musknappen.

   Den första fästpunkten visas och ritstiftets pekare förvandlas till en pil. (I Photoshop ändras pekaren först när du har börjat dra.)

3. Dra för att ange lutningen på det kurvsegment som du skapar och släpp sedan musknappen.

   Vanligtvis drar du ut riktningslinjen ungefär en tredjedel av avståndet till nästa fästpunkt du tänker rita. (Du kan justera en eller båda sidor av riktningslinjen senare.)

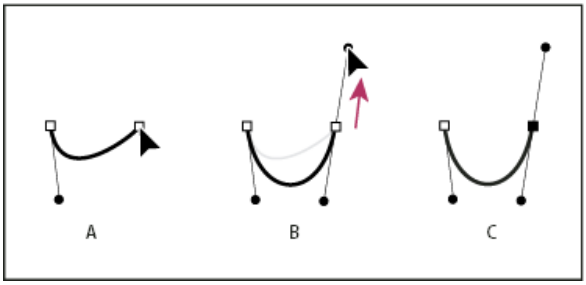
   Håll ned Skift om du vill begränsa verktyget till en multipel av 45°.



Rita den första punkten i en kurva
A. *Placera ritstiftsverktyget* ***B.*** *Börja dra (med musknappen nedtryckt)* ***C.*** *Dra för att förlänga riktningslinjerna*

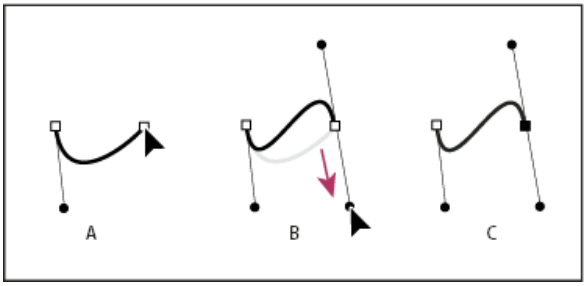
4. Placera ritstiftet där du vill att kurvsegmentet ska sluta, och gör sedan någon av följande:

   - Om du vill skapa en C-formad kurva drar du i motsatt riktning från den tidigare riktningslinjen. Släpp sedan musknappen.



Rita den andra punkten i en kurva
A. *Börja dra en andra övergångspunkt* ***B.*** *Dra bort från föregående riktningslinje, så skapas en C-formad kurva* ***C.*** *Resultatet när du släpper musknappen*

   - Om du vill skapa en S-formad kurva drar du i samma riktning som föregående riktningslinje. Släpp sedan musknappen.



Rita en S-formad kurva
***A.** Börja dra en ny övergångspunkt **B.** Dra i samma riktning som föregående riktningslinje, så skapas en S-formad kurva **C.** Resultatet när du släpper musknappen*

- *(Endast Photoshop) Om du vill göra en tvär ändring av kurvans riktning släpper du musknappen, håller ned Alt och drar riktningspunkten i kurvans riktning. Släpp Al och musknappen, placera sedan pekaren där du vill att segmentet ska sluta och dra i motsatt riktning för att avsluta kurvsegmentet.*

5. Fortsätt att dra ritstiftsverktyget från olika positioner för att skapa flera mjuka kurvor. Observera att fästpunkterna placeras i början och slutet av varje kurva, inte längs kurvans linje.
   Håll ned Alt och dra riktningslinjer för att visa och separera riktningslinjerna för en fästpunkt.
6. Avsluta banan genom att göra något av följande:
   - Om du vill stänga banan placerar du ritstiftet över den första (ofyllda) fästpunkten. En liten cirkel visas bredvid ritstiftet när pekaren är rätt placerad. Stäng banan genom att klicka eller dra.

     ***Obs!** Du kan också stänga en bana i InDesign genom att markera objektet och välja Objekt > Banor > Stäng bana.*
   - Om du vill lämna banan öppen håller du ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klickar en bit bort från objekten.

     Du kan också lämna banan öppen genom att välja ett annat verktyg eller välja Markera > Avmarkera i Illustrator eller Redigera > Avmarkera alla i InDesign.

En videofilm om hur du använder ritstiftsverktyget i Illustrator finns på www.adobe.com/go/vid0037_se.

Högst upp

Slutföra en bana

❖ Slutför en bana genom att göra något av följande:

- Om du vill stänga banan placerar du ritstiftet över den första (ofyllda) fästpunkten. En liten cirkel visas bredvid ritstiftet när pekaren är rätt placerad. Stäng banan genom att klicka eller dra.

  ***Obs!** Du kan också stänga en bana i InDesign genom att markera objektet och välja Objekt > Banor > Stäng bana.*
- Om du vill lämna en bana öppen håller du ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klickar en bit bort från objekten.

Du kan också lämna banan öppen genom att välja ett annat verktyg eller välja Markera > Avmarkera i Illustrator eller Redigera > Avmarkera alla i InDesign.

Högst upp

Rita med frihandsritstiftet

Med frihandsritstiftet ritar du ungefär som när du ritar med en penna på papper. Fästpunkterna läggs till automatiskt när du ritar. Du styr inte var punkterna placeras, men du kan justera dem när banan är klar. Använd ritstiftet om du vill rita med större precision.

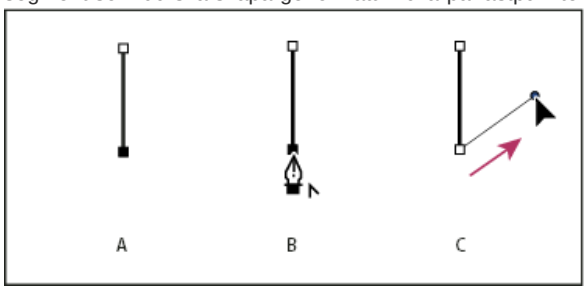
1. Välj frihandsritstiftet .
2. Om du vill styra hur känslig den färdiga banan ska vara för musens eller den tryckkänsliga pennans rörelser, klickar du på den omvända pilen bredvid formknapparna i alternativfältet och anger ett värde mellan 0,5 och 10,0 pixlar för Kurvpassning. Ett högre värde ger enkla banor med få fästpunkter.
3. Dra pekaren i bilden. När du drar följer en bana efter pekaren. När du släpper musknappen skapas en arbetsbana.
4. Om du vill fortsätta att rita frihandsbanan flyttar du frihandsritstiftet till en ändpunkt av banan och drar.
5. Släpp musknappen när banan är klar. När du ska skapa en stängd bana drar du linjen till banans första punkt (en cirkel visas bredvid pekaren när den är i rätt läge).

Högst upp

Rita kurvor efter raka linjer

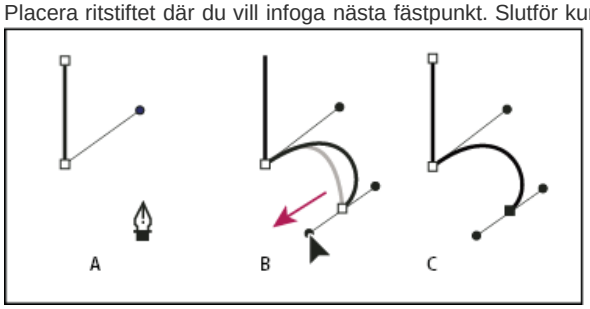
1. Använd verktyget Ritstift och klicka för att skapa hörnpunkter på två platser så att ett rakt segment ritas.
2. Placera ritstiftet över den markerade slutpunkten. I Illustrator och InDesign visas en punktkonverteringsikon bredvid ritstiftsverktyget när

pekaren är rätt placerad (i Photoshop visas en liten diagonal linje, eller ett streck, bredvid ritstiftsverktyget). Ange lutningen för nästa böjda segment som du ska skapa genom att klicka på fästpunkten och dra riktningslinjen som visas.



Rita ett rakt segment följt av ett kurvsegment (del 1)
***A.** Färdigt rakt segment **B.** Ritstiftsverktyget placeras över slutpunkten (punktkonverteringsikonen visas bara i Illustrator och InDesign) **C.** Dra riktningspunkten*

3. Placera ritstiftet där du vill infoga nästa fästpunkt. Slutför kurvan genom att klicka på (och dra om du vill) den nya fästpunkten.



Rita ett rakt segment följt av ett kurvsegment (del 2)
***A.** Placera ritstiftsverktyget **B.** Dra riktningslinjen **C.** Nytt kurvsegment avslutat*

Högst upp

Rita kurvor följda av räta linjer

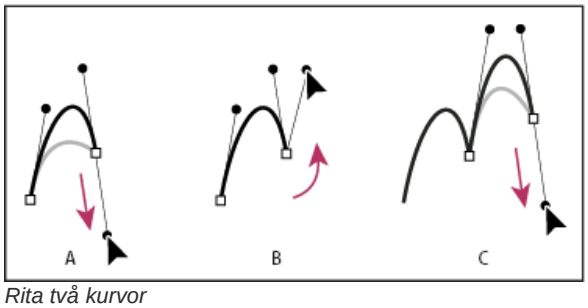
1. Använd verktyget Ritstift, och skapa den första övergångspunkten i kurvsegmentet genom att dra. Släpp musknappen.
2. Flytta verktyget Ritstift till den punkt där kurvsegmentet ska sluta, dra för att rita klart kurvan och släpp musknappen.
3. Välj verktyget Konvertera punkt i verktygslådan och klicka sedan på den markerade slutpunkten så att den konverteras från en utjämningspunkt till en hörnpunkt.
   Om du håller ned Alt ändras ritstiftet tillfälligt till verktyget Konvertera punkt.
4. Välj ritstiftet i verktygslådan, placera det där det raka segmentet ska börja och ange sedan den första fästpunkten genom att klicka.

Högst upp

Rita två böjda segment som är sammankopplade med en hörnpunkt

1. Välj ritstiftet och skapa den första övergångspunkten för det böjda segmentet genom att dra med musen.
2. Flytta ritstiftet och dra för att skapa en kurva med en andra övergångspunkt. Håll sedan ned Alt och dra riktningslinjen mot den andra änden för att ange lutningen på nästa kurva. Släpp tangenten och musknappen.

   Med den här processen konverteras utjämningspunkten till en hörnpunkt genom att riktningslinjerna delas.
3. Placera ritstiftet där du vill avsluta det andra böjda segmentet och dra en ny utjämningspunkt för att slutföra det andra böjda segmentet.



Rita två kurvor
***A.** Dra en ny övergångspunkt **B.** Tryck på Alt för att dela riktningslinjer medan du drar, och sväng riktningslinjen uppåt **C.** Resultat när du har flyttat och dragit en tredje gång*

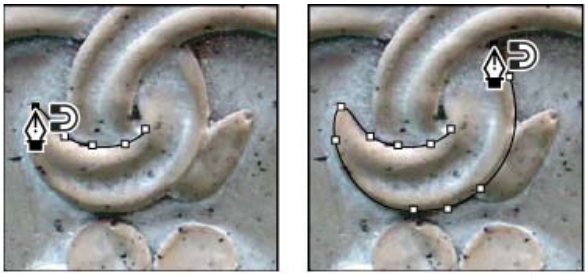
Högst upp

Rita med alternativen för magnetiskt ritstift

Det magnetiska ritstiftet är ett alternativ för frihandsritstiftet och gör att du kan rita en bana som fäster mot kanterna till ett angivet område i bilden. Du kan ange räckvidden och känsligheten för fästförmågan och även hur komplicerad banan ska bli. Magnetiskt ritstift och Magnetlasso har många gemensamma egenskaper.

1. Om du vill konvertera frihandsritstiftet till magnetiskt ritstift, väljer du Magnetiskt ritstift i alternativfältet eller klickar på den omvända pilen bredvid formknapparna i alternativfältet, väljer Magnetiskt och anger följande:
   - Ange ett pixelvärde mellan 1 och 256 för Bredd. Det magnetiska ritstiftet känner endast av kanter inom det angivna avståndet från pekaren.
   - I Kontrast anger du med ett procentvärde mellan 1 och 100 hur stor kontrasten mellan pixlar måste vara för att tolkas som en kant. Använd ett högre värde för bilder med låg kontrast.
   - I Täthet anger du hur tätt fästpunkterna ska placeras med ett värde mellan 0 och 100. Ju högre värde, desto snabbare fästs banan på plats.
   - Om du arbetar med en tryckkänslig platta markerar eller avmarkerar du alternativet Ritstiftstryck. Om alternativet är markerat ökar linjebredden när du trycker pennan hårdare mot plattan.
2. Klicka i bilden på det ställe som ska vara första fästpunkt.
3. Om du vill rita ett frihandssegment flyttar du pekaren eller drar den längs den kant du vill spåra.

   Det senaste segmentet i markeringsgränsen förblir aktivt. När du flyttar pekaren fäster det aktiva segmentet mot den starkaste kanten i bilden och ansluter pekaren till den senaste fästpunkten. Magnetiskt ritstift lägger med jämna mellanrum till fästpunkter till ramen som fäster vid föregående segment.



Klicka om du vill lägga till fästpunkter och fortsätta spåra.

4. Om ramen inte fäster mot den önskade kanten klickar du en gång om du vill lägga till en fästpunkt manuellt och hindra ramen från att röra sig. Fortsätt att spåra kanten och lägg till fästpunkter där det behövs. Om du gör ett misstag kan du ta bort den senaste fästpunkten genom att trycka på Delete.
5. Om du dynamiskt vill ändra egenskaperna för det magnetiska ritstiftet gör du på något av följande sätt:
   - Håll ned Alt och dra när du ska rita en frihandsbana.
   - Håll ned Alt och klicka om du vill rita raka segment.
   - Tryck på [(vänster vinkelparentes) om du vill minska det magnetiska ritstiftets bredd med 1 pixel, och tryck på] (höger vinkelparentes) om du vill öka stiftbredden med 1 pixel.
6. Slutför banan:
   - Tryck på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS) när du vill avsluta en öppen bana.
   - Dubbelklicka när du vill stänga banan med ett magnetiskt segment.
   - Håll ned Alt och dubbelklicka när du vill stänga banan med ett rakt segment.

Fler hjälpavsnitt

Bansegment, komponenter och punkter

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Konvertera mellan banor och markeringsgränser

Konvertera banor till markeringsgränser
Konvertera en markering till en bana

Konvertera banor till markeringsgränser

Högst upp

Banor utgör jämna konturer som kan konverteras till precisa markeringsgränser. Du kan också konvertera markeringsgränser till banor och finjustera med direktmarkeringsverktyget .

Du kan definiera alla stängda banor som markeringsgränser. En stängd bana kan läggas till i, tas bort från eller kombineras med den aktuella markeringen.

Konvertera en bana till en markeringsgräns med de aktuella inställningarna

1. Markera banan på panelen Banor.
2. Konvertera banan på något av följande sätt:
   - Klicka på knappen Läs in bana som markering längst ned på panelen Banor.
   - Håll ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klicka på banminiatyren på panelen Banor.

Konvertera en bana till en markeringsgräns och ange inställningar

1. Markera banan på panelen Banor.
2. Gör något av följande:
   - Håll ned Alt och klicka på knappen Läs in bana som markering längst ned på panelen Banor.
   - Håll ned Alt och dra banan till knappen Läs in bana som markering.
   - Välj Gör markering på menyn på panelen Banor.
3. Välj ett återgivningsalternativ i dialogrutan Gör markering:
   Radie på ludd Anger hur mycket luddet ska breda ut sig på markeringsgränsens in- och utsida. Ange ett värde i pixlar.

   Kantutjämning Skapar finare övergångar mellan pixlar i markeringen och omgivande pixlar. Kontrollera att värdet för Radie på ludd är 0.

   Mer information om de här alternativen finns i avsnittet Mjuka upp markeringarnas kanter.
4. Välj ett operationsalternativ:
   Ny markering Markerar endast området som definieras av banan.

   Lägg till i markering Lägger till området som definieras av banan i ursprungsmarkeringen.

   Subtrahera från markering Tar bort området som definieras av banan från den aktuella markeringen.

   Överlappa med markering Markerar området som är gemensamt för både banan och ursprungsmarkeringen. Om banan och markeringen inte överlappar markeras ingenting.
5. Klicka på OK.

Konvertera en markering till en bana

Högst upp

Alla markeringar som görs med ett markeringsverktyg kan definieras som en bana. Kommandot Skapa arbetsbana tar bort eventuellt ludd i markeringen. Det kan också medföra att markeringens form ändras beroende på banans komplexitet och det toleransvärde du väljer i dialogrutan Skapa arbetsbana.

1. Gör en markering och gör något av följande:
   - Klicka på knappen Skapa arbetsbana längst ned på panelen Banor om du vill använda den aktuella toleransinställningen utan att öppna dialogrutan Skapa arbetsbana.
   - Håll ned Alt och klicka på knappen Skapa arbetsbana längst ned på panelen Banor.
   - Välj Skapa arbetsbana på menyn på panelen Banor.
2. Ange ett värde för tolerans eller använd standardvärdet i dialogrutan Skapa arbetsbana.

Toleransvärdena kan variera mellan 0,5 och 10 pixlar och avgör hur känsligt kommandot Skapa arbetsbana blir för mindre ändringar av markeringens form. Ju högre toleransvärde, desto färre fästpunkter i banan och mer utjämnad bana. Om banan används som en urklippsbana och du har problem med att skriva ut bilden bör du använda ett högre toleransvärde. (Se Skriva ut urklippsbanor.)

3. Klicka på OK. Banan visas längst ned på panelen Banor.

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Penselförinställningar

Välj en förinställd pensel
Ändra hur förinställda penslar visas
Läsa in, spara och hantera förinställda penslar
Skapa en ny förinställd pensel

En förinställd pensel är en sparad penselspets med definierade egenskaper, till exempel storlek, form och hårdhet. Du kan spara förinställda penslar med de egenskaper som du använder ofta. Du kan också spara verktygsförinställningar för penselverktyget, som du sedan kan välja på menyn Verktygsförinställningar i alternativfältet.

När du ändrar storlek, form eller hårdhet för en förinställd pensel är ändringen tillfällig. Nästa gång du väljer förinställningen används de ursprungliga inställningarna. Om du vill göra ändringarna permanenta måste du skapa en ny förinställning. Se Skapa en ny förinställd pensel.

Välj en förinställd pensel

Högst upp

1. Välj ett målar- eller redigeringsverktyg och klicka på snabbmenyn Pensel i alternativfältet.
2. Välj en pensel.
   Obs! *Du kan även välja en pensel på panelen Penslar. Klicka på penselförinställningar i det övre vänstra hörnet av panelen för att visa de inlästa förinställningarna.*
3. Ändra alternativ för den förinställda penseln.
   Diameter Ändrar penselstorleken tillfälligt. Dra skjutreglaget eller ange ett värde. Om penseln har en dubbelspets ändras storleken på både den primära och den dubbla penselspetsen.

   Använd provstorlek Använder penselspetsens ursprungliga diameter om penselspetsens form baseras på ett prov. (Inte tillgängligt för runda penslar.)

   Hårdhet (Finns endast för runda och fyrkantiga penslar.) Ändrar tillfälligt mängden kantutjämning för penselverktyget. Vid 100 % målar penselverktyget med den hårdaste penselspetsen, men kantujämnas fortfarande. Pennverktyget målar alltid en hård kant som inte är kantutjämnad.

Ändra hur förinställda penslar visas

Högst upp

Välj ett visningsalternativ i panelmenyn Penselförinställningar▾≣:

- Endast text om du vill visa penslarna i en lista.
- Små miniatyrbilder eller Stora miniatyrbilder om du vill visa penslarna som miniatyrbilder.
- Liten lista eller Stor lista om du vill visa penslarna i en lista med miniatyrbilder.
- Penseldragsminiatyr om du vill visa ett penseldragsexempel för varje penselminiatyrbild.
  Förhandsvisa penseldragen dynamiskt på panelen Penslar genom att placera spetsen över en pensel på panelen Penselförinställningar tills verktygstipset visas. Allteftersom du flyttar pekaren över olika penslar, visas olika penseldrag längst ned i förhandsvisningsområdet på panelen Penslar.

Läsa in, spara och hantera förinställda penslar

Högst upp

Du kan organisera de förinställda penslarna i bibliotek.

Ändra biblioteket med penselförinställningar som visas

1. Om du vill läsa in ett bibliotek med förinställda penslar väljer du något av följande på panelmenyn Penselförinställningar.
   - Läs in penslar om du vill lägga till ett bibliotek i den aktuella listan.
   - Ersätt penslar om du vill ersätta den aktuella listan med ett annat bibliotek.
   - En biblioteksfil (visas längst ned på panelmenyn). Klicka på OK om du vill ersätta den aktuella listan, eller klicka på Lägg till om du vill utöka den aktuella listan.
2. Om du vill återgå till standardbiblioteket med förinställda penslar väljer du Återställ penslar på panelmenyn Penselförinställningar. Du kan antingen ersätta den aktuella listan eller lägga till det förinställda biblioteket i den aktuella listan.
   Du kan även använda Förinställningshanteraren för att läsa in och återställa penselbibliotek. Mer information finns i avsnittet Arbeta med Förinställningshanteraren.

Spara en uppsättning förinställda penslar som ett bibliotek

1. Välj Spara penslar på panelmenyn Penselförinställningar.
2. Välj var du vill spara penselbiblioteket, ange ett filnamn och klicka på Spara.

   Du kan spara biblioteket var du vill. Om du sparar biblioteksfilen i mappen Förinställningar/Penslar i standardmappen för förinställningar visas biblioteksnamnet längst ned på panelmenyn Penselförinställningar när du startar om Photoshop.

Byta namn på en förinställd pensel

Gör något av följande:

- Markera en pensel på panelen Penselförinställning och välj Döp om pensel på panelmenyn Ange ett nytt namn och klicka på OK.
- Dubbelklicka på en penselspets på panelen Penslar, ange ett nytt namn och klicka på OK.

Ta bort en förinställd pensel

Gör något av följande i panelen Penselförinställningar:

- Håll ned Alt och klicka på den pensel som du vill ta bort.
- Markera en borste och välj Ta bort borste från panelmenyn. Du kan även klicka på ikonen Ta bort .

Högst upp

Skapa en ny förinställd pensel

Du kan spara en egen pensel som en förinställning som visas på panelen Penslar och i Förinställningshanteraren.

Obs! *Nya förinställda penslar sparas i filen Inställningar. Om den här filen tas bort eller skadas eller om du återställer penslarna i standardbiblioteket, går de nya förinställda penslarna förlorade. Om du vill spara nya förinställda penslar permanent bör du spara dem i ett bibliotek.*

1. Anpassa en pensel.
2. Gör något av följande på panelen Penselförinställningar:
   - Välj Ny penselförinställning på panelmenyn, ange ett namn för den förinställda penseln och klicka på OK.
   - Klicka på knappen Skapa ny pensel .

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Blandningslägen

Beskrivningar av blandningsläget
Exempel på blandningslägen

Blandningsläget som har angetts i alternativfältet styr hur pixlarna i bilden påverkas av ett målar- eller redigeringsverktyg. Du kan lättare föreställa dig effekten av en blandning om du använder och förstår innebörden av följande färgbegrepp:

- Basfärgen är bildens ursprungliga färg.
- Blandningsfärgen är den färg som appliceras med målar- eller redigeringsverktyget.
- Resultatfärgen är den färg som uppstår vid blandningen.

Beskrivningar av blandningsläget

Högst upp

Välj ett alternativ på snabbmenyn Läge i alternativfältet.

Obs! *Följande blandningslägen är tillgängliga för 32-bitars bilder: Normal, Lös upp, Mörkare, Multiplicera, Ljusare, Linjär skugga (Lägg till), Differens, Nyans, Mättnad, Färg, Luminiscens, Ljusare färg och Mörkare färg.*

Normal Redigera eller måla varje bildpunkt så att den får resultatfärgen. Det är standardläget. (Normalläget kallas Tröskelvärde när du arbetar med bitmappsbilder eller bilder med indexerad färg.)

Lös upp Redigera eller måla varje bildpunkt så att den får resultatfärgen. Resultatfärgen är dock en slumpmässig ersättning av pixlarna med bas- eller blandningsfärgen, beroende på den aktuella pixelns opacitet.

Lägg bakom Redigerar eller målar endast genomskinliga delar av ett lager. Det här läget fungerar endast för lager där alternativet för att låsa genomskinlighet är inaktiverat och ger samma effekt som när du målar på baksidan av en genomskinlig acetatfilm.

Radera Redigerar eller målar varje pixel så att den blir genomskinlig. Det här läget är tillgängligt för formverktyget (när fyllningsområde har valts), färgpytsverktyget, penselverktyget, pennverktyget, kommandot Fyll och kommandot Linje. Det här läget kan endast användas för lager med inaktiverat alternativ för att låsa genomskinlighet.

Mörkare Färginformationen för bas- och blandningsfärg kontrolleras och den färg som är mörkast används som resultatfärg. Pixlar som är ljusare än blandningsfärgen ersätts medan pixlar som är mörkare än blandningsfärgen behålls oförändrade.

Multiplicera Färginformationen för bas- och blandningsfärg för varje kanal multipliceras med varandra. Resultatfärgen är alltid en mörkare färg. Om du multiplicerar någon färg med svart blir resultatet alltid svart. Om du multiplicerar någon färg med vitt blir resultatet alltid oförändrat. När du målar med någon annan färg än svart eller vitt, blir färgen mörkare för varje nytt penseldrag. Effekten påminner om den du får om du ritar på en bild med flera filtpennor.

Efterbel. färg Färginformationen för varje kanal kontrolleras, och basfärgen förmörkas så att den återspeglar blandningsfärgen genom att kontrasten mellan dessa färger ökas. Om du blandar med vitt förändras inte färgen.

Linjär efterbelysning Färginformationen för varje kanal kontrolleras, och basfärgen förmörkas så att den återspeglar blandningsfärgen genom att intensiteten minskas. Om du blandar med vitt förändras inte färgen.

Ljusare Färginformationen för bas- och blandningsfärg kontrolleras och den färg som är ljusast används som resultatfärg. Pixlar som är mörkare än blandningsfärgen ersätts medan pixlar som är ljusare än blandningsfärgen behålls oförändrade.

Raster Den inverterade färginformationen för bas- och blandningsfärg för varje kanal multipliceras med varandra. Resultatfärgen är alltid en ljusare färg. Om du rastrerar någon färg med svart blir resultatet oförändrat. Om du rastrerar någon färg med vitt blir resultatet vitt. Effekten påminner om den du får när du projicerar flera diabilder över varandra.

Färgskugga Färginformationen för varje kanal kontrolleras, och basfärgen görs ljusare så att den återspeglar blandningsfärgen genom att kontrasten mellan dessa färger minskas. Om du blandar med svart förändras inte färgen.

Linjär skugga (Lägg till) Färginformationen för varje kanal kontrolleras, och basfärgen görs ljusare så att den återspeglar blandningsfärgen genom att intensiteten ökas. Om du blandar med svart förändras inte färgen.

Täcka över Multiplicerar eller rastrerar färgerna beroende på basfärgen. Mönster eller färger täcker befintliga pixlar samtidigt som högdagrar och skuggor i basfärgen bevaras. Basfärgen ersätts inte utan blandas med blandningsfärgen så att ursprungsfärgens ljus- eller mörkhet återspeglas.

Mjukt ljus Gör färgerna mörkare eller ljusare beroende på blandningsfärgen. Effekten påminner om den du får när du belyser bilden med en dämpad strålkastare. Om blandningsfärgen (ljuskällan) är ljusare än 50 % grått, belyses bilden som om den vore skuggad. Om blandningsfärgen är mörkare än 50 % grå blir bilden mörkare, som om den efterbelysts. Om du målar med en ren svart eller vit färg skapar du en yta med betydligt mörkare eller ljusare färg, men resultatet blir inte ren svart eller vit färg.

Skarpt ljus Multiplicerar eller rastrerar färgerna beroende på blandningsfärgen. Effekten påminner om den du får när du belyser bilden med en stark strålkastare. Om blandningsfärgen (ljuskällan) är ljusare än 50 % grått, belyses bilden som om den vore rastrerad. Detta är användbart när du vill skapa högdagrar på en bild. Om blandningsfärgen är mörkare än 50 % grått, blir bilden mörkare som om den vore flerdubblad. Det är användbart när du vill skapa skuggor i en bild. Om du målar med ren svart eller vit färg blir resultatet helt svart eller vitt.

Klart ljus Efterbelyser eller skuggar färgerna genom att öka eller minska kontrasten beroende på blandningsfärgen. Om blandningsfärgen (ljuskällan) är ljusare än 50 % grått görs bilden ljusare genom att kontrasten minskas. Om blandningsfärgen är mörkare än 50 % grått görs bilden

mörkare genom att kontrasten ökas.

Linjärt ljus Efterbelyser eller skuggar färgerna genom att öka eller minska intensiteten beroende på blandningsfärgen. Om blandningsfärgen (ljuskällan) är ljusare än 50 % grått görs bilden ljusare genom att intensiteten ökas. Om blandningsfärgen är mörkare än 50 % grått, görs bilden mörkare genom att kontrasten ökar.

Strålljus Ersätter färgerna beroende på blandningsfärgen. Om blandningsfärgen (ljuskällan) är ljusare än 50 % grått ersätts pixlar som är mörkare än blandningsfärgen, och pixlar som är ljusare än blandningsfärgen ändras inte. Om blandningsfärgen (ljuskällan) är mörkare än 50 % grått ersätts pixlar som är ljusare än blandningsfärgen, och pixlar som är mörkare än blandningsfärgen ändras inte. Det är användbart när du vill skapa specialeffekter i en bild.

Hård blandning Lägger till röda, gröna och blå kanalvärden i blandningsfärgen till basfärgens RGB-värden. Om summan av värdena för en kanal är 255 eller högre används värdet 255. Om summan är mindre än 255, används 0. Därför har alla blandade pixlar röda, gröna och blå kanalvärden på 0 eller 255. Detta förändrar alla pixlar till primära additiva färger (röd, grön eller blå), vit eller svart.

Obs! *Avseende CMYK-bilder så ändras alla pixlar med hård blandning till primära subtraktiva färger (cyan, gul eller magenta), vit eller svart. Maximalt färgvärde är 100.*

Differens Färginformationen för bas- och blandningsfärg kontrolleras, och därefter dras antingen blandningsfärgen från basfärgen eller tvärtom, beroende på vilken färg som har högst ljusstyrka. Blandning med vitt innebär att basfärgens värden inverteras, medan blandning med svart inte medför någon förändring.

Uteslutning Ger en effekt som påminner om läget Differens men med lägre kontrast. Om du blandar med vitt inverteras basfärgens värden. Om du blandar med svart förändras inte färgen.

Subtrahera Färginformationen kontrolleras för varje kanal och blandningsfärgen skiljs från basfärgen. I 8- och 16-bitarsbilder bortfaller alla negativa resultat och värdet blir noll.

Dela upp Färginformationen kontrolleras för varje kanal och blandningsfärgen skiljs från basfärgen.

Nyans Ger en resultatfärg med basfärgens luminans och mättnad och blandningsfärgens nyans.

Mättnad Ger en resultatfärg med basfärgens luminans och nyans och blandningsfärgens mättnad. Om du använder det här läget för ett område utan mättnad (värdet 0 för grått) sker inte någon förändring.

Färg Ger en resultatfärg med basfärgens luminans och blandningsfärgens nyans och mättnad. Det innebär att bildens gråtoner bevaras, vilket är användbart vid färgläggning av monokroma bilder och vid toning av färgbilder.

Luminiscens Ger en resultatfärg med basfärgens nyans och mättnad och blandningsfärgens luminans. Detta läge skapar den inverterade effekten av Färg-läget.

Ljusare färg Jämför summan av alla kanalvärden för blandnings- och basfärgen och visar färgen med det högre värdet. Med Ljusare färg skapas ingen tredje färg, vilket är möjligt med blandningen Ljusare, eftersom de högsta kanalvärdena från både bas- och blandningsfärgen används för att skapa resultatfärgen.

Mörkare färg Jämför summan av alla kanalvärden för blandnings- och basfärgen och visar färgen med det lägre värdet. Med Mörkare färg skapas ingen tredje färg, vilket är möjligt med blandningen Mörkare, eftersom de lägsta kanalvärdena från både bas- och blandningsfärgen används för att skapa resultatfärgen.

Högst upp

Exempel på blandningslägen

Exemplen visar resultatet av att måla delar av bildens framsida med de olika blandningslägena.

En demonstrationsvideo om hur du använder blandningslägen finns på www.adobe.com/go/vid0012_se.

Originalbild	*Normal, 100 % opacitet*	*Normal, 50 % opacitet*	*Lös upp, 50 % opacitet*
Lägg bakom	*Radera*	*Mörkare*	*Multiplicera*

Efterbel. färg	*Linjär efterbelysning*	*Ljusare*	*Raster*
Färgskugga	*Linjär skugga (Lägg till)*	*Täcka över*	*Mjukt ljus*
Skarpt ljus	*Klart ljus*	*Linjärt ljus*	*Strålljus*
Hård blandning	*Differens*	*Uteslutning*	*Subtrahera*
Dela upp	*Nyans*	*Mättnad*	*Färg*
Luminiscens, 80 % opacitet	*Ljusare färg*	*Mörkare färg*	

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

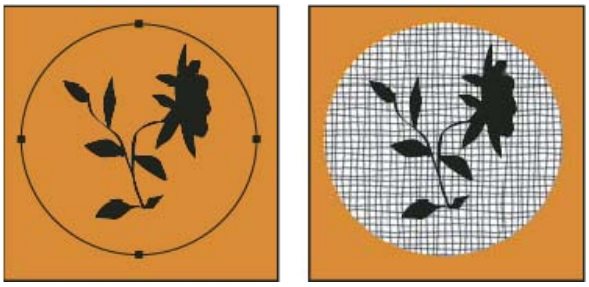
Lägga till färger i banor

Fylla banor med färg
Linjera banor med färg

Fylla banor med färg

Högst upp

En bana som du skapat med ritstiftet blir inte en del av bilden förrän du linjerar eller fyller den. Med kommandot Fyll bana kan du fylla en bana med pixlar med en viss färg, ett bildläge, ett mönster eller ett fyllningslager.



Markerad bana (vänster) och fylld bana (höger)

Viktigt! *När du fyller en bana visas färgvärdet i det aktiva lagret. Kontrollera att ett standard- eller bakgrundslager är aktivt innan du slutför stegen nedan. (Det går inte att fylla en bana när en mask, text, fyllning eller ett smart objektlager är aktivt.)*

Fylla en bana enligt de aktuella inställningarna för Fyll bana

1. Markera banan på panelen Banor.
2. Klicka på knappen Fyll bana längst ned på panelen Banor.

Fylla en bana och ange alternativ

1. Markera banan på panelen Banor.
2. Fyll banan:
   - Håll ned Alt och klicka på knappen Fyll bana längst ned på panelen Banor.
   - Håll ned Alt och dra banan till knappen Fyll bana.
   - Välj Fyll bana på menyn på panelen Banor. Om den markerade banan är en bankomponent ändras kommandot till Fyll delbana.
3. För Använd väljer du innehållet för fyllningen. (Se Fylla en markering eller ett lager med färg.)
4. Ange en opacitet för fyllningen. Om du vill göra fyllningen mer genomskinlig använder du ett lågt procentvärde. Om du använder inställningen 100 % blir fyllningen ogenomskinlig.
5. Välj ett blandningsläge för fyllningen. (Se Beskrivningar av blandningsläget.)

   Listan Läge innehåller bl.a. läget Radera, som gör att du kan radera innehållet till genomskinlighet. Du måste arbeta i ett annat lager än bakgrundslagret för att kunna använda det här alternativet.
6. Välj Bevara genomskinlighet om du vill begränsa fyllningen till lageromården som innehåller pixlar. (Se Lås lager.)
7. Välj ett återgivningsalternativ:
   Radie på ludd Anger hur mycket luddet ska breda ut sig på markeringsgränsens in- och utsida. Ange ett värde i pixlar.

   Kantutjämning Skapar finare övergångar mellan pixlarna i markeringen och omgivande pixlar genom att delvis fylla markeringens kantpixlar.

   Mer information om de här alternativen finns i avsnittet Mjuka upp markeringarnas kanter.
8. Klicka på OK.

Linjera banor med färg

Högst upp

Med kommandot Linjera bana kan du måla banans ramar. Med kommandot Linjera bana kan du skapa ett färgdrag (med de aktuella inställningarna för målarverktygen) som följer vilken bana som helst. Detta kommando skiljer sig helt från ramlinjeeffekten som inte ger samma effekt som något målarverktyg.

Viktigt! *När du skapar en bana visas färgvärdet i det aktiva lagret. Kontrollera att ett standard- eller bakgrundslager är aktivt innan du slutför stegen nedan. (Du kan inte linjera en bana när en mask, text, fyllning, justering eller ett smart objektlager är aktivt.)*

Markerad bana (vänster) och linjerad bana (höger)

Linjera en bana enligt de aktuella inställningarna för Linjera bana

1. Markera banan på panelen Banor.
2. Klicka på knappen Linjera bana längst ned på panelen Banor. Varje gång du klickar på knappen Linjera bana förstärks opaciteten i linjen och beroende på penselns grovlek ser linjen tjockare ut.

Linjera en bana och ange alternativ

1. Markera banan på panelen Banor.
2. Välj ett målar- eller redigeringsverktyg som du använda för banan. Ange verktygsalternativen i alternativfältet och välj en pensel.

   Information om specifika verktygsinställningar finns i Smeta ut bildområden och Om målarverktyg, alternativ och paneler.
3. Linjera banan på något av följande sätt:
   - Håll ned Alt och klicka på knappen Linjera bana längst ned på panelen Banor.
   - Håll ned Alt (Windows) och dra banan till knappen Linjera bana.
   - Välj Linjera bana på menyn på panelen Banor. Om den markerade banan är en bankomponent ändras kommandot till Linjera delbana.
4. Välj ett verktyg i dialogrutan Linjera bana om du inte valde ett redan i steg 2. Välj Simulera tryck för att simulera handmålade penseldrag. Du kan även avmarkera detta alternativ för att skapa rätare och jämnare penseldrag.
5. Klicka på OK.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Radera delar av en bild

Sudda med verktyget Suddgummi
Ändra pixlar som liknar varandra med Magiskt suddgummi
Göra pixlar genomskinliga med verktyget Bakgrundssuddgummi
Autoradera med pennverktyget

Högst upp

Sudda med verktyget Suddgummi

Verktyget Suddgummi ändrar pixlar så att de antingen får bakgrundsfärgen eller blir genomskinliga. Om du arbetar med bakgrunden eller i ett lager med låst genomskinlighet, ändras pixlarna till bakgrundsfärgen. I annat fall raderas pixlarna och blir genomskinliga.

Du kan också använda suddgummiverktyget för att återställa ett område till ett tidigare läge som du väljer på panelen Händelser.

1. Markera suddgummit .
2. Ange den bakgrundsfärg du vill använda om du suddar i bakgrunden eller i ett lager med låst genomskinlighet.
3. Välj ett läge i alternativfältet. Med Pensel och Penna fungerar suddgummit som de verktygen. Block är en kvadrat med hårda kanter och fast storlek som saknar alternativ för att ändra opacitet eller flöde.
4. För lägena Pensel och Penna väljer du en förinställd pensel och anger Opacitet och Flöde i alternativfältet.

   Med en opacitet på 100 % raderas pixlarna fullständigt. Med en lägre opacitet raderas pixlarna delvis. Läs Alternativ för målarverktyg.
5. Om du vill radera till ett sparat läge eller en fixering av bilden klickar du på den vänstra kolumnen i läget eller fixeringen på panelen Händelser och väljer Radera till händelse i alternativfältet.

   (Photoshop) Om du tillfälligt vill använda verktyget Suddgummi i läget Radera till händelse, håller du ned Alt samtidigt som du drar i bilden.
6. Dra genom det område som du vill radera.

Högst upp

Ändra pixlar som liknar varandra med Magiskt suddgummi

När du klickar i ett lager med det magiska suddgummiverktyget ändras alla liknande pixlar och blir genomskinliga. Om du arbetar i ett lager med låst genomskinlighet ändras pixlarna till bakgrundsfärgen. Om du klickar i bakgrunden ändras den till ett lager och alla liknande pixlar ändras så att de blir genomskinliga.

Du kan välja mellan att endast radera intilliggande pixlar eller alla liknande pixlar i det aktuella lagret.

Exempel på radering av liknande pixlar

1. Välj verktyget Magiskt suddgummi .
2. Gör följande i alternativfältet:
   - Ange ett toleransvärde för att definiera det färgintervall som kan raderas. Med ett lågt toleransvärde raderas pixlar inom ett område av färgvärden som är mycket lika den pixel du klickar på. En hög tolerans ökar intervallet för färger som raderas.
   - Markera Kantutjämning om du vill jämna ut kanterna på det område du raderar.
   - Markera alternativet Angränsande om du endast vill radera pixlar intill den pixel du klickar på, eller avmarkera det om du vill radera alla liknande pixlar i bilden.
   - Markera Prova alla lager om du vill att den raderade färgen ska definieras med en kombination av data från alla synliga lager.
   - Ange en opacitet som definierar suddgummits styrka. Med en opacitet på 100 % raderas pixlarna fullständigt. Med en lägre opacitet raderas pixlarna delvis.

3. Klicka i den del av lagret som du vill radera.

Högst upp

Göra pixlar genomskinliga med verktyget Bakgrundssuddgummi

Verktyget bakgrundssuddgummi raderar pixlar i ett lager till genomskinlighet när du drar. Du kan radera bakgrunden medan kanterna på ett objekt i förgrunden behålls. Genom att ange olika alternativ för prov och tolerans kan du kontrollera genomskinlighetens omfång och kanternas skärpa.

Om du vill radera bakgrunden för ett objekt med komplicerade eller spretiga kanter kan du använda Snabbval.

Med bakgrundssuddgummit tas ett prov i penselns mittpunkt, aktiveringspunkten, och därefter raderas den färgen när den hamnar inom penselns räckvidd. En färgextrahering sker också i kanterna på förgrundsobjekten för att undvika färgglorior om förgrundsobjektet senare klistras in i en annan bild.

Obs! *Med bakgrundssuddgummit åsidosätter du ett lagers inställning för låst genomskinlighet.*

1. Välj lagret som innehåller det område du vill radera på panelen Lager.
2. Välj verktyget Bakgrundssuddgummi . (Om verktyget inte visas håller du ned Suddgummi och väljer Bakgrundssuddgummi på menyn.)
3. Klicka på penselexemplet i alternativfältet och ange penselalternativ på popup-panelen:
   - Välj inställningar för alternativen Diameter, Hårdhet, Mellanrum, Vinkel och Rundhet (se Alternativ för penselspetsformer).
   - Om du använder en tryckkänslig digitaliseringsplatta väljer du alternativ från menyerna Storlek och Tolerans för att variera storleken och toleransen på bakgrundssuddgummit i ett penseldrag. Välj Ritstiftstryck om du vill att variationen ska bygga på penntrycket. Välj Stift-hjul om du vill att variationen ska bygga på placeringen av pennans tumhjul. Välj Av om du inte vill variera storleken eller toleransvärdet.
4. Gör följande i alternativfältet:
   - Välj ett läge för Gränser för att sudda ut: Välj Åtskilda om du vill radera provfärgen, oavsett var den återfinns under penseln. Välj Angränsande om du vill radera områden som innehåller provfärgen och som hänger samman med varandra. Välj Hitta konturer om du vill radera angränsande områden som innehåller provfärgen, samtidigt som du på ett bättre sätt bibehåller kantskärpan i figurer.
   - Ange ett värde för Tolerans eller dra reglaget. Med ett lågt toleransvärde raderas bara områden som i hög grad påminner om provfärgen. Med ett högre toleransvärde raderas ett större färgomfång.
   - Markera Skydda förgrundsfärg så att du inte raderar områden som innehåller den angivna förgrundsfärgen i verktygslådan.
   - Välj ett provalternativ: Välj Oavbruten om du vill ta prover kontinuerligt medan du drar med verktyget. Välj En gång om du endast vill radera områden som innehåller den färg du först klickade på. Välj Bakgrundsruta om du endast vill radera områden som innehåller den aktuella bakgrundsfärgen.
5. Dra genom det område som du vill radera. Verktyget Bakgrundssuddgummi ser ut som en pensel med ett hårkors som anger aktiveringspunkten .

Högst upp

Autoradera med pennverktyget

Med alternativet Autoradera för pennverktyget kan du måla med bakgrundsfärgen över områden som innehåller förgrundsfärgen.

1. Ange för- och bakgrundsfärger.
2. Välj pennverktyget .
3. Väl Autoradera i alternativfältet.
4. Dra över bilden.

   Om markörens mittpunkt är placerad över förgrundsfärgen när du börjar dra, raderas området och får bakgrundsfärgen. Om markörens mittpunkt är placerad över ett område som inte innehåller förgrundsfärgen när du börjar dra, målas det området med förgrundsfärgen.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Skapa mönster

Ett mönster är en bild som upprepas, eller *visas sida vid sida*, när du använder den till att fylla ett lager eller en markering. Photoshop innehåller en mängd olika förinställda mönster.

Du kan skapa nya mönster och spara dem i bibliotek som du kan använda med olika verktyg och kommandon. Förinställda mönster visas på popup-paneler i alternativfältet för verktygen Färgpyts, Mönsterstämpel, Lagningspenseln och Laga, och i dialogrutan Lagerstil. Du kan ändra hur mönster visas på popup-panelerna genom att välja ett visningsalternativ på popup-panelmenyn. Du kan också hantera mönsterförinställningar med hjälp av Förinställningshanteraren.

Högst upp

Definiera en bild som ett förinställt mönster

1. Använd den rektangulära markeringsramen för att markera det område i en öppen bild som du vill använda som mönster. Värdet för Ludd måste vara 0 pixlar. Tänk på att stora bilder kan bli svårhanterliga.
2. Välj Redigera > Definiera mönster.
3. Ge mönstret ett namn i dialogrutan Mönsternamn.

Obs! *Om du använder ett mönster från en bild och använder det på en annan bild, anpassas färgläget.*

Photoshop har en uppsättning med filer i Illustrator-format som du kan använda om du vill definiera ett förinställt mönster. Öppna filen, markera ett återgivningsalternativ och definiera sedan mönstret.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Hantera mönsterbibliotek och förinställningar

Du kan ha dina mönster organiserade i bibliotek som du kan läsa in eller ta bort från popup-panelerna för mönster.

Läsa in ett bibliotek med mönster

Välj något av följande alternativ på menyn på popup-panelen Mönster:

- Läs in mönster om du vill lägga till ett bibliotek i den aktuella listan. Markera den biblioteksfil som du vill använda och klicka på Läs in.
- Ersätt mönster om du vill ersätta den aktuella listan med ett annat bibliotek. Markera den biblioteksfil som du vill använda och klicka på Läs in.
- En biblioteksfil (visas längst ned på panelmenyn). Klicka på OK om du vill ersätta den aktuella listan, eller klicka på Lägg till om du vill utöka den aktuella listan.

Spara en uppsättning förinställda mönster som ett bibliotek

1. Välj Spara mönster på menyn på popup-panelen Mönster.
2. Välj var du vill spara mönsterbiblioteket, ange ett filnamn och klicka på Spara.

   Du kan spara biblioteket var du vill. Om du sparar biblioteksfilen i mappen Förinställningar/Mönster i standardmappen för förinställningar visas biblioteksnamnet längst ned på menyerna på popup-panelen Mönster när du startar om Photoshop.

Återgå till standardbiblioteket med mönster

- Välj Återställ mönster på menyn på popup-panelen Mönster. Du kan antingen ersätta den aktuella listan eller lägga till det förinställda biblioteket i den aktuella listan.

  Om du får ett förinställt mönsterstämpelverktyg som använder ett odefinierat mönster eller om du raderar den förinställning som du använder genom att återställa eller ersätta mönsterbiblioteket, kan du definiera om mönstret genom att välja Nytt mönster på menyn på popup-panelen Mönster.

Byta namn på ett förinställt mönster

1. Välj det mönster som du vill byta namn på och välj Döp om mönster på panelmenyn.
2. Ge mönstret ett nytt namn och klicka på OK.

Ta bort ett förinställt mönster

- Gör något av följande:
  - Välj det mönster som du vill ta bort och välj Ta bort mönster på panelmenyn.
  - Håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac), peka på ett mönster (pekaren förvandlas till en sax) och klicka.

Mönstret tas endast bort från den grupp som visas. För att visa biblioteket på nytt ska du läsa Läsa in ett bibliotek med mönster.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Måla stiliserade penseldrag med konsthändelsepenseln

Med konsthändelsepenseln målar du med stiliserade drag med de inställningar som gäller för ett visst händelseläge eller en fixering. Genom att experimentera med olika inställningar för stil, storlek och tolerans kan du simulera texturerna i måleri med olika typer av färger och tekniker.

På samma sätt som för händelsepenseln används ett visst händelseläge eller en viss fixering som källdata för konsthändelsepenseln. Med händelsepenseln återskapar du angivna källdata, medan du med konsthändelsepenseln använder dessa data tillsammans med andra alternativ som du anger för att skapa olika färgtyper och tekniker.

Du kan skapa olika visuella effekter genom att experimentera med olika filter eller genom att fylla en bild med en enhetlig färg innan du använder konsthändelsepenseln. Prova även att öka storleken på bilden 4 gånger för att mjuka upp detaljerna.

Exempel på hur du använder konsthändelsepenseln
***A.** Original **B.** Använda liten pensel **C.** Använda stor pensel*

1. Klicka på det läge eller den fixering i den vänstra kolumnen på panelen Händelser som du vill använda som källa för konsthändelsepenseln. En penselikon visas bredvid källhändelseläget.
2. Välj verktyget Konsthändelsepensel .
3. Gör följande i alternativfältet:
   - Välj en pensel i penselförinställningsväljaren och ange penselalternativ. (Se Välj en förinställd pensel.)
   - Välj ett blandningsläge på menyn Läge. (Se Blandningslägen.)
   - Välj ett alternativ för penseldragens form på menyn Stil.
   - Ange ett värde i Område för storleken på det område som ska täckas av penseldragen. Ju större storlek, desto större område och fler antal penseldrag.
   - Begränsa områdena där penseldrag kan användas genom att ange ett värde för Tolerans. Med ett lågt toleransvärde kan du skapa ett obegränsat antal penseldrag var som helst i bilden. Med ett högt toleransvärde begränsar du penseldragen till områden som avviker i hög grad från färgen i källäget eller fixeringen.
4. Måla genom att klicka och dra i bilden.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SR Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Måla med blandpenseln

Måla med blandpenseln

Blandpenseln simulerar verkliga målningstekniker så att du till exempel kan blanda färger på målarduken, kombinera färger på en pensel och måla med varierande fuktighet i ett penseldrag.

Blandpenseln har två färgkällor: en reservoar och en tillfällig källa. Reservoaren innehåller den slutgiltiga nyans som läggs på arbetsytan och har större kapacitet. Den tillfälliga källan hämtar endast färg från arbetsytan. Dess innehåll blandas kontinuerligt med arbetsytans färger.

En demonstrationsvideo om hur du använder blandpenseln finns på www.adobe.com/go/lrvid5001_ps_se

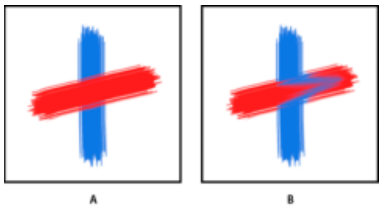
1. Välj verktyget Blandpensel . (Du kan behöva klicka och hålla ned standardpenseln innan blandpenseln visas.)
2. Du läser in färg i reservoaren genom att trycka på Alt och klicka på arbetsytan. Eller välj en förgrundsfärg.

   När du läser in färg från arbetsytan så återspeglar penselspetsen eventuell färgvariation i det område som provet kommer ifrån. Om du föredrar enfärgade penselspetsar väljer du Läs endast in enfärgade färger på snabbmenyn Läs in i alternativfältet.
3. Välj en pensel från panelen Penselförinställningar. Se Välj en förinställd pensel.
4. Ange verktygsalternativ i alternativfältet. Vanliga alternativ finns i Alternativ för målarverktyg. Här nedan följer information om alternativ som är specifika för blandpenseln:

   Aktuell färgruta för inläsning av penslar Fyll penseln med reservoarens färg genom att klicka på Läs in pensel på popup-panelen, eller ta bort färg från penseln genom att klicka på Skölj pensel. Välj automatisk påfyllning eller Gör rent om penseln ska fyllas på och sköljas automatiskt efter varje drag.

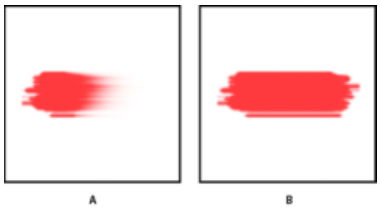
   Förinställd snabbmeny Använder vanliga kombinationer av inställningar för fuktighet, inläsning och blandning.

   Väta Styr hur mycket färg penseln tar upp från arbetsytan. Högre inställningar ger längre penseldrag.



Ökning av färgens fuktighet
***A.** 0 % **B.** 100 %*

   Fyllning Anger hur mycket färg som ska fyllas på i reservoaren. Vid låga inläsningsnivåer torkar penseldragen snabbare.



Ökning av inläsningsnivån
***A.** 1 % **B.** 100 %*

   Blandning Styr proportionerna mellan arbetsytans färg och reservoarens färg. Vid 100 % tas all färg upp från arbetsytan. Vid 0 % tas all färg från reservoaren. (Inställningen för fuktighet bestämmer dock även fortsättningsvis hur färgerna ska blandas på arbetsytan.)

   Prova alla lager Hämtar arbetsytans färg från alla synliga lager.
5. Gör något eller några av följande:

- Måla genom att dra i bilden.
- Om du vill rita en rak linje klickar du på en startpunkt i bilden. Håll sedan ned Skift, och klicka på en slutpunkt.
- När du använder penselverktyget som en airbrushspruta bygger du upp färg genom att hålla ned musknappen utan att dra.

Fler hjälpavsnitt

Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Måla med ett mönster

Ange följande i alternativfältet. De alternativ som finns tillgängliga varierar efter verktyg.

Måla med ett mönster

Högst upp

Med verktyget Mönsterstämpel kan du måla med ett mönster. Du kan välja ett mönster från mönsterbiblioteken eller skapa egna mönster.

1. Välj verktyget Mönsterstämpel .
2. Välj en pensel från panelen Penselförinställningar. Se Välj en förinställd pensel.
3. Ange verktygsalternativ för läge, opacitet etc. i alternativfältet. Läs Alternativ för målarverktyg.
4. Markera Justerad i alternativfältet om du vill behålla kontinuiteten i mönstret med din ursprungliga startpunkt, även om du släpper musknappen och sedan fortsätter att måla. Avmarkera Justerad om du vill starta om mönstret varje gång du slutar och börjar måla.
5. Välj ett mönster på popup-panelen Mönster i alternativfältet.
6. Markera Impressionistisk om du vill använda mönstret med en impressionistisk effekt.
7. Måla med mönstret genom att dra i bilden.

Fler hjälpavsnitt

Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Rita eller måla med en skrivplatta

Ändra penselstorlek och opacitet med ritstiftstryck

Om du arbetar med ett digitalt ritbord (till exempel ett Wacom®-ritbord) kan du styra målarverktygen med ritstiftstryck, vinkel, rotation eller med stifthjulet.

1. Markera penseln , pennan eller något annat målarverktyg.
2. Gör något av följande i alternativfältet:
   - Klicka på storleksknappen för styrning av tryck på ritbordet .
   - Klicka på knappen för styrning av opacitet på ritbordet .

   Obs! *Välj Fönster > Penslar för att komma till flera kontroller som kan styra vinkel, flöde, spridning, texturdjup och rundhet för ett penseldrag beroende på ritstiftstrycket.*

Fler hjälpavsnitt

Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

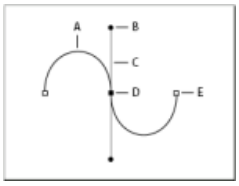
Redigera banor

Bansegment, komponenter och punkter
Markera en bana
Ändra ordning på banor
Duplicera banor
Justera bansegment
Lägga till eller ta bort ankarpunkter
Konvertera utjämningspunkter till hörnpunkter
Justera bankomponenter

Bansegment, komponenter och punkter

Högst upp

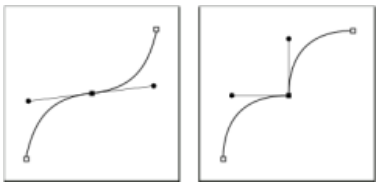
En bana består av ett eller flera raka eller böjda segment. *Ankarpunkter* markerar bansegmentens ändpunkter. På kurvsegment har varje markerad fästpunkt en eller två *riktningslinjer* som avslutas med en *riktningspunkt*. Riktningslinjernas och riktningspunkternas läge bestämmer storleken och formen på kurvsegmentet. Genom att flytta de här elementen ändrar du formen på banans kurvor.



En bana
***A.** Kurvlinjesegment **B.** Riktningspunkt **C.** Riktningslinje **D.** Markerad fästpunkt **E.** Avmarkerad fästpunkt*

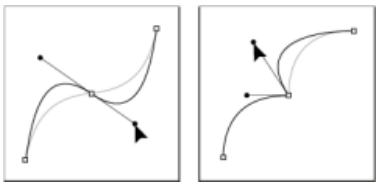
En bana kan vara *stängd*, d.v.s. sakna början och slut (exempel: en cirkel), eller *öppen*, med tydliga *ändpunkter* (exempel: en våglinje).

Jämna kurvor ansluts via fästpunkter som kallas *utjämnade punkter.*Skarpt böjda banor ansluts via *hörnpunkter.*



Utjämnad punkt och hörnpunkt

När du flyttar en riktningslinje till en utjämnad punkt justeras kurvsegmenten på båda sidor om punkten samtidigt. När du flyttar riktningslinjen för en hörnpunkt justeras däremot endast kurvan som finns på samma sida om punkten som riktningslinjen.



Justera en utjämnad punkt och en hörnpunkt

En bana behöver inte vara en enda serie med segment. Den kan innehålla flera tydliga och separata *bankomponenter.* Varje form i ett formlager är en bankomponent som beskrivs i lagrets urklippsbana.

Enskilda markerade bankomponenter

Högst upp

Markera en bana

Om du markerar en bankomponent eller ett bansegment visas alla fästpunkter för den markerade delen, dvs. även alla riktningslinjer och riktningspunkter, om det markerade segmentet är en kurva. Riktningshandtag visas som fyllda cirklar, markerade fästpunkter visas som fyllda fyrkanter och de fästpunkter som inte är markerade som tomma fyrkanter.

1. Gör något av följande:

   - Om du vill markera en bankomponent (t.ex. en form i ett formlager) väljer du verktyget Banmarkering och klickar någonstans i bankomponenten. Om en bana består av flera bankomponenter markeras endast bankomponenten under pekaren.
   - Om du vill markera ett bansegment väljer du verktyget Direktmarkering och klickar på någon av segmentets ankarpunkter, eller drar markeringsramen över en del av segmentet.

   Markera segment genom att dra en markeringsram.

2. Om du vill markera ytterligare bankomponenter eller segment väljer du först verktyget Banmarkering eller verktyget Direktmarkering. Håll sedan ned Skift medan du väljer ytterligare banor eller segment.

   När du har valt direktmarkeringsverktyget kan du markera hela banan eller bankomponenten genom att hålla ned Alt och klicka inuti banan. Du kan aktivera direktmarkeringsverktyget när något annat verktyg är valt genom att peka på en fästpunkt och trycka på Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS).

Markera flera banor | Photoshop CC

Du kan markera flera banor på samma lager eller över olika lager.

1. Gör något av följande för att synliggöra banorna på panelen Bana:

   - Håll ned Skift och klicka om du vill markera flera intilliggande banor.
   - Håll ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klicka om du vill markera bilder som inte är placerade intill varandra.

2. Välj verktygen Banmarkering eller Direktmarkering och gör något av följande:

   - Dra över segmenten.
   - Håll ned Skift och klicka på banorna.

3. Om du vill markera ytterligare bankomponenter eller segment väljer du först verktyget Banmarkering eller verktyget Direktmarkering. Håll sedan ned Skift-tangenten medan du väljer ytterligare banor eller segment.

   Obs! *Du kan välja att arbeta med banor i isoleringsläget. Om du endast vill isolera det lager som har en bana dubbelklickar du på det med ett markeringsverktyg när banan är aktiv. Du kan också isolera ett eller flera lager med menyobjektet Markera/isolera lager eller genom att ange Lagerfiltrering som Markerad.*

   Du kan gå ur isoleringsläget på flera sätt, till exempel genom att:

   - *Inaktivera Lagerfiltrering*
   - *Växla Lagerfiltrering till något annat än Markerad*
   - *Dubbelklicka bort från en bana med banmarkeringsverktygen*

Ändra ordning på banor

Högst upp

Du kan ändra ordningen på sparade banor som inte är en form, typ eller vektormask i panelen Banor.

- Dra banan till den plats där du vill ha den på panelen Bana. I Photoshop CC kan du markera och dra flera banor samtidigt.

Duplicera banor

Högst upp

1. Markera banan som du vill duplicera i panelen Bana. I Photoshop CC kan du markera flera banor.
2. Gör något av följande:
   - Håll ned Alt (Windows) och dra banan.
   - Markera Duplicera bana i panelmenyn.

Justera bansegment

Högst upp

Du kan redigera ett bansegment när du vill. Du redigerar inte befintliga segment på exakt samma sätt som du skapar nya. Tänk på följande när du redigerar segment:

- Om en fästpunkt kopplar samman två segment, ändras alltid båda segmenten om du flyttar fästpunkten.
- När du ritar med ritstiftsverktyget kan du tillfälligt aktivera direktmarkeringsverktyget så att du kan justera segment som du redan har ritat. Tryck bara på Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) när du ritar.
- När du ritar en övergångspunkt med ritstiftsverktyget ändras riktningslinjens längd på båda sidor om punkten om du drar riktningspunkten. Om du redigerar en befintlig övergångspunkt med direktmarkeringsverktyget ändras emellertid riktningslinjens längd bara på den sida som du drar.

Flytta raka segment

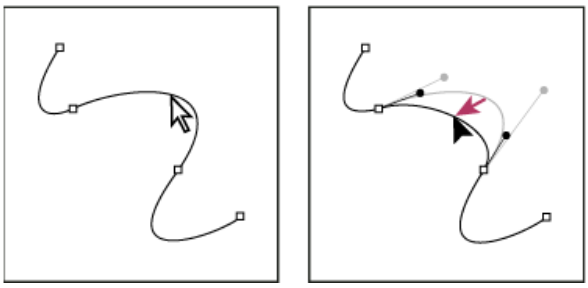
1. Välj verktyget Direktmarkering och markera det segment som du vill flytta.
2. Dra segmentet till önskad plats.

Ändra längden eller vinkeln på raka segment

1. Välj verktyget Direktmarkering och markera en fästpunkt i det segment som du vill ändra.
2. Dra fästpunkten till önskad plats. Skift-dra om du vill begränsa justeringen till multipler av 45 grader.

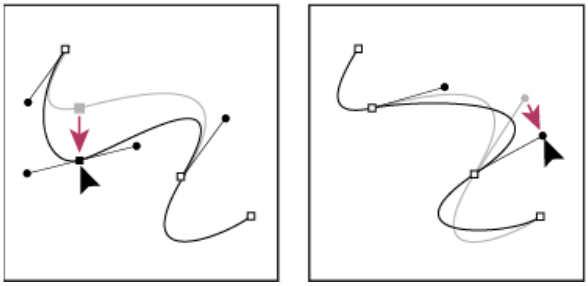
Ändra plats eller form på böjda segment

1. Använd verktyget Direktmarkering och markera ett böjt segment eller en fästpunkt i någon ände av det böjda segmentet. Riktningslinjer visas om sådana finns. (Vissa böjda segment har bara en riktningslinje)
2. Gör något av följande:
   - Om du vill justera segmentets läge drar du segmentet. Skift-dra om du vill begränsa justeringen till multipler av 45 grader.



Markera kurvsegmentet genom att klicka. Justera sedan kurvan genom att dra.

   - Om du vill justera segmentets form på båda sidor av en markerad fästpunkt drar du fästpunkten eller riktningspunkten. Skift-dra om du vill begränsa flyttningen till multipler av 45 grader.



Dra fästpunkten eller riktningspunkten.

Obs! *Om du justerar ett bansegment i Photoshop CC eller CS6 justeras även de relaterade segmenten, vilket gör att du enkelt kan förändra banformer. Om du endast vill redigera segment mellan markerade ankarpunkter, som i tidigare versioner av Photoshop, så väljer du Begränsa möjlighet att dra bana i alternativfältet.*

Obs! *Du kan också omforma ett segment eller en fästpunkt, t.ex. skala eller rotera dem.*

Ta bort ett segment

1. (Valfritt) Välj verktyget Lägg till fästpunkt om du skapar en öppning i en stängd bana, och lägg till två punkter där du vill att öppningen ska vara.
2. Välj verktyget Direktmarkering och markera det segment som du vill ta bort.
3. Tryck på Backsteg (Windows) eller Delete (Mac OS) om du vill ta bort det markerade segmentet. Om du trycker på Backsteg eller Del en gång till tas resten av banan bort.

Ta bort riktningslinjen för en fästpunkt

- Klicka på fästpunkten på riktningslinjen med hjälp av verktyget Konvertera fästpunkt.

Utjämningspunkten blir en hörnpunkt. Mer information finns i Konvertera utjämningspunkter till hörnpunkter.

Förlänga en öppen bana

1. Välj ritstiftet och placera pekaren över slutpunkten på den öppna bana som du vill utöka. Pekaren ändras när den placeras mitt över slutpunkten.
2. Klicka på slutpunkten.
3. Gör något av följande:
   - Om du vill skapa en hörnpunkt placerar du verktyget Ritstift där det nya segmentet ska sluta och klickar. Om du utökar en bana som slutar med en utjämningspunkt böjs det nya segmentet efter den befintliga riktningslinjen.
   - Om du vill skapa en mjuk punkt placerar du verktyget Ritstift där det nya kurvsegmentet ska sluta och drar.

Koppla samman två öppna banor

1. Välj ritstiftsverktyget och placera pekaren över slutpunkten på den öppna bana som du vill koppla ihop med en annan bana. Pekaren ändras när den placeras mitt över slutpunkten.
2. Klicka på slutpunkten.
3. Gör något av följande:
   - Om du vill ansluta banan till en annan öppen bana klickar du på en slutpunkt på den andra banan. När du har placerat ritstiftet över slutpunkten för den andra banan visas en liten sammanfogningssymbol bredvid pekaren.
   - Om du vill koppla ihop en ny bana med en befintlig bana ritar du den nya banan nära den befintliga banan och flyttar ritstiftsverktyget till den befintliga banans (omarkerade) slutpunkt. Klicka på slutpunkten när den lilla sammanfogningsikonen visas bredvid pekaren.

Flytta eller finjustera fästpunkter eller segment med hjälp av tangentbordet

1. Markera fästpunkten eller bansegmentet.
2. Klicka på eller håll ned någon av piltangenterna på tangentbordet för att flytta fästpunkten eller bansegmentet 1 pixel i taget i pilens riktning.

Håll ned Skift och piltangenten om du vill flytta 10 pixlar i taget.

Högst upp

Lägga till eller ta bort ankarpunkter

Genom att lägga till fler fästpunkter får du större kontroll över en bana. Du kan också förlänga en öppen bana. Du bör emellertid inte lägga till fler punkter än nödvändigt. En bana med färre punkter är enklare att redigera, visa och skriva ut. Du kan minska en banas komplexitet genom att ta bort punkter som inte behövs.

Verktygslådan innehåller tre verktyg som du kan använda för att lägga till eller ta bort punkter: verktyget Ritstift , verktyget Lägg till fästpunkt och verktyget Ta bort fästpunkt .

Ritstiftsverktyget förvandlas som standard till verktyget Lägg till fästpunkt när du placerar det över en markerad bana, eller till verktyget Ta bort fästpunkt när du placerar det över en fästpunkt. Du måste välja Lägg till/ta bort automatiskt i alternativfältet om du vill att ritstiftsverktyget automatiskt ska förvandlas till verktyget Lägg till fästpunkt eller Ta bort fästpunkt.

Du kan markera och redigera flera banor samtidigt. Du kan också ändra form på en bana när du lägger till fästpunkter genom att klicka och dra allt eftersom du lägger till fästpunkterna.

Obs! *Använd inte tangenterna Delete eller Backsteg, eller kommandona Redigera > Klipp ut eller Redigera > Radera för att ta bort fästpunkter. Dessa tangenter och kommandon tar bort punkten och linjesegmenten som är kopplade till punkten.*

Lägga till eller ta bort ankarpunkter

1. Markera banan som du vill ändra.
2. Välj ritstiftsverktyget, verktyget Lägg till fästpunkt eller verktyget Ta bort fästpunkt.
3. Om du vill lägga till en ankarpunkt placerar du pekaren över ett bansegment och klickar. Om du vill ta bort en ankarpunkt placerar du pekaren över den och klickar.

Inaktivera eller tillfälligt åsidosätta automatisk växling till och från ritstiftsverktyget

Du kan inaktivera funktionen för automatisk växling av ritstiftsverktyget till verktyget Lägg till fästpunkt eller verktyget Ta bort fästpunkt. Det här är användbart om du vill starta en ny bana över en befintlig bana.

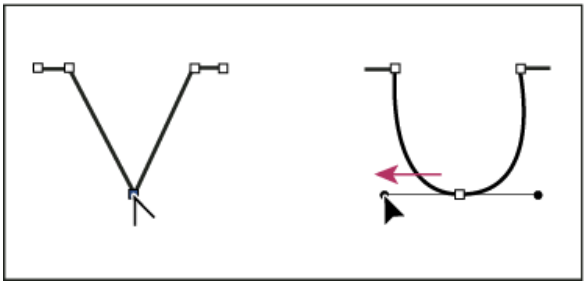
- I Photoshop avmarkerar du Lägg till/ta bort automatiskt i alternativfältet.

Högst upp

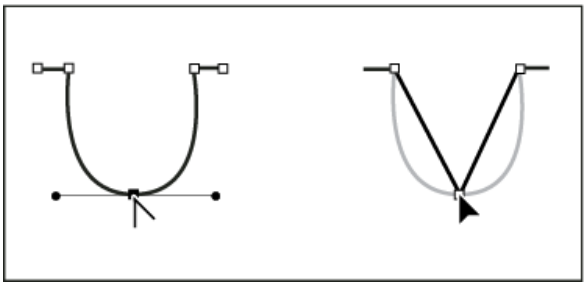
Konvertera utjämningspunkter till hörnpunkter

1. Markera banan som du vill ändra.
2. Markera verktyget Konvertera punkt eller använd ritstiftet och håll ned Alt.

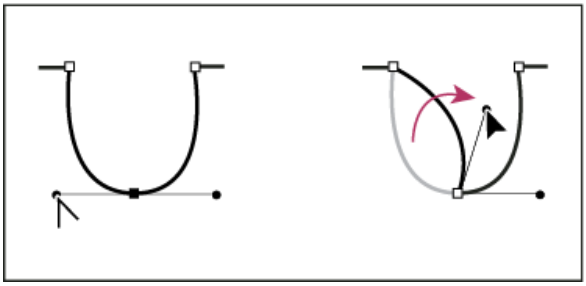
   Obs! *Om du vill aktivera verktyget Konvertera punkt när direktmarkeringsverktyget är valt pekar du på en fästpunkt och trycker på Ctrl+Alt.*
3. Placera verktyget Konvertera punkt över den fästpunkt du vill konvertera och gör sedan något av följande:
   - Om du vill konvertera en hörnpunkt till en utjämningspunkt drar du bort från hörnpunkten så att riktningslinjer visas.

     Skapa en övergångspunkt genom att dra en riktningspunkt från hörnpunkten
   - Om du vill konvertera en övergångspunkt till en hörnpunkt utan riktningslinjer klickar du på övergångspunkten.

     Skapa en hörnpunkt genom att klicka på en övergångspunkt
   - Om du vill konvertera en hörnpunkt till en hörnpunkt med oberoende riktningslinjer drar du först ut en riktningspunkt från ett hörn så att en utjämningspunkt med riktningslinjer skapas. Släpp bara musknappen (släpp inte någon tangent som du har tryckt ned för att aktivera verktyget Konvertera fästpunkt) och dra en av riktningspunkterna.
   - Om du vill konvertera en övergångspunkt till en hörnpunkt med oberoende riktningslinjer, drar du valfri riktningspunkt.



Konvertera en övergångspunkt till en hörnpunkt

Högst upp

Justera bankomponenter

Du kan flytta en bankomponent (t.ex. en form i ett formlager) vart du vill i bilden. Du kan kopiera komponenter inom en bild eller mellan två Photoshop-bilder. Med hjälp av verktyget Banmarkering kan du lägga samman överlappande komponenter till en enda komponent. Du kan flytta, ändra formen på, kopiera och ta bort alla vektorobjekt, vare sig de beskrivs av en sparad bana, en arbetsbana eller en vektormask.

Du kan också använda kommandona Kopiera och Klistra in om du vill duplicera vektorobjekt mellan en Photoshop-bild och en bild i ett annat program, t.ex. Adobe Illustrator.

Ändra överlappningsläge för den markerade bankomponenten

1. Använd verktyget Banmarkering och dra en markeringsram runt befintliga banområden.
2. I Photoshop CC och CS6 markerar du ett formområdesalternativ i listrutan Banåtgärder i alternativfältet, och i CS5 markerar du ett formområdesalternativ i alternativfältet:

   Kombinera former (CC, CS6) eller Lägg till i formområde (CS5) Lägger till banområdet i överlappande banområden.

   Ta bort från formområde Tar bort banområdet från överlappande banområden.

   Överlappa formområden Begränsar området till överlappningen mellan det markerade banområdet och överlappande banområden.

   Uteslut överlappande formområden Utesluter det överlappande området.

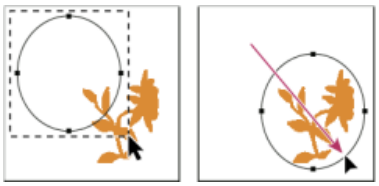
Visa eller dölja en markerad bankomponent

Gör något av följande:

- Välj Visa > Visa > Målbana.
- Välj Visa > Extras. Det här kommandot kan du också använda för att visa eller dölja raster, stödlinjer, markeringskanter, anteckningar och segment.

Flytta en bana eller en bankomponent

1. Klicka på banans namn på panelen Banor och använd verktyget Banmarkering för att markera banan i bilden. Om du vill markera flera bankomponenter håller du ned Skift och klickar på varje bankomponent som du vill markera.
2. Dra banan till dess nya plats. Om du flyttar någon del av en bana utanför arbetsytans gränser är den gömda delen av banan fortfarande tillgänglig.



Dra en bana till en ny plats

Obs! *Om du drar en bana så att flyttningspekaren hamnar över en annan öppen bild kopieras banan till den bilden.*

Ändra form på en bankomponent

1. Klicka på banans namn på panelen Banor och använd verktyget Direktmarkering för att markera en ankarpunkt i banan.
2. Dra punkten eller handtagen till en annan plats.

Lägga samman överlappande bankomponenter

1. Klicka på banans namn på panelen Banor och välj verktyget Banmarkering .
2. Gör följande för att kombinera alla överlappande komponenter till en enda komponent:
   - I Photoshop CC och CS6 väljer du Kombinera formkomponenter i listrutan Banåtgärder i alternativfältet.
   - I CS5 eller tidigare versioner klickar du på Kombinera i alternativfältet.

Kopiera en bankomponent eller bana

Gör något av följande:

- Du kan kopiera en bankomponent samtidigt som du flyttar den genom att klicka på banans namn på panelen Banor och klicka på en bankomponent med verktyget Banmarkering . Håll sedan ned Alt och dra den markerade banan.
- Om du vill kopiera en bana utan att byta namn på den drar du banans namn på panelen Banor till knappen Ny bana längst ned på panelen.
- Om du vill kopiera och byta namn på en bana håller du ned Alt och drar banan på panelen Banor till knappen Ny bana längst ned på panelen. Du kan också markera banan som du vill kopiera och välja Duplicera bana på menyn på panelen Banor. Ange ett nytt namn på banan i dialogrutan Duplicera bana och klicka på OK.
- Om du vill kopiera en bankomponent till en annan bana, markerar du banan eller bankomponenten som du vill kopiera och väljer Redigera> Kopiera. Markera sedan målbanan och välj Redigera > Klistra in.

Kopiera bankomponenter mellan två Photoshop-filer

1. Öppna båda bilderna.
2. I källbilden använder du verktyget Banmarkering för att markera hela banan eller de bankomponenter du vill kopiera.
3. Kopiera bankomponenten på något av följande sätt:
   - Dra bankomponenten från källbilden till målbilden. Bankomponenten kopieras till den aktiva banan på panelen Banor.
   - Klicka på banans namn på panelen Banor i källbilden och välj Redigera > Kopiera. Välj Redigera > Klistra in i målbilden. Du kan även använda den här metoden när du vill kombinera banor i samma bild.
   - Om du vill klistra in bankomponenten i målbilden väljer du bankomponenten i källbilden och väljer Redigera > Kopiera. Välj Redigera > Klistra in i målbilden.

Radera en bankomponent

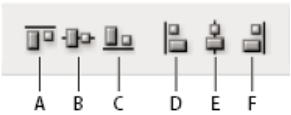
1. Klicka på banans namn på panelen Banor och klicka på en bankomponent med verktyget Banmarkering .
2. Ta bort den markerade bankomponenten genom att trycka på Backsteg (Windows) eller Delete (Mac OS).

Justera och fördela bankomponenter

Du kan justera och fördela bankomponenter som beskrivs i en enda bana. Du kan t.ex. justera de vänstra kanterna av flera former inom ett enstaka lager eller fördela flera komponenter i en arbetsbana längs deras vågräta mittpunkter.

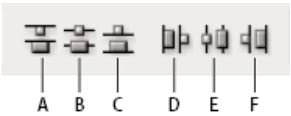
Obs! *Om du vill justera former som finns på separata lager använder du verktyget Flytta.*

- För att justera komponenter använder du verktyget Banmarkering för att välja de komponenter du vill justera. I Photoshop CC och CS6 markerar du ett alternativ från listrutan Banjustering i alternativfältet, och i CS5 markerar du ett justeringsalternativ i alternativfältet.



Justeringsalternativ

- Välj minst tre komponenter du vill fördela för att fördela komponenter. I Photoshop CC och CS6 markerar du ett alternativ från listrutan Bandisposition i alternativfältet och i CS5 markerar du ett distributionsalternativ i alternativfältet.



Fördelningsalternativ

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

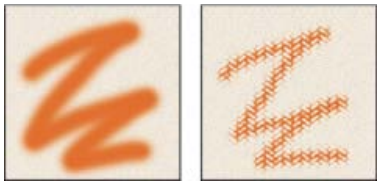
Skapa texturerad pensel

Alternativ för texturerad pensel
Kopiera texturer mellan verktyg
Dubbelpenslar

Alternativ för texturerad pensel

Högst upp

I en texturpensel används ett mönster för att skapa penseldrag som ser ut som om de är målade på en arbetsyta med en viss textur.



Penseldrag utan textur (vänster) och med textur (höger)

Klicka på mönsterprovet och välj ett mönster på popup-panelen. Ange ett eller flera av följande alternativ:

Invertera Inverterar de höga och låga punkterna i texturen med utgångspunkt i tonerna i mönstret. När du markerar Invertera tolkas de ljusaste områdena i mönstret som låga punkter i texturen och får därför minst färg. De mörkaste områdena i mönstret blir de höga punkterna i texturen och får därmed mest färg. När du avmarkerar Invertera får de ljusaste områdena mest färg, och de mörkaste får minst färg.

Skala Anger mönstrets skala. Ange ett värde i procent av mönstrets storlek eller dra reglaget.

Texturera varje spets Använder den valda texturen individuellt till varje penselavtryck i ett penseldrag i stället för till penseldraget som helhet (ett penseldrag består av många penselavtryck som används kontinuerligt när du drar penseln). Du måste markera det här alternativet för att göra variationsalternativen för Djup tillgängliga.

Läge Anger det blandningsläge som används för att kombinera penseln och mönstret. (Läs Blandningslägen.)

Djup Anger hur djupt färgen tränger in i texturen. Ange ett tal eller använd skjutreglaget för att ange ett värde. Vid 100 % får de låga punkterna i texturen ingen färg. Vid 0 % får alla punkter i texturen samma mängd färg, vilket gör att mönstret göms.

Minsta djup Anger det minsta djup som färg kan tränga in till när Djupkontroll har inställningen Tona, Ritstiftstryck, Ritstiftslutning eller Stift-hjul och Texturera varje spets är markerat.

Djupdarr och Kontroll Anger hur djupet varierar när Texturera varje spets är markerat. Om du vill ange den maximala spridningen anger du ett värde. Ange hur du vill styra djupvariationen för penselavtryck genom att välja ett alternativ på snabbmenyn Kontroll:

Av Anger ingen kontroll över djupvariationen för penselavtryck.

Tona Tonar från procentvärdet för djupdarr till procentvärdet för minsta djup under ett visst antal steg.

Ritstiftstryck, Ritstiftslutning, Stift-hjul, Rotation Varierar djupet baserat på ritstiftstrycket, ritstiftslutningen, placeringen av ritstiftets miniatyrhjul eller ritstiftets rotation.

Kopiera texturer mellan verktyg

Högst upp

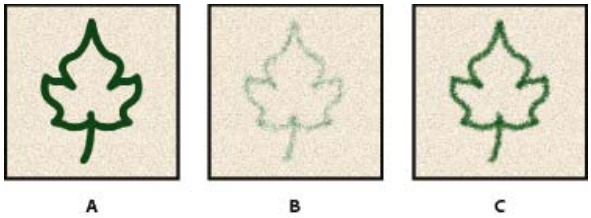
När du anger en textur för det aktuella verktyget kan du kopiera texturens mönster och skala till alla verktyg som stöder texturer. Du kan t.ex. kopiera det aktuella texturmönstret och skalan för penselverktyget till ritstifts-, klonstämpel-, mönsterstämpel-, händelsepensel-, konsthändelsepensel-, suddgummi-, skugg-, efterbelysnings- och svampverktyget.

- Välj Kopiera textur till andra verktyg i panelmenyn Penslar.

Dubbelpenslar

Högst upp

I en dubbelpensel används två spetsar för att skapa penselavtryck. Den andra penseltexturen används i penseldraget för den primära penseln, och endast de områden där båda penseldragen överlappar varandra målas. Ange alternativ för den primära spetsen i avsnittet för penselspetsfomer på panelen Penslar. Välj en andra penselspets i avsnittet Dubbelpensel på panelen Penslar och ange något av följande alternativ.



***A.** Penseldrag med primär penselspets (hård rund 55). **B.** Penseldrag med sekundär penselspets (gräs). **C.** Penseldrag med dubbelpensel (båda används).*

Läge Väljer ett blandningsläge som ska användas när penselavtryck från den primära och den sekundära spetsen kombineras. (Läs Blandningslägen.)

Diameter Styr storleken på dubbelspetsen. Ange ett värde i antal pixlar, dra skjutreglaget eller klicka på Använd provstorlek om du vill använda den ursprungliga diametern på penselspetsen. (Alternativet Använd provstorlek är endast tillgängligt om du skapade penselspetsens form genom att ta prov på pixlar i en bild.)

Mellanrum Styr avståndet mellan dubbelspetsens penselavtryck i ett penseldrag. Ange ett mellanrumsvärde i procent av spetsens diameter eller dra reglaget.

Punktdiagram Anger hur dubbelspetsens penselavtryck fördelas i ett penseldrag. När Båda axlar är markerat fördelas dubbelspetsens penselavtryck radiellt. När Båda axlar är avmarkerat fördelas dubbelspetsens penselavtryck vinkelrätt i förhållande till penseldragets riktning. Om du vill ange maximal spridning i procent anger du ett tal eller använder skjutreglaget för att ange ett värde.

Antal Anger antalet penselavtryck för dubbelspetsen som används vid varje mellanrumsintervall. Ange ett tal eller använd skjutreglaget för att ange ett värde.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SR Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Lägga till dynamiska element i penslar

Lägga till penseldynamik
Penselalternativ för färgdynamik
Överför penselalternativ

Lägga till penseldynamik

Högst upp

Du kan lägga till (eller ändra) dynamiska element för förinställda penselspetsar med hjälp av alternativen i panelen Penslar. Du kan till exempel ange alternativ som varierar storleken, färgen och opaciteten för penselavtrycken i ett penseldrag.

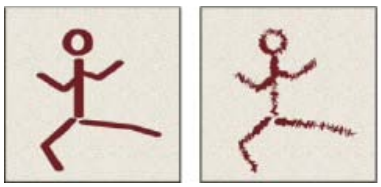
Du arbetar med två komponenter när du lägger till dynamiska element för en pensel:

- Med darrprocentsatser anger du slumpmässigheten i dynamiska element. Vid 0 % ändras inte ett element inom ett penseldrag. Vid 100 % har ett element maximal slumpmässighet.
- Med alternativen på snabbmenyerna Kontroll kan du ange hur du vill styra variationen av dynamiska element. Du kan välja att inte styra variationen av ett element, att tona ett element under ett visst antal steg eller att variera ett element efter ritstiftstryck, ritstiftslutning, placering av ritstiftets miniatyrhjul eller pennrotation.

Obs! *Pennkontroller är endast tillgängliga när du använder en tryckkänslig digitaliseringsplatta, till exempel en Wacom-platta, och pennor som stöds (för rotationskontroll och miniatyrhjul). Om du väljer en pennkontroll men inte har installerat någon platta, eller använder en penna som saknar kontrollfunktionen, visas en varningsikon.*

Penselformens dynamik

Formdynamik styr penselavtryckens variation i ett penseldrag.



Penseldrag utan formdynamik och med formdynamik

Storleksdarr och Kontroll Anger hur penselavtryckens storlek varierar i ett penseldrag. Mer information finns i Skapa och ändra penslar.

Om du vill ange maximalt procentuellt darr anger du ett tal eller använder skjutreglaget för att ange ett värde. Ange hur du vill styra storleksvariationen för penselavtryck genom att välja ett alternativ på snabbmenyn Kontroll:

Av Anger ingen kontroll över storleksvariationen för penselavtryck.

Tona Tonar storleken på penselavtryck mellan den ursprungliga diametern och den minsta diametern under ett visst antal steg. Varje steg är lika med ett avtryck av penselspetsen. Värdet kan ligga mellan 1 och 9 999. Om du till exempel anger 10 steg tonas penselavtrycket i 10 steg.

Ritstiftstryck, Ritstiftslutning eller Stift-hjul Varierar storleken på penselavtryck mellan den ursprungliga diametern och den minsta diametern baserat på ritstiftstrycket, ritstiftslutningen eller placeringen av ritstiftets miniatyrhjul.

Minsta diameter Anger det minsta procentvärdet som penselavtryckens storlek kan ändras med när Storleksdarr eller Storlekskontroll har aktiverats. Ange ett värde i procent av penselspetsens diameter eller dra reglaget.

Lutningsskala Anger den skalfaktor som används på penselns höjd före rotering när Storlekskontroll har angetts till Ritstiftslutning. Ange ett värde i procent av penselns diameter eller dra reglaget.

Vinkeldarr och Kontroll Anger hur vinkeln på penselavtrycken varierar i ett penseldrag. Om du vill ange det maximala värdet i procent för darr anger du ett värde som är en procentandel av 360 grader. Ange hur du vill styra vinkelvariationen för penselavtryck genom att välja ett alternativ på snabbmenyn Kontroll:

Av Anger ingen kontroll över vinkelvariationen för penselavtryck.

Tona Tonar vinkeln för penselavtryck mellan 0 och 360 grader i ett visst antal steg.

Ritstiftstryck, Ritstiftslutning, Stift-hjul, Rotation Varierar storleken på penselavtryck mellan 0 och 360 grader baserat på ritstiftstrycket, ritstiftslutningen, placeringen av ritstiftets miniatyrhjul eller ritstiftets rotation.

Ursprunglig riktning Utgår från den ursprungliga riktningen för penseldraget för vinkeln för penselavtrycken.

Riktning Utgår från riktningen för penseldraget för vinkeln för penselavtrycken.

Rundhetsdarr och Kontroll Anger hur rundheten för penselavtryck varierar i ett penseldrag. Om du vill ange den maximala procentandelen för darr anger du en procentandel som motsvarar proportionerna mellan penselns tvär- och längdaxlar. Ange hur du vill styra rundhetsvariationen för penselavtryck genom att välja ett alternativ på snabbmenyn Kontroll:

Av Anger ingen kontroll över rundhetsvariationen för penselavtryck.

Tona Tonar rundheten för penselavtryck mellan 100 % och värdet för Minsta rundhet i ett visst antal steg.

Ritstiftstryck, Ritstiftslutning, Stift-hjul, Rotation Varierar rundheten på penselavtryck mellan 100 % och värdet för Minsta rundhet baserat på ritstiftstrycket, ritstiftslutningen, placeringen av ritstiftets miniatyrhjul eller ritstiftets rotation.

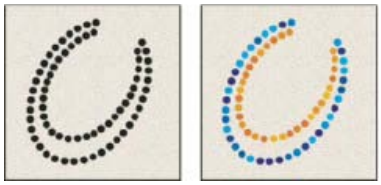
Minsta rundhet Anger minsta rundhet för penselavtryck när Rundhetsdarr eller Rundhetskontroll har aktiverats. Anger en procentandel som visar förhållandet mellan penselns tvär- och längdaxlar.

Penselprojektion (CC, CS6) Anger att när du ändrar till lutning och rotation när du målar med ett stift så ändras formen på spetsen.

Högst upp

Penselalternativ för färgdynamik

Färgdynamik styr hur färgen ändras inom ett penseldrag.



Penseldrag utan färgdynamik (vänster) och med färgdynamik (höger)

Tillämpa på varje spets Anger ändring av färg vid varje spetsnedsättning i ett penseldrag.

När den är avmarkerad så sker dynamiska förändringar en gång i början av varje penseldrag. Du kan variera färgen mellan penseldrag i stället för i varje enskilt penseldrag.

Förgrunds-/bakgrundsdarr och Kontroll Anger hur färgen varierar mellan förgrundsfärgen och bakgrundsfärgen.

Ange ett procentvärde som färgen kan variera med genom att ange ett tal eller använda skjutreglaget. Ange hur du vill styra färgvariationen för penselavtryck genom att välja ett alternativ på snabbmenyn Kontroll:

Av Anger ingen kontroll över färgvariationen för penselavtryck.

Tona Varierar färgen mellan förgrundsfärgen och bakgrundsfärgen under ett visst antal steg.

Ritstiftstryck, Ritstiftslutning, Stift-hjul, Rotation Varierar färgen mellan förgrundsfärgen och bakgrundsfärgen baserat på ritstiftstrycket, ritstiftslutningen, placeringen av ritstiftets miniatyrhjul eller ritstiftets rotation.

Nyansdarr Anger ett procentvärde med vilket färgnyansen kan variera i ett penseldrag. Ange ett tal eller använd skjutreglaget för att ange ett värde. Ett lägre värde ändrar nyansen utan att avvika nämnvärt från förgrundsfärgens nyans. Ett högre värde ökar skillnaden mellan nyanserna.

Mättnadsdarr Anger ett procentvärde med vilket färgmättnaden kan variera i ett penseldrag. Ange ett tal eller använd skjutreglaget för att ange ett värde. Ett lägre värde ändrar mättnaden utan att avvika nämnvärt från förgrundsfärgens mättnad. Ett högre värde ökar skillnaden mellan mättnadsnivåerna.

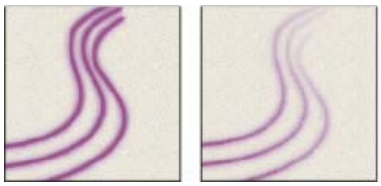
Intensitetsdarr Anger ett procentvärde med vilket färgintensiteten kan variera i ett penseldrag. Ange ett tal eller använd skjutreglaget för att ange ett värde. Ett lägre värde ändrar intensiteten utan att avvika nämnvärt från förgrundsfärgens intensitet. Ett högre värde ökar skillnaden mellan intensitetsnivåerna.

Renhet Ökar eller minskar färgens mättnad. Ange ett tal eller använd skjutreglaget för att ange ett procentvärde mellan –100 och 100. Vid –100 % är färgen fullständigt omättad, och vid 100 % är den fullständigt mättad.

Högst upp

Överför penselalternativ

Med Överför penselalternativ avgör du hur färgen ändras under ett penseldrag.



Penseldrag utan färgdynamik (vänster) och med färgdynamik (höger)

Opacitetsdarr och Kontroll Anger hur färgopaciteten varierar när du målar, upp till (men utan att överskrida) det opacitetsvärde som angetts i alternativfältet. Ange ett procentvärde som opaciteten kan variera med genom att ange ett tal eller använda skjutreglaget. Ange hur du vill styra opacitetsvariationen för penselavtryck genom att välja ett alternativ på snabbmenyn Kontroll:

Av Anger ingen kontroll över opacitetsvariationen för penselavtryck.

Tona Tonar färgens opacitet från opacitetsvärdet i alternativfältet till 0 under det angivna antalet steg.

Ritstiftstryck, Ritstiftslutning eller Stift-hjul Varierar färgens opacitet beroende på ritstiftstrycket, ritstiftslutningen eller placeringen av ritstiftets miniatyrhjul.

Flödesdarr och Kontroll Anger hur färgflödet varierar i ett penseldrag, upp till (men utan att överskrida) det flödesvärde som angetts i alternativfältet.

Ange en procentsats som flödet kan variera med genom att ange ett tal eller använda skjutreglaget. Ange hur du vill styra flödesvariationen för penselavtryck genom att välja ett alternativ på snabbmenyn Kontroll:

Av Anger ingen kontroll över flödesvariationen för penselavtryck.

Tona Tonar färgens flöde från flödesvärdet i alternativfältet till 0 under ett visst antal steg.

Ritstiftstryck, Ritstiftslutning eller Stift-hjul Varierar färgens flöde beroende på ritstiftstrycket, ritstiftslutningen eller placeringen av ritstiftets miniatyrhjul.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SR Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Text

Vissa länkar på den här sidan kanske bara innehåller text på engelska.

Formatera tecken

Markera tecken
Panelen Tecken – översikt
Om dynamiska kortkommandon
Ange textstorlek
Ändra textfärg
Ändra färg på enstaka tecken
Stryka under eller genomstryka text
Använda versaler eller kapitäler
Ange upphöjda eller nedsänkta tecken
Teckenformat | CC, CS6
Specificera standardtypstilar | Endast Creative Cloud

Du kan ange textattribut innan du skriver in tecken eller återställer dem för att ändra utseende på vissa tecken på ett textlager.

Innan du kan formatera enskilda tecken måste du markera dem. Du kan markera ett tecken, ett teckenintervall eller alla tecken i ett textlager.

Markera tecken

Högst upp

1. Markera verktyget Vågrät text eller Lodrät text.
2. Markera textlagret på panelen Lager eller klicka någonstans i textflödet för att välja ett textlager automatiskt.
3. Placera insättningspunkten i texten och gör något av följande:
   - Dra om du vill välja ett eller flera tecken.
   - Klicka i texten och Skift-klicka sedan för att markera en teckenföljd.
   - Välj Markera > Allt för att markera alla tecken på lagret.
   - Markera ett ord genom att dubbelklicka på det. Trippelklicka på en rad för att markera den. Klicka fyra gånger på ett stycke för att markera det. Klicka fem gånger någonstans i texten för att markera alla tecken inom markeringsramen.
   - Om du vill använda piltangenterna för att markera tecken klickar du i texten, håller ned Skift och trycker på höger- eller vänsterpilstangenten. Om du vill använda piltangenterna för att markera ord håller du ned Skift+Ctrl (Windows) eller Skift+Kommando (Mac OS) och trycker på höger- eller vänsterpilstangenten.
4. Om du vill markera alla tecken på ett lager utan att placera insättningspunkten i texten, markerar du textlagret på panelen Lager och dubbelklickar sedan på lagrets textikon.

   Obs! *Textverktyget kommer automatiskt i redigeringsläge när du markerar och formaterar tecken på ett textlager.*

Panelen Tecken - översikt

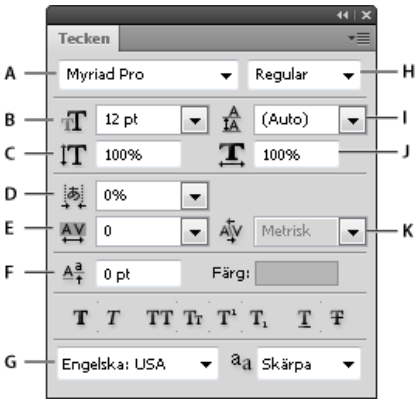
Högst upp

På panelen Tecken finns alternativ för formatering av tecken. Vissa formateringsalternativ finns också i alternativfältet.

Öppna panelen Tecken genom att göra något av följande:

- Välj Fönster > Tecken eller klicka på panelfliken Tecken om panelen visas men inte är aktiv.
- Markera ett textverktyg och klicka på panelknappen i alternativfältet.

  Ställ in ett alternativ på panelen Tecken genom att välja ett värde på snabbmenyn till höger om alternativet. För alternativ med numeriska värden kan du också ange upp- och nedpilarna eller också kan du redigera värdet direkt i textrutan. När du redigerar ett värde direkt trycker du på Retur om du vill tillämpa värdet, Skift+Retur om du vill tillämpa värdet och sedan markera det eller Tabb om du vill tillämpa värdet och gå vidare till nästa textruta på panelen.



Panelen Tecken
***A.** Teckensnittsfamilj **B.** Teckensnittsstorlek **C.** Lodrät skala **D.** Ställa in Tsume-alternativ **E.** Spårning **F.** Baslinjeförskjutning **G.** Språk **H.** Teckensnittstil **I.** Radavstånd **J.** Vågrät skala **K.** Kerning*

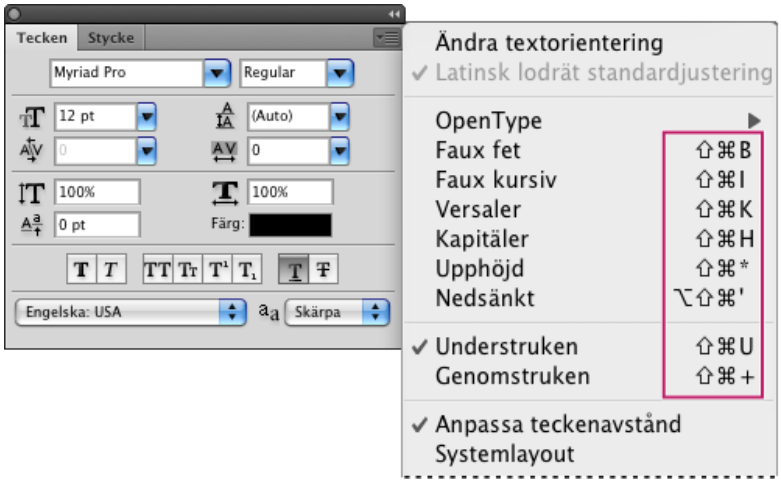
***Obs!** Du måste markera Visa asiatiska textalternativ i textinställningarna om du vill att alternativet för tsume ska visas på panelen Tecken.*

Fler kommandon och alternativ finns på panelmenyn Tecken. Om du vill använda den här menyn klickar du på triangeln på panelens övre, högra hörn.

Högst upp

Om dynamiska kortkommandon

Dynamiska kortkommandon är kortkommandon som bara är tillgängliga när du skriver punkt- eller stycketext, när text är markerat eller när textmarkören är i texten. De dynamiska kortkommandona visas på panelmenyn Tecken när de är tillgängliga. Dynamiska kortkommandon är tillgängliga för teckensnittsalternativ som t.ex. Faux fet, Faux kursiv, Versaler, Kapitäler, Upphöjd, Nedsänkt, Understruken och Genomstruken.



Dynamiska kortkommandon visas bara på panelmenyn Tecken när du skriver in punkt- eller stycketext, när text är markerad eller när textmarkören är i texten.

Högst upp

Ange textstorlek

Teckenstorleken avgör hur stor texten blir på bilden.

Standardmåttenheten för tecken är *punkter*. En PostScript-punkt är lika med 1/72 tum på en bild med upplösningen 72 ppi. Du kan dock växla mellan att använda PostScript-punkter och traditionella definitioner av punktstorlek. Du kan ändra standardmåttenheten för tecken under Enheter och Linjaler i dialogrutan Inställningar.

Välja textstorlek

- På panelen Tecken eller i alternativfältet skriver du in eller väljer ett nytt värde för storlek .

  Om du vill använda en alternativ måttenhet skriver du enheten (tum, cm, pt, px eller pica) efter värdet i textrutan Teckenstorlek.

  Ändra måttenheten för text genom att välja Redigera > Inställningar > Enheter & linjaler (Windows) eller Photoshop > Inställningar > Enheter & linjaler (Mac OS) och sedan välja en enhet på menyn Typ.

Definiera enhet för punktstorlek

1. Välj Redigera > Inställningar > Enheter & linjaler (Windows) eller Photoshop > Inställningar > Enheter & linjaler (Mac OS).
2. Om du vill ändra punkt/pica-storlek markerar du något av följande alternativ:

   PostScript (72 punkter/tum) Ställer in en enhetsstorlek som går att använda vid utskrifter på PostScript-enheter.

   Traditionell (72,27 punkter/tum) Använder 72,27 ppi, som vanligtvis används vid utskrifter.
3. Klicka på OK.

Högst upp

Ändra textfärg

Den text du skriver återges i samma förgrundsfärg. Du kan dock ändra färgen före eller efter det att du har skrivit texten. När du redigerar textlager kan du ändra färgen på enskilda, markerade tecken eller på all text i lagret.

- Gör något av följande:
  - Klicka på färgmarkeringsrutan i alternativfältet eller på panelen Tecken och välj en färg med hjälp av Adobe Färgväljaren.
  - Använda kortkommandon för fyllning. Om du vill fylla med förgrundsfärg trycker du på Alt+Backsteg (Windows) eller Alt+Delete (Mac OS), och om du vill fylla med bakgrundsfärg trycker du på Ctrl+Backsteg (Windows) eller Kommando+Delete (Mac OS).
  - Använd en lagerstil för övertäckning på textlagret för att lägga en färg, en övertoning eller ett mönster ovanpå den befintliga färgen. Du kan inte använda en övertäckningslagerstil selektivt, eftersom den påverkar alla tecken i textlagret.
  - Klicka på färgmarkeringsrutan för förgrundsfärg i verktygslådan och välj en färg med hjälp av Adobe Färgväljaren. Klicka på en färg på panelen Färg eller panelen Färgrutor. Om du vill använda den här metoden när du ändrar färgen på ett befintligt textlager, måste du först markera tecknen på lagret.

Högst upp

Ändra färg på enstaka tecken

1. Välj verktyget Vågrät text .
2. Markera på panelen Lager det lager som innehåller texten.
3. Markera de tecken som du vill förändra i dokumentfönstret.
4. Klicka på färgrutan i alternativfältet överst på arbetsytan.
5. I Adobe Färgväljaren letar du upp det färgområde du vill använda med hjälp av triangelreglagen på färgspektrumstapeln och klickar sedan på den färg du vill använda i färgfältet. Den markerade färgen visas i den övre halvan av färgrutan i Adobe Färgväljaren. Ursprungsfärgen visas i den undre halvan.
6. Klicka på OK. Den nya färgen ersätter ursprungsfärgen i alternativfältet och i de markerade tecknen.

   Obs! *Tecknens nya färg syns inte förrän du avmarkerar dem eller markerar något annat.*

Högst upp

Stryka under eller genomstryka text

Du kan placera ett streck under vågrät text eller till vänster eller höger om lodrät text. Du kan också placera ett streck genom vågrät eller lodrät text. Strecket har alltid samma färg som texten.

- Markera den text som du vill stryka under eller genomstryka.
  - Stryk under vågrät text genom att klicka på knappen Understruken på panelen Tecken.
  - Använd en understrykning till vänster eller höger om en lodrät text genom att välja Understruken vänster eller Understruken höger på panelmenyn Tecken. Du kan använda en understrykning till vänster eller höger, men inte på båda sidorna. En bock markerar att alternativet har valts.

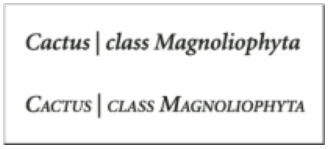
  Obs! *Alternativen Understruken vänster och Understruken höger visas bara på panelmenyn Tecken om ett textlager som innehåller lodrät text är markerat. När du arbetar med en lodrät asiatisk text kan du lägga till en understrykning på ena sidan om textraden.*

  - Lägg till en vågrät linje genom vågrät text eller en lodrät linje genom lodrät text genom att klicka på knappen Genomstruken på panelen Tecken. Du kan också välja Genomstruken på panelmenyn Tecken.

Högst upp

Använda versaler eller kapitäler

Du kan skriva in eller formatera text som stora bokstäver, antingen versaler eller kapitäler. Om du formaterar text som kapitäler kommer de kapitäler som finns i det teckensnittet automatiskt att användas, om det finns några. Om teckensnittet inte har kapitäler skapar Photoshop faux-kapitäler.



Vanliga versala bokstäver (överst) jämförda med kapitäler (nederst)

1. Markera texten som du vill ändra.
2. Gör något av följande:
   - Klicka på knappen Versaler TT eller knappen Kapitäler Tr på panelen Tecken.
   - Välj Versaler eller Kapitäler på panelmenyn Tecken. En bock markerar att alternativet har valts.

Högst upp

Ange upphöjda eller nedsänkta tecken

Upphöjd och *nedsänkt* text (kallas också för *täljare* och *nämnare*) är text vars storlek minskats och som är upphöjd eller nedsänkt i förhållande till teckensnittets baslinje. Om teckensnittet inte har upphöjda eller nedsänkta tecken skapar Photoshop faux-tecken som är upphöjda eller nedsänkta.

1. Markera texten som du vill ändra.
2. Gör något av följande:
   - Klicka på knappen Upphöjd T¹ eller knappen Nedsänkt T₁ på panelen Tecken.
   - Välj Upphöjd eller Nedsänkt på panelmenyn Tecken. En bock markerar att alternativet har valts.

Högst upp

Teckenformat | CC, CS6

Ett teckenformat innehåller formateringsegenskaper och kan användas för tecken, ett stycke eller flera stycken. Du kan skapa teckenformat och använda dem senare.

Välj **Fönster** > **Teckenformat** för att öppna panelen teckenformat.

- Markera texten eller textlagret och klicka på ett teckenformat för att använda teckenformatet.

Textstilar är hierarkiska: Manuella åsidosättningar ersätter tillämpade teckenformat, som i sin tur ersätter tillämpade styckeformat. Med detta hierarkiska tillämpningssätt kan du kombinera effektiviteten i stilar med flexibiliteten att kunna anpassa dina designer.

Se videoöversikten Stycke- och teckenformat i Photoshop CS6 av Julieanne Kost.

Skapa ett teckenformat

1. Markera texten om du vill använda ett nytt format på den befintliga textens formatering.
2. Välj Nytt teckenformat i panelmenyn Teckenformat.

Obs! *Klicka på ikonen Skapa ny stil längst ned på panelen Teckenformat för att skapa en stil utan att först markera en text. Välj ett bildlager, t.ex bakgrunden, om du vill redigera en stil utan att tillämpa den på en text.*

Redigera ett teckenformat

Dubbelklicka på befintliga format för att redigera dem och uppdatera all tillhörande text i det aktuella dokumentet. Om stilformateringen ändras kommer all text som använder stilen att uppdateras till det nya formatet.

Gör följande för att redigera ett teckenformat:

1. Dubbelklicka på en stil på panelen Teckenformat.
2. Om du vill ange formateringsattribut klickar du på en kategori (t.ex. Grundläggande teckenformat) till vänster och anger sedan attributen som ska läggas till i formatet.
3. När du är har angivit formateringsattribut klickar du på OK.

Högst upp

Specificera standardtypstilar | Endast Creative Cloud

Obs! *Den här funktionen introducerades i Creative Cloud-versionen av Photoshop CS6.*

Aktuella tecken- och styckeformat kan sparas som standardtyper. Dessa standardtyper används automatiskt i nya Photoshop-dokument och kan även användas på befintliga dokument som inte redan innehåller typstilar. Mer information finns i avsnittet Styckeformat.

Så här sparar du de aktuella tecken- och styckeformaten som standardtyper:

- Välj typ > Spara standardteckenstilar.
- Välj Spara standardteckenformat i panelmenyerna Teckenformat eller Styckeformat.

Så här använder du tecken- och styckeformat i ett dokument:

1. Gör något av följande:
   - Välj Typ > Läs in standardteckenstilar.
   - Välj Läs in standardteckenformaten i panelmenyerna Teckenformat eller Styckeformat.
2. Om du läser in standardypstilarna i ett dokument som redan har en befintlig typstil visas dialogrutan Importera styckeformat. Du kan välja om du vill ersätta den befintliga typstilen med standardtypstilen.

Fler hjälpavsnitt

- Rad- och teckenavstånd
- Paneler och menyer
- Lagereffekter och lagerstilar
- Skapa text

(cc) BY-NC-SR Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Formatera stycken

Formatera stycken
Panelen Stycke - översikt
Ange justering
Ange justering för stycketext
Justera mellanrum mellan ord och bokstäver i marginaljusterad text
Indrag i stycke
Justera mellanrum mellan stycken
Ange hängande interpunktion för romerska teckensnitt
Justera avstavning automatiskt
Förhindra att ord bryts
Dispositionsmetoder
Styckeformat | CC, CS6

Formatera stycken

Högst upp

För punkttext är varje rad ett eget stycke. För stycketext kan varje stycke ha flera rader, beroende på storleken på markeringsramen.

Du kan markera stycken och sedan använda panelen Stycke när du vill ställa in formateringsalternativ för ett enda stycke, flera stycken eller alla stycken på textlagret.

- Markera verktyget Vågrät text eller Lodrät text.
  - Formatera ett enda stycke genom att klicka i stycket.
  - Formatera flera stycken genom att göra en markering i ett styckeintervall.
  - Formatera alla stycken i ett lager genom att markera textlagret på panelen Lager.

Panelen Stycke - översikt

Högst upp

Använd panelen Stycke när du vill ändra formateringen i spalter och stycken. Öppna panelen genom att välja Fönster > Stycke eller klicka på panelfliken Stycke om panelen visas men inte är aktiv. Du kan också markera ett textverktyg och klicka på knappen Panel i alternativfältet.

Ställ in alternativ med numeriska värden på panelen Stycke med hjälp av uppåt- och nedåtpilarna eller genom att ändra värdena direkt i textrutan. När du redigerar ett värde direkt trycker du på Retur om du vill tillämpa värdet, Skift+Retur om du vill tillämpa värdet och sedan markera det eller Tabb om du vill tillämpa värdet och gå vidare till nästa textruta på panelen.

Panelen Stycke
***A.** Justering **B.** Vänster indrag **C.** Indrag till vänster för första raden **D.** Avstånd före stycke **E.** Avstavning **F.** Höger indrag **G.** Avstånd efter stycke*

Fler kommandon och alternativ finns på panelmenyn Stycke. Om du vill använda den här menyn klickar du på triangeln i panelens övre, högra hörn.

Ange justering

Högst upp

Du kan *justera* typen efter en kant i stycket (vänster, mitten eller höger för vågräta typer och översta, mitten eller längst ned för lodräta typer). Justeringsalternativ är bara tillgängliga för stycketext.

1. Gör något av följande:
   - Markera ett textlager om du vill att alla stycken i det textlagret ska påverkas.

- Markera de stycken som du vill ska påverkas.

2. Klicka på ett alternativ för justering på panelen Stycke eller i alternativfältet.

   Det finns följande alternativ för vågrät text:

   Vänsterjustera text Justerar texten åt vänster och låter styckets högerkant vara ojämn.

   Centrera text Centrerar texten och låter styckets båda kanter vara ojämna.

   Högerjustera text Justerar texten åt höger och låter styckets vänsterkant vara ojämn.

   Det finns följande alternativ för lodrät text:

   Justera text uppåt Justerar texten uppåt och låter styckets nederkant vara ojämn.

   Centrera text Centrerar texten och låter både styckets överkant och nederkant vara ojämna.

   Justera text nedåt Justerar texten nedåt och låter styckets överkant vara ojämn.

Högst upp

Ange justering för stycketext

Text som är fäst vid båda kanterna kallas för *marginaljusterad*. Du kan välja att marginaljustera all text utom den sista raden i ett stycke eller så kan du marginaljustera också den sista raden. Inställningarna du väljer för justering påverkar de vågräta mellanrummen mellan raderna och textens utseende på sidan.

Justeringsalternativ är bara tillgängliga för stycketext och de avgör mellanrum mellan rum, bokstäver och specialtecken. Inställningar för justering fungerar endast för romerska tecken. Dubbelbyte-tecken som finns i kinesiska, japanska och koreanska teckensnitt påverkas inte av inställningarna.

1. Gör något av följande:
   - Markera ett textlager om du vill att alla stycken i det textlagret ska påverkas.
   - Markera de stycken som du vill ska påverkas.
2. Klicka på ett alternativ för justering på panelen Stycke.

   Det finns följande alternativ för vågrät text:

   Justera sista åt vänster Marginaljusterar alla rader utom den sista, som vänsterjusteras.

   Justera sista centrerat Marginaljusterar alla rader utom den sista, som centreras.

   Justera sista åt höger Marginaljusterar alla rader utom den sista, som högerjusteras.

   Marginaljustera alla rader Marginaljusterar alla rader, inklusive den sista som tvångsjusteras.

   Det finns följande alternativ för lodrät text:

   Justera sista uppåt Marginaljusterar alla rader utom den sista, som justeras uppåt.

   Justera sista centrerat Marginaljusterar alla rader utom den sista, som centreras.

   Justera sista nedåt Marginaljusterar alla rader utom den sista, som justeras nedåt.

   Marginaljustera alla rader Marginaljusterar alla rader, inklusive den sista som tvångsjusteras.

   Obs! *Marginaljustering (höger, mitten och vänster och marginaljustera alla) för text på en bana börjar vid insättningspunkten och slutar i slutet av banan.*

Högst upp

Justera mellanrum mellan ord och bokstäver i marginaljusterad text

Du kan styra vilket mellanrum som ska finnas mellan bokstäver och ord och hur tecken ska skalförändras. Det kan vara bra att justera mellanrummet för marginaljusterad text, men du kan också göra det på text som inte är marginaljusterad.

1. Markera de stycken du vill ska påverkas av ändringarna, eller markera ett textlager om du vill att alla stycken i det textlagret ska påverkas.
2. Välj Justering på panelmenyn på panelen Stycke.
3. Ange värden för Ordmellanrum, Bokstavsmellanrum och Specialteckenavstånd. Värdena för Minimal och Maximal anger ett intervall med

accepterade mellanrum för marginaljusterade stycken. Värdet för Önskat anger önskat mellanrum för både marginaljusterade stycken och stycken som inte marginaljusterats:

Ordmellanrum Det mellanrum mellan ord som man får genom att trycka på mellanslagstangenten. Värdena för Ordmellanrum kan ligga mellan 0 % och 1 000 %. Vid 100 % ökas inte avståndet mellan orden.

Bokstavsavstånd Avståndet mellan bokstäver, inklusive värden för kerning och spärra/knip. Värden för bokstavsmellanrum kan variera från –100 % till 500 %. Vid 0 % läggs inget mellanrum mellan bokstäverna. Vid 100 % läggs en hel mellanrumsbredd till mellan bokstäverna.

Teckenskalförändring Tecknens bredd (ett *specialtecken* är ett teckensnittstecken). Värdena kan variera från 50 % till 200 %. Vid 100 % är tecknens höjd inte skalförändrade.

Alternativ för teckenavstånd används alltid i ett helt stycke. Om du vill ändra avståndet mellan ett fåtal tecken, men inte i ett helt stycke, använder du alternativet Spärra/knip.

Indrag i stycke

Högst upp

Med *indrag* anger du mellanrummet mellan texten och markeringsramen eller raden som innehåller texten. Indrag påverkar bara stycken som är markerade och du kan enkelt ange olika indrag för olika stycken.

1. Gör något av följande:
   - Markera ett textlager om du vill att alla stycken i det textlagret ska påverkas.
   - Markera de stycken som du vill ska påverkas.
2. Skriv in ett värde för ett av indragsalternativen på panelen Stycke:

   Indrag vänstermarginal Drar in från styckets vänstra kant. För lodrät text styr det här alternativet indrag från styckets övre kant.

   Indrag högermarginal Drar in från styckets högra kant. För lodrät typ styr det här alternativet indrag från styckets nedre kant.

   Indrag första linjen Drar in från styckets första textrad. För vågrät text är indraget av första raden ett indrag från vänster och för lodrät text är indraget av första raden ett indrag uppifrån. Om du vill skapa ett hängande indrag för första raden skriver du in ett negativt värde.

Justera mellanrum mellan stycken

Högst upp

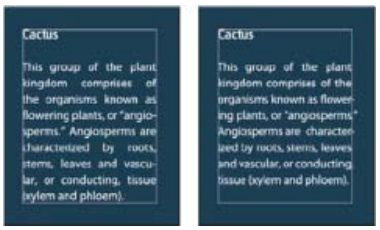
1. Markera de stycken du vill ska påverkas av ändringarna, eller markera ett textlager om du vill att alla stycken i det textlagret ska påverkas. Om du inte placerar markören i ett stycke eller markerar ett textlager så används inställningen på ny text som du skapar.
2. Justera värdena för Lägg till blanksteg före stycke och Lägg till blanksteg efter stycke på panelen Stycke.

Ange hängande interpunktion för romerska teckensnitt

Högst upp

Med *hängande interpunktion* kan du styra justeringen av interpunktionstecknen för ett visst stycke. När Roman hängande indrag är aktivt visas följande tecken utanför marginalerna: enkla citattecken, dubbla citattecken, apostrofer, komma, punkter, bindestreck, em dash, en dash, kolon och semikolon. Om ett skiljetecken följs av ett avslutande citattecken sticker båda ut.

Observera att styckejusteringen bestämmer marginalen som interpunktionen sticker ut från. I vänsterjusterade och högerjusterade stycken hänger interpunktionerna från vänster respektive höger marginal. I uppåtjusterade och nedåtjusterade stycken hänger interpunktionerna från den övre respektive nedre marginalen. I centrerade och justerade stycken hänger interpunktionerna från båda marginalerna.



Stycke utan hängande interpunktion (vänster) jämfört med stycke med hängande interpunktion (höger)

1. Gör något av följande:
   - Markera ett textlager om du vill att alla stycken i det textlagret ska påverkas.
   - Markera de stycken som du vill ska påverkas.
2. Välj Hängande interpunktion på panelmenyn Stycke. En bock markerar att alternativet har valts.

Obs! *Interpunktioner med dubbelbyte i kinesiska, japanska och koreanska teckensnitt i det markerade intervallet sticker inte ut när du använder Roman hängande indrag. Använd i stället Burasagari Standard eller Burasagari Strong. De här elementen är bara tillgängliga när du markerar Visa asiatiska textalternativ i teckensnittsinställningarna.*

Högst upp

Justera avstavning automatiskt

De inställningar som du väljer för avstavning påverkar de vågräta mellanrummen mellan raderna och textens utseende på sidan. Alternativen för avstavning bestämmer om ord får och, i så fall, hur de avstavas.

1. Om du vill använda automatisk avstavning gör du något av följande:
   - Aktivera och inaktivera automatisk avstavning genom att markera och avmarkera alternativet Avstava på panelen Stycke.
   - Använd avstavning i särskilda stycken genom att först markera bara styckena som du vill ska påverkas.
   - Välj en avstavningsordlista genom att välja ett språk på menyn Språk längst ned på panelen Tecken.
2. Om du vill ange alternativ väljer du Avstavning från menyn i panelen Stycke och anger följande alternativ:

   Ord längre än _ Bokstäver Anger minsta antalet tecken i avstavade ord.

   Efter första _ Bokstäver och Före sista _ Bokstäver Anger minsta antalet tecken i början eller slutet av ett ord som kan avstavas. Du kan t.ex. ange tre för de här värdena. Ordet **estetik** får då avstavas som **este- tik** men inte som **es- tetik** eller **estet- ik**.

   Bindestrecksbegränsning Anger det högsta antalet rader i sträck som avstavning får ske på.

   Avstavningsområde Anger ett avstånd från ett styckes högra kant och som avgränsar en del av raden där avstavning inte tillåts. En inställning på 0 tillåter all avstavning. Det här alternativet används bara när du använder Adobe Enkelradsdisposition.

   Avstava ord med versaler Avmarkera det här alternativet om du vill att ord med versaler inte ska avstavas.

Obs! *Inställningar för avstavning fungerar endast för romerska tecken. Dubbelbyte-tecken som finns i kinesiska, japanska och koreanska teckensnitt påverkas inte av inställningarna.*

Högst upp

Förhindra att ord bryts

Du kan förhindra att ord delas upp i slutet av en rad. Egennamn och ord kan t.ex. bli lästa fel om de avstavas. Du kan också hålla flera ord eller grupper med ord tillsammans. Det kan t.ex. gälla flera initialer och ett efternamn.

1. Markera de tecken som inte får brytas.
2. Välj Ingen brytning på menyn på panelen Tecken.

   Obs! *Om du använder Ingen brytning på för många intilliggande tecken kan texten figursättas mitt i ett ord. Om du använder Ingen brytning på fler än en enda textrad visas dock inget av texten.*

Högst upp

Dispositionsmetoder

Textens utseende på sidan är beroende av ett avancerat samspel mellan processer som kallas *disposition*. När du har valt och tillämpat alternativ för ordavstånd, bokstavsavstånd, specialteckenavstånd och avstavning utvärderas möjliga radbrytningar automatiskt och den som bäst stöder de angivna parametrarna väljs ut.

Du kan välja mellan två dispositionsmetoder: Styckedisposition och enkelradsdisposition. Båda dispositionsmetoderna utvärderar möjliga radbrytningar och väljer den som bäst överensstämmer med de alternativ för avstavning och justering som du anger för ett visst stycke. Dispositionsmetoden påverkar bara ett markerat stycke, så det är lätt att ange olika dispositioner för olika stycken.

Styckedisposition

Styckedisposition utgår ifrån ett nätverk av brytpunkter för ett antal rader och därmed kan tidigare rader i stycket optimeras så att inte fula brytningar uppstår längre fram i stycket.

Med Styckedisposition identifieras möjliga brytpunkter vilka utvärderas och viktas enligt följande principer:

- För vänster- och högerjusterad text samt för centrerad text ges rader som faller längre till höger ett lägre straffvärde.
- För justerad text läggs den största vikten vid jämna mellanrum för bokstäver och ord.
- Avstavning undviks så långt det är möjligt.

Enkelradsdisposition

Enkelradsdisposition ger ett mer traditionellt sätt att disponera text med en rad i taget. Det här alternativet är bra om du manuellt vill styra hur raderna bryts. I Enkelradsdisposition används följande sätt för att bestämma brytpunkter:

- Längre rader prioriteras framför kortare.
- I marginaljusterad text prioriteras komprimerat eller utökat ordmellanrum före avstavning.
- I text som inte marginaljusterats är avstavning att föredra framför komprimerat eller utökat bokstavsavstånd.
- Om mellanrummet måste justeras är komprimering bättre än utökning.

  Om du vill välja någon av de här metoderna markerar du den på menyn på panelen Stycke. Om du vill använda metoden på alla stycken ska du först markera textobjektet. Om du vill använda metoden bara på det aktuella stycket ska du först placera markören i det stycket.

Högst upp

Styckeformat | CC, CS6

Ett styckeformat innehåller attribut för både tecken- och styckeformat. Styckeformatet kan användas på ett eller flera stycken. Du kan skapa styckeformat och använda dem senare.

Välj Fönster > **Format > Styckeformat** för att öppna panelen Styckeformat. Som standard används formatet allmänt stycke på text du skriver i nya dokument. Du kan redigera formatet, men det går inte att ta bort eller ändra namn på det. Du kan ändra namn på eller ta bort de format du skapar. Du kan också använda ett annat format på text.

- Markera texten eller textlagret och klicka på ett styckeformat för att använda det.

Teckenstilar är hierarkiska: Manuella åsidosättningar ersätter tillämpade teckenformat, som i sin tur ersätter tillämpade styckeformat. Med detta hierarkiska tillämpningssätt kan du kombinera effektiviteten i stilar med flexibiliteten att kunna anpassa dina designer.

Se videoöversikten Stycke- och teckenformat i Photoshop CS6 av Julieanne Kost.

(Endast Creative Cloud) Du kan ange tecken- och styckeformat som standardteckenstilar. Mer information finns i Specificera standardteckenstilar | Endast Creative Cloud.

Skapa ett styckeformat

1. Om du vill basera det nya formatet på formatering i befintlig text, markerar du texten eller placerar insättningspunkten i den.
2. Välj Nytt styckeformat på styckeformatpanelens meny.

Obs:*Klicka på ikonen Skapa ny stil* *längst ned på panelen Teckenformat för att skapa en stil utan att först markera en text. Välj ett bildlager, t.ex bakgrunden, om du vill redigera en stil utan att tillämpa den på en text.*

Redigera ett styckeformat

Dubbelklicka på befintliga format för att redigera dem och uppdatera all tillhörande text i det aktuella dokumentet. När du ändrar ett format uppdateras all text som formatet är tillämpat på enligt de nya inställningarna.

Gör följande för att redigera ett styckeformat:

1. Dubbelklicka på formatet i panelen teckenformat.
2. Om du vill ange formateringsattribut klickar du på en kategori (t.ex. Grundläggande teckenformat) till vänster och anger sedan attributen som ska läggas till i formatet.
3. När du anger en teckenfärg i dialogrutan kan du skapa nya färger genom att dubbelklicka i någon av rutorna för fyllning eller linje.
4. När du är har angivit formateringsattribut klickar du på OK.

Fler hjälpavsnitt

- Rad- och teckenavstånd
- Redigera text
- Ange radbrytningsalternativ för kinsoku
- Visa och ange asiatiska textalternativ

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Rad- och teckenavstånd

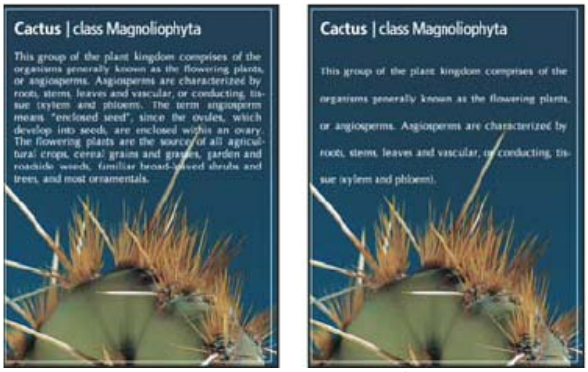
Ange radavstånd
Kerning och spärra/knip
Flytta baslinjen
Aktivera och inaktivera proportionella teckenbredder

Ange radavstånd

Högst upp

Det lodräta mellanrummet mellan typraderna kallas radavstånd. I latinska typer mäts radavstånd från en textrads baslinje till baslinjen på textraden ovanför. Baslinjen är den osynliga rad som texten vilar på. Du kan använda fler än ett radavstånd inom samma stycke, men på en och samma textrad avgörs radavståndet av det högsta värdet för den raden.

Obs! *När du arbetar med vågrät asiatisk text kan du ange hur radavståndet ska mätas, antingen från baslinje till baslinje eller från överkanten på en rad till överkanten på nästa.*



Fempunktstext med sexpunkters radavstånd (vänster) och med tolvpunkters radavstånd (höger)

Ange radavstånd

1. Markera de tecken som du vill ändra. Om du inte markerar någon text används radavståndet till all ny text som du skapar.
2. Ange radavståndsvärdet i panelen Tecken.

Ändra standardprocentsatsen för automatiskt radavstånd

1. Välj Justering på panelmenyn på panelen Stycke.
2. Ange en ny standardprocentsats för Automatiskt radavstånd.

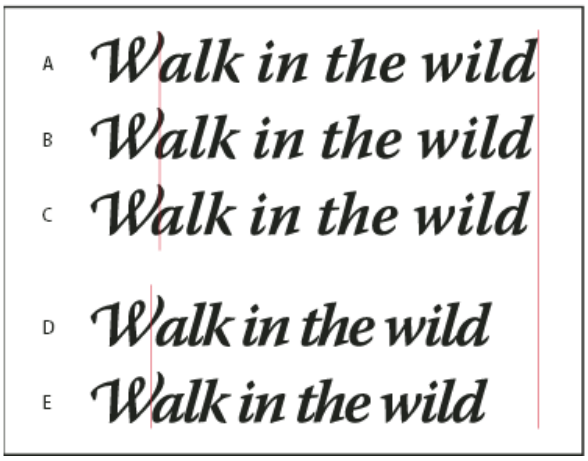
Kerning och spärra/knip

Högst upp

Kerning är en process där mellanrum läggs till eller dras ifrån mellan specifika teckenpar. Spärra/knip innebär att utrymmet mellan tecknen i markerad text eller ett helt textblock görs mindre eller större.

Du kan kerna text automatiskt med metrisk kerning eller optisk kerning. Metrisk kerning (kallas även automatisk kerning) använder kerningspar som ingår i de flesta teckensnitten. Kerningspar innehåller information om mellanrummet mellan specifika bokstavspar. Bland dem ingår: LA, P., To, Tr, Ta, Tu, Te, Ty, Wa, WA, We, Wo, Ya och Yo. Metrisk kerning används som standard, så att specifika par kernas automatiskt när du importerar eller skriver in text.

Vissa tecken har avancerade specifikationer för kerningspar. Om du arbetar med ett teckensnitt som endast innehåller minimal kerning eller ingen alls, eller om du använder två olika teckensnitt eller teckenstorlekar i ett och samma ord eller för flera ord på samma rad, kan du använda alternativet för optisk kerning. Med optisk kerning ställs mellanrummet mellan två tecken in beroende på deras form.



Alternativ för kerning och spärra/knip

***A.** Originaltexten **B.** Text med optisk kerning **C.** Text med manuell kerning mellan W och a **D.** Text med spärra/knip **E.** Kumulativ kerning och spärra/knip*

Du kan också använda manuell kerning, som passar bra för att ange mellanrum mellan två bokstäver. Spärra/knip och manuell kerning är kumulativa, så att du först kan ställa in mellanrummet mellan vissa teckenpar, och sedan göra textblock tätare eller glesare utan att påverka den relativa kerningen för teckenparen.

När du klickar för att placera insättningspunkten mellan två bokstäver visas kerningsvärdena i panelen Tecken. På samma sätt visas spärra/knip-värden för ord eller textavsnitt i paletten Tecken.

Spärra/knip och kerning mäts båda i 1/1 000 fyrkantsblanksteg, en måttenhet som är relativ i förhållande till den aktuella teckenstorleken. Med en teckenstorlek på 6 punkter är 1 fyrkantsblanksteg lika med 6 punkter. Med en teckenstorlek på 10 punkter är 1 fyrkantsblanksteg lika med 10 punkter. Kerning och spärra/knip är strikt proportionella till den aktuella teckenstorleken.

***Obs!** Värden för kerning och spärra/knip påverkar japansk text men vanligtvis används de här alternativen för att justera aki mellan latinska tecken.*

Justera kerning

❖ Gör något av följande:

- Om du vill använda ett teckensnitts inbyggda kerningsinformation för valda tecken så väljer du Metrisk för kerningsalternativet i panelen Tecken.
- Om du automatiskt vill justera mellanrummet mellan valda tecken utifrån deras former så väljer du Optisk för kerningsalternativet i paletten Tecken.
- Om du vill justera kerningen manuellt placerar du en insättningspunkt mellan två tecken och anger önskat värde för kerningsalternativet i paletten Tecken. (Tänk på att du inte kan kerna text manuellt om ett textintervall är valt. Använd Spärra/knip i stället.)

  Om du vill öka eller minska kerningen mellan två tecken trycker du på Alt+Vänsterpil respektive Alt+Högerpil.
- Om du vill inaktivera kerningen för valda tecken anger du 0 (noll) för kerningsalternativet i paletten Tecken.

Justera spärra/knip

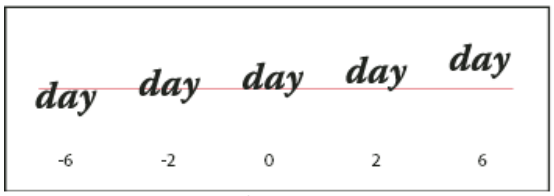
1. Markera det teckenintervall eller textobjekt som du vill justera.
2. I paletten Tecken anger du alternativet för spärra/knip.

Högst upp

Flytta baslinjen

Använd Flytta baslinje om du vill flytta ett markerat tecken uppåt eller nedåt i förhållande till den omgivande textens baslinje. Det kan vara bra att förskjuta baslinjen om du ställer in bråktal manuellt eller justerar placeringen av ett bildteckensnitt.

1. Markera de tecken eller textobjekt som du vill ändra. Om du inte markerar någon text används förskjutningen på ny text som du skapar.
2. Ange alternativet för baslinjeförskjutning på panelen Tecken. Med positiva värden flyttas tecknets baslinje uppåt. Med negativa värden flyttas den nedåt.



Text med olika värden på baslinjesförskjutning

Aktivera och inaktivera proportionella teckenbredder

Programmen använder som standard proportionell teckenbredd mellan tecken. Det innebär att mellanrummet mellan tecken varierar och ibland används bara delar av hela pixlar.

För det mesta ger proportionell teckenbredd det bästa mellanrummet vad gäller textutseende och läsbarhet. För text med liten storlek (mindre än 20 punkter) som visas online kan dock proportionell teckenbredd göra så att text flyter ihop eller innehåller för stora mellanrum vilket gör det svårt att läsa.

Inaktivera proportionell teckenbredd när du vill ha fasta mellanrum med hela pixlar och förhindra att små tecken flyter ihop. Proportionell teckenbredd används på alla tecken på ett textlager. Det går inte att ange alternativet bara för vissa tecken.

❖ Utför ett av följande alternativ:

- Om du vill ange textmellanrum för ett helt dokument i steg om hela pixlar väljer du Systemlayout på panelen Tecken.
- Om du vill återaktivera proportionell teckenbredd väljer du Bredd i bråkdelar på panelen Tecken.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Teckensnitt

Om teckensnitt
Förhandsvisa teckensnitt
Välja teckensnittsfamilj och stil
Ändra teckensnitt i flera lager
Om saknade teckensnitt och skydd för specialtecken
OpenType-teckensnitt
Använda OpenType-funktioner

Om teckensnitt

Högst upp

Ett teckensnitt är en fullständig uppsättning tecken, bokstäver, siffror och symboler med en gemensam vikt, bredd och stil, t.ex. Adobe Garamond i 10 punkters storlek.

Teckensnittsfamiljer (eller typsnitt eller fonter) syftar på teckensnittsuppsättningar med en gemensam profil som är utformade att användas tillsammans, t.ex. Adobe Garamond.

En stil är en variant av ett enskilt teckensnitt i en teckensnittsfamilj. Ofta är det teckensnitt i en teckensnittsfamilj som kallas för Roman eller Plain (det faktiska namnet varierar) det ursprungliga teckensnittet. I det kan finnas teckenstilar som Regular (normal), Bold (fet), Semibold (halvfet), Italic (kursiv) och Bold Italic (fetkursiv). Om ett teckensnitt inte innehåller den stil du vill ha kan du använda faux-stilar – simulerade varianter av stilarna fet, kursiv, upphöjd, nedsänkt, versaler och kapitäler.

Teckensnitt innehåller många tecken förutom de som visas på tangentbordet. Beroende på teckensnitt kan dessa tecken omfatta ligaturer, bråktal, dekortecken, ornament, ordningstal, olika versaltecken och stilistiska alternativ, tecken för täljare och nämnare (upphöjda/nedsänkta), gamla tecken och versalsiffror. Ett specialtecken är en specifik teckenform. Vissa teckensnitt innehåller flera former av versalt A, t.ex. dekortecken och kapitäler.

Innan du kan använda teckensnitt i Photoshop eller något annat program i Adobe Creative Suite måste du installera teckensnitten i följande systemmappar:

Windows Windows/Fonts
Mac OS Library/Fonts

Förhandsvisa teckensnitt

Högst upp

Du kan visa exempel på ett teckensnitt i en teckensnittsfamilj samt teckenstilen på menyerna i panelen Tecken och i andra områden i programmet där du kan välja teckensnitt. Följande ikoner används för att visa olika sorters teckensnitt:

- OpenType
- Type 1
- TrueType
- Multiple Master

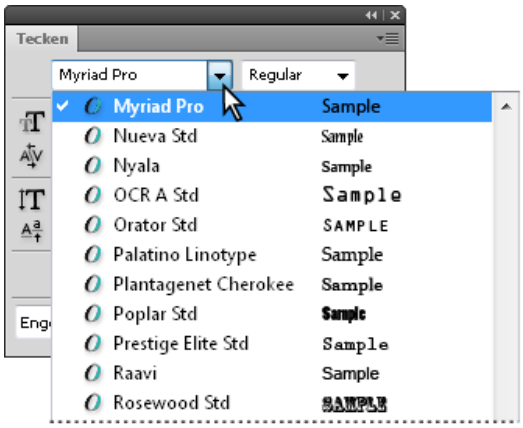
Gör något av följande för att stänga av förhandsgranskningen eller ändra punktstorleken på teckensnittsnamnen:

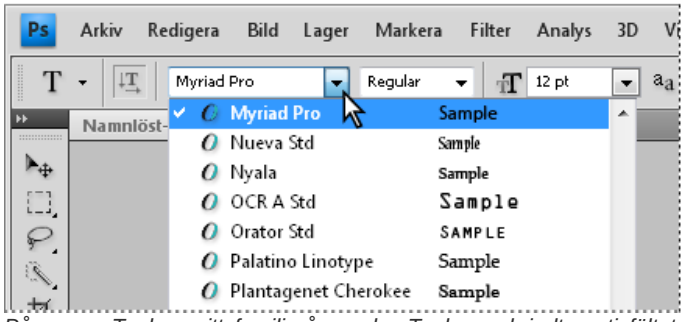
- (CS6) Välj Text > Storlek på förhandgranskning av teckensnitt och välj ett alternativ.
- (CS5) Under Textinställningar kan du antingen inaktivera Storlek på förhandsgranskning av texkensnitt eller välja ett alternativ från menyn.

Välja teckensnittsfamilj och stil

Högst upp

1. Välj en teckensnittsfamilj på menyn Teckensnittsfamilj på panelen Tecken eller i alternativfältet. Om det finns mer än en variant av ett teckensnitt på datorn visas en förkortning efter teckensnittsnamnet: (T1) för Type 1, (TT) för TrueType och (OT) OpenType.





På menyn Teckensnittsfamilj på panelen Tecken och i alternativfältet förhandsvisas de tillgängliga teckensnitten.

Du kan välja teckensnittsfamilj och stil genom att skriva namnet i textrutan. När du skriver visas namnet på det första teckensnittet eller stilen som börjar på den bokstaven. Fortsätt skriva tills namnet på rätt teckensnitt eller stil visas.

2. Välj en stil på något av följande sätt:
   - Välj en teckensnittsstil på menyn Stil på panelen Tecken eller i alternativfältet.
   - Om den valda teckensnittsfamiljen inte har fet eller kursiv stil klickar du i knappen Faux fet **T** eller Faux kursiv *T* på panelen Tecken för att använda den simulerade stilen. Du kan också välja Faux fet eller Faux kursiv på panelmenyn Tecken.
   - Använda ett dynamiskt kortkommando. Dynamiska kortkommandon är kortkommandon som är tillgängliga (endast i redigeringsläge) för Faux fet, Faux kursiv, Versaler, Kapitäler, Upphöjd, Nedsänkt, Understruken och Genomstruken.

Obs! *Det går inte att använda formateringen Faux fet på tänjd text.*

Högst upp

Ändra teckensnitt i flera lager

1. Markera de textlager som du vill ändra på panelen Lager.
2. Markera textegenskaperna på snabbmenyn på panelen Tecken.

Högst upp

Om saknade teckensnitt och skydd för specialtecken

Om ett dokument innehåller teckensnitt som inte finns på datorn visas ett varningsmeddelande när du öppnar det. Du blir ombedd att välja ett liknande typsnitt om du senare försöker redigera lager med teckensnitt som inte finns på datorn. Om det finns många lager där typsnitt saknas, kan du ersätta alla dessa via Text > Ersätt alla teckensnitt som saknas. (I CS5 finns det här kommandot i menyn Lager > Text.)

Skyddet för specialtecken skyddar mot felaktiga eller oläsbara tecken som visas om du anger text som inte är romersk (till exempel japanska eller kyrilliska) när du har valt ett romerskt teckensnitt. Som standard sker skyddet av specialtecken genom att ett lämpligt teckensnitt väljs automatiskt. Om du vill inaktivera funktionen avmarkerar du Aktivera skydd för saknade specialtecken i textinställningarna.

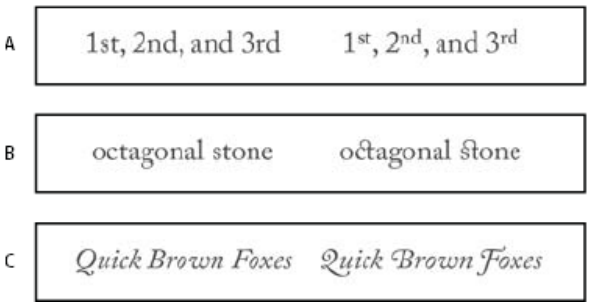
Högst upp

OpenType-teckensnitt

OpenType-teckensnitten använder en enda teckensnittsfil för både Windows®- och Macintosh®-datorer, vilket betyder att du kan flytta filer från en plattform till en annan utan att behöva bekymra dig om teckensnittsersättning och andra textproblem. I OpenType-teckensnitt kan det finnas en mängd olika funktioner, som dekortecken och mjuka ligaturer, som inte finns i PostScript- och TrueType-teckensnitt.

I OpenType-teckensnitten visas ikonen .

När du arbetar med ett OpenType-teckensnitt kan du automatiskt byta ut specialtecken som ligaturer, kapitäler, bråktal och gamla teckensnitt.



Normalt teckensnitt (vänster) och OpenType-teckensnitt (höger).
***A.** Ordningstal **B.** Mjuka ligaturer **C.** Dekortecken*

OpenType-teckensnitt kan innefatta en utökad teckenuppsättning och layoutfunktioner som ger bättre språkstöd och avancerad typografisk kontroll. De OpenType-teckensnitt från Adobe som har stöd för centraleuropeiska språk har ordet ”Pro” i teckensnittsnamnet på programmets teckensnittsmenyer. OpenType-teckensnitt som inte har stöd för centraleuropeiska språk rubriceras som ”Standard” och har suffixet ”Std”. Alla OpenType-teckensnitt kan också installeras och användas tillsammans med PostScript Type 1- och TrueType-teckensnitt.

Mer information om OpenType-teckensnitt finns på www.adobe.com/go/opentype_se.

Högst upp

Använda OpenType-funktioner

1. Se till att du har valt ett OpenType-teckensnitt när du använder textverktyget. Om du inte markerar någon text används inställningen till all ny text som du skapar.
2. Välj något av följande på undermenyn OpenType på panelmenyn Tecken:
   Standardligaturer Är typografiska ersättningstecken för vissa teckenpar, t.ex. fi, fl, ff, ffi och ffl.

   Text med alternativen för standardligaturer och mjuka ligaturer avmarkerade och markerade

   Kontextalternativ Kontextalternativ i vissa skriptteckensnitt ger bättre föreningsfunktioner. När du t.ex. använder Caflisch Script Pro och alternativet Kontextalternativ är markerat förenas bokstäverna “bl” i ordet “bloom” så att det liknar handskrift.

   Mjuka ligaturer Typografiska ersättningstecken för bokstavspar, t.ex. as ct, st och ft.
   ***Obs!** Även om tecknen i ligaturer tycks förbundna med varandra kan de redigeras separat och orsakar inga fel vid stavningskontroll.*

   Dekortecken Ersätterdekorspecialteckensnitt (stiliserade teckenformer med utökade penseldrag).

   Gemensiffror Siffror som är kortare än vanliga siffror med vissa siffror i gammaldags stil som går nedanför textens baslinje.

   Stilistiska alternativ Formaterar stiliserade tecken till ett vackert resultat.

   Versalteckensalternativ Formaterar tecken (oftast alla versaler) som är utformade för att användas i inställningar för stor storlek, som t.ex. versaltecken.

   Ornament Är enheter som lägger till en personlig signatur till teckensnittsfamiljen och kan användas som sidrubriksdekoration, styckemarkörer, avgränsare för textblock eller som upprepade band och gränser.

   Ordningstal Formaterar ordningstal automatiskt (t.ex. 1st och 2nd) med upphöjda tecken. Tecken som t.ex. det upphöjda tecknet i de spanska orden segunda och segundo (2ª och 2º) formateras också automatiskt.

   Bråktal Formaterar automatiskt bråktal, siffror som avgränsas med ett snedstreck (t.ex. 1/2) konverteras till ett bråktal (t.ex. ½).
   Du kan inte förhandsvisa OpenType-funktioner, t.ex. sammanhangsberoende alternativa tecken, ligaturer och specialtecken innan du använder dem. Du kan dock förhandsvisa och använda OpenType-funktioner genom att använda panelen Specialtecken i Adobe Illustrator. Kopiera och klistra in din text i Adobe Illustrator och använd panelen Specialtecken för att förhandsvisa och använda OpenType-funktioner. Sedan kan du klistra in texten i Photoshop igen.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Redigera text

Redigera text
Ange om du vill ha böjda eller raka citattecken
Använda kantutjämning på ett textlager
Kontrollera och rätta stavning
Söka och ersätta text
Tilldela ett språk för text
Skalförändra och rotera text
Ändra orienteringen för ett textlager
Rastrera textlager

Redigera text

Högst upp

1. Välj verktyget Vågrät typ eller Lodrät typ .
2. Markera textlagret på panelen Lager eller klicka någonstans i texten för att välja ett textlager automatiskt.
3. Placera insättningspunkten i texten och gör något av följande:
   - Klicka för att ange insättningspunkt.
   - Markera ett eller flera tecken som du vill redigera.
4. Skriv in önskad text.
5. Gör något av följande i alternativfältet:
   - Ändringarna genomförs på textlagret när du klickar på Genomför .
   - Klicka på Avbryt eller tryck på ESC.

Ange om du vill ha böjda eller raka citattecken

Högst upp

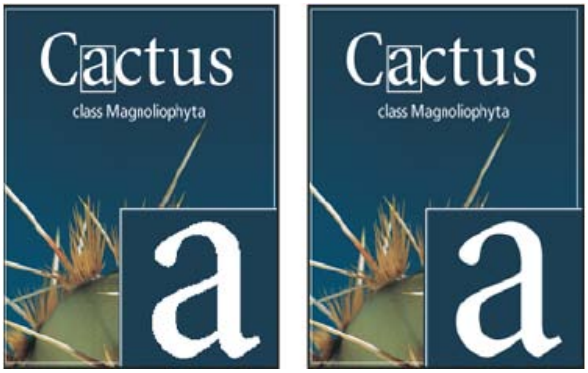
Typografiska citattecken är anpassade till kurvorna och teckensnittet. Typografiska citattecken används ofta som citattecken och apostrofer. Raka citattecken används vanligtvis om tecken för tum och fot.

1. Välj Redigera > Inställningar > Text (Windows) eller Photoshop > Inställningar > Text (Mac OS).
2. Markera eller avmarkera Använd raka citattecken under Teckensnittsalternativ.

Använda kantutjämning på ett textlager

Högst upp

Med kantutjämning kan du skapa text med mjuka kanter genom att delvis fylla kantpixlarna. Resultatet blir att textens kanter tonas in i bakgrunden.



Ingen kantutjämning (vänster) och kraftig kantutjämning (höger)

Om du skapar text för webben bör du tänka på att kantutjämning ökar antalet färger i originalbilden markant. Det begränsar möjligheten att minska antalet färger i bilden och därmed minska bildens filstorlek. Kantutjämning kan också göra att ströfärger visas utmed kanterna på texten. När du minskar filstorleken är det viktigt att begränsa antalet färger. Det kan vara att föredra framför kantutjämning trots de ojämna kanterna. Du kan också använda större text än du skulle ha gjort för tryckt material. Större text kan vara lättare att läsa på webben och ger dig större frihet att bestämma om kantutjämning ska användas på texten eller inte.

Obs! *När du använder kantutjämning kan texten återges inkonsekvent vid små storlekar och låga upplösningar (som t.ex. upplösningen för webbgrafik). Om du vill minska inkonsekvensen avmarkerar du alternativet Anpassa teckenavstånd på panelmenyn Tecken.*

1. Markera textlagret på panelen Lager.
2. Välj ett alternativ på kantutjämningsmenyn aa i alternativfältet eller på panelen Tecken. Eller välj Lager > Text och välj ett alternativ på undermenyn.
   Ingen Ingen kantutjämning används

   Skärpa Texten visas som skarpast

   Klar Texten visas som ganska skarp

   Stark Texten ser tyngre ut

   Utjämna Texten ser jämnare ut

Högst upp

Kontrollera och rätta stavning

När du stavningskontrollerar identifieras alla ord som inte finns i Photoshops ordlista. Om ett ifrågasatt ord är korrekt stavat, kan du bekräfta stavningen genom att lägga till ordet i din privata ordlista. Om ett ifrågasatt ord är felstavat kan du rätta till det.

1. Välj eventuellt ett språk på snabbmenyn längst ned på panelen Tecken. Språket representerar ordlistan som används till stavningskontrollen.
2. (Valfritt) Visa eller lås upp textlager. Med kommandot Kontrollera stavning kontrolleras inte stavningen i dolda eller låsta lager.
3. Gör något av följande:
   - Markera ett textlager.
   - Om du vill kontrollera en del av texten markerar du aktuell text.
   - Om du vill kontrollera ett ord placerar du insättningspunkten i ordet.
4. Välj Redigera > Kontrollera stavning.
5. Om du markerade ett textlager och vill stavningskontrollera bara det lagret, avmarkerar du Sök i alla lager.
6. När Photoshop hittar okända ord och andra eventuella fel, klickar du på något av följande:
   Ignorera Stavningskontrollen fortsätter utan att texten ändras.

   Ignorera alla Det identifierade ordet ignoreras under resten av stavningskontrollen.

   Ändra Korrigerar en felstavning. Kontrollera att rätt ord finns i rutan Ändra till och klicka sedan på Ändra. Om det föreslås ett annat ord än det du vill ha, kan du markera rätt ord i textrutan Förslag eller skriva rätt ord i textrutan Ändra till.

   Ändra alla Alla förekomster av det felstavade ordet ändras i dokumentet. Kontrollera att rätt ord finns i rutan Ändra till.

   Lägg till Sparar det okända ordet i ordlistan för att efterföljande förekomster inte ska identifieras som felstavade.

Högst upp

Söka och ersätta text

1. Gör något av följande:
   - Markera det lager som innehåller texten som du vill söka efter och ersätta. Placera insättningspunkten i början av texten som du vill söka i.
   - Markera ett lager som inte är ett textlager om du har fler än ett textlager och vill söka igenom alla lager i dokumentet.

     Obs! *På panelen Lager ser du till att de textlager som du vill söka igenom är synliga och olåsta. Med kommandot Sök och ersätt text kontrolleras inte dolda eller låsta lager.*
2. Välj Redigera > Sök och ersätt text.
3. I textrutan Sök efter skriver du eller klistrar in den text du vill hitta. Om du vill ändra texten anger du den nya texten i textrutan Ändra till.
4. Förfina sökningen genom att markera ett eller flera alternativ.
   Sök i alla lager Söker i alla lager i ett dokument. Det här alternativet är tillgängligt om ett lager som inte är ett textlager har markerats på panelen Lager.

   Framåt Söker framåt från en insättningspunkt i texten. Sök igenom all text i ett lager, oavsett var insättningspunkten är placerad, genom att avmarkera det här alternativet.

   Skiftlägeskänslig Söker efter ett eller flera ord som har exakt samma skiftläge som texten i textrutan Sök efter. Om, med alternativet Skiftlägeskänslig markerat, ditt sökord t.ex. är ”PrePress” får du inga träffar på ”Prepress” eller ”PREPRESS”.

   Endast hela ord Ignorerar söktexten om den är inbäddad i ett större ord. Om du t.ex. söker efter det hela ordet ”any”, ignoreras ”many”.
5. Starta sökningen genom att klicka på Sök efter nästa.
6. Klicka på någon av nedanstående knappar.
   Ändra Ersätter den hittade texten med den ändrade texten. Om du vill fortsätta sökningen väljer du Sök nästa.

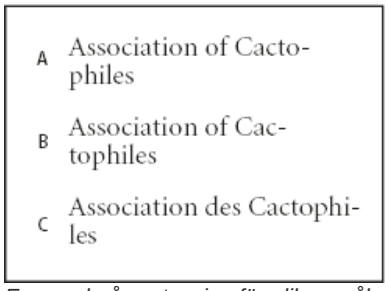
Ändra alla Söker efter och ersätter alla förekomster av den hittade texten.

Ändra/sök Ersätter den hittade texten med den ändrade texten. Sedan söker programmet vidare efter nästa förekomst.

Högst upp

Tilldela ett språk för text

Photoshop använder ordböcker för att kontrollera avstavningen. Ordböcker används även för att kontrollera stavning. Varje lexikon innehåller hundratusentals ord, med standardavstavning. Du kan koppla ett språk till ett helt dokument eller till en markerad text.



Exempel på avstavning för olika språk
***A.** "Cactophiles" på amerikansk engelska **B.** "Cactophiles" på brittisk engelska **C.** "Cactophiles" på franska*

1. Gör något av följande:
   - Om du vill ange text med en specifik ordbok väljer du ordboken från snabbmenyn längst ned i det vänstra hörnet på panelen Tecken. Ange sedan texten.
   - Om du vill ändra ordbok för befintlig text markerar du texten och väljer ordbok från snabbmenyn längst ned till vänster på panelen Tecken.
2. Välj ett språk på snabbmenyn längst ned på panelen Tecken.
   ***Obs!** Om du har markerat text med flera språk eller om textlagret har flera språk är snabbmenyn på panelen Tecken nedtonad och ordet Flera visas.*

Högst upp

Skalförändra och rotera text

Justera textens skala

Du kan ange relationen mellan teckens höjd och bredd i förhållande till deras ursprungliga höjd och bredd. Tecken som inte är skalförändrade har värdet 100 %. Vissa teckenfamiljer innehåller redan ett bredare teckensnitt som är utformat med en större bredd än den normala teckenstilen. Skalningsförändring förvränger tecknet. Därför är det oftast bättre att använda ett teckensnitt som har en komprimerad eller expanderad variant, om det finns någon.

1. Markera de tecken eller textobjekt som du vill ändra. Om du inte markerar någon text används skalförändringen på ny text som du skapar.
2. Ange alternativet Lodrät skalning eller Vågrät skalning på panelen Tecken.

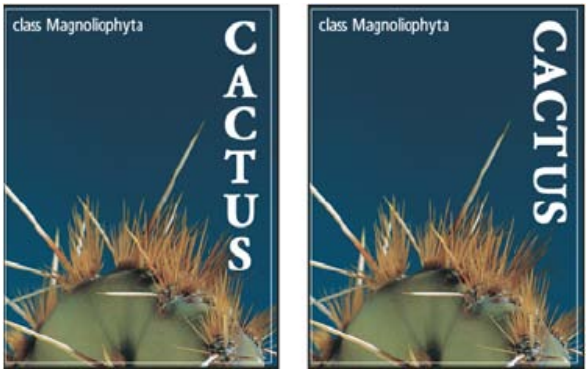
Rotera text

❖ Gör så här:

- Rotera text genom att markera textlagret och sedan använda ett roteringskommando eller kommandot Omforma fritt. Stycketext kan du också rotera genom att markera markeringsramen och dra ett handtag.
- Rotera flera tecken i lodrät asiatisk text med hjälp av tate-chu-yoko.

Rotera lodräta texttecken

När du arbetar med lodrät text kan du rotera tecknen 90°. Roterade tecken visas stående och tecken som inte roterats visas liggande (vinkelrätt mot textraden).



Originaltext (vänster) och text utan lodrät rotering (höger)

1. Markera den lodräta text som du vill rotera eller rotera tillbaka.
2. Välj Latinsk lodrät standardjustering från panelmenyn Tecken. En bock markerar att alternativet har valts.
   Obs! *Det går inte att rotera dubbelbyte-tecken (helbreddstecken som endast finns i kinesiska, japanska och koreanska teckensnitt). Eventuella dubbelbyte-tecken i markeringen kommer inte att roteras.*

Högst upp

Ändra orienteringen för ett textlager

Textlagrets orientering bestämmer riktningen på typraderna i förhållande till dokumentfönstret (för punkttext) eller markeringsramen (för stycketext). Om ett textlager är lodrätt löper raderna uppåt och nedåt och om textlagret är vågrätt löper raderna från vänster till höger. Blanda inte ihop textlagrets orientering med riktningen för tecknen på en textrad.

1. Markera textlagret på panelen Lager.
2. Gör något av följande:
   - Markera ett textverktyg och klicka på knappen för textorientering i alternativfältet.
   - Välj Lager > Text > Vågrätt eller välj Lager > Text > Lodrätt.
   - Välj Ändra textorientering på panelmenyn Tecken.

Högst upp

Rastrera textlager

Vissa kommandon och verktyg som t.ex. filtereffekter och målarverktyg finns inte tillgängliga för textlager. Du måste rastrera texten innan du kan använda kommandona och verktygen. Rastrering konverterar textlagret till ett normalt lager och gör att innehållet inte kan redigeras som text. Det visas ett varningsmeddelande om du väljer ett kommando eller verktyg som kräver ett rastrerat lager. På en del varningsmeddelanden finns det en OK-knapp som du kan klicka på för att rastrera lagret.

❖ Markera textlagret och välj Lager > Rastrera > Text.

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Skapa texteffekter

Skapa text längs eller inuti en bana
Tänja text eller ta bort texttänjning
Skapa en arbetsbana av text
Konvertera text till former
Skapa en markeringsgräns för text
Lägga till en skugga för text
Fylla text med en bild

Du kan göra olika saker med text för att ändra dess utseende. Du kan till exempel tänja texten, konvertera texten till former eller lägga till en skugga till texten. Ett av de enklaste sätten att skapa texteffekter är att använda de texteffekter som finns i Photoshop som standard på ett textlager. Du kan få åtkomst till dessa effekter genom att välja Texteffekter på panelmenyn Funktionsmakron.

Skapa text längs eller inuti en bana

Högst upp

Adobe rekommenderar

Har du en självstudie som du vill dela med dig av?

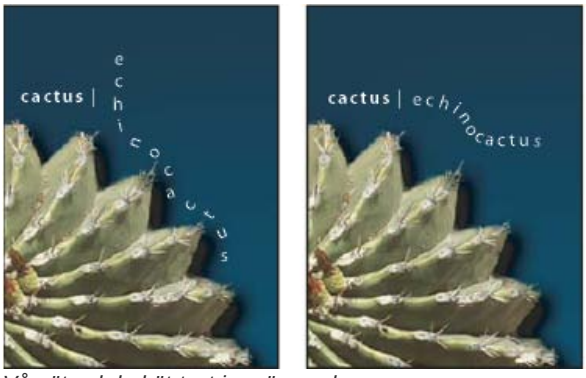
Självstudievideo: Create type on a path
Infinite Skills – Andy Anderson
En visuell översikt över flera metoder.

Utdrag från boken Create type on a path
Adobe Photoshop Classroom in a Book
Går igenom processen steg för steg.

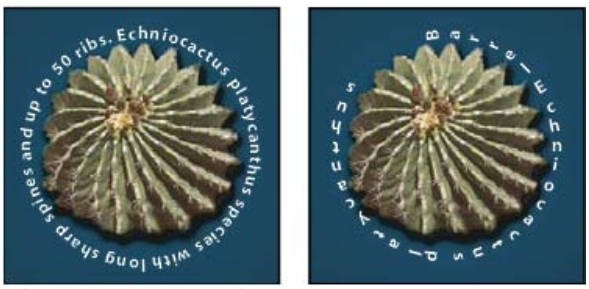
Du kan infoga text som löper längs med kanten på en arbetsbana som skapats med ett ritstift eller ett formverktyg. När du infogar text längs en bana, löper den i den riktning där fästpunkterna lades till i banan. När du infogar vågrät text på en bana blir bokstäverna vinkelräta mot baslinjen. När du infogar lodrät text på en bana blir bokstäverna parallella med baslinjen.

Det går även att lägga in text i en stängd bana. Då är emellertid texten alltid vågrät och radbrytningar läggs in vid bangränserna.

När du flyttar en bana eller ändrar formen på en bana anpassas texten efter den nya placeringen eller den nya formen.



Vågrät och lodrät text i en öppen bana.



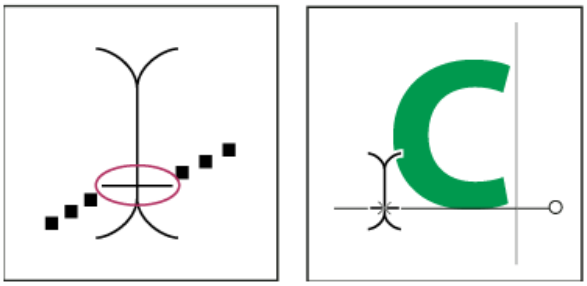
Vågrät och lodrät text på en stängd bana som skapats med ett formverktyg

Ange text längs en bana

1. Gör något av följande:

- Välj verktyget Vågrät typ eller Lodrät typ .
- Välj verktyget Vågrät typmask eller verktyget Lodrät typmask .

2. Placera pekaren så att baslinjeindikatorn för typverktyget är på banan och klicka. När du har klickat visas en insättningspunkt på banan.



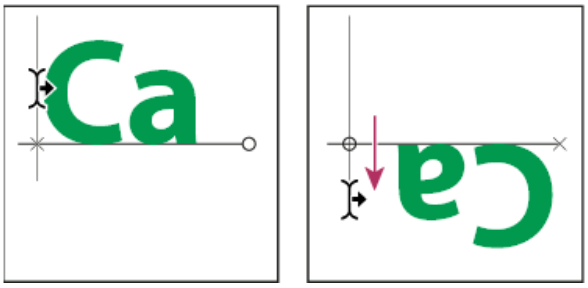
Baslinjeindikatorn för textverktyget (vänster) och textverktyget med baslinjeindikatorn på en bana (höger)

3. Ange tecknen. Vågrät text visas längs banan, vinkelrätt mot baslinjen. Lodrät text visas längs banan, parallellt med baslinjen.
   Du får större kontroll över den lodräta justeringen av texten på en bana om du använder alternativet för baslinjebyte på panelen Tecken. Om texten ska sänkas ned skriver du in ett negativt värde i textrutan Baslinjeförskjutning.

Flytta eller vända text längs en bana

❖ Välj direktmarkeringsverktyget eller banmarkeringsverktyget och placera det över texten. Pekaren ändras till en textmarkör med en pil .

- Flytta texten genom att dra texten längs banan. Tänk på att inte dra över banan.
- Vänd texten till banans andra sida genom att dra texten över banan.



Välj direktmarkeringsverktyget eller banmarkeringsverktyget om du vill flytta eller vända text på en bana..

Flytta texten över en bana utan att ändra textens riktning genom att använda alternativet för baslinjebyte på panelen Tecken. Om du t.ex. har skapat text som löper från vänster till höger över en cirkels övre del kan du ange ett negativt värde i textrutan för baslinjebyte. Då flyttas texten nedåt och löper på insidan av cirkelns övre del.

Skriva in text i en stängd bana

1. Välj verktyget Vågrät text .
2. Ställ pekaren inuti banan.
3. När kommer upp på båda sidor om textverktyget kan du klicka och börja skriva in text.

Flytta en bana med text

❖ Välj banmarkeringsverktyget eller flyttverktyget , och klicka sedan på banan och dra den till en ny plats. Om du använder banmarkeringsverktyget ser du till att pekaren inte ändras till en textmarkör med en pil . I så fall flyttas texten längs banan.

Ändra form på en bana med text

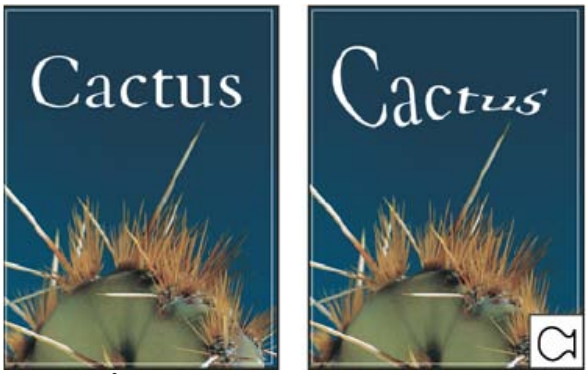
1. Välj direktmarkeringsverktyget .
2. Klicka på en fästpunkt på banan och använd handtagen för att ändra banans form.

Högst upp

Tänja text eller ta bort texttänjning

Du kan tänja text om du vill skapa en särskild texteffekt. Du kan till exempel tänja texten så den bildar en båge eller en våg. Den tänjningsstil som du väljer är ett attribut för textlagret och du kan när som helst ändra lagrets tänjningsstil om du vill ändra formen på förvrängningen. Med alternativen för tänjning kan du noggrant styra orientering och perspektiv på tänjningseffekten.

Obs! *Det går inte att tänja textlager som innehåller formatering med Faux fet eller som använder teckensnitt utan konturdata (som t.ex. bitmappsteckensnitt).*



Exempel på text som har tänjts med stilen Fisk.

Tänja text

1. Markera ett textlager.
2. Gör något av följande:
   - Markera ett textverktyg och klicka på tänjknappen i alternativfältet.
   - Välj Text > Tänj text (CS6), eller Lager > Text > Tänj text (CS5).

     Obs! *Du kan tänja text i ett textlager med hjälp av kommandot Tänj. Välj Redigera > Omforma bana > Tänj.*
3. Välj en stil för tänjning på snabbmenyn Stil.
4. Välj orientering för tänjningseffekten – Vågrät eller Lodrät.
5. Om du vill kan du ange värden för ytterligare tänjningsalternativ:
   - Böj, om du vill ange hur mycket lagret ska tänjas
   - Vågrät förvrängning eller Lodrät förvrängning, om du vill använda perspektiv på tänjningen

Ta bort texttänjning

1. Markera ett textlager som använder tänjning.
2. Markera ett textverktyg och klicka på tänjknappen i alternativfältet eller välj Lager > Text > Tänj text.
3. Välj Ingen på snabbmenyn Stil och klicka på OK.

Högst upp

Skapa en arbetsbana av text

Du kan arbeta med texttecken som vektorformer genom att konvertera dem till en arbetsbana. En arbetsbana är en tillfällig bana som visas på panelen Banor och som definierar formens kontur. När du har skapat en arbetsbana av ett textlager kan du spara och ändra den på samma sätt som andra banor. Det går inte att redigera tecken i banan som text, men det ursprungliga textlagret förblir intakt och kan redigeras.

❖ Markera ett textlager och välj Text > Skapa arbetsbana (CS6) eller Lager > Text > skapa arbetsbana (CS5).
Obs! *Det går inte att skapa arbetsbanor av teckensnitt som inte innehåller konturdata (t.ex. bitmappsteckensnitt).*

Högst upp

Konvertera text till former

När du konverterar text till former ersätts textlagret av ett lager med en vektormask. Du kan redigera vektormasken och använda stilar på lagret, men du kan inte redigera tecken på lagret som text.

❖ Markera ett textlager och välj Text > Konvertera till form (CS6) eller Lager > Text > Konvertera till form (CS5).
Obs! *Det går inte att skapa former av teckensnitt som inte innehåller konturdata (t.ex. bitmappteckensnitt).*

Högst upp

Skapa en markeringsgräns för text

När du använder verktyget Vågrät textmask eller Lodrät textmask skapar du en markering med samma form som texten. Textmarkeringar visas på det aktiva lagret och kan flyttas, kopieras, fyllas eller förses med streck precis som andra markeringar.

1. Markera det lager där du vill att markeringen ska visas. För bästa resultat skapar du markeringsgränsen för text på ett normalt bildlager, inte på ett textlager. Om du vill fylla i eller strecka markeringsgränsen för text skapar du den på ett nytt, tomt lager.
2. Välj verktyget Vågrät typmask eller verktyget Lodrät typmask .
3. Ange ytterligare teckensnittsalternativ och skriv in text som punkttext eller i en markeringsram.

   En röd mask visas över det aktiva lagret när du skriver in texten. När du har klickat på knappen Genomför ✓ visas typmarkeringsgränsen i bilden på det aktiva lagret.

Lägga till en skugga för text

Högst upp

Ge text skugga för att skapa djup i bilden.

1. Markera det lager som innehåller den text som du vill ge en skugga.
2. Klicka på lagerstilsknappen fx längst ned i panelen Lager och markera Skugga i listan som visas.
3. Placera, om det är möjligt, dialogrutan Lagerstil så att du både ser lagret och dess skugga.
4. Gör önskade inställningar. Du kan ändra olika aspekter av skuggan, som hur den blandas med underliggande lager, dess opacitet (hur mycket av underliggande lager som lyser igenom), ljusets vinkel och dess avstånd från texten eller objektet.
5. När du är nöjd med skuggan klickar du på OK.
   Om du vill använda samma skugginställning i ett annat lager, Alt-drar du skugglagret på panelen Lager till det andra lagret. När du släpper musknappen, tillämpas skugginställningarna på det andra lagret.

Fylla text med en bild

Högst upp

Du kan fylla texten med en bild genom att lägga till en urklippsmask i ett bildlager som är placerat ovanför ett textlager på panelen Lager.

1. Öppna filen med bilden som ska visas i texten.
2. Välj verktyget för vågrät text T eller verktyget för lodrät text T i verktygslådan.
3. Visa panelen Tecken genom att klicka på dess flik, eller välj Fönster > Tecken om den inte visas.
4. Ange teckensnitt och andra textattribut på panelen Tecken. Stora, feta, tjocka bokstäver fungerar bäst.
5. Ange en insättningspunkt genom att klicka i dokumentfönstret och infoga din text. När du är nöjd med texten trycker du på Ctrl+Enter (Windows) eller Kommando+Retur (Mac OS).
6. Visa panelen Lager genom att klicka på dess flik, eller välj Fönster > Lager om den inte visas.
7. (Valfritt) Om bildlagret är bakgrundslagret måste du konvertera det till ett vanligt lager genom att dubbelklicka på bildlagret på panelen Lager.
   Obs! *Bakgrundslager är låsta och går inte att flytta på panelen Lager. Du måste konvertera bakgrundslager till vanliga lager för att kunna låsa upp dem.*
8. (Valfritt) Du kan ge lagret ett nytt namn i dialogrutan Nytt lager. Klicka på OK om du vill stänga dialogrutan och konvertera bildlagret.
9. Dra bildlagret så att det är direkt ovanför textlagret i panelen Lager.
10. Med bildlagret markerat väljer du Lager > Skapa urklippsmask. Bilden visas inne i texten.
11. Markera flyttverktyget och dra i bilden för att justera den i förhållande till texten.
    Flytta texten i stället för bilden genom att markera textlagret i panelen Lager och sedan flytta texten med hjälp av flyttverktyget.

Fler hjälpavsnitt

Bansegment, komponenter och punkter

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Skapa text

Om textlager
Ange text
Ange punkttext
Ange stycketext
Klistra in lorem ipsum exempeltext (CS6)
Omforma eller ändra storlek på markeringsramen för texten
Konvertera mellan punkttext och stycketext

Obs! *Klicka på länkarna nedan om du vill ha detaljerade anvisningar. Ställ frågor, föreslå nya funktioner och rapportera problem på feedback.photoshop.com.*

Text i Adobe Photoshop består av vektorbaserade textkonturer – matematiskt definierade former som beskriver bokstäverna, siffrorna och symbolerna i ett teckensnitt. Många teckensnitt finns i fler än ett format, där de vanligaste formaten är Type 1 (kallas även PostScript-teckensnitt), TrueType, OpenType, New CID och icke-skyddade CID-teckensnitt (endast japanska).

Photoshop bevarar dock de vektorbaserade textkonturerna, som också används när du ändrar skala och storlek på texten, sparar en PDF- eller EPS-fil eller skriver ut bilden på en PostScript-skrivare. Det är därför möjligt att skapa text med skarpa, upplösningsoberoende kanter.

Om du importerar bitmappslager som har skapats i tidigare versioner av Photoshop eller Photoshop Elements kan du konvertera till vektorstypen via > Text > Uppdatera alla textlager. I CS5 finns det här kommandot i menyn Lager > Text

Adobe rekommenderar

Har du en självstudie som du vill dela med dig av?

Skriva 101
Andy Anderson
Photoshop är i första hand ett program för bildredigering, men det kan även hantera text. Andy Anderson, författare till Infinite Skills, ska visa dig grunderna i hur man använder text på ett kreativt sätt.

Om textlager

Högst upp

Viktigt! *Textlager skapas inte för bilder i lägena Flerkanals, Bitmapp eller Indexerad färg eftersom dessa lägen inte har stöd för lager. I de här lägena visas text i bakgrunden som rastrerad text.*

När du skapar text läggs ett nytt textlager till på panelen Lager. När du väl har skapat ett textlager kan du redigera texten och använda lagerkommandon på det.

När du gör en ändring i ett textlager som kräver att det rastreras omvandlas dock de vektorbaserade textkonturerna till pixlar. Rastrerad text har inte längre vektorkonturer och går inte att redigera som text. Se Redigera text.

Du kan göra följande ändringar av ett textlager och fortfarande redigera texten:

- Ändra textens orientering.
- Använda kantutjämning.
- Konvertera mellan punkttext och stycketext.
- Skapa en arbetsbana av text.
- Använda kommandon för omformning på menyn Redigera, dock inte Perspektiv och Förvrängning.

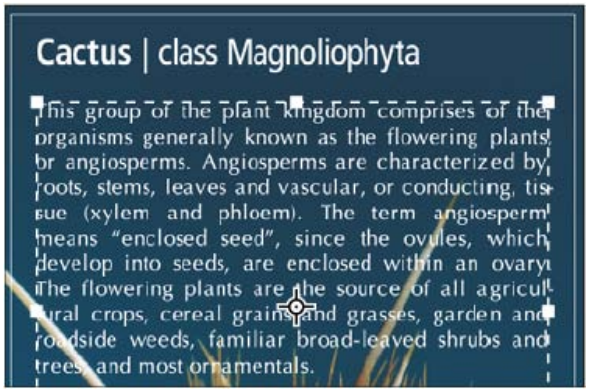
  Obs! *Om du vill transformera en del av textlagret måste du först rastrera textlagret.*
- Använda lagerstilar.
- Använd kortkommandon för ifyllning (se Tangenter för att måla).
- Förvräng text i olika former.

Ange text

Högst upp

Du kan skapa text på tre sätt: vid en punkt, i ett stycke och längs en bana.

- Punkttext är en vågrät eller lodrät textlinje som börjar där du klickar i bilden. Att skriva text vid en punkt är ett praktiskt sätt att lägga till några ord i en bild.
- I stycketext styrs det vågräta eller lodräta teckenflödet med hjälp av gränser. Att skriva text på det här sättet är praktiskt när du vill skapa ett eller flera stycken, t.ex. i en broschyr.



Text som har skrivits in som punkttext (ovan) samt i markeringsram (nedan)

- Text på bana löper längs kanten på en öppen eller stängd bana. När du anger text vågrätt visas tecken längs banan vinkelrätt i förhållande till baslinjen. När du anger text lodrätt visas tecken längs banan parallellt i förhållande till baslinjen. I båda fallen löper texten i den riktning som punkter infogades i banan.

  Om du anger mer text än som ryms i ett stycke eller längs en bana visas en liten ruta eller en cirkel med ett plustecken (+) i stället för ett handtag i styckets hörn eller en ankarpunkt i banans slut.

Om du klickar med ett textverktyg i en bild hamnar det i redigeringsläge. Du kan skriva och redigera tecken när verktyget är i redigeringsläge samt utföra andra kommandon från olika menyer, men du måste bekräfta ändringar i textlagret innan du kan utföra vissa åtgärder. I alternativfältet visas om textverktyget är i redigeringsläge. Om knapparna Genomför ✔ och Avbryt ⊘ visas i alternativfältet är textverktyget i redigeringsläge.

Ange punkttext

Högst upp

När du skriver punkttext är varje textrad självständig. Radens längd ökar eller minskar när du redigerar den, men det sker ingen radbrytning. Den typ du skrev visas nu på ett nytt textlager.

1. Välj verktyget Vågrät typ T eller Lodrät typ ↓T.
2. Klicka i bilden för att ange en insättningspunkt för texten. Det lilla strecket på textmarkören anger textens baslinje (den imaginära linjen som texten vilar på). För lodrät text markerar baslinjen tecknens centrumlinje.
3. Du kan ange ytterligare teckensnittsalternativ i alternativfältet, på panelen Tecken eller panelen Stycke.
4. Ange tecknen. Börja på en ny linje genom att trycka på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS).
   Obs! *Du kan också omforma punkttext i redigeringsläge. Håll ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS). En markeringsram visas runt texten. Du kan ta tag i ett handtag om du vill skala eller skeva texten. Du kan också rotera markeringsramen.*
5. Gör något av följande när du har angett eller redigerat texten:
   - Klicka på Genomför ✔ i alternativfältet.
   - Tryck på Enter på det numeriska tangentbordet.
   - Tryck på Ctrl+Enter (Windows) respektive Kommando+Retur (Mac OS).
   - Välj något av verktygen i verktygslådan eller klicka på någon av panelerna Lager, Kanaler, Banor, Funktionsmakron, Händelser eller Stilar. Du kan också välja ett tillgängligt menykommando.

Ange stycketext

Högst upp

När du skriver in stycketext sker radbrytningar för att texten ska få plats inom markeringsramen. Du kan skriva in flera stycken och välja ett alternativ för styckejustering.

Du kan ändra storlek på markeringsramen, vilket gör att texten ordnas om inom den justerade rektangeln. Du kan justera markeringsramen medan du anger typ eller efter det att du har skapat textlagret. Du kan också rotera, skaländra och skeva typen med hjälp av markeringsramen.

1. Välj verktyget Vågrät typ T eller Lodrät typ ↓T.
2. Gör något av följande:

- Dra diagonalt för att ange en markeringsram för typen.
- Håll ned Alt-tangenten när du klickar eller drar för att visa dialogrutan för stycketextstorlek. Skriv in värden för Bredd och Höjd och klicka på OK.

3. Du kan ange ytterligare textalternativ i alternativfältet, på panelen Tecken och panelen Stycke och på undermenyn Lager > Text.
4. Ange tecknen. Börja på ett nytt stycke genom att trycka på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS). Om du skriver mer text än vad som får plats inom markeringsramen visas ikonen för platsbrist ⊞ i markeringsramen.
5. Om du vill kan du ändra storlek på, rotera eller skeva markeringsramen.
6. Bekräfta textlagret på något av följande sätt:
   - Klicka på Genomför ✔ i alternativfältet.
   - Tryck på Enter på det numeriska tangentbordet.
   - Tryck på Ctrl+Enter (Windows) respektive Kommando+Retur (Mac OS).
   - Välj något av verktygen i verktygslådan eller klicka på någon av panelerna Lager, Kanaler, Banor, Funktionsmakron, Händelser eller Stilar. Du kan också välja ett tillgängligt menykommando.

Den typ du skrev visas nu på ett nytt textlager.

Högst upp

Klistra in lorem ipsum exempeltext (CS6)

Med lorem ipsum exempeltext kan du snabbt fylla ett textblock för layout-ändamål.

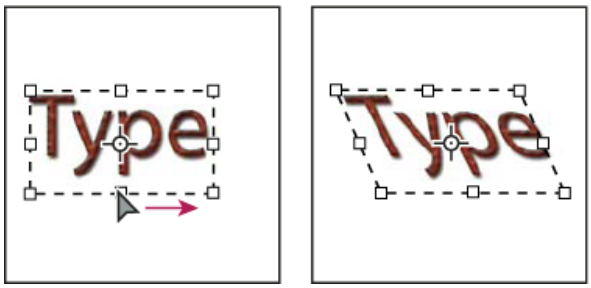
1. Välj ett textverktyg och klicka för att infoga markören i en befintlig textrad eller ruta.
2. Välj Text > Klistra in Lorem Ipsum.

Högst upp

Omforma eller ändra storlek på markeringsramen för texten

❖ Visa stycketextens markeringsramshandtag. Välj textlagret på panelen Lager när verktyget Text T är aktivt och klicka sedan i bildens textflöde. ***Obs!*** *Du kan omforma punkttext i redigeringsläge. Håll ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS). En markeringsram visas i bilden runt texten.*

- Om du vill ändra storlek på markeringsramen placerar du först pekaren över ett handtag så att pekaren blir en dubbelpil, ⤡ och sedan drar du. Skift-dra om du vill behålla markeringsramens proportioner.
- Om du vill rotera markeringsramen placerar du först pekaren utanför markeringsramen så att pekaren blir en böjd dubbelpil, ↻ och sedan drar du. Skift-dra om du vill begränsa rotationen till ökningar på 15 grader. Om du vill ändra rotationens mittpunkt håller du ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och drar mittpunkten till en ny plats. Mittpunkten kan vara utanför markeringsramen.
- Du kan skeva markeringsramen genom att hålla ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och dra i ett mittenhandtag. Pekaren ändras till ett pilhuvud ▶



Text som skevas med markeringsramen

- Om du vill ändra skala på texten när du ändrar storlek på markeringsramen håller du ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och drar i ett hörnhandtag.
- Om du vill ändra storleken på markeringsramen från mittpunkten Alt-drar du ett hörnhandtag.

Högst upp

Konvertera mellan punkttext och stycketext

Du kan konvertera punkttext till stycketext för att justera teckenflödet inom en markeringsram. Du kan också konvertera stycketext till punkttext för att låta varje textrad vara oberoende av de andra. Om du konverterar från stycketext till punkttext läggs en radmatning till vid varje textrads slut (förutom vid den sista raden).

1. Markera textlagret på panelen Lager.

2. Välj Text > Konvertera till punkttext eller Text > Konvertera till stycketext. (Dessa kommandon finns i menyn Lager > Text i CS5)
   Obs! *Om du konverterar stycketext till punkttext raderas de tecken som inte får plats inom markeringsramen. Du kan undvika att förlora text genom att justera markeringsramen så att all text visas före konverteringen.*

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Asiatisk text

Visa och ange asiatiska textalternativ
Minska mellanrummen runt asiatiska tecken
Ange hur radavstånd mäts i asiatisk text
Använda tate-chu-yoko
Justera asiatiska tecken med mojisoroe
Ange vänster och höger understrykning med asiatisk text
Ange asiatiska OpenType-teckensnittattribut
Asiatiska OpenType-alternativ
Välja mojikumiuppsättning
Ange kinsoku shori-alternativ
Ange ett burasagari-alternativ

I Photoshop finns flera alternativ för att arbeta med kinesisk, japansk och koreansk text. Tecken i asiatiska teckensnitt kallas ofta dubbelbyte-tecken.

Obs! *Språken som du vill använda måste gå att använda i operativsystemet. Mer information får du av programvarutillverkaren.*

Högst upp

Visa och ange asiatiska textalternativ

Som standard döljer icke-Kinesiska, Japanska och Koreanska versioner av Photoshop-alternativ för asiatisk text som visas i panelerna Tecken och Stycke. Om du vill visa och ange alternativ för att arbeta med kinesisk, japansk och koreansk text i de här Photoshop-versionerna måste du först välja Visa asiatiska textalternativ i dialogrutan Inställningar. Du kan också bestämma hur namn på teckensnitt visas, antingen på engelska eller på det inhemska språket.

1. Välj Redigera > Inställningar > Text (Windows) eller Photoshop > Inställningar > Text (Mac OS).
2. Välj något av följande alternativ:
   Visa teckensnittsnamn på engelska Visar asiatiska teckensnittsnamn på ett annat språk.

   Östasiatiska (CS6) eller Visa asiatiska textalternativ(CS5) Visar asiatiska teckensnittsalternativ på panelerna Tecken och Stycke.

   Viktigt! *I CS6 kan du istället välja alternativet Mellanöstern för utmärkt resultat med andra asiatiska språk än kinesiska, japanska och koreanska.*

Högst upp

Minska mellanrummen runt asiatiska tecken

Tsume minskar utrymmet runt ett tecken med en angiven procentsats. Själva tecknet påverkas inte. I stället minskas utrymmet mellan tecknets markeringsram och fyrkanten. När tsume används på ett tecken minskas utrymmet på båda sidor om tecknet med samma procentsats.

1. Markera de tecken som du vill justera.
2. I panelen Tecken skriver du in eller markerar en procentsats för Tsume . Ju högre procentsatsen är, desto tätare hamnar tecknen. Vid 100 % (högsta värdet) finns det inget utrymme kvar mellan tecknets markeringsram och dess fyrkant.

Högst upp

Ange hur radavstånd mäts i asiatisk text

1. Markera de stycken som du vill justera.
2. Välj ett radavståndsalternativ på panelen Stycke.
   Radavstånd mellan överkanter Mäter avståndet mellan textraderna från överkanten på en rad till överkanten på nästa rad. Om du använder radavstånd mellan överkanter justeras första textraden i ett stycke i jämnhöjd med markeringsramens överkant.

   Radavstånd mellan nederkanter Mäter för vågrät text avståndet mellan textrader från textens baslinje. Om du använder radavstånd mellan nederkanter så visas avstånd mellan den första textraden och markeringsramen. En bock markerar vilket alternativ som har valts.
   Obs! *Det alternativ för radavstånd som du väljer påverkar inte avståndet mellan raderna, utan endast hur radavståndet ska mätas.*

Högst upp

Använda tate-chu-yoko

Tate-chu-yoko (kallas också kumimoji och renmoji) är ett vågrätt textblock som läggs ut med lodräta textrader. Med hjälp av tate-chu-yoko är det enklare att läsa halvbreda tecken som siffror, datum och korta utländska ord i lodrät text.

Siffror utan tate-chu-yoko (vänster) jämfört med siffror roterade med tate-chu-yoko (höger)

1. Markera de tecken som du vill rotera.
2. Välj Tate-Chu-Yoko på panelmenyn Tecken. En bock visar att alternativet är aktiverat.
   Obs! *Du kan fortfarande redigera och formatera texten när du använder tate-chu-yoko, precis på samma sätt som med tecken som inte är roterade.*

Högst upp

Justera asiatiska tecken med mojisoroe

Mojisoroe är justeringen av tecken i asiatisk text. När en rad med text innehåller tecken med olika storlek, kan du ange hur texten ska justeras efter de största tecknen på raden: mot överkanten, mitten eller underkanten på EM Box (höger, mitten och vänster för lodräta ramar), mot den latinska baslinjen eller mot överkanten eller underkanten på ICF Box (höger eller vänster för lodräta ramar). ICF (Ideographic Character Space) är den medelhöjd och medelbredd som använts av teckensnittsdesignern för de ideografiska tecken som utgör ett teckensnitt.

Alternativ för teckenjustering
A. *Små tecken justerade efter nedre kanten* ***B.*** *Små tecken justerade mot mitten* ***C.*** *Små tecken justerade efter den övre kanten*

❖ Välj ett alternativ på undermenyn Teckenjustering på panelen Tecken:
Latinsk baslinje Justerar små tecken på raden efter de stora tecknen.
EM Box överkant/höger, EM Box mitten eller EM Box nederkant/vänster Justerar de minsta tecknen på en rad mot angiven position för det största tecknets EM Box. I lodräta textramar justerar EM Box överkant/höger texten till höger om EM Box och EM Box nederkant/vänster justerar texten till vänster om EM Box.
ICF Box överkant/höger och ICF Box nederkant/vänster Justerar små tecken på raden efter ICF som anges av de stora tecknen. I lodräta textramar justeras text med ICF Box överkant/höger efter ICF och med ICF Box nederkant/vänster efter rutans vänstra kant.

Högst upp

Ange vänster och höger understrykning med asiatisk text

1. Markera lodrät text.
2. Välj antingen Understruken vänster eller Understruken höger på panelmenyn Tecken.

Högst upp

Ange asiatiska OpenType-teckensnittattribut

Asiatiska OpenType-teckensnitt kan omfatta flera funktioner som inte är tillgängliga i aktuella PostScript- och TrueType-teckensnitt. Vanligtvis är det bäst att använda linjebredder i OpenType-teckensnitten KozMinPro och KozGoPro. Dessa teckensnitt har de flesta specialtecken av asiatiska teckensnitt som producerats av Adobe.

1. Aktivera textverktyget och gör något av följande:
   - Markera de tecken eller textobjekt i ett befintligt textlager som inställningen ska tillämpas på.
   - Klicka på bilden för att skapa ett nytt textlager.
2. Se till så att ett asiatiskt OpenType Pro-teckensnitt är markerat på panelen Tecken.
3. Välj ett OpenType-alternativ på panelen Tecken.

4. Aktivera indatametoden MSIME (Windows) eller Kotoeri (Mac OS). Gör något av följande:
   - (Windows) På Start-menyn i Windows väljer du Program > Tillbehör > Systemverktyg > Teckenuppsättning.
   - (Mac OS) Välj Visa teckenvisaren på snabbmenyn Indata på höger sida om menyraden.

     Obs! *(Mac OS) Om menyraden inte visas i menyn Indata kan du välja Apple-menyn > Systeminställningar > Språk och text. Klicka sedan på Tangentbords-/teckenvisaren.*
5. Gör något av följande:
   - (Windows) Välj Avancerat läge i Teckenuppsättning, välj Alla på menyn Gruppera efter och välj sedan Unicode som Teckenuppsättning.

Teckenuppsättning

A. *Teckensnittmeny* ***B.*** *Kryssrutan Avancerat läge*

   - (Mac OS) I panelen Kotoeri-tecken väljer du Specialtecken på menyn Visa.

Panelen Kotoeri-tecken

A. *Menyn Visa* ***B.*** *Teckensnittmeny* ***C.*** *Teckeninformation* ***D.*** *Knappen Infoga med teckensnitt*

6. Välj ett asiatiskt OpenType-teckensnitt på menyn Teckensnitt.
7. Gör något av följande:
   - (Windows) Markera tecknet du vill använda, klicka på Välj, klicka på Kopiera och klistra in det.
   - (Mac OS) Dubbelklicka på det tecken som du vill använda för att infoga det i dokumentet.

Asiatiska OpenType-alternativ

Högst upp

Ytterligare OpenType-alternativ är tillgängliga, beroende på teckensnitt.

Japanska 78 Ersätter standardspecialtecknet med jp78-varianttecken.

Japanska, expert Ersätter standardspecialtecknet med expert-variant-specialtecken.

Japanska, traditionell Ersätter standardspecialtecknet med traditionell-variant-specialtecken.

Proportionella mått Ersätter specialtecknen med halvt mellanrum och med helt mellanrum med det proportionella specialtecknet.

Kana Ersätter standard-kana-specialtecknet med det vågräta optimerade kana-specialtecknet för vågrät layout. Skillnaden är dock oftast mycket liten.

Latinsk kursiv stil Ersätter standardspecialtecknet med det kursiva specialtecknet.

Mer information finns i Använda OpenType-funktioner.

Högst upp

Välja mojikumiuppsättning

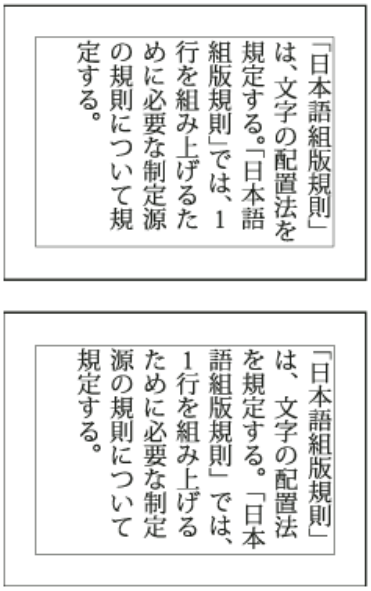
Mojikumi anger japansk textdisposition för teckenavstånd i japanska tecken, latinska tecken, interpunktion, specialtecken, radbörjan och radslut, samt siffror. Photoshop innehåller flera fördefinierade mojikumi-uppsättningar som bygger på den japanska industristandarden (JIS) X 4051-1995.

❖ Välj ett alternativ från snabbmenyn Mojikumi på panelen Stycke:

Ingen Inaktiverar användningen av mojikumi.

Mojikumi Set 1 Använder halvbrett avstånd för interpunktion.

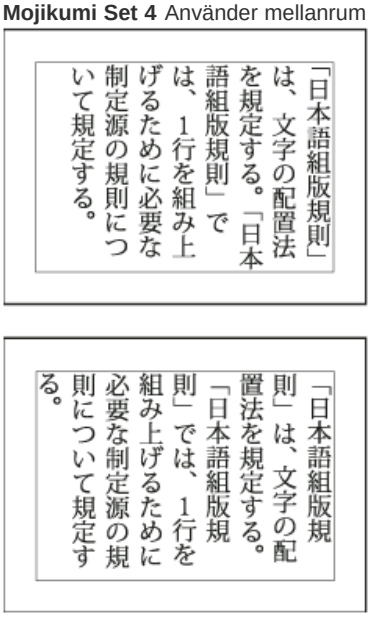
Mojikumi Set 2 Använder mellanrum med helbredd för de flesta tecken utom för det sista tecknet på raden.



Mojikumi-uppsättning 1, och Mojikumi-uppsättning 2

Mojikumi Set 3 Använder mellanrum med helbredd för de flesta tecken och för det sista tecknet på raden.

Mojikumi Set 4 Använder mellanrum med helbredd för alla tecken.



Mojikumi-uppsättning 3, och Mojikumi-uppsättning 4

Högst upp

Ange kinsoku shori-alternativ

Med kinsoku shori anges radbrytningar för japansk text. Tecken som inte kan inleda eller avsluta en rad kallas för kinsoku-tecken. Photoshop innehåller svaga och maximala kinsoku-uppsättningar som bygger på den japanska industristandarden (JIS) X 4051-1995. Svaga kinsoku-uppsättningar utelämnar symboler för långa vokalljud och små hiragana-tecken.

Inaktivera eller aktivera kinsoku shori för ett stycke

❖ Välj ett alternativ från popup-menyn för kinsoku shori på panelen Stycke:

Ingen Inaktiverar användningen av kinsoku shori.

Svag JIS eller Stark JIS Hindrar att följande tecken inleder eller avslutar en rad:

JIS Weak-uppsättning
Tecken som inte kan inleda en rad ’ ” 、。々〉》」』】〕ゝゞ・ヽヾ！），．：；？］｝
Tecken som inte kan avsluta en rad ‘ “〈《「『【〔（［｛

JIS Maximum-uppsättning
Tecken som inte kan inleda en rad ！），．：；？］｝¢ — ’ ” ‰℃℉、。々〉》」』】〕 ぁぃぅぇぉっゃゅょゎ ’ ’ ゝゞ ァィゥェォッャュョヮカケ ・—ヽヾ！％），．：；？］｝
Tecken som inte kan avsluta en rad （［｛£§ ‘ “〈《「『【〒〔＃$（@［｛¥

Ange radbrytningsalternativ för kinsoku

Kinsoku Shori eller Mojikumi måste vara markerat om du vill använda följande radbrytningsalternativ:

❖ Välj Kinsoku Shori-typ på menyn på panelen Stycke och sedan en av följande metoder:

Skjut inåt först Flyttar tecken uppåt till föregående rad för att hindra att förbjudna tecken avslutar eller inleder en rad.

Skjut utåt först Flyttar tecken nedåt till nästa rad för att hindra att förbjudna tecken avslutar eller inleder en rad.

Skjut bara utåt Flyttar alltid tecken nedåt till nästa rad för att hindra att förbjudna tecken avslutar eller inleder en rad. Det görs inget försök att skjuta inåt.

En bock markerar vilken metod som har valts.

Högst upp

Ange ett burasagari-alternativ

Med Burasagari placeras enkelbyte-punkter, dubbelbyte-punkter, enkelbyte-kommatecken och dubbelbyte-kommatecken utanför styckets markeringsram.

1. Välj Burasagari på menyn på panelen Stycke.
2. Välj ett alternativ på undermenyn:
   Inget Inaktiverar hängande interpunktion.

   Vanlig Aktiverar hängande interpunktion utan att tvinga ojämna rader mot markeringsramens kant.

   Tvinga Tvingar interpunktion utanför markeringsramen genom att sträcka ut rader som slutar inom ramen och avslutas med hängande tecken.
   Obs! *Burasagari-alternativen är inte tillgängliga om Kinsoku Shori har angetts till Ingen.*

(cc) BY-NC-SA

Arabisk och hebreisk text | CC, CS6

How to access Arabic and Hebrew features in Photoshop
Aktivera Mellanösternfunktioner
Textriktning
Siffertyper
Stöd för äldre teckensnitt
Standardteckensnitt
Automatisk kashida-infogning
Ligaturer (OpenType-teckensnitt)
Avstavning
Diakritiska tecken
Justeringsalternativ

Överst på sidan

Aktivera Mellanösternfunktioner

Följ de här stegen för att se de textalternativ som finns för Mellanöstern i Photoshops gränssnitt:

1. Välj Redigera > Inställningar > Text (Windows) eller Photoshop > Inställningar > Text (Mac OS).
2. Välj Mellanöstern i avsnittet Välj textmotoralternativ.
3. Klicka på OK och starta om Photoshop.
4. Välj Text > Språkalternativ > Mellanösternfunktioner.

Överst på sidan

Textriktning

Du kan göra textriktningen höger till vänster till standard när du vill skapa innehåll på arabiska och hebreiska. Du kan nu enkelt växla mellan de två riktningarna när du arbetar med dokument som innehåller text som läses från vänster till höger.

Välj styckeriktning i panelen Stycke.

Val av styckeriktning (bilden visar en InDesign-panel)

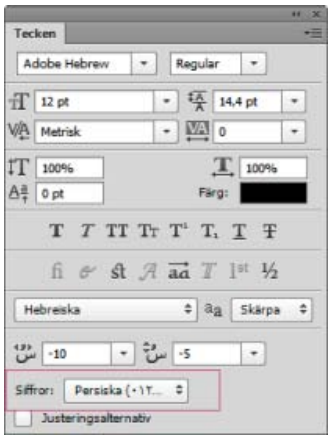
Överst på sidan

Siffertyper

När du skriver på arabiska eller hebreiska kan du välja vilken siffertyp du vill använda. Du kan välja mellan arabiska, hindi och persiska.

I arabiska versioner av Photoshop är siffror på hindi markerade som standard; i hebreiska versioner är arabiska siffror markerade. Vid behov kan du emellertid ändra siffertyperna manuellt:

1. Markera siffrorna i texten.
2. Välj önskat teckensnitt på menyn Siffror i panelen Tecken.



Val of siffertyp (bilden visar en InDesign-panel).

Överst på sidan

Stöd för äldre teckensnitt

Du kan fortsätta att använda teckensnitt som har använts tidigare (till exempel AXT-teckensnitt) i den här versionen av programmet. Vi rekommenderar emellertid att nyare Open Type-teckensnitt används för textbaserade element.

Skydd mot saknade tecken (Redigera > Inställningar > Avancerad text) är aktiverat som standard. Texten hanteras automatiskt om det inte finns specialtecken i det teckensnitt som används.

Överst på sidan

Standardteckensnitt

När du installerar en version för Mellanöstern eller Nordafrika är standardteckensnittet som standard det installationsspecifika språket. Om du till exempel har installerat versionen med stöd för engelska/arabiska är standardteckensnittet Adobe Arabic. Om du i stället har installerat versionen med stöd för engelska/hebreiska är standardteckensnittet Adobe Hebrew (eller Myriad Hebrew i Photoshop).

Överst på sidan

Automatisk kashida-infogning

Text på arabiska justeras genom att kashidas läggs till. De arabiska tecknen blir längre när kashidas läggs till. Mellanrum ändras inte. Med automatisk kashida-infogning kan du justera arabiska textstycken.

Markera stycket och välj därefter ett alternativ från snabbmenyn Infoga kashida längst ned till höger på panelen Stycke: Ingen, Kort, Medel, Lång eller Stilistisk.

Obs! *Kashidas infogas enbart i stycken med helt justerade marginaler.*

Du kan tillämpa kashidas på en grupp av tecken genom att markera tecknen i dokumentet och sedan välja Text > Språkalternativ > Kashida.

Överst på sidan

Ligaturer (OpenType-teckensnitt)

Med vissa OpenType-teckensitt kan du automatiskt tillämpa ligaturer på arabiska och hebreiska teckenpar. Ligaturer är typografiska ersättningstecken för vissa bokstavspar.

1. Markera text.
2. Klicka på ikonen för Standard eller Mjuka ligaturer ovanför språk- och kantutjämningsmenyerna i panelen Tecken.

Mjuka ligaturer erbjuder mer dekorativa alternativ som stöds av vissa teckensnitt.

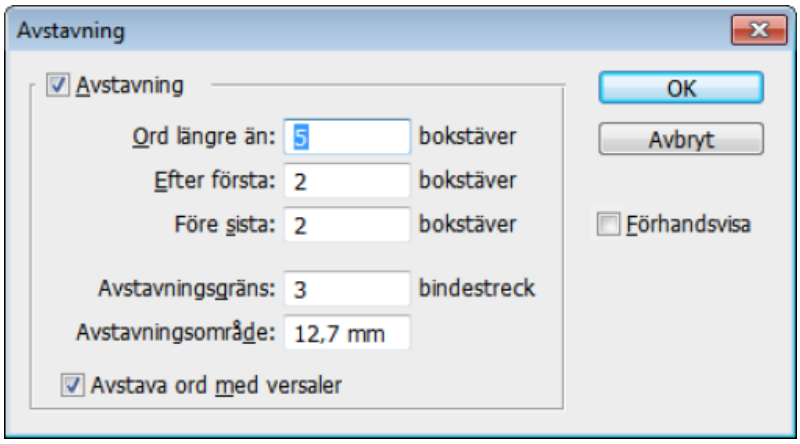
Överst på sidan

Avstavning

Meningar som har så många ord att de inte ryms på en textrad radbryts automatiskt så att fortsättningen hamnar på nästa rad. Textjusteringstypen vid radbrytning kan ibland orsaka onödiga mellanrum på raden som inte ser bra ut eller som inte är språkligt korrekta. Med avstavning kan du dela det sista ordet på raden med ett bindestreck. Delningen förbättrar radbrytningen i meningen.

Blandad text: Funktionen för kashida-infogning påverkar hur avstavning sker i blandad text. När den är aktiverad infogas kashidas på tillämpliga platser och icke-arabisk text avstavas inte. När kashida-funktionen är inaktiverad avstavas endast icke-arabisk text.

Hebreisk text: Avstavning är tillåten. Om du vill aktivera avstavning och anpassa inställningarna väljer du panelen Stycke > Panel-menyn > Avstavningsinställningar.



Avstavningsalternativ (bilden visar en InDesign-panel)

Överst på sidan

Diakritiska tecken

I arabisk skrift är ett diakritiskt tecken ett specialtecken som används för att ange konsonanters längd eller korta vokaler. Ett diakritiskt tecken placeras ovanför eller nedanför skriften. Du kan styra den vertikala eller horisontella placeringen av diakritiska tecken, så att texten ser snyggare ut eller vissa teckensnitt blir lättare att läsa:

1. Markera text som har diakritiska tecken
2. På panelen Tecken kan du ändra position för de diakritiska tecknen i förhållande till skriften. De värden du kan justera är Justera horisontellt diakritiskt läge och Justera vertikalt diakritiskt läge.

Överst på sidan

Justeringsalternativ

Ett teckensnitt kan ha alternativa former av vissa bokstäver, vanligtvis för stilistiska eller kalligrafiska ändamål. I sällsynta fall används justeringsalternativen för att justera stycken som innehåller dessa former.

Justeringsalternativ kan aktiveras på tecken-nivå, men endast om teckensnittet stöder den funktionen. Längst ned i panelen Tecken väljer du Justeringsalternativ.

Följande arabiska teckensnitt innehåller justeringsalternativ: Adobe Arabic, Myriad Arabic och Adobe Naskh.

Följande hebreiska teckensnitt innehåller justeringsalternativ: Adobe Hebrew och Myriad Hebrew.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Video och animering

Ljudet spelas inte upp i videofiler som är kodade med Dolby Digital AC3
felsökning (27 maj 2013)

Videoarbetsflöde
Kelby (7 maj 2012)
självstudievideo
Intuitiv redigering för DSLR-videokameror och andra källor.

Vissa länkar på den här sidan kanske bara innehåller text på engelska.

Videoredigering | CC, CS6

Video | En titt på ett videoprojekt
Skapa video med tidslinje
Tillämpa filter på videolager
Använda rörelseeffekter på text, stillbilder och smarta objekt
Importera fler filformat
Exportera den redigerade videon med Adobe Media Encoder

Högst upp

Skapa video med tidslinje

Den förbättrade videoklippbaserade panelen Tidslinje liknar videoredigeringsprogram som Adobe Premiere och erbjuder bland annat övergångar och effekter som ger din färdiga video ett professionellt utseende.

Självstudievideor:

Intuitivt videoarbetsflöde: Så här gör du för att lägga till videoklipp, rensa videoklipp, lägga till musik och återge filmen så att användarna kan spela upp den. Av RC Conception (8:18)

Så här redigerar du en video i Photoshop CS6. Av Matthew Gore (10:42)

Justeringsredigering för att justera videons in- och utgångspunkter utan att ändra videons längd. Av Meredith Payne-Stotzne (1:20)

Bildöverhoppning och cachning för att förbättra uppspelningskvaliteten. Av Meredith Payne-Stotzne (2:07)

Korrigera överexponerade filmklipp. Av Richard Harrington (1:55)

Ändra klipphastighet: långsam och snabb rörelse. Av Jeff Sengstack (9:45). Infinite Skills har gjort flera videor från sin Photoshop-videokurs tillgängliga.

Videogrupper

I videogrupper kombineras flera videoklipp och annat innehåll, till exempel text, bilder och former på ett enda spår i tidslinjen.

Skapa en videogrupp

- Importera en videofil. Den läggs automatiskt till som en ny videogrupp.
- Om du vill skapa en tom grupp och lägga till innehåll klickar du på bildbandsikonen till vänster om tidslinjepanelen och väljer Ny videogrupp i snabbmenyn.

Redigera en videogrupp

- Flytta klipp genom att dra dem på tidslinjen.
- Om du vill ändra in- och utgångspunkter drar du klippgränserna på tidslinjen.
- Flytta objekt mellan grupper genom att dra dem uppåt eller nedåt påtidslinjen eller i panelen Lager.
- Om du vill dela ett valt klipp i två och redigera delarna separat så placerar du spelhuvudet Tidslinje där du vill att klippet ska delas. Klicka sedan på knappen Dela vid spelhuvudet i det övre vänstra hörnet i panelen Tidslinje.

Ljudspår och kontroller

Tack vare de separata ljudspåren i tidslinjen kan du enkelt redigera och justera videon.

Justera ljud i klipp

- Högerklicka på ljudspåren om du vill stänga av ljudet, justera volymen eller tona in eller ut.
- Högerklicka på videoklippen och klicka på nottecknen om du vill justera ljudet.

Justera ljud: Självstudievideo av Richard Harrington. (3:31)

Skapa eller ta bort ljudspår

- Klicka på nottecknen till höger om ljudspårens namn i tidslinjen och välj antingen Nytt ljudspår eller Ta bort spår.

Lägga till, duplicera, ta bort eller ersätta ljudklipp

- Klicka på notteckenen till höger om ljudspårens namn i tidslinjen. Välj sedan Lägg till ljud om du vill placera ett annat klipp på spåret.
- Klicka på notteckenen till höger om ljudspårets namn för att välja ett ljudspår i tidslinjen. Välj sedan Duplicera, Ta bort eller Ersätt ljudklipp.

Videoövergångar

Med övergångar kan du skapa professionella tonings- och övertoningseffekter. Klicka på övergångsikonen i det övre vänstra hörnet i panelen Tidslinje. Välj sedan en längd och dra en övergångstyp till början eller slutet av klippet. (Placera övergången mellan två klipp om du vill göra en övertoning.) Ange de exakta in- och utgångspunkterna genom att dra i kanterna på förhandsgranskningen av övergången i tidslinjen.

Högerklicka på övergångar i tidslinjen om du vill ersätta dem med en annan övergångstyp eller ange en exakt numerisk längd.

Ändra videoklippets längd och hastighet

Högerklicka på videoklippet för att använda reglagen Varaktighet och Hastighet. Reglagen samverkar. Om reglaget Hastighet är inställt på 400 % så begränsas t.ex. högsta möjliga varaktighet till en fjärdedel av den ursprungliga längden.

Tillämpa filter på videolager

Högst upp

Om du vill lägga till filter i alla bildrutor i ett videolager måste du först konvertera lagret till ett smart objekt. Alla följande filter som du tillämpar blir smarta filter med total flexibilitet, så att du när som helst kan justera filterinställningarna.

1. Markera videolagret på panelen Tidslinje eller panelen Lager.
2. Välj Lager > Smarta objekt > Konvertera till smart objekt.
3. Tillämpa filter från filtermenyn. Om du vill justera inställningarna vid ett senare tillfälle visar du panelen Lager och dubbelklickar på filtret i listan Smarta filter för videolagret.

Mer information finns i Icke-förstörande redigering.

Använda rörelseeffekter på text, stillbilder och smarta objekt

Högst upp

Högerklicka på texten, stillbilden eller det smarta objektet för att öppna förinställningarna för panorering, zoomning och rotering. Med dem kan du snabbt skapa en avancerad animering. Finjustera resultatet genom att dra de resulterande Omforma-nyckelrutorna på tidslinjen.

Du kan skapa dramatiska effekter när du panorerar, skalar och roterar klipp genom att omvandla klippet till ett smart objekt och använda omformningsnyckelrutor med verktyget Omforma fritt.

Självstudievideor:

Omforma lager över tid. Julieanne Kost (3:52)

Skapa masker som flyttas över tid. Julieanne Kost (3:17)

Så här gör du för att panorera och zooma i videor i Photoshop CS6. Julieanne Kost (18:06)

Skapa animeringar med ljud. Självstudieartikel av Rafiq Elmansy.

Importera fler filformat

Högst upp

Med den omarbetade videomotorn kan du importera fler typer av video-, ljud- och bildsekvensfiler. Arbeta enkelt med filtyper som 3GP, 3G2, AVI, DV, FLV och F4V, MPEG-1, MPEG-4 och QuickTime MOV(i Windows krävs en separat QuickTime-installation för fullständigt stöd).

En fullständig lista finns i avsnittet Filformat som stöds.

Exportera den redigerade videon med Adobe Media Encoder

Högst upp

Välj Arkiv > Exportera > Återge video. I den första snabbmenyn väljer du Adobe Media Encoder och sedan väljer du något av följande format:

- Formatet DPX (Digital Picture Exchange) är huvudsakligen utvecklat för bildrutesekvenser som du avser att infoga i professionella videoprojekt med ett redigeringsprogram som Adobe Premiere Pro.
- Formatet H.264 (MPEG-4) är det mångsidigaste formatet med förinställningar för HD- eller bredbildsvideo och optimerad även för surfplattor eller visning på webben.
- Formatet QuickTime (MOV) krävs för export av alfakanaler och okomprimerad video. I förinställningsmenyn finns ytterligare komprimeringsalternativ.

(cc) BY-NC-SR Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Redigera video- och animeringslager

Omforma videolager
Skapa nya videolager
Ange när ett lager ska visas i en video eller animering
Beskära eller flytta ett videolager
Lyft arbetsyta
Extrahera arbetsyta
Dela upp videolager
Gruppera lager i en video eller animering
Rastrera videolager

Omforma videolager

Högst upp

Du kan omvandla ett videolager på samma sätt som du omvandlar andra lager i Photoshop. Du måste emellertid konvertera videolagren till smarta objekt innan du kan omforma dem.

1. Markera videolagret på panelen Tidslinje (CC, CS6), Animering (CS5) eller Lager.
2. Gör något av följande:
   - Välj Redigera > Omforma fritt om du vill använda handtagen i dokumentfönstret för att omvandla videoklippet.
   - Välj Redigera > Omvandling och välj sedan en omvandling på undermenyn.

   Om videolagret inte är ett smart objekt ombeds du att konvertera det.

Skapa nya videolager

Högst upp

Du kan skapa nya videolager genom att lägga till en videofil som ett nytt lager eller skapa ett tomt lager.

En demonstrationsvideo om hur du arbetar med videolager finns på www.adobe.com/go/vid0027

Öppna en videofil

- Välj Arkiv > Öppna, markera en videofil och klicka på Öppna.

Videoklippet visas i ett videolager i ett nytt dokument.

Lägga till en videofil som ett nytt videolager

1. Kontrollera att panelen Tidslinje (CC, CS6) eller Animering (CS5) visas i tidslinjeläge för det aktiva dokumentet.
2. Välj Lager > Videolager > Nytt videolager från fil.
3. Klicka på en video- eller bildsekvensfil och klicka på Öppna.

Lägga till ett tomt videolager

1. Kontrollera att panelen Tidslinje (CC, CS6) eller Animering (CS5) visas i tidslinjeläge för det aktiva dokumentet.
2. Välj Lager > Videolager > Nytt tomt videolager.

Ange när ett lager ska visas i en video eller animering

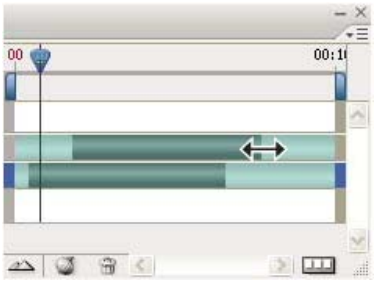
Högst upp

Du kan använda olika metoder för att ange när ett lager ska visas i en video eller animering. Till exempel kan du beskära (dölja) bildrutor i början eller slutet av ett lager. Detta ändrar lagrets start- och slutpunkter i en video eller en animering. (Den första bildrutan som visas kallas för ingångspunkt, och den sista bildrutan kallas för utgångspunkt.) Du kan också dra lagrets hela varaktighetsfält till en annan plats i tidslinjen.

1. Markera lagret på panelen Tidslinje (CC, CS6) eller Animering (Photoshop Extended CS5).
2. Gör något av följande:
   - Dra i början och slutet i lagrets varaktighetsfält om du vill ange in- och utgångspunkterna för ett lager.

- Dra lagrets varaktighetsfält till det avsnitt i tidslinjen där du vill att lagret ska visas.

Obs! *Det bästa resultatet uppnås om du drar lagrets varaktighetsfält när fältet har beskärts.*



Lager (i tidslinjeläge) med markerat varaktighetsfält redo att dras (Photoshop Extended CS5)

- Flytta indikatorn för aktuell tid till den bildruta som du vill använda som den nya ingångs- eller utgångspunkten, och välj Beskär lagerstartpunkt till aktuell tid eller Beskär lagerslutpunkt till aktuell tid på panelmenyn.

Lagrets varaktighet förkortas genom att bildrutorna mellan indikatorn för aktuell tid och lagrets start- eller slutpunkt döljs. (Du kan visa de dolda bildrutorna genom att förlänga ändarna på lagervaraktighetsfältet.)

- Använd nyckelrutor om du vill ändra lagrets opacitet vid särskilda tidpunkter eller bildrutor.

Obs! *Om du vill ta bort film i ett eller flera lager använder du kommandot Lyft arbetsyta. Om du vill ta bort en viss varaktighet från alla video- eller animeringslager använder du kommandot Extrahera arbetsyta.*

Högst upp

Beskära eller flytta ett videolager

Beskär lagret för att dölja bildrutor i början eller slutet av ett video- eller animeringslager. Flytta videolagret för att starta eller avsluta video vid en annan tidpunkt.

Om du flyttar videolager, blir ändringarna permanenta när du sparar filen. Om du beskär video kan du dock återställa den genom att förlänga lagervaraktighetsfältets ändar igen.

1. Markera det lager du vill redigera på panelen Tidslinje (CC, CS6), Animering (CS5) eller Lager.
2. Flytta indikatorn för aktuell tid till den bildruta (eller tid) som du vill använda som den nya ingångs- eller utgångspunkten.
3. Välj något av följande alternativ i panelmenyn på panelen Tidslinje (CC, CS6) eller Animering (CS5):

   Flytta lagerstartpunkt till aktuell tid Flyttar permanent början av lagret till indikatorn för aktuell tid.

   Flytta lagerslutpunkt till aktuell tid Flyttar permanent slutet av lagret till indikatorn för aktuell tid.

   Beskär lagerstartpunkt till aktuell tid Döljer tillfälligt delen från indikatorn för aktuell tid till början av lagret.

   Beskär lagerslutpunkt till aktuell tid Döljer tillfälligt delen från indikatorn för aktuell tid till slutet av lagret.

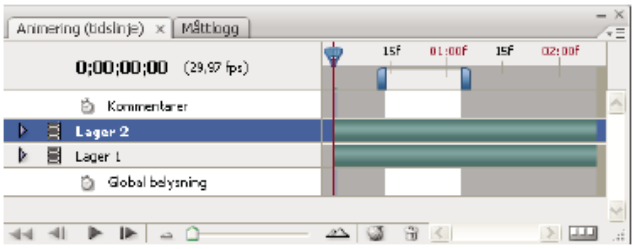
Obs! *Du kan också använda kommandot Lyft arbetsyta om du vill dölja bildrutor i ett eller flera lager, eller kommandot Extrahera arbetsyta om du vill dölja ett särskilt avsnitt i alla lager i en video eller animering.*

Högst upp

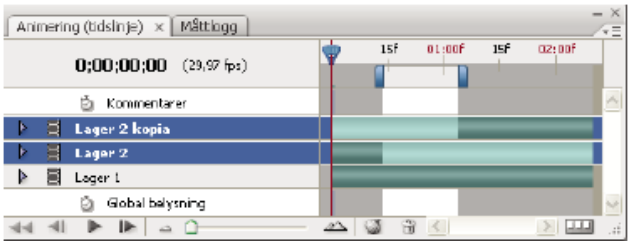
Lyft arbetsyta

En del av filmen i markerade lager kan tas bort, så att en lucka med samma varaktighet som den borttagna delen visas.

1. Markera de lager som du vill redigera.
2. Ange arbetsytan på panelen Tidslinje (CC, CS6) eller Animering (CS5) för att definiera varaktigheten för de markerade lager som du vill utesluta.
3. Välj Lyft arbetsyta i panelmenyn.



Lager innan kommandot Lyft arbetsyta har använts (Photoshop Extended CS5)



Lager när kommandot Lyft arbetsyta har använts (Photoshop Extended CS5)

Extrahera arbetsyta

Högst upp

Använd kommandot Extrahera arbetsyta för att ta bort delar av video och automatiskt ta bort tidsluckan. Det återstående innehållet kopieras till nya videolager.

1. Markera de lager som du vill redigera.
2. Ange arbetsytan på panelen Tidslinje (CC, CS6) eller Animering (CS5) för att definiera varaktigheten för den video eller animering som du vill utesluta.
3. Välj Extrahera arbetsyta i panelmenyn.

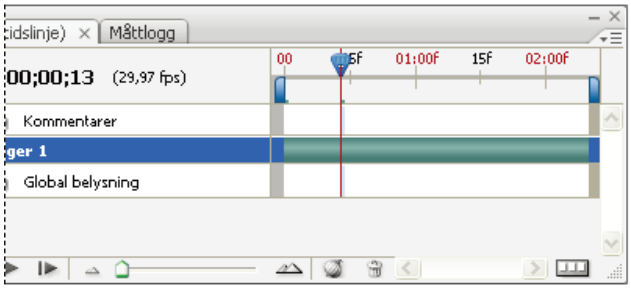
Dela upp videolager

Högst upp

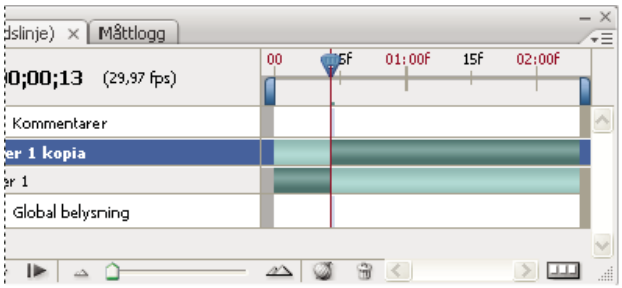
Ett videolager kan delas upp i två nya videolager vid den bildruta som du anger.

1. Markera ett videolager på panelen Tidslinje (CC, CS6) eller Animering (CS5).
2. Flytta indikatorn för aktuell tid till den tid eller bildruta där du vill dela upp videolagret.
3. Klicka på panelmenyikonen ▾≡ och välj Dela upp lager.

   Det markerade videolagret dupliceras och visas direkt ovanför det ursprungliga lagret på panelen Tidslinje (CC, CS6) eller Animering (CS5). Det ursprungliga lagret beskärs från startpunkten till den aktuella tidpunkten och det duplicerade lagret beskärs från slutpunkten till den aktuella tidpunkten.



Ursprungligt lager innan kommandot Dela upp lager har använts (Photoshop Extended CS5)



Resulterande två lager när kommandot Dela upp lager har använts (Photoshop Extended CS5)

Gruppera lager i en video eller animering

Högst upp

När du lägger till fler lager i din video eller animering kanske du vill organisera dem i en hierarki genom att gruppera lagren. Photoshop bevarar bildrutorna i din video eller animering i grupperade lager.

Du kan också gruppera en *grupp med lager*. Förutom att dina lager kapslas i en mer komplex hierarki kan du också samtidigt animera opaciteten för alla grupperade lager när du grupperar en grupp lager. Panelen Animering visar en grupp med grupperade lager med en gemensam lageregenskap för opacitet.

Att gruppera videolager i Photoshop påminner om förkomponering i Adobe After Effects.

- Välj två eller flera lager på panelen Lager och gör något av följande:
  - Välj Lager > Gruppera lager.
  - Välj Lager > Smarta objekt > Konvertera till smart objekt.

Rastrera videolager

Högst upp

När du rastrerar videolager förenklas det markerade lagret till en sammansättning av den bildruta som är markerad på panelen Animering. Även om du kan rastrera mer än ett videolager åt gången kan du bara använda den aktuella bildrutan för det översta videolagret.

1. Markera videolagret på panelen Lager.
2. Flytta indikatorn för aktuell tid på panelen Tidslinje (CC, CS6) eller Animering (CS5) till den bildruta som du vill behålla när du rastrerar videolagret.
3. Gör något av följande:
   - Välj Lager > Rastrera > Video.
   - Välj Lager > Rastrera > Lager.

   Obs! *Om du vill rastrera mer än ett videolager åt gången markerar du lagren på panelen Lager, flyttar indikatorn för aktuell tid till den bildruta som du vill bevara i det översta videolagret och väljer Lager > Rastrera > Lager.*

- Om smarta objekt
- Importera videofiler och bildsekvenser (Photoshop Extended)
- Montera en video eller bildsekvens (Photoshop Extended)
- Ersätta filmklipp i ett videolager (Photoshop Extended))

(cc) BY-NC-SR Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Förhandsvisa video och animeringar

Förhandsvisa en bildruteanimering
Ställ in tidslinjeområdet för förhandsvisning
Förhandsvisa video- och tidslinjeanimeringar.
Förhandsvisa dokumentet på en videoskärm

Högst upp

Förhandsvisa en bildruteanimering

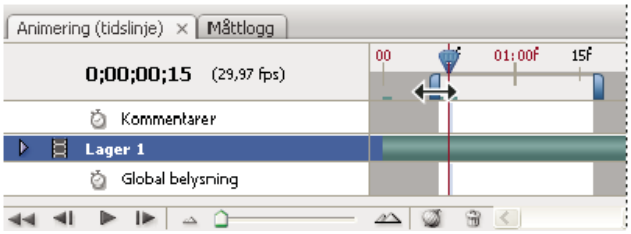
1. Gör något av följande:
   - Klicka på knappen Spela upp ▶ på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6).
   - Använd blankstegstangenten för att spela upp och pausa animeringen.

   Animeringen visas i dokumentfönstret. Animeringen upprepas kontinuerligt tills du stänger av den om du inte har angett något annat uppspelningsalternativ i dialogrutan Uppspelningsalternativ.
2. Stoppa animeringen genom att klicka på knappen Stopp ■.
3. Klicka på knappen Markera första bildrutan ◀◀ om du vill spola tillbaka animeringen.
   Obs! *Förhandsvisa animeringen i en webbläsare så får du en mer korrekt uppfattning om animeringen och tidsfaktorn. I Photoshop öppnar du dialogrutorna Spara för webben och enheter (Photoshop Extended CS5) eller Spara för webben (CS6) och klicka på knappen Förhandsvisa i webbläsare. Spela upp animeringen och stäng av uppspelningen med webbläsarkommandona Uppdatera och Stopp.*

Högst upp

Ställ in tidslinjeområdet för förhandsvisning

1. Gör något av följande på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6) för att ange den tidslinjevaraktighet som du vill exportera eller förhandsvisa:
   - Dra valfri ände på arbetsytans fält.



Dra en ände på arbetsytans fält (Photoshop Extended CS5)

   - Dra arbetsytefältet över det avsnitt du vill förhandsvisa.
   - (Photoshop Extended CS5) Flytta indikatorn för aktuell tid till önskad tid eller bildruta. Välj Ange start på arbetsyta eller Ange slut på arbetsyta på panelmenyn.
   - (CS6) Flytta indikatorn för aktuell tid till önskad tid eller bildruta. Välj antingen Arbetsyta > Ange start på spelhuvud eller Arbetsyta > Ange slut på spelhuvud på panelmenyn.
2. (Valfritt i Photoshop Extended CS5) Om du vill ta bort de delar av tidslinjen som ligger utanför arbetsytan väljer du Beskär dokumentvaraktighet till arbetsyta i panelmenyn.

Högst upp

Förhandsvisa video- och tidslinjeanimeringar.

Din video eller animering kan förhandsvisas i dokumentfönstret. I Photoshop används RAM för att förhandsvisa videon eller animeringen under redigeringsarbetet. När du spelar upp eller drar för att förhandsvisa bildrutor cachelagras de automatiskt för snabbare uppspelning nästa gång de spelas upp. De cachelagrade bildrutorna representeras av ett grönt fält på arbetsytan på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6). Antalet cachelagrade bildrutor beror på hur mycket RAM-minne som finns tillgängligt.

Förhandsvisa en video- eller tidslinjeanimering

✤ Gör något av följande:

Dra indikatorn för aktuell tid i tidslinjen.

- Använd uppspelningsknapparna längst ned i panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6).
- Tryck på blanksteg för att starta eller avbryta uppspelningen.

Förhandsvisa animeringen i en webbläsare om du vill se en mer korrekt förhandsvisning av en animering som skapats för webben. Spela upp animeringen och stäng av uppspelningen med webbläsarkommandona Uppdatera och Stopp. Öppna dialogrutorna Spara för webben och enheter (Photoshop Extended CS5) eller Spara för webben (CS6) och klicka på knappen Förhandsvisa i webbläsare.

Förhandsvisa ljud för videolager

När du aktiverar förhandsvisning av ljud för videolager, inkluderas ljudet när filer exporteras till filmformatet QuickTime från Photoshop (Se Exportera videofiler eller bildsekvenser.)

Gör något av följande på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6):

- Klicka på ett lagers högtalarikon för att aktivera eller inaktivera förhandsvisning av ljud för ett specifikt videolager.
- Klicka på högtalarikonen till höger om uppspelningsknapparna i botten av panelen för att aktivera eller inaktivera förhandsvisning av ljud för ett helt dokument.

Tillåt att bildrutor hoppas över

Photoshop kan hoppa över icke cachelagrade bildrutor för att visa en realtidsuppspelning.

❖ Välj Tillåt att bildrutor hoppas över i panelmenyn med panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6) i tidslinjeanimeringsläge.

Högst upp

Förhandsvisa dokumentet på en videoskärm

Med plugin-programmet Videoförhandsvisning kan du förhandsvisa den aktuella bildrutan som anges i tidslinjen Animering (eller vilken bild som helst som är öppen i Photoshop) med FireWire (IEEE 1394) på en visningsenhet, som en videobildskärm. Du kan också justera proportionerna så att bilderna visas korrekt.

Obs! *I 64-bitars operativsystem måste du använda 32-bitarsversionen av Photoshop för att få tillgång till plugin-programmet Videoförhandsvisning.*
Plugin-programmet Videoförhandsvisning stöder RGB, gråskala och indexerade bilder. (Plugin-programmet konverterar bilder med 16 bitar per kanal till bilder med 8 bitar per kanal.) Den stöder inte alfakanaler. Genomskinlighet visas som svart.

Obs! *Plugin-programmet Videoförhandsvisning låser inte visningsenheten. När Photoshop finns i bakgrunden på datorn och ett annat program längst fram, stängs förhandsvisningen av och enheten låses upp så att den kan användas för förhandsvisning av andra program.*

1. Anslut en visningsenhet, till exempel en videoskärm, till datorn via FireWire (IEEE 1394).
2. Gör något av följande när ett dokument är öppet i Photoshop:
   - Om du inte vill ange utalternativ för visning av dokumentet på en enhet väljer du Arkiv > Exportera > Skicka videoförhandsvisning till enhet. Du kan hoppa över resten av stegen i den här proceduren.
   - Om du vill ange utalternativ innan du visar dokumentet på enheten väljer du Arkiv > Exportera > Videoförhandsvisning.

   Dialogrutan Videoförhandsvisning öppnas. Om dokumentets pixelproportioner inte matchar visningsenhetens proportionsinställningar visas en varning.

   Obs! *Kommandot Skicka videoförhandsvisning till enhet använder de föregående inställningarna i dialogrutan Videoförhandsvisning.*
3. Under Enhetsinställningar anger du alternativ för enheten som ska visa bilden:
   - (Mac OS) Välj NTSC eller PAL om du vill ange ett utdataläge. Om utdataläget och enheten inte stämmer överens (om till exempel du anger utdataläget NTSC och ansluter till en enhet i PAL-läge) visas svarta fläckar vid förhandsvisningen.
   - Om du vill ange visningsenhetens proportioner väljer du Standard (4:3) eller Widescreen (16:9) på menyn Proportioner.

   Obs! *Inställningen Proportioner avgör vilka placeringsalternativ som är tillgängliga.*
4. Välj ett placeringsalternativ under Bildalternativ som anger hur bilden ska visas på visningsenheten:
   Centrera Placerar bildens mittpunkt i skärmens centrum, och beskär de delar som hamnar utanför enhetens visningskanter.

   Pillarbox-format Visar en 4:3-bild på en 16:9-skärm med bildens mittpunkt i skärmens centrum, och gråa band till höger och till vänster om bilden. Det här alternativet är bara tillgängligt om du väljer Widescreen (16:9) för enhetens proportioner.

   Beskär till 4:3 Visar en 16:9-bild på en 4:3-skärm med bildens mittpunkt i skärmens centrum och utan förvrängning, genom att beskära ramens högra och vänstra kant, som hamnar utanför enhetens visningskanter. Det här alternativet är bara tillgängligt om du väljer Standard (4:3) för enhetens proportioner.

   Brevlådeformat Skalförändrar en 16:9-bild så att den passar på en 4:3-skärm. Gråa band visas högst upp och längst ned i bilden på grund av skillnaden i proportioner mellan 16:9-bilden och 4:3-skärmen. Med det här alternativet behålls visningsproportionerna utan att bilden beskärs eller förvrängs. Det här alternativet är bara tillgängligt om du väljer Standard (4:3) för enhetens proportioner.

Beskär till 14:9/brevlådeformat Visar en widescreen-bild som beskurits till proportionen 14:9 med svarta band högst upp och längst ner i bilden (när den visas på en 4:3-skärm) eller på vänster och höger sida (när den visas på en 16:9-skärm). Med det här alternativet behålls visningsproportionerna utan att bilden förvrängs.

5. Välj ett alternativ på menyn Bildstorlek om du vill styra huruvida dokumentpixlarna ska skalförändras till enhetsskärmen:
   Skalförändra inte Använder ingen vertikal skalförändring på bilden. Bilden beskärs om dess höjd är större än videoskärmens.

   Skala för att passa inom bildruta Ökar eller minskar bildens höjd och bredd proportionellt så att den passar i videoramen. Med det här alternativet visas en 16:9-bild på en 4:3-skärm i brevlådeformat, och en 4:3-bild visas på en 16:9-skärm som i pillarbox-format.
6. Markera kryssrutan Använd pixelproportioner i förhandsvisning om du vill visas bilden med dokumentets (icke fyrkantiga) pixelproportioner. Avmarkera alternativet om du vill visa bilden så som den ser ut på datorskärmen (fyrkantiga pixlar).

   Som standard är kryssrutan Använd pixelproportioner i förhandsvisning markerad och bildens pixelproportioner behålls. Vanligtvis avmarkerar du det här alternativet om du tror att dokumentets pixelproportioner är fyrkantiga, och du vill visa bilden så som den skulle se ut på en datorskärm (fyrkantiga pixlar).
7. Klicka på OK om du vill exportera dokumentet till enhetsskärmen.

Fler hjälpavsnitt

Förhandsvisa optimerade bilder i en webbläsare

BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Måla bildrutor i videolager

Måla bildrutor i videolager
Klona innehåll i video och animeringsbildrutor
Återställa bildrutor i videolager
Hantera färg i videolager

Måla bildrutor i videolager

Högst upp

Du kan redigera eller måla i enstaka videobildrutor för att skapa en animering, lägga till innehåll eller för att ta bort oönskade detaljer. Förutom att använda valfritt penselverktyg kan du måla med hjälp av klonstämpeln, mönsterstämpeln, lagningspenseln eller den smarta lagningspenseln. Du kan också redigera videobildrutor med verktyget Lappa.

Obs! *Att måla (eller använda ett annat verktyg) i videobildrutor kallas ofta för rotoscope-behandla, även om rotoscope-behandling traditionellt sett inkluderar bild för bild-spårning av livebilder för användning i animering.*

1. Markera videolagret på panelen Animering (Photoshop Extended CS5), Tidslinje (CS6) eller Lager.
2. Flytta indikatorn för aktuell tid till den videobildruta som du vill redigera.
3. (Valfritt) Om du vill göra ändringarna i ett separat lager väljer du Lager > Videolager > Nytt tomt videolager.
4. Välj det penselverktyg som du vill använda och gör ändringarna i bildrutan.

   Att måla i ett videolager är en icke-förstörande åtgärd. Om du vill återställa de modifierade pixlarna i en viss bildruta eller i ett särskilt videolager väljer du kommandot Återställ bildruta eller Återställ alla bildrutor. Om du vill aktivera och inaktivera synligheten för ändrade videolager väljer du kommandot Dölj ändrad video (eller klickar på ögonikonen bredvid spåret för det ändrade videoklippet i tidslinjen).

Klona innehåll i video och animeringsbildrutor

Högst upp

I Photoshop Extended CS5 och Photoshop CS6 kan du använda klonstämpeln och lagningspenseln för att retuschera eller duplicera objekt i video- och animeringsbildrutor. Använd klonstämpeln för att ta prov på innehåll från en del av en bildruta (källan) och måla med provet i en annan del av samma bildruta eller i en annan bildruta (målet). Du kan också använda ett separat dokument som provkälla, i stället för en bildruta. Lagningspenseln inkluderar alternativ som du kan använda för att blanda provinnehållet med målbildrutan.

Obs! *Du kan också klona innehåll med verktygen Smart lagningspensel och Lappa. Med klonstämpeln och lagningspenseln kan du emellertid lagra upp till fem prov på panelen Klona källa, samt ange alternativ för övertäckning, skalning och bildruteförskjutning.*
När du har tagit prov på innehåll från en bildruta och målar med provet och sedan flyttar till en annan bildruta, ändras källbildrutan i relation till den bildruta som du först tog prov från. Du kan låsa den källbildruta som du först tog prov från, eller ange ett värde för bildruteförskjutning för att ändra källan till en annan bildruta, i förhållande till den bildruta som du först tog prov från.

En demonstrationsvideo om hur du klonar bildrutor finns på www.adobe.com/go/vid0025_se.

Klona video- och animeringsinnehåll

1. Välj verktyget Klonstämpel eller verktyget Lagningspensel och ange önskade alternativ.
2. Gör något av följande:
   - Markera ett videolager på panelen Lager, Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6) och flytta indikatorn för aktuell tid till den bildruta som du vill ta prov från.
   - Öppna den bild som du vill ta prov från.
3. Placera pekaren i en öppen bild eller bildruta, håll ned Alt och klicka för att skapa en provpunkt.
4. Om du vill skapa fler provpunkter klickar du på Klona källa-knapparna på panelen Klona källa.
5. Markera målvideolagret och flytta indikatorn för aktuell tid till den bildruta som du vill måla.
   Om du vill måla i ett separat lager kan du lägga till ett tomt videolager. Se till att du väljer lämpligt provalternativ för att klona innehåll i det tomma videolagret.
6. Om du har skapat flera provpunkter väljer du den källa som du vill använda på panelen Klona källa.
7. Gör något av följande på panelen Klona källa:
   - Om du vill skala eller rotera källan som du klonar anger du ett värde för bredd (B) och höjd (H) eller roteringen i grader .
   - Om du vill visa en övertäckning av källan som du klonar markerar du Visa överdrag och anger önskade alternativ. (Urklippsalternativet begränsar övertäckningen till penselns storlek. Avmarkera det här alternativet om du vill täcka över hela källbilden.)

Om du vill flytta källans övertäckning till en förflyttad position trycker du på Skift + Alt och drar muspekaren. Om du vill visa övertäckningarna tillfälligt avmarkerar du Visa överdrag och trycker på Skift + Alt (Windows) eller Skift + Alternativ (Mac OS).

8. Dra över det område i bildrutan som du vill måla.

   Att måla i ett videolager är en icke-förstörande åtgärd. Du kan välja kommandot Återställ bildruta eller Återställ alla bildrutor om du vill återställa de modifierade pixlarna i en viss bildruta eller i ett särskilt videolager.

Ändra bildruteförskjutning för kloning eller lagning

✥ På panelen Klona källa:

- Om du alltid vill måla med samma bildruta som du först tog prov från markerar du kryssrutan Lås bildruta.
- Om du vill måla med en bildruta i förhållande till den bildruta som du först tog prov från anger du antalet bildrutor i rutan Bildruteförskjutning. Om den bildruta som du vill använda är efter den bildruta som du först tog prov från anger du ett positivt värde. Om den bildruta som du vill använda är före den bildruta som du först tog prov från anger du ett negativt värde.

Återställa bildrutor i videolager

Högst upp

Du kan återställa ändringar som du har gjort i bildrutevideolager och tomma videolager.

✥ Markera ett videolager på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6) och gör något av följande:

- Om du vill återställa en särskild bildruta flyttar du indikatorn för aktuell tid till videobildrutan och väljer Lager > Videolager > Återställ bildruta.
- Om du vill återställa alla bildrutor i ett videolager eller i ett tomt videolager väljer du Lager > Videolager > Återställ alla bildrutor.

Hantera färg i videolager

Högst upp

I Photoshop Extended CS5 och Photoshop CS6 kan du måla i videolager med hjälp av verktyg som penselverktyget eller klonstämpeln. Om ingen färgprofil har kopplats till videolagret lagras pixeländringarna med dokumentfilens färgrymd, och själva videofilmen lämnas oförändrad. Om färgområdet i det importerade filmklippet skiljer sig från färgområdet i ditt Photoshop-dokument kan du behöva göra justeringar. En videofilm med standarddefinition kan till exempel ha formatet SDTV 601 NTSC, medan Photoshop-dokument har formatet Adobe RGB. När videon eller dokumentet slutligen exporteras kanske det inte har de färger som du förväntade dig på grund av felmatchningar i färgrymden.

Innan du lägger ner mycket tid på att måla eller redigera videolager bör du testa hela arbetsflödet så att du är väl införstådd med färghanteringsbehoven och väljer den metod som passar bäst för arbetsflödet.

Du kan ofta lösa en felmatchning genom att koppla en färgprofil till dokumentet som motsvarar det importerade filmklippet och lämna videolagret ohanterat. För en videofilm med standarddefinitionerna kan du lämna videolagret ohanterat och tilldela dokumentet färgprofilen SDTV (Rec. 601 NTSC). I det här fallet lagras de importerade bildrutepixlarna direkt i videolagret utan färgkonvertering.

På motsatt sätt kan du koppla dokumentets färgprofil till videolagret med hjälp av alternativet Konvertera redigerat bildruteinnehåll (Lager > Videolager > Tolka filmklipp). Med det här alternativet konverteras pixeländringarna till dokumentets färgrymd, men färgerna i videobildrutorna konverterar inte.

Alla pixeländringar konverteras också till dokumentets färgrymd med kommandot Konvertera till profil (Redigera > Konvertera till profil). Pixeländringarna konverteras emellertid inte till ett videolager med kommandot Tilldela profil (Redigera > Tilldela profil). Använd kommandot Tilldela profil med försiktighet, särskilt när du har målat i eller redigerat videobildrutor. Om videolagret har en färgprofil och du använder kommandot Tilldela profil för dokumentet kan detta resultera i en inkorrekt färgmatchning mellan pixeländringarna och de importerade bildrutorna

Vissa kombinationer av videoklipp och färgrymder i dokument kräver färgkonvertering.

- En film i gråskala i ett dokument i RGB, CMYK eller LAB-läge kräver färgkonvertering.
- Användningen av filmklipp med 8 eller 16 bitar per kanal i ett dokument med 32 bitar per kanal kräver färgkonvertering.

Fler hjälpavsnitt

Mer om färghantering

Tilldela eller ta bort en färgprofil (Illustrator, Photoshop)

Konvertera dokumentfärger till en annan profil (Photoshop)

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Importera videofiler och bildsekvenser

Öppna eller importera en videofil
Importera bildsekvenser
Montera en video eller bildsekvens
Läsa in filmklipp igen i ett videolager
Ersätta filmklipp i ett videolager
Tolka filmklipp

Högst upp

Öppna eller importera en videofil

Du kan öppna en videofil direkt eller lägga till video i ett öppet dokument i Photoshop CS6 och Photoshop Extended CS5. När du importerar video refereras bildrutorna i ett videolager.

En demonstrationsvideo om hur du arbetar med videolager finns på www.adobe.com/go/vid0027_se

1. Gör något av följande:
   - Om du vill öppna en videofil direkt väljer du Arkiv > Öppna.
   - Om du vill importera video till ett öppet dokument väljer du Lager > Videolager > Nytt videolager från fil.
2. Välj Alla läsbara dokument eller QuickTime-film för Filformat (Windows) eller Aktivera (Mac OS) i dialogrutan Öppna.
3. Markera en videofil och klicka på Öppna.

Du kan också öppna video direkt från Bridge. Markera i så fall en videofil och välj Arkiv > Öppna med > Adobe Photoshop.

Högst upp

Importera bildsekvenser

När du importerar en mapp med bildsekvensfiler i Photoshop CS6 och Photoshop Extended CS5 blir varje bild en bildruta i ett videolager.

En demonstrationsvideo om bildsekvenser finns på www.adobe.com/go/vid0026_se.

1. Kontrollera att bildfilerna finns i samma mapp och att de har sekventiella namn.

   Mappen bör bara innehålla de bilder som du vill använda som bildrutor. Den färdiga animeringen blir bättre om alla filerna har samma pixelmått. Om du vill lägga bildrutorna i rätt ordning för animeringen namnger du filerna i alfabetisk ordning eller nummerordning. Till exempel *filnamn001*, *filnamn002*, *filnamn003* och så vidare.
2. Gör något av följande:
   - Om du vill öppna en bildsekvens direkt väljer du Arkiv > Öppna.
   - Om du vill importera en bildsekvens till ett öppet dokument väljer du Lager > Videolager > Nytt videolager från fil.
3. Gå till mappen med bildsekvensfilerna i dialogrutan Öppna.
4. Klicka på en fil, välj alternativet Bildsekvens och klicka på Öppna.
   Obs! *Om du väljer mer än en fil i en bildsekvens avaktiveras alternativet Bildsekvens.*
5. Ange bildhastigheten och klicka på OK.

Högst upp

Montera en video eller bildsekvens

Använd kommandot Montera i Photoshop CS6 och Photoshop Extended CS5 om du vill omforma video- eller bildsekvensen när du importerar den till ett dokument. När de har monterats finns videobildrutorna i ett smart objekt. När video finns i ett smart objekt kan du bläddra genom bildrutorna på panelen Animering. Du kan också använda smarta filter.
Obs! *Du kan inte klona eller måla direkt i videobildrutor som finns i ett smart objekt. Du kan emellertid lägga till ett tomt videolager över det smarta objektet och måla i de tomma bildrutorna. Du kan också använda klonverktyget med alternativet Prova alla lager för att måla i tomma bildrutor. Då kan du använda videobildrutorna i det smarta objektet som en kloningskälla.*

1. Välj Arkiv > Montera i ett öppet dokument.
2. Gör något av följande i dialogrutan Placera:
   - Markera en videofil och klicka på Placera.
   - Välj en bildsekvensfil, välj alternativet Bildsekvens och klicka på Montera.

     Obs! *Se till att bildsekvensfilerna är i samma mapp.*

3. (Valfritt) Använd kontrollpunkterna för att skala, rotera, flytta eller tänja det importerade innehållet.
4. Klicka på knappen Genomför omformning ✔ i alternativfältet för att montera filen.

Du kan också montera videon direkt från Adobe Bridge. Klicka på videofilen och välj Arkiv > Montera > I Photoshop.

Högst upp

Läsa in filmklipp igen i ett videolager

Om källfilen för ett videolager ändras i ett annat program läser Photoshop CS6 och Photoshop Extended CS5 vanligtvis in och uppdaterar filmklippet när du öppnar dokumentet som innehåller det videolager som refererar till den ändrade källfilen. Om dokumentet redan är öppet och källfilen har ändrats använder du kommandot Läs in bildruta igen för att läsa in och uppdatera den aktuella bildrutan på panelen Animering. Filmklippet bör också läsas in och uppdateras om du bläddrar genom videolagret med uppspelningsknappen eller knapparna för nästa eller föregående bildruta på panelen Animering.

Högst upp

Ersätta filmklipp i ett videolager

Photoshop CS6 och Photoshop Extended CS5 försöker bevara länken mellan videolagret och källfilen även om du flyttar eller ändrar namn på källan. Om länken av någon anledning bryts, visas en varningsikon ⚠ på lagret i panelen Lager. Använd kommandot Ersätt filmklipp för att återlänka videolagret till källfilen. Kommandot kan även ersätta video- eller bildsekvensbildrutorna i ett videolager med bildrutor från en annan video- eller bildsekvenskälla.

1. Välj det videolager som du vill länka om till källfilen eller ersätta innehållet för i panelen Animering (Photoshop Extended CS5), Tidslinje (CS6) eller Lager.
2. Välj Lager > Videolager > Ersätt filmklipp.
3. Klicka på en video- eller bildsekvensfil i dialogrutan Öppna och klicka på Öppna.

Högst upp

Tolka filmklipp

Tolka filmklipp

Du kan ange hur alfakanalen och bildhastigheten ska tolkas i videon som du har öppnat eller importerat i Photoshop CS6 eller Photoshop Extended CS5.

1. Markera det videolager som du vill tolka på panelen Animering (Photoshop Extended CS5), Tidslinje (Photoshop CS6) eller Lager.
2. Välj Lager > Videolager > Tolka filmklipp.
3. Gör något av följande i dialogrutan Tolka filmklipp:
   - Om du vill ange hur alfakanalen i videolagret ska tolkas väljer du ett alternativ under Alfakanal. Det här alternativet är bara tillgängligt om filmklippet har en alfakanal. Om du markerar Förmultiplicerad - mask kan du ange maskfärgen som kanalerna förmultipliceras med.
   - Om du vill ange hur många videobildrutor som ska spelas upp per sekund anger du en bildhastighet.
   - Om du vill hantera färgerna i bildrutorna eller bilder i ett videolager väljer du en profil på menyn Färgprofil.

Alfakanalstolkning i video- och bildsekvenser

Video och bildsekvenser med alfakanaler kan vara raka eller förmultiplicerade. Om du arbetar med video eller bildsekvenser som innehåller alfakanaler är det viktigt att du anger hur alfakanalen ska tolkas i Photoshop för att få rätt resultat. Förmultiplicerade videoklipp eller bilder i ett dokument med särskilda bakgrundsfärger kan ge upphov till oönskade eftersläpningar (ghosting) eller ljusgårdar. Du kan ange en maskfärg så att halvgenomskinliga pixlar blandas (multipliceras) med bakgrunden utan att några ljusgårdar skapas.

Ignorera Ignorerar alfakanalen i videoklippet.

Rak – Utan maskfärg Tolkar alfakanalen som ren alfa-genomskinlighet. Använd det här alternativet om färgkanalerna inte förmultipliceras i det program som du använde för att skapa videoklippet.

Förmultiplicerad - Mask Använd alfakanalen för att avgöra hur mycket av maskfärgen som ska blandas med färgkanalerna. Klicka, om nödvändigt, på färgrutan i dialogrutan Tolka filmklipp för att ange maskfärgen.

Objekt med förmultiplicerade kanaler (högst upp) visas med en svart gloria när de tolkas som Rak – Utan maskfärg (nere till vänster). När de tolkas som Förmultiplicerad - Mask med svart angivet som bakgrundsfärg visas inte glorian (nere till höger).

Fler hjälpavsnitt

Färgprofiler som saknas eller inte matchar

Arbeta med bildsekvenser

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Skapa tidslinjeanimeringar

Arbetsflöde för animering på tidslinjen
Animera lageregenskaper med nyckelrutor
Skapa handritade animeringar
Infoga, ta bort eller duplicera tomma videobildrutor
Ange onion skin-inställningar
Öppna en animering med flera lager

Arbetsflöde för animering på tidslinjen

Högst upp

Om du vill animera lagerinnehåll i tidslinjeläge definierar du nyckelrutor på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6). Flytta indikatorn för aktuell tid till en annan tidpunkt eller bildruta och ändra sedan lagerinnehållets placering, opacitet eller stil. Photoshop lägger automatiskt till eller ändrar en serie bildrutor mellan två befintliga bildrutor och varierar lageregenskaperna (placering, opacitet och effektparametrar) jämnt mellan de nya bildrutorna för att ge intryck av rörelse eller omvandling.

Om du till exempel vill låta ett lager tona ut anger du opaciteten för lagret i startbildrutan till 100 % och klickar på stoppuret för opacitet för lagret. Därefter flyttar du indikatorn för aktuell tid till tidpunkten eller bildrutan för slutbildrutan och anger opaciteten för samma lager till 0%. I Photoshop interpoleras bildrutorna mellan start- och slutbildrutorna automatiskt, och lagrets opacitet minskas jämnt mellan de nya bildrutorna.

Förutom att låta Photoshop interpolera bildrutor i en animering kan du även skapa en handritad bild för bild-animering genom att rita i ett tomt videolager.

Om du vill skapa en animering i SWF-format använder du Adobe Flash, Adobe After Effects eller Adobe Illustrator.

Om du vill skapa en tidslinjebaserad animering använder du följande allmänna arbetsflöde.

1. Skapa ett nytt dokument.
Ange storlek och bakgrundsinnehåll. Kontrollera att pixelproportionerna och måtten passar animeringens avsedda utdataenhet. Färgläget bör vara RGB. Såvida du inte har särskilda skäl för att göra ändringar lämnar du upplösningen på 72 pixlar/tum, bitdjupet på 8 bpc och fyrkantiga pixlar för pixelproportionerna.

- (Photoshop Extended CS5) Kontrollera att panelen Animering är öppen. Om bildruteanimeringsläget är aktiverat på panelen Animering klickar du på ikonen Konvertera till tidslinje för animering i det nedre högra hörnet i panelen.
- (CS6) Kontrollera att panelen Tidslinje är öppen. Om det behövs klickar du på pilen som pekar nedåt i mitten av panelen, markerar Skapa tidslinje för video i menyn och klickar på knappen till vänster om pilen. Om bildruteanimeringsläget är aktiverat på panelen Tidslinje klickar du på ikonen Konvertera till tidslinje för video i det nedre vänstra hörnet i panelen.

2. Ange tidslinjeinställningarna för dokumentet (Photoshop Extended CS5) eller Ställ in tidslinjens bildhastighet (CS6) på panelmenyn.
Ange varaktighet (endast Photoshop Extended CS5) och bildhastighet. Se Ange varaktighet för tidslinjen och bildrutehastighet.

3. Lägga till ett lager.
Det går inte att animera ett bakgrundslager. Om du vill animera innehåll konverterar du bakgrundslagret till ett vanligt lager eller lägger till något av följande:

- Ett nytt lager om du vill lägga till innehåll.
- Ett nytt videolager om du vill lägga till videoinnehåll.
- Ett nytt tomt videolager om du vill klona innehåll till eller skapa handritade animeringar.

4. Lägg till innehåll i lagret.

5. (Valfritt) Lägg till en lagermask.
Du kan använda en lagermask om du bara vill visa en del av lagrets innehåll. Du kan animera lagermasken för att visa olika delar av lagrets innehåll under en viss tid. Se Lägga till lagermasker.

6. Flytta indikatorn för aktuell tid till den tid eller bildruta där du vill definiera den första nyckelrutan.
Se Animera lageregenskaper med nyckelrutor.

7. Aktivera användningen av nyckelrutor för en lageregenskap.
Klicka på triangeln bredvid lagrets namn. En triangel som pekar nedåt visar lagrets egenskaper. Klicka sedan på stoppuret för att definiera den

första nyckelrutan för den lageregenskap som du vill animera. Du kan definiera nyckelrutor för flera lageregenskaper samtidigt.

8. Flytta indikatorn för aktuell tid och ändra en lageregenskap.
Flytta indikatorn för aktuell tid till den tid eller bildruta där lagrets egenskap ändras. Du kan göra något av följande:

- Ändra lagrets placering för att animera lagerinnehållet.
- Ändra lageropaciteten så att innehållet tonar fram eller bort.
- Ändra plats på en lagermask för att visa olika delar av lagret.
- Aktivera eller inaktivera en lagermask.

För vissa typer av animeringar, t.ex. om du vill ändra färg på ett objekt eller helt ändra innehåll i en bildruta, krävs ytterligare lager med det nya innehållet.

Obs! *När du animerar former animerar du vektormasken, inte formlagret, med hjälp av Tid – variera stoppur för Vektormaskposition eller Aktivera vektormask.*

9. Lägg till ytterligare lager med innehåll och redigera lageregenskaperna efter behov.

10. Flytta eller beskär lagervaraktigheten för att ange när ett lager visas i en animering.
Se Ange när ett lager ska visas i en video eller animering och Ställ in tidslinjeområdet för förhandsvisning.

11. Förhandsvisa animeringen.
Använd kontrollerna på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6) om du vill spela upp animeringen när du skapar den. Förhandsvisa sedan animeringen i webbläsaren. Du kan också förhandsvisa animeringen i dialogrutan Spara för webben och enheter (Photoshop Extended CS5) eller Spara för webben (CS6). Se Förhandsvisa video- och tidslinjeanimeringar..

12. Spara animeringen.
Du kan spara animeringen som en animerad GIF-fil med kommandot Spara för webben och enheter (Photoshop Extended CS5) eller panelen Tidslinje (CS6), eller som en bildsekvens eller video med kommandot Återge video. Du kan också spara animeringen i PSD-format, som kan importeras till Adobe After Effects.

Högst upp

Animera lageregenskaper med nyckelrutor

Du kan animera olika lageregenskaper som position, opacitet och stil. Varje förändring kan inträffa oberoende av eller samtidigt som andra förändringar. Om du vill animera olika objekt oberoende av varandra är det bäst att skapa dem på separata lager.

En demonstrationsvideo om hur du animerar lageregenskaper finns på www.adobe.com/go/vid0024_se.

Här följer några exempel på hur du kan animera lageregenskaper:

- Du kan animera positionen genom att lägga till en nyckelruta till egenskapen Position, flytta indikatorn för aktuell tid och dra lagret i dokumentfönstret.
- Du kan animera lagrets opacitet genom att lägga till en nyckelruta till egenskapen Opacitet, flytta indikatorn för aktuell tid och ändra lagrets opacitet i panelen Lager.
- Du kan animera 3D-egenskaper som objekt och kamerans placering. (Mer information finns under Skapa 3D-animeringar (Photoshop Extended).)

Om du vill animera en egenskap med nyckelrutor måste du ställa in minst två nyckelrutor för den egenskapen. Annars gäller effekterna av de ändringar som du gör i lageregenskapen i hela lagret.

Varje lageregenskap har en ikon för Tid – variera stoppur som du klickar på för att börjar animera. När stoppuret är aktivt för en viss egenskap anges nya nyckelrutor automatiskt när du ändrar värdena för aktuell tid och egenskaper. När stoppuret är inaktivt för en egenskap har egenskapen inga nyckelrutor. Om du anger ett värde för en lageregenskap när stoppuret är inaktivt gäller värdet i hela lagret. Om du avmarkerar stoppuret tar du bort alla nyckelrutor permanent för den egenskapen.

Välja interpoleringsmetod

Interpolering (ibland kallat övergångar) beskriver processen att fylla i okända värden mellan två kända värden. I digitalvideo och film betyder interpolering vanligtvis att man skapar nya värden mellan två nyckelvärden. Om du till exempel vill flytta ett grafikelement femtio pixlar åt vänster under 15 bildrutor, ställer du in grafikens position i den första och den 15:e bildrutan, och markerar båda som nyckelrutor. Photoshop interpolerar bildrutorna mellan de två nyckelrutorna. Interpolation mellan nyckelrutor kan användas för att animera rörelse, opacitet, stilar och globalt ljus.

I panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6) visas nyckelrutor beroende på vilken interpoleringsmetod du väljer för intervallet mellan nyckelrutor.

Nyckelrutan Linjär ◆ Ändrar den animerade egenskapen jämnt från en nyckelruta till en annan. (Det enda undantaget är egenskapen Lagermaskposition, som växlar abrupt mellan inaktivitet och aktivitet.)
Nyckelrutan Håll ■ Behåller den aktuella egenskapsinställningen. Denna interpolationsmetod är praktisk för stroboskopeffekter eller om du vill att lager ska visas eller försvinna plötsligt.

Gör följande för att välja interpolationsmetod för en nyckelruta:

1. Markera en eller flera nyckelrutor på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6).
2. Gör något av följande:
   - Högerklicka på en markerad nyckelruta och välj Linjär interpolation eller Håll interpolering på snabbmenyn.
   - Öppna panelen Animering och välj antingen Nyckelruteinterpolation > Linjär eller Nyckelruteinterpolation > Håll.

Flytta indikatorn för aktuell tid till en nyckelruta

När du har ställt in den första nyckelrutan för en egenskap visas nyckelrutenavigatorn som du kan använda för att flytta från nyckelruta till nyckelruta, eller för att ställa in eller ta bort nyckelrutor. När nyckelrutenavigatorns symbol är aktiv (gul), ligger indikatorn för aktuell tid precis på en nyckelruta för den lageregenskapen. När nyckelrutenavigatorns symbol är inaktiv (grå), ligger indikatorn för aktuell tid mellan nyckelrutor. När pilar visas på varje sida om nyckelrutenavigatorns ruta, finns det andra nyckelrutor för den egenskapen på båda sidor om aktuell tid.

✥ Klicka på en nyckelrutas navigatorpil på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6). Pilen till vänster flyttar indikatorn för aktuell tid till föregående nyckelruta. Pilen till höger flyttar indikatorn för aktuell tid till nästa nyckelruta.

Markera nyckelrutor

✥ Gör något av följande på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6):

- Klicka på nyckelruteikonen om du vill välja en nyckelruta.
- Skift-klicka på nyckelrutorna eller dra en markeringsram runt nyckelrutorna om du vill markera flera nyckelrutor.
- Klicka på lagrets egenskapsnamn bredvid stoppursikonen om du vill markera alla nyckelrutor för en lageregenskap.

Flytta nyckelrutor

1. Markera en eller flera nyckelrutor på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6).
2. Dra en av de markerade nyckelruteikonerna till önskad tid. (Om du valde flera nyckelrutor, flyttas de som en grupp och behåller samma tidsmellanrum.)

Alt-dra den första eller sista nyckelrutan i en markering för att utöka eller komprimera mellanrummen för flera nyckelrutor. Nyckelrutan på andra sidan av markeringen behåller sin plats när du drar och saktar ned eller snabbar upp animeringen.

Kopiera och klistra in nyckelrutor

Du kan kopiera nyckelrutor för en egenskap (som till exempel position) till samma egenskap i valfritt lager. När du klistrar in nyckelrutor, speglar de den kopierade förskjutningen från indikatorn för aktuell tid.

Du kan bara kopiera nyckelrutor från ett lager i taget. När du klistrar in nyckelrutor i ett annat lager visas de i motsvarande egenskap i mållagret. Den tidigaste nyckelrutan visas vid den aktuella tiden, och de andra nyckelrutorna följer i relativ ordning. Nyckelrutorna förblir markerade när du har klistrat in, så du kan genast flytta dem i tidslinjen.

Obs! *Du kan kopiera och klistra in nyckelrutor mellan mer än en egenskap i taget.*

1. Visa den lageregenskap som innehåller de nyckelrutor du vill kopiera i panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6).
2. Markera en eller flera nyckelrutor.
3. Högerklicka på en markerad nyckelruta och välj Kopiera nyckelrutor.
4. Flytta indikatorn för aktuell tid till den tidpunkt där du vill att nyckelrutorna ska visas i panelen Animering som innehåller mållagret.
5. Markera mållagret.
6. Öppna panelen Animering och välj Klistra in nyckelrutor.

Ta bort nyckelrutor

✥ Markera en eller flera nyckelrutor på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6) och gör något av följande:

- Högerklicka (Windows) eller Kontroll-klicka (Mac OS) på en markerad nyckelruta och välj Ta bort nyckelrutor på snabbmenyn.
- Välj Ta bort Nyckelrutor från panelmenyn.

Högst upp

Skapa handritade animeringar

Du kan lägga till ett tomt videolager till dokumentet om du vill skapa handritade animeringar bildruta för bildruta. Genom att lägga till ett tomt videolager över ett videolager och sedan justera opaciteten för det tomma videolagret kan du se innehållet i videolagret under. Du kan sedan rotoscope-behandla videolagrets innehåll genom att måla eller rita i det tomma videolagret. Se även Måla bildrutor i videolager.

Obs! *Om du animerar flera oberoende element skapar du olika innehåll på olika tomma videolager.*

1. Skapa ett nytt dokument.
2. Lägga till ett tomt videolager.
3. Måla eller lägga till innehåll till lagret.

4. (Valfritt) Aktivera onion skin-läget på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6).
   - (Photoshop Extended CS5) Klicka på knappen Växla Onion Skins om du vill aktivera onion skin-inställningar.
   - (CS6 och Photoshop Extended CS5) Välj Aktivera Onion Skins på panelmenyn.
5. Flytta indikatorn för aktuell tid till nästa bildruta.
6. Måla eller lägg till innehåll till lagret i en lite annan position än innehållet i föregående bildruta.
   Du kan lägga till en tom videobildruta, duplicera en bildruta eller ta bort en bildruta i det tomma videolagret genom att välja Lager > Videolager och sedan välja lämpligt kommando.

   När du skapar fler handritade bildrutor kan du antingen dra indikatorn för aktuell tid eller använda uppspelningskontrollerna för att förhandsvisa din animering.

Högst upp

Infoga, ta bort eller duplicera tomma videobildrutor

En tom videobildruta kan läggas till eller tas bort från ett tomt videolager. Du kan också duplicera befintliga (målade) bildrutor i tomma videolager.

1. Markera det tomma videolagret och flytta sedan indikatorn för aktuell tid till önskad bildruta i panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6).
2. Välj Lager > Videolager och välj sedan något av följande:
   Infoga tom bildruta Infogar en tom videobildruta i det markerade tomma videolagret vid aktuell tidpunkt.

   Ta bort bildruta Tar bort videobildrutan i det markerade tomma videolagret vid aktuell tidpunkt.

   Duplicera bildruta Lägger till en kopia av videobildrutan vid den aktuella tidpunkten i det markerade tomma videolagret.

Högst upp

Ange onion skin-inställningar

I Onion Skin-läget visas innehåll som ritats i den aktuella bildrutan plus innehåll som ritats i de omgivande bildrutorna. Dessa ytterligare bildrutor visas med den opacitet som du anger för att skilja dem från den aktuella bildrutan. Onion Skin-läget är praktiskt när du ritar animeringar bildruta för bildruta eftersom det visar referenspunkter för penseldragens positioner eller andra redigeringar.

Onion skin-inställningarna anger hur föregående och kommande bildrutor visas när Onion Skins har aktiverats. (Se Översikt över panelen Animering.)

1. Öppna panelmenyn på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6) och välj Onion Skin-inställningar.
2. Ange alternativ för följande:
   Onion Skin-antal Anger hur många bildrutor som ska visas före och efter den aktuella bildrutan. Ange värden i textrutorna Bildrutor före (antal bildrutor före den aktuella bildrutan) och Bildrutor efter (antal bildrutor efter den aktuella bildrutan) i textrutorna.

   Bildrutemellanrum Anger antalet bildrutor mellan bildrutorna som visas. Om du till exempel anger värdet 1 visas bildrutorna i följd och om du anger värdet 2 visas de med ett mellanrum på två bildrutor.

   Maximal opacitet Anger opaciteten i procent för bildrutorna direkt före och direkt efter den aktuella tiden.

   Minimal opacitet Anger opaciteten i procent för de sista bildrutorna i de föregående och efterföljande uppsättningarna med Onion Skin-bildrutor.

   Blandningsläge Anger hur områdena där bildrutorna överlappar varandra visas.

A

B

C

Onion Skins (lökskal)

***A.** Aktuell bildruta med en bildruta efter **B.** Aktuell bildruta med en bildruta före och en bildruta efter **C.** Aktuell bildruta med en bildruta före*

Högst upp

Öppna en animering med flera lager

Du kan öppna animeringar som sparats i äldre versioner av Photoshop som Photoshop-filer (PSD) med flera lager. Lagren placeras i staplingsordningen i panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6) och det nedersta lagret blir den första bildrutan.

1. Välj Arkiv > Öppna och markera den Photoshop-fil som du vill öppna.
2. Markera de lager som du vill använda i animeringen i panelen Lager och välj Gör bildrutor från lager i panelmenyn Animering.

   Du kan redigera animeringen, använda kommandot Spara för webben och enheter (Photoshop Extended CS5) eller Spara för webben (CS6) och spara en animerad GIF-fil, eller använda kommandot Återge video och spara animeringen som en QuickTime-film.

Fler hjälpavsnitt

Skapa animeringar från formövergångar

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Skapa bilder för video

Om att skapa bilder för video
Proportioner
Skapa en bild för användning i video
Läsa in funktionsmakron för video
Justera pixelproportioner
Förbereda bilder för användning i After Effects

Om att skapa bilder för video

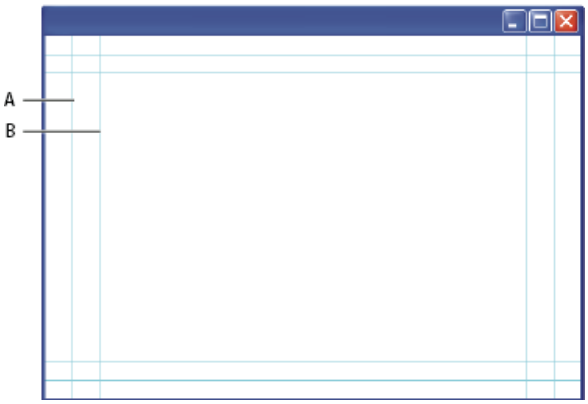
Högst upp

Du kan skapa bilder med olika proportioner i Photoshop, så att de visas som de ska på enheter som videoskärmar. Du kan välja ett särskilt videoalternativ (med dialogrutan Nytt) för att kompensera för skalning när den slutliga bilden inkluderas i video.

Säkra zoner

Med film- och videoförinställningen skapas också ett dokument med stödlinjer (som inte skrivs ut) som definierar säkra områden för händelser och text i bilden. Med hjälp av alternativen på Storlek-menyn kan du producera bilder för specifika videosystem: NTSC, PAL eller HDTV.

Säkerhetszoner är användbara när du redigerar för sändning och videoband. För de flesta kommersiella tv-apparater används en process som kallas överinläsning som tar bort en del av de yttre kanterna i bilden och i stället förstorar bildens mitt. Hur mycket överinläsning som görs varierar med olika tv-apparater. För att se till att allt passar inom det område som de flesta tv-apparater visar håller du texten inom säkerhetsmarginalerna för text, och alla andra viktiga element inom säkerhetsmarginalerna för händelser.



Förinställda filstorleksstödlinjer för video

***A.** Säkert område för åtgärd (yttre rektangel)* ***B.** Säkert område för text (inre rektangel)*

***Obs!** Om du skapar innehåll för webben eller för cd behöver du inte tänka på säkerhetsmarginalerna för text och händelser eftersom hela bilden visas i de här medierna.*

Alternativ för förhandsvisning

Om du vill skapa bilder för video har Photoshop visningsläget Korrigering av pixelproportioner som visar bilderna i den angivna proportionen. För mer korrekta förhandsvisningar kan du använda kommandot Videoförhandsvisning och omedelbart förhandsvisa ditt arbete på en visningsenhet, till exempel en videoskärm. Om du vill använda den här funktionen måste enheten vara ansluten till datorn via FireWire (IEEE 1394). Se även Förhandsvisa dokumentet på en videoskärm. Mer information om FireWire (IEEE 1394) finns på Apples webbplats.

Övrigt att tänka på

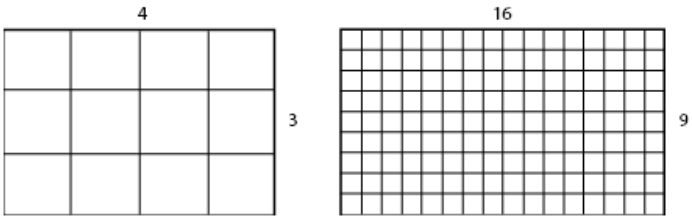
Både Adobe After Effects ochAdobe Premiere Pro stöder PSD-filer som har skapats i Photoshop. Om du använder film och andra videoprogram kan du tänka på följande när du skapar bilder som ska användas i video:

- Vissa videoredigeringsprogram kan importera enskilda lager från en PSD-fil i flera lager.
- Om filen innehåller genomskinlighet kan vissa videoredigeringsprogram bevara den.
- Om filen använder en lagermask eller flera lager kanske du inte behöver lägga samman lagren, men du kanske vill innefatta en sammanlagd kopia av filen i PSD-formatet för att maximera bakåtkompatibilitet.

Proportioner

Högst upp

Bildruteproportion beskriver proportionen av bredd och höjd i en bilds dimensioner. DV NTSC till exempel, har bildruteproportionen 4:3 (eller bredden 4 och höjden 3) och en vanlig widescreen-bildruta har bildruteproportionerna 16:9. Vissa videokameror kan spela in olika bildruteproportioner. Många kameror med widescreen-läge använder proportionerna 16:9. Många professionella filmer har spelats in med ännu bredare proportioner.

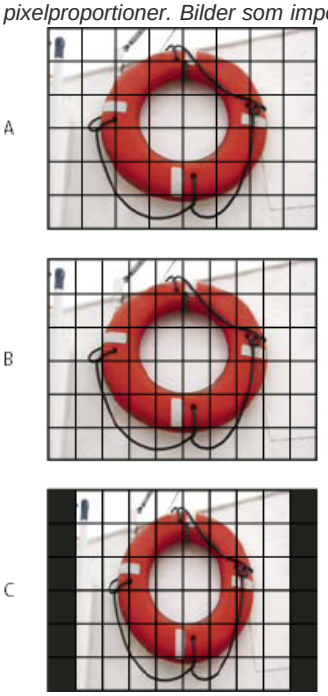


Bildruteproportionen 4:3 (vänster) och bredare bildruteproportionen 16:9 (höger)

Pixelproportioner beskriver proportionen bredd till höjd av en enda pixel i en bildruta. Olika videostandarder använder olika pixelproportioner. Många videostandarder för datorer, till exempel, definierar en bildruteproportion på 4:3 som 640 pixlar bred och 480 pixlar hög, vilket ger fyrkantiga pixlar. Datorns videopixlar i det här exemplet har pixelproportionen 1:1 (fyrkantiga pixlar), medan DV NTSC-pixlar har pixelproportionen 0.91 (icke fyrkantiga pixlar). DV-pixlar, som alltid är rektangulära, placeras lodrätt i system som skapar NTSC-video och vågrätt i system som skapar PAL-video.

Om du visar rektangulära pixlar på en bildskärm för fyrkantiga pixlar utan att ändra dem visas förvrängda bilder. Cirklar blir till exempel till ovaler. Om de visas på en sändningsmottagare visas bilderna dock med rätt proportioner, eftersom sändningsmottagare använder rektangulära pixlar.

Obs! *När du kopierar eller importerar bilder till ett dokument med icke-fyrkantiga pixlar konverteras och skalas bilden automatiskt till dokumentets pixelproportioner. Bilder som importeras från Adobe Illustrator skalas också korrekt.*

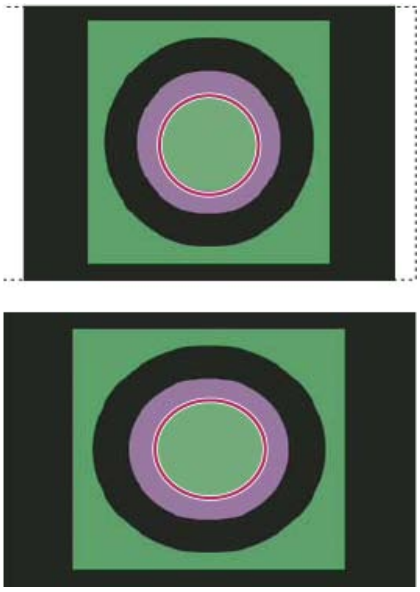


Pixel- och bildruteproportioner
A. *4:3-bild med fyrkantiga pixlar som visas på en 4:3-monitor (datorskärm) med fyrkantiga pixlar* ***B.*** *Korrekt tolkad 4:3-bild med fyrkantiga pixlar för visning på en 4:3-monitor (TV) med icke-fyrkantiga pixlar* ***C.*** *Felaktigt tolkad 4:3-bild med fyrkantiga pixlar för visning på en 4:3-monitor (TV) med icke-fyrkantiga pixlar*

Högst upp

Skapa en bild för användning i video

1. Skapa ett nytt dokument.
2. Välj förinställningen Film och video på förinställningsmenyn i dialogrutan Ny.
3. Välj en storlek som passar det videosystem som bilden ska visas på.
4. Klicka på Avancerat om du vill ange en färgprofil och en särskild pixelproportion.
   Viktigt! *Icke fyrkantiga pixeldokument öppnas som standard med alternativet Korrigering av pixelproportioner aktiverat. Med den här inställningen skalas bilden så att den visas som på en utdataenhet med icke-fyrkantiga pixlar (vanligtvis en videomonitor).*
5. Du kan visa bilden så som den visas på en datorskärm (fyrkantiga pixlar) genom att klicka på Visa > Korrigering av pixelproportioner.



En cirkel i ett NTSC DV-dokument (720 x 480 pixlar) som visas på en datorskärm (fyrkantiga pixlar) med Korrigering av pixelproportioner aktiverat (högst upp) och Korrigering av pixelproportioner inaktiverat (längst ned)

Du kan visa en bild med Korrigering av pixelproportioner aktiverad och en bild där korrigeringen inte är aktiverad samtidigt. När bilden med icke fyrkantiga pixlar är öppen och Korrigering av pixelproportioner är aktiverat väljer du Fönster > Ordna > Nytt fönster för [dokumentets namn]. När det nya fönstret är aktivt väljer du Visa > Korrigering av pixelproportioner om du vill avaktivera korrigeringen.

6. Om en visningsenhet, till exempel en videoskärm, är ansluten till datorn via FireWire kan du förhandsvisa dokumentet på enheten:
   - Välj Arkiv > Exportera > Videoförhandsvisning om du vill ställa in utdataalternativ innan du förhandsvisar bilden.
   - Välj Arkiv > Exportera > Skicka videoförhandsvisning till enhet om du vill visa bilden utan att ställa in utdataalternativ.

När du skapar bilder för video kan du läsa in en uppsättning videoåtgärder (inkluderas i Photoshop) som automatiserar särskilda uppgifter, t.ex. skalning av bilder baserat på videoklippets pixelmått och inställning av pixelproportioner.

Högst upp

Läsa in funktionsmakron för video

Med funktionsmakron kan du automatisera åtgärder, till exempel begränsa luminiscensintervallet och mättnadsnivåerna i en videobild så att de överensstämmer med sändningsstandarder, ändra storlek på och konvertera en bild till icke fyrkantiga pixlar för användning i DVD-bildspel (NTSC och PAL, standard- och widescreen-proportioner), skapa en alfakanal av alla synliga lager, justera bildområden (särskilt tunna linjer) som kan orsaka sammanflätningsflimmer, samt generera en säker övertäckning för text.

1. Välj Fönster > Funktionsmakron om du vill visa panelen Funktionsmakron.
2. Klicka på triangeln i det övre högra hörnet i panelen och välj Videofunktionsmakron på menyn.

Högst upp

Justera pixelproportioner

Du kan skapa anpassade pixelproportioner i befintliga dokument eller ta bort eller återställa befintliga pixelproportioner för ett dokument.

Tilldela ett pixelproportionsvärde till ett befintligt dokument

✤ Öppna ett dokument, välj Visa > Pixelproportioner och välj sedan en pixelproportion som är kompatibel med det videoformat som du kommer att använda i din Photoshop-fil.

Skapa en anpassad pixelproportion

1. Välj Visa > Pixelproportioner > Egna pixelproportioner i ett öppet dokument.
2. I dialogrutan Spara pixelproportioner anger du ett värde i textrutan Faktor, namnger den anpassade pixelproportionen och klickar på OK.

   Den nya anpassade pixelproportionen visas både i menyn Pixelproportioner i dialogrutan Ny och i menyn Visa > Pixelproportioner.

Ta bort en pixelproportion

1. Välj Visa > Pixelproportioner > Ta bort pixelproportioner i ett öppet dokument.
2. I dialogrutan Ta bort pixelproportioner väljer du det objekt du vill ta bort från menyn Pixelproportioner och klickar på Ta bort.

Återställa pixelproportionerna

1. Välj Visa > Pixelproportioner > Återställ pixelproportionerna i ett öppet dokument.

2. Gör något av följande i dialogrutan:
   Lägg till Ersätter aktuella pixelproportioner med standardvärdena plus anpassade pixelproportioner. Alternativet är användbart om du tagit bort ett standardvärde och vill återställa det i menyn men även vill bevara anpassade värden.

   OK Ersätter aktuella pixelproportioner med standardvärdena. Anpassade pixelproportioner ignoreras.

   Avbryt Avbryter kommandot.

Högst upp

Förbereda bilder för användning i After Effects

Du kan importera en Photoshop-fil (PSD) direkt till ett After Effects-projekt genom att bevara enskilda lager, lagerstilar, genomskinliga områden, lagermasker och justeringslager (bevara de enskilda elementen för animering).

Obs! *Bäst resultat får du om du jobbar i RGB-läge, som används i After Effects. I After Effects CS3 och senare kan filer konverteras från CMYK till RGB. Det går däremot inte i After Effects 7 och tidigare versioner.*
Innan du exporterar en Photoshop-fil med lager för användning i After Effects så kan du göra följande för att minska förhandsvisnings- och återgivningstiden, och för att undvika problem i samband med importen och uppdateringen av Photoshop-lagren.

- Ordna och namnge lager. Om du ändrar ett lagernamn eller tar bort ett lager i ett Photoshop-dokument efter att ha importerat det till After Effects, så kan After Effects inte hitta lager som har bytt namn eller tagits bort. Projektpanelen i After Effects anger att lagret saknas. (Du kan också gruppera lager till smarta objekt. Exempel: Om du har använt en uppsättning lager för att skapa ett förgrundsobjekt och en uppsättning lager för att skapa en bakgrund kan du gruppera varje uppsättning som ett smart objekt och enkelt animera det ena så att det visas framför det andra.)
- Se till att varje lager har ett unikt namn. Duplicerade lagernamn kan vara förvirrande.
- Välj Alltid på menyn Maximera kompatibiliteten för PSD- och PSB-filer i dialogrutan med filhanteringsinställningar.
- Använd lämplig förinställning för pixelmått för video och film i dialogrutan Nytt dokument.
- Gör all nödvändig färgkorrigering, skalning, beskärning eller andra ändringar i Photoshop, så att ingen extra bildbearbetning behöver göras i After Effects. (Du kan också koppla en färgprofil till bilden som matchar den avsedda utdatatypen, t.ex. Rec. 601 NTSC eller Rec. 709. After Effects kan läsa inbäddade färgprofiler och tolka bildens färger därefter. Mer information om färgprofiler finns i avsnittet Arbeta med färgprofiler.

Fler hjälpavsnitt

Förbereda och importera Photoshop-filer

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Skapa bildruteanimeringar

Arbetsflöde för bildruteanimering
Lägga till bildrutor till en animering
Välja animeringsbildrutor
Redigera animeringsbildrutor
Göra lageregenskaper enhetliga i animeringsbildrutor
Kopiera bildrutor med lageregenskaper
Skapa bildrutor med hjälp av övergångar
Lägg till ett nytt lager för varje ny bildruta
Dölj lager i bildrutor för animering
Ange en fördröjning i bildruteanimeringar
Välj metod för borttagning av bildrutor
Ange upprepningar i bildruteanimeringar
Ta bort en hel animering

Högst upp

Arbetsflöde för bildruteanimering

I Photoshop använder du panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6) för att skapa animeringsbildrutor. Varje bildruta representerar en lagerkonfiguration.

Obs! *I Photoshop Extended CS5 och Photoshop CS6 kan du även skapa animeringar med hjälp av en tidslinje och nyckelrutor. Se Skapa tidslinjeanimeringar.*

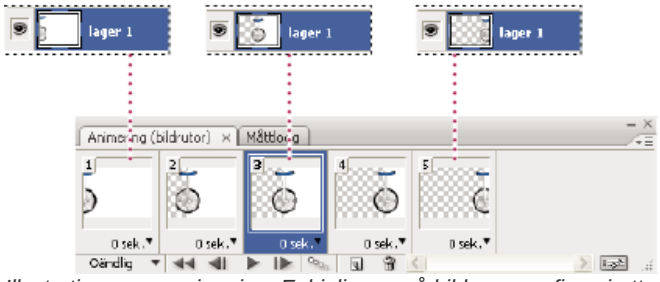


Illustration av en animering. Enhjulingen på bilden ovan finns i ett eget lager. Det är bara lagrets position som ändras i bildrutorna.

Om du vill skapa bildrutebaserade animeringar i Photoshop använder du följande allmänna arbetsflöde.

1. Öppna ett nytt dokument.

Om de inte redan visas öppnar du panelerna Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6) och Lager. Kontrollera att bildruteanimeringsläget är aktiverat på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6):

- (Photoshop Extended CS5) Klicka på Konvertera till bildruteanimering på panelen Animering.
- (CS6) Klicka på pilen som pekar nedåt i mitten av panelen Tidslinje, markera Skapa bildruteanimering och klickar på knappen bredvid pilen.

2. Lägg till ett lager eller konvertera bakgrundslagret.

Eftersom ett bakgrundslager inte kan animeras lägger du till ett nytt lager eller konverterar bakgrundslagret till ett vanligt lager. Se Konvertera bakgrund och lager.

3. Lägg till innehåll i animeringen.

Om animeringen innehåller flera objekt som är animerade oberoende av varandra, eller om du vill ändra färgen på ett objekt eller helt ändra innehållet i en bildruta, skapar du objekten i separata lager.

4. Lägg till en bildruta på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6).

Se Lägga till bildrutor till en animering.

5. Markera en bildruta.

Se Välja animeringsbildrutor.

6. Redigera lagren för den markerade bildrutan.

Gör något av följande:

Aktivera eller inaktivera synligheten för olika lager.

- Ändra objektens eller lagrens placering för att animera lagerinnehållet.
- Ändra lageropaciteten så att innehållet tonar fram eller bort.
- Ändra blandningsläget för lager.
- Lägg till en lagerstil.

  Photoshop inkluderar verktyg som gör att samma lageregenskaper används i olika bildrutor. Se Göra lageregenskaper enhetliga i animeringsbildrutor.

7. Lägg till fler bildrutor och redigera lager efter behov.

Hur många bildrutor som du kan skapa begränsas bara av mängden systemminne som är tillgängligt för Photoshop.

Med kommandot Övergång kan du skapa nya bildrutor som utgör en övergång mellan två befintliga bildrutor på panelen. Det här är ett snabbt sätt att få ett objekt att röra sig över skärmen eller att tona fram eller bort. Se Skapa bildrutor med hjälp av övergångar.

8. Ange alternativ för fördröjning av bildrutor och upprepning.

Du kan tilldela varje bildruta en fördröjning och ange upprepningsalternativ så att animeringen körs en gång, ett visst antal gånger eller kontinuerligt. Se Ange en fördröjning i bildruteanimeringar och Ange upprepningar i bildruteanimeringar.

9. Förhandsvisa animeringen.

Använd kontrollerna på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6) om du vill spela upp animeringen när du skapar den. Med kommandot Spara för webben och enheter kan du sedan förhandsvisa animeringen i webbläsaren. Se Förhandsvisa optimerade bilder i en webbläsare.

10. Optimera animeringen för effektiv hämtning.

Se Optimera animeringsbildrutor.

11. Spara animeringen.

Det finns olika alternativ för att spara en bildruteanimering:

- Spara som en animerad GIF-fil med kommandot Spara för webben och enheter (Photoshop Extended CS5) eller Spara för webben (CS6).
- Spara animeringen i Photoshop-format (PSD) så att du kan fortsätta arbeta med animeringen senare.
- Spara en bildsekvens, QuickTime-film eller som separata filer. Se även Exportera videofiler eller bildsekvenser.

Högst upp

Lägga till bildrutor till en animering

Det första du gör när du ska skapa en animering är att lägga till bildrutor. Om du har öppnat en bild visas den som första bildruta i en ny animering på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6). Varje bildruta som du lägger till är från början en kopia av den föregående bildrutan. Därefter gör du dina ändringar med hjälp av panelen Lager.

1. Kontrollera att bildruteanimeringsläget är aktiverat på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6)
2. Klicka på knappen Duplicerar valda bildrutor på panelen Animering.

Högst upp

Välja animeringsbildrutor

Innan du börja arbeta med en bildruta måste du markera den så att den blir den aktuella bildrutan. Innehållet i den aktuella bildrutan visas i dokumentfönstret.

Den aktuella bildrutan har en tunn kantlinje (inuti den skuggade konturmarkeringen) runt miniatyrbilden på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6). Markerade bildrutor har en skuggad kontur runt miniatyrbilderna.

Välja en animeringsbildruta

✥ Gör något av följande på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6):

- Klicka på en bildruta
- Klicka på knappen Markerar nästa bildruta om du vill göra nästa bildruta i serien till den aktuella bildrutan.
- Klicka på knappen Markerar föregående bildruta om du vill göra föregående bildruta i serien till den aktuella bildrutan.
- Klicka på knappen Markerar första bildrutan om du vill göra den första bildrutan i bildserien till den aktuella bildrutan.

Välja flera animeringsbildrutor

✥ Gör något av följande på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6):

Om du vill markera flera bildrutor intill varandra håller du ned Skift och klickar på ytterligare en bildruta. Den första och den andra bildrutan som du klickar på samt alla rutor däremellan läggs till i markeringen.

- Om du vill markera bildrutor som inte är placerade intill varandra, håller du ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klickar på de bildrutor som du vill lägga till i markeringen.
- Om du vill markera alla bildrutor väljer du Markera alla bildrutor på panelmenyn.
- Du kan avmarkera en bildruta av flera markerade genom att hålla ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) samtidigt som du klickar på bildrutan.

Högst upp

Redigera animeringsbildrutor

1. Markera en eller flera bildrutor på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6).
2. Gör något av följande:
   - Om du vill redigera innehållet i objekt i animeringsbildrutor använder du panelen Lager för att ändra lagren i bilden som påverkar bildrutan.
   - Om du vill byta plats på ett objekt i en animeringsbildruta markerar du lagret som innehåller objektet på panelen Lager och drar det till en annan plats.

     Obs! *Du kan markera och flytta flera bildrutor. Om du drar ett antal bildrutor som inte kommer i en följd placeras de dock intill varandra på den nya platsen.*
   - Om du vill ändra animeringsbildrutornas ordning väljer du Invertera bildrutor på panelmenyn.

     Obs! *De bildrutor som du vill ändra ordning på behöver inte vara placerade i följd. Du kan byta ordning på vilka markerade bildrutor du vill.*
   - Om du vill ta bort markerade bildrutor väljer du antingen Ta bort bildruta på panelmenyn på panelen Animering, eller klickar på ikonen Ta bort och klickar sedan på Ja för att bekräfta borttagningen. Du kan också dra den markerade bildrutan till ikonen Ta bort.

Högst upp

Göra lageregenskaper enhetliga i animeringsbildrutor

Enhetlighetsknapparna (Gör lagerposition enhetlig, Gör lagersynlighet enhetlig och Gör lagerstil enhetlig) på panelen Lager avgör hur de ändringar som du gör i attributen i den aktiva animeringsbildrutan tillämpas på andra bildrutor i samma lager. Om en enhetlighetsknapp är markerad ändras motsvarande attribut i alla bildrutor i det aktiva lagret. Om knappen är avmarkerad tillämpas ändringarna bara på den aktiva bildrutan.

Alternativet Sprid bildruta 1 på panelen Lager avgör också hur de ändringar som du gör i attribut i den första bildrutan tillämpas på de övriga bildrutorna i samma lager. När den är markerad kan du ändra ett attribut i den första bildrutan, så ändras alla efterföljande bildrutor i det aktiva lagret i relation till den första bildrutan (och animeringen som du redan har skapat bevaras).

Göra lageregenskaper enhetliga

1. Ändra attributet till en ruta på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6).
2. Klicka på Gör lagerposition enhetlig, Gör lagersynlighet enhetlig eller Gör lagerstil enhetlig på panelen Lager så att det ändrade attributet tillämpas på alla andra bildrutor i det aktiva lagret.

Sprid bildruta 1

1. Markera kryssrutan Sprid bildruta 1 på panelen Lager.
2. Ändra attributet för den första rutan på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6).

   Det ändrade attributet tillämpas (i relation till) på alla efterföljande bildrutor i ett lager.

Du kan också sprida bildrutor genom att hålla ned Skift och markera valfri angränsande grupp med bildrutor i lagret och ändra ett attribut i någon av de markerade bildrutorna.

Visa eller dölja knapparna för enhetliga lager

❖ Välj Animeringsalternativ på panelmenyn på panelen Lager och välj något av följande alternativ:

Automatisk Visar knapparna för enhetliga lager när panelen Animering är öppen. I Photoshop Extended måste bildruteanimeringsläget vara aktiverat på panelen Animering.

Visa alltid Visar knapparna för enhetliga lager oavsett om panelen Animering är öppen eller stängd.

Dölj alltid Döljer knapparna för enhetliga lager oavsett om panelen Animering är öppen eller stängd.

Högst upp

Kopiera bildrutor med lageregenskaper

För att lättare förstå vad som händer när du kopierar och klistrar in bildrutor kan du föreställa dig en bildruta som en kopia av en bild med en viss lagerkonfiguration. När du kopierar en bildruta kopierar du lagerkonfigurationerna (inklusive varje lagers synlighetsinställningar, placering och andra

egenskaper). När du klistrar in en bildruta använder du den lagerkonfigurationen på målbildrutan.

1. Markera en eller flera bildrutor som du vill kopiera på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6).
2. Välj Kopiera bildruta på panelmenyn.
3. Markera en eller flera målbildrutor i den aktuella animeringen eller någon annan animering.
4. Välj Klistra in bildruta på panelmenyn.
5. Markera en inklistringsmetod:
   Ersätt bildrutor Ersätter markerade bildrutor med de kopierade bildrutorna. Inga nya lager läggs till. Egenskaperna för varje befintligt lager i målbildrutorna ersätts med de för varje kopierat lager. När du kopierar och klistrar in bildrutor mellan bilder läggs nya lager till i bilden. Däremot är det bara de nya lagren som är synliga i målbildrutorna (de befintliga lagren är dolda).

   Klistra in över markering Lägger till innehållet i de inklistrade bildrutorna som nya lager i bilden. När du klistrar in bildrutor i samma bild fördubblas antalet lager i bilden med det här alternativet. I målbildrutorna blir de inklistrade lagren synliga och de ursprungliga lagren dolda. I de bildrutor som inte är målbildrutor är de inklistrade lagren dolda.

   Klistra in före markering eller Klistra in efter markering Lägger in de kopierade bildrutorna före eller efter målbildrutan. När du kopierar och klistrar in bildrutor mellan bilder läggs nya lager till i bilden. Däremot är det bara de nya lagren som är synliga i målbildrutorna (de befintliga lagren är dolda).
6. (Valfritt) Markera kryssrutan Länka tillagda lager om du vill länka inklistrade lager på panelen Lager.

   Detta alternativ fungerar endast vid inklistring av bildrutor till ett annat dokument. Välj det när du planerar att ompositionera de inklistrade lagren som en enhet.
7. Klicka på OK.

Högst upp

Skapa bildrutor med hjälp av övergångar

Den engelska termen för den här funktionen är *tweening*, en förkortning av ”in betweening”, som är den traditionella animeringstermen för den här processen. Den här typen av övergångar (även känt som *interpolering*) minskar väsentligt den tid som krävs för att skapa animeringseffekter som in- och uttoningar samt flyttning av ett objekt över en bildruta. Bildrutor som har försetts med övergångar kan redigeras separat när de har skapats.

Med kommandot Övergång kan du automatiskt lägga till eller ändra en serie bildrutor mellan två befintliga bildrutor. Du kan variera lageregenskaperna (placering, opacitet och effektparametrar) jämnt mellan de nya bildrutorna för att ge intryck av rörelse. Om du t.ex. vill låta ett lager tona ut, anger du 100 % opacitet för lagret i startbildrutan. Sedan anger du 0 % opacitet för samma lager i avslutningsbildrutan. När du skapar en övergång mellan de två bildrutorna skapas nya bildrutor där lagrets opacitet minskas jämnt.

Animera textplacering med övergångar

1. Om du vill använda övergångsfunktionen på ett visst lager markerar du lagret på panelen Lager.
2. Markera en enda bildruta eller flera bildrutor i en följd.
   - Om du markerar en enda bildruta måste du välja om övergången ska skapas med föregående eller nästa bildruta.
   - Om du markerar två bildrutor i en följd läggs nya bildrutor till mellan de två bildrutorna.
   - Om du markerar fler än två bildrutor förändras bildrutorna mellan den första och sista bildrutan under övergångsprocessen.
   - Om du markerar den första och den sista bildrutan i en animering tolkas detta som en kontinuerlig markering där även alla mellanliggande bilder ingår, och de nya bildrutorna läggs till efter den sista bildrutan. (Den här övergångsmetoden är praktisk när animeringen ska upprepas flera gånger.)
3. Gör något av följande:
   - Klicka på knappen Övergångar på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6).
   - Välj Övergång på panelmenyn.
4. Ange vilket eller vilka lager som ska varieras i de bildrutor som läggs till:
   Alla lager Varierar alla lager i de markerade bildrutorna.

   Markerat lager Varierar endast det markerade lagret i de markerade bildrutorna.
5. Ange vilka lageregenskaper som ska varieras:
   Position Varierar lagerinnehållets position jämnt mellan den inledande och den avslutande bildrutan i den nya bildrutesekvensen.

   Opacitet Varierar opaciteten jämnt mellan den inledande och den avslutande bildrutan i den nya bildrutesekvensen.

Effekter Varierar parameterinställningarna för lagereffekter jämnt mellan den inledande och den avslutande bildrutan.

6. Om du har markerat en enskild bildruta i steg 2, väljer du nu var bildrutorna ska läggas till i listan Övergång mot:
   Nästa bildruta Lägger in bildrutor mellan den markerade bildrutan och nästa. Det här alternativet är inte tillgängligt om du har markerat den sista bildrutan på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6).

   Första bildrutan Lägger in bildrutor mellan den sista och den första bildrutan. Det här alternativet är endast tillgängligt om du har markerat den sista bildrutan på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6).

   Föregående bildruta Lägger in bildrutor mellan den markerade bildrutan och den föregående. Det här alternativet är inte tillgängligt om du har markerat den första bildrutan på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6).

   Sista bildrutan Lägger in bildrutor mellan den första och den sista bildrutan. Det här alternativet är endast tillgängligt om du har markerat den första bildrutan på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6).
7. Ange ett värde i rutan Bildrutor att lägga till, eller använd tangenterna uppåtpil eller nedåtpil för att välja antalet bildrutor. (Det här alternativet är inte tillgängligt om du har markerat fler än två bildrutor.)
8. Klicka på OK.

Högst upp

Lägg till ett nytt lager för varje ny bildruta

Kommandot Skapa nytt lager för varje ny bildruta lägger automatiskt till ett nytt lager som visas i den nya ramen men som är dolt i andra ramar. Det här alternativet sparar tid när du skapar en animering som kräver att du lägger till ett nytt grafiskt objekt i varje bildruta.

❖ Välj Skapa nytt lager för varje ny bildruta på panelmenyerna Animering (Photoshop Extended CS5) och Tidslinje (CS6).
En bock visar att alternativet är aktiverat.

Högst upp

Dölj lager i bildrutor för animering

När du skapar ett nytt lager är det som standard synligt i alla bildrutor i en animering.

- Om du endast vill att nya lager ska visas i aktiva bildrutor avmarkerar du Nya lager synliga i alla bildrutor från panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6).
- Om du vill dölja ett lager i en viss bildruta markerar du bildrutan och döljer sedan lagret på panelen Lager.

Högst upp

Ange en fördröjning i bildruteanimeringar

Du kan ange en fördröjning, dvs. hur länge en bild ska visas, för både enskilda bildrutor och flera bildrutor i en animering. Fördröjningstiden anges i sekunder. Bråkvärden anges med decimaler. Som exempel anges en kvarts sekund som 0,25. Om du anger en fördröjning för den aktuella bildrutan kommer fördröjningsvärdet att användas för varje bildruta som du skapar därefter.

1. Markera en eller flera bildrutor på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6).
2. Klicka på fördröjningsvärdet under den markerade bildrutan för att se snabbmenyn.
3. Ange fördröjningstid:
   - Välj ett värde i snabbmenyn. (Det värde som du har använt senast visas längst ned på menyn.)
   - Välj Annan, ange ett värde i dialogrutan Ställ in fördröjningen för bildrutorna och klicka på OK. Om du har markerat flera bildrutor används det fördröjningsvärde som du anger för alla de markerade bildrutorna.

Högst upp

Välj metod för borttagning av bildrutor

Borttagningsmetoden för bildrutor anger om den aktuella bildrutan ska kastas bort innan nästa bildruta visas. Du väljer en borttagningsmetod för animeringar som innehåller bakgrundsgenomskinlighet för att ange om den aktuella bildrutan ska vara synlig genom nästa bildrutas genomskinliga områden.

Borttagningsmetoder för bildruta

***A.** Bildruta med bakgrundsgenomskinlighet med alternativet Återställ till bakgrund.* ***B.** Bildruta med bakgrundsgenomskinlighet med alternativet Ta*

inte bort.

Ikonen för borttagningsmetod visar om bildrutan är inställd på Ta inte bort eller Ta bort . (Ingen ikon visas när borttagningsmetoden är Automatisk.)

1. (Photoshop Extended) Kontrollera att bildruteanimeringsläget är aktiverat på panelen Animering.
2. Markera en eller flera bildrutor som du vill välja borttagningsmetod för.
3. Högerklicka (Windows) eller håll ned Control och klicka (Mac OS) på miniatyrbilden av bildrutan så att snabbmenyn för borttagningsmetod visas.
4. Välj en borttagningsmetod:
   Automatisk Bestämmer automatiskt borttagningsmetod för den aktuella bildrutan, som kastas bort om nästa bildruta innehåller lagergenomskinlighet. För de flesta animeringar ger alternativet Automatisk (standardalternativet) önskat resultat.
   Obs! *Välj borttagningsalternativet Automatisk när du använder optimeringsalternativet Ta bort överflödiga pixlar så att bildrutor som innehåller genomskinlighet bevaras.*

   Ta inte bort Bevarar den aktuella bildrutan när den nya bildrutan läggs till i visningen. Den aktuella bildrutan (och de föregående bildrutorna) kan synas igenom genomskinliga områden i nästa bildruta. Använd en webbläsare för att förhandsvisa hur en animering ser ut med alternativet Ta inte bort.

   Ta bort Tar bort den aktuella bildrutan från visningen innan nästa bildruta visas. Bara en bildruta visas i taget (och den aktuella bildrutan syns inte igenom nästa bildrutas genomskinliga områden).

Högst upp

Ange upprepningar i bildruteanimeringar

Välj ett upprepningsalternativ som anger hur många gånger animeringssekvensen ska upprepas när den spelas.

1. Klicka på rutan med upprepningsalternativ i det nedre vänstra hörnet på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6).
2. Markera ett upprepningsalternativ: En gång, 3 gånger, Oändlig eller Annan.
3. Om du har valt Annan anger du nu ett värde i dialogrutan Ställ in antal loopar och klickar på OK.
   Obs! *Du kan också ange upprepningsalternativ i dialogrutorna Spara för webben och enheter (Photoshop Extended CS5) eller Spara för webben (CS6). Mer information finns i avsnittet Spara för webben och enheter – översikt.*

Högst upp

Ta bort en hel animering

✥ Välj Ta bort animering på menyn på panelen Animering (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6).
Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Spara och exportera video och animeringar

Exportformat för video och animeringar
Optimera animeringsbildrutor
Lägga samman bildrutor till lager
Exportera videofiler eller bildsekvenser
Ange inställningar för QuickTime-film (Photoshop Extended CS5)

Obs! *För Photoshop-versioner före Photoshop CC är vissa av funktionerna som diskuteras i den här artikeln eventuellt bara tillgängliga om du har Photoshop Extended. Photoshop CC har inte ett separat Extended-erbjudande. Samtliga funktioner från Photoshop Extended ingår nu i Photoshop CC.*

Exportformat för video och animeringar

Högst upp

Du kan spara animeringar som GIF-filer för visning på webben. Video och animeringar kan sparas som QuickTime-filmer eller PSD-filer. Om du inte ska rendera arbetet till video bör du spara filen som PSD för att bevara ändringarna och spara filen i ett format som stöds av Adobes program för digital video och många filmredigeringsprogram.

Optimera animeringsbildrutor

Högst upp

När animeringen är klar bör du optimera den för effektiv hämtning i en webbläsare. Det finns två sätt att optimera en animering:

- Optimera bildrutorna så att de endast innehåller sådant som förändras från en bildruta till nästa. Filstorleken för den animerade GIF-filen minskar avsevärt.
- Om du ska spara animeringen som GIF-bild optimerar du den precis som andra GIF-bilder. En särskild gitterteknik används på animeringar för att säkerställa att gittermönster är enhetliga i alla bildrutor och för att förhindra flimmer under uppspelningen. På grund av dessa extra optimeringsfunktioner kan det ta längre tid att optimera en animerad GIF än en standard-GIF.

När du optimerar färgerna i en animering använder du någon av paletterna Adaptiv, Perceptuell eller Selektiv. Det gör att färgerna blir enhetliga för alla bildrutor.

1. Kontrollera att panelen Tidslinje (CC, CS6) eller Animering (CS5) visas i läget bildruteanimering för det aktiva dokumentet.
2. Välj Optimera animering på panelmenyn.
3. Ange följande alternativ:

   Markeringsram Beskär varje bildruta till det område som har ändrats från föregående bildruta. Animeringsfiler som skapas med det här alternativet blir mindre, men de är inte kompatibla med GIF-redigeringsprogram som inte stöder alternativet. (Det här alternativet är markerat som standard och rekommenderas.)

   Ta bort överflödiga pixlar Gör alla pixlar i en bildruta som är oförändrade jämfört med föregående bildruta genomskinliga. Alternativet Genomskinlighet måste vara markerat på panelen Optimera för att det ska gå att ta bort överflödiga pixlar. (Det här alternativet är markerat som standard och rekommenderas.)

   Obs! *Ange Automatisk som borttagningsmetod för bildrutor när du använder alternativet Ta bort överflödiga pixlar. (Se Välj metod för borttagning av bildrutor.)*
4. Klicka på OK.

Lägga samman bildrutor till lager

Högst upp

När du förenklar bildrutor till lager skapas ett lager för varje bildruta i ett videolager. Detta kan vara praktiskt om du exempelvis exporterar de enskilda videobildrutorna som separata bildfiler, eller om du planerar att använda videon av ett statiskt objekt i en bildstapel.

1. Markera videolagret på panelen Tidslinje (CC, CS6), Animering (CS5) eller Lager.
2. Välj Lägg samman bildrutor till lager på panelmenyn på panelen Tidslinje (CC, CS6) eller på panelen Animering (CS5).

Exportera videofiler eller bildsekvenser

En demonstrationsvideo om bildsekvenser finns på www.adobe.com/go/vid0026

1. Välj Arkiv > Exportera > Återge video.
2. Ange ett namn för videon eller bildsekvensen i dialogrutan Återge video.
3. Klicka på knappen Välj mapp och navigera till platsen där de exporterade filerna finns.

   Skapa en mapp där den exporterade filen ska lagras genom att markera kryssrutan Skapa ny undermapp och ange ett namn för undermappen.

4. Gör något av följande för att exportera en vy eller bildsekvens:
   - (CC, CS6) Välj antingen Adobe Media Encoder eller Photoshop Image Sequence på menyn under Plats i dialogrutan Återge video. Välj därefter ett filformat på snabbmenyn. Om du valde Adobe Media Encoder kan du välja mellan formaten CPS, H.264 eller Quicktime.
   - (CS5) Välj antingen QuickTime-export eller Bildsekvens under Filalternativ. Välj därefter ett filformat på snabbmenyn.
5. (Valfritt) Ange formatspecifika alternativ:
   - (CC, CS6) Välj alternativ på menyerna under menyn Filformat.
   - (CS5) Klicka på knappen Inställningar och ange alternativ i dialogrutan Filminställningar.
6. (Valfritt) Om du väljer Bildsekvens i steg 4, anger du siffrorna för startnummer och siffror. (Dessa alternativ anger numreringssystemet för de exporterade filerna.) Gör något av följande om det behövs:
   - Använd snabbmenyn Storlek för att ange pixelmåtten för de exporterade filerna.
   - Klicka på knappen Inställningar och ange formatspecifika alternativ.
   - (CC, CS6) Välj en bildhastighet i menyn Bildhastighet.
7. Välj något av följande alternativ under Intervall:

   Alla bildrutor Återger alla bildrutorna i Photoshop-dokumentet.

   Startbildruta och Slutbildruta (CC, CS6) Ange den sekvens av bildrutor som ska återges.

   Arbetsyta (CC, CS6) Återger de bildrutor som markerats med arbetsytans fält på panelen Tidslinje.

   Bildruta in och Bildruta ut (Photoshop Extended CS5) Ange den sekvens av bildrutor som ska återges.

   Aktuella markerade bildrutor (Photoshop Extended CS5) Återger de bildrutor som markerats med arbetsytans fält på panelen Animering.

   Obs! *Vilka alternativ som är tillgängliga beror på vilket filformat du väljer.*

8. (Valfritt) Ange återgivningsalternativ:

   Alfakanal Anger hur alfakanaler återges. (Det här alternativet är bara tillgängligt i format med stöd för alfakanaler, som PSD eller TIFF.) Välj Ingen för att ignorera alfakanalen, Rak – Utan maskfärg för att inkludera kanalen, eller en av de förmultiplicerade alternativen för att blanda en maskfärg med färgkanalerna.

   3D-kvalitet (CC, CS6) Kontrollera hur ytor återges om projektet innehåller 3D-objekt. Interaktiv passar för tv-spel och liknande. Raytrace-utkast har låg kvalitet men kort återgivningstid. Slutgiltigt raytrace-resultat har hög kvalitet men lång återgivningstid.

   Bildhastighet (Photoshop Extended CS5) Avgör hur många bildrutor som skapas för varje sekund video eller animering. Alternativet Dokumentbildhastighet avspeglar hastigheten i Photoshop. Om du exporterar till en annan videostandard (till exempel från NTSC till PAL), väljer du lämplig hastighet på snabbmenyn.

9. Klicka på Återge.

QuickTime-exportformat (Photoshop Extended CS5)

3G Ett filformat som utvecklats för tredje generationens mobila enheter.

FLC Ett animeringsformat för uppspelning av datorgenererade animeringar på arbetsstationer, Windows, och Mac OS. Det här formatet kallas också för FLI.

FLV (Flash Video) Adobe® Flash® Video är Adobes format för strömmande ljud och video över webben och andra nätverk. (Du måste först installera en FLV QuickTime-kodare för att använda det här formatet).

QuickTime Movie Apple Computer-multimediearkitekturen som inkluderar ett antal codec. (Du måste använda det här formatet för att exportera ljud.)

AVI AVI (Audio Video Interleave) är ett standardformat för ljud- och videodata på Windows-datorer.

DV-ström Ett videoformat med bildrutekomprimering som använder FireWire-gränssnittet (IEEE 1394) för att överföra video till icke-linjära redigeringssystem.

Bildsekvens En sekvens med stillbilder som kan lagras i en mapp och använda samma numeriska eller alfabetiska filnamnsmönster (t.ex. Sekvens 1, Sekvens 2, Sekvens 3 o.s.v.).

MPEG-4 En multimediestandard för överföring av ljud- och videoströmmar med olika bandbredder.

Obs! *Photoshop stöder också andra tredjepartsformat, t.ex. Avid AVR Codecs. Nödvändig QuickTime-codec måste emellertid vara installerad.*

Förstå nyckelrutor i QuickTime

I QuickTime-terminologi avser termen *nyckelrutor* något annat än animeringsnyckelrutorna i Photoshop. I QuickTime förekommer nyckelrutor i regelbundna intervall i filmen och lagras som fullständiga bildrutor. Varje mellanliggande bildruta som skiljer dem åt jämförs med den föregående bildrutan, och endast ändrade data lagras. Användningen av nyckelrutor minskar storleken på filmen avsevärt och ökar det minne som krävs för att redigera och återge en film avsevärt. Kortare intervall mellan nyckelrutor gör det snabbare att söka och invertera uppspelning, men det kan också öka filstorleken avsevärt.

3G-exportinställningar (Photoshop Extended CS5)

Om du vill ha mer information om 3G-inställningar söker du efter 3G på Apple Computers webbplats.

Filformat 3GPP och 3GPP2 är standarder för generering, överföring och uppspelning av multimedia via tredje generationens trådlösa höghastighetsnätverk. 3GPP är för GSM-nätverk och 3GPP2 för CDMA 2000-nätverk. 3GPP (Mobile MP4), 3GPP2 (EZmovie) och AMC (EZmovie) är avsedda för särskilda nätverk. 3GPP (Mobile MP4) är för NTT DoCoMos i-motion 3G-tjänst. 3GPP2 (EZmovie) är för KDDI:s 3G-nätverkstjänst. AMC (EZmovie) är för KDDI-abonnenter med AMC-telefoner.

Video Välj Video i popup-menyn under menyn Filformat och ange följande:

Videoformat Anger den codec som används vid videoexporten. Om källfilmen bara har ett videospår och videon redan är komprimerad kan du välja Passera så att videon inte komprimeras igen.

Datahastighet Anger antalet kilobitar per sekund (kbit/s) under uppspelningen. En högre hastighet resulterar ofta i bättre filmuppspelningskvalitet, men välj inte en datahastighet som är högre än den tillgängliga bandbredden.

Optimerad för Anger den avsedda leveransmetoden om du väljer H.264 från menyn Videoformat, klickar på Videoalternativ och väljer Bästa kvalitet. Inställningen anger för vald codec hur mycket datahastigheten kan variera över eller under den datahastighet som du väljer.

Bildstorlek Anger en standard för överföring av filen till en mobiltelefon. Aktuell bevarar källmaterialets storlek. Den resulterande filen kanske inte kan spelas upp på en mobiltelefon. Välj Anpassad om du vill ange en storlek som inte visas på menyn.

Bevara proportioner med Anger ett alternativ när du ändrar bildstorlek och filmen måste skalas till de nya måtten. Brevlåda skalar källan proportionellt så att den passar på bildytan och lägger till svarta fält längst upp, längst ned eller längs sidorna efter behov. Beskär centrerar, skalar och beskär för att anpassa källan till bildytan.

Bildhastighet Anger antalet bildrutor per sekund (fps) under uppspelningen. I de flesta fall ser videon bättre ut om du väljer ett tal som är exakt delbart med källans bildrutor per sekund. Om källan exempelvis spelas in med 30 fps, väljer du en bildhastighet på 10 eller 15. Välj inte en högre hastighet än källmaterialets.

Nyckelbildruta Anger hur ofta nyckelrutor skapas i den exporterade videon. En högre nyckelrutehastighet (lägre värde) resulterar i högre videokvalitet, men även större filstorlek.

Videoalternativ Om den är tillgänglig klickar du på knappen Videoalternativ för att öppna dialogrutan Avancerade 3G-videoinställningar. Beroende på videon kan du ange om återsynkroniseringsmarkörer ska läggas till i videobildrutorna eller inte för att underlätta paketåterställningen vid direktuppspelning. Med H.264-video kan du också snabba upp komprimeringsprocessen (till exempel i samband med förhandsgranskningar) genom att välja Snabbare kodning (enpass). Med standardalternativet Högsta kvalitet (flerpass) kan aktuell codec avgöra hur många pass som krävs för att komprimera informationen för bäst kvalitet.

Ljud Alla ljudalternativ är inaktiverade eftersom Photoshop Extended inte inkluderar ljud i exporterade 3G-filer.

Text Alla textalternativ är inaktiverade eftersom Photoshop Extended inte inkluderar textspår i exporterade 3G-filer.

Direktuppspelning Välj Direktuppspelning på popup-menyn under menyn Filformat och ange följande:

Aktivera direktuppspelning Skapar en fil för RTSP-strömning till QuickTime Player. Med det här alternativet skapas ett tipsspår (nödvändiga instruktioner för direktuppspelning av en fil).

Optimera för server Gör att servern kan bearbeta filen snabbare, men resulterar också i en större filstorlek.

Avancerat Välj Avancerat på popup-menyn under menyn Filformat och ange följande:

Begränsa distribution Anger hur många gånger filen kan spelas upp på den mobila enheten när den har hämtats. Anger också alternativ för när filen förfaller: ange efter hur många dagar filen förfaller eller skriv ett datum. Om filen är i Mobile MP4- eller EZmovie-format kan du begränsa distributionen så att filen inte kan skickas eller kopieras till någon annan plats när den väl har hämtats till den mobila enheten.

Fragmentera film Gör att filen kan hämtas via HTTP i små delar så att uppspelningen kan starta snabbare och så att även större filer kan spelas upp på den mobila enheten (bara ett fragment, i stället för hela filen, måste rymmas på den mobila enheten åt gången).

FLC-exportinställningar (Photoshop Extended CS5)

Följande alternativ är tillgängliga i dialogrutan FLC-exportinställningar:

Färgtabell Anger färgtabellen med Windows-systemfärger eller Mac OS-systemfärger i den exporterade filmen.

Rörelse Anger bilduppspelningshastigheten.

Ange AVI-exportinställningar (Photoshop Extended CS5)

1. Välj QuickTime-export och klicka på AVI på snabbmenyn i dialogrutan Återge video.
2. Klicka på Inställningar.
3. Kontrollera att Video är markerat i dialogrutan AVI-inställningar.

   Obs! *Ljudalternativen är inaktiverade eftersom Photoshop Extended inte inkluderar ljud i exporterade AVI-filer.*

4. Klicka på knappen Ställ in under Video och ange följande:

   Komprimeringstyp Väljer vilken videokomprimerare (codec) som ska användas för att komprimera videon.

   Bilder per sekund Anger hur många enskilda bilder som visas varje sekund. NTSC är vanligtvis standardvideoformatet och visar 29,97 bildrutor per sekund. PAL är ett europeiskt videoformat som visar 25 bildrutor per sekund. Standardinställningen för film är 24 bildrutor per sekund. QuickTime-filmer skapas ibland med en lägre bildhastighet för att minska bandbredds- och processorkraven.

   Filmer med högre bildhastigheter visar rörelse bättre, men har större filstorlekar. Om du väljer en bildhastighet som är lägre än filmens aktuella bildhastighet tas bildrutor bort. Om du väljer en bildhastighet som är högre än filmens aktuella bildhastighet dupliceras befintliga bilder (rekommenderas inte eftersom det bara resulterar i en större filstorlek utan någon kvalitetsförbättring). I de flesta fall ser videon bättre ut om du väljer ett tal som är exakt delbart med källans bildrutor per sekund. Om källan exempelvis spelas in med 30 fps, väljer du en bildhastighet på 10 eller 15. Välj inte en högre hastighet än källmaterialets.

   Nyckelbild var Anger nyckelrutefrekvensen. En högre nyckelrutehastighet (lägre värde) resulterar i högre videokvalitet, men även större filstorlek. Med vissa komprimerare infogas en extra nyckelruta automatiskt om förändringen mellan två bildrutor är för stor. Generellt sett räcker vanligtvis en nyckelruta var femte sekund (multiplicera bildrutorna per sekund med 5). Om du vill skapa en fil för RTSP-strömning och oroar dig för nätverkets stabilitet kan du öka nyckelrutefrekvensen till en nyckelruta var 1 eller 2 sekund.

   Begränsa datahastighet till Anger antalet kilobitar per sekund (kbit/s) under uppspelningen. En högre hastighet resulterar ofta i bättre filmuppspelningskvalitet, men välj inte en datahastighet som är högre än den tillgängliga bandbredden.

   Djup Anger antalet färger som ska inkluderas i video som du exporterar. Den här menyn är inte tillgänglig om den codec som används bara stöder ett färgdjup.

   Kvalitet Om menyn är tillgänglig drar du reglaget eller skriver ett värde för att justera den exporterade videons bildkvalitet och därmed även filstorleken. Om du använder samma codec för att spela in och exportera, och du har skapat förhandsgranskningar av en sekvens, kan du spara återgivningstid genom att matcha inställningen för exportkvalitet med den ursprungliga inställningen för inspelningskvalitet. Kvaliteten ökar inte om du ökar kvaliteten mer än den ursprungliga inspelningskvaliteten, däremot kan det resultera i längre återgivningstider.

   Sökningsläge Anger om den exporterade filmen har fält (Sammanflätad) eller inga fält (Progressiv).

   Proportioner Anger den exporterade filmens proportioner, 4:3 eller 16:9 .

   Alternativ (Endast Intel Indeo® Video 4.4) Anger komprimering, genomskinlighetsalternativ och åtkomst för codec Intel Indeo® Video 4.4.

Exportinställningar för DV-ström (Photoshop Extended CS5)

Följande alternativ finns i dialogrutan DV-exportinställningar:

DV-format Anger formatet DV eller DVCPRO för den exporterade videon.

Videoformat Anger videosändningsstandarden NTSC eller PAL.

Sökningsläge Anger om den exporterade filmen har sammanflätade fält eller inga fält (Progressiv sökning).

Proportioner Anger proportionerna 4:3 eller 16:9.

Bevara proportioner med Anger ett alternativ om filmen skalas till andra pixelmått. Brevlåda skalar källan proportionellt så att den passar på bildytan och lägger till svarta fält längst upp, längst ned eller längs sidorna efter behov. Beskär centrerar, skalar och beskär för att anpassa källan till bildytan.

Obs! *Även om det finns alternativ för ljudformat i dialogrutan DV-exportinställningar så kan inte Photoshop Extended exportera ljud i DV-filer.*

Bildsekvensinställningar för QuickTime-export (Photoshop Extended CS5)

Oftast används QuickTime för att exportera videofiler. Du kan dock också välja Bildsekvens på snabbmenyn QuickTime-export. Klicka på Inställningar för att komma åt följande alternativ:

Format Väljer ett filformat för de exporterade bilderna.

Bildrutor per sekund Anger bildsekvensens bildrutehastighet.

Infoga mellanslag före nummer Infogar ett mellanrum mellan namnet och numret i bildens filnamn.

Alternativ Om den är tillgänglig, kan du klicka på knappen Alternativ för att ange formatspecifika alternativ.

För mer information om specifika filformat och dess alternativ kan du även se Spara och exportera bilder och Filformat.

Ange MPEG-4-exportinställningar (Photoshop Extended)

1. Välj QuickTime-export och därefter MPEG-4 på snabbmenyn i dialogrutan Återge video. Klicka därefter på Inställningar.
2. I dialogrutan MPEG-4-exportinställningar väljer du MP4 eller MP4 (ISMA) i menyn Filformat. Formatet MP4 (ISMA) garanterar funktionalitet med enheter som tillverkas av ISMA-medlemmar.
3. Ange följande under Video:

   Videoformat Väljer vilken codec som ska användas för att komprimera videon. H.264 rekommenderas för bäst kvalitet och lägst datahastighet (eller minst fil). Om du vill att filen ska spelas upp på en enhet som stöder MPEG-4-video väljer du Grundläggande MPEG-4 eller Förbättrad MPEG-4, beroende på målenheten. Om källfilmens videospår redan har komprimerats kan du välja Passera så att videon inte komprimeras igen.

   Datahastighet Anger antalet kilobitar per sekund (kbit/s) under uppspelningen. En högre hastighet resulterar ofta i bättre filmuppspelningskvalitet, men välj inte en datahastighet som är högre än den tillgängliga bandbredden.

   Optimerad för Anger hur mycket datahastigheten kan variera över och under den datahastighet som du väljer. Detta alternativ blir tillgängligt om du väljer MP4 på menynFilformat, väljer H.264 på menyn Videoformat, klickar på Videoalternativ och väljer Bästa kvalitet.

   Bildstorlek Anger pixelmått för den exporterade videon. Med Aktuell bevaras källmaterialets storlek. Välj Anpassad om du vill ange en storlek som inte visas på menyn Bildstorlek.

   Bevara proportioner med Anger ett alternativ om filmen behöver skalas till andra pixelmått. Brevlåda skalar källan proportionellt så att den passar på bildytan och lägger till svarta fält längst upp, längst ned eller längs sidorna efter behov. Beskär centrerar, skalar och beskär för att anpassa källan till bildytan. Anpassa till storlek justerar källan till målstorleken genom att anpassa den till den längsta sidan och skala vid behov.

   Bildhastighet Anger bildhastigheten för uppspelningen av den exporterade videon. Normalt sett ser videon bättre ut om du väljer ett tal som är exakt delbart med källans fps (bildrutor per sekund). Om källan exempelvis spelas in med 30 fps, väljer du en bildhastighet på 10 eller 15. Välj inte en högre hastighet än källmaterialets.

   Nyckelbildruta Anger att nyckelrutor genereras automatiskt eller anger hur ofta nyckelrutor skapas i den exporterade videon. En högre nyckelrutehastighet (lägre värde) resulterar i högre videokvalitet, men även större filstorlek.
4. (Endast MP4-filformat) Klicka på knappen Videoalternativ och ange följande:

   Synka om markörer (Endast Grundläggande MPEG-4 och Förbättrad MPEG-4) Använder återsynkroniseringsmarkörer i videobitströmmen. Detta kan göra det lättare att återupprätta synkroniseringen i samband med överföringsfel.

   Begränsa profil(er) till (Endast H.264) Väljer profiler för uppspelning av videofiler på en enhet som följer en eller flera av standardens profiler.

   Kodningsläge (Endast H.264) Anger om du vill ha den bästa kvaliteten eller snabbare kodning.

Högst upp

Ange inställningar för QuickTime-film (Photoshop Extended CS5)

1. Välj QuickTime-export och klicka på QuickTime-film på snabbmenyn i dialogrutan Återge video.
2. Klicka på Inställningar.
3. Kontrollera att Video är markerat i dialogrutan Filminställningar.

   Obs! *Även om dialogrutan Filminställningar innehåller ljudalternativ kan du inte justera de aktuella ljudinställningarna. För att inkludera ljud i exporterade filer ska du läsa Förhandsvisa video- och tidslinjeanimeringar (Photoshop Extended).*
4. Klicka på motsvarande knapp under Video för att ange följande:

Inställningar Öppnar dialogrutan Standardinställningar för videokomprimering där du kan ange videokomprimeringsalternativ och relaterade inställningar.

Filter Öppnar dialogrutan Välj videofilter där du kan lägga till inbyggda QuickTime-videoeffekter.

Storlek Öppnar dialogrutan Exportera storleksinställningar där du kan ange pixelmått för den exporterade videon.

5. (Valfritt) Om filmen överförs via Internet markerar du kryssrutan Förberedd för Internet-strömning och väljer något av följande:

Snabbstart Konfigurerar filmen så att uppspelningen startar från en webbserver innan hela filmen har hämtats till hårddisken på användarens dator.

Snabbstart – komprimerat huvud Komprimerar filmens huvud utan dataförlust och konfigurerar filmen så att uppspelningen startar från en webbserver innan hela filmen har hämtats till hårddisken på användarens dator.

Ström med styrtips Konfigurerar filmen för direktuppspelning (strömning) på en QuickTime-direktuppspelningsserver.

Standardinställningar för QuickTime-videokomprimering (Photoshop Extended CS5)

Följande alternativ är tillgängliga i dialogrutan Standardinställningar för videokomprimering:

Komprimeringstyp Välj vilken codec som ska användas när en fil exporteras.

Rörelse Ange bildhastighet för videon genom att välja antalet bildrutor per sekund (fps). Vissa kodningsenheter har stöd för särskilda bildrutefrekvenser. Om du ökar bildhastigheten kan rörelserna bli mjukare (beroende på källklippens ursprungliga bildhastigheter), men mer diskutrymme används. Om alternativet är tillgängligt anger du hur ofta nyckelrutor ska genereras. (Se Förstå nyckelrutor i QuickTime.)

Datahastighet Markera alternativet (om det är möjligt med den komprimerare som du har valt) och skriv en datahastighet för att ange en övre gräns för mängden videodata som produceras av den exporterade videon när den spelas upp.

Komprimerare Ange komprimeraralternativ för den codec som du har valt. Klicka på knappen Alternativ (om den är tillgänglig) om du vill ange fler alternativ för komprimeraren. Om menyn Djup är tillgänglig väljer du antalet färger som ska inkluderas i exporterad video. (Den här menyn är inte tillgänglig om den codec som används bara stöder ett färgdjup.)

Om menyn Kvalitet är tillgänglig under Komprimerare drar du reglaget eller skriver ett värde för att justera den exporterade videons bildkvalitet och därmed även filstorleken. Om du använder samma codec för att spela in och exportera, och du har skapat förhandsgranskningar av en sekvens, kan du spara återgivningstid genom att matcha inställningen för exportkvalitet med den ursprungliga inställningen för inspelningskvalitet. Kvaliteten ökar inte om du ökar kvaliteten mer än den ursprungliga inspelningskvaliteten, däremot kan det resultera i längre återgivningstider.

Obs! *Komprimeraralternativen är inte tillgängliga för Component Video-codecen.*

Storleksinställningar för QuickTime-film (Photoshop Extended CS5)

Följande inställningar är tillgängliga i dialogrutan Exportera storleksinställningar:

Dimensioner Anger bildrutestorleken för den exporterade videon. Om du vill ange en bildrutestorlek som inte visas på menyn Dimensioner väljer du Egen och anger värden för Bredd och Höjd.

Bevara proportioner med Anger ett alternativ om filmen skalas till en annan bildrutestorlek. Brevlåda skalar källan proportionellt så att den passar på bildytan och lägger till svarta fält längst upp, längst ned eller längs sidorna efter behov. Beskär centrerar, skalar och beskär för att anpassa källan till bildytan. Anpassa till dimensioner justerar källan till målstorleken genom att anpassa den till den längsta sidan och skala vid behov.

Avsammanfläta källvideo Avsammanflätar de två fälten i varje sammanflätad videobildruta.

- Optimera bilder
- Bildstaplar (Photoshop Extended)
- Tolka videoklipp (Photoshop Extended)

(cc) BY-NC-SR Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Översikt över video och animering

Om videolager
Video- och bildsekvensformat som stöds
Översikt över panelen Animering
Växla animeringsläge
Ange varaktighet för tidslinjen och bildrutehastighet

Obs! *För Photoshop-versioner före Photoshop CC är vissa av funktionerna som diskuteras i den här artikeln eventuellt bara tillgängliga om du har Photoshop Extended. Photoshop CC har inte ett separat Extended-erbjudande. Samtliga funktioner från Photoshop Extended ingår nu i Photoshop CC.*

Om videolager

Högst upp

I Photoshop kan du redigera enskilda bildrutor i video- och bildsekvensfiler. Förutom att använda verktygen i Photoshop för att redigera och måla i video kan du även använda filter, masker, omformningar, lagerstilar och blandningslägen. När du har redigerat dokumentet kan du spara det som en PSD-fil (som du kan spela upp i andra Adobe-program, t.ex. Premiere Pro och After Effects, eller öppna som en statisk fil i andra program) eller visa det som en QuickTime-film eller bildsekvens.

En demonstrationsvideo om hur du arbetar med videolager finns på www.adobe.com/go/vid0027.

Obs! *Du kan bara arbeta med de visuella bilderna i en videofil, inte ljudet.*

När du öppnar en videofil eller bildsekvens i Photoshop ligger bildrutorna i ett *videolager*. På panelen Lager representeras ett videolager av en ikon i form av en filmremsa. Videolagren gör det möjligt att måla och klona enskilda bildrutor med hjälp av penselverktygen och stämpelverktygen. Precis som när du arbetar med vanliga lager kan du skapa markeringar eller använda masker för att begränsa ändringarna till specifika områden i en bildruta. Du förflyttar dig mellan bildrutorna i tidslinjeläget på panelen Animering (Fönster > Animering).

Obs! *Videolager fungerar inte i panelen Animering och bildruteläge.*

Du arbetar med videolager på samma sätt som med vanliga lager genom att justera blandningsläge, opacitet, position och lagerstil. Du kan även gruppera videolager på panelen Lager. Du kan använda justeringslager för att göra icke-förstörande färg- och tonjusteringar i videolagren.

Om du föredrar att göra bildruteändringarna i ett separat lager kan du skapa ett tomt videolager. Genom att använda tomma videolager kan du dessutom skapa handritade animeringar.

Obs! *Ett videolager refererar till originalfilen så att ändringar i videolagret inte påverkar den ursprungliga video- eller bildsekvensfilen. För att behålla länken till originalfilen ska du säkerställa att den fortsätter att vara på samma plats i relation till PSD-filen. Mer information finns i avsnittet Ersätta filmklipp i ett videolager.*

Video- och bildsekvensformat som stöds

Högst upp

Du kan öppna videofiler och bildsekvenser i följande format.

QuickTime-videoformat

- MPEG-1 (.mpg eller .mpeg)
- MPEG-4 (.mp4 eller .m4v)
- MOV
- AVI
- MPEG-2 stöds om en MPEG-2-kodare är installerad på datorn.

Bildsekvensformat

- BMP
- DICOM
- JPEG
- OpenEXR
- PNG

PSD

- Targa
- TIFF
- Cineon och JPEG 2000 stöds om plugin-programmen är installerade.

Mer information om plugin-program och hur du installerar dem finns i Plugin-program.

Färgläge och bitdjup

Videolager kan innehålla filer i följande färglägen och med följande bitar per kanal (bpc):

- Gråskala: 8, 16 eller 32 bpc
- RGB: 8, 16 eller 32 bpc
- &CMYK: 8 eller 16 bpc
- Lab: 8 eller 16 bpc

Högst upp

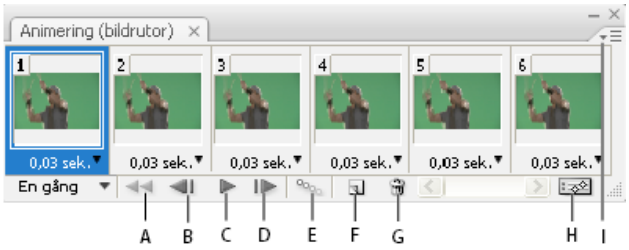
Översikt över panelen Animering

En video om hur panelen Animeringar fungerar finns på www.adobe.com/go/vid0023.

En *animering* är en serie bilder, eller *bildrutor*, som visas efter varandra. Varje bildruta skiljer sig en aning från den närmast föregående vilket ger ett intryck av rörelse eller förändring när man tittar på bildrutorna i snabb följd.

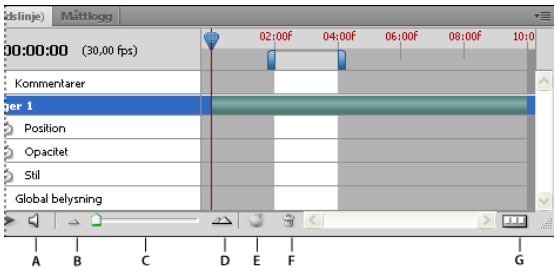
I standardutgåvan av tidigare versioner av Photoshop visar panelen Animering (Fönster > Animering) bildruteläge, med en miniatyrbild för varje bildruta i animeringen. Använd verktygen längst ned på panelen för att förflytta dig mellan bildrutorna, ange loopalternativ, lägga till och ta bort bildrutor och för att förhandsgranska animeringen.

Panelmenyn på panelen Animering innehåller ytterligare kommandon som du kan använda för att redigera bildrutor, ändra varaktigheterna i tidslinjen, samt för att ange hur panelen ska visas. Klicka på ikonen för panelmenyn för att visa de tillgängliga kommandona.



Panelen Animering (bildruteläge)
***A.** Markerar den första bildrutan **B.** Markerar föregående bildruta **C.** Spelar upp animeringen **D.** Markerar nästa bildruta **E.** Övergångar mellan bildrutor i animering **F.** Duplicerar markerade bildrutor **G.** Tar bort markerade bildrutor **H.** Växlar till tidslinjeläge **I.** Panelmenyn Animering*

Du kan använda panelen Animering i bildruteläge eller i tidslinjeläge. I tidslinjeläge visas bildrutornas varaktighet och animeringsegenskaperna för dokumentlager. Använd verktygen längst ned på panelen för att förflytta dig mellan bildrutorna, zooma in eller zooma ut tidsvisningen, växla Onion Skins, ta bort nyckelrutor och för att förhandsgranska videon. Du kan använda kontrollerna i själva tidslinjen för att justera bildrutevaraktigheten för ett lager, ange nyckelrutor för lageregenskaper och för att definiera ett område i videon som arbetsytan.



Panelen Animering (tidslinjeläge)
***A.** Aktivera ljuduppspelning **B.** Zooma ut **C.** Zoomreglage **D.** Zooma in **E.** Växla Onion Skins **F.** Ta bort nyckelrutor **G.** Konvertera till bildruteanimering*

I tidslinjeläge visas varje lager på panelen Animering i ett Photoshop-dokument (utom bakgrundslagret). Panelen Animering synkroniseras med panelen Lager. När ett lager läggs till, tas bort, byter namn, grupperas, dupliceras eller tilldelas en färg, uppdateras ändringarna på båda panelerna.

Obs! *När animerade lager grupperas som ett smart objekt lagras animeringsinformationen från panelen Animering i det smarta objektet. Se även Om smarta objekt.*

Kontroller i bildruteläget

I bildruteläget visas följande kontroller på panelen Animering:

Loopalternativ Anger hur många gånger en animering spelas upp när den exporteras som en animerad GIF-fil.

Fördröjning för bildrutan Anger en bildrutas varaktighet under uppspelningen.

Övergång mellan animeringsbildrutor
Lägger till en rad bildrutor mellan två befintliga bildrutor och *interpolerar* (varierar) lageregenskaperna jämnt mellan de nya bildrutorna.

Duplicera valda bildrutor
Lägger till en bildruta i animeringen genom att duplicera den markerade bildrutan på panelen Animering.

Konvertera till tidslinjeanimering
Konverterar en bildruteanimering till en tidslinjeanimering med hjälp av nyckelrutor för att animera lageregenskaper.

Kontroller i tidslinjeläge

I tidslinjeläget visas följande funktioner och kontroller på panelen Animering:

Indikator för cachelagrade bildrutor Visar en grön stapel som representerar de cachelagrade bildrutor som ska spelas upp.

Spår för kommentarer Välj Redigera tidslinjekommentar i panelmenyn om du vill infoga en textkommentar vid aktuell tidpunkt. Kommentarer visas som ikoner i kommentarspåret. För pekaren över dessa ikoner för att visa kommentarer som verktygstips. Dubbelklicka på ikonerna för att granska kommentarer. Navigera från en kommentar till nästa genom att klicka på knapparna Gå till föregående eller Gå till nästa som finns längst till vänster om kommentarspåret.

Välj Exportera tidslinjekommentarer på panelmenyn för att skapa en HTML-tabell som listar tid, bildrutenummer och text för varje kommentar.

Konvertera till bildruteanimering Konverterar en tidslinjeanimering med hjälp av nyckelrutor till en bildruteanimering.

Tidkod eller bildrutenummer Visar tidkoden eller bildrutenumret (beroende på panelalternativ) för den aktuella bildrutan.

Indikator för aktuell tid
Dra indikatorn för aktuell tid om du vill bläddra mellan bildrutor eller ändra den aktuella tiden eller bildrutan.

Spår för global belysning Visar nyckelrutor där du kan ange och ändra huvudljussättningsvinkeln för lagereffekter som Skugga, Inre skugga och Avfasning och relief.

Nyckelrutenavigator
Du kan använda pilknapparna till vänster om namnet på ett spår för att flytta indikatorn för aktuell tid till föregående eller nästa nyckelruta från den aktuella placering. Klicka på mittknappen om du vill lägga till eller ta bort en nyckelruta vid aktuell tidpunkt.

Varaktighetsfält för lager Anger lagrets placering i tiden i en video eller animering. Dra fältet om du vill flytta lagret till en annan tid. Dra någon av fältets ändar om du vill ändra lagrets varaktighet.

Spår för ändrad video Visar ett varaktighetsfält för ändrade bildrutor för videolager. Använd nyckelrutenavigatorn till vänster om namnet på spåret om du vill hoppa till ändrade bildrutor.

Tidslinjal Mäter varaktighet (eller antal bildrutor) vågrätt, baserat på dokumentets varaktighet och bildhastighet. (Välj Dokumentinställningar på panelmenyn om du vill ändra varaktighet eller bildhastighet.) Streckmarkeringar och siffror visas längs linjalen. Avstånden ändras om du använder zoomreglaget för tidslinjen.

Tid – variera stoppur
Aktiverar eller inaktiverar användningen av nyckelrutor för en lageregenskap. Aktivera det här alternativet om du vill infoga en nyckelruta och aktivera användningen av nyckelrutor för en lageregenskap. Inaktivera alternativet om du vill ta bort alla nyckelrutor och inaktivera användningen av nyckelrutor för en lageregenskap.

Panelmenyn Animering Innehåller funktioner som påverkar nyckelrutor, lager, panelutseendet, Onion Skin-inställningar och dokumentinställningar.

Indikatorer för arbetsytan Dra den blå fliken på någon av det översta spårets ändar för att markera den del av animeringen eller videon som du vill förhandsgranska eller exportera.

Ändra storlek på miniatyrbilder

Du kan ändra storlek på miniatyrbilderna som representerar varje bildruta eller lager på panelen Animering.

1. Välj Panelalternativ på panelmenyn på panelen Animering.
2. Gör något av följande:
   - Välj ett storleksalternativ.
   - I tidslinjeläge väljer du alternativet Inget om du bara vill visa lagernamn.

Byta tidslinjeenheter

Du kan visa tidslinjeläget på panelen Animering med antingen bildrutenummer eller tidskod.

- Ange vilken typ av enheter som ska visas genom att klicka på Panelalternativ på panelen Animering och klicka sedan på Bildrutenummer eller Tidskod.
- Du kan växla mellan enheterna genom att hålla ned Alt och klicka i fältet för aktuell tid längst upp till vänster i tidslinjen.

Visa eller dölja lageregenskaper i tidslinjen

När du lägger till lager i ett dokument visas de som spår i tidslinjen. Expandera lagerspår om du vill visa lageregenskaper som kan animeras.

- Om du vill visa eller dölja lageregenskaper klickar du på triangeln till vänster om lagernamnet.

Visa eller dölja lager i tidslinjen

Som standard visas alla dokumentets lager i tidslinjen. Om du bara vill visa en deluppsättning med lager börjar du med att definiera dem som favoriter.

1. Markera ett eller flera lager på panelen Animering i tidslinjeläge och välj Visa > Ställ in favoritlager på panelmenyn på panelen Animering.
2. Ange vilka lager som ska visas genom att klicka på Visa på panelmenyn och klicka sedan på Alla lager eller favoritlager.

Navigera i tidslinjen

- Gör något av följande i tidslinjeläge på panelen Animering:
  - Dra indikatorn för aktuell tid .
  - Klicka på ett nummer eller en position på tidslinjalen där du vill placera indikatorn för aktuell tid.
  - Dra fältet för aktuell tid (längst upp till vänster i tidslinjen).
  - Dubbelklicka i fältet för aktuell tid och ange ett bildrutenummer eller en tid i dialogrutan Ange aktuell tid.
  - Använd uppspelningskontrollerna på panelen Animering.
  - Klicka på Gå till på panelmenyn på panelen Animering och välj ett tidslinjealternativ.

Växla animeringsläge

Högst upp

Du kan använda panelen Animering i antingen bildrute- eller tidslinjeanimeringsläge. Bildruteläget visar varje enskild bildruta, och du kan ställa in unika varaktighets- och lageregenskaper för varje bildruta. Tidslinjeläget visar bildrutor i en kontinuerlig tidslinje, och du kan animera egenskaper med nyckelrutor och spela upp videolager.

Helst bör du välja ett läge innan du påbörjar en animering. Det är dock möjligt att växla animeringslägen i ett öppet dokument och konvertera en bildruteanimering till en tidslinjeanimering, och vice versa.

Obs! *Några interpolerade nyckelrutor kan gå förlorade när du konverterar en tidslinjeanimering till en bildruteanimering. Animeringens utseende ändras dock inte.*

- Gör något av följande på panelen Animering:
  - Klicka på ikonen Konvertera till bildruteanimering .
  - Klicka på ikonen Konvertera till tidslinjeanimering .
  - Välj antingen Konvertera till bildruteanimering eller Konvertera till tidslinje i panelmenyn Animering.

Ange varaktighet för tidslinjen och bildrutehastighet

Högst upp

När du arbetar i tidslinjeläge kan du ange varaktigheten och bildrutehastigheten för ett dokument som innehåller video eller en animering. *Varaktigheten* är den sammanlagda längden på videoklippet, från den första bildrutan du anger till den sista. *Bildhastigheten*, eller antalet bildrutor per sekund (fps), beror ofta på vilken typ av video som du skapar: NTSC-video har en bildhastighet på 29,97 fps, PAL-video har en bildhastighet på 25 fps och spelfilm har en bildhastighet på 24 fps. Beroende på sändningssystemet kan DVD-video ha samma bildhastighet som NTSC-video eller PAL-video eller en bildhastighet på 23,976. Video som ska visas på CD-ROM eller webben har vanligtvis en bildhastighet på 10 till 15 fps.

När du skapar ett nytt dokument, är standardvaraktigheten för tidslinjen 10 sekunder. Bildhastigheten beror på den valda dokumentförinställningen. För förinställningar som inte är video (som Internationellt papper), är standardhastigheten 30 bildrutor per sekund. För videoförinställningar är

hastigheten 25 bildrutor per sekund för PAL och 29,97 för NTSC.

1. Välj Dokumentinställningar på panelmenyn på panelen Animering.
2. Ange eller välj värden för Varaktighet och Bildhastighet.

Obs! *Om du minskar varaktigheten för en befintlig video eller animering beskärs bildrutorna (och eventuella nyckelrutor) från slutet av dokumentet.*

- Skapa bilder för video
- Läsa in funktionsmakron för video
- Justerings- och fyllningslager
- Ställa in tidslinjeområdet för förhandsvisning
- Demonstrationsvideo om hur tidslinjeläget fungerar

(cc) BY-NC-SR Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Filter och effekter

Översikt över oskärpegalleriet
Kelby (7 maj 2012)
självstudievideo
Snabb, kreativ kontroll på avsedd, oskarp arbetsyta.

Använda det nya tredelade oskärpegalleriet
Lynda.com (7 maj 2012)
självstudievideo
Fokusera ögat med hjälp av exakt placerad oskärpa.

Vissa länkar på den här sidan kanske bara innehåller text på engelska.

Filtereffekter, referens | CC, CS6

Lista över filter med stöd för 16-bitar/kanal- och 32-bitar/kanaldokument
Konstnärliga filter
Oskärpefilter
Penseldragsfilter
Förvrängningsfilter
Brusfilter
Pixelförvandlingsfilter
Återgivningsfilter
Skärpefilter
Skissfilter
Stiliseringsfilter
Texturfilter
Videofilter
Andra filter
Digimarc-filter
Gränspunkt

Obs! *Fullständig information om hur vissa filter används finns i andra avsnitt. Sök i Adobe-hjälpen för information om filtren Skärpa, Oskärpa, Linskorrigering, Linsoskärpa Brusreducering, Gör flytande och Gränspunkt.*

Högst upp

Lista över filter som kan användas i dokument med 16-bitar/kanal och 32-bitar/kanal

Följande filter kan användas i dokument med 16-bitar/kanal och 32-bitar/kanal:

- Alla filter för oskärpa (förutom Linsoskärpa och Smart oskärpa)
- Alla förvrängningsfilter
- Filtret Brus > Lägg till Brus
- Alla pixelförvandlingsfilter
- Alla filter för återgivning (förutom för ljuseffekter)
- Alla filter för skärpa (förutom Kantskärpa)
- Följande filter under Filter > Stilisera:
  - Diffusera
  - Relief
  - Hitta konturer i nivå
- Alla videofilter
- Alla filter under Filter > Övrigt

Högst upp

Konstnärliga filter

Med hjälp av filter på undermenyn Konstnärliga kan du åstadkomma konstnärliga och målningsartade effekter. Använd till exempel filtret Stansa ut för kollage- och typografieffekter. De här filtren efterliknar naturliga effekter och effekter i traditionella medier. Alla konstnärliga filter kan användas med hjälp av Filtergalleriet.

Färgat ritstift Ritar en bild med färgade ritstift på en enfärgad bakgrund. Kanter bibehålls och ger ett grovt korsstreckliknande utseende. Den enfärgade bakgrunden syns igenom de jämnare partierna.

Om du vill åstadkomma en pergamenteffekt ändrar du bakgrundsfärgen precis innan du använder filtret Färgat ritstift på ett markerat område.

Stansa ut Återger en bild som om den hade skapats av grovt tillklippta bitar av färgat papper. Bilder med hög kontrast ser ut som silhuettbilder, medan färgbilder byggs upp av flera lager färgat papper.

Torr pensel Målar bildens kanter med torrpenselteknik (ett mellanting mellan olja och akvarell). Filtret förenklar en bild genom att minska färgomfånget till områden med gemensam färg.

Kornig film Använder ett jämnt mönster på skuggtoner och mellantoner. Ett mjukare och mer mättat mönster läggs till i bildens ljusare områden. Filtret är användbart för att minska randiga störningar i blandningar och för att ge element från olika källor ett enhetligt utseende.

Al Fresco Målar en bild i en grov stil med korta, avrundade och snabbt pålagda drag.

Neonljus Lägger till olika typer av glödeffekter för objekten i bilden. Med hjälp av det här filtret kan du färgsätta en bild samtidigt som du gör den mjukare. Välj en glödfärg genom att klicka på glödrutan och välja en färg med färgväljaren.

Färgklickar Du kan välja mellan olika penselbredder (från 1 till 50) och penseltyper och åstadkomma en målad effekt. Du kan välja mellan penseltyperna Enkel, Ojämn ljus, Ojämn mörk, Bred skarp, Bred oskarp och Glitter.

Palettkniv Minskar skärpan i en bild och ger en effekt av en tunt målad målarduk med synlig undertextur.

Plastfilm Täcker bilden med blank plast som betonar ytans detaljer.

Kantlinje Minskar antalet färger i en bild enligt det färgreduktionsalternativ som du anger samt letar upp kanterna i bilden och ritar svarta linjer på dem. Större områden får enkel skuggning, och finare mörka detaljer fördelas i hela bilden.

Pastellkrita Ritar med pastellkrita på en texturerad bakgrund. I områden med klara färger läggs kritan på tjockt utan särskilt mycket struktur, och i mörkare områden skrapas kritan av för att visa strukturen.

Smetig penna Smetar ut mörkare områden med korta diagonala drag så att bilden blir mjukare. Ljusa områden blir ännu ljusare och ser mindre detaljrika ut.

Svamp Simulerar svampmålning och skapar bilder som har starkt strukturerade områden med kontrasterande färger.

Undermålning Målar bilden på en texturerad bakgrund, och målar sedan den slutliga bilden ovanpå.

Vattenfärg Målar upp bilden i vattenfärgsstil med en medelpensel som har doppats i vatten och vattenfärg. Detaljerna förenklas. Om det finns markanta tonförändringar vid kanterna gör filtret färgen mer mättad.

Högst upp

Oskärpefilter

Oskärpefiltren gör en markering eller en hel bild mer dämpad och är användbara vid retuschering. De gör övergångar mjukare genom att skapa en genomsnittsfärg för pixlarna närmast de skarpa kanterna på definierade linjer och skuggade områden i en bild.

Före (vänster) och efter (höger) det att filtret Linsoskärpa har använts. Bakgrunden är oskarp, men förgrunden är fortfarande skarp.

Obs! *Om du vill använda ett oskärpefilter på kanterna på ett lager måste du avmarkera alternativet Lås genomskinliga pixlar på panelen Lager.*

Jämka Söker efter genomsnittsfärgen i en bild eller markering och fyller sedan bilden eller markeringen med den färgen så att den får ett jämnt utseende. Om du t.ex. markerar ett område med gräs ändras området av filtret till en homogen grön färg.

Oskärpa och Mer oskärpa Reducerar brus vid markanta färgövergångar i en bild. Oskärpefiltren gör övergångar mjukare genom att skapa en genomsnittsfärg för pixlarna närmast de skarpa kanterna på definierade linjer och skuggade områden. Filtret Mer oskärpa har tre–fyra gånger starkare effekt än filtret Oskärpa.

Rutoskärpa Skapar oskärpa baserat på det genomsnittliga färgvärdet hos omgivande pixlar i bilden. Du kan skapa specialeffekter med det här filtret. Du väljer hur stort område som ska användas vid beräkningen av genomsnittsvärdet för en viss pixel. Ju större radie, desto mer oskärpa.

Gaussisk oskärpa Gör snabbt en markering oskarp med justerbar nivå. *Gaussisk* syftar på den klockformade kurva som skapas när Photoshop använder ett viktat medelvärde på pixlarna. Filtret Gaussisk oskärpa lägger till detaljer med låg frekvens och kan ge en suddig effekt.

Obs! *När Gaussisk oskärpa, Rutoskärpa, Rörelseoskärpa eller Formoskärpa används på ett markerat bildområde skapas ibland visuellt oväntade resultat nära markeringens kanter. Det beror på att dessa oskärpefilter använder bilddata från utsidan av det markerade området för att skapa de nya oskärpepixlarna i det markerade området. Om markeringen till exempel är ett bakgrundsområde som du vill göra oskarpt medan förgrunden förblir skarp, kommer kanterna på den oskarpa bakgrunden att störas av färger från förgrunden, vilket skapar en suddig och grumlig kontur runt förgrunden. Använd Smart oskärpa eller Linsoskärpa för att undvika denna effekt i dylika fall.*

Linsoskärpa Lägger till oskärpa i en bild för att få fram ett mindre skärpedjup, vilket innebär att vissa objekt i bilden förblir skarpa medan andra områden blir oskarpa. Se Lägga till linsoskärpa.

Rörelseoskärpa Skapar oskärpa i en angiven riktning (från –360º till +360º) och med en angiven intensitet (från 1 till 999). Filtrets effekt motsvarar den som uppstår när man fotograferar ett rörligt motiv med fast exponeringstid.

Radiell oskärpa Skapar en mjuk oskärpa genom att simulera oskärpeeffekten som uppstår när en kamera zoomar eller roterar. Välj Snurra om du vill ha oskärpan längs koncentriska cirklar, och ange rotationsgrad. Välj Zoom om du vill ha oskärpan längs radiella linjer, som vid in- eller utzoomning i en bild, och ange ett värde mellan 1 och 100. Du kan välja mellan flera oskärpekvaliteter: Låg, som ger snabbt men kornigt resultat, samt Medium och Hög, som ger ett jämnare resultat som bara kan urskiljas på stora områden. Ange oskärpans ursprung genom att dra mönstret i rutan Oskärpecentrum.

Formoskärpa Använder angiven kernel för att skapa oskärpan. Välj en kernel i listan med fördefinierade specialformer och justera kernelns storlek med radiereglaget. Du kan läsa in olika formbibliotek genom att klicka på triangeln och välja ett i listan. Radien avgör kernelns storlek – och ju större kernel, desto mer oskärpa.

Smart oskärpa Skapar oskärpa med precision. Du kan ange radie, tröskel och oskärpekvalitet. Radievärdet styr storleken på området som genomsöks efter avvikande pixlar. Tröskelvärdet avgör hur avvikande pixlarna måste vara för att påverkas. Du kan också ange ett läge för hela markeringen (Normal) eller för färgövergångarnas kanter (Endast kontur och Täck över kontur). Om det finns tydliga kontraster använder Endast kontur svartvita kanter, och Täck över kontur använder vitt.

Ytoskärpa Skapar oskärpa i bilden men bevarar kanterna. Med det här filtret kan du skapa specialeffekter och ta bort brus och kornighet. Alternativet Radie anger storleken på området där prover tas för oskärpan. Tröskelvärdet styr hur mycket omgivande pixlars tonvärden måste avvika från mittpixelns värde för att de ska ingå i oskärpan. Pixlar med tonvärden som understiger tröskelvärdet undantas från oskärpan.

Högst upp

Penseldragsfilter

Precis som de konstnärliga filtren skapar penseldragsfiltren ett målat eller konstnärligt utseende med hjälp av olika pensel- och färgeffekter. Vissa filter lägger till kornighet, målarfärg, brus, kantdetaljer eller textur. Alla penseldragsfilter kan användas med hjälp av Filtergalleriet.

Markerade kanter Accentuerar bildens kanter. Om kantintensiteten har ett högt värde påminner kantmarkeringarna om vit krita, om den har ett lågt värde påminner kantmarkeringarna om svart tusch.

Kantiga streck Målar om en bild med diagonala penseldrag. Ljusare och mörkare områden målas upp med drag som går i motsatta riktningar.

Korsstreck Bevarar detaljerna och delarna i den ursprungliga bilden och lägger samtidigt till textur och gör kanterna på färgade områden grövre med hjälp av simulerad pennskraffering. Alternativet Styrka (med värden mellan 1 och 3) avgör antalet skrafferingspass.

Mörka streck Målar upp mörka områden med korta, mörka drag och ljusare områden med långa, vita drag.

Bläckskiss Ritar över en bild med tunna, smala linjer över de ursprungliga detaljerna, i bläckpennestil.

Stänk Imiterar effekten av en retuschspruta (airbrush). Om du ökar värdena för alternativen förenklas helhetseffekten.

Sprejade streck Målar om en bild genom att använda de dominerande färgerna i vinklade, sprejade färgstreck.

Sumi-e Målar upp bilden i japansk stil, som med en helt mättad pensel på rispapper. Sumi-e ger mjuka, oskarpa kanter och djup, bläckartad svärta.

Högst upp

Förvrängningsfilter

Förvrängningsfiltren förvränger en bild geometriskt och åstadkommer 3D-effekter eller andra omformningseffekter. Tänk på att de här filtren kan vara mycket minneskrävande. Filtren Diffus glöd, Glas och Vattenringar kan användas med hjälp av Filtergalleriet.

Diffus glöd Återger en bild som om den betraktades genom ett mjukt diffusionsfilter. Filtret lägger till genomskinligt vitt brus. Glöden avtar från mitten av en markering.

Förskjutning Använder en bild som kallas *förskjutningskarta* för att beräkna hur en markering ska förskjutas. Genom att använda en parabelformad förskjutningskarta kan du t.ex. skapa en bild som verkar vara tryckt på ett tygstycke som hålls fast i hörnen.

Glas Återger en bild som om den betraktades genom olika typer av glas. Du kan välja en glaseffekt eller skapa en egen glasyta som en Photoshop-fil och använda den. Du kan justera inställningarna för skalning, förvrängning och släthet. När du använder ytkontroller tillsammans med en fil följer du anvisningarna för filtret Förskjutning.

Vattenringar Lägger in vattenringar på slumpmässiga avstånd från varandra på bildytan så att bilden ser ut att vara under vatten.

Knipning Klämmer ihop en markering. Med ett positivt värde upp till 100 % förskjuts en markering mot mitten. Med ett negativt värde ned till -100 % förskjuts markeringen utåt.

Polära koordinater Konverterar en markering från rektangulära till polära koordinater och omvänt enligt ett markerat alternativ. Du kan använda det här filtret för att skapa en cylinderanamorfos, dvs. en förvrängd bild som ser normal ut om den betraktas i en cylindrisk spegel. Den här konstformen var populär på 1700-talet.

Krusning Skapar ett vågmönster på en markering, som krusningar på ytan av en damm. Använd filtret Våg om du vill ha bättre kontroll. Du kan välja antalet krusningar och deras storlek.

Skeva Förvränger en bild längs en kurva. Ange kurvan genom att dra linjen i rutan. Du kan justera vilken punkt som helst längs kurvan. Klicka på Standard om du vill återställa kurvan till en rät linje. Dessutom kan du välja hur du vill behandla de oförvrängda områdena.

Sfär Ger objekt en 3D-effekt genom att svepa en markering runt en sfärisk form. Bilden förvrängs och sträcks ut för att passa den markerade kurvan.

Virvel Roterar en markering kraftigare i mitten än i kanterna. Du anger en vinkel för att skapa ett virvelmönster.

Våg Fungerar ungefär som filtret Vattenringar fast med mer kontroll. Du kan välja antalet våggeneratorer, våglängd (avståndet från en vågkam till nästa), våghöjd och vågtyp: Sinus (rullande), Triangel eller Fyrkant. Om du väljer alternativet Slumpmässig startfas används slumpmässiga värden. Du kan också definiera de oförvrängda områdena.

Sicksack Förvränger en markering radiellt, beroende på radien för pixlarna i markeringen. Med alternativet Toppar anger du antalet riktningsändringar för sicksackmönstret från mitten av markeringen till kanten. Ange också hur pixlarna ska placeras. Dammvågor förskjuter pixlarna uppåt åt vänster eller nedåt åt höger, Utifrån centrum förskjuter pixlarna mot eller ut från markeringens mitt och Runt centrum roterar pixlarna runt mittpunkten.

Högst upp

Brusfilter

Brusfiltren lägger till och tar bort *brus*, dvs. pixlar med slumpmässigt fördelade färgnivåer. På så sätt kan du tona in en markering i de omgivande pixlarna. Med brusfilter kan du skapa ovanliga texturer och ta bort problemområden som damm och repor.

Lägg till brus Lägger slumpmässigt till pixlar i en bild och simulerar på så sätt effekten som kan uppstå när man fotograferar med höghastighetsfilm. Filtret Lägg till brus kan användas för att minska randiga störningar i luddiga områden eller övertoningsfyllningar eller för att ge starkt retuscherade ytor ett mer verklighetstroget utseende. Det finns flera alternativ för brusfördelning, t.ex. Enhetlig och Gaussisk. Alternativet Enhetlig fördelar färgvärden i bruset med slumpmässiga värden mellan 0 och plus/minus det angivna värdet, vilket ger en subtil effekt. Alternativet Gaussisk fördelar färgvärden i bruset längs en klockformad kurva, vilket ger en fläckig effekt. Alternativet Monokrom använder bara filtret på tonelementen i bilden utan att ändra färgerna.

Ytutjämning Identifierar kanterna i en bild (områden med markanta färgövergångar) och gör hela markeringen utom kanterna oskarp. Detta innebär att brus tas bort samtidigt som detaljskärpan bevaras.

Damm och repor Tar bort brus genom att ändra avvikande pixlar. Om du vill åstadkomma en balans mellan att öka skärpan och dölja effekter kan du pröva olika kombinationer av radie- och tröskelvärdesinställningar. Du kan också använda filtret på markerade områden i bilden. Se även Använda filtret Damm och repor.

Median Tar bort brus i en bild genom att blanda pixlarnas intensitet i en markering. Det här filtret söker efter pixlar med liknande intensitet i en markering, tar bort pixlar som avviker för mycket från de närliggande pixlarna och ersätter pixeln i mitten med medianvärdet för intensitet bland de genomsökta pixlarna. Filtret är användbart om du vill ta bort eller minska effekten av rörelse i en bild.

Reducera brus Reducerar brus men bevarar kanter enligt användarinställningar som berör hela bilden eller enskilda kanaler. Se Minska bildbruset och JPEG-felaktigheter.

Högst upp

Pixelförvandlingsfilter

Filtren på undermenyn Förvandla pixlar definierar en markering kraftigt genom att samla ihop pixlar med liknande färgvärden i celler.

Färgraster Simulerar effekten av att använda ett förstorat raster på alla kanaler i bilden. För varje kanal delar filtret upp bilden i rektanglar och ersätter varje rektangel med en cirkel. Cirkelns storlek beror på rektangelns ljusstyrka. Se även Använda färgrasterfiltret.

Kristallisera Samlar ihop pixlar till en solid färg i en polygonform.

Fasett Samlar ihop pixlar med solida och likartade färger till block med pixlar i samma färg. Du kan använda det här filtret om du vill få en inläst bild att se handmålad ut eller om du vill få en realistisk bild att likna en abstrakt målning.

Fragment Skapar fyra kopior av pixlarna i markeringen, beräknar ett medelvärde för dem och förskjuter dem från varandra.

Mezzotint Konverterar en bild till ett slumpmässigt mönster av svartvita områden eller av helt mättade färger i en färgbild. När du vill använda filtret väljer du ett punktmönster i listan Typ i dialogrutan Mezzotint.

Mosaik Samlar ihop pixlar till kvadratiska block. Pixlarna i ett visst block har samma färg, och färgerna i blocken motsvarar färgerna i markeringen.

Skapa fläckar Bryter upp bildens färger i slumpmässigt utplacerade prickar, som i en pointillistisk målning, och använder bakgrundsfärgen som färg på målarduken mellan prickarna.

Högst upp

Återgivningsfilter

Återgivningsfiltren skapar 3D-former, molnmönster, ljusbrytningsmönster och simulerade ljusreflexioner i en bild. Du kan också manipulera objekt i 3D, skapa 3D-objekt (kuber, sfärer och cylindrar) och skapa texturfyllningar av gråskalefiler för att åstadkomma 3D-liknande effekter för ljussättning.

Moln Skapar ett mjukt molnmönster med hjälp av slumpmässiga värden som varierar mellan förgrunds- och bakgrundsfärgerna. Du kan åstadkomma ett tydligare molnmönster genom att hålla ned Alt när du väljer Filter > Återgivning > Moln. När du använder filtret Moln ersätts alla bilddata på det aktiva lagret.

Differensmoln Skapar ett molnmönster med hjälp av slumpmässigt genererade värden som varierar mellan förgrunds- och bakgrundsfärgerna. Filtret blandar molninformationen med de befintliga pixlarna på samma sätt som färger blandas i differensläget. Första gången du väljer det här filtret inverteras delar av bilden i ett molnmönster. Om du använder filtret flera gånger skapas ett ådringsmönster som påminner om marmor. När du använder filtret Differensmoln ersätts alla bilddata på det aktiva lagret.

Fibrer Skapar ett utseende som påminner om vävda fibrer med hjälp av förgrunds- och bakgrundsfärgerna. Med hjälp av reglaget Variationer styr du hur färgerna varierar (ett lågt värde ger långa färgdrag, medan ett högt värde ger mycket korta fibrer med mer varierad färgfördelning). Reglaget Styrka styr varje fibers utseende. En låg inställning ger en lös väv, medan en hög inställning ger korta, trådiga fibrer. Klicka på Slumpmässigt om du vill ändra mönstrets utseende. Du kan klicka på knappen flera gånger tills du hittar ett mönster som du tycker om. När du använder filtret Fibrer ersätts alla bilddata på det aktiva lagret.

Prova att färgsätta fibrerna genom att lägga till ett justeringslager med övertoningskarta.

Linsöverstrålning Simulerar den ljusbrytning som uppstår när ett starkt ljus riktas in i ett kameraobjektiv. Ange placeringen av strålningens mittpunkt genom att klicka var som helst inuti miniatyrbilden eller genom att dra hårkorset.

Ljuseffekter Du kan åstadkomma otaliga ljuseffekter på RGB-bilder genom att välja mellan 17 ljusstilar, 3 ljustyper och 4 uppsättningar ljusegenskaper. Du kan även använda texturer från gråskalefiler (så kallade *ojämnheter*) för att åstadkomma 3D-liknande effekter och spara dina egna stilar för återanvändning. Se Lägga till ljuseffekter.

Obs! *Ljuseffekter är inte tillgängliga i 64-bitarsversionen för Mac OS.*

Högst upp

Skärpefilter

Skärpefiltren gör oskarpa bilder skarpare genom att öka kontrasten mellan angränsande pixlar.

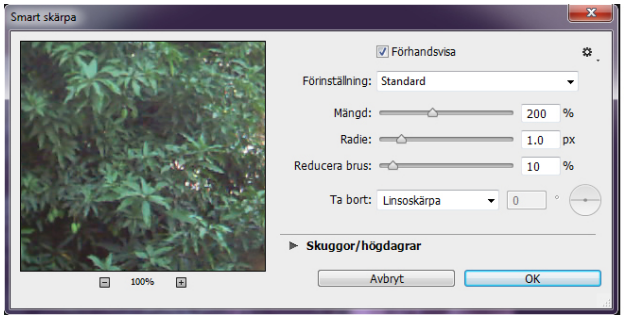
Skärpa och Mera skärpa Fokuserar en markering och gör den skarpare. Filtret Mera skärpa ger en kraftigare skärpeeffekt än filtret Skärpa.

Kantskärpa och Oskarp mask Söker efter områden med markanta färgövergångar i bilden och gör dem skarpare. Filtret Kantskärpa ökar bara skärpan på kanterna samtidigt som bildens allmänna jämnhet bevaras. Använd det här filtret om du vill göra kanterna skarpare utan att ange ett värde. Om du vill korrigera färger på ett professionellt sätt bör du använda filtret Oskarp mask och justera kontrasten för kantdetaljer och skapa en ljusare och mörkare linje på varje sida om kanten. Det här framhäver kanten och skapar en illusion av en skarpare bild.

Smart skärpa Med det här alternativet kan du ange en skärpealgoritm eller styra hur mycket skärpa som skapas i skuggor och högdagrar. Detta är det rekommenderade sättet att skärpa om du inte har ett särskilt skärpefilter i åtanke. Se Lägga till skärpa med Smart skärpa.

Med det förbättrade filtret Smart skärpa i Photoshop CC får du högkvalitativa resultat tack vare adaptiv skärpeteknik som minimerar brus och ljusgårdseffekter. Kontrollerna i det här filtret är optimerade för skärpa tack vare gränssnittets smidiga design. Använd reglagen för snabba justeringar och de avancerade kontrollerna för att finjustera resultaten.

Smart skärpa i Photoshop CC stöder CMYK. Du kan även göra valfria kanaler skarpare. Till exempel kan du välja att bara göra den blå kanalen, gröna kanalen eller alfakanalen skarpare.



(Photoshop CC) Förbättrat gränssnitt för filtret Smart skärpa

Här är ett rekommenderat tillvägagångssätt för att göra bilder skarpare i Photoshop CC:

1. Ställ först in Mängd till ett högt värde.
2. Öka Radie-värdet till dess en ljusgårdseffekt uppstår.
3. Minska Radie-värdet till dess att ljusgårdseffekten försvinner. Du har nu fått fram det optimala Radie-värdet.
4. Minska sedan Mängd-värdet efter behov.
5. Justera reglaget för Reducera brus så att bruset i bilden ser ut som innan du började göra bilden skarpare. För mycket brusreducering kan ge en plastig finish. Högre Mängd-värden kräver mer brusreducering.

Högst upp

Skissfilter

Filtren på undermenyn Skiss lägger till textur i en bild, ofta för att ge en 3D-effekt. Filtren är också användbara för att skapa ett konstnärligt eller handtecknat utseende. Många av skissfiltren använder förgrunds- och bakgrundsfärgerna för att rita om bilden. Alla skissfilter kan användas med hjälp av Filtergalleriet.

Basrelief Omvandlar en bild så att den ser ut att vara ristad i djuprelief och ljussatt så att ytvariationerna framhävs. För de mörka områdena i bilden används förgrundsfärgen, och för de ljusare områdena används bakgrundsfärgen.

Krita och träkol Ritar om högdagrar och mellantoner med en enfärgad grå mellantonsbakgrund som ser ut att vara ritad med grov krita. Skuggområden ersätts med svarta diagonala kollinjer. Kolet ritas med förgrundsfärgen och kritan med bakgrundsfärgen.

Träkol Skapar en färgreducerad, utsmetad effekt. De viktigaste kanterna ritas med kraftiga linjer, medan mellantoner skissas med diagonala streck. Kolet ritas med förgrundsfärgen och papperet med bakgrundsfärgen.

Krom Ritar upp bilden som en polerad kromyta. Högdagrarna blir höjdpunkter och skuggorna djuppunkter i den reflekterande ytan. När filtret har använts kan du lägga till mer kontrast i bilden med hjälp av dialogrutan Nivåer.

Conté Crayon Imiterar texturen av rent svarta och rent vita jordkritor i en bild. Filtret Conté Crayon använder förgrundsfärgen för mörka områden och bakgrundsfärgen för ljusa områden. Du kan få en mer verklighetstrogen effekt genom att ändra förgrundsfärgen till någon av de vanliga Conté-färgerna (svart, brunt eller rött) innan du använder filtret. Du kan skapa en dämpad effekt genom att ändra bakgrundsfärgen till vitt, lägga till en del av förgrundsfärgen i den vita bakgrunden och sedan använda filtret.

Strukturpenna Fångar detaljerna i bilden med tunna, raka tuschstreck. Effekten blir särskilt slående med inlästa bilder. Filtret ersätter färgerna i den ursprungliga bilden genom att använda förgrundsfärgen för tuschet och bakgrundsfärgen för papperet.

Raster Simulerar effekten av ett halvtonsraster och bibehåller samtidigt det fullständiga tonomfånget.

Brevpapper Skapar en bild som ser ut som om den består av handgjort papper. Filtret förenklar bilden och kombinerar filtren Stilisera > Relief och Textur > Korn. De mörka områdena i bilden ser ut som hål i det översta papperslagret, så att bakgrundsfärgen syns igenom.

Fotokopia Simulerar effekten som uppstår när en bild fotokopieras. Stora mörka områden kopieras bara längs kanterna, och mellantoner blir antingen rent svarta eller rent vita.

Gips Modellerar en bild i 3D-gips och färglägger sedan resultatet med förgrunds- och bakgrundsfärgen. Mörka områden blir upphöjda och ljusa områden nedsänkta.

Nätform Simulerar den kontrollerade krympningen och förvrängningen hos filmemulsion för att skapa en bild som ser hopklumpad ut i skuggorna och lätt kornig i högdagrarna.

Stämpel Förenklar bilden så att den ser ut att ha framställts med en gummi- eller trästämpel. Det här filtret passar bäst för svartvita bilder.

Naggade kanter Förvandlar bilden så att den ser ut att bestå av naggade, avrivna pappersbitar, och färgsätter sedan bilden med förgrunds- och bakgrundsfärgerna. Det här filtret passar särskilt bra för text och högkontrastobjekt.

Blött papper Använder utflutna klickar som ser ut att ha målats på långfibrigt, fuktigt papper, så att färgerna flyter ut och blandas.

Högst upp

Stiliseringsfilter

Stiliseringsfiltren åstadkommer en målad eller impressionistisk effekt på en markering genom att förskjuta pixlar och leta upp och förhöja kontraster i en bild. När du t.ex. har använt filtren Hitta konturer och Hitta konturer i nivå, som markerar kanterna, kan du använda kommandot Invertera för att skapa färgade konturer i en färgbild eller vita konturer i en gråskalebild.

Diffusera Flyttar runt pixlar i markeringen för att skapa ett mjukare fokus enligt det valda alternativet: Normal flyttar pixlar slumpmässigt (oavsett färgvärden), Endast mörkare ersätter ljusa pixlar med mörkare, och Endast ljusare ersätter mörka pixlar med ljusare. Anisotrop blandar pixlarna i den minsta färgändringens riktning.

Relief Gör att en markering ser upphöjd eller präglad ut genom att fyllningsfärgen konverteras till grått och kanterna markeras med den ursprungliga fyllningsfärgen. Du kan välja reliefvinkeln (från –360° om du vill sänka, dvs. prägla, ytan, till +360° om du vill göra ytan upphöjd), höjden och ett procentvärde (1 % till 500 %) för mängden färg i markeringen. Om du vill bevara färgen och detaljskärpan för reliefen använder du kommandot Tona när du har använt filtret Relief.

Djup Ger en markering eller ett lager en 3D-textur. Se även Använda filtret Djup.

Hitta konturer Identifierar områden i bilden med markanta färgövergångar och framhäver kanterna. Precis som filtret Hitta konturer i nivå markerar filtret Hitta konturer kanterna i en bild med mörka linjer mot en vit bakgrund. Det är användbart om du vill skapa en ram runt en bild.

Glödande kanter Hittar kanter med färg och ger dem en neonlik glöd. Det här filtret kan användas flera gånger.

Solarisera Blandar en negativ och en positiv bild, ungefär som när en fotografisk kopia snabbt utsätts för ljus under framkallningen.

Skapa plattor Bryter upp bilden i en serie plattor och skapar en förskjutning mellan markeringen och dess ursprungliga plats. Området mellan plattorna kan du fylla med något av följande: bakgrundsfärgen, förgrundsfärgen, en omkastad version av bilden eller en oförändrad version av bilden, vilket innebär att plattorna läggs ovanpå originalbilden som delvis syns under plattornas kanter.

Hitta konturer i nivå Identifierar övergångarna för större intensitetsområden och drar tunna konturer för varje färgkanal, vilket skapar en effekt som påminner om linjerna i en höjdkarta. Se även Använda filtret Hitta konturer i nivå.

Vind Placerar mycket tunna vågräta linjer i bilden för att åstadkomma en vindeffekt. Du kan välja mellan metoderna Vind, Blåst, som ger en mer dramatisk effekt, och Storm, som förskjuter vindlinjerna i bilden.

Högst upp

Texturfilter

Med texturfiltren kan du simulera djup eller substans i en bild eller ge den ett organiskt utseende.

Krackelering Målar upp bilden som på en gipsyta med mycket relief och med ett nätverk av tunna sprickor som följer konturerna i bilden. Med det här filtret kan du skapa en reliefeffekt på bilder som innehåller färg- eller gråskalevärden i ett omfattande intervall.

Korn Lägger till textur i en bild genom att simulera olika typer av kornighet: Normal, Mjuk, Stänk, Klungor, Kontraster, Förstorad, Stöpplad, Vågrät, Lodrät och Fläckig.

Mosaik Ritar upp bilden så att den ser ut att bestå av små mosaikplattor och lägger in murbruk mellan plattorna. (Filtret Förvandla pixlar > Mosaik delar i stället upp bilden i block av pixlar med olika färger.)

Lapptäcke Delar upp en bild i fyrkanter som fylls med den dominerande färgen i det området i bilden. Filtret ökar eller minskar slumpmässigt rutornas djup för att återge högdagrar och skuggor.

Målat glas Målar om en bild som enfärgade celler med kanter i förgrundsfärgen.

Textur Lägger till textur som du väljer eller skapar.

Högst upp

Videofilter

Undermenyn Video innehåller filtren Ej sammanflätning och NTSC-färger.

Ej sammanflätning Jämnar ut rörliga videobilder genom att ta bort antingen udda eller jämna sammanflätade linjer i videobilden. Du kan välja om de borttagna linjerna ska ersättas genom duplicering eller interpolation.

NTSC-färger Begränsar färgomfånget till de färger som kan återges i teve för att förhindra att alltför mättade färger färgar av sig över tevelinjerna.

Högst upp

Andra filter

Med filtren på undermenyn Annan kan du skapa egna filter eller använda filter för att arbeta med masker, förskjuta en markering i en bild och göra snabba färgjusteringar.

Egen Skapa en egen filtereffekt. Med filtret Egen kan du ändra intensitetsvärdet för varje pixel i bilden enligt en fördefinierad matematisk operation som kallas *konvolution*. Varje pixel tilldelas ett nytt värde som bygger på de omgivande pixlarnas värden. Operationen påminner om additions- och subtraktionsberäkningarna för kanaler.

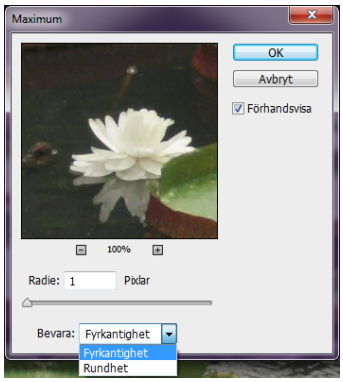
Du kan spara de egna filtren som du skapar och använda dem i andra Photoshop-bilder. Se även Skapa ett eget filter.

Högpass Bevarar kantdetaljer inom den angivna radien där det förekommer markerade färgövergångar och dämpar resten av bilden. (Om du anger radien 0,1 pixlar bevaras bara kantpixlarna.) Filtret tar bort lågfrekventa detaljer från en bild och har motsatt effekt jämfört med filtret Gaussisk oskärpa.

Det är praktiskt att använda filtret Högpass på bilder med kontinuerliga toner innan du använder kommandot Tröskelvärde eller konverterar bilden till bitmappsläget. Filtret är användbart när du behöver få fram linjeteckningar och stora svartvita områden från inlästa bilder.

Maximum och Minimum Filtren Maximum och Minimum är användbara om du vill ändra masker. Filtret Maximum sprider ut vita områden och krymper svarta områden med s.k. spridning (utvidgning). Filtret Minimum sprider ut svarta områden och krymper vita områden med s.k. strypning (erosion). Precis som filtret Median arbetar filtren Maximum och Minimum på enskilda pixlar. Inom en viss fastställd radie ersätter filtren Maximum och Minimum den aktuella pixelns intensitetsvärde med det högsta eller lägsta intensitetsvärdet bland de omgivande pixlarna.

Dessa filter har en tendens att antingen höja upp hörn eller kurvor i bildkonturerna, speciellt om de har större radier. I Photoshop CC kan du välja mellan kantighet och rundhet i menyn Bevara när du anger ett värde för radien.



(Photoshop CC) Bevara kantighet eller rundhet

Förflyttning Flyttar en markering en angiven sträcka i vågrät eller lodrät riktning och lämnar ett tomt utrymme kvar på markeringens ursprungliga plats. Du kan fylla det tomma området med den aktuella bakgrundsfärgen, med en annan del av bilden eller med en egen fyllning om markeringen finns vid bildens kant.

Högst upp

Digimarc-filter

Digimarc-filtren lägger till en digital vattenstämpel i en bild där copyrightinformation kan sparas.

Obs! *Digimarcs plugin-program kräver ett 32-bitars operativsystem. De stöds inte i 64-bitarsversionerna av Windows eller Mac OS.*

Högst upp

Gränspunkt

Med gränspunktsfunktionen kan du bevara korrekt perspektiv när du redigerar bilder som innehåller perspektivplan, till exempel sidorna på en skyskrapa eller rektangulära objekt i allmänhet.

Adobe rekommenderar också

- Lägga till digital copyrightinformation
- Arbeta i Gränspunkt

(cc) BY-NC-SR Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Lägg till ljuseffekter | CC, CS6

Använda filtret Ljuseffekter
Från en expert: Självstudiekurser i ljuseffekter
Ljuseffekttyper
Justera ett punktljus i förhandsgranskningsfönstret
Justera oändligt ljus i förhandsgranskningsfönstret
Justera en strålkastare i förhandsgranskningsfönstret
Förinställningar för ljuseffekter
Lägga till eller ta bort en ljuskälla
Skapa, spara eller ta bort en förinställd ljuseffekt
Använd texturkanal

Använda filtret Ljuseffekter

Högst upp

Med filtret Ljuseffekter kan du producera många ljuseffekter i RGB-bilder. Du kan också använda texturer från gråskalefiler (så kallade *ojämnheter* eller bump maps) för att skapa 3D-liknande effekter och spara dina egna stilar för användning i andra bilder.

Obs! *Filtret Ljuseffekter fungerar bara på 8-bitars RGB-bilder i Photoshop CC. Du måste ha ett grafikkort som stöds för att använda ljuseffekter. Mer information finns i Frågor och svar.*

1. Välj Filter > Återgivning > Ljuseffekter.
2. Välj en stil i förinställningsmenyn i övre vänstra hörnet.
3. Välj individuella ljus som du vill justera i förhandsgranskningsfönstret. Sedan gör du något av följande i övre delen av panelen Egenskaper:
   - Välj en ljustyp i menyn Filformat (spot, oändligt ljus eller punktljus) i den översta menyn.
   - Justera färg, intensitet och aktivitetspunktformat.

   Om du vill duplicera en ljuskälla håller du ned Alt och drar ljuskällan i förhandsgranskningsfönstret.
4. Justera hela uppsättningen ljus med följande alternativ i den nedre delen av panelen Egenskaper:

   Färga Klicka för att tona det övergripande ljuset.

   Exponering Styr högdager- och skuggdetaljer.

   Glans Avgör hur mycket ljus som ytan reflekterar.

   Metall Avgör vilket som reflekterar mest: ljuset eller det objekt som ljuset faller på.

   Omgivning Sprider ljuset som om det kombinerades med annat ljus i ett rum, t.ex. solljus eller lysrörsljus. Välj värdet 100 om du bara vill använda ljuskällan, och värdet -100 om du vill ta bort ljuskällan.

   Textur Använder en texturkanal.

Från en expert: Självstudiekurser i ljuseffekter

Högst upp

Lär dig snabbt att behärska arbetsytan Ljuseffekter. Den här självstudikursen från Dan Moughamian ger dig en stegvis vägledning.

Se även CS6 Ljuseffekter, en översiktsvideo av Matt Kloskowski.

Ljuseffekttyper

Högst upp

Du kan välja mellan flera olika ljustyper:

Punkt Lyser i alla riktningar direkt ovanför bilden, som en glödlampa.

Oändligt Lyser över ett helt plan, som solen.

Spot Lyser med en elliptisk ljusstråle. Linjen i förhandsgranskningsfönstret anger ljusets riktning och vinkel, och handtagen anger ellipsens kantlinjer.

Justera ett punktljus i förhandsgranskningsfönstret

Högst upp

1. Välj Punkt i den översta menyn på panelen Egenskaper.
2. Justera ljuset i förhandsgranskningsfönstret:
   - Dra ljuset på arbetsytan för att flytta det.
   - Dra den vita delen av intensitetscirkeln till mitten för att ändra ljusspridningen (spegla en ljuskälla som flyttas närmare eller längre bort.)

Intensitetsvärdet 100 är ljusast, standardljus är ungefär 50, negativ intensitet tar bort ljus och intensiteten -100 ger inget ljus.

Justera oändligt ljus i förhandsgranskningsfönstret

Högst upp

1. Välj Oändligt i den översta menyn på panelen Egenskaper.
2. Justera ljuskällan:
   - Dra i handtaget i slutet av linjen för att ändra ljusets riktning.
   - Dra den vita delen av intensitetscirkeln i mitten för att ändra ljusstyrkan.

Justera en strålkastare i förhandsgranskningsfönstret

Högst upp

1. Välj Spot överst på panelen Egenskaper.
2. Justera ljuset i förhandsgranskningsfönstret:
   - Dra i den externa ellipsen för att flytta ljuset.
   - Dra utanför den externa ellipsen för att rotera ljuset.
   - Dra i kanten av den interna ellipsen för att ändra vinkeln på aktiveringspunkten.
   - Om du vill sträcka ut eller förminska ellipsen drar du i ett av de yttre handtagen.
   - Dra den vita delen av intensitetscirkeln i mitten för att ändra hur mycket ljus som ska fyllas i ellipsen.

Förinställningar för ljuseffekter

Högst upp

Använd menyn Förinställningar på arbetsytan för ljuseffekter för att välja mellan 17 ljuseffekter. Du kan även skapa dina egna förinställningar genom att lägga till ljus i standarinställningarna. Filtret Ljuseffekter kräver minst en ljuskälla. Du kan bara ändra en ljuskälla åt gången, men alla ljuskällor som har lagts till används för att skapa effekten.

Strålkastare kl 2 En gul strålkastare med medelhög intensitet (17) och brett fokus (91).

Blå omni En högt placerad blå allmänstrålande ljuskälla med full intensitet (85) utan fokus.

Ljuscirkel Fyra strålkastare. Den vita har full intensitet (100) och koncentrerat fokus (8). Den gula har hög intensitet (88) och koncentrerat fokus (3). Den röda har medelhög intensitet (50) och koncentrerat fokus (0). Den blå har full intensitet (100) och medelfokus (25).

Korsning En vit spotlight med medelhög intensitet (35) och brett fokus (69).

Korsning nere Två vita strålkastare med medelhög intensitet (35) och brett fokus (100).

Standard En vit strålkastare med medelhög intensitet (35) och brett fokus (69).

Fem ljus nere/Fem ljus uppe Fem vita strålkastare som är uppåt- eller nedåtriktade och har full intensitet (100) och brett fokus (60).

Ficklampa En gul allmänstrålande ljuskälla med medelintensitet (46).

Fasadbelysning En vit spotlight med medelhög intensitet (35) och brett fokus (69).

Parallellt riktningsljus En riktad blå ljuskälla med full intensitet (98) utan fokus.

RGB-ljus Röda, blå och gröna ljuskällor som ger ett ljus med hög intensitet (60) och brett fokus (96).

Mjukt direktljus En blå och en vit riktad ljuskälla utan fokus. Den vita har mjuk intensitet (20). Den blå har medelhög intensitet (67).

Mjuk omni En mjuk allmän ljuskälla med medelhög intensitet (50).

Mjuk strålkastare En vit strålkastare med hög intensitet (98) och brett fokus (100).

Tre nere Tre vita strålkastare med låg intensitet (35) och brett fokus (96).

Tredubbla strålkastare Tre strålkastare med ganska låg intensitet (35) och brett fokus (100).

Lägga till eller ta bort en ljuskälla

Högst upp

- Gör något av följande på arbetsytan i Ljuseffekter.
  - Klicka på ljusikonerna för att lägga till typerna Punkt, Spot och Oändligt uppe till vänster. Du kan lägga till högst 16 ljuskällor på det här sättet.
  - Dra ett ljus till papperskorgen för att ta bort det från panelen Ljus (som standard nere till höger).

Skapa, spara eller ta bort en förinställd ljuseffekt

Högst upp

- Gör något av följande i dialogrutan Ljuseffekter:
  - Skapa en förinställning genom att välja Egen i förinställningsmenyn och klicka på ljusikonerna för att lägga till typerna Punkt, Spot och Oändligt. Du kan lägga till högst 16 ljuskällor på det här sättet.
  - Klicka på Spara, ge förinställningen ett namn och klicka på OK. I de sparade förinställningarna ingår alla inställningar för varje ljus. De visas i stilmenyn när du öppnar bilden.
  - Om du vill ta bort en förinställning väljer du den och klickar på Ta bort.

Använd texturkanal

Högst upp

I arbetsytan Ljuseffketer kan du kontrollera ljuseffekter som använder gråskalebilder med Texturkanaler (så kallade ojämnhetsscheman). Du lägger till ojämnhetsscheman till bilden som alfakanaler. Du kan lägga till en valfri gråskalebild som en alfakanal i bilden eller så skapar du en alfakanal och lägger till textur i den. Om du vill skapa en textreliefeffekt använder du en kanal med vit text på svart bakgrund eller tvärs om.

1. Om det behövs lägger du till en alfakanal i bilden. Gör något av följande:
   - Om du vill använda en textur som baserats på en annan bild (till exempel tyg eller vatten) konverterar du först bilden till gråskala och drar sedan gråskalekanalen från den bilden till den aktuella bilden.
   - Dra en befintlig alfakanal från en annan bild till den aktuella bilden.
   - Skapa en alfakanal i bilden och lägg sedan till en textur.
2. Välj en kanal i texturmenyn i dialogrutan Egenskaper på arbetsytan för ljuseffekter. (Välj antingen en alfakanal som du har lagt, eller den röda, gröna eller blå kanalen.)
3. Dra i höjdreglaget och variera texturen från Plan (0) till Bergig (100).

Fler hjälpavsnitt

- Skapa och redigera alfakanalmasker

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Fotografiskt oskärpegalleri

Oskärpa i fält
Oskärpa i iris
Lutande/förskjutning
Oskärpeeffekter
Använda oskärpeeffekter som smarta filter | Endast Creative Cloud

Använd oskärpegalleriet för att snabbt skapa tre distinkta fotografiska oskärpeeffekter med intuitiva reglage i bilden.

Lägg till Oskärpa i fält, Oskärpa i iris eller Lutande/förskjutning i en bild. Alla oskärpeverktyg har intuitiva överläggsreglage för att applicera och kontrollera oskärpeeffekten. När oskärpejusteringarna är klara kan du använda Bokeh-reglagen för att styla oskärpeeffekten som helhet. Photoshop har en live förhandsgranskning i naturlig storlek när du arbetar i oskärpegalleriet.

Välj Filter > Oskärpa och markera sedan Oskärpa i fält, Oskärpa i iris eller Lutande/förskjutning.

Mer information om andra oskärpeeffekter finns i Justera bildens skärpa och oskärpa.

Tryck på M-tangenten för att visa oskärpemasken som appliceras på bilden. Mörka områden innebär skarpa ytor och ljusa ytor har oskärpa.

Högst upp

Oskärpa i fält

Använd Oskärpa i fält för att gradvis bygga upp oskärpa genom att definiera flera oskärpepunkter med olika mängd oskärpa. Lägg till flera stift i bilden och ange en mängd oskärpa för varje stift.

Slutresultatet blir en kombinerad effekt av alla oskärpestift i bilden. Du kan till och med lägga till stift utanför bilden för att få oskärpa i hörnen.

1. Välj Filter > Oskärpa > Oskärpa i fält.

   Ett stift för Oskärpa i fält har placerats på bilden. Klicka på bilden för att lägga till ytterligare oskärpestift.

2. Klicka på ett stift för att markera det och gör något av följande:
   - Dra i oskärpehandtaget för att öka eller minska oskärpan. Du kan även använda verktygspanelen för oskärpa för att ange oskärpevärde.
   - Dra stiftet till en ny plats.
   - Tryck på Ta bort för att ta bort det.

Oskärpa i fält-stift
***A.** Icke markerat oskärpestift **B.** Markerat oskärpestift*

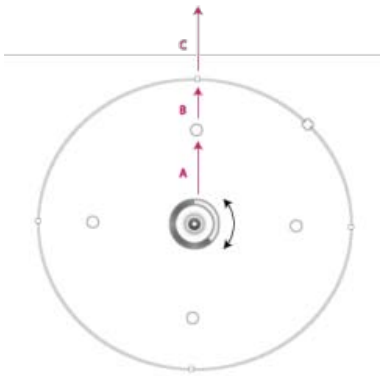
Högst upp

Oskärpa i iris

Använd Oskärpa i iris för att simulera en grund skärpedjupseffekt i bilden oberoende av vilken kamera eller objektiv du har använt. Du kan även definiera flera fokuspunkter, en effekt som är nästan omöjlig att uppnå med traditionella kameratekniker.

1. Välj Filter > Oskärpa > Oskärpa i iris.

   Stiftet för Oskärpa i iris är placerad i bilden. Klicka på bilden för att lägga till ytterligare oskärpestift.



***A.** Yta med skärpa **B.** Tonad yta **C.** Yta med oskärpa*

2. Dra handtagen för att omdefiniera de olika ytorna.
3. Dra i oskärpehandtaget för att öka eller minska oskärpan. Du kan även använda verktygspanelen för oskärpa för att ange oskärpevärde.

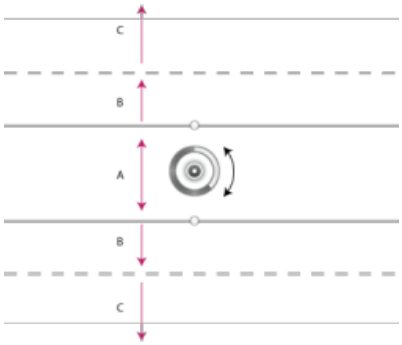
Högst upp

Lutande/förskjutning

Använd Lutande/förskjutning för att simulera en bild som tagits med ett Tilt Shift-objektiv. Specialeffekten oskärpa definierar ytor med skärpa och tonas sedan ut till oskärpa i kanterna. Lutande/förskjutning-effekten kan användas för att simulera foton av miniatyrobjekt.

1. Välj Filter > Oskärpa > Lutande/förskjutning.

   Stiftet för Lutande/förskjutningsoskärpa placeras i bilden. Klicka på bilden för att lägga till ytterligare oskärpestift.



***A.** Yta med skärpa **B.** Tonad yta **C.** Yta med oskärpa*

2. Dra i oskärpehandtaget för att öka eller minska oskärpan. Du kan även använda verktygspanelen för oskärpa för att ange oskärpevärde.
3. Gör så här för att definiera de olika ytorna:
   - Dra i linjerna för att flytta dem
   - Dra i handtagen och rotera

Mer information om Lutande/förskjutning finns i den här steg-för-steg-självstudien av Dan Moughamian.

Högst upp

Oskärpeeffekter

Du kan förbättra bilden som helhet genom att styra utseendet på delar som är i oskärpa eller inte i fokus. Ange Bokeh-parametrarna för att få en bra helhetseffekt.

I panelen Oskärpeeffekter anger du värde för följande:

Ljus Bokeh Ljusar upp ytor som inte är i fokus eller i oskärpa i bilden.

Bokeh färg Lägger till mer levande färger på ljusa ytor som inte är utbrända till vitt.

Ljust intervall Bestäm det tonomfång som inställningarna påverkar.

Använda oskärpeeffekter som smarta filter | Endast Creative Cloud

Nu har de fotografiska oskärpeeffekterna i oskärpegalleriet stöd för smarta objekt och kan appliceras icke-förstörande som smarta filter. Denna funktion stöder även videolager med smarta objekt. Använda en oskärpeeffekt som ett smart filter:

1. Markera ett smart objektlager på panelen Lager och gör något av följande:
2. Välj Filter > Oskärpa och sedan Oskärpa i fält, Oskärpa i iris eller Lutande/förskjutning.

Klicka på följande länk för att se en video där Photoshops Senior Product Manager Zorana Gee berättar om Stöd för smarta objekt för Oskärpegalleri och Gör flytande.

Mer information om Smarta filter finns i Använda smarta filter.

(cc) BY-NC-SR Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Adaptivt vidvinkelfilter

Använd adaptiva vidvinkelfiltret för att korrigera linsförvrängningen med vidvinkelobjektiv. Du kan snabbt räta ut linjer som verkar böjda i panorama, eller bilder som tagits med fish-eye- och vidvinkelobjektiv. Exempelvis ser byggnader ut att luta inåt när de tas med vidvinkelobjektiv.

Filtret känner igen kamera- och objektivmodell och använder objektivets egenskaper för att räta ut bilderna. Du kan lägga till flera begränsningar för att visa raka linjer i olika delar av bilden. Om du använder den här informationen kan det adaptiva vidvinkelfiltret ta bort förvrängningarna.

Du kan även använda filtret på bilder som inte innehåller kamera- och objektivinformation men det innebär lite merarbete.

Om du vill redigera filterinställningarna senare ska du omvandla lagret till ett smart objekt. Markera lagret och välj Lager > Smarta objekt > Omvandla till smart objekt.

Brännvidd Ange brännvidden för objektivet. Värdet fylls i automatiskt om objektivinformation upptäcks i bilden.

Beskärningsfaktor Ange ett värde för att bestämma hur den slutliga bilden beskärs. Använd värdet i kombination med Skala för att kompensera för tomma ytor som uppkommer då filtret appliceras.

1. Välj Filter > Adaptiv vidvinkel**.**

2. Välj en korrigeringstyp:

   Fisköga korrigerar extrem krökning som orsakas av fiskögeobjektiv.

   Perspektiv korrigerar sneda linjer som orsakas av synvinkeln och kamerans lutning.

   Panorama korrigerar ett Photomerge-panorama.

   Helt sfärisk korrigerar 360-graderspanoraman. Alla panoraman måste ha proportionerna 2:1.

   Automatisk identifierar automatiskt lämplig korrigering.

3. Ange ytterligare inställningar för filter. Om bilden har objektivdata känns dessa värden igen automatiskt och vissa alternativ visas inte.

   Skala Ange ett värde för att skala bilden. Använd värdet för att minimera tomma ytor som uppkommer när filtret appliceras.

   Brännvidd Ange brännvidden för objektivet. Värdet fylls i automatiskt om objektivinformation identifieras i bilden.

   Beskärningsfaktor Ange ett värde för att bestämma hur den slutliga bilden beskärs. Använd värdet i kombination med Skala för att kompensera för tomma ytor som uppkommer då filtret används.

   Som fotograferat Aktivera alternativet för att använda värdena som definierats i objektivprofilen. Alternativet inaktiveras om ingen objektivinformation upptäcks.

4. Definiera begränsningar för att indikera raka linjer i bilden.

   Gör något av följande:

   - Använd verktyget **Begränsning** och dra en linje över nyckelobjekt som du vill räta ut.
   - Välj verktyget **Polygonbegränsning** och rita en polygon längs objektet för att räta ut det.

   Filtret upptäcker böjningen och drar en linje som följer objektets kontur.

Om du vill begränsa lodrätt eller vågrätt håller du ned Skift medan du drar linjen. Om du vill definiera riktning för en befintlig linje högerklickar du på begränsningslinjer i bilden och väljer en riktning i snabbmenyn.

När korrigeringen av vidvinkeln är klar kan det hända att bilden har flera tomma ytor. Du kan beskära bilden för att ta bort sådana ytor eller använda Innehållsanpassad fyllning för att lägga till innehåll på ytan.

Lär dig mer

- Linsmedveten justering av RC Conception
- Adaptivt vidvinkelfilter av Russell Brown

(cc) BY-NC-SR Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Oljemålningsfilter

Med oljemålningsfiltret kan din bild se ut som ett klassiskt mästerverk.

1. Välj filter > Oljemålning.
2. Experimentera med pensel- och belysningsalternativen.
3. Klicka på OK för att använda filtret.

Om Oljemålningsfiltret inte fungerar så är det möjligt att ditt grafikkort inte stöds. Det kan också bero på att drivrutinerna för ditt grafikkort måste uppdateras. Mer information finns i Frågor och svar om GPU.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Lagereffekter och lagerstilar

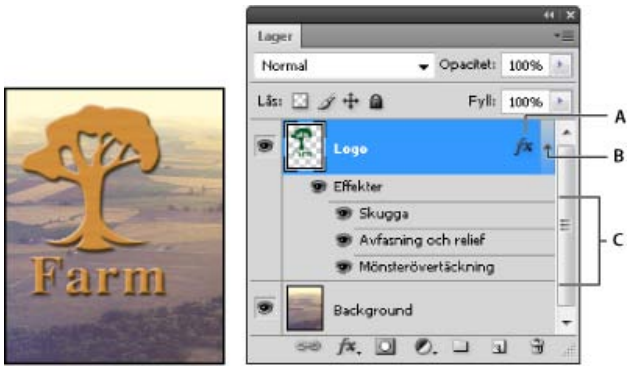
Om lagereffekter och stilar
Använda förinställda stilar
Översikt över dialogrutan Lagerstil
Använda eller redigera en lagerstil
Lagerstilsalternativ
Ändra lagereffekter med konturer
Ange en global ljussättningsvinkel för alla lager
Visa eller dölj lagerstilar
Kopiera lagerstilar
Skala en lagereffekt
Ta bort lagereffekter
Konvertera en lagerstil till bildlager
Skapa och hantera förinställda stilar

Om lagereffekter och stilar

Högst upp

Det finns många olika effekter i Photoshop – som skuggor, glöd och fasningar – som ändrar ett lagerinnehålls utseende. Lagereffekter är länkade till lagerinnehållet. När du flyttar eller redigerar innehållet i ett lager används samma effekter på det ändrade innehållet. Om du till exempel använder en skugga bredvid ett textlager och sedan lägger till ny text så läggs skuggan till automatiskt till den nya texten.

En lagerstil är en eller flera effekter som läggs till ett lager eller en lagergrupp. Du kan använda någon av de förinställda stilarna i Photoshop eller skapa en egen stil i dialogrutan Lagerstil. Ikonen för lagereffekter fx visas till höger om lagrets namn på panelen Lager. Du kan utöka stilen på panelen Lager om du vill visa eller redigera de effekter som stilen innehåller.



Panelen Lager som visar lager med flera effekter
***A.** Ikonen Lagereffekter **B.** Klicka för att expandera och visa lagereffekter **C.** Lagereffekter*

När du sparar en egen stil blir den en förinställd stil. Förinställda stilar finns på panelen Stilar och kan med ett enda klick aktiveras för ett lager eller en grupp.

Använda förinställda stilar

Högst upp

Du kan använda förinställda stilar från panelen Stilar. De lagerstilar som finns i Photoshop är grupperade i bibliotek efter funktion. Ett bibliotek innehåller till exempel stilar för webbknappar och ett annat innehåller stilar som kan användas för texteffekter. För att få åtkomst till de här stilarna måste du läsa in det bibliotek som ska användas. I Skapa och hantera förinställda stilar finns mer information om att läsa in och spara stilar.

***Obs!** Du kan inte använda lagerstilar på en bakgrund, ett låst lager eller en grupp.*

Visa panelen Stilar

❖ Välj Fönster > Stilar.

Använda en förinställd stil på ett lager

Normalt byter du ut den aktuella lagerstilen om du använder en förinställd stil. Du kan dock lägga till attributen i en andra stil till den första stilen.

❖ Gör något av följande:

- Klicka på en stil på panelen Stilar om du vill använda den i de markerade lagren.

- Dra en stil från panelen Stilar till ett lager på panelen Lager.
- Dra en stil från panelen Stilar till dokumentfönstret och släpp musknappen när pekaren befinner sig över det lagerinnehåll som du vill använda stilen på.

  Obs! *Håll ned Skift medan du drar stilen, så läggs stilen till i de befintliga effekterna i mållagret i stället för att ersätta dem.*
- Välj Lager > Lagerstil > Blandningsalternativ och klicka på ordet Stilar i dialogrutan Lagerstil (den första posten i listan till vänster i dialogrutan). Välj den stil du vill använda och klicka på OK.
- När du använder ett formverktyg eller ett ritstift i läget för att forma lager, väljer du en stil på popup-panelen i alternativfältet innan du ritar formen.

Använda en stil från ett annat lager

- Alt-dra stilen från ett lagers effektlista om du vill lägga till den i ett annat lager på panelen Lager.
- Klicka och dra stilen på panelen Lager från ett lagers effektlista om du vill flytta den till ett annat lager.

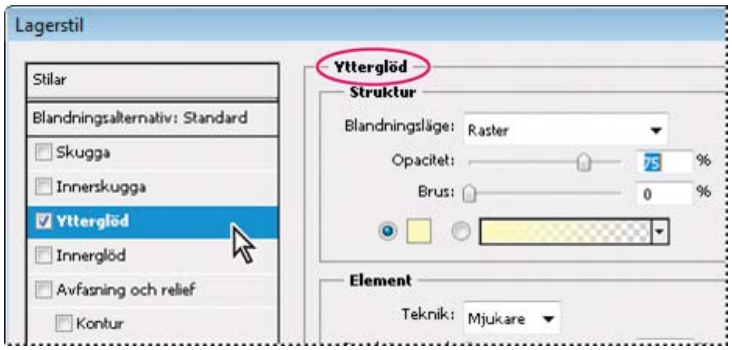
Ändra hur förinställda stilar visas

1. Klicka på triangeln på panelen Stilar, i dialogrutan Lagerstil eller på popup-panelen Lagerstil i alternativfältet.
2. Välj ett visningsalternativ på panelmenyn:
   - Endast text om du vill visa lagerstilarna som en lista.
   - Små miniatyrbilder eller Stora miniatyrbilder om du vill visa lagerstilarna som miniatyrbilder.
   - Liten lista eller Stor lista om du vill visa lagerstilarna som en lista som visar en miniatyrbild av den markerade lagerstilen.

Högst upp

Översikt över dialogrutan Lagerstil

Du kan redigera stilar som används på ett lager eller skapa nya stilar i dialogrutan Lagerstil.



Lagerstil, dialogruta. Markera en kryssruta om du vill använda de aktuella inställningarna utan att visa effektens alternativ. Klicka på ett effektnamn för att visa dess alternativ.

Du kan skapa egna stilar med en eller flera av följande effekter:
Skugga Lägger till en skugga som faller bakom lagrets innehåll.
Innerskugga Lägger till en skugga som faller innanför kanterna på lagrets innehåll och ger lagret ett nedsänkt utseende.
Ytterglöd och Innerglöd Lägger till glöd som strålar från de yttre eller inre kanterna på lagrets innehåll.
Avfasning och relief Lägger till olika kombinationer av högdagrar och skuggor på ett lager.
Satäng Lägger in inre skuggor som skapar en effekt av satäng.
Färg-, Övertonings- och Mönsterövertäckning Fyller lagerinnehållet med en färg, en övertoning eller ett mönster.
Ramlinje Förser objektet på det aktuella lagret med en kontur som består av en färg, en övertoning eller ett mönster. Det är särskilt användbart på former med skarpa kanter, t.ex. text.

Högst upp

Använda eller redigera en lagerstil

Obs! *Du kan inte använda lagerstilar för ett bakgrundslager, ett låst lager eller en grupp. Om du vill använda en lagerstil för ett bakgrundslager börjar du med att konvertera det till ett vanligt lager.*

1. Markera ett lager på panelen Lager.
2. Gör något av följande:
   - Dubbelklicka på lagret, utanför lagernamnet eller miniatyrbilden.
   - Klicka på Lägg till en lagerstil längst ned på panelen Lager och välj en effekt i listan.
   - Välj en effekt på undermenyn Lager > Lagerstil.

- Om du vill redigera en befintlig stil dubbelklickar du på en effekt som visas under lagernamnet på panelen Lager. (Klicka på triangeln bredvid ikonen Lägg till en lagerstil för att visa effekterna i stilen.)

3. Ange effektalternativ i dialogrutan Lagerstil. Se Lagerstilsalternativ.
4. Lägg eventuellt till andra effekter i stilen. Markera kryssrutan till vänster om effektens namn i dialogrutan Lagerstil om du vill lägga till effekten utan att markera den.

   Du kan redigera flera effekter utan att stänga dialogrutan Lagerstil. Klicka på namnet på en effekt till vänster i dialogrutan för att visa dess alternativ.

När du har ändrat en stil används standardvärden.

1. Anpassa inställningarna i dialogrutan Lagerstil.
2. Klicka på Ange som standard.

   När du öppnar dialogrutan nästa gång används dina anpassade standardvärden automatiskt. Du kan alltid återgå till dina anpassade standardinställningar genom att välja Återställ till standard.

   Mer information om hur du återgår till de ursprungliga standardinställningarna finns i Återställa alla inställningar till standardinställningarna.

Lagerstilsalternativ

Högst upp

Höjd För effekterna Avfasning och Relief. Anger ljuskällans höjd. En inställning på 0 motsvarar grundnivå, 90 är direkt ovanför lagret.

Vinkel Anger ljussättningsvinkeln som ska användas för effekter på lagret. Du kan dra i dokumentfönstret för att justera vinkeln på effekterna Skugga, Innerskugga eller Satäng.

Kantutjämning Blandar kantpixlarna för en kontur eller glanskontur. Det här alternativet är mest användbart för små skuggor med komplicerade konturer.

Blandningsläge Anger hur lagerstilen ska blandas med de underliggande lagren (där det aktiva lagret kan ingå). En innerskugga, till exempel, blandas med det aktiva lagret eftersom effekten ritas ovanpå det lagret, men en skugga blandas bara med lagren under det aktiva lagret. I de flesta fall får du bäst resultat om du använder standardalternativen för varje effekt. Se Blandningslägen.

Stryp Krymper gränserna för projektionsytan för en innerskugga eller innerglöd innan oskärpa används.

Färg Anger färgen på en skugga, en glöd eller en högdager. Du kan klicka i färgrutan och välja en färg.

Kontur Du kan använda det här alternativet tillsammans med enfärgad glöd för att skapa ringar av genomskinlighet. Om du använder kontur tillsammans med glöd med övertoningsfyllning kan du skapa variationer i upprepningen av övertoningsfärgen och opaciteten. I avfasning och relief kan du använda konturer för att skulptera åsarna, fårorna och ojämnheterna som skuggas i reliefprocessen. Tillsammans med skuggor kan du använda alternativet för att ange toningen. Mer information finns i Ändra lagereffekter med konturer.

Avstånd Anger förskjutningen för en skugga eller satängeffekt. Du kan dra i dokumentfönstret när du vill justera förskjutningsavståndet.

Djup Anger djupet för en avfasning. Alternativet anger också djupet för ett mönster.

Använd globalt ljus Den här inställningen gör det möjligt att använda en huvudljussättningsvinkel som sedan finns tillgänglig i alla lagereffekter som använder skugga: Skugga, Innerskugga, Avfasning och Relief. Om Använd globalt ljus är markerat och du anger en ljussättningsvinkel blir vinkeln global ljussättningsvinkel i dessa effekter. Andra effekter som har Använd globalt ljus markerat ärver automatiskt samma vinkelinställning. Om Använd globalt ljus är avmarkerat är den ljussättingsvinkel du anger "lokal" och gäller bara den effekten. Du kan även ställa in global ljusvinkel genom att välja Lagerstil > Globalt ljus.

Glanskontur Skapar ett metalliskt, glansigt utseende. Glanskontur används efter skuggning av en avfasning eller relief.

Övertoning Anger övertoningen i en lagereffekt. Du kan visa Övertoningsredigeraren genom att klicka på övertoningen eller klicka på den omvända pilen och välja en övertoning på popup-panelen. Du kan redigera en övertoning eller skapa en ny övertoning med Övertoningsredigeraren. Du kan redigera färgen eller opaciteten i rutan Övertäckning för övertoning på samma sätt som i Övertoningsredigeraren. För vissa effekter kan du ange fler övertoningsalternativ. Invertera byter riktning på toningen, Justera med lager använder markeringsramen för att beräkna övertoningsfyllningen och Skala ändrar storleken på övertoningen. Du kan också flytta övertoningens centrum genom att klicka och dra i bildfönstret. Stil anger övertoningens form.

Högdagerläge eller Skuggläge Anger blandningsläget för en högdager eller skugga för avfasning eller relief.

Darr Varierar användningen av färg och opacitet för en övertoning.

Lager slår ut skugga Styr skuggans synlighet på ett halvgenomskinligt lager.

Brus Anger antalet slumpelement i opaciteten för en glöd eller skugga. Ange ett värde eller dra skjutreglaget.

Opacitet Anger opacitet för lagereffekten. Ange ett värde eller dra skjutreglaget.

Mönster Anger mönstret för en lagereffekt. Klicka på popup-panelen och välj ett mönster. Klicka på knappen Ny förinställning om du vill skapa ett nytt förinställt mönster baserat på de aktuella inställningarna. Klicka på Fäst mot startpunkt om du vill att mönstret ska ha samma startpunkt som dokumentet (när alternativet Länka med lager är markerat) eller om du vill ha startpunkten i lagrets övre vänstra hörn (när Länka med lager är avmarkerat). Markera Länka med lager om du vill att mönstret ska flyttas tillsammans med lagret. Dra skjutreglaget Skala eller ange ett värde för mönstrets storlek. Placera mönstret genom att dra det i lagret och återställ positionen genom att klicka på knappen Fäst mot startpunkt. Alternativet Mönster är inte tillgängligt om inga mönster har lästs in.

Position Anger placeringen för en ramlinjeeffekt, t.ex. Utsidan, Insidan eller Mitten.

Intervall Styr vilken del eller vilket intervall av glöden som används för konturen.

Storlek Anger radien och storleken för oskärpan eller storleken för skuggan.

Jämna till Gör resultatet av en skuggning oskarpt för att minska oönskade effekter.

Källa Anger källan för en innerglöd. Välj Mitten om du vill använda en glöd som strålar från mitten av lagerinnehållet eller Kant om du vill använda en glöd som strålar från lagerinnehållets innerkanter.

Uppslag Utvidgar gränserna för projektionsytan innan oskärpa används.

Stil Anger stilen för en avfasning: Inre avfasning skapar en avfasning på innerkanterna för lagerinnehållet. Yttre avfasning skapar en avfasning på ytterkanterna för lagerinnehållet. Relief skapar en upphöjd reliefeffekt av lagerinnehållet mot de underliggande lagren. Konkav relief skapar en effekt av att lagerinnehållet har stämplats ned i de underliggande lagren. Linjerelief begränsar reliefen till gränserna för en ramlinjeeffekt som har använts på lagret. (Effekten Linjerelief är inte tillgänglig om ingen ramlinjeeffekt har använts på lagret.)

Teknik Utjämna, Mejsla hårt och Mejsla mjukt är tillgängliga för effekterna Avfasning och Relief; Mjukare och Exakt gäller effekterna Innerglöd och Ytterglöd.

> **Utjämna** Utjämna är en oskärpebaserad teknik som ger ett jämnt resultat och är användbar på alla typer av projektionsytor, oavsett om de har mjuka eller skarpa kanter. Detaljerade inslag bevaras inte vid större storlekar.
>
> **Mejsel hård** Mejsel hård är en avståndsmätningsteknik som framför allt är användbar på projektionsytor med hårda kanter från kantutjämnade former, t.ex. text. Detaljerade inslag bevaras bättre än med tekniken Utjämna.
>
> **Mejsel mjuk** Mejsel mjuk är en modifierad avståndsmätningsteknik som inte är lika exakt som Mejsel hård men som är mer användbar på många projektionsytor. Detaljerade inslag bevaras bättre än med tekniken Utjämna.
>
> **Mjukare** Ger oskärpa och är användbar på alla typer av projektionsytor, oavsett om de har mjuka eller skarpa kanter. Detaljerade inslag bevaras inte vid större storlekar.
>
> **Exakt** Använder en avståndsmätningsteknik för att skapa glöd som framför allt är användbar på projektionsytor med hårda kanter från kantutjämnade former, t.ex. text. Detaljerade inslag bevaras bättre än med tekniken Mjukare.

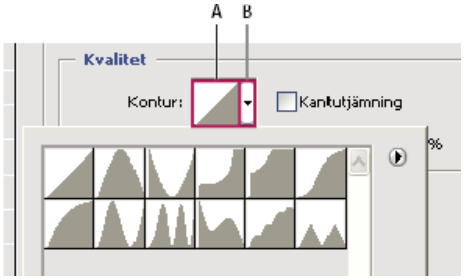
Textur Använder en textur. Ange texturens storlek med Skala. Markera Länka med lager om du vill att texturen ska flyttas tillsammans med lagret. Invertera inverterar texturen. Djup varierar graden och riktningen (uppåt/nedåt) för texturen. Välj Fäst mot startpunkt om du vill att mönstret ska ha samma startpunkt som dokumentet (när alternativet Länka med lager är avmarkerat) eller om du vill ha startpunkten i lagrets övre vänstra hörn (när Länka med lager är markerat). Placera texturen i lagret genom att dra.

Högst upp

Ändra lagereffekter med konturer

När du skapar egna lagerstilar kan du använda konturer för att styra formen för Skugga, Innerskugga, Innerglöd, Ytterglöd, Avfasning och relief samt Satäng över ett givet intervall. En linjär kontur på en skugga gör t.ex. att opaciteten sjunker med en linjär övergång. Använd en egen kontur om du vill skapa en unik skuggövergång.

Du kan markera, återställa, ta bort eller ändra förhandsvisningen av konturer på popup-panelen Kontur och i Förinställningshanteraren.



Dialogrutan Lagerstil, effekten Skugga

***A.** Klicka här om du vill visa dialogrutan Konturredigeraren.* ***B.** Klicka här om du vill visa popup-panelen.*

Skapa en egen kontur

1. Markera Skugga, Innerskugga, Innerglöd, Ytterglöd, Avfasning och relief, Kontur eller Satäng i dialogrutan Lagerstil.
2. Klicka på miniatyrbilden av konturen i dialogrutan Lagerstil.
3. Lägg till punkter genom att klicka på konturen och justera den genom att dra. Alternativt kan du ange värden för Ingång och Utgång.
4. Om du vill skapa ett skarpt hörn i stället för en mjuk kurva markerar du en punkt och klickar på Hörn.
5. Om du vill spara konturen i en fil klickar du på Spara och anger ett namn för konturen.
6. Om du vill spara konturen som en förinställning väljer du Nytt.
7. Klicka på OK. Nya konturer läggs till längst ned i popup-panelen.

Läsa in en kontur

❖ Klicka på konturen i dialogrutan Lagerstil och i dialogrutan Konturredigeraren, och välj sedan Läs in i. Gå till mappen med konturbiblioteket som du vill öppna och klicka på Öppna.

Ta bort en kontur

❖ Visa popup-panelen genom att klicka på den omvända pilen vid den markerade konturen. Tryck på Alt och klicka på den kontur du vill ta bort.

Högst upp

Ange en global ljussättningsvinkel för alla lager

Om du använder global ljussättning ser det ut som om en enda ljuskälla lyser på bilden.

❖ Gör något av följande:

- Välj Lager > Lagerstil > Globalt ljus. Ange ett värde i dialogrutan Globalt ljus eller ange vinkeln och höjden genom att dra vinkelradien och klicka sedan på OK.
- Markera Använd globalt ljus för Skugga, Innerskugga eller Avfasning i dialogrutan Lagerstil. Ange ett värde för Vinkel eller dra radien och klicka på OK.

Den globala ljussättningen gäller varje lagereffekt som använder den globala ljussättningsvinkeln.

Högst upp

Visa eller dölj lagerstilar

Om ett lager har en stil visas en ”fx”-ikon till höger om lagrets namn på panelen Lager.

Visa eller dölj alla lagerstilar i en bild

❖ Välj Lager > Lagerstil > Göm alla effekter eller Visa alla effekter.

Visa eller dölja lagerstilar på panelen Lager

❖ Gör något av följande:

- Klicka på triangeln vid ikonen Lägg till en lagerstil om du vill visa listan med lagereffekter som har använts på lagret.
- Klicka på triangeln om du vill dölja lagereffekterna.
- Du kan dölja eller visa alla lagerstilar som har använts i en grupp genom att hålla ned Alt och klicka på triangeln eller den omvända triangeln för gruppen. Lagerstilarna som har använts på de andra lagren i gruppen visas eller döljs samtidigt.

Högst upp

Kopiera lagerstilar

Kopiera och klistra in är en enkel metod för att använda samma effekter på flera lager.

Kopiera lagerstilar mellan lager

1. Markera på panelen Lager det lager som innehåller stilen som du vill kopiera.
2. Välj Lager > Lagerstil > Kopiera lagerstil.
3. Markera mållagret på panelen och välj Lager > Lagerstil > Klistra in lagerstil.

   Den inklistrade lagerstilen ersätter den befintliga lagerstilen i mållagret eller mållagren.

Kopiera lagerstilar mellan lager genom att dra dem

❖ Gör något av följande:

- På panelen Lager Alt-drar du en lagereffekt från ett lager till ett annat om du vill kopiera lagereffekten, eller drar fältet Effekter från ett lager till ett annat om du vill duplicera lagerstilen.
- Dra en eller flera lagereffekter från panelen Lager till bilden, om du vill använda den resulterande lagerstilen på det översta lagret som innehåller pixlar där du släpper lagereffekterna.

Högst upp

Skala en lagereffekt

En lagerstil kan vara finjusterad för en viss upplösning och funktioner vid en viss storlek. Med funktionen Skala lagereffekter kan du skala effekterna som ingår i lagerstilen utan att skala objektet som lagerstilen används på.

1. Markera lagret på panelen Lager.
2. Välj Lager > Lagerstil > Skala lagereffekter.
3. Ange ett procentvärde eller dra skjutreglaget.
4. Välj Förhandsvisa om du vill förhandsvisa ändringarna i bilden.
5. Klicka på OK.

Högst upp

Ta bort lagereffekter

Du kan ta bort en enskild effekt från en stil som använts på ett lager, eller ta bort hela stilen från lagret.

Ta bort en effekt från en stil

1. På panelen Lager utökar du lagerstilen så att du kan se alla dess effekter.
2. Dra effekten till ikonen Ta bort .

Ta bort en stil från ett lager

1. Markera på panelen Lager det lager som innehåller stilen som ska tas bort.
2. Gör något av följande:
   - Dra fältet Effekter till ikonen Ta bort på panelen Lager .
   - Välj Lager > Lagerstil > Radera lagerstil.
   - Markera lagret och klicka sedan på knappen Radera stil längst ned på panelen Stilar.

Högst upp

Konvertera en lagerstil till bildlager

Om du vill anpassa eller finjustera utseendet på lagerstilar kan du konvertera dem till vanliga bildlager. När du har konverterat en lagerstil till bildlager kan du förbättra resultatet genom att måla eller använda kommandon och filter. Du kan däremot inte längre redigera lagerstilen på det ursprungliga lagret och lagerstilen uppdateras inte längre när du ändrar det ursprungliga bildlagret.

Obs! *De lager som skapas med den här metoden kan ge bilder som inte är exakt likadana som de som du får när du använder lagerstilar. Det kan visas en varning när du skapar nya lager.*

1. Markera på panelen Lager det lager som innehåller den lagerstil som du vill konvertera.
2. Välj Lager > Lagerstil > Skapa lager.

   Nu kan du ändra de nya lagren och stapla dem i en annan ordning på samma sätt som med vanliga lager. Vissa effekter, som Innerglöd, konverteras till lager i en urklippsmask.

Högst upp

Skapa och hantera förinställda stilar

Du kan skapa en egen stil och spara den som en förinställd stil. Den blir då tillgänglig från panelen Stilar. Du kan spara förinställda stilar i ett bibliotek och läsa in eller ta bort dem från panelen Stilar när det behövs.

Skapa en ny förinställd stil

1. Markera på panelen Lager det lager som innehåller den stil som du vill spara som en förinställning.
2. Gör något av följande:
   - Klicka i ett tomt område på panelen Stilar.
   - Klicka på knappen Skapa ny stil längst ned på panelen Format.
   - Välj Ny stil på panelmenyn Stilar.
   - Välj Lager > Lagerstil > Blandningsalternativ, och klicka på Ny stil i dialogrutan Lagerstil.
3. Ange ett namn för den förinställda stilen, ange stilalternativ och klicka på OK.

Byta namn på en förinställd stil

❖ Gör något av följande:

- Dubbelklicka på en stil på panelen Stilar. Om stilarna visas som miniatyrbilder på panelen Stilar, anger du ett nytt namn i dialogrutan och klickar på OK. I annat fall anger du ett nytt namn direkt på panelen Stilar och trycker på Retur.
- Markera en stil i området Stilar i dialogrutan Lagerstil. Välj sedan Döp om stil på snabbmenyn, ange ett nytt namn och klicka på OK.
- När du använder ett formverktyg eller ritstift, markerar du en stil på popup-panelen Stil i alternativfältet. Välj därefter Döp om stil på popup-panelmenyn.

Ta bort en förinställd stil

❖ Gör något av följande:

- Dra en stil till ikonen Ta bort längst ned på panelen Stilar.
- Tryck på Alt och klicka på lagerstilen på panelen Stilar.
- Markera en stil i området Stilar i dialogrutan Lagerstil. (Se Använda förinställda stilar.) Välj därefter Ta bort stil på snabbmenyn.
- När du använder ett formverktyg eller ritstift, markerar du en stil på popup-panelen Lagerstil i alternativfältet. Välj därefter Ta bort stil på popup-panelmenyn.

Spara en uppsättning förinställda stilar som ett bibliotek

1. Gör något av följande:
   - Välj Spara stilar på panelmenyn Stilar.
   - Markera Stilar till vänster i dialogrutan Lagerstil. Välj därefter Spara stilar på snabbmenyn.
   - När du använder ett formverktyg eller ett ritstift, klickar du på miniatyrbilden för lagerstilen i alternativfältet. Välj därefter Spara stilar på popup-panelmenyn.
2. Välj var du vill spara stilbiblioteket, ange ett filnamn och klicka på Spara.

   Du kan spara biblioteket var du vill. Om du sparar biblioteksfilen i mappen Förinställningar/Stilar i standardmappen för förinställningar, visas biblioteksnamnet längst ned på menyn på panelen Stilar när du startar om programmet.

   Obs! *Du kan även använda Förinställningshanteraren när du vill döpa om, ta bort och spara bibliotek med förinställda stilar.*

Läsa in ett bibliotek med förinställda stilar

1. Klicka på triangeln på panelen Stilar, i dialogrutan Lagerstil eller på popup-panelen Lagerstil i alternativfältet.
2. Gör något av följande:
   - Klicka på Läs in stilar för att lägga till ett bibliotek i den aktuella listan. Markera sedan den biblioteksfil som du vill använda och klicka på Läs in.
   - Välj Ersätt stilar om du vill ersätta den aktuella listan med ett annat bibliotek. Markera sedan den biblioteksfil som du vill använda och klicka på Läs in.
   - Välj en biblioteksfil (visas längst ned på panelmenyn). Klicka därefter på OK om du vill ersätta den aktuella listan eller klicka på Lägg till om du vill lägga till den aktuella listan.
3. Välj Återställ stilar om du vill återgå till standardbiblioteket med förinställda stilar. Du kan antingen byta ut den aktuella listan eller lägga till standardbiblioteket i den aktuella listan.
   Obs! *Du kan även använda Förinställningshanteraren när du vill läsa in och omdefiniera stilbibliotek. Se Om Förinställningshanteraren.*

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Grundläggande om filter

Använda filter
Använda ett filter på Filter-menyn
Filtergalleriet, översikt
Använda filter i Filtergalleriet
Blanda och tona filtereffekter
Tips om hur du skapar specialeffekter
Förbättra filtrens prestanda

Obs! *Klicka på länkarna nedan om du vill ha detaljerade anvisningar. Ställ frågor, föreslå nya funktioner och rapportera problem på feedback.photoshop.com.*

Använda filter

Högst upp

Du kan använda filter för att snygga till eller retuschera foton, men du kan också använda specialeffekter som får bilden att likna en teckning eller en impressionistisk målning eller så kan du skapa unika omformningar med hjälp av distorsioner och belysningseffekter. Adobes filter visas på menyn Filter. En del filter från andra tillverkare finns som plugin-program. När du har installerat ett sådant plugin-filter visas det längst ned på menyn Filter.

Genom att använda smarta filter på smarta objekt kan filtren användas på ett icke-förstörande sätt. Smarta filter lagras som lagereffekter på panelen Lager och kan justeras om när som helst, med utgångspunkt från den ursprungliga bildinformation som har lagrats i det smarta objektet. Mer information om smarta filter och icke-förstörande redigering finns i avsnittet Icke-förstörande redigering.

Om du vill använda ett filter väljer du motsvarande kommando på undermenyn på menyn Filter. De här riktlinjerna kan vara till hjälp när du ska välja filter:

- Filter används på det aktiva, synliga lagret eller på en markering.
- I bilder med 8 bitar per kanal kan de flesta filter användas tillsammans via Filtergalleriet. Alla filter kan användas individuellt.
- Filter kan inte användas på bilder i bitmappsläge eller på indexerade färgbilder.
- Vissa filter fungerar bara för RGB-bilder.
- Alla filter kan användas i 8-bitarsbilder.
- Följande filter kan användas för 16-bitarsbilder: Gör flytande, Gränspunkt, Medel, Oskärpa, Mer oskärpa, Rutoskärpa, Gaussisk oskärpa, Linsoskärpa, Rörelseoskärpa, Radiell oskärpa, Ytoskärpa, Formoskärpa, Linskorrigering, Lägg till brus, Ytutjämning, Damm och repor, Median, Reducera brus, Fiber, Moln, Differensmoln, Linsöverstrålning, Skärpa, Kantskärpa, Mera skärpa, Smart skärpa, Oskarp mask, Relief, Hitta konturer, Solarisera, Ej sammanflätning, NTSC-färger, Egen, Högpass, Maximum, Minimum och Förskjutning.
- Följande filter kan användas för 32-bitarsbilder: Medel, Rutoskärpa, Gaussisk oskärpa, Rörelseoskärpa, Radiell oskärpa, Formoskärpa, Ytoskärpa, Lägg till brus, Moln, Linsöverstrålning, Smart skärpa, Oskarp mask, Ej sammanflätning, NTSC-färger, Relief, Högpass, Maximum, Minimum och Förskjutning.
- Vissa filter bearbetas helt i RAM-minnet. Om det inte finns tillräckligt med ledigt RAM-minne för att bearbeta en filtereffekt kan det resultera i ett felmeddelande.

Använda ett filter på Filter-menyn

Högst upp

Du kan använda ett filter på det aktiva lagret eller på ett smart objekt. Filter som tillämpas på ett smart objekt är icke-förstörande och kan ändras när som helst.

1. Gör något av följande:
   - Om du vill använda ett filter på ett helt lager kontrollerar du att lagret är aktivt eller markerat.
   - Om du vill använda ett filter på ett område av ett lager markerar du området.
   - Om du vill använda ett filter på ett icke-förstörande sätt så att du kan ändra filterinställningarna senare, markerar du det smarta objekt som innehåller det bildinnehåll som du vill filtrera.
2. Välj ett filter på Filter-menyns undermenyer.

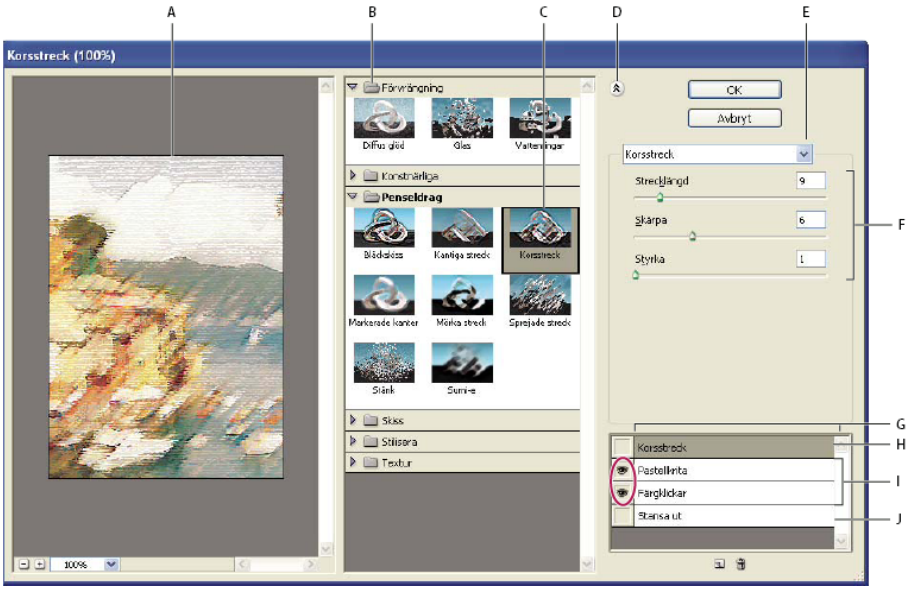
   Om ingen dialogruta visas används filtereffekten direkt.
3. Om en dialogruta eller filtergalleriet visas anger du önskade värden eller alternativ och klickar sedan på OK.

Det kan ta lång tid att lägga till filter i stora bilder, men du kan förhandsvisa effekten i filterdialogrutan. Genom att dra med musen i förhandsvisningsfönstret kan du centrera ett visst område av bilden. Med vissa filter kan du klicka i bilden för att centrera den där du klickar. Du kan zooma in eller ut i bilden genom att klicka på knapparna + eller – under förhandsvisningsfönstret.

Högst upp

Filtergalleriet, översikt

I Filtergalleriet kan du se förhandsvisningar av många av specialeffektsfiltren. Du kan använda flera filter samtidigt, aktivera eller inaktivera effekten av ett filter, återställa alternativen för ett filter och ändra den ordning filtren används i. När du är nöjd med resultatet kan du sedan använda det på bilden. Inte alla filter på Filter-menyn är tillgängliga i Filtergalleriet.



Dialogrutan Filtergalleri

***A.** Förhandsvisa **B.** Filterkategori **C.** Miniatyr av valt filter **D.** Visa/göm filterminiatyrer **E.** Popup-meny för filter **F.** Alternativ för valt filter **G.** Lista över filtereffekter att använda eller ordna **H.** Filtereffekt som har markerats men inte använts **I.** Filtereffekter som har använts tillsammans men inte markerats **J.** Dold filtereffekt*

Visa Filtergalleriet

❖ Välj Filter > Filtergalleri. Om du klickar på en filterkategori visas miniatyrer med de tillgängliga filtereffekterna.

Zooma in i eller ut ur förhandsvisningen

❖ Klicka på knapparna + eller – under visningsområdet eller ange en zoomningsprocent.

Visa en annan del av förhandsvisningen

❖ Dra med handverktyget i visningsområdet.

Dölja filterminiatyrer

❖ Klicka på Visa/Dölj överst i galleriet.

Högst upp

Använda filter i Filtergalleriet

Filtereffekter används i den ordning som du markerar dem. Du kan byta ordning på filtren när du har använt dem genom att dra ett filternamn till en annan plats i listan. Om du byter ordning på filtren kan bildens utseende ändras avsevärt. Klicka på ögonikonen bredvid ett filter om du vill dölja filtrets effekt i förhandsvisningen. Du kan också ta bort ett filter som har använts genom att markera filtret och klicka på ikonen Ta bort lager.

Du kan spara tid när du prövar olika filter genom att experimentera på en liten, representativ del av bilden.

1. Gör något av följande:
   - Om du vill använda ett filter på ett helt lager ser du först till att lagret är aktivt eller markerat.
   - Om du vill använda ett filter på ett område av ett lager markerar du området.
   - Om du vill använda ett filter på ett icke-förstörande sätt så att du kan ändra filterinställningarna senare, markerar du det smarta objekt som innehåller det bildinnehåll som du vill filtrera.
2. Välj Filter > Filtergalleri.
3. Klicka på namnet på det första filter du vill använda. Ibland kan du behöva klicka på triangeln bredvid en filterkategori för att du ska kunna

se hela listan med filter. När du har lagt till ett filter visas det i listan med använda filter längst ned till höger i dialogrutan Filtergalleri.

4. Ange värden eller välj olika alternativ för det filter som du har markerat.
5. Gör något av följande:
   - Om du vill använda flera filter tillsammans klickar du på ikonen Nytt effektlager och väljer ytterligare ett filter. Upprepa om du vill lägga till ännu fler filter.
   - Du kan ändra ordningen på de filter som används genom att dra ett filter till en ny plats i filterlistan längst ned till höger i dialogrutan Filtergalleri.
   - Du kan ta bort ett använt filter genom att markera filtret i filterlistan och klicka på ikonen Ta bort lager.
6. Klicka på OK när du är nöjd med resultatet.

Blanda och tona filtereffekter

Högst upp

Med kommandot Tona kan du ändra opaciteten och blandningsläget för alla filter, målarverktyg, raderverktyg och färgjusteringar. Blandningslägena för kommandot Tona utgör en del av blandningslägena för målar- och redigeringsverktygen (utom lägena Lägg bakom och Radera). När du använder kommandot Tona är det ungefär detsamma som om du använder filtereffekten på ett separat lager och därefter använder kontrollerna för lageropacitet och blandningsläge.

Obs! *Kommandot Tona kan också användas för att ändra effekterna av kommandot Gör flytande och penseldragsfiltren.*

1. Använd ett filter, ett målarverktyg eller en färgjustering på en bild eller en markering.
2. Välj Redigera > Toning. Förhandsvisa effekten genom att markera Förhandsvisa.
3. Justera opaciteten från 0 % (genomskinligt) till 100 % genom att dra i skjutreglaget.
4. Välj ett blandningsläge på menyn Läge.
   Obs! *Blandningslägena Färgskugga, Efterbelys med färg, Ljusare, Mörkare, Differens och Uteslutning fungerar inte på Lab-bilder.*
5. Klicka på OK.

Tips om hur du skapar specialeffekter

Högst upp

Skapa kanteffekter Du kan använda olika metoder för att behandla kanterna på en effekt som bara används på en del av en bild. Om du vill lämna en tydlig kant använder du bara filtret. Om du vill åstadkomma en mjuk övergång gör du kanten luddig och använder sedan filtret. Om du vill uppnå en genomskinlig effekt använder du filtret och använder sedan kommandot Tona för att justera markeringens blandningsläge och opacitet.

Använda filter på lager Du kan använda filter på enskilda lager eller på flera lager efter varandra för att bygga upp en effekt. För att ett filter ska kunna påverka ett lager måste lagret vara synligt och innehålla pixlar, t.ex. en neutral fyllningsfärg.

Använda filter på enskilda kanaler Du kan använda ett filter på en enskild kanal, använda olika effekter på varje färgkanal eller använda samma filter men med olika inställningar.

Skapa bakgrunder Genom att använda effekter på enfärgade former eller gråskaleformer kan du skapa många olika bakgrunder och texturer. Därefter kan du använda oskärpa på texturerna. Vissa filter ger en mycket liten effekt eller ingen synlig effekt alls om de används på enfärgade ytor (t.ex. Glas), men andra ger intressanta effekter.

Kombinera flera effekter med masker eller duplicerade bilder Om du använder masker för att skapa markeringsområden får du bättre kontroll över övergångarna mellan olika effekter. Du kan t.ex. filtrera den markering som skapas med en mask.

Du kan också använda Händelsepenseln för att måla en filtereffekt på en del av bilden. Använd först filtret på en hel bild. Stega därefter bakåt på panelen Händelser, till bildläget innan filtret användes, och ange det filtrerade läget som källa för händelsepenseln genom att klicka i rutan till vänster om händelseläget. Måla sedan bilden.

Förbättra kvaliteten och enhetligheten i en bild Du kan kamouflera brister, förändra eller förbättra bilder eller skapa ett enhetligt utseende för en serie bilder genom att använda samma effekt på alla bilderna. Med hjälp av panelen Funktionsmakron kan du spela in de åtgärder som du utför när du ändrar en bild. Sedan kan du använda makrot på andra bilder.

Förbättra filtrens prestanda

Högst upp

Vissa filtereffekter kan vara minneskrävande, särskilt om de används på en bild med hög upplösning.

✥ Du kan förbättra prestanda på följande sätt:

- Testa filtren och inställningarna på en liten del av en bild.
- Använd effekten på enskilda kanaler, t.ex. på var och en av RGB-kanalerna, om bilden är stor och du har problem med otillräckligt minne. (För vissa filter varierar effekterna om de används på de enskilda kanalerna i stället för på den sammansatta kanalen, särskilt om filtret ändrar pixlar slumpmässigt.)
- Frigör minne innan du kör filtret genom att använda kommandot Rensa.
- Tilldela mer RAM-minne till Photoshop. Om det behövs kan du avsluta andra program för att göra mer minne tillgängligt för Photoshop.

- Pröva att ändra inställningarna för att öka hastigheten för minneskrävande filter, t.ex. Ljuseffekter, Stansa ut, Målat glas, Krom, Krusning, Stänk, Sprejade streck och Glas. (För filtret Målat glas kan du t.ex. öka cellstorleken. För filtret Stansa ut kan du öka värdet för Kantens tydlighet eller minska värdet för Kantens följsamhet eller bådadera.)
- Om du tänker skriva ut bilden på en gråskaleskrivare kan du konvertera en kopia av den till gråskala innan du använder filter. Om du använder ett filter på en färgbild och sedan konverterar den till gråskala, är det emellertid inte säkert att du får samma effekt som om du använder filtret på en gråskaleversion av bilden.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Använda särskilda filter

Hämta bilder och texturer för filter
Ange ytkontroller för textur och glas
Definiera områden som inte ska förvrängas
Använda filtret Damm och repor
Använda filtret Förskjutning
Använda färgrasterfiltret
Använda filtret Djup
Använda filtret Hitta konturer i nivå
Skapa ett eget filter

Hämta bilder och texturer för filter

Högst upp

Vissa filter åstadkommer effekterna genom att öppna och använda andra bilder, t.ex. texturer och förskjutningskartor. Det här gäller till exempel filtren Conté Crayon, Förskjutning, Glas, Ljuseffekter, Pastellkrita, Textur, Undermålning och Egen. Alla filtren öppnar inte bilder eller texturer på samma sätt.

1. Välj det filter som du vill använda på motsvarande undermeny.
2. Välj Läs in struktur på snabbmenyn Struktur i filtrets dialogruta och leta reda på och öppna en strukturbild.

   Alla texturer måste vara i Photoshop-format. De flesta filter använder bara gråskaleinformationen i en färgfil.

Ange ytkontroller för textur och glas

Högst upp

För filtren Pastellkrita, Undermålning, Glas, Conté Crayon och Textur kan du välja olika texturalternativ. De här alternativen gör att bilderna ser ut som om de har målats på olika texturer, t.ex. en målarduk eller tegel, eller som om du ser dem genom glaskuber eller frostat glas.

1. Välj Konstnärliga > Pastellkrita, Konstnärliga > Undermålning, Förvrängning > Glas, Skiss > Conté Crayon eller Textur > Textur på menyn Filter.
2. För Textur väljer du en texturtyp eller Läs in textur om du vill ange en Photoshop-fil.
3. Du kan förstora eller förminska texturmönstret genom att dra i skjutreglaget Skala.
4. Om skjutreglaget Relief finns tillgängligt kan du använda det för att justera djupet på texturen.
5. Du kan kasta om texturens skuggor och högdagrar genom att välja Invertera.
6. Om alternativet Ljusriktning är tillgängligt kan du ange varifrån ljuset ska falla på texturen.

Definiera områden som inte ska förvrängas

Högst upp

Med filtren Förskjutning, Skeva och Våg på undermenyn Förvrängning och filtret Förflyttning på undermenyn Annan kan du behandla områden som inte definieras av filtret (oskyddade) på följande sätt:

Runt bildkant Fyller det odefinierade området med innehåll från bildens motsatta kant.
Upprepa kantpixlar Utökar pixlarnas färger längs bildens kant i den riktning som anges. Om kantpixlarna har olika färger kan det uppstå randiga störningar.
Ange till bakgrund (endast filtret Förflyttning) Det markerade området fylls med den aktuella bakgrundsfärgen.

Använda filtret Damm och repor

Högst upp

1. Välj Filter > Brus > Damm och repor.
2. Om det behövs justerar du zoomningen för förhandsvisningen tills området som innehåller brus visas.
3. Dra skjutreglaget Tröskelvärde åt vänster till 0, så att alla pixlar i markeringen eller bilden kan undersökas.

   Tröskelvärdet avgör hur avvikande pixlarna måste vara för att elimineras.

   Obs! *Skjutreglaget Tröskelvärde ger bättre kontroll för värden mellan 0 och 128 (det vanligaste intervallet för bilder) än för värden mellan 128 och 255.*
4. Dra skjutreglaget Radie åt vänster eller höger, eller ange ett värde mellan 1 och 16 pixlar i textrutan. Radievärdet styr storleken på området som genomsöks efter avvikande pixlar.

När du ökar radien blir bilden mer oskarp. Använd det lägsta värdet som tar bort avvikelserna.

5. Öka tröskelvärdet gradvis genom att ange ett värde eller genom att dra skjutreglaget till det högsta möjliga värdet som tar bort avvikelserna.

Högst upp

Använda filtret Förskjutning

Filtret Förskjutning förskjuter en markering med hjälp av ett färgvärde i förskjutningskartan: 0 är den maximala negativa förskjutningen, 255 den maximala positiva förskjutningen och gråvärdet 128 ger ingen förskjutning. Om en karta innehåller en kanal förskjuts bilden längs en diagonal som definieras av den vågräta och lodräta skalan. Om kartan innehåller flera kanaler styr den första kanalen den vågräta förskjutningen och den andra kanalen den lodräta förskjutningen.

Filtret skapar förskjutningskartor med hjälp av en lagerutjämnad fil som har sparats i Adobe Photoshop-format. (Det saknas stöd för bilder i bitmappläge)

1. Välj Filter > Förvrängning > Förskjutning.
2. Ange skalan för förskjutningens omfattning.

   Om den vågräta och lodräta skalan är 100 % är den största förskjutningen 128 pixlar (eftersom mellangrått inte ger någon förskjutning).
3. Om förskjutningskartan inte har samma storlek som markeringen måste du välja hur kartan ska passas in på bilden. Välj Töj för att passa om du vill ändra storlek på kartan eller Sida vid sida om du vill fylla markeringen genom att upprepa kartan i ett mönster.
4. Bestäm hur de oförvrängda områdena av bilden ska behandlas genom att välja Runt bildkant eller Upprepa kantpixlar.
5. Klicka på OK.
6. Markera och öppna förskjutningskartan. Förvrängningen tillämpas på bilden.

Högst upp

Använda färgrasterfiltret

1. Välj Filter > Förvandla pixlar > Färgraster.
2. Ange ett värde mellan 4 och 127 pixlar för maxradien för en rasterpunkt.
3. Ange ett värde för rastervinkeln (punktens vinkel mot vågrätt) för en eller flera kanaler:
   - Använd endast kanal 1 för gråskalebilder.
   - För RGB-bilder använder du kanalerna 1, 2 och 3, vilket motsvarar kanalerna rött, grönt och blått.
   - För CMYK-bilder använder du alla fyra kanaler vilket motsvarar kanalerna cyan, magenta, gult och svart.
   - Klicka på Standard om du vill återställa alla rastervinklar till de förinställda värdena.
4. Klicka på OK.

Högst upp

Använda filtret Djup

1. Välj Filter > Stilisera > Djup.
2. Välj en 3D-typ:
   - Glasplattor skapar objekt med fyrkantig framsida och fyra sidoytor. Om du vill fylla varje glasplattas framsida med plattans genomsnittsfärg markerar du Täckande framsidor. Om du vill fylla framsidan med bilden avmarkerar du Täckande framsidor.
   - Pyramider skapar objekt med fyra trekantiga sidor som möts i en punkt.
3. Ange ett värde mellan 2 och 255 pixlar för längden på sidorna på objektets bas i textrutan Storlek.
4. Ange hur långt det högsta objektet verkar skjuta ut ur skärmen genom att ange ett värde mellan 1 och 255 i textrutan Bitar.
5. Välj ett djupalternativ:
   - Slumpmässigt om du vill ge varje platta eller pyramid ett slumpmässigt djup.
   - Nivåbaserat om du vill låta varje objekts djup motsvara dess intensitet, dvs. ljusa objekt skjuter ut mer än mörka.
6. Markera Maskera ofullständiga block om du vill dölja alla objekt som sträcker sig utanför markeringen.

Högst upp

Använda filtret Hitta konturer i nivå

1. Välj Filter > Stilisera > Hitta konturer i nivå.
2. Ange hur områden i markeringen ska kontureras genom att välja ett alternativ för Kant: Nedre konturerar områden där pixlarnas färgvärden ligger nedanför den angivna nivån, medan Övre konturerar områden där färgvärdena ligger över den angivna nivån.
3. Ange ett tröskelvärde (under Nivå) mellan 0 och 255 för hur färgvärden (tonnivåer) ska beräknas. Experimentera med olika värden tills du hittar de värden som ger bäst detaljskärpa i bilden.

Med hjälp av panelen Info i gråskaleläget kan du identifiera ett färgvärde som du vill hitta konturer för. Därefter anger du värdet i textrutan Nivå.

Högst upp

Skapa ett eget filter

1. Välj Filter > Annat > Egen. Dialogrutan Egen öppnas med ett rutnät med textrutor där du kan ange siffervärden.
2. Markera textrutan i mitten, som motsvarar den pixel som du beräknar. Ange det värde som du vill multiplicera pixelns intensitetsvärde med (från –999 till +999).
3. Markera en textruta som motsvarar en närliggande pixel. Ange värdet som du vill multiplicera den här pixeln med.

   Om du t.ex. vill multiplicera intensitetsvärdet för pixeln omedelbart till höger om den aktuella pixeln med 2 anger du 2 i textrutan omedelbart till höger om textrutan i mitten.
4. Upprepa steg 2 och 3 för alla pixlar som du vill inkludera i operationen. Du behöver inte ange värden i alla textrutor.
5. I Skala anger du värdet som du vill dividera summan av pixlarnas intensitetsvärden med.
6. I Förflyttning anger du värdet som ska adderas till resultatet av skalberäkningen.
7. Klicka på OK. Det egna filtret används på alla pixlar i bilden, en pixel i taget.

   Använd knapparna Spara och Läs in om du vill spara egna filter och använda dem igen.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Smeta ut bildområden

Med hjälp av verktyget Smeta ut simulerar du effekten som uppstår när du drar ett finger genom våt färg. Verktyget fångar upp färgen där draget börjar och skjuter den i den riktning du drar.

1. Välj verktyget Smeta ut .
2. Välj en penselspets, och ange alternativ för blandningsläge i alternativfältet.
3. Välj Prova alla lager i alternativfältet om du vill smeta ut med hjälp av färgdata från alla synliga lager. Om du avmarkerar alternativet används bara färger från det aktiva lagret.
4. Välj Fingerfärg i alternativfältet om du vill smeta med förgrundsfärgen i början av varje drag. Om du avmarkerar alternativet används den färg som finns under pekaren i början av varje drag.
5. Dra i bilden för att smeta ut pixlarna.

   Tryck på Alt när du drar med verktyget Smeta ut om du vill använda alternativet Fingerfärg.

Mer information finns i

- Galleri för retuscheringsverktyg

Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Lägga till ljuseffekter (CS5)

Kör Photoshop i 32-bitarsläge (enbart för 64-bitars Mac OS)
Använd filtret Ljuseffekter
Ljuseffekttyper
Justera Omni-ljus
Justera oändligt ljus i förhandsgranskningsfönstret
Justera strålkastarljus i förhandsgranskningsfönstret
Ljuseffekter: stilar
Lägg till eller ta bort ett ljus
Skapa, spara eller ta bort en förinställning för ljuseffektstil
Använda alternativet Texturkanal i dialogrutan Ljuseffekter

Högst upp

Kör Photoshop i 32-bitarsläge (endast för 64-bitarsversioner av Mac OS)

I 64-bitarsversioner av Mac OS kan ljuseffekter endast läggas till om Photoshop körs i 32-bitarsläge.

1. I Finder väljer du Gå > Program.
2. Öppna Photoshop-mappen. Högerklicka på Photoshop-ikonen och välj Visa info.
3. I sektionen Allmänt väljer du Öppna i 32-bitarsläge.
4. Stäng infofönstret och starta om Photoshop.

Mer information finns i 64-bit operating system benefits and limitations in Photoshop.

Högst upp

Använda filtret Ljuseffekter

Med filtret Ljuseffekter kan du producera många ljuseffekter i RGB-bilder. Du kan också använda texturer från gråskalefiler (så kallade *ojämnheter* eller bump maps) för att skapa 3D-liknande effekter och spara dina egna stilar för användning i andra bilder.

Obs! *Filtret Ljuseffekter fungerar bara på RGB-bilder.*

1. Välj Filter > Återgivning > Ljuseffekter.
2. Välj en stil vid Stil.
3. Välj en typ vid Ljustyp. Om du använder flera ljuskällor, markerar och avmarkerar du På för de ljuskällor som du vill använda respektive stänga av.
4. Om du vill ändra ljusets färg klickar du i färgrutan vid Ljustyp i dialogrutan.

   Den färgväljare som du har valt i dialogrutan Allmänna inställningar öppnas.
5. Om du vill ange ljusegenskaper drar du i motsvarande reglage för följande alternativ:

   Glans Avgör i vilken grad som ytan ska reflektera ljuset (som på ett fotopappers yta) från Matt (låg reflexion) till Skinande (hög reflexion).

   Material Avgör vilket som reflekterar mest: ljuset eller objektet som ljuset faller på. Plast reflekterar ljusets färg, och Metall reflekterar objektets färg.

   Exponering Ökar (positiva värden) eller minskar (negativa värden) ljuset. Värdet 0 har ingen effekt.

   Omgivning Sprider ljuset som om det kombinerades med annat ljus i ett rum, t.ex. solljus eller lysrörsljus. Välj värdet 100 om du bara vill använda ljuskällan och värdet –100 om du vill ta bort ljuskällan. Om du vill ändra allmänljusets färg klickar du i färgrutan och använder den färgväljare som visas.

   Om du vill duplicera en ljuskälla håller du ned Alt och drar ljuskällan i förhandsgranskningsfönstret.
6. Om du vill använda en texturfyllning väljer du en kanal för Texturkanal.

Högst upp

Ljuseffekttyper

Du kan välja mellan flera olika ljustyper:

Omni Strålar i alla riktningar från en plats direkt ovanför bilden – ungefär som en glödlampa ovanför ett papper.

Riktat Lyser långt bortifrån så att ljusvinkeln inte ändras, som solen.

Strålkastare Lyser med en elliptisk ljusstråle. Linjen i förhandsgranskningsfönstret anger ljusets riktning och vinkel, och handtagen anger ellipsens kantlinjer.

Justera en Omni-ljuskälla

Högst upp

1. Välj Filter > Återgivning > Ljuseffekter.
2. Välj Omni under Ljustyp.
3. Justera ljuskällan:
   - Om du vill flytta ljuskällan drar du i centrumcirkeln.
   - Om du vill öka eller minska ljuskällans storlek (som om ljuskällan flyttas närmare eller längre bort), drar du i ett av handtagen vid effektens kantlinjer.

Justera riktat ljus i förhandsgranskningsfönstret

Högst upp

1. Välj Filter > Återgivning > Ljuseffekter.
2. Välj Riktat under Ljustyp.
3. Justera ljuskällan:
   - Om du vill flytta ljuskällan drar du i centrumcirkeln.
   - Om du vill ändra ljuskällans riktning drar du i handtaget vid linjens slut, så ändras ljusvinkeln. Håll ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) medan du drar om du vill att ljuskällans höjd (linjens längd) ska hållas konstant.
   - Om du vill ändra ljuskällans höjd drar du i handtaget vid linjens slut. Förkorta linjen om du vill ha ett skarpare ljus, och förläng den om du vill ha ett mjukare. En väldigt kort linje ger ett rent vitt ljus, och en mycket lång linje ger inget ljus alls. Håll ned Skift och dra om du vill hålla vinkeln konstant och ändra ljuskällans höjd (linjelängden).

Justera strålkastarljus i förhandsgranskningsfönstret

Högst upp

1. Välj Filter > Återgivning > Ljuseffekter.
2. Välj Strålkastare under Ljustyp.
3. Justera ljuskällan:
   - Om du vill flytta ljuskällan drar du i centrumcirkeln.
   - Om du vill öka ljusvinkeln drar du i handtaget så att linjen förkortas. Om du vill minska ljusvinkeln drar du i handtaget så att linjen förlängs.
   - Om du vill sträcka ut ellipsen eller rotera ljuset, drar du i ett av handtagen. Håll ned Skift medan du drar om du vill att vinkeln ska hållas konstant och att bara ellipsens storlek ska ändras. Håll ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) medan du drar om du vill att storleken ska hållas konstant och strålkastarens vinkel eller riktning ska ändras.
   - Ange ljusfokus (strålkastarens intensitet) och styr hur mycket av ellipsen som fylls med ljus genom att dra i reglaget Intensitet. Maximal intensitet (värdet 100) ger mest ljus, normal intensitet ligger runt 50, negativ intensitet minskar ljuset, och intensitetsvärdet –100 innebär att inget ljus syns. Använd reglaget Fokus om du behöver ange hur mycket av ellipsen som ska fyllas med ljus.

Ljuseffekter: stilar

Högst upp

På menyn Stil i dialogrutan Ljuseffekter kan du välja bland 17 ljusstilar. Du kan också skapa en egen ljusstil genom att lägga till ljuskällor i standardinställningen. Filtret Ljuseffekter kräver minst en ljuskälla. Du kan bara ändra en ljuskälla åt gången, men alla ljuskällor som har lagts till används för att skapa effekten.

Strålkastare kl 2 En gul strålkastare med medelhög intensitet (17) och brett fokus (91).

Blå omni En högt placerad blå allmänstrålande ljuskälla med full intensitet (85) utan fokus.

Ljuscirkel Fyra strålkastare. Den vita har full intensitet (100) och koncentrerat fokus (8). Den gula har hög intensitet (88) och koncentrerat fokus (3). Den röda har medelhög intensitet (50) och koncentrerat fokus (0). Den blå har full intensitet (100) och medelfokus (25).

Korsning En vit spotlight med medelhög intensitet (35) och brett fokus (69).

Korsning nere Två vita strålkastare med medelhög intensitet (35) och brett fokus (100).

Standard En vit strålkastare med medelhög intensitet (35) och brett fokus (69).

Fem ljus nere/Fem ljus uppe Fem vita strålkastare som är uppåt- eller nedåtriktade och har full intensitet (100) och brett fokus (60).

Ficklampa En gul allmänstrålande ljuskälla med medelintensitet (46).

Fasadbelysning En vit spotlight med medelhög intensitet (35) och brett fokus (69).

Parallellt riktningsljus En riktad blå ljuskälla med full intensitet (98) utan fokus.

RGB-ljus Röda, blå och gröna ljuskällor som ger ett ljus med hög intensitet (60) och brett fokus (96).

Mjukt direktljus En blå och en vit riktad ljuskälla utan fokus. Den vita har mjuk intensitet (20). Den blå har medelhög intensitet (67).

Mjuk omni En mjuk allmän ljuskälla med medelhög intensitet (50).

Mjuk strålkastare En vit strålkastare med hög intensitet (98) och brett fokus (100).

Tre nere Tre vita strålkastare med låg intensitet (35) och brett fokus (96).

Tredubbla strålkastare Tre strålkastare med ganska låg intensitet (35) och brett fokus (100).

Lägga till eller ta bort en ljuskälla

Högst upp

- Gör något av följande i dialogrutan Ljuseffekter:
  - Lägg till en ljuskälla genom att dra ikonen för ljuskällor längst ned i dialogrutan till förhandsgranskningsområdet. Du kan lägga till högst 16 ljuskällor på det här sättet.
  - Ta bort en ljuskälla genom att klicka i dess centrumcirkel och dra den till ikonen Ta bort längst ned till höger i förhandsgranskningsfönstret.

Skapa, spara eller ta bort en ljuseffektstil

Högst upp

- Gör något av följande i dialogrutan Ljuseffekter:
  - Skapa en stil genom att välja Standard vid Stil och dra glödlampeikonen längst ned i dialogrutan till förhandsgranskningsområdet. Du kan lägga till högst 16 ljuskällor på det här sättet.
  - Spara en stil genom att klicka på Spara, ange ett namn på stilen och klicka på OK. De sparade stilarna innehåller alla inställningar för ljuskällorna, och de visas på menyn Stil varje gång som du öppnar bilden.
  - Ta bort en stil genom att markera den och klicka på Ta bort.

Använda alternativet Texturkanal i dialogrutan Ljuseffekter

Högst upp

Med alternativet Texturkanal i dialogrutan Ljuseffekter kan du styra olika belysningseffekter med hjälp av gråskalebilder (så kallade *ojämnheter*) som läggs till i bilden som alfakanaler. Du kan lägga till en valfri gråskalebild som en alfakanal i bilden eller så skapar du en ny alfakanal och lägger till textur i den. Om du vill skapa en textreliefeffekt använder du en kanal med vit text på svart bakgrund eller tvärs om.

1. Om det behövs lägger du till en alfakanal i bilden. Gör något av följande:
   - Om du vill använda en textur som baserats på en annan bild (till exempel tyg eller vatten) konverterar du först bilden till gråskala och drar sedan gråskalekanalen från den bilden till den aktuella bilden.
   - Dra en befintlig alfakanal från en annan bild till den aktuella bilden.
   - Skapa en alfakanal i bilden och lägg sedan till en textur.
2. Välj en kanal på menyn Texturkanal i dialogrutan Ljuseffekter: antingen en alfakanal som lagts till eller bildens röda, gröna eller blå kanal.
3. Markera Vit för höjd om du vill höja de vita partierna i kanalen från ytan. Avmarkera alternativet om du vill höja de mörka partierna.
4. Dra i höjdreglaget och variera texturen från Plan (0) till Bergig (100).

Fler hjälpavsnitt

- Skapa och redigera alfakanalmasker

BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Spara och exportera

Vissa länkar på den här sidan kanske bara innehåller text på engelska.

Filformat som stöds

Asterisker (*) anger format som började stödas i CS6.

Importformat för ljudfiler

Följande format kan nu öppnas i Photoshop Standard och Extended. (I Photoshop CS5 och tidigare verisoner krävdes Extended.)

AAC*
AIFF*
M2A*
M4A*
MP2*
MP3*

Importformat för videofiler

.264*
3GP, 3GPP*
AVC*
AVI
F4V*
FLV*
MOV (QuickTime)
MPE*
MPEG-1
MPEG-4
MPEG-2 om avkodare finns installerad (exempelvis i en Adobe videosvit)
MTS*
MXF*
R3D*
TS*
VOB*

Exportformat för videofiler

DPX*
MOV (QuickTime)
MP4

Bildformat

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 (endast Mac)
PICT (skrivskyddat)

PICT-resurs (endast Mac, kan endast öppnas)
Radiance

3D-relaterade format
3D Studio (endast import)
DAE (Collada)
Flash 3D* (endast export)
JPS* (JPEG-stereo)
KMZ (Google Earth 4)
MPO* (Multi-Picture Format – Flerbildsformat)
U3D
Wavefront|OBJ

Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Spara PDF-filer

Om Photoshop PDF-format
Spara i Photoshop PDF-format
Förinställningar för Adobe PDF
PDF/X- och PDF/A-standarder
PDF-kompatibilitetsnivåer
Allmänna alternativ för Adobe PDF
Komprimerings- och nedsamplingsalternativ för Adobe PDF
Färghanterings- och PDF/X-alternativ för Adobe PDF
Öka säkerheten för PDF-filer
Spara en förinställning för Adobe PDF
Läsa in, redigera eller ta bort förinställningar för Adobe PDF

Om Photoshop PDF-format

Högst upp

Du kan använda kommandot Spara som om du vill spara RGB-, indexerad färg-, CMYK-, gråskale-, bitmapps-, LAB-färg- och duplexfärgbilder i Photoshop PDF-format. Eftersom Photoshop-information som lager, alfakanaler, anteckningar och dekorfärger bevaras i ett Photoshop PDF-dokument kan du öppna dokumentet och redigera bilderna i Photoshop CS2 eller senare.

Du kan snabbt spara en fil som Photoshop PDF genom att spela upp funktionsmakrot Spara som Photoshop PDF för filen. Du kommer åt funktionsmakrot genom att välja Produktion från menyn på panelen Funktionsmakron.

För avancerade användare har Photoshop PDF-formatet alternativ som gör dokumentet PDF/X-kompatibelt, vilket är nödvändigt om du till exempel skickar dokumentet till en stor kommersiell tryckpress. PDF/X (Portable Document Format Exchange) är en delmängd av Adobe PDF som tar bort färg-, teckensnitts- och svällningsvariabler som orsakar problem vid tryckning.

Du kan också ange säkerhetsalternativ och begränsa åtkomsten till PDF-dokumentet. I den nya 128-bitars RC4-krypteringen (Acrobat 6 och senare) finns ett alternativ som gör att användare kan visa metadata och miniatyrbilder i ett säkert PDF-dokument med Adobe Bridge.

Du kan spara dina PDF-inställningar som en förinställning för PDF och skapa enhetliga Photoshop PDF-filer. Förinställningarna och övriga inställningar för Adobe PDF är samma för hela Adobe Creative Suite-serien – det vill säga Photoshop, InDesign®, Illustrator®, GoLive® och Acrobat®.

Spara i Photoshop PDF-format

Högst upp

1. Välj Arkiv > Spara som och sedan Photoshop PDF på menyn Format. Du kan välja ett färgalternativ om du vill bädda in en färgprofil eller använda den profil som har angetts med kommandot för korrekturinställningar. Du kan också lägga till lager, anteckningar, dekorfärger och alfakanaler. Klicka på Spara.
2. I dialogrutan Spara Adobe PDF väljer du en förinställning för Adobe PDF och anger om Photoshop PDF-filen ska skrivas ut på en vanlig skrivare eller provskrivare (proofer), skickas till en kommersiell skrivare, distribueras via e-post, visas på webben, och så vidare. Mer information finns i Förinställningar för Adobe PDF.

   Att välja en förinställning är det enklaste sättet att ange alternativ för Photoshop PDF-filen. När du har valt en förinställning klickar du på Spara PDF för att generera Photoshop PDF-filen. Om du vill lägga till säkerhetsalternativ eller finjustera alternativen för att spara filen följer du de återstående stegen i den här proceduren.
3. (Valfritt) Välj alternativ på menyerna Standard och Kompatibilitet och ange PDF/X-kompabiliteten och kompatibiliteten med Acrobat-versioner för PDF-dokumentet. Mer information finns i avsnittet PDF-kompatibilitetsnivåer.
4. (Valfritt) Välj Allmänt i den vänstra delen av dialogrutan Spara Adobe PDF om du vill ange allmänna alternativ för att spara PDF-filer. Information om de olika alternativen finns i Allmänna alternativ för Adobe PDF.
   Obs! *Om du använder Photoshop 7.0 eller en tidigare version kan du öppna Photoshop PDF-filer som generiska PDF-filer med sammansatta lager. Välj först Arkiv > Öppna som och sedan Allmän PDF på Filformat-menyn (Windows), eller välj först Arkiv > Öppna och sedan Allmän PDF på Format-menyn (Mac OS).*
5. (Valfritt) Välj Komprimering i den vänstra delen av dialogrutan Spara Adobe PDF och ange komprimerings- och nedsamplingsalternativ för PDF-filen. Mer information finns i Komprimerings- och nedsamplingsalternativ för Adobe PDF.
6. (Valfritt) Välj utdata i den vänstra delen av dialogrutan Spara Adobe PDF om du vill ange alternativ för färghantering och PDF/X. Mer information finns i Färghanterings- och PDF/X-alternativ för Adobe PDF.
7. (Valfritt) Om du vill lägga till säkerhetsalternativ till PDF-dokumentet väljer du Säkerhet i vänstra delen av dialogrutan Spara Adobe PDF. Ange lösenordet och behörighetsalternativet för PDF-dokumentet. Se även Öka säkerheten för PDF-filer.
   Obs! *Krypteringsnivån beror på PDF-dokumentets kompatibilitetsinställning. Välj en annan kompatibilitetsinställning och du vill ange en*

högre eller lägre krypteringsnivå.

8. (Valfritt) Välj Sammanfattning i vänstra delen av dialogrutan Spara Adobe PDF. Du kan granska alternativen som du angav.
9. (Valfritt) Om du vill återanvända inställningarna för att spara PDF klickar du på Spara förinställning och sparar inställningarna som en PDF-förinställning. Den nya förinställningen visas på menyn Adobe PDF-förinställning nästa gång du sparar en Photoshop PDF-fil, men också i alla övriga program i Adobe Creative Suite. Se även Spara en förinställning för Adobe PDF.
10. Klicka på Spara PDF. Dialogrutan för Spara Adobe PDF stängs och PDF-dokumentfilen skapas.

Högst upp

Förinställningar för Adobe PDF

En PDF-förinställning är en grupp inställningar som påverkar skapandet av en PDF. De här inställningarna har utformats för att optimera balansen mellan filstorlek och kvalitet med utgångspunkt från hur PDF-filen ska användas. De flesta förinställningar delas av alla Adobe Creative Suite-komponenter, inklusive InDesign, Illustrator, Photoshop och Acrobat. Du kan även skapa och dela egna förinställningar som passar dina unika krav.

Några av förinställningarna som anges nedan är inte tillgängliga förrän du flyttar dem (vid behov) från tillbehörsmappen Extras (där de installeras som standard) till inställningsmappen Settings. Mapparna Extras och Settings finns vanligtvis i (Windows Vista och Windows 7) ProgramData\Adobe\AdobePDF, (Windows XP) Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Adobe PDF eller (Mac OS) Library/Application Support/Adobe PDF. En del förinställningar är inte tillgängliga i vissa Creative Suite-komponenter.

De anpassade inställningarna finns i (Windows XP) Documents and Settings/[användarnamn]/Application Data/Adobe/Adobe PDF/Settings, (Windows Vista och Windows 7) Users/[användarnamn]/AppData/Roaming/Adobe/Adobe PDF/Settings, eller (Mac OS) Users/[användarnamn]/Library/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings.

Gå igenom dina PDF-inställningar med jämna mellanrum. Inställningarna återgår inte automatiskt till standardinställningarna. Program och verktyg som skapar PDF-filer använder den senaste uppsättningen PDF-inställningar som har definierats eller valts.

Högkvalitetsutskrift Skapar PDF-filer för kvalitetsutskrift på skrivare och korrekturenheter. Den här förinställningen använder PDF 1.4, nedsamplar färgbilder och gråtonsbilder till 300 ppi och monokroma bilder till 1200 ppi, bäddar in deluppsättningar av alla teckensnitt, lämnar färg oförändrad och förenklar inte genomskinlighet (för filtyper som klarar genomskinlighet). Den här typen av PDF-filer kan öppnas i Acrobat 5.0 och Acrobat Reader 5.0 eller senare. I InDesign skapar den här förinställning också taggade PDF-filer.

Illustrator-standard (endast Illustrator) Skapar en PDF där alla Illustrator-data bevaras. PDF-filer som skapas med den här förinställningen kan öppnas på nytt i Illustrator utan att någon information går förlorad.

Stora sidor (endast Acrobat) Skapar PDF-filer som är lämpliga för att visa och skriva ut ingenjörsritningar större än 500 x 500 cm. Den här typen av PDF-filer kan öppnas i Acrobat och Reader 7.0 eller senare.

PDF/A-1b: 2005 (CMYK och RGB) (enbart Acrobat) Används för långtidsarkivering av elektroniska dokument. PDF/A-1b använder PDF 1.4 och konverterar alla färger till antingen CMYK eller RGB beroende på vilken standard du väljer. Den här typen av PDF-filer kan öppnas i Acrobat och Reader 5.0 eller senare.

PDF/X-1a (2001 och 2003) PDF/X-1a kräver att alla teckensnitt är inbäddade, att rätt markeringar och utfall har angetts och att färg visas som CMYK, dekorfärger eller båda. Filer som överensstämmer måste innehålla information som beskriver vilka utskriftsvillkor de har förberetts för. PDF-filer som skapas med PDF/X-1a-överensstämmelse kan öppnas i Acrobat 4.0 och Acrobat Reader 4.0 eller senare.

PDF/X-1a använder PDF 1.3, nedsamplar färgbilder och gråskalebilder till 300 ppi och monokroma bilder till 1200 ppi, bäddar in deluppsättningar av alla teckensnitt, skapar otaggade PDF-filer och förenklar genomskinlighet med hjälp av inställningen Hög upplösning.

Obs! *PDF/X1-a:2003- och PDF/X-3 (2003)-förinställningar placeras på datorn under installationen, men är inte tillgängliga förrän du flyttar dem från tillbehörsmappen Extras till inställningsmappen Settings.*

PDF/X-3 Den här förinställningen skapar en PDF baserad på ISO-standarden PDF/X-3:2002. En PDF-fil som skapas med den här inställningen kan öppnas i Acrobat 4.0 och Acrobat Reader 4.0 eller senare versioner.

PDF/X-4 (2008) Den här förinställningen skapar ISO PDF/X-4:2008-filer med stöd för direktgenomskinlighet (genomskinlighet förenklas inte) och ICC-färghantering. PDF-filer som exporteras med den här förinställningen har PDF 1.4-format. Bilder nedsamplas och komprimeras och teckensnitt bäddas in på samma sätt som med PDF/X-1a- och PDF/X-3-inställningarna. Du kan skapa PDF/X-4:2008-kompatibla PDF-filer direkt från Creative Suite 4- och 5-komponenterna, inklusive Illustrator, InDesign och Photoshop. I Acrobat 9 Pro ges möjlighet att köra validering och preflight-funktionen för PDF-filer för PDF/X-4:2008-kompatibilitet samt konvertera filer som inte har PDF/X-format till PDF/X-4:2008 när det är möjligt.

Adobe rekommenderar PDF/X-4:2008 som det optimala PDF-filformatet för pålitliga arbetsgångar för trycksakspublicering.

Tryckkvalitet Skapar PDF-filer för tryckning med hög kvalitet (t ex för digitalt tryck eller för separationen till en fotosättare eller tryckplåtssättare), men skapar inte filer som överensstämmer med PDF/X. I det här fallet är innehållets kvalitet viktigast. Målet är att bibehålla all den information i en PDF-fil som ett professionellt tryckeri eller en tryckleverantör behöver för att skriva ut ett dokument på rätt sätt. Den här uppsättningen alternativ använder PDF 1.4, konverterar färger till CMYK, nedsamplar färgbilder och gråtonsbilder till 300 ppi och monokroma till 1 200 ppi, bäddar in deluppsättningar av alla teckensnitt och bevarar genomskinlighet (för filtyper som klarar genomskinlighet).

Den här typen av PDF-filer kan öppnas i Acrobat 5.0 och Acrobat Reader 5.0 eller senare.

Obs! *Innan du skapar en Adobe PDF-fil som ska skickas till en skrivare eller tryckleverantör bör du ta reda på utdataupplösningen och andra inställningar eller be om en .joboptions-fil med rekommenderade inställningar. Du kan behöva anpassa Adobe PDF-inställningarna för en viss leverantör och sedan bifoga dem som en .joboptions-fil.*

Rikt innehåll PDF Skapar tillgängliga PDF-filer med taggar, hyperlänkar, bokmärken, interaktiva element och lager. Den här uppsättningen alternativ använder PDF 1.5 och bäddar in deluppsättningar av alla teckensnitt. Den optimerar också filerna för hämtning sida för sida (byte-

serving). Den här typen av PDF-filer kan öppnas i Acrobat 6.0 och Acrobat Reader 6.0 eller senare. (Förinställningen Rikt innehåll PDF finns i tillbehörsmappen Extras.)

Obs! *Den här förinställningen kallades eBook i tidigare versioner av vissa program.*

Minsta filstorlek Skapar PDF-filer för visning på webben, i ett intranät eller för e-postdistribution. Den här uppsättningen med alternativ använder komprimering, nedsampling och en relativt låg bildupplösning. Alla färger konverteras till sRGB och teckensnitt bäddas in. Den optimerar också filerna för hämtning sida för sida (byte-serving). För bästa resultat om du tänker skriva ut PDF-filen bör du inte använda den här förinställningen. Den här typen av PDF-filer kan öppnas i Acrobat 5.0 och Acrobat Reader 5.0 eller senare.

Standard (endast Acrobat) Skapar PDF-filer som ska skrivas ut på skrivare eller digitala kopiatorer, publiceras på CD eller skickas till en kund som ett publiceringskorrektur. Den här uppsättningen alternativ använder komprimering och nedsampling för att begränsa filstorleken, men bäddar även in deluppsättningar av alla (tillåtna) teckensnitt som används i filen, konverterar alla färger till sRGB och skriver ut till en medieupplösning. Observera att deluppsättningar av Windows-teckensnitt inte bäddas in som standard. PDF-filer som skapas med den här inställningsfilen kan öppnas i Acrobat 5.0 och Acrobat Reader 5.0 eller senare.

Mer information om delade PDF-inställningar för Creative Suite-komponenter finns i PDF-integreringsguiden på DVD-skivan för Creative Suite.

Högst upp

PDF/X- och PDF/A-standarder

PDF/X- och PDF/A-standarder har definierats av ISO (International Organization for Standardization). PDF/X-standarder gäller vid utbyte av grafiskt innehåll; PDF/A vid långtidsarkivering av elektroniska dokument. Vid PDF-konvertering kontrolleras filen som bearbetas mot den angivna standarden. Om PDF-filen inte uppfyller den valda ISO-standarden visas ett meddelande som ber dig välja om du vill avbryta konverteringen eller fortsätta, vilket skapar en fil som inte överensstämmer med standarden.

De vanligaste standarderna för ett tryck- och publiceringsarbetsflöde är följande PDF/X-format: PDF/X-1a, PDF/X-3 och (i 2007) PDF/X-4. De vanligaste standarderna för PDF-arkivering är PDF/A-1a och PDF/A-1b (för mindre strikta krav).

Obs! *Mer information om PDF/X och PDF/A finns på ISO:s webbplats och Adobes webbplats.*

Högst upp

PDF-kompatibilitetsnivåer

När du skapar PDF-filer måste du ange vilken PDF-version som ska användas. Du kan ändra PDF-versionen genom att växla till en annan förinställning eller genom att välja ett kompatibilitetsalternativ när du sparar som PDF eller redigerar en PDF-förinställning.

Generellt sett bör du, om du inte behöver kompatibilitet bakåt, använda den senaste versionen (i det här fallet version 1.7). Den senaste versionen innehåller de allra senaste funktionerna. Om du däremot skapar dokument som ska distribueras allmänt kan du också välja Acrobat 5.0 (PDF 1.4) eller Acrobat 6.0 (PDF 1.5) för att se till att alla användare kan visa och skriva ut dokumentet.

I nedanstående tabell jämförs vissa av de funktioner som är tillgängliga i PDF-filer som du skapar med de olika kompatibilitetsinställningarna.

Obs! *Acrobat 8.0 och 9.0 använder också 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), Acrobat X (PDF 1.7)
PDF-filer kan öppnas i Acrobat 3.0 och Acrobat Reader 3.0 eller senare.	PDF-filer kan öppnas i Acrobat 3.0 och Acrobat Reader 3.0 eller senare. Det kan dock hända att funktioner som är specifika för senare versioner inte kan visas eller går förlorade.	Den flesta PDF-filer kan öppnas i Acrobat 4.0 och Acrobat Reader 4.0 eller senare. Det kan dock hända att funktioner som är specifika för senare versioner inte kan visas eller går förlorade.	Den flesta PDF-filer kan öppnas i Acrobat 4.0 och Acrobat Reader 4.0 eller senare. Det kan dock hända att funktioner som är specifika för senare versioner inte kan visas eller går förlorade.
Får inte innehålla bilder som använder effekter för live-genomskinlighet. Genomskinlighet måste förenklas före konvertering till PDF 1.3.	Stödjer användning av live genomskinlighet i teckningar. (Acrobat Distiller-funktionen förenklar genomskinlighet.)	Stödjer användning av live genomskinlighet i teckningar. (Acrobat Distiller-funktionen förenklar genomskinlighet.)	Stödjer användning av live genomskinlighet i teckningar. (Acrobat Distiller-funktionen förenklar genomskinlighet.)
Inga funktioner för lager.	Inga funktioner för lager.	Bevarar lager när du skapar PDF-filer från program med funktioner för att skapa PDF-filer med lager, t ex Illustrator CS och InDesign CS eller senare.	Bevarar lager när du skapar PDF-filer från program med funktioner för att skapa PDF-filer med lager, t.ex. Illustrator CS och InDesign CS eller senare.
DeviceN-färgrymd med 8 grundfärger stöds.	DeviceN-färgrymd med 8 grundfärger stöds.	DeviceN-färgrymd med upp till 31 grundfärger stöds.	DeviceN-färgrymd med upp till 31 grundfärger stöds.
Det går att bädda in teckensnitt med flera byte.	Det går att bädda in teckensnitt med flera byte.	Det går att bädda in teckensnitt med flera byte.	Det går att bädda in teckensnitt med flera byte.

(Distiller konverterar teckensnitten vid inbäddning.)			
40-bitars RC4-säkerhet stöds.	128-bitars RC4-säkerhet stöds.	128-bitars RC4-säkerhet stöds.	Funktioner för 128-bitars RC4 och 128-bit AES-säkerhet (Advanced Encryption Standard).

Allmänna alternativ för Adobe PDF

Högst upp

Du kan ange följande alternativ i avsnittet Allmänt i dialogrutan Adobe PDF-alternativ:

Beskrivning Visar beskrivningen från den valda förinställningen. Du kan redigera beskrivningen här. Du kan klistra in en beskrivning från Urklipp. Om du redigerar beskrivningen av en förinställning läggs ordet "(ändrad)" till i slutet av förinställningens namn.

Bevara Photoshops redigeringsfunktioner Bevarar Photoshop-data i PDF-dokumentet, till exempel lager, alfakanaler och dekorfärger. Ett Photoshop PDF-dokument med det här alternativet kan bara öppnas i Photoshop CS2 eller senare.

Bädda in sidminiatyrbilder Välj det här alternativet om du vill skapa en miniatyrbild av teckningen.

Optimera för snabb webbvisning Välj det här alternativet om du vill optimera PDF-filen för snabbare visning i en webbläsare.

Visa PDF när den har sparats Öppna den skapade PDF-filen i det program som är standardprogram för visning av PDF-filer.

Komprimerings- och nedsamplingsalternativ för Adobe PDF

Högst upp

När du sparar ett dokument i Adobe PDF-format kan du komprimera text och teckningar och komprimera och nedsampla bitmappsbilder. Beroende på vilka inställningar du väljer kan komprimeringen och nedsamplingen avsevärt minska PDF-filens storlek, med liten eller ingen förlust av innehåll och precision.

Området Komprimering i dialogrutan Adobe PDF-alternativ är uppdelat i tre avsnitt. Varje avsnitt innehåller olika alternativ för komprimering och omsampling av bilder i teckningarna.

Nedsampling Om du planerar att använda PDF-filen på webben kan du använda nedsampling för en hårdare komprimering. Om du planerar att skriva ut PDF-filen med hög upplösning bör du inte använda nedsampling. Markera alternativet Nedsampla inte om du vill inaktivera alla nedsamplingsalternativ.

Nedsampling syftar på att minska antalet pixlar i en bild. Om du vill nedsampla bilder väljer du en interpolationsmetod – genomsnittlig nedsampling, delsampling eller bikubisk nedsampling – och anger önskad upplösning (i pixlar per tum). Därefter anger du en upplösning i rutan För bilder ovan. Alla bilder med en högre upplösning än detta tröskelvärde nedsamplas.

Den interpolationsmetod du väljer avgör hur pixlarna tas bort:

Genomsnittlig nedsampling Till Medelvärdet på pixlarna i en samplingsyta används. Hela ytan täcks sedan med medelvärdesfärgen i angiven upplösning. Genomsnittlig nedsamling är detsamma som Bilinjär omsampling.

Delsampling Till En pixel i mitten av exempelområdet väljs ut, varefter hela området ersätts med den pixelfärgen. Med metoden Delsampling minskar konverteringstiden avsevärt jämfört med nedsampling, men bilderna blir inte lika mjuka och jämna. Nedsampling är detsamma som omsamplingen Närmast intilliggande.

Bikubisk nedsampling Till Ett viktat medelvärde används för att bestämma pixelfärgen. Det ger vanligtvis bättre resultat än den enklare metoden med nedsampling. Bikubisk nedsampling är den mest tidskrävande metoden men också den mest exakta, och ger de mjukaste övertoningarna.

Komprimering Använd det här alternativet om du vill ange vilken typ av komprimering som ska användas.

ZIP-komprimering Fungerar bra för bilder med stora enfärgade ytor eller upprepade mönster och för svartvita bilder med upprepade mönster. ZIP-komprimering är icke förstörande.

JPEG-komprimering Passar bra för bilder i gråskala eller färg. JPEG-komprimering är förstörande, vilket innebär att bildinformation tas bort, vilket i sin tur kan medföra sämre bildkvalitet. Filstorleken minskas emellertid med så liten informationsförlust som möjligt. Eftersom information tas bort vid JPEG-komprimering kan filstorleken bli avsevärt mycket mindre jämfört med när ZIP-komprimering används.

JPEG2000 Är den nya internationella standarden för komprimering och paketering av bilddata. Precis som JPEG-komprimering lämpar sig JPEG2000-komprimering bra för färg- och gråskalebilder. ZIP-komprimering har även andra fördelar jämfört med JPEG, till exempel stöd för progressiv visning och en icke förstörande komprimering. JPEG2000 kan endast användas om Acrobat 6 (PDF 1.5) eller senare valts på menyn Kompatibilitet.

Bildkvalitet Använd det här alternativet för att ange önskad komprimeringsgrad. Vilka alternativ som är tillgängliga beror på komprimeringsmetoden. Vid JPEG2000-komprimering kan du välja mellan alternativen Icke förstörande, Maximum, Hög, Medium, Låg och Minimum. Vid JPEG-komprimering kan du välja mellan alternativen Minimum, Låg, Medium, Hög och Maximum. Photoshop inkluderar ett ZIP-komprimeringsalternativ med 8-bitars kvalitet. Det här alternativet är icke-förstörande, vilket betyder att bildkvaliteten inte påverkas eftersom inga data tas bort för att minska filens storlek.

Plattstorlek Anger storleken på plattorna som används i bilder med JPEG 2000-komprimering. När lågkvalitetsvärden används för att optimera bilder som är mindre än 1024 x 1024 pixlar, blir det bäst resultat om den största plattstorleken används. En plattstorlek på 1024 är bäst för de flesta bilder. Mindre plattstorlekar används vanligtvis för små bilder (som ska visas på till exempel mobiltelefoner).

Konvertera 16 bitar/kanal till 8 bitar/kanal Konverterar bilder med 16 bitar per kanal till bilder med 8 bitar per kanal (markerat som standard).

ZIP är den enda komprimeringsmetod som är tillgänglig om alternativet Konvertera 16 bitar är avmarkerat. Om dokumentets kompatibilitetsinställning är Acrobat 5 (PDF 1.4) eller tidigare är inte alternativet Konvertera 16 bitar tillgängligt, och bilderna konverteras automatiskt till 8 bitar per kanal.

Högst upp

Färghanterings- och PDF/X-alternativ för Adobe PDF

Du kan ange följande alternativ i avsnittet Utdata i dialogrutan Adobe PDF-alternativ. Interaktionen mellan utdataalternativ ändras beroende på om Färghantering har aktiverats eller inte, och vilken PDF-standard som har valts.

Färgkonvertering Ange hur färginformation ska representeras i Adobe PDF-filen. När du omvandlar färgobjekt till RGB eller CMYK väljer du också en destinationsprofil på den snabbmeny som visas. All dekorfärgsinformation bevaras vid färgomvandling. Det är bara processfärgerna som omvandlas till den angivna färgmodellen.

> **Ingen konvertering** Bevarar färginformationen som den är.
>
> **Konvertera till mål** Konverterar alla färger till profilen som har valts som mål. Om profilen ingår eller inte beror på profilinkluderingsprincipen.

Mål Beskrivning av omfånget för den slutliga RGB- eller CMYK-utdataenheten, till exempel en bildskärm eller en SWOP-standard. Med hjälp av profilen omvandlar Photoshop dokumentets färginformation (som har definierats i källprofilen i dialogrutan Färginställningar i Arbetsytor) till färgmodellen för målets utdataenhet.

Profilinkluderingsprincip Avgör om en färgprofil ingår i filen.

Namn på utdataåtergivningsprofil Ange normala utskriftsvillkor för dokumentet. En profil för utdatametod fordras för att skapa PDF/X-kompatibla filer. Den här menyn är bara tillgänglig om en PDF/X-standard (eller förinställning) har valts i dialogrutan PDF-alternativ.

Utdatavillkor Beskriver det tänkta utskriftsförhållandet. Den här posten kan vara användbar för den som tar emot PDF-dokumentet.

Utdatavillkors-ID En pekare till mer information om de tänkta utskriftsförhållandena. Identifieraren anges automatiskt för utskriftsvillkor som ingår i ICC-registret.

Registernamn Anger webbadressen för mer information om registret. URL:en anges automatiskt för ICC-registernamn.

Högst upp

Öka säkerheten för PDF-filer

När du sparar som PDF kan du lägga till lösenordsskydd och säkerhetsbegränsningar, så att inte vem som helst kan öppna filen, kopiera eller extrahera dess innehåll, skriva ut dokumentet osv.

En PDF-fil kan kräva att lösenord anges för att öppna ett dokument (lösenord för dokumentöppning) och för att ändra skyddsinställningarna (lösenord för behörighet). Om du anger säkerhetsbegränsningar för en fil bör du också ange båda dessa lösenord. Annars kan vem som helst öppna filen och ta bort begränsningarna. Om en fil öppnas med ett lösenord för behörighet, inaktiveras säkerhetsbegränsningarna tillfälligt.

RC4-säkerhetsmetoden från RSA Corporation används för att lösenordsskydda PDF-filer. Beroende på inställning för Kompatibilitet (i kategorin Allmänt), kan krypteringsnivån vara hög eller låg.

Obs! *Adobe PDF-förinställningarna stödjer inte lösenord och säkerhetsinställningar. Om du väljer lösenord och skyddsinställningar i dialogrutan Exportera till Adobe PDF och sedan klickar på Spara förinställning, bevaras inte lösenordet eller skyddsinställningarna.*

Högst upp

Spara en förinställning för Adobe PDF

Även om standardförinställningarna för PDF baseras på de bästa metoderna kanske du inser att ditt arbetsflöde kräver speciella PDF-inställningar som inte är tillgängliga med någon av de inbyggda förinställningarna. I så fall kan du skapa och spara egna förinställningar som kan återanvändas i Photoshop och de andra produkterna i Adobe Creative Suite.

I Photoshop kan du spara förinställningen med kommandot Förinställningar för Adobe PDF, eller genom att klicka på Spara förinställning i dialogrutan Spara Adobe PDF. Förinställningar för Adobe PDF sparas som filer med tillägget .joboptions. Det är praktiskt om du till exempel vill att en återförsäljare eller tryckare ska skicka dig en .joboptions-fil med de förinställningar för Adobe PDF som fungerar bäst i deras arbetsflöde.

1. Gör något av följande:
   - Välj Redigera > Förinställningar för Adobe PDF.
   - Om du sparar ett Photoshop PDF-dokument klickar du på Spara förinställning i dialogrutan Spara Adobe PDF när du har angett PDF-inställningarna. Hoppa över steg 2 och 3.
2. Om du väljer kommandot Förinställningar för Adobe PDF gör du något av följande i dialogrutan Förinställningar för Adobe PDF:
   - Om du vill skapa en ny förinställning klickar du på Ny i dialogrutan Förinställningar för Adobe PDF. Skriv ett namn på förinställningen i textrutan Förinställning i dialogrutan Ny PDF-förinställning.
   - Om du vill redigera en befintlig förinställning markerar du den och klickar på Redigera. (Du kan inte redigera de standardförinställningarna.)
3. Ange PDF-alternativen.
4. Spara förinställningen genom att göra något av följande:
   - Klicka på OK i dialogrutan Ny PDF-förinställning eller Redigera PDF-förinställning. Den nya förinställningen visas i listan med

förinställningar för Adobe PDF. Klicka på Klar när du är klar.

- I dialogrutan Spara skriver du ett namn på förinställningen i texrutan Filnamn och klickar på Spara.

Förinställningar för Adobe PDF lagras i följande mappar:

- (Windows Vista) Users/[användarnamn]/AppData/Roaming/Adobe/Adobe PDF/Settings
- (Windows XP) Documents and Settings/[användarnamn]/Application Data/Adobe/Adobe PDF/Settings
- (Mac OS) Users/[användarnamn]/Library/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings

Förinställningarna du sparar för Adobe PDF på de här platserna kan användas i dina övriga Adobe Creative Suite-program.
Obs! *Om du vill spara PDF-förinställningen på en annan plats än standardplatsen klickar du på Spara som i dialogrutan Förinställningar för Adobe PDF och bläddrar till lagringsplatsen, eller bläddrar till önskad lagringsplats i dialogrutan Spara och klickar på Spara.*

Högst upp

Läsa in, redigera eller ta bort förinställningar för Adobe PDF

Förinställningar för Adobe PDF (bildinställningar) är tillgängliga i Photoshop och i övriga produkter i Adobe Creative Suite. I dialogrutan Förinställningar för Adobe PDF kan du spara, läsa in, redigera och ta bort förinställningar för Adobe PDF.

✥ Välj Redigera > Förinställningar för Adobe PDF och gör något av följande:

- Om du vill spara inställningarna som en ny förinställning klickar du på Ny och anger inställningar i dialogrutan Ny PDF-förinställning. Sedan klickar du på OK.
- Om du vill redigera en förinställning för Adobe PDF markerar du förinställningen i fönstret Förinställning och klickar på Redigera. Sedan ändrar du inställningarna i dialogrutan Redigera PDF-förinställning.

  Obs! *Även om du inte kan redigera Adobe PDF-förinställningarna som installeras med Photoshop (namnen på de förinställningar som installeras med Photoshop visas inom hakparentes) kan du markera någon av dem och klicka på Ny. Sedan kan du ändra inställningarna i dialogrutan Ny PDF-förinställning och spara dem som en ny förinställning.*
- Om du vill ta bort en förinställning för Adobe PDF markerar du förinställningen i fönstret Förinställning och klickar på Ta bort. Du kan inte ta bort de förinställningar för Adobe PDF som installerades med Photoshop.
- Om du vill läsa in en förinställning för Adobe PDF klickar du på Läs in och markerar förinställningsfilen. Sedan klickar du på Läs in. Förinställningen läggs till i fönstret Förinställningar.

  När du letar efter en förinställning för Adobe PDF som du vill läsa in visas enbart filer med tillägget .joboptions i dialogrutan Läs in.
- Om du vill stänga dialogrutan PDF-alternativ, förinställning klickar du på Klar.
- Om du vill spara en förinställning på någon annan plats än standardplatsen så klickar du på Spara som och ger förinställningen ett nytt namn (om det behövs). Sedan bläddrar du till destinationen och klickar på Spara.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Spara bilder

Spara en fil
Ange inställningar för hur filer sparas
Spara stora dokument
Exportera lager till filer
Testa Photoshop-bilder för mobila enheter med Adobe Device Central (CS5)
Skapa mobilt innehåll med Adobe Device Central och Photoshop (CS5)

Obs! *Klicka på länkarna nedan om du vill ha detaljerade anvisningar. Ställ frågor, föreslå nya funktioner och rapportera problem på feedback.photoshop.com.*

Högst upp

Spara en fil

Använd kommandot Spara för att spara ändringar av den aktuella filen, eller kommandot Spara som för att spara ändringarna till en annan fil.

Spara ändringar av den aktuella filen

✤ Välj Arkiv > Spara.

Filen sparas i det aktuella formatet.

Spara en fil med ett annat namn, på en annan plats eller i ett annat format

1. Välj Arkiv > Spara som.
   Obs! *Med plugin-programmet Camera Raw kan du spara kameraoriginalfiler i ett annat filformat, t.ex. DNG (Digital Negative).*
2. Välj ett format på Format-menyn.
   Obs! *Om du väljer ett format som inte kan hantera alla funktioner i dokumentet visas ett varningsmeddelande längst ned i dialogrutan. Om meddelandet visas är det bäst att spara en kopia av filen i Photoshop-format eller i ett annat format som kan hantera alla bilddata.*
3. Ange ett filnamn och en plats.
4. Välj sparalternativ i dialogrutan Spara som.
5. Klicka på Spara.

   När du sparar i vissa bildformat visas en dialogruta där du kan välja olika alternativ.

   Om du vill kopiera en bild utan att spara den på hårddisken använder du kommandot Duplicera. Om du vill lagra en tillfällig version av bilden i minnet skapar du en avbildning med hjälp av panelen Händelser.

Alternativ för att spara filer

Du kan ange flera olika alternativ för hur filen sparas i dialogrutan Spara som. Vilka alternativ som är tillgängliga beror på den bild du sparar och vilket filformat du valt.

Som en kopia Sparar en kopia av filen medan den aktuella filen är öppen på skrivbordet.

Alfakanaler Sparar information om alfakanaler tillsammans med bilden. Om du inaktiverar det här alternativet tas alfakanalerna bort från den sparade bilden.

Lager Behåller alla lager i bilden. Om alternativet är inaktiverat eller otillgängligt läggs alla synliga lager samman eller också slås de ihop (beroende på valt format).

Anteckningar Spara anteckningar med bilden.

Dekorfärger Sparar information om dekorfärger tillsammans med bilden. Om du inaktiverar det här alternativet tas dekorfärgerna bort från den sparade bilden.

Använd Korrekturinställningar, ICC-profil (Windows) eller Bädda in färgprofil (Mac OS) Välj det här alternativet om du vill skapa ett färghanterat dokument.

Obs! *Följande alternativ för filtillägg och att förhandsvisa bilder är bara tillgängliga om du har markerat Fråga vid Spara för alternativen Förhandsvisa bilder och Lägg till filtillägg (Mac OS) i dialogrutan med inställningar för filhantering.*

Miniatyrbild (Windows) Spara miniatyrbildsdata för filen.

Använd gemener i filtillägg (Windows) Filtillägget skrivs i gemener.

Alternativ för förhandsvisning av bilder (Mac OS) Spara miniatyrbildsdata för filen. Miniatyrbilder visas i dialogrutan Öppna.

Alternativ för filtillägg (Mac OS) Ange formatet för filtillägg. Välj Lägg till om du vill lägga till formatets filtillägg till ett filnamn och Använd gemener om du vill använda gemener i filtillägget.

Ange inställningar för hur filer sparas

Högst upp

1. Gör något av följande:
   - (Windows) Välj Redigera > Inställningar > Filhantering.
   - (Mac OS) Välj Photoshop > Inställningar> Filhantering.
2. Ange följande alternativ:
   Förhandsvisningar Välj ett alternativ för att spara förhandsvisningar av bilder: Välj Spara aldrig, om du vill spara filer utan förhandsvisningar. Välj Spara alltid, om du vill spara filer med angivna förhandsvisningar. Välj Fråga vid Spara, om du vill bestämma detta när varje enskild fil sparas. I Mac OS kan du välja en eller flera typer av förhandsvisning. (Se Alternativ för förhandsvisning av bilder (Mac OS)

   Filtillägg (Windows) Välj ett alternativ för det filtillägg på tre tecken som anger filens format: Använd versaler om du vill lägga till filtillägg med versala tecken, och Använd gemener om du vill lägga till filtillägg med gemena tecken.

   Lägga till filtillägg (Mac OS) Filtillägg är nödvändigt för filer som du vill använda på eller överföra till Windows-datorer. Välj ett alternativ för att lägga tillägg till filnamn: Välj Aldrig om du vill spara filer utan filtillägg, välj Alltid om du vill lägga filtillägg till filnamn och välj Fråga vid Spara om du vill lägga filtillägg för varje fil. Välj Använd gemener om du vill lägga till filtillägg med gemener.

   Spara som till den ursprungliga mappen Bilden sparas i samma mapp som den hämtades från (standardinställning). Avmarkera det här alternativet om du vill att filerna som standard ska sparas i den mapp du senast sparade filer i.

   Spara i bakgrunden (CS6) Om du sparar i bakgrunden kan du fortsätta att arbeta i Photoshop direkt efter att du har valt kommandot Spara. Du behöver inte vänta på att Photoshop ska spara klart filen.

   Spara återställningsinformation automatiskt (CS6) Photoshop lagrar automatiskt kraschåterställningsinformation enligt den intervall du anger. Om du råkar ut för en krasch så återställer Photoshop ditt arbete när du startar om programmet.

Alternativ för förhandsvisning av bilder (Mac OS)

I Mac OS kan du välja en eller flera av följande typer av förhandsvisningar (om du vill öka hastigheten när filer sparas och minimera filstorleken väljer du bara de nödvändiga typerna).

Ikon Använder förhandsvisningen som en filikon på skrivbordet.
Verklig storlek Sparar en version med 72 ppi för användning i program som bara kan öppna Photoshop-bilder med låg upplösning. För icke-EPS-filer är detta en PICT-förhandsvisning.
Miniatyrbild (Macintosh) Förhandsvisar bilden i dialogrutan Öppna.
Miniatyrbild (Windows) Sparar en förhandsvisning som Windows-system kan visa.

Spara stora dokument

Högst upp

Photoshop stöder dokument som är upp till 300 000 pixlar och det finns tre filformat för att spara dokument med bilder som har fler än 30 000 pixlar. Tänk på att de flesta andra program, inklusive versioner av Photoshop äldre än Photoshop CS, inte kan hantera filer som är större än 2 GB eller bilder som har fler än 30 000 pixlar i någon dimension.

❖ Välj Arkiv > Spara som och välj något av följande filformat:
Stort dokumentformat (PSB) Stöder dokument av alla filstorlekar. Alla Photoshop-funktioner finns i PSB-filer (även om en del plugin-filter är inte tillgängliga om dokumenten överskrider bredden eller höjden 30 000 pixlar). PSB-filer stöds för tillfället bara av Photoshop CS och senare versioner.
Photoshop Raw Stöder dokument med alla pixelmått eller filstorlekar, men stöder inte lager. Stora dokument som sparas i Photoshop Raw-formatet omvandlas till ett lager.
TIFF Stöder filer som är upp till 4 GB. Det går inte att spara dokument som är större än 4 GB i TIFF-format.

Exportera lager till filer

Högst upp

Du kan exportera och spara lager som enskilda filer med olika format, till exempel PSD, BMP, JPEG, PDF, Targa och TIFF. Lagren namnges automatiskt när de sparas. Du kan ange alternativ för att styra genereringen av namn.

1. Välj Arkiv > Skript > Exportera lager som filer.
2. I dialogrutan Exportera lager som filer, under Mål, klickar du på Bläddra och väljer en plats för de exporterade filerna. Som standard sparas de genererade filerna i samma mapp som källfilen.
3. Ange ett namn i textrutan Filnamnsprefix för att ange ett gemensamt namn för filerna.
4. Markera alternativet Endast synliga lager om du bara vill exportera lager med aktiverad synlighet på panelen Lager. Använd det här alternativet om du inte vill att alla lager ska exporteras. Stäng av synligheten för lager som du inte vill exportera.
5. Välj ett filformat på menyn Filtyp. Ange alternativ.
6. Markera alternativet Inkludera ICC-profil om du vill att arbetsfärgrymdprofilen ska bäddas in i den exporterade filen. Det är viktigt för färghanterade arbetsflöden.

7. Klicka på Kör.

Testa Photoshop-bilder för mobila enheter med Adobe Device Central (CS5)

Högst upp

Med Device Central kan Photoshop-användare förhandsvisa hur Photoshop-filer kommer att se ut på olika mobila enheter.

Kreativa personer kan skapa Photoshop-filer speciellt för mobila enheter och enkelt testa filerna. Användare kan skapa ett dokument i Photoshop baserat på en målenhet.

En gränssnittsdesigner kan till exempel använda Photoshop för att skapa modeller. Designern kan testa modellerna på olika telefoner, göra nödvändiga ändringar och skicka de förbättrade modellerna vidare till utvecklarna.

Skapa mobilt innehåll med Adobe Device Central och Photoshop (CS5)

Högst upp

1. Starta Photoshop.
2. Välj Arkiv > Nytt.
3. Klicka på Device Central när du vill stänga dialogrutan i Photoshop och öppna Device Central.
4. Välj en innehållstyp.

   Listan Onlinebibliotek till vänster uppdateras och visar de enheter som stödjer den valda innehållstypen.
5. Välj en eller flera målenheter i listan Onlinebibliotek och dra dem till listan Lokalt bibliotek. Välj sedan en målenhet i listan Lokalt bibliotek.

   I Device Central finns en lista över föreslagna dokumentstorlekar baserade på den enhet eller de enheter du valde (om enheterna har olika visningsstorlekar). Beroende på vilken design eller vilket innehåll du håller på att utveckla kan du skapa ett separat mobilt dokument för varje visningsstorlek eller försöka hitta en storlek som passar för alla enheter. Om du väljer det andra sättet bör du använda den minsta eller den största av de föreslagna dokumentstorlekarna som gemensam nämnare. Du kan till och med ange en egen storlek längst ned på fliken.
6. Klicka på Skapa.

   En tom PSD-fil med den angivna storleken öppnas i Photoshop. Den nya filen har följande parametrar som standard:

   - Färgläge: RGB/8 bitar
   - Upplösning: 72 ppi
   - Färgprofil: SRGB IEC61966-2.1
7. Fyll den tomma PSD-filen med innehåll i Photoshop.
8. Välj Arkiv > Spara för webben och enheter när du är klar.
9. Markera önskat format och ändra andra exportinställningar så som du vill ha dem i dialogrutan Spara för webben och enheter.
10. Klicka på Device Central.

    En tillfällig fil med angivna exportinställningar visas på fliken Device Central-emulator. Om du vill fortsätta att testa dubbelklickar du på namnet på en annan enhet i listan Enhetsuppsättningar eller Lokalt bibliotek.
11. Om du vill göra ändringar i filen när du har förhandsvisat den i Device Central går du tillbaka till Photoshop.
12. I dialogrutan Spara för webben och enheter kan du göra ändringar som att välja ett annat format eller exportkvalitet.
13. Om du vill testa filen igen med de nya exportinställningarna klickar du på knappen Device Central.
14. Klicka på Spara i dialogrutan Spara för webben och enheter i Photoshop när du är nöjd med resultatet.
    Obs! *Du öppnar Device Central från Photoshop (i stället för att skapa och testa en fil) genom att välja Arkiv > Device Central.*

Fler hjälpavsnitt

Spara en Camera Raw-bild i ett annat format

Om Adobe Device Central

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Filformat

Välja filformat
Om filkomprimering
Maximera kompatibiliteten för PSD- och PSB-filer
Photoshop-format (PSD)
Photoshop 2.0-format
Photoshop DCS 1.0- och 2.0-format
Photoshop-EPS-format
Photoshop Raw, format
Formatet Digital Negative (DNG)
BMP-format
Cineon-format
DICOM-format
GIF
IFF
JPEG-format
Stort filformat (PSB)
OpenEXR-format
PCX
PDF
PICT-fil
PICT-resurs
Pixar-format
PNG-format
Portable Bit Map-format
Radiance-format
Scitex CT
Targa
TIFF
WBMP-format

Obs! *Om ett filformat saknas i dialogrutan eller på undermenyn måste du eventuellt installera ett plugin-program för det formatet.*

Välja filformat

Högst upp

Bildformat skiljer sig på olika sätt – exempelvis beträffande hur bildinformationen återges (som pixlar eller vektorer), vilken komprimeringsteknik som används och vilka Photoshop-funktioner som stöds. Spara en kopia av bilden i Photoshop-format (PSD) för att behålla alla Photoshop-funktioner (såsom lager, effekter och masker).

Precis som många andra filformat saknar PSD stöd för filer som är större än 2 GB. Spara bilder som är större än 2 GB i Stort filformat (PSB), Photoshop Raw (endast bilder som är sammanlagda till ett lager), TIFF (upp till 4 GB) eller DICOM-format.

Bitdjupet för bilder är som standard 8 bitar per kanal. Följande format kan ge större dynamiskt omfång med 16- eller 32-bitarsbilder:

Format för 16-bitarsbilder (kräver Spara som kommando)
Photoshop, Large Document Format (PSB), Cineon, DICOM, IFF, JPEG, JPEG 2000, Photoshop PDF, Photoshop Raw, PNG, Portable Bit Map samt TIFF.

Obs! *Kommandot Spara för webben och enheter konverterar automatiskt 16-bitarsbilder till 8-bitarsbilder.*

Format för 32-bitarsbilder (kräver Spara som kommando)
Photoshop, Stort filformat (PSB), OpenEXR, Bitmappsläge, Strålning och TIFF.

Om filkomprimering

Högst upp

Många filformat komprimeras för att minska filstorleken på bitmappbilder. Med icke förstörande tekniker komprimeras filen utan att detaljskärpa eller färginformation förloras. Med förstörande tekniker minskas detaljskärpan. Följande är vanligt förekommande komprimeringstekniker:

RLE (Run Length Encoding) Icke förstörande komprimering, stöds av vissa vanliga Windows-filformat.
LZW (Lemple-Zif-Welch) Icke förstörande komprimering, stöds av filformaten TIFF, PDF, GIF och PostScript. Mest effektivt för bilder som

innehåller stora områden med samma färg.

JPEG (Joint Photographic Experts Group) Förstörandekomprimering, stöds av filformaten JPEG, TIFF, PDF och PostScript. Rekommenderas för kontinuerlig färgövergång i bilder, t.ex. fotografier. JPEG använder förstörandekomprimering. Om du vill ange bildkvalitet väljer du ett alternativ på Kvalitet-menyn, drar skjutreglaget Kvalitet eller anger ett värde mellan 0 och 12 i textrutan Kvalitet. Välj komprimering för bästa kvalitet så får du bäst resultat vid utskrift. JPEG-filer kan bara skrivas ut på PostScript-skrivare med nivå 2 (eller senare) och kan inte separeras i olika plåtar.

CCITT En uppsättning icke förstörande komprimeringstekniker för svartvita bilder som stöds av filformaten PDF och PostScript. (CCITT är en förkortning av den franska stavningen av International Telegraph and Telekeyed Consultive Committee.)

ZIP Icke förstörande komprimering, stöds av filformaten PDF och TIFF. I likhet med LZW, är ZIP-komprimering mest effektiv för bilder som innehåller stora områden med samma färg.

Högst upp

Maximera kompatibiliteten för PSD- och PSB-filer

Om du arbetar med PSD- och PSB-filer i äldre versioner av Photoshop, eller i program som inte stöder lager, kan du lägga till en sammanlagd version av bilden (d.v.s. en bild utan lager) i den sparade filen.

Obs! *Om du sparar en bild i en tidigare version av Photoshop så går alla funktioner som inte stöds i den versionen förlorade.*

1. Välj Redigera > Inställningar > Filhantering (Windows) eller Photoshop > Inställningar > Filhantering (Mac OS).
2. Välj något av följande i menyn Maximera kompabiliteten för PSD- och PSB-filer:
   Alltid Då sparas en sammansatt bild (ett lager) med lagren i dokumentet.

   Fråga Frågar om kompabiliteten ska maximeras när du sparar.

   Aldrig Sparar endast bilder med lager.

   Om du väljer Fråga eller Aldrig minskar filstorleken avsevärt.

Högst upp

Photoshop-format (PSD)

Photoshop-format (PSD) är standardfilformatet och det enda format, förutom PSB (stort dokumentformat), som stöder alla Photoshop-funktioner. Adobes produkter är väl integrerade och därför kan andra Adobe-program, t.ex. Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Premiere, Adobe After Effects och Adobe GoLive, importera PSD-filer direkt och bevara många Photoshop-funktioner. Mer information finns i hjälpen om respektive Adobe-program.

När du sparar en PSD-fil kan du ange en inställning som maximerar filkompatibiliteten. Då sparas en sammansatt version av en bild med lager i filen, och den kan läsas av andra program, inklusive tidigare versioner av Photoshop. Även utseendet för ett dokument upprätthålls, utifall framtida versioner av Photoshop ändrar hur vissa funktioner beter sig. Om du inkluderar det sammansatta går det också mycket snabbare att läsa in bilden och använda andra program än Photoshop, och det kan ibland krävas för att bilden ska bli läsbar i andra program.

Bilder med 16 bitar per kanal och High Dynamic Range-bilder med 32 bitar per kanal kan sparas som PSD-filer.

Högst upp

Photoshop 2.0-format

(Mac OS) Du kan använda det här formatet om du vill öppna en bild i Photoshop 2.0 eller exportera en bild till ett program som bara stöder Photoshop 2.0-filer. Om du sparar i Photoshop 2.0-format läggs bilden samman och lagerinformationen går förlorad.

Högst upp

Photoshop DCS 1.0- och 2.0-format

Med DCS-formatet (Desktop Color Separations), en version av det vanliga EPS-formatet, kan du spara färgseparationer av CMYK-filer. Med DCS 2.0-formatet kan du exportera bilder som innehåller dekorkanaler. Om du vill skriva ut DCS-filer måste du ha en PostScript-skrivare.

Högst upp

Photoshop-EPS-format

EPS (Encapsulated PostScript) kan representera både vektor- och punktinformation och stöds av så gott som alla grafik-, illustrations- och sidlayoutprogram. EPS-formatet används för överföring av PostScript-bilder mellan program. När du öppnar en EPS-fil som innehåller vektorgrafik, rastreras bilden och vektorgrafiken konverteras till pixlar.

EPS-formatet stöder färglägena Lab, CMYK, RGB, Indexerad färg, Duplex, Gråskala och Bitmapp men inte alfakanaler. EPS stöder inte urklippsbanor. Med DCS-formatet (Desktop Color Separations), en version av det vanliga EPS-formatet, kan du spara färgseparationer av CMYK-filer. Med DCS 2.0-formatet kan du exportera bilder som innehåller dekorkanaler. Om du vill skriva ut EPS-filer måste du ha en PostScript-skrivare.

I Photoshop används formaten EPS TIFF och EPS PICT för att öppna bilder som sparats i filformat som skapar förhandsvisningar men stöds inte av Photoshop (till exempel QuarkXPress®). Du kan redigera och använda en öppnad förhandsvisning precis på samma sätt som andra filer med låg upplösning. Den här funktionen kan bara användas i Mac OS.

Obs! *EPS TIFF-format och EPS PICT-format används mer i tidigare versioner av Photoshop. Den aktuella versionen av Photoshop inkluderar rasterfunktioner för öppning av filer som innehåller vektordata.*

Photoshop Raw, format

Högst upp

Raw-formatet är ett flexibelt filformat för överföring av bilder mellan program och datorplattformar. Formatet stöder CMYK-, RGB- och gråskalebilder med alfakanaler samt flerkanals- och Lab-bilder utan alfakanaler. Dokument som sparats i Photoshop Raw-format kan ha alla pixelstorlekar och filstorlekar, men kan inte innehålla lager.

Raw-formatet består av en byteström som beskriver bildens färginformation. Varje pixel beskrivs i binärt format där 0 betecknar svart och 255 vitt (för bilder med 16-bitars kanaler är värdet för vitt 65535). Photoshop tilldelar det antal kanaler som behövs för att beskriva bilden plus eventuella ytterligare kanaler i bilden. Du kan ange filtillägget (Windows), filtypen (Mac OS), filens skapare (Mac OS) samt rubrikinformation.

I Mac OS är filtypen vanligen ett fyra teckens ID-värde som identifierar filen. Värdet TEXT identifierar till exempel filen som en ASCII-textfil. Värdet för filskapare är vanligen också ett ID-värde på fyra tecken. De flesta Mac OS-program har ett unikt skapar-ID som registreras hos Apple Computer Developer Services group.

Rubrikparametern anger hur många byte med information som visas i filen innan den verkliga bildinformationen börjar. Värdet fastställer antalet nollor som infogas i början av filen som platshållare. Som standard används ingen rubrik (huvudstorlek = 0). Du kan ange en rubrik när du öppnar filen i Raw-format. Du kan också spara filen utan filhuvud och sedan använda ett filredigeringsprogram, till exempel HEdit (Windows) eller Norton Utilities® (Mac OS), för att ersätta nollorna med rubrikinformation.

Du kan spara bilden i ett varvat eller ovarvat format. Om du sparar bilden i ett varvat format lagras färgvärdena (t.ex. röd, grön och blå) sekventiellt. Ditt val beror på vilka krav som gäller för det program som filen ska öppnas i.

Obs! *En Photoshop Raw-bild har inte samma filformat som en kameraoriginalfil från en digitalkamera. En kameraoriginalfil är ett eget kameraspecifikt format som egentligen är ett ”digitalt negativ” utan filtrering, vitbalansjustering eller annan kamerabearbetning.*

Formatet Digital Negative (DNG)

Högst upp

Digital Negative (DNG) är ett filformat som innehåller kameraoriginaldata från en digitalkamera och metadata som definierar vad dessa data betyder. DNG, Adobes allmänt tillgängliga arkivformat för kameraoriginalfiler, är framtaget för att ge kompatibilitet och minska den nuvarande mängden filformat för kameraoriginalfiler. Plugin-programmet Camera Raw kan spara kameraoriginaldata i DNG-format. Mer information om filformatet Digital Negative (DNG) finns på www.adobe.com/se. Sök efter Digital Negative. Där finns mycket information och en länk till ett användarforum.

BMP-format

Högst upp

BMP är ett standardformat för bilder i Windows- och DOS-datorer. BMP-formatet stöder färglägena RGB, Indexerad färg, Gråskala och Bitmapp. Du kan ange antingen Windows- eller OS/2®-format och ett bitdjup på 8 bitar/kanal. För 4-bitars och 8-bitars bilder i Windows-formatet kan du även ange RLE-komprimering.

BMP-bilder skrivs normalt nedifrån och upp men du kan markera alternativet Vänd radordning och skriva dem uppifrån och ned. Du kan också välja en alternativ kodningsmetod genom att klicka på Avancerade lägen. (Vänd radordning och Avancerade lägen är mest relevanta för spelprogrammerare och andra som använder DirectX®.)

Cineon-format

Högst upp

Cineon har utvecklats av Kodak och är ett digitalt format med 10 bitar per kanal som är lämpligt för elektronisk komposition, bearbetning och förbättring. Med Cineon-formatet kan du överföra bilder till film utan att bildkvaliteten blir sämre. Formatet används i digitalfilmsystemet Cineon, som överför bilder som har sitt ursprung på film till Cineon-format och tillbaka till film.

DICOM-format

Högst upp

Formatet DICOM (Digital Imaging and Communications in Medicine) används ofta för överföring och lagring av medicinska bilder från till exempel ultraljud och andra undersökningar. DICOM-filer innehåller både bildinformation och filhuvuden med information om patienten och den medicinska bilden. Du kan öppna, redigera och spara DICOM-filer i Photoshop Extended.

GIF

Högst upp

Formatet GIF (Graphics Interchange Format) används ofta för visning av indexerade färgbilder i HTML-dokument på webben och andra onlinetjänster. GIF är ett LZW-komprimerat format som används för att minimera filstorleken och tiden för elektronisk överföring. GIF-formatet behåller genomskinlighet i indexerade färgbilder men stöder däremot inte alfakanaler.

IFF

Högst upp

IFF (Interchange File Format) är ett allmänt datalagringsformat som kan associera och lagra många typer av data. IFF är flyttbart och har tillägg

som stöder stillbilder, ljud, musik, video och texter. I IFF-formatet ingår Maya IFF och IFF (tidigare Amiga IFF).

JPEG-format

Högst upp

Formatet JPEG (Joint Photographic Experts Group) används ofta för visning av fotografier och andra bilder med kontinuerliga övergångar i HTML-dokument på webben och andra onlinetjänster. JPEG-formatet stöder färglägena CMYK, RGB och gråskala, men stöder inte genomskinlighet. Till skillnad från GIF-format, behåller JPEG färginformationen i en RGB-bild men filstorleken komprimeras genom selektivt förkastade data.

JPEG-bilder dekomprimeras automatiskt när de öppnas. En högre komprimeringsnivå resulterar i sämre bildkvalitet och vise versa. Om du väljer kvaliteten Maximal är det oftast svårt att skilja mellan den komprimerade bilden och originalet.

Stort filformat (PSB)

Högst upp

Det stora filformatet (PSB) stöder dokument som är upp till 300 000 pixlar i alla dimensioner. Alla Photoshop-funktioner stöds, till exempel lager, effekter och filter. (En del plugin-filer är inte tillgängliga för dokument med större bredd eller höjd än 30 000 pixlar.)

Du kan spara HDR-bilder (High Dynamic Range) med 32 bitar per kanal som PSB-filer. Om du sparar ett dokument i PSB-format kan det bara öppnas i Photoshop CS eller senare. Andra program och tidigare versioner av Photoshop kan inte öppna dokument som sparats i PSB-format.

Obs! *De flesta andra program och äldre versioner av Photoshop stöder inte dokument som är större än 2 GB.*

OpenEXR-format

Högst upp

OpenEXR (EXR) är ett filformat som används i för visuella effekter i HDR-bilder. Filmformatet har stor färgföljsamhet och ett dynamiskt område som lämpar sig för användning i filmproduktion. OpenEXR har tagits fram av Industrial Light and Magic och stöder flera metoder för icke-förstörande och förstörande komprimering. En OpenEXR-fil stöder genomskinlighet och fungerar bara med 32 bitar/kanal-bilder. Filformatet lagrar värdena som flyttal med 16 bitar/kanal.

PCX

Högst upp

Formatet PCX används ofta av IBM PC-kompatibla datorer. De flesta PC-program stöder version 5 av PCX-formatet. En VGA-färgpalett används som standard med version 3-filer som inte stöder egna färgpaletter.

PCX-formatet stöder färglägena Bitmapp, Gråskala, Indexerad färg och RGB, men inte alfakanaler. PCX stöder komprimeringsmetoden RLE. Bilder kan ha bitdjupen 1, 4, 8 eller 24.

PDF

Högst upp

PDF (Portable Document Format) är ett flexibelt filformat som kan användas på flera plattformar och med flera program. Baserat på PostScript-bildmodellen kan PDF-filer exakt visa och behålla teckensnitt, sidlayouter och annan vektor- och bitmappgrafik. Dessutom kan PDF-filer innehålla sök- och navigeringsfunktioner, t.ex. länkar. PDF stöder bilder med 16 bitar per kanal. I Adobe Acrobat finns även ett Touch Up-verktyg för att du inte ska behöva göra så mycket redigeringar av bilder i en PDF. Mer information om hur du arbetar med bilder i PDF-filer finns i hjälpen för Acrobat.

Obs! *Touch Up-verktyget används oftast för redigeringar av bilder och objekt i sista minuten. Det är bäst att redigera en bild i Photoshop innan du sparar den som en PDF.*

Två olika typer av PDF-filer kan redigeras i Photoshop:

Photoshop PDF-filer Filer som har skapats med alternativet Bevara Photoshops redigeringsfunktioner markerat i dialogrutan Spara Adobe PDF. Photoshop PDF-filer kan bara innehålla en enda bild.

Formatet Photoshop PDF kan hantera alla färglägen (förutom flerkanalsläge) och funktioner som kan hanteras i det vanliga Photoshop-formatet. Photoshop PDF-filer kan också hantera JPEG- och ZIP-komprimering, utom för bilder i bitmappsläge, då CCITT Group 4-komprimering används.

Standard-PDF-filer Filer som har skapats med alternativet *Bevara Photoshops redigeringsfunktioner* avmarkerat i dialogrutan Spara Adobe PDF, eller i andra program såsom Adobe Acrobat eller Illustrator. Standard-PDF-filer kan bestå av flera sidor och bilder.

När du öppnar en standard-PDF-fil rastreras vektorerna och texten samtidigt som pixelinnehållet bibehålls.

PICT-fil

Högst upp

PICT-formatet används ofta i grafik- och layoutprogram i Mac OS som ett mellanformat för överföring av bilder mellan program. PICT-formatet stöder RGB-bilder med en enda alfakanal samt bilder i lägena Indexerad färg, Gråskala och Bitmapp utan alfakanaler.

Det går att öppna rasterbilder i PICT-format i Photoshop, men det går inte att öppna PICT-filer skapade i QuickDraw eller spara i PICT-format.

PICT-resurs

Högst upp

(Mac OS) En PICT-resurs är en PICT-fil som också har ett namn och ett resurs-ID-nummer. PICT-resursen stöder RGB-bilder med en enda alfakanal samt bilder i lägena Indexerad färg, Gråskala och Bitmapp utan alfakanaler.

Du kan använda kommandot Importera eller Öppna om du vill öppna en PICT-resurs. Det går däremot inte att spara i det formatet i Photoshop.

Högst upp

Pixar-format

Pixar-formatet är särskilt utformat för avancerade grafikprogram, till exempel de som används för att återge tredimensionella bilder och animering. Pixar-formatet stöder RGB- och gråskalebilder med en enda alfakanal.

Högst upp

PNG-format

PNG är utvecklat som ett patentfritt alternativ till GIF, och används till icke förstörande komprimering och för visning av bilder på webben. Till skillnad från GIF, stöder PNG 24-bitars bilder och producerar bakgrundsgenomskinlighet utan taggiga kanter. Däremot stöder inte vissa webbläsare PNG-bilder. PNG-formatet stöder bilder i lägena RGB, Indexerad färg, Gråskala och Bitmapp utan alfakanaler. PNG behåller genomskinlighet i gråskale- och RGB-bilder.

Högst upp

Portable Bit Map-format

Filformatet PBM (Portable Bit Map), även kallat Portable Bitmap Library eller Portable Binary Map, stöder enfärgade bitmappsbilder (1 bit per pixel). Formatet kan användas för icke-förstörande dataöverföring eftersom många program stöder det. Du kan till och med redigera och skapa sådan filer i en enkel textredigerare.

Formatet Portable Bit Map fungerar som det gemensamma språket för en stor familj med filter för bitmappskonvertering, till exempel Portable FloatMap (PFM), Portable Graymap (PGM), Portable Pixmap (PPM) och Portable Anymap (PNM). PBM-filformatet lagrar enfärgade bitmappsbilder, PGM lagrar även gråskalebitmappar och PPM dessutom lagra färgbitmappar. PNM är inget bildformat, men PNM-fil kan innehålla PBM-, PGM- eller PPM-filer. PFM är en flytpunktsbildformat som kan användas för HDR-filer med 32 bitar per kanal.

Högst upp

Radiance-format

Radiance (HDR) är ett filformat med 32 bitar per kanal som används för HDR-bilder (High Dynamic Range). Det här formatet togs ursprungligen fram för Radiance-systemet, ett professionellt verktyg för att visualisera ljus i virtuella miljöer. Filformatet lagrar mängden ljus per pixel i stället för enbart färgerna som ska visas på skärmen. Luminiscensnivåerna i Radiance-formatet är mycket högre än de 256 nivåer som finns i filformat med 8 bitar per kanal. Radiance-filer (HDR) används ofta i 3D-modellering.

Högst upp

Scitex CT

Scitex CT-format (Continuous Tone) används för avancerad bildbehandling på Scitex-datorer. Kontakta Creo och be om verktyg för att överföra filer som sparats i Scitex CT-format till en Scitex-dator. Scitex CT-formatet stöder CMYK-, RGB- och gråskalebilder men inte alfakanaler.

CMYK-bilder som sparats i Scitex CT-format har ofta extremt stora filstorlekar. Filerna genereras för inmatning via en Scitex-skanner. Bilder som sparats i Scitex CT-format skrivs ut på film med en Scitex-rastreringsenhet som skapar separationer med ett patenterat halvtonssystem från Scitex. Systemet producerar väldigt få moirémönster och efterfrågas ofta vid professionellt färgarbete, till exempel annonser i tidskrifter.

Högst upp

Targa

Targa-formatet (TGA) är utformat för system med bildskärmskortet Truevision, och stöds vanligtvis av MS-DOS-färgprogram. Targa-formatet stöder 16-bitars RGB-bilder (5 bitar x 3 färgkanaler, plus en oanvänd bit). 24<:>bitars RGB-bilder (8 bitar x 3 färgkanaler) och 32-bitars RGB-bilder (8 bitar x 3 färgkanaler plus en enda 8<:>bitars alfakanal). Targa-formatet stöder färglägena Indexerad färg och Gråskala utan alfakanaler. När du sparar en RGB-bild i det här formatet kan du välja ett pixeldjup och markera RLE-kodning för att komprimera bilden.

Högst upp

TIFF

TIFF och TIF (Tagged Image File Format) används för utbyte av filer mellan program och datorplattformar. TIFF är ett flexibelt bitmappformat som kan hanteras av nästan alla rit-, bildredigerings- och layoutprogram. Dessutom kan praktiskt taget alla bildläsare generera TIFF-bilder. TIFF-dokument har en maximal filstorlek på 4 GB. Photoshop CS och senare stöder stora dokument som sparats i TIFF-format. De flesta andra program och äldre versioner av Photoshop stöder inte dokument som är större än 2 GB.

TIFF-format stöder CMYK-, RGB-, Lab-, indexerade färg- och gråskalebilder med alfakanaler och bitmappsbilder utan alfakanaler. Photoshop kan spara lager i en TIFF-fil. Om du öppnar filen i ett annat program syns bara den sammanlagda bilden. I Photoshop kan även anteckningar, genomskinlighet och pyramiddata med flera upplösningar sparas i TIFF-format.

I Photoshop har TIFF-bilder ett bitdjup på 8, 16 eller 32 bitar per kanal. Du kan spara HDR-bilder (High Dynamic Range) med 32 bitar per kanal

som TIFF-filer.

Högst upp

WBMP-format

Formatet WBMP är standardformatet för optimering av bilder för mobila enheter, t.ex. mobiltelefoner. WBMP stöder 1-bitsfärg, vilket innebär att WBMP-bilder bara innehåller svarta och vita pixlar.

Fler hjälpavsnitt

Spara en Camera Raw-bild i ett annat format

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Copyrightskyddat av Digimarc

Läsa en Digimarc-vattenstämpel
Lägga till digital copyrightinformation
Innan du lägger till en digital vattenstämpel
Infoga en vattenstämpel
Använda inställningen Hållbarhet för vattenstämpel
Kontrollera signalstyrkemätaren

Obs! *Digimarcs plugin-program kräver ett 32-bitars operativsystem. De stöds inte i 64-bitarsversionerna av Windows eller Mac OS.*

Läsa en Digimarc-vattenstämpel

Högst upp

1. Välj Filter > Digimarc > Läs vattenstämpel. Om det finns en vattenstämpel visas en dialogruta med Digimarc-id, skaparinformation och bildattribut.
2. Klicka på OK eller, om du vill ha mer information, på Web Lookup. Webbplatsen för Digimarc visas i webbläsaren. Här visas kontaktinformation för det angivna skapar-ID:t..

Lägga till digital copyrightinformation

Högst upp

Du kan lägga till copyrightinformation till Photoshop-bilder och meddela användare att en bild är copyright-skyddad via en digital vattenstämpel som använder Digimarc ImageBridge-teknik. Vattenmärket består av en digital kod som lagts till som brus i bilden och därför är osynlig för det mänskliga ögat. Digimarc-vattenstämpeln behålls i både digital form och utskriftsform, tas inte bort vid vanlig redigering och konvertering mellan filformat.

Om du tar med en digital vattenstämpel i en bild kan användarna få tillgång till information om bildens skapare. Funktionen är speciellt värdefull för bildskapare som licensierar arbetet till andra. Om du kopierar en bild med en infogad vattenstämpel kopieras vattenstämpel och all information kopplad till den.

Mer utförlig information om hur du infogar digitala vattenstämplar finns på Digimarcs webbplats www.digimarc.com.

Innan du lägger till en digital vattenstämpel

Högst upp

Tänk på det här när du infogar en digital vattenstämpel i bilden.

Färgvariation Bilden måste innehålla en viss grad av variation eller slumpmässighet i färgerna om den digitala vattenstämpeln ska infogas effektivt utan att synas. Bilden får inte bestå av huvudsakligen en enda färg.

Pixelstorlek Digimarc-tekniken kräver minimalt antal pixlar för att fungera. Digimarc rekommenderar följande minimipixeldimensioner om en bild ska märkas med en vattenstämpel:

- 100 x 100 pixlar om bilden inte ska ändras eller komprimeras innan den används.
- 256 x 256 pixlar om bilden ska beskäras, roteras, komprimeras eller på annat sätt ändras efter att den märkts med en vattenstämpel.
- 750 x 750 pixlar om du förväntar att bilden ska skrivas ut med minst 300 dpi.

  Det finns ingen övre gräns för pixeldimensioner för vattenstämplar.

Filkomprimering I allmänhet överlever en Digimarc-vattenstämpel komprimeringsmetoder som JPEG, även om det är bäst att acceptera en större filstorlek (en JPEG-komprimeringsinställning om 4 eller högre fungerar bäst). Dessutom ger en högre inställning av Hållbarhet för vattenstämpel bättre möjlighet att vattenstämpeln överlever komprimeringen.

Arbetsflöde Digital vattenmärkning är det sista moment du utför, förutom att komprimera filen.

Använd följande rekommenderade arbetsflöde:

- Gör alla nödvändiga ändringar i bilden tills du är nöjd med den (detta inkluderar storleksändringar och färgkorrigering).
- Infoga den digitala vattenstämpeln.
- Komprimerar bilden, om det behövs, genom att spara den i JPEG- eller GIF-format.
- Om bilden ska skrivas ut utför du färgseparationen.
- Läs vattenstämpeln och använd signalstyrkemätaren till att kontrollera att bilden innehåller en vattenstämpel med tillräcklig styrka för dina ändamål.

- Publicera bilden med den digitala vattenstämpeln.

Infoga en vattenstämpel

Högst upp

Om du vill infoga en vattenstämpel måste du först registrera dig hos Digimarc Corporation som har en databas med artister, designers och fotografer samt deras kontaktinformation. Därefter tilldelas du ett unikt Digimarc-ID. Sedan kan du bädda in detta Digimarc-ID i dina bilder, tillsammans med information om till exempel copyright-år eller ett ID för begränsad användning.

1. Öppna den bild som du vill märka med en vattenstämpel. Du kan bara infoga en digital vattenstämpel per bild. Filtret Infoga vattenstämpel fungerar inte på en bild som redan tidigare försetts med en vattenstämpel.

   Om du arbetar med en bild som innehåller lager bör du slå samman bilden innan du märker den, i annat fall påverkas bara det aktiva lagret.

   Obs! *Du kan lägga till en digital vattenstämpel i en bild med indexerade färger genom att först konvertera bilden till RGB-läge, infoga vattenstämpeln och sedan konvertera tillbaka bilden till indexerade färger. Däremot kan resultatet bli inkonsekvent. Om du vill kontrollera att vattenstämpeln har infogats använder du filtret Läs vattenstämpel.*
2. Välj Filter > Digimarc > Infoga vattenstämpel.
3. Om du använder filtret för första gången klickar du på knappen Namnge. Hämta ett Digimarc-id genom att klicka på Info för att starta webbläsaren och besöka Digimarc-webbsidan på www.digimarc.com. Ange din PIN-kod och ditt ID-nummer i textrutan för Digimarc-ID och klicka sedan på OK.

   När du har angett ett Digimarc-ID ändras knappen för anpassa till en ändringsknapp vilket betyder att du kan ange ett nytt Digimarc-ID.
4. Ange copyright-år, verifierings-ID eller bild-ID för bilden.
5. Välj något av följande bildattribut:
   Begränsad användning Begränsar bildens användning.

   Kopiera inte Ange att bilden inte får kopieras.

   Endast för vuxna Anger att bildens innehåll är lämpligt endast för vuxna. (I Photoshop begränsas inte åtkomsten till bilder för endast vuxna genom det här alternativet. Däremot kan framtida versioner av andra program komma att göra det.)
6. Vid Hållbarhet för vattenstämpel drar du skjutreglaget eller anger ett värde, som beskrivs i nästa avsnitt.
7. Markera Verifiera om du vill kontrollera vattenstämpelns varaktighet när den infogats.
8. Klicka på OK.

Använda inställningen Hållbarhet för vattenstämpel

Högst upp

Standardinställningen för Hållbarhet för vattenstämpel är utformad att skapa en balans mellan vattenstämpelns varaktighet och synlighet i de flesta bilder. Du kan justera inställningen till att passa den aktuella bilden. Lägre värden gör stämpeln mindre synlig men också mindre hållbar, och stämpeln kan skadas om du använder filter eller utför redigeringsåtgärder på bilden, till exempel utskrifter och inläsningar. Om du anger högre värden är stämpeln mer hållbar men brus kan synas på bilden.

Inställningen bör anpassas till bildens avsedda användning och de mål du ställt upp för vattenstämpeln. Du kan exempelvis använda en högre hållbarhet för vattenstämpel för JPEG-bilder som ska publiceras på en webbplats. Den högre varaktigheten hjälper dig att kontrollera att vattenstämpeln blir varaktig. Den högre synligheten är ofta inget problem med medelupplösta JPEG-bilder. Digimarc rekommenderar att du testar olika inställningar när du skapar vattenstämplar för att avgöra vilken inställning som fungerar bäst för de flesta av dina bilder.

Kontrollera signalstyrkemätaren

Högst upp

Med hjälp av signalstyrkemätaren kan du se om en vattenstämpel är tillräckligt varaktig för att överleva bildens avsedda användning.

✤ Välj Filter > Digimarc > Läs vattenstämpel. Signalstyrkemätaren visas nederst i dialogrutan. Du kan också visa mätaren automatiskt genom att markera Verifiera när du infogar vattenstämpeln.
Signalstyrkemätaren är bara tillgänglig för bilder som innehåller digitala vattenstämplar som du själv infogat.

Digimarc rekommenderar att du kontrollerar signalstyrkemätaren innan du publicerar dina bilder. Om du till exempel ofta komprimerar bilder med vattenstämplar för användning på en webbplats, bör du kontrollera mätaren innan du använder bilderna. Med signalstyrkemätaren kan du också utvärdera effektiviteten för olika inställningar av hållbarhet för vattenstämpel som du experimenterar med.

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Skriva ut

Skriv ut 3D-objekt | Photoshop CC
artikel (23 december 2013)
I Photoshop kan du skriva ut vilken kompatibel 3D-modell som helst utan några begränsningar gällande 3D-skrivare. Photoshop har en automatisk funktion som gör 3D-modellen vattentät före utskrift.

Vissa länkar på den här sidan kanske bara innehåller text på engelska.

Skriva ut från Photoshop | CC, CS6

Grundläggande om utskrift
Om skrivbordsutskrift
Skriva ut bilder
Placera och skala bilder
Skriva ut en del av en bild
Skriva ut vektordata

Grundläggande om utskrift

Högst upp

Oavsett om du skriver ut en bild på en vanlig skrivare eller skickar den till en prepress-maskin, är det bra att ha en del grundläggande kunskaper om utskrifter. Det gör jobbet enklare och hjälper dig att få ett snyggt slutresultat där bilden visas som du har tänkt dig.

Typer av utskrifter För många Photoshop-användare betyder skriva ut en fil att de skickar bilden till en bläckstråleskrivare. Photoshop kan skicka din bild till en mängd olika utskriftsenheter så att den kan skrivas ut direkt på papper eller konverteras till en positiv eller negativ bild på film. I det senare fallet kan filmen användas för att skapa en tryckplåt för utskrift i en mekanisk tryckpress.

Typer av bilder För de enklaste bilderna, till exempel teckningar, används endast en färg i en gråton. En mer avancerad bild, till exempel ett fotografi, har varierande färgtoner. Den här typen av bild kallas för en *halvtonsbild*.

Färgseparation Bilder som ska reproduceras kommersiellt och innehålla mer än en färg måste skrivas ut på separata tryckplåtar, en för varje färg. Den här processen som kallas *färgseparation* kräver vanligtvis färgerna cyan, magenta, gult och svart (CMYK). I Photoshop kan du ange hur de olika plåtarna ska genereras.

Detaljkvalitet Detaljerna i en utskriven bild beror på bildupplösningen (pixlar per tum) och skrivarupplösningen (punkter per tum). De flesta laserskrivare har en utskriftsupplösning på 600 dpi, och Post Script-fotosättare har en upplösning på 1 200 dpi eller högre. Bläckstråleskrivare sprutar ut bläcket på papperet och resultatet består egentligen inte av punkter. De flesta bläckstråleskrivare har ändå en ungefärlig upplösning på mellan 300 och 720 dpi.

Om skrivbordsutskrift

Högst upp

Om du inte arbetar på ett tryckeri eller en kopieringsbyrå skriver du förmodligen ut bilder på en vanlig kontorsskrivare, till exempel en bläckstråleskrivare, färgskrivare eller laserskrivare, och inte till en fotosättare. I Photoshop kan du styra hur bilden skrivs ut.

Bildskärmar visar bilder med ljus, medan vanliga skrivare återger bilder med hjälp av tryckfärger, bläck eller pigment. Därför kan en vanlig skrivare inte återge alla färger som visas på en bildskärm. Genom att använda vissa procedurer (t.ex. ett färghanteringssystem) i ditt arbetsflöde, kan du dock få förutsägbara resultat när du skriver ut bilder på en vanlig skrivare. Tänk på det här när du arbetar med en bild som du tänker skriva ut:

- Om bilden är i RGB-läge ska du inte konvertera dokumentet till CMYK-läge om du skriver ut på en vanlig skrivare. Arbeta endast i RGB-läge. Vanligtvis är vanliga skrivare konfigurerade att acceptera RGB-data och att använda interna program för att konvertera till CMYK. Om du skickar CMYK-data konverterar de flesta vanliga skrivare informationen i alla fall, med oförutsägbara resultat.
- Använd kommandot Korrekturfärger om du vill förhandsgranska en bild som den ser ut när den är utskriven på en enhet som du har en profil för.
- Om du vill återge skärmfärger korrekt i utskriften måste du ta med färghantering i arbetsflödet. Arbeta med en bildskärm som är kalibrerad och profilerad. Bäst resultat får du om du skapar en egen profil för din skrivare och det papper du använder. Profilen som medföljer skrivaren kan dock ge ett acceptabelt resultat.

Skriva ut bilder

Högst upp

Photoshop innehåller följande utskriftskommandon i menyn Arkiv:

Skriv ut Dialogrutan för utskrift visas. Där kan du förhandsgranska utskriften och ändra inställningarna. (Anpassade inställningar sparas som ny standard när du klickar på Klar eller Skriv ut.)

Skriv ut en kopia Skriver ut en kopia av en fil utan att visa en dialogruta.

Du kan inkludera utskriftskommandot i åtgärder för maximal effektivitet. (Alla utskriftsinställningar finns i en dialogruta i Photoshop.)

Ange utskriftsalternativ och skriva ut i Photoshop

1. Välj Arkiv > Skriv ut.

2. Välj skrivare, antal kopior och layoutorientering.

3. I förhandsgranskningsområdet ställer du in bildens placering och skala visuellt i förhållande till vald pappersstorlek och orientering. Eller så anger du detaljerade alternativ till höger, för placering och storlek, färghantering, utskriftsmarkeringar osv.

   Mer information finns i Placera och skala bilder och Skriva ut med färghantering från Photoshop.

   Öppna delen Färghantering (Mac OS) och skicka 16-bitarsdata för att få högsta möjliga kvalitet på svagt graderade färgtoner, exempelvis himmelsblått.

4. Gör något av följande:
   - Klicka på Skriv ut om du vill skriva ut bilden.
   - Klicka på Avbryt om du vill stänga dialogrutan utan att spara alternativen.
   - Klicka på Klart om du vill behålla alternativen och stänga dialogrutan.

Högst upp

Placera och skala bilder

Du kan ändra en bilds placering och skala med hjälp av alternativen i dialogrutan Skriv ut. Den skuggade ramen i papperets kant representerar det valda papperets marginaler, det vill säga det utskrivbara området är vitt.

En bilds grundläggande utskriftsstorlek bestäms av inställningarna för dokumentstorlek i dialogrutan Bildstorlek. Om du ändrar skalan på en bild i dialogrutan Skriv ut så ändras bara den utskrivna bildens storlek och upplösning. Om du till exempel ändrar skalan för en bild med en upplösning på 72 bildpunkter per tum till 50 % i dialogrutan Skriv ut, så skrivs bilden ut med 144 bildpunkter per tum. Inställningarna för dokumentstorlek i dialogrutan Bildstorlek ändras emellertid inte. I dialogrutan Skriv ut anger fältet Utskriftsupplösning, under Placering och storlek, utskriftsupplösningen med den aktuella skalinställningen.

Många drivrutiner för skrivare från tredje part har skalningsalternativ i dialogrutan med utskriftsinställningar. Storleksändringen påverkar allt på sidan, inklusive storleken på alla sidmarkeringar, t.ex. skärmärken och bildtexter, medan det procenttal för skalning som anges med kommandot Skriv ut bara påverkar storleken på den utskrivna bilden (inte storleken på sidmarkeringarna).

***Obs!** Du kan undvika felaktig skalning genom att ange skalan i dialogrutan Skriv ut i stället för i dialogrutan Utskriftsformat. Ange inte ett procentvärde för skala i båda dialogrutorna.*

Ändra en bilds placering på pappret

- Välj Arkiv > Skriv ut och öppna inställningarna för placering och storlek till höger. Gör sedan något av följande:
  - Markera kryssrutan Centrera bild om du vill centrera bilden i det utskrivbara området.
  - Avmarkera kryssrutan Centrera bild och ange värden för Överkant och Vänster om du vill placera bilden baserat på numeriska värden.
  - Avmarkera Centrera bild och dra bilden till förhandsgranskningsområdet.

Ändra utskriftsskala för en bild

- Välj Arkiv > Skriv ut och öppna inställningarna för placering och storlek till höger. Gör sedan något av följande:
  - Klicka på Skala för att passa media om du vill anpassa bilden till det utskrivbara området på papperet.
  - Avmarkera Skala för att passa media och ange värden för Skala, Höjd och Bredd om du vill skala om bilden baserat på numeriska värden.
  - Dra markeringsramen runt bilden i förhandsgranskningsområdet tills den får önskad skala.

  ***Obs!** Om du får en varning om att bilden är större än papperets skrivbara yta klickar du på Avbryt. Välj Arkiv > Skriv ut, öppna inställningarna för placering och storlek till höger och välj Skala för att passa media.*

Högst upp

Skriva ut en del av en bild

1. Med den rektangulära markeringsramen markerar du den del av bilden som du skriva ut.
2. Välj Arkiv > Skriv ut och markera Skriv ut markerat område.
3. Justera det markerade området, genom att dra i de trekantiga handtagen runt utskriftsområdet.
4. Klicka på Skriv ut.

Högst upp

Skriva ut vektordata

Om en bild innehåller vektorgrafik, till exempel figurer och text, kan dessa vektordata skickas till en PostScript-skrivare från Photoshop. När du väljer att ta med vektordata skickas en separat bild till skrivaren för varje textlager och varje vektorfigurlager. Dessa ytterligare bilder skrivs ut ovanpå grundbilden och avgränsas av deras vektorkonturer. Därför skrivs kanterna i vektorgrafik ut med skrivarens hela upplösning, även om innehållet i varje lager är begränsat till bildfilens upplösning.

Obs! *En del blandningslägen och lagereffekter kräver rastrerade vektordata.*

1. Välj Arkiv > Skriv ut.
2. I alternativrutan till höger, bläddrar du till alternativet PostScript längst ned och öppnar det.
3. Markera Inkludera vektordata.

Fler hjälpavsnitt

- Bildstorlek och upplösning
- Om skärmkorrektur av färger
- Om färgprofiler

(cc) BY-NC-SR Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Skriva ut med färghantering

Låta Photoshop avgöra vilka färger som skrivs ut
Låta skrivaren avgöra vilka färger som skrivs ut
Skriva ut ett provtryck

För att veta mer om färghantering och arbetsflöden kan du läsa Mer om färghantering.

Låta Photoshop avgöra vilka färger som skrivs ut

Högst upp

Om du har en anpassad färgprofil för en viss kombination av skrivare, tryckfärg och papper kan du få bättre resultat om du låter Photoshop hantera färger i stället för att de hanteras i skrivaren.

1. Välj Arkiv > Skriv ut.
2. Öppna delen Färghantering till höger.
3. Välj Photoshop hanterar färger för Färghantering.
4. För Skrivarprofil väljer du den profil som bäst överensstämmer med utdataenheten och papperstypen. Om det finns profiler som är associerade till den aktuella skrivaren visas de överst i menyn och standardprofilen är markerad.

   Ju mer exakt profilen beskriver utdataenhetens funktion och utskriftsförhållandena (till exempel papperstypen), desto mer exakt kan färghanteringssystemet översätta de numeriska värdena på de faktiska färgerna i ett dokument. (Läs Installera en färgprofil.)
5. (Valfritt) Ange de alternativ du vill ha:

   Återgivningsmetod Anger hur Photoshop konverterar färger till målfärgrymden. (Läs Om att rendera indrag.)

   Svartpunktskompensation Bevarar skuggdetaljer i bilden genom att simulera utdataenhetens hela dynamiska omfång.
6. (Valfritt) Markera något av följande under förhandsgranskningen:

   Matcha utskriftsfärger Använd det här alternativet om du vill visa färgerna i förhandsgranskningsområdet så som de kommer att skrivas ut.

   Tryckbarhetsvarning Aktiverat om Matcha utskriftsfärger har valts. Välj det här alternativet om ej tryckbara färger ska markeras i bilden, enligt den valda skrivarprofilen. Ett färgsystems tryckbarhet är det färgområde som kan visas eller skrivas ut. En färg som går att visa i RGB kanske inte är tryckbar för den aktuella skrivarprofilen.

   Visa pappersvitt Anger att vit färg i förhandsgranskningen ska motsvara papperets färg i den valda skrivarprofilen. Därmed skapas en ”verkligare” förhandsgranskning om du skriver ut på papper som inte är helt vita, t.ex. tidningspapper eller konstpapper, som snarare är beige. Med mindre vitt i papperet sänks bildens kontrast som helhet, eftersom kontraster skapas med helvitt och helsvart. Med papper som inte är helt vitt kan också bildens färgkontrast ändras, så att gula nyanser som skrivs ut på beige papper ser bruna ut.
7. Färghanteringsalternativen för skrivardrivrutinen finns i den andra utskriftsdialogrutan. Den visas automatiskt när du klickar på Skriv ut.
   - Klicka på knappen Utskriftsinställningar om du vill visa alternativen för skrivardrivrutinen (Windows).
   - Använd snabbmenyn från utskriftsdialogrutan om du vill öppna alternativen för skrivardrivrutinen (Mac OS).
8. Stäng av skrivarens färghanteringsalternativ så att skrivarprofilens inställningar inte åsidosätter dina profilinställningar.

   Alla skrivardrivrutiner har olika färghanteringsalternativ. Information om att stänga av färghanteringen finns i skrivardokumentationen.
9. Klicka på Skriv ut.

Låta skrivaren avgöra vilka färger som skrivs ut

Högst upp

Om du inte har någon anpassad profil för skrivaren och papperstypen kan du låta skrivardrivrutinen hantera färgkonverteringen.

1. Välj Arkiv > Skriv ut.
2. Öppna delen Färghantering till höger.

   Obs! *Posten för dokumentprofilen visar den profil som är inbäddad i bilden.*

3. Välj Skrivaren hanterar färger för Färghantering.
4. I Återgivningsmetod anger du hur du vill konvertera färger till målfärgrymden. En sammanfattning av varje alternativ visas i området Beskrivning längs ner.

   De flesta skrivardrivrutiner som inte är PostScript-kompatibla ignorerar det här alternativet och använder perceptuell färgmatchning. (Mer information finns i Om att rendera indrag.)
5. Färghanteringsalternativen för skrivardrivrutinen finns i den andra utskriftsdialogrutan. Den visas automatiskt när du klickar på Skriv ut:
   - Klicka på Utskriftsformat om du vill öppna alternativen för skrivardrivrutinen (Windows).
   - Använd snabbmenyn från utskriftsdialogrutan om du vill öppna alternativen för skrivardrivrutinen (Mac OS).

   Alla skrivardrivrutiner har olika färghanteringsalternativ. Information om att starta färghanteringen finns i skrivardokumentationen.
6. Klicka på Skriv ut.

Högst upp

Skriva ut ett provtryck

Ett *provtryck för skrivare* (kallas ibland *korrekturutskrift* eller *matchande utskrift*) är en utskriven simulering av hur det slutliga tryckningsresultatet kommer att se ut. Ett provtryck för skrivare produceras på en utdataenhet som inte är så dyr som en tryckpress. Vissa bläckstråleskrivare har den upplösning som krävs för att göra billiga utskrifter som kan användas som provtryck för skrivare.

1. Välj Visa > Korrekturinställningar och ange de utdataförhållanden som du vill simulera. Det kan du göra genom att använda en förinställning, eller genom att skapa en anpassad korrekturinställning. Läs Skärmkorrektur för färger.

   Vyn ändras automatiskt beroende på vilket provtryck du väljer. Välj Anpassad för att skapa anpassade korrekturinställningar. Du måste spara dem för att de ska visas i menyn Korrekturinställningar i dialogrutan Skriv ut.
2. När du har valt ett korrektur väljer du Arkiv > Skriv ut.
3. Öppna delen Färghantering till höger.
4. Välj Photoshop hanterar färger för Färghantering.
5. För Skrivarprofil väljer du profilen för din utdataenhet.
6. Välj Hård korrektur i menyn ovanför menyn Korrekturinställningar eller menyn Återgivning.

   Posten för korrekturprofilen nedan ska överensstämma ned dina valda korrekturinställningar.
7. (Valfritt) Ange de alternativ du vill ha.

   Korrekturinställningar Välj anpassade korrektur som finns lokalt på hårddisken.

   Simulera pappersfärg Simulerar hur färger ser ut på den simulerade enhetens papper. Om du använder det här alternativet får du det mest exakta korrekturet, men det är inte tillgängligt för alla profiler.

   Simulera svart tryckfärg Simulerar intensiteten i mörka färger för den simulerade enheten. Om du använder det här alternativet får du det mest exakta korrekturet med mörka färger, men det är inte tillgängligt för alla profiler.
8. Färghanteringsalternativen för skrivardrivrutinen finns i den andra utskriftsdialogrutan. Den visas automatiskt när du klickar på Skriv ut.
   - Klicka på knappen Inställningar om du vill visa alternativen för skrivardrivrutinen (Windows).
   - Använd snabbmenyn från utskriftsdialogrutan om du vill öppna alternativen för skrivardrivrutinen (Mac OS).
9. Stäng av skrivarens färghanteringsalternativ så att skrivarprofilens inställningar inte åsidosätter dina profilinställningar.

   Alla skrivardrivrutiner har olika färghanteringsalternativ. Information om att stänga av färghanteringen finns i skrivardokumentationen.
10. Klicka på Skriv ut.

(cc) BY-NC-SR Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Kontaktkartor och PDF-presentationer

Plugin-programmen för Kontaktkarta II och PDF-presentationer i Photoshop CS6 och Photoshop CC är 64-bitarskompatibla för optimala prestanda i moderna system.

Vissa moment som beskrivs i den här artikeln kräver Adobe Bridge. Adobe Bridge installeras inte som standard tillsammans med Photoshop CC. Du kan hämta Bridge CC genom att logga in på Adobe Creative Cloud och gå till Appar.

Skapa en kontaktkarta

Högst upp

1. Gör något av följande:
   - (Photoshop) Välj Arkiv > Automatisera > Kontaktkarta II.
   - (Bridge) Välj en bildmapp eller vissa bildfiler. I menyn Bridge väljer du Verktyg > Photoshop > Kontaktkarta II. Såvida du inte väljer vissa bilder kommer kontaktkartan att innehålla alla bilder som visas för tillfället i Adobe Bridge. Du kan välja en annan bild när dialogrutan Kontaktkarta II öppnas.
2. I dialogrutan Kontaktkarta II anger du bilderna som ska användas genom att välja ett alternativ från menyn Använd.

   ***Obs!** Om du markerar Bridge så används alla bilder i Bridge om du inte markerar specifika bilder innan du väljer kommandot Kontaktkarta II. Bilder i undermappar tas inte med.*
3. I dokumentområdet anger du mått och färgläge för kontaktkartan. Markera Lägg samman till ett lager om du vill skapa en kontaktkarta med alla bilder och all text i ett enda lager. Avmarkera Lägg samman till ett lager om du vill skapa en kontaktkarta där varje bild finns på ett separat lager och varje text finns på ett separat textlager.
4. I miniatyrbildsområdet anger du layoutalternativ för miniatyrbilderna.
   - I Montera väljer du om miniatyrbilderna ska arrangeras överst först (från vänster till höger och sedan uppifrån och ned) eller nedåt först (uppifrån och ned och sedan vänster till höger).
   - Ange antalet kolumner och rader du vill ha på varje kontaktkarta.
   - Markera Använd automatiskt avstånd om du vill att Photoshop automatiskt ska placera miniatyrbilderna i kontaktkartan. Om du avmarkerar Använd automatiskt avstånd kan du ange det lodräta och vågräta utrymmet runt miniatyrbilderna.
   - Markera Rotera för bästa passform om du vill rotera bilderna, oavsett orientering, så att de passar in på en kontaktkarta.
5. Välj Använd filnamn som bildtext för att namnge miniatyrbilderna efter källbildens filnamn. Använd menyn för att ange teckensnitt och teckenstorlek.
6. Klicka på OK.

Skapa en PDF-presentation

Högst upp

Med kommandot för PDF-presentationen kan du använda en rad bilder för att skapa ett flersidigt dokument eller en bildspelspresentation.

1. Välj Arkiv > Automatisera > PDF-presentation.
2. I dialogrutan för PDF-presentationen klickar du på Bläddra och navigerar till funktionen för att lägga till filer till PDF-presentationen. Välj Lägg till öppna filer för att lägga till filer som redan är öppna i Photoshop.

   ***Obs!**Dra filer uppåt eller nedåt för att byta ordning på dem i presentationen. Om du vill att en fil visas mer än en gång, markerar du filen och klickar på Duplicera.*
3. Ange utdataalternativ och presentationsalternativ. Klicka därefter på Spara.

   ***Obs!** PDF-presentationer sparas som allmänna PDF-filer och inte som Photoshop PDF-filer och rastreras när du öppnar dem på nytt i Photoshop.*

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Skriva ut foton i bildpaketslayout

Placera flera foton i ett bildpaket
Anpassa en bildpaketslayout

Adobe rekommenderar **Har du en självstudie som du vill dela med dig av?**

Flexible picture packages with Smart Objects
Michael Hoffman
Skapa en anpassad paketmall i Photoshop CS5.

Placera flera foton i ett bildpaket

Högst upp

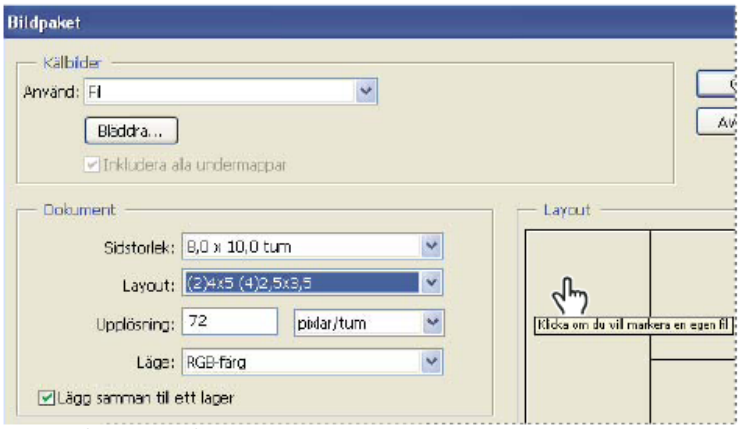
Innan du kan använda bildpaketet som beskrivs nedan måste du först ladda ned det som ett plugin-program för Windows eller för Mac OS. Du kan även skapa bildpaket och anpassade paket i Photoshop Lightroom. Se Välja en utskriftsmall i hjälpen för Lightroom.

Det valbara plugin-programmet Picture Package låter dig placera flera kopior av en bild på sida, som skolfotografiernas porträttfoton. Du kan även placera olika bilder på samma sida. Du kan välja bland en mängd olika storlekar och placeringsalternativ och på så sätt anpassa din layout.

En bildpaketslayout

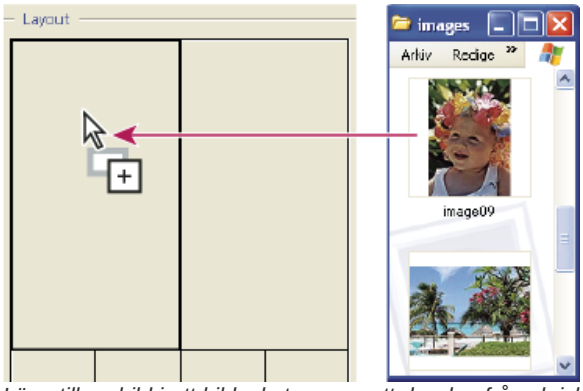
1. Picture Package är ett valbart plugin-program. Ladda ned och installera plugin-program för Windows eller Mac OS.
2. Kör Photoshop i 32-bitarsläge (endast för 64-bitarsversioner av Mac OS)
3. Gör något av följande:
   - (Photoshop) Välj Arkiv > Automatisera > Bildpaket. Om flera bilder är öppna används den bild som ligger överst.
   - (Bridge) Välj Arkiv > Photoshop > Bildpaket. Kommandot Bildpaket använder den första bilden i listan i Bridge om du inte markerade en specifik bild innan du gav kommandot Bildpaket.

   Om du använder enbart bilden längst fram, eller en bild som är vald i Bridge, går du direkt till steg 3.
4. Gör något av följande om du vill lägga till en eller flera bilder i layouten:
   - I källbildsområdet i dialogrutan Bildpaket väljer du antingen fil eller mapp från menyn Använd och klickar på Bläddra (Windows) eller Välj (Mac OS). Om du väljer Mapp kan du markera Inkludera alla undermappar om du vill inkludera bilder inuti en undermapp.
   - Klicka på en platshållare i förhandsvisningen och bläddra om du vill markera en bild.



Klicka på en platshållare i förhandsvisningen av bildpaketet och bläddra sedan och markera en bild.

- Dra en bild från skrivbordet eller en mapp till en platshållare.



Lägg till en bild i ett bildpaket genom att dra den från skrivbordet till en platshållare.

Du kan ändra en bildlayout genom att klicka på en platshållare och bläddra för att markera en bild.

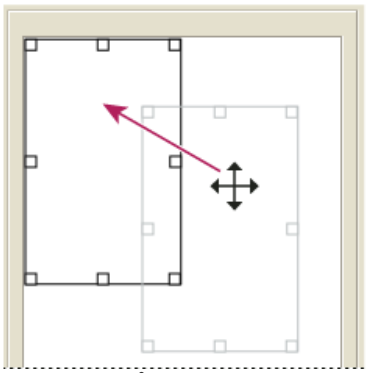
5. I dokumentområdet i dialogrutan Bildpaket markerar du pappersstorlek, layout, upplösning och färgläge. En miniatyrbild av den valda layouten visas på höger sida om dialogrutan.
6. Markera Lägg samman till ett lager om du vill skapa ett bildpaket med alla bilder och all etikettext i ett enda lager. Avmarkera Lägg samman till ett lager om du vill skapa ett bildpaket med separata bild- och textlager (för etiketter). Om du placerar alla bilder och etiketter i ett separat lager kan du uppdatera bildpaketet när det har sparats. Lagren gör bildpaketets filstorlek större.
7. I etikettområdet väljer du källa för etikettexten på menyn Innehåll eller så väljer du Ingen. Om du väljer Egen text anger du texten för etiketten i fältet Egen text.
8. Ange teckensnitt, teckenstorlek, färg, opacitet, placering och rotation för etiketterna.
9. Klicka på OK.

Högst upp

Anpassa en bildpaketslayout

Du kan ändra befintliga layouter eller skapa nya layouter med funktionen Redigera layout för bildpaket. De egna layouterna sparas som textfiler och lagras i mappen Layouter i mappen Inställningar. Sedan kan du återanvända dina sparade layouter. Funktionen Redigera layout för bildpaket använder ett grafiskt gränssnitt som gör att du inte behöver skriva textfiler för att skapa eller ändra layouter.

1. Gör något av följande:
   - (Photoshop) Välj Arkiv > Automatisera > Bildpaket.
   - (Bridge) Välj Arkiv > Photoshop > Bildpaket.
2. I dialogrutan Bildpaket väljer du en layout från menyn Layout om du skapar en layout eller gör en anpassning av en befintlig layout.
3. Klicka på knappen Redigera layout.
4. I dialogrutan Redigera layout för bildpaket anger du ett namn för den egna layouten i textrutan Namn.
5. (Valfritt) I layoutområdet i dialogrutan Redigera layout för bildpaket väljer du en storlek från menyn Sidstorlek eller så anger du värden i textrutorna för bredd och höjd. På menyn Enheter kan du ange tum, centimeter, pixlar eller millimeter.



Dra en platshållare till en ny plats i bildpaketslayouten

6. I rutnätsområdet i dialogrutan Redigera layout för bildpaket väljer du alternativet Fäst mot om du vill visa ett rutnät som hjälper dig att placera elementen i den anpassade layouten. Ange ett värde i textrutan Storlek om du vill ändra utseendet på rutnätet.
7. Gör något av följande om du vill ta bort eller lägga till en platshållare:
   - Klicka på Lägg till zon om du vill lägga till en platshållare i layouten.
   - Välj en platshållare och klicka på Ta bort zon om du vill ta bort den från layouten.
8. Markera en platshållare och gör något av följande om du vill ändra en platshållare:
   - Ange värdena i textrutorna för bredd och höjd om du vill ändra storlek på en platshållare.
   - Klicka och dra i handtaget om du vill ändra storlek på en platshållare. Om du ändrar storlek på en rektangulär platshållare med en bild, fäster bildpaketet bilden inom den lodräta eller vågräta platshållaren, beroende på vilket sätt området ändrar storlek.
   - Ange värden i textrutorna X och Y om du vill flytta en platshållare.
   - Klicka och dra en platshållare till en plats i layouten.
9. Klicka på Spara.

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Skriva ut dekorfärger

Om dekorfärger
Skapa en ny dekorfärgskanal
Konvertera en alfakanal till en dekorfärgskanal
Ta bort eller lägga till färg i en dekorfärgskanal
Ändra färg eller täckningsgrad för en dekorfärgskanal
Lägga samman dekorfärgskanaler
Justera överlappande dekorfärger

Om dekorfärger

Högst upp

Dekorfärger är särskilda förblandade färger som används i stället för, eller jämte, processfärger (CMYK). Varje dekorfärg kräver en egen plåt i pressen. (Eftersom lack kräver en särskild plåt räknas den också som dekorfärg.)

Om du ska trycka en bild med dekorfärger måste du skapa dekorfärgskanaler att lagra färgerna i. Om du ska exportera dekorfärgskanaler sparar du filen i formatet DCS 2.0 eller PDF.

Det här bör du tänka på när du arbetar med dekorfärger:

- För dekorfärgsgrafik som har skarpa kanter och som blockerar den underliggande bilden bör du överväga att genomföra resten av bildarbetet i ett layout- eller illustrationsprogram.
- Om du vill använda en dekorfärg som en ton i hela bilden konverterar du bilden till Duplexläge och använder dekorfärgen på en av duplexplåtarna. Det går att använda upp till fyra dekorfärger, en per plåt.
- Dekorfärgernas namn trycks på separationerna.
- Dekorfärger trycks ovanpå den fullständigt sammansatta bilden. Dekorfärgerna trycks i den ordning som de visas på panelen Kanaler. Den översta kanalen trycks som översta dekorfärg.
- Det går inte att flytta dekorfärger ovanför en standardkanal på panelen Kanaler, förutom i Flerkanalsläge.
- Dekorfärger kan inte användas på enskilda lager.
- Om du skriver ut en bild med en dekorfärgskanal på en skrivare för sammansatta färger kommer dekorfärgen att skrivas ut med en opacitet som anges av täckningsgradsinställningen.
- Du kan lägga samman dekorfärgskanaler med färgkanaler så att dekorfärgen delas upp i färgkanalskomponenter.

Skapa en ny dekorfärgskanal

Högst upp

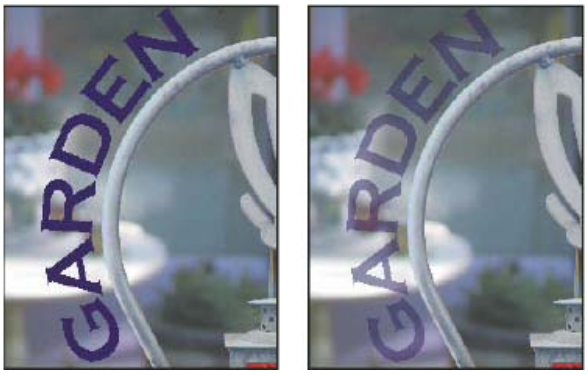
Du kan skapa en ny dekorfärgskanal eller konvertera en befintlig alfakanal till en dekorfärgskanal.

1. Välj Fönster > Kanaler när du vill visa panelen Kanaler.
2. Om du vill fylla ett markerat område med dekorfärg skapar du en markering eller läser in en markering.
3. Skapa kanalen på något av följande sätt:
   - Håll ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klicka på knappen Ny kanal på panelen Kanaler.
   - Välj Ny dekorfärgskanal på panelmenyn Kanaler.

   Om du har gjort en markering fylls området med den dekorfärg som är angiven.
4. Klicka på rutan Färg i dialogrutan Ny dekorfärgskanal. Klicka på Färgbibliotek om du vill välja ur ett anpassat färgsystem som PANTONE eller TOYO i Färgväljaren, och välj en färg. Se Välja en dekorfärg.
   Om du väljer en sådan färg kan tryckeriet lättare tillhandahålla rätt tryckfärg för att reproducera bilden.
5. Ange ett namn för dekorkanalen. Om du väljer en specialfärg enligt ovan får kanalen automatiskt färgens namn.

   Var noga med att namnge dekorfärgerna så att de kan identifieras av andra program som ska läsa filen. Annars går det kanske inte att skriva ut filen.
6. Under Täckningsgrad skriver du ett värde mellan 0 % och 100 %.

   Med det här alternativet kan du simulera den tryckta dekorfärgens täthet på skärmen. Ett värde på 100 % simulerar en färg som helt täcker färgerna under (exempelvis metallfärg). Värdet 0 % simulerar en genomskinlig färg som helt släpper igenom färgen under (exempelvis klarlack). Du kan också använda alternativet för att se om en dekorfärg som normalt sett är genomskinlig (som lack) kommer att synas.



Täckningsgrad 100 % respektive 50 %.

Obs! *Täckningsgraden och färgvalsalternativen påverkar endast förhandsvisningar och sammansatta utskrifter på skärmen. De påverkar inte de separationer som skrivs ut.*

Konvertera en alfakanal till en dekorfärgskanal

Högst upp

1. Om en markering är aktiv i bilden väljer du Markera > Avmarkera
2. Gör något av följande:
   - Dubbelklicka på alfakanalen på panelen Kanaler.
   - Markera alfakanalen på panelen Kanaler och välj Kanalalternativ på panelmenyn.
3. Välj Dekorfärg.
4. Klicka i färgrutan och välj en färg i färgväljaren eller klicka på Färgbibliotek och välj en specialfärg. Klicka på OK.
5. Ändra eventuellt namn på kanalen.
6. Klicka på OK.

   De delar av kanalen som innehåller gråskalevärden konverteras till dekorfärger.
7. Om du vill använda färgen på det markerade områden i kanalen väljer du Bild > Justeringar > Invertera.

Ta bort eller lägga till färg i en dekorfärgskanal

Högst upp

1. Välj en dekorfärgskanal på panelen Kanaler.
2. Använd ett målar- eller redigeringsverktyg för att måla i bilden. Måla med svart om du vill lägga till mer dekorfärg med 100 % opacitet eller med grått om du vill lägga till dekorfärg med lägre opacitet.
   Obs! *Till skillnad från alternativet Täckningsgrad i dialogrutan Alternativ för dekorfärgskanal avgör alternativet Opacitet den faktiska tätheten för tryckfärgen som används i det tryckta resultatet.*

Ändra färg eller täckningsgrad för en dekorfärgskanal

Högst upp

1. Dubbelklicka på dekorfärgskanalen på panelen Kanaler.
2. Klicka på färgrutan och välj en färg. Klicka på Färgbibliotek om du vill välja ur ett speciellt färgsystem som PANTONE eller TOYO.
3. Ange en täckningsgrad mellan 0 % och 100 % om du vill justera dekorfärgens opacitet.
   Obs! *Täckningsgraden och färgvalsalternativen påverkar endast förhandsvisningar och sammansatta utskrifter på skärmen. De påverkar inte de separationer som skrivs ut.*

Lägga samman dekorfärgskanaler

Högst upp

I färglägena RGB eller CMYK kan du ta bort dekorfärgskanaler och lägga samman dem till standardfärgkanaler. När du lägger samman dekorfärgskanaler i CMYK-läget, matchar vanligtvis inte färgresultatet de ursprungliga dekorfärgerna. Det beror på att CMYK-tryckfärger inte kan återge samma färgomfång som dekortryckfärger.

1. Välj en dekorfärgskanal på panelen Kanaler.
2. Välj Lägg samman dekorfärgskanaler på panelmenyn.

   Dekorfärgen konverteras till och läggs samman med färgkanalerna. Dekorfärgskanalen tas bort från panelen.

   När dekorfärgskanaler läggs samman läggs också bildens lager samman. Den nya sammansättningen återspeglar dekorfärgsinformationen vid förhandsvisning, inklusive inställningarna för Täckningsgrad. En dekorfärgskanal med en täckningsgrad på 50 % ger t.ex. ett annat sammanlagt resultat än samma kanal med en täckningsgrad på 100 %.

Justera överlappande dekorfärger

Om du vill förhindra att överlappande dekorfärger antingen trycks över eller blockerar de underliggande dekorfärgerna tar du bort en av dekorfärgerna där de överlappar varandra.

Använd ett provtryck av de övertryckta färgerna för att justera skärmvisningen, så att du kan förutsäga hur färgerna kommer att se ut i tryck.

Obs! *I vissa fall, t.ex. för lackplåtar och dekorfärgsplåtar, vill du kanske att färger ska tryckas över varandra.*

1. På panelen Kanaler väljer du dekorfärgskanalen med den färg som du vill trycka.
2. Välj Markera > Läs in markering.
   Om du snabbt vill markera en bild i en kanal håller du ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klickar på kanalen på panelen Kanaler.
3. Under Kanal väljer du dekorfärgskanalen från steg 1 och klickar på OK.
4. Om du vill skapa en svällning vid ursparning av den underliggande färgen väljer du Markera > Ändra > Utöka eller Dra samman, beroende på om den överlappande dekorfärgen är mörkare eller ljusare än den underliggande. På panelen Kanaler väljer du den underliggande dekorfärgskanal som innehåller de områden som du vill spara ur. Tryck på Backsteg (Windows) eller Delete (Mac OS).
   Den här metoden kan användas för att spara ur områden i kanaler under en dekorfärgskanal, t.ex. CMYK-kanaler.
5. Om en dekorfärg i en kanal överlappar flera dekorfärger upprepar du den här processen för varje kanal som innehåller de områden som du vill ta bort.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Skriva ut bilder till en kommersiell tryckpress

Förbereda bilder för tryck
Ställa in utvärdesalternativ
Skriva ut separationer från Photoshop
Förbereda en bild med dekorfärgskanaler för utskrift från ett annat program
Skapa en färgsvällning
Bestämma inläsningsupplösning för utskrift

Förbereda bilder för tryck

Högst upp

Från Photoshop kan du förbereda bildfiler för offset-litografi, digitalt tryck, gravyr och andra kommersiella tryckprocesser.

Vanligtvis är din arbetsprocess avhängig av vilka möjligheter som erbjuds av prepressleverantören. Innan du kan påbörja ett arbetsflöde för kommersiell tryckning kontaktar du prepress-personalen och tar reda på vilka krav de har. De vill kanske inte att du ska konvertera till CMYK över huvud taget, eftersom de kanske behöver använda de prepress-specifika inställningarna. Här följer några möjliga scenarier för hur du förbereder bildfiler för att få önskade utskriftsresultat:

- Arbeta bara i RGB-läge och kontrollera att bildfilen är taggad med en profil för RGB-arbetsfärgrymd. Om utskrifts- eller prepress-personalen använder ett färghanteringssystem kan de använda din fils profil och göra en korrekt konvertering till CMYK innan de producerar film- och tryckplåtar.
- Arbeta i RGB-läge tills du är klar med bildredigeringen. Konvertera sedan bilden till CMYK-läge och gör extra färg- och tonjusteringar. Kontrollera särskilt bildens högdagrar och skuggor. Använd justeringslagren Nivåer, Kurvor eller Nyans/mättnad när du gör korrigeringar. De här justeringarna ska vara väldigt små. Slå ihop filen om det behövs, och skicka sedan CMYK-filen till tryckeriet.
- Montera RGB- eller CMYK-bilden i Adobe InDesign eller Adobe Illustrator. I allmänhet är de flesta bilder som är tryckta kommersiellt inte tryckta direkt från Photoshop utan från ett sidlayoutsprogram som Adobe InDesign eller ett illustrationsprogram som Adobe Illustrator. Mer information om hur du importerar Photoshop-filer till Adobe InDesign eller Adobe Illustrator finns i hjälpen till Adobe InDesign eller Adobe Illustrator.

  Här är några saker du bör tänka på när du arbetar med en bild som ska tryckas kommersiellt:
- Om du känner till tryckpressens utskriftsegenskaper, kan du ange hur högdagrar och skuggor ska skrivas ut för att bevara vissa detaljer.
- Om du använder en vanlig skrivare och förhandsvisar hur det tryckta resultatet kommer att se ut, måste du tänka på att en vanlig skrivare aldrig helt kan återge samma resultat som en kommersiell tryckpress. Ett professionellt färgprovtryck ger en mer rättvisande bild av det slutliga tryckta resultatet.
- Om du har en profil från en kommersiell tryckpress kan du välja den med kommandot Korrekturinställningar och visa ett provtryck på skärmen med hjälp av kommandot Korrekturfärger. Använd den här metoden om du vill förhandsvisa det slutliga tryckta resultatet på bildskärmen.
  Obs! *Vissa tryckerier kan föredra att ta emot dokumenten i PDF-format, särskilt om dokumenten måste följa PDF/X-standarder. Se Spara i Photoshop PDF-format.*

Ställa in utvärdesalternativ

Högst upp

Om du förbereder dina bilder för kommersiell tryckning direkt från Photoshop kan du välja och förhandsvisa en mängd olika sidmarkeringar och andra utdataalternativ med hjälp av kommandot Skriv ut. Vanligtvis bör de här alternativen bara anges av prepress-kunniga eller personer som har kunskap om kommersiell tryckning.

Sidmarkeringar

***A.** Fält med övertoningsnyanser **B.** Etikett **C.** Passmärken **D.** Progressiv färgrad **E.** Skärmärken, hörn **F.** Skärmärken center **G.** Beskrivning **H.** Stjärna*

1. Välj Arkiv > Skriv ut.
2. Välj Utvärde på snabbmenyn.
3. Ange ett eller flera av följande alternativ:
   Gråkil/färgremsa Skriver ut en 11-stegs gråskala, en övergång i täthet från 0 till 100 % i steg om 10 %. Vid CMYK-färgseparation skrivs ett fält med övertoningsnyanser ut till vänster om varje CMYK-plåt och ett fält med progressiva färger till höger.
   ***Obs!** Gråkilar/färgremsor, passmärken, skärmärken och etiketter skrivs endast ut om papperet är större än den utskrivna bilden.*

   Passmärken Skriver ut passmärken på bilden (bland annat oxöga och stjärna). Dessa märken används primärt för justering av färgseparationer på PostScript-skrivare.

   Skärmärken, hörn Skriver ut skärmärken där sidan ska beskäras. Du kan skriva ut skärmärken vid hörnen. Om du markerar det här alternativet för en PostScript-skrivare skrivs också stjärnor ut.

   Skärmärken center Skriver ut skärmärken där sidan ska beskäras. Du kan skriva ut skärmärken centrerat vid varje kant.

   Beskrivning Skriver ut den beskrivande text som har angetts i dialogrutan Filinformation, upp till ca 300 tecken. Beskrivningar skrivs alltid ut med 9-punkters Helvetica med vanlig stil.

   Etiketter Skriver ut filnamnet ovanför bilden. Om du skriver ut separationer skrivs separationsnamnet ut som en del av etiketten.

   Emulsion nedåt Gör text läsbar när emulsionssidan är vänd nedåt, dvs. när det fotokänsliga lagret på en film eller ett fotografiskt papper är vänt från dig. I allmänhet skrivs bilder på papper ut med emulsionssidan uppåt, med texten läsbar när det fotokänsliga lagret är vänt mot dig. Bilder som skrivs ut på film skrivs oftast ut med emulsionssidan nedåt.

   Negativ Skriver ut en inverterad version av hela bilden, inklusive alla masker och all bakgrundsfärg. Till skillnad från kommandot Invertera på menyn Bild, konverterar du med det här alternativet den utskrivna bilden, inte den bild som visas på skärmen, till ett negativ. Om du skriver ut separationer direkt till film vill du förmodligen ha negativ, även om det i många länder även är vanligt att använda filmpositiv. Kontrollera med tryckeriet vilket alternativ du bör använda. Du kan avgöra vilken sida som är emulsionssida genom att studera filmen under en stark lampa efter att den har framkallats. Den matta sidan är emulsionssidan och den blanka sidan är basen. Kontrollera om tryckeriet vill ha film med positiv emulsion uppåt, negativ emulsion uppåt, positiv emulsion nedåt eller negativ emulsion nedåt.

   Bakgrund Väljer vilken bakgrundsfärg som ska skrivas ut på sidan utanför bildområdet. Till exempel kan en svart eller färgad bakgrund vara lämplig för bilder som skrivs ut till en apparat för överföring av datorbilder till småbildsfilm. Du använder det här alternativet genom att klicka på Bakgrund och sedan välja en färg i Färgväljaren. Det här är endast ett utskriftsalternativ och påverkar inte själva bilden.

   Gräns Skriver ut en svart gräns runt en bild. Ange gränsens bredd genom att skriva en siffra och välja ett enhetsvärde.

   Utfall Skriver ut skärmärken inuti bilden i stället för utanför. Använd det här alternativet när du vill beskära bilden. Ange beskärningens bredd genom att ange en siffra och välja ett enhetsvärde.

   Interpolation Jämnar till konturer på lågupplösta bilder genom att automatiskt öka upplösningen vid utskrift (på PostScript-skrivare). Den här upplösningsökningen kan medföra att bildens skärpa försämras.

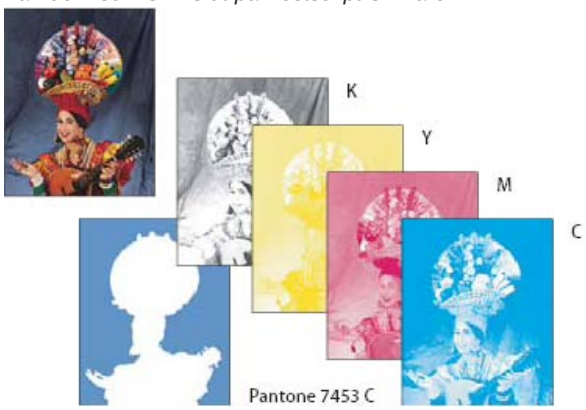
Mer information om alternativet Inkludera vektordata finns i Skriva ut vektordata

Skriva ut separationer från Photoshop

Högst upp

När du förbereder bilder för prepress och arbetar med CMYK-bilder eller bilder med dekorfärger, kan du skriva ut varje färgkanal som en separat sida.

Obs! *Separationer från CMYK-, duplexfärgs- eller flerkanalsdokument som skrivs ut på skrivare som inte är PostScript-kompatibla kan skilja sig från dem som skrivs ut på Postscript-skrivare.*



Varje färgkanal utskriven som en separat sida.

Obs! *Om du skriver ut en bild från ett annat program och vill skriva ut dekorfärgskanaler på dekorfärgsplåtar, måste du först spara filen i DCS 2.0-format. DCS 2.0 bevarar dekorfärgskanaler. Formatet fungerar med program som Adobe InDesign och QuarkXPress.*

1. Se till att dokumentet är i läget CMYK-färg, Flerkanal eller Duplex och välj sedan Arkiv > Skriv ut.
2. Välj Separationer på den nedrullningsbara menyn Färghantering.
   Obs! *Beroende på vilken skrivare som valts och vilka skrivardrivrutiner som används, kan dessa alternativ även vara tillgängliga i dialogrutan Skriv ut. I Windows klickar du på knappen Egenskaper om du vill få åtkomst till alternativen för skrivardrivrutinen. I Mac OS använder du snabbmenyn i dialogrutan Skriv ut som visas.*
3. Klicka på Skriv ut. Separationer skrivs ut för varje färg på bilden.

Förbereda en bild med dekorfärgskanaler för utskrift från ett annat program

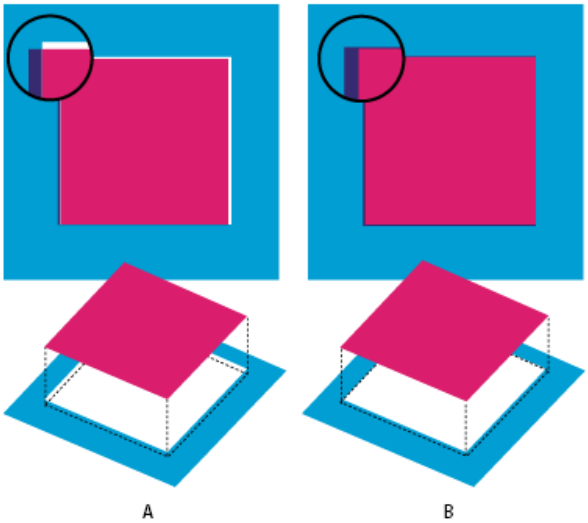
Högst upp

1. Om bilden är en duplexbild, konverterar du den till flerkanalsläge.
2. Spara bilden i formatet DCS 2.0.
3. Avmarkera alternativen Inkludera raster och Inkludera överföringsfunktion i dialogrutan för DCS 2.0-format.
4. Öppna eller importera bilden i Photoshop, och ange rastervinklar. Se till att du har överfört uppgifter till skrivaren om vilka dekorfärger du vill använda för varje färgplåt.
   Obs! *Du kan placera en PSD-fil som innehåller dekorfärger direkt i Illustrator eller InDesign utan speciell förberedelse.*

Skapa en färgsvällning

Högst upp

En svällning är en överlappning som förhindrar att små mellanrum, som beror på felpassning vid tryckningen, uppstår i den tryckta bilden. Kontakta tryckeriet innan du utför någon svällning. I vanliga fall avgör tryckeriet om svällning behövs. I så fall talar tryckeripersonalen om vilka värden som du ska ange i dialogrutan Svällning.



Svällning för kompensation av felpassning
***A.** Felpassning utan svällning **B.** Felpassning med svällning*

Svällning är avsedd att kompensera felpassning mellan täckande färger. I allmänhet behöver du inte skapa svällningar för bilder med färgövergångar, exempelvis fotografier. För mycket svällning kan skapa en kontureffekt. De här felen kanske inte syns på skärmen utan visar sig eventuellt först vid utskrift. I Photoshop används standardregler för svällning:

- Alla färger sprids under svart.
- Ljusare färger sprids under mörkare färger.
- Gult sprids under cyan, magenta och svart.
- Ren cyan och ren magenta sprids under varandra i lika grad.

1. Välj Redigera > Konvertera till profil för att visa bilden i färgutrymmet för utdataenheten. Se Konvertera dokumentfärger till en annan profil (Photoshop)
2. Välj Bild > Svällning.
3. Under Bredd anger du det svällningsvärde du fått från tryckeriet. Välj en måttenhet och klicka sedan på OK. Kontakta tryckeriet och ta reda på hur stor felpassning du bör räkna med.

Högst upp

Bestämma inläsningsupplösning för utskrift

Du kan använda flera olika tekniker för att bestämma vilken upplösning du vill använda för att läsa in ett fotografi. Om du läser in bilder som ska skrivas ut, och om du vet exakt storlek och skärmtäthet, kan du använda följande tekniker för att avgöra inläsningsupplösningen. Det är oftast enklast att läsa in med din bildläsares högsta optiska upplösning och sedan ändra storlek på bilden i Photoshop.

Beräkna inläsningsupplösning

Du kan ta reda på inläsningsupplösningen genom att använda de ursprungliga och slutliga bildmåtten och upplösningen för utskriftsenheten. Inläsningsupplösningen översätts till bildupplösning när du öppnar den inlästa bilden i Photoshop.

1. Gör något av följande:
   - För laserskrivare och fotosättare multiplicerar du skrivarens rastertäthet med 2. Kontrollera skrivardokumentationen eller kontakta leverantören om du vill ha mer information om skrivarens rastertäthet.
   - När det gäller högsta möjliga upplösning för bläckstråleskrivare kontrollerar du skrivardokumentationen. Många färgfotosättare och utdataenheter som skriver ut direkt på fotopapper har en högsta upplösning på 300 till 400 dpi.
2. Bestämma förhållandet mellan de slutliga och de ursprungliga bildmåtten Exempel: Förhållandet mellan det slutliga bildmåttet 6 x 9 tum och det ursprungliga måttet 2 x 3 tum är 3:1.
3. Multiplicera resultatet i steg 1 med resultatet i steg 2.

   Exempel: du skriver ut på en fotosättare med rastertätheten 85 lpi, där förhållandet mellan den slutliga bilden och originalet är 3:1. Först multiplicerar du 85 (rastertätheten) med 2 och får 170. Multiplicera sedan 170 med 3 så får du inläsningsupplösningen 510 ppi. Om du skriver ut till en bläckstråleskrivare med en högsta upplösning på 300 dpi, multiplicerar du 300 med 3 och får en inläsningsupplösning på 900.

   ***Obs!** Det kan krävas andra förhållanden mellan bildupplösning och rastertäthet för vissa färgseparationsprocedurer. Du bör kontrollera med serviceleverantören eller tryckeriet innan du läser in bilden.*

Beräkna filstorleken innan du läser in en bild

Du kan skapa en modellfil för att beräkna vilken filstorlek som krävs för den slutliga utskriften eller tryckningen av den inlästa bilden.

1. Välj Arkiv > Nytt i Photoshop.
2. Ange bredd, höjd och upplösning för den slutliga tryckta bilden. Upplösningen bör vara 1,5 till 2 gånger högre än den rastertäthet som du kommer att använda vid utskriften eller tryckningen. Markera det läge som du tänker använda vid inläsningen. Filstorleken visas i dialogrutan Nytt.

   Anta till exempel att du vill att den färdiga bilden ska vara 4 tum bred och 5 tum hög. Du tänker skriva ut den med ett 150-radersraster och förhållandet 2:1, och du anger därför upplösningen 300. Filstorleken blir då 5,15 MB.

   När du vill läsa in bilden anger du den slutliga filstorleken i bildläsarinställningarna. Bry dig inte om upplösningen eller bildmåtten. När du har läst in bilden och importerat den till Photoshop använder du kommandot Bildstorlek (med alternativet Ändra bildupplösning avmarkerat) och anger rätt bredd och höjd för bilden.

Fler hjälpavsnitt

Skärmkorrektur av färger

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Duplexfärgbilder

Om duplexfärgbilder
Konvertera en bild till duplexfärg
Ändra duplexkurvan för en viss tryckfärg
Ange övertryckningsfärger
Justera visningen av övertryckningsfärger
Spara och läsa in duplexinställningar
Visa enskilda färger för en duplexfärgbild
Skriva ut duplexbilder
Exportera duplexbilder till andra program

Om duplexfärgbilder

Högst upp

I Photoshop avser duplexfärg även enkelfärger, triplexfärger och kvadruplexfärger såväl som duplexfärger. Enkelfärgsbilder är gråskalebilder med en annan färg än svart. Duplexfärgbilder, triplexfärgbilder och kvadruplexfärgbilder är gråskalebilder som skrivs ut med två, tre respektive fyra färger. I de här bilderna återges de grå färgtonerna med tryckfärger i stället för gråtoner.

Duplexfärgbilder ökar tonomfånget för en gråskalebild. En gråskalebild kan innehålla 256 gråtoner, medan en tryckpress endast kan återge cirka 50 gråtoner per färg. Det innebär att en gråskalebild som endast innehåller svart färg ser betydligt grövre ut än samma bild tryckt med två, tre eller fyra färger, där varje enskild färg återger 50 gråtoner vardera.

Ibland trycks duplexfärgbilder med en svart färg och en grå färg, där den svarta färgen används för skuggor och den grå färgen används för mellantoner och högdagrar. Oftare trycks dock duplexfärgbilder med en annan färg för högdagrar. Den här tekniken ger en bild med en lätt toning och ökar bildens dynamiska område betydligt. Duplexfärgbilder lämpar sig för tryckning med två plåtar där en dekorfärg (till exempel en PANTONE-färg) används för accentuering.

Eftersom olika färger används för att återge olika gråtoner på duplexfärgbilder, behandlas de i Photoshop som 8-bitars enkelkanalsbilder i gråskala. I duplexfärgläge har du inte direkt tillgång till de enskilda färgkanalerna (som i RGB-, CMYK- och Lab-läge). I stället påverkar du kanalerna med hjälp av kurvor i dialogrutan Duplexalternativ.

Konvertera en bild till duplexfärg

Högst upp

1. Konvertera bilden till gråskala genom att välja Bild > Läge > Gråskala. Endast 8-bitars gråskalebilder kan konverteras till duplexbilder.
2. Välj Bild > Läge > Duplexfärg.
3. I dialogrutan Duplexalternativ väljer du Förhandsvisa om du vill förhandsvisa bilden.
4. För alternativet Typ väljer du Enkelfärg, Duplexfärger, Triplexfärger eller Kvadruplexfärger.
5. Klicka på färgrutan (fyrkanten) så öppnas färgväljaren. Klicka sedan på Färgbibliotek och välj en färgbok och en färg i dialogrutan.
   Obs! *Om du vill skapa helt mättade färger anger du tryckfärger i fallande ordning, med den mörkaste längst upp och den ljusaste längst ned.*
6. Klicka på kurvrutan bredvid tryckfärgsrutan och ställ in duplexkurvan för varje tryckfärg.
7. Ställ in övertryckningsfärger om det behövs.
8. Klicka på OK.

   Om du vill tillämpa en duplexeffekt för endast en del av en bild, konverterar du duplexbilden till flerkanalsläge så att duplexkurvorna konverteras till dekorfärgskurvor. Du kan sedan ta bort delar av dekorfärgskanalen för de områden som du vill trycka med vanlig gråskala.

Ändra duplexkurvan för en viss tryckfärg

Högst upp

I en duplexbild har varje tryckfärg en separat kurva som anger hur färgen är fördelad över skuggor och högdagrar. Med den här kurvan översätts varje gråton på den ursprungliga bilden till en faktisk procentsats för tryckfärgen.

1. Välj alternativet Förhandsvisa i dialogrutan Duplexalternativ om du vill förhandsvisa eventuella ändringar.
2. Klicka på kurvrutan bredvid tryckfärgsrutan.

   Den förinställda duplexkurvan, en rak diagonal linje, indikerar att gråskalevärdena i den ursprungliga bilden avbildas till en motsvarande procentsats tryckfärg. Den här inställningen innebär att en mellantonspixel med värdet 50 % återges med en ton på 50 % för tryckfärgen, en skugga med värdet 100 % återges med 100 % tryckfärg, och så vidare.

3. Du ändrar duplexkurvan för varje tryckfärg genom att dra i en punkt i diagrammet eller genom att ange värden för de olika procentsatserna för tryckfärgen.
   - Den vågräta axeln i diagrammet löper från högdagrar (till vänster) till skuggor (till höger). Tryckfärgens täthet ökar med höjden på den lodräta axeln. Du kan ange upp till 13 punkter på kurvan. När du anger två värden längs kurvan, beräknas de mellanliggande värdena i Photoshop. När du ändrar kurvan anges värden automatiskt i textrutorna med procentsatser.
   - Värdet som du anger i textrutan anger vilket procentvärde på tryckfärgen som används för att representera gråskalevärdet i den ursprungliga bilden. Om du till exempel anger 70 i textrutan 100 % används en toning på 70 % av den tryckfärgen för att skriva ut 100 %-skuggor.
4. Klicka på Spara i dialogrutan Duplexkurva om du vill spara de kurvor du har skapat i dialogrutan.
5. Klicka på Läs in om du vill läsa in de här kurvorna eller kurvor som du har skapat i dialogrutan Kurvor, även kurvor som du har skapat med alternativet för valfri avbildning.

   Du kan visa procentsatserna för tryckfärg på panelen Info när du arbetar med duplexbilder. Välj avläsningsläget Verklig färg om du vill avgöra vilka procentsatser för tryckfärgerna som används när bilden skrivs ut. De här värdena återspeglar de ändringar du har gjort i dialogrutan Duplexkurva.

Ange övertryckningsfärger

Högst upp

Övertryckningsfärger är två orastrerade tryckfärger som trycks ovanpå varandra. Om du till exempel trycker färgen cyan ovanpå gul tryckfärg blir resultatet en grön övertryckningsfärg. Den ordning i vilken färgerna trycks och variationer i tryckfärger och papper kan i hög grad påverka det slutliga resultatet.

Använd en provutskrift av de övertryckta färgerna för att justera skärmvisningen och hjälpa dig att förutsäga hur färgerna kommer att se ut på en utskrift. Tänk på att den här inställningen endast påverkar hur övertryckningsfärger visas på skärmen, inte hur de trycks. Innan du justerar färgerna måste du kalibrera bildskärmen.

Justera visningen av övertryckningsfärger

Högst upp

1. Välj Bild > Läge > Duplexfärg.
2. Klicka på Övertryckningsfärger. I dialogrutan Övertryckningsfärger visas hur de kombinerade tryckfärgerna ser ut när de trycks.
3. Klicka på färgrutan för den tryckfärgskombination du vill ställa in.
4. Välj en färg i färgväljaren och klicka på OK.
5. Upprepa steg 3 och 4 tills du är nöjd med tryckfärgskombinationen. Klicka sedan på OK.

Spara och läsa in duplexinställningar

Högst upp

Med knappen Spara i dialogrutan Duplexalternativ sparar du en uppsättning med duplexkurvor, tryckfärgsinställningar och övertryckningsfärger. Med knappen Läs in läser du in en uppsättning med duplexkurvor, tryckfärgsinställningar och övertryckningsfärger. Du kan sedan använda de här inställningarna för andra gråskalebilder.

Photoshop innehåller flera exempeluppsättningar med kurvor för duplex-, triplex- och kvadruplexkurvor. De här uppsättningarna innehåller kurvor och färger som används ofta. Använd uppsättningarna som utgångspunkt när du skapar egna kombinationer.

Visa enskilda färger för en duplexfärgbild

Högst upp

Eftersom duplexfärger är bilder med en kanal visas dina ändringar i enskilda tryckfärger som en del av den sammanlagda bilden. I vissa fall kan du behöva visa de enskilda ”tryckplåtarna” för att granska hur de enskilda färgerna separeras vid tryckning (på samma sätt som för CMYK-bilder).

1. När du har angett tryckfärgerna väljer du Bild > Läge > Flerkanals.

   Bilden konverteras till flerkanalsläge med varje kanal representerad som en dekorfärgskanal. Innehållet i varje dekorfärgskanal återspeglar exakt duplexfärgsinställningarna, men den sammansatta förhandsvisningen på skärmen kanske inte är lika exakt som förhandsvisningen i duplexläge.

   Obs! *Om du gör några ändringar i bilden i flerkanalsläge, kan du inte återgå till det tidigare duplexläget (om duplexläget inte finns på panelen Händelser). Om du vill ställa in tryckfärgernas spridning och visa effekten för de enskilda tryckplåtarna, gör du inställningarna i dialogrutan Duplexkurva innan du konverterar bilden till flerkanalsläge.*
2. Välj den kanal du vill granska på panelen Kanaler.
3. Välj Redigera > Ångra Flerkanals om du vill återgå till duplexläge.

Skriva ut duplexbilder

Högst upp

När du skapar duplexbilder bör du tänka på att både den ordning i vilken färgerna trycks och de rastervinklar som används i hög grad påverkar den slutliga utskriften. (Ändra rastervinklarna för skrivarens RIP.)

Du behöver inte konvertera duplexfärgbilder till CMYK för att skriva ut separationer. Du väljer bara Separationer på popup-menyn Profil under Färghantering i dialogrutan Skriv ut (för inställning av skrivaralternativ). När du konverterar till CMYK-läge konverterar du alla egna färger till deras CMYK-motsvarigheter.

Exportera duplexbilder till andra program

Högst upp

Om du vill exportera en duplexbild till ett program för sidlayout måste du först spara bilden i EPS- eller PDF-format. (Men om bilden innehåller dekorfärgskanaler konverterar du den till flerkanalsläge och sparar den i DCS 2.0-format.) Kom ihåg att namnge egna färger med rätt suffix, så att programmet som ska importera känner igen dem. Annars kanske programmet inte skriver ut färgerna korrekt. Eventuellt skrivs inte bilden ut överhuvud taget.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Skriva ut med färghantering | CS5

Låta Photoshop avgöra vilka färger som skrivs ut
Låta skrivaren avgöra vilka färger som skrivs ut
Skriva ut ett provtryck

För att veta mer om färghantering och arbetsflöden kan du läsa Mer om färghantering.

Låta Photoshop avgöra vilka färger som skrivs ut

Högst upp

Om du har en anpassad färgprofil för en viss kombination av skrivare, tryckfärg och papper kan du få bättre resultat om du låter Photoshop hantera färger i stället för att de hanteras i skrivaren.

1. Välj Arkiv > Skriv ut.
2. Välj Färghantering från popup-menyn.
3. Välj Photoshop hanterar färger för Färghantering.
4. För Skrivarprofil väljer du den profil som bäst överensstämmer med utdataenheten och papperstypen. Om det finns profiler som är associerade till den aktuella skrivaren visas de överst på menyn, och standardprofilen är markerad.

   Ju mer exakt profilen beskriver utdataenhetens funktion och utskriftsförhållandena (till exempel papperstypen), desto mer exakt kan färghanteringssystemet översätta de numeriska värdena på de faktiska färgerna i ett dokument. (Läs Installera en profil.)
5. (Valfritt) Ange de alternativ du vill ha.

   Återgivningsmetod Anger hur Photoshop konverterar färger till målfärgrymden. (Läs Om att rendera indrag.)

   Svartpunktskompensation Bevarar skuggdetaljer i bilden genom att simulera utdataenhetens hela dynamiska omfång.

   Matcha utskriftsfärger Den här kryssrutan markeras om du väljer alternativet Photoshop hanterar färger. Använd det här alternativet om du vill visa färgerna i förhandsgranskningsområdet så som de kommer att skrivas ut.

   Tryckbarhetsvarning Aktiverat om Matcha utskriftsfärger har valts. Välj det här alternativet om ej tryckbara färger ska markeras i bilden, enligt den valda skrivarprofilen. Ett färgsystems tryckbarhet är det färgområde som kan visas eller skrivas ut. En färg som går att visa i RGB kanske inte är tryckbar för den aktuella skrivarprofilen.

   Visa pappersvitt Anger att vit färg i förhandsgranskningen ska motsvara papperets färg i den valda skrivarprofilen. Därmed skapas en ”verkligare” förhandsgranskning om du skriver ut på papper som inte är helt vita, t.ex. tidningspapper eller konstpapper, som snarare är beige. Med mindre vitt i papperet sänks bildens kontrast som helhet, eftersom kontraster skapas med helvitt och helsvart. Med papper som inte är helt vitt kan också bildens färgkontrast ändras, så att gula nyanser som skrivs ut på beige papper ser bruna ut.
6. Färghanteringsalternativen för skrivardrivrutinen finns i den andra utskriftsdialogrutan. Den visas automatiskt när du klickar på Skriv ut. Klicka på knappen Inställningar om du vill visa alternativen för skrivardrivrutinen (Windows). Använd snabbmenyn från utskriftsdialogrutan om du vill öppna alternativen för skrivardrivrutinen (Mac OS).
7. Stäng av skrivarens färghanteringsalternativ så att skrivarprofilens inställningar inte åsidosätter dina profilinställningar.

   Alla skrivardrivrutiner har olika färghanteringsalternativ. Information om att stänga av färghanteringen finns i skrivardokumentationen.
8. Klicka på Skriv ut.

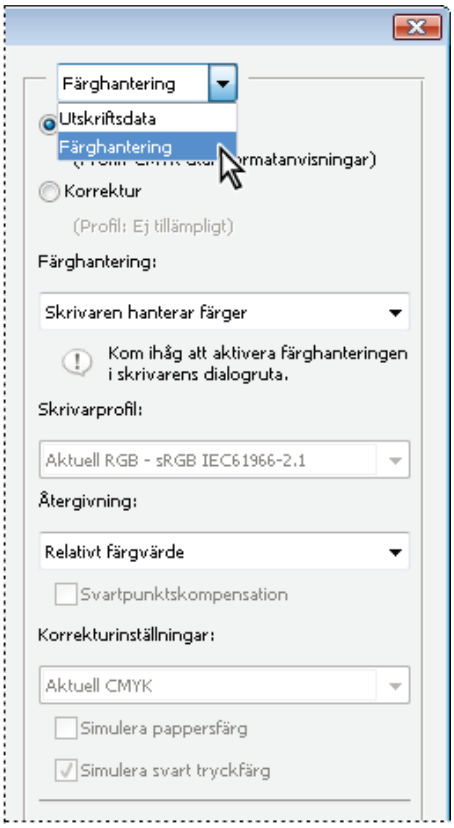
Obs! *Om ett varningsmeddelande visas som anger att bilden är större än papperets skrivbara yta klickar du på Avbryt, väljer Arkiv > Skriv ut och markerar kryssrutan Skala för att passa media. Klicka på Utskriftsformat och ändra pappersstorleken och layouten, och prova att skriva ut filen igen.*

Låta skrivaren avgöra vilka färger som skrivs ut

Högst upp

Om du inte har någon anpassad profil för skrivaren och papperstypen kan du låta skrivardrivrutinen hantera färgkonverteringen.

1. Välj Arkiv > Skriv ut.
2. Välj Färghantering från popup-menyn längst upp till höger.



Välj Färghantering för ytterligare alternativ.

3. Välj Dokument.

   Profilen visas inom parenteser på samma rad.
4. Välj Skrivaren hanterar färger för Färghantering.
5. (Valfritt) Välj en återgivningsmetod för att konvertera färger till målfärgrymden.

   De flesta skrivardrivrutiner som inte är PostScript-kompatibla ignorerar det här alternativet och använder perceptuell färgmatchning. (Mer information finns i Om att rendera indrag.)
6. Färghanteringsalternativen för skrivardrivrutinen finns i den andra utskriftsdialogrutan. Den visas automatiskt när du klickar på Skriv ut. Klicka på Utskriftsformat om du vill öppna alternativen för skrivardrivrutinen (Windows). Använd snabbmenyn från utskriftsdialogrutan om du vill öppna alternativen för skrivardrivrutinen (Mac OS).
7. Ange färghanteringsinställningarna så att skrivardrivrutinen kan hantera färghanteringen under utskriften.

   Alla skrivardrivrutiner har olika färghanteringsalternativ. Information om att starta färghanteringen finns i skrivardokumentationen.
8. Klicka på Skriv ut.

Obs! *Om det visas ett varningsmeddelande som anger att bilden är större än papperets skrivbara yta och du vill korrigera det klickar du på Avbryt, väljer Arkiv > Skriv ut och markerar kryssrutan Skala för att passa media. Klicka på Utskriftsformat och ändra pappersstorleken och layouten, och prova att skriva ut filen igen.*

Högst upp

Skriva ut ett provtryck

Ett *provtryck för skrivare* (kallas ibland *korrekturutskrift* eller *matchande utskrift*) är en utskriven simulering av hur det slutliga tryckningsresultatet kommer att se ut. Ett provtryck för skrivare produceras på en utdataenhet som inte är så dyr som en tryckpress. Vissa bläckstråleskrivare har den upplösning som krävs för att göra billiga utskrifter som kan användas som provtryck för skrivare.

1. Välj Visa > Korrekturinställningar och ange de utdataförhållanden som du vill simulera. Det kan du göra genom att använda en förinställning, eller genom att skapa en anpassad korrekturinställning. Läs Skärmkorrektur för färger.

   Vyn ändras automatiskt beroende på vilket provtryck du väljer, om du inte väljer Anpassad. Då visas dialogrutan Anpassa villkor för korrektur. Du måste spara anpassade korrekturinställningar för att de ska visas på menyn Förinställning av korrekturinställning i dialogrutan Skriv ut. Följ instruktionerna om du vill anpassa ett korrektur.
2. När du har valt ett korrektur väljer du Arkiv > Skriv ut.
3. Välj Färghantering från popup-menyn.

4. Välj Korrektur.

   Profilen som visas inom parenteser ska överensstämma med korrekturinställningen som du valde tidigare.

5. Välj Photoshop hanterar färger för Färghantering.
6. För Skrivarprofil väljer du profilen för din utdataenhet.
7. (Valfritt) Ange de alternativ du vill ha.

   Korrekturinställningar Det här alternativet är tillgängligt om du väljer Korrektur under Skriv ut. På snabbmenyn väljer du anpassade korrektur som finns lokalt på hårddisken.

   Simulera pappersfärg Simulerar hur färger ser ut på den simulerade enhetens papper. Om du använder det här alternativet får du det mest exakta korrekturet, men det är inte tillgängligt för alla profiler.

   Simulera svart tryckfärg Simulerar intensiteten i mörka färger för den simulerade enheten. Om du använder det här alternativet får du det mest exakta korrekturet med mörka färger, men det är inte tillgängligt för alla profiler.

8. Färghanteringsalternativen för skrivardrivrutinen finns i den andra utskriftsdialogrutan. Den visas automatiskt när du klickar på Skriv ut. Klicka på knappen Inställningar om du vill visa alternativen för skrivardrivrutinen (Windows). Använd snabbmenyn från utskriftsdialogrutan om du vill öppna alternativen för skrivardrivrutinen (Mac OS).
9. Stäng av skrivarens färghanteringsalternativ så att skrivarprofilens inställningar inte åsidosätter dina profilinställningar.

   Alla skrivardrivrutiner har olika färghanteringsalternativ. Information om att stänga av färghanteringen finns i skrivardokumentationen.

10. Klicka på Skriv ut.

Obs! *Om ett varningsmeddelande visas som anger att bilden är större än papperets skrivbara yta klickar du på Avbryt, väljer Arkiv > Skriv ut och markerar kryssrutan Skala för att passa media. Klicka på Utskriftsformat och ändra pappersstorleken och layouten, och prova att skriva ut filen igen.*

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Skriva ut från Photoshop CS5

Grundläggande om utskrift
Om skrivbordsutskrift
Skriva ut bilder
Placera och skala bilder
Skriva ut vektordata

Grundläggande om utskrift

Högst upp

Oavsett om du skriver ut en bild på en vanlig skrivare eller skickar den till en prepress-maskin, är det bra att ha en del grundläggande kunskaper om utskrifter. Det gör jobbet enklare och hjälper dig att få ett snyggt slutresultat där bilden visas som du har tänkt dig.

Typer av utskrifter För många Photoshop-användare betyder skriva ut en fil att de skickar bilden till en bläckstråleskrivare. Photoshop kan skicka din bild till en mängd olika utskriftsenheter så att den kan skrivas ut direkt på papper eller konverteras till en positiv eller negativ bild på film. I det senare fallet kan filmen användas för att skapa en tryckplåt för utskrift i en mekanisk tryckpress.

Typer av bilder För de enklaste bilderna, till exempel teckningar, används endast en färg i en gråton. En mer avancerad bild, till exempel ett fotografi, har varierande färgtoner. Den här typen av bild kallas för en *halvtonsbild*.

Färgseparation Bilder som ska reproduceras kommersiellt och innehålla mer än en färg måste skrivas ut på separata tryckplåtar, en för varje färg. Den här processen som kallas *färgseparation* kräver vanligtvis färgerna cyan, magenta, gult och svart (CMYK). I Photoshop kan du ange hur de olika plåtarna ska genereras.

Detaljkvalitet Detaljerna i en utskriven bild beror på bildupplösningen (pixlar per tum) och skrivarupplösningen (punkter per tum). De flesta laserskrivare har en utskriftsupplösning på 600 dpi, och Post Script-fotosättare har en upplösning på 1 200 dpi eller högre. Bläckstråleskrivare sprutar ut bläcket på papperet och resultatet består egentligen inte av punkter. De flesta bläckstråleskrivare har ändå en ungefärlig upplösning på mellan 300 och 720 dpi.

Om skrivbordsutskrift

Högst upp

Om du inte arbetar på ett tryckeri eller en kopieringsbyrå skriver du förmodligen ut bilder på en vanlig kontorsskrivare, till exempel en bläckstråleskrivare, färgskrivare eller laserskrivare, och inte till en fotosättare. I Photoshop kan du styra hur bilden skrivs ut.

Bildskärmar visar bilder med ljus, medan vanliga skrivare återger bilder med hjälp av tryckfärger, bläck eller pigment. Därför kan en vanlig skrivare inte återge alla färger som visas på en bildskärm. Genom att använda vissa procedurer (t.ex. ett färghanteringssystem) i ditt arbetsflöde, kan du dock få förutsägbara resultat när du skriver ut bilder på en vanlig skrivare. Tänk på det här när du arbetar med en bild som du tänker skriva ut:

- Om bilden är i RGB-läge ska du inte konvertera dokumentet till CMYK-läge om du skriver ut på en vanlig skrivare. Arbeta endast i RGB-läge. Vanligtvis är vanliga skrivare konfigurerade att acceptera RGB-data och att använda interna program för att konvertera till CMYK. Om du skickar CMYK-data konverterar de flesta vanliga skrivare informationen i alla fall, med oförutsägbara resultat.
- Använd kommandot Korrekturfärger om du vill förhandsgranska en bild som den ser ut när den är utskriven på en enhet som du har en profil för.
- Om du vill återge skärmfärger korrekt i utskriften måste du ta med färghantering i arbetsflödet. Arbeta med en bildskärm som är kalibrerad och profilerad. Bäst resultat får du om du skapar en egen profil för din skrivare och det papper du använder. Profilen som medföljer skrivaren kan dock ge ett acceptabelt resultat.

Skriva ut bilder

Högst upp

Photoshop innehåller följande kommandon för utskrift:

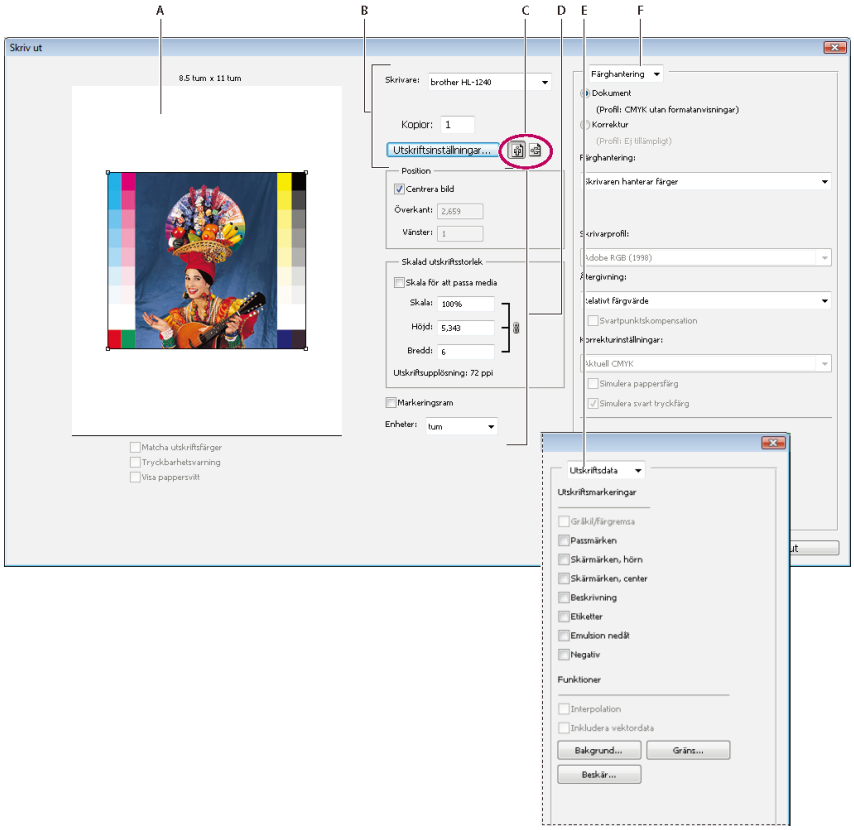
Skriv ut Dialogrutan för utskrift visas. Där kan du förhandsgranska utskriften och ändra inställningarna. (Anpassade inställningar sparas som ny standard när du klickar på Klar eller Skriv ut.)

Skriv ut en kopia Skriver ut en kopia av en fil utan att visa en dialogruta.

Du kan inkludera utskriftskommandot i åtgärder för maximal effektivitet. (Alla utskriftsinställningar finns i en dialogruta i Photoshop.)

Ange utskriftsalternativ och skriva ut i Photoshop

1. Välj Arkiv > Skriv ut.



Dialogrutan Skriv ut
***A.** Förhandsgranskad utskrift **B.** Ange skrivar- och utskriftsalternativ **C.** Ange pappersorientering **D.** Placera och skala bilden **E.** Ange prepress-alternativ **F.** Ange alternativ för färghantering och skärmkorrektur*

2. Välj skrivare, antal kopior och pappersorientering.

   Skicka 16-bitarsdata (Mac OS) för att få högsta möjliga kvalitet på svagt graderade färgtoner, exempelvis himmelsblått.

3. Ställ in bildens placering och skala i förhållande till vald pappersstorlek och orientering. Se Placera och skala bilder.
4. Ange färghantering och utdataalternativ i popup-menyn i det övre högra hörnet.
5. Gör något av följande:
   - Klicka på Skriv ut om du vill skriva ut bilden.
   - Klicka på Avbryt om du vill stänga dialogrutan utan att spara alternativen.
   - Klicka på Klart om du vill behålla alternativen och stänga dialogrutan.

   ***Obs!** Om ett varningsmeddelande visas som anger att bilden är större än papperets skrivbara yta klickar du på Avbryt, väljer Arkiv > Skriv ut och markerar kryssrutan Skala för att passa media. Klicka på Utskriftsformat och ändra pappersstorleken och layouten, och prova att skriva ut filen igen.*

Ange skrivaralternativ

1. Klicka på Utskriftsformat i dialogrutan Skriv ut.
2. Ange pappersstorlek, källa och sidorientering efter behov.

   De alternativ som kan väljas beror på skrivaren, skrivardrivrutinerna och operativsystemet.

Placera och skala bilder

Högst upp

Du kan ändra en bilds placering och skala med hjälp av alternativen i dialogrutan Skriv ut. Den skuggade ramen i papperets kant representerar det valda papperets marginaler, det vill säga det utskrivbara området är vitt.

En bilds grundläggande utskriftsstorlek bestäms av inställningarna för dokumentstorlek i dialogrutan Bildstorlek. Om du ändrar skalan på en bild i dialogrutan Skriv ut så ändras bara den utskrivna bildens storlek och upplösning. Om du till exempel ändrar skalan för en bild med en upplösning på 72 bildpunkter per tum till 50 % i dialogrutan Skriv ut, så skrivs bilden ut med 144 bildpunkter per tum. Inställningarna för dokumentstorlek i dialogrutan Bildstorlek ändras emellertid inte. Fältet Utskriftsupplösning under Skalad utskriftsstorlek anger utskriftsupplösningen med den aktuella skalinställningen.

Många drivrutiner för skrivare från tredje part har skalningsalternativ i dialogrutan med utskriftsinställningar. Storleksändringen påverkar allt på sidan, inklusive storleken på alla sidmarkeringar, t.ex. skärmärken och bildtexter, medan det procenttal för skalning som anges med kommandot Skriv ut bara påverkar storleken på den utskrivna bilden (inte storleken på sidmarkeringarna).

Obs! *Dialogrutan Skriv ut kanske inte återspeglar korrekta värden för Skala, Höjd och Bredd om du anger en procentuell skalning i dialogrutan Utskriftsformat. Du kan undvika felaktig skalning genom att ange skalan i dialogrutan Skriv ut i stället för i dialogrutan Utskriftsformat. Ange inte ett procentvärde för skala i båda dialogrutorna.*

Ändra en bilds placering på pappret

- Välj Arkiv > Skriv ut och gör något av följande:
  - Markera kryssrutan Centrera bild om du vill centrera bilden i det utskrivbara området.
  - Avmarkera kryssrutan Centrera bild och ange värden för Överkant och Vänster om du vill placera bilden baserat på numeriska värden.
  - Avmarkera Centrera bild och dra bilden till förhandsgranskningsområdet.

Ändra utskriftsskala för en bild

- Välj Arkiv > Skriv ut och gör något av följande:
  - Klicka på Skala för att passa media om du vill anpassa bilden till det utskrivbara området på papperet.
  - Avmarkera Skala för att passa media och ange värden för Höjd och Bredd om du vill skala om bilden baserat på numeriska värden.
  - Markera Markeringsram och dra ett av markeringsramens handtag i förhandsgranskningsområdet tills bilden har önskad skala.

Högst upp

Skriva ut vektordata

Om en bild innehåller vektorgrafik, till exempel figurer och text, kan dessa vektordata skickas till en PostScript-skrivare från Photoshop. När du väljer att ta med vektordata skickas en separat bild till skrivaren för varje textlager och varje vektorfigurlager. Dessa ytterligare bilder skrivs ut ovanpå grundbilden och avgränsas av deras vektorkonturer. Därför skrivs kanterna i vektorgrafik ut med skrivarens hela upplösning, även om innehållet i varje lager är begränsat till bildfilens upplösning.

Obs! *En del blandningslägen och lagereffekter kräver rastrerade vektordata.*

1. Välj Arkiv > Skriv ut.
2. Välj Utvärde på snabbmenyn.
3. Välj alternativet Inkludera vektordata.
4. Klicka på Skriv ut.

Obs! *Om ett varningsmeddelande visas som anger att bilden är större än papperets skrivbara yta klickar du på Avbryt, väljer Arkiv > Skriv ut och markerar kryssrutan Skala för att passa media. Klicka på Utskriftsformat och ändra pappersstorleken och layouten, och prova att skriva ut filen igen.*

Fler hjälpavsnitt

- Bildstorlek och upplösning
- Om skärmkorrektur av färger
- Om färgprofiler

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Automatisering

Gruppåtgärder
Infinite Skills (9 augusti 2012)
självstudievideo

Vissa länkar på den här sidan kanske bara innehåller text på engelska.

Skript

Köra ett JavaScript-skript
Ange att skript och funktionsmakron ska köras automatiskt

Photoshop stöder extern automation genom skript. I Windows kan du använda skriptspråk som stöder COM-automation, t.ex. Visual Basic. I Mac OS kan du använda valfritt språk som gör att du kan skicka Apple-händelser, t.ex. AppleScript. De här språken kan inte användas på flera plattformar, men de kan styra flera program, t.ex. Adobe Photoshop, Adobe Illustrator och Microsoft Office. I Mac OS kan du också utföra uppgifter i Photoshop med hjälp av Apples Photoshop-funktionsmakron.

Du kan också använda JavaScript på vilken plattform som helst. Med JavaScript kan du skriva Photoshop-skript som körs antingen i Windows eller Mac OS.

Obs! *Se skriptdokumentationen som finns i mappen Photoshop CS5/Skript/Dokument. Plugin-modulen Scriptlistener finns i Photoshop CS5/Skript/Verktyg.*

Köra ett JavaScript-skript

Högst upp

✤ Välj Arkiv > Skript och välj skriptet i listan. Skriptlistan består av alla skriptfiler som har sparats med tillägget .js- eller .jsx och som har sparats i mappen Photoshop CS5/Förinställningar/Skript. Om du vill köra ett skript som sparats på en annan plats väljer du Arkiv > Skript > Bläddra och letar upp skriptet.

Ange att skript och funktionsmakron ska köras automatiskt

Högst upp

Du kan ha en händelse, t.ex. en fil som ska öppnas, sparas eller exporteras, som utlöser ett JavaScript eller ett Photoshop-funktionsmakro. I Photoshop finns flera standardhändelser eller så kan du ha en skriptanropbar Photoshop-händelse som anropar skriptet eller funktionsmakrot. Mer information om skripthändelser finns i Photoshop CS5 skriptguide.

1. Välj Arkiv > Skript > Script Events-hanterare.
2. Välj Aktivera händelser som ska köra skript/funktionsmakron.
3. På menyn Photoshop-händelse väljer du den händelse som ska utlösa skriptet eller funktionsmakrot.
4. Välj antingen alternativet för skript eller funktionsmakro, och välj sedan det skript eller funktionsmakro som ska köras när händelsen inträffar.

   I Photoshop finns flera exempelskript du kan välja mellan. Om du vill köra ett annat skript väljer du Bläddra och letar upp skriptet. För funktionsmakron väljer du en uppsättning med makron från första snabbmenyn och ett funktionsmakro från andra menyn. Uppsättningen med funktionsmakron måste läsas in på panelen Funktionsmakron om de ska visas på dessa menyer.
5. Klicka på Lägg till. Händelsen och det skript eller funktionsmakro som associeras med händelsen visas i listan i dialogrutan.
6. Om du vill inaktivera och ta bort enskilda händelser markerar du händelsen i listan och klickar på Ta bort. Om du vill inaktivera alla händelser, men behålla dem i listan, avmarkerar du Aktivera händelser som ska köra skript/funktionsmakron.

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Bearbeta en grupp med filer

Konvertera filer med bildbearbetaren
Bearbeta en grupp med filer
Skapa en droplet-fil från ett funktionsmakro
Bearbetningsalternativ för grupper och droplet-filer

Högst upp

Konvertera filer med bildbearbetaren

Bildbearbetaren konverterar och bearbetar flera filer. Till skillnad från kommandot Gruppera kan bildbearbetaren bearbeta filer utan att du först behöver skapa ett funktionsmakro. Du kan göra följande med bildbearbetaren:

- Konvertera en uppsättning filer till antingen JPEG-, PSD- eller TIFF-format, eller konvertera filer till alla tre format samtidigt.
- Bearbeta en uppsättning Camera Raw-filer med samma alternativ.
- Ändra storlek på bilder så att de passar inom ett angivet pixelmått.
- Bädda in en färgprofil eller konvertera en uppsättning filer till sRGB och spara dem som JPEG-bilder för webben.
- Inkludera copyright-metadata i konverterade bilder.

Bildbearbetaren fungerar med Photoshop- (PSD), JPEG- och Camera Raw-filer.

1. Gör något av följande:
   - Välj Arkiv > Skript > Bildbearbetare (Photoshop)
   - Välj Verktyg > Photoshop > Bildbearbetare (Bridge)
2. Markera de bilder du vill bearbeta. Du kan välja att bearbeta alla öppna filer, eller välja en mapp med filer som ska bearbetas.
3. (Valfritt) Välj Öppna första bilden för att använda inställningar om du vill använda samma inställningar för alla bilderna.

   Om du bearbetar en grupp med Camera Raw-filer som tagits med samma ljusförhållanden, kan du justera inställningen på den första bilden och sedan använda samma inställningar för de resterande bilderna.

   Använd alternativet med PSD- eller JPEG-källfiler om filens originalprofil inte matchar arbetsprofilen. Du kan välja en färgprofil i vilken den första bilden och alla bilder i mappen ska konverteras.

   Obs! *De inställningar du använder med bildbearbetaren är tillfälliga och används bara med bildbearbetaren. Bildens aktuella Camera Raw-inställningar används när bilden bearbetas, om du inte ändrar dem i bildbearbetaren.*
4. Välj den plats där du vill spara de bearbetade filerna.

   Om du bearbetar samma fil flera gånger till samma mål, sparas varje fil med sitt eget filnamn och skrivs inte över.
5. Välj de filtyper och alternativ du vill spara.
   Spara som JPEG Sparar bilder i JPEG-format i en mapp som kallas JPEG i målmappen.

   Kvalitet Ställer in JPEG-bildkvaliteten mellan 0 och 12.

   Anpassa Ändrar storlek på bilden så att den passar de mått du anger i Bredd och höjd. Bilden behåller de ursprungliga proportionerna.

   Konvertera profil till sRGB Konverterar färgprofilen till sRGB. Kontrollera att Inkludera ICC-profil är markerad om du vill spara profilen med bilden.

   Spara som PSD Sparar bilder i Photoshop-format i en mapp som kallas PSD i målmappen.

   Maximera kompatibilitet Sparar en sammansatt version av en bild med lager i målfilen för kompatibilitet med program som inte kan läsa bilder med lager.

   Spara som TIFF Sparar bilder i TIFF-format i en mapp som kallas TIFF i målmappen.

   LZW-komprimering Sparar TIFF-filen med LZW-komprimeringsschema.
6. Ange övriga bearbetningsalternativ.
   Kör funktionsmakro Kör ett Photoshop-funktionsmakro. Välj en uppsättning med funktionsmakron på första menyn och funktionsmakrot på andra menyn. Uppsättningen med funktionsmakron måste läsas in på panelen Funktionsmakron innan de visas i dessa menyer.

   Copyrightinformation Innehåller all text du anger i IPTC-copyright-metadata för filen. Text som du tar med här skriver över copyright-metadata i originalfilen.

   Inkludera ICC-profil Bäddar in färgprofilen med de sparade filerna.

7. Klicka på Kör.

Innan du bearbetar bilderna klickar du på Spara så sparas de aktuella inställningarna i dialogrutan. Nästa gång du bearbetar filer med den här gruppen inställningar klickar du på Läs in och navigerar till de sparade inställningarna i bildbearbetaren.

Högst upp

Bearbeta en grupp med filer

Kommandot Gruppera kör ett funktionsmakro i en mapp med filer. Om du har tillgång till en digitalkamera eller en skanner med dokumentmatare, kan du även importera och bearbeta flera bilder med ett och samma funktionsmakro. Du kan behöva en plugin-modul för inhämtning med funktioner för funktionsmakron som är anpassade till skannern eller digitalkameran.

Obs! *Om plugin-programmet från tredjepartstillverkaren inte är skrivet för import av flera dokument samtidigt, kanske det inte kan användas för gruppbearbetning eller som en del i ett funktionsmakro. Kontakta plugin-programtillverkaren om du behöver ytterligare information.*
Du kan också importera PDF-bilder från Acrobat Capture eller något annat program.

När du gruppbearbetar filer kan du låta alla filer vara öppna, stänga och spara ändringarna i de ursprungliga filerna eller spara ändrade versioner av filerna på en ny plats (så att originalfilerna inte ändras). Om du sparar de bearbetade filerna på en ny plats, kan det vara praktiskt att skapa en ny mapp för de bearbetade filerna innan du påbörjar gruppbearbetningen.

Om du vill gruppbearbeta flera funktionsmakron skapar du ett nytt funktionsmakro som spelar upp alla andra funktionsmakron. Gör sedan en gruppbearbetning med det nya funktionsmakrot. Om du vill gruppbearbeta flera mappar, skapar du genvägar/alias i en mapp till de övriga mappar du vill bearbeta och markerar alternativet Inkludera alla undermappar.

Du kan uppnå bättre prestanda för gruppbearbetning om du minskar antalet sparade händelselägen och avmarkerar alternativet Skapa första fixeringen automatiskt på panelen Händelser.

Bearbeta filer i grupp

1. Gör något av följande:
   - Välj Arkiv > Automatisera > Gruppera (Photoshop)
   - Välj Verktyg > Photoshop > Gruppera (Bridge)
2. Ange det funktionsmakro som du vill använda när du bearbetar filer på snabbmenyerna för uppsättning och funktionsmakro. Menyerna visar de funktionsmakron som finns tillgängliga på panelen Funktionsmakron. Du kan behöva välja en annan uppsättning eller läsa in en uppsättning på panelen om funktionsmakrot inte visas.
3. Välj de filer som ska bearbetas på snabbmenyn Källa:
   Mapp Bearbetar filer i en mapp som du anger. Leta rätt på och markera en mapp genom att klicka på Välj.

   Import Bearbetar bilder från en digitalkamera, skanner eller ett PDF-dokument.

   Öppnade filer Bearbetar alla öppna filer.

   Bridge Bearbetar de markerade filerna i Adobe Bridge. Om inga filer har markerats bearbetas filerna i den aktuella Bridge-mappen.
4. Ange alternativ för att bearbeta, spara och namnge filer. Information om inställningarna i dialogrutan Gruppera finns i avsnittet Bearbetningsalternativ för grupper och droplet-filer.

Gruppbearbeta filer i kapslade mappar till andra format

1. Bearbeta mapparna på vanligt sätt fram till steget Mål.
2. Välj Spara och stäng för målet. Du kan ange alternativ för IgnoreraSpara som-funktionsmakrokommandon om du vill göra följande:
   - Om Spara som-steget i funktionsmakrot innehåller ett filnamn så ersätts det av namnet på det dokument som sparas, och alla Spara som-steg behandlas som om de hade spelats in utan filnamn.
   - Mappen som du angav i Spara som-steget ersätts av dokumentets ursprungliga mapp.

   Obs! *Funktionsmakrot måste innehålla ett Spara som-steg, eftersom kommandot Gruppera inte sparar filer automatiskt.*

   Du kan använda den här proceduren om du t.ex. vill göra bilden skarpare, ändra storlek på bilden och spara bilder som JPEG-filer i sina ursprungliga mappar. Du skapar ett funktionsmakro som innehåller ett steg som ökar skärpan och ett steg som ändrar storleken. Skapa därefter ett Spara som JPEG-steg. Om du vill gruppbearbeta det här funktionsmakrot markerar du Inkludera alla undermappar, anger målet Spara och stäng och väljer IgnoreraSpara som-funktionsmakrokommandon.

Högst upp

Skapa en droplet-fil från ett funktionsmakro

En droplet-fil kör ett funktionsmakro på en eller flera bilder, eller på en mapp med bilder, som du drar till droplet-ikonen. Du kan spara en droplet-fil på skrivbordet eller på någon annan plats på hårddisken.

Droplet-ikon

Funktionsmakron utgör grunden för droplet-filer. Du måste skapa de funktionsmakron som behövs på panelen Funktionsmakron innan du kan skapa en droplet-fil. (Se Skapa funktionsmakron.)

1. Välj Arkiv > Automatisera > Skapa droplet.
2. Ange var du vill spara droplet-filen. Klicka på Välj i avsnittet Spara droplet i dialogrutan och gå till den plats där du vill spara droplet-filen.
3. Välj uppsättning med funktionsmakron och ange vilket funktionsmakro du vill använda på menyerna för uppsättning och funktionsmakro. (Välj funktionsmakrot på panelen Funktionsmakron innan du öppnar dialogrutan så markeras menyerna i förväg.)
4. Ange alternativ för att bearbeta, spara och namnge filer. Information om inställningarna i dialogrutan Gruppera finns i avsnittet Bearbetningsalternativ för grupper och droplet-filer.

Tips för droplet-filer från olika plattformar

Om du skapar droplet-filer för både Windows och Mac OS bör du tänka på följande kompatibilitetsfrågor:

- När du har flyttat en droplet-fil som har skapats i Windows till Mac OS, drar du droplet-filen till Photoshop-ikonen på skrivbordet. Droplet-filen uppdateras i Photoshop så att den kan användas i Mac OS.
- När du skapar en droplet-fil i Mac OS ska du använda tillägget .exe för att göra droplet-filerna kompatibla med både Windows och Mac OS.
- Hänvisningar till filnamn stöds inte mellan operativsystemen. Vid varje steg i ett funktionsmakro som innehåller en hänvisning till en fil eller en mapp (t.ex. kommandot Öppna eller Spara som eller ett inställningskommando som hämtar inställningar från en fil) så avbryts körningen och användaren uppmanas ange ett filnamn.

Bearbeta en fil med en droplet-fil

❖ Dra en fil eller en mapp till droplet-ikonen. Photoshop startas om det inte redan körs.

Högst upp

Bearbetningsalternativ för grupper och droplet-filer

Ange dessa alternativ i dialogrutorna Gruppera och Skapa droplet.

Ignorera funktionsmakrots Öppna-kommandon Säkerställer att de filer du valt med kommandot Gruppera bearbetas, utan att den fil som eventuellt angetts i funktionsmakrots Öppna-kommando öppnas. Om funktionsmakrot innehåller ett Öppna-kommando som öppnar en sparad fil och du inte markerar det här alternativet, kommer kommandot Gruppera endast att öppna och bearbeta den fil som användes för att spela in Öppna-kommandot. (Detta inträffar eftersom kommandot Gruppera öppnar de filer som angetts i funktionsmakrot efter att alla filer i källmappen för Gruppera öppnats. Eftersom den senast öppnade filen är den som namngivits i funktionsmakrot, utför kommandot Gruppera åtgärden på den filen och inga av filerna i källmappen för Gruppera kommer att bearbetas.)

Du kan bara använda det här alternativet om funktionsmakrot innehåller ett Öppna-kommando. Annars öppnas inte de filer som du valt ut för gruppbearbetning när du väljer kommandot Gruppera. Om du markerar det här alternativet betyder det inte att allt i ett Öppna-kommando ignoreras, endast valet av vilka filer som ska öppnas.

Avmarkera det här alternativet om funktionsmakrot har spelats in för att användas på en öppen fil eller om det innehåller Öppna-kommandon för de filer som fordras för att köra funktionsmakrot.

Inkludera alla undermappar Bearbetar filer i underkataloger i den angivna mappen.

Utelämna varningsmeddelanden om färgprofiler Inaktiverar visning av färgpolicymeddelanden.

Utelämna dialogrutorna Öppna fil, Alternativ Döljer dialogrutorna Öppna fil, Alternativ. Det här kan vara bra när du gruppbearbetar Camera Raw-filer. Standardinställningen eller den tidigare angivna inställningen används.

Mål-menyn Anger var de bearbetade filerna ska sparas

Ingen Låter filerna vara öppna utan att ändringarna sparas (om funktionsmakrot inte innehåller något Spara-kommando).

Spara och stäng Sparar filerna på den aktuella platsen och skriver över originalfilerna.

Mapp Sparar de bearbetade filerna på en annan plats. Välj en målmapp genom att klicka på Välj.

Ignorera funktionsmakrots Spara som-kommandon Säkerställer att bearbetade filer sparas till den målmapp som har angetts med kommandot Gruppera (eller till sina respektive originalmappar om du väljer Spara och stäng) med sina ursprungliga namn, eller de namn du angav under Namnge fil i dialogrutan Gruppera.

Om du inte markerar det här alternativet och funktionsmakrot innehåller ett Spara som-kommando så sparas filerna i den mapp som anges av funktionsmakrots Spara som-kommando, i stället för den mapp som har angetts med kommandot Gruppera. Och om du inte väljer det här alternativet och funktionsmakrots Spara som-kommando anger ett filnamn så kommer filen (som anges i funktionsmakrot) att ignoreras av kommandot Gruppera varje gång en bild bearbetas.

Om du vill att kommandot Gruppera ska bearbeta filer med deras ursprungliga filnamn i den mapp du angav med kommandot Gruppera så sparar du bilden i funktionsmakrot. När du sedan skapar gruppen markerar du Ignorera Spara som-kommandon och anger en målmapp. Om

du byter namn på bilderna med kommandot Gruppera och inte markerar Ignorera Spara somkommandon så sparas de bearbetade bilderna två gånger: en gång med det nya namnet i angiven mapp och en gång med sitt ursprungliga namn i den mapp som har angetts av funktionsmakrots Spara som-kommando.

Funktionsmakrot måste innehålla ett Spara som-kommando för att du ska kunna använda det här alternativet. Annars kommer de bearbetade filerna inte att öppnas av kommandot Gruppera. Om du markerar det här alternativet betyder det inte att hela Spara som-kommandot hoppas över, bara det angivna filnamnet och den angivna mappen.

Obs! *Vissa sparalternativ är inte tillgängliga i kommandona Gruppera eller Skapa droplet (t.ex. JPEG-komprimering eller TIFF-alternativ). Om du vill använda dessa alternativ spelar du in ett Spara som-steg i det funktionsmakro som innehåller de önskade alternativen och använder sedan alternativet IgnoreraSpara som-kommandon för att vara säker på att filerna sparas på den plats du har angett i kommandot Gruppera eller Skapa droplet. Det filnamn och den sökväg som har angetts i funktionsmakrots Spara som-kommando ignoreras och sparalternativen används i stället med den nya sökväg och det nya filnamn som du angav i dialogrutan Gruppera.*

Namnge filer Anger namnkonventioner för filer som skrivs till en ny mapp. Markera element på menyerna eller ange text i de fält som ska kombineras till standardnamn för alla filer. I fälten kan du ändra ordningen och formateringen på komponenterna i filnamnet. Du måste ange minst ett fält som är unikt för varje fil (till exempel, filnamn, serienummer eller seriebokstav) så att filer inte skrivs över av varandra. Startserienummer anger startnumret för eventuella serienummerfält. Seriebokstavsfält inleds alltid med bokstaven ”A” för den första filen.

Kompatibilitet Gör så att filnamn blir kompatibla med operativsystemen Windows, Mac OS och UNIX.

När du sparar filer med alternativen för kommandot Gruppera sparas filerna vanligen med samma format som de ursprungliga filerna. Om du vill skapa en gruppbearbetning där filerna sparas med ett annat format så spelar du in kommandot Spara som följt av kommandot Stäng som en del av det ursprungliga funktionsmakrot. Välj sedan Ignorera Spara som-kommandon för målmappen när du anger grupperingsprocessens inställningar.

Menyn Fel Anger hur bearbetningsfel ska hanteras:

Stoppa vid fel Skjuter upp processen tills du bekräftar felmeddelandet.

Spara fel i loggfil Spelar in varje fel i en fil utan att stoppa bearbetningen. Om fel sparas i en loggfil, visas ett meddelande när bearbetningen är klar. Om du vill granska felloggen kan du öppna den med en textredigerare när kommandot Gruppera har körts.

Fler hjälpavsnitt

Demonstrationsvideo om bildbehandling

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Skapa databaserade bilder

Definiera variabler
Byta namn på en variabel
Definiera en datauppsättning
Förhandsvisa eller använda en datauppsättning
Skapa bilder med datauppsättningar
Skapa datauppsättningar i externa filer
Importera en datauppsättning

Med databaserade bilder kan du producera flera versioner av en bild snabbt och korrekt för utskrifts- eller webbprojekt. Du kan t.ex. producera 100 versioner av en webbrubrik med olika texter och bilder, alla baserade på en malldesign.

Följ stegen nedan om du vill skapa bilder från mallar och datauppsättningar:

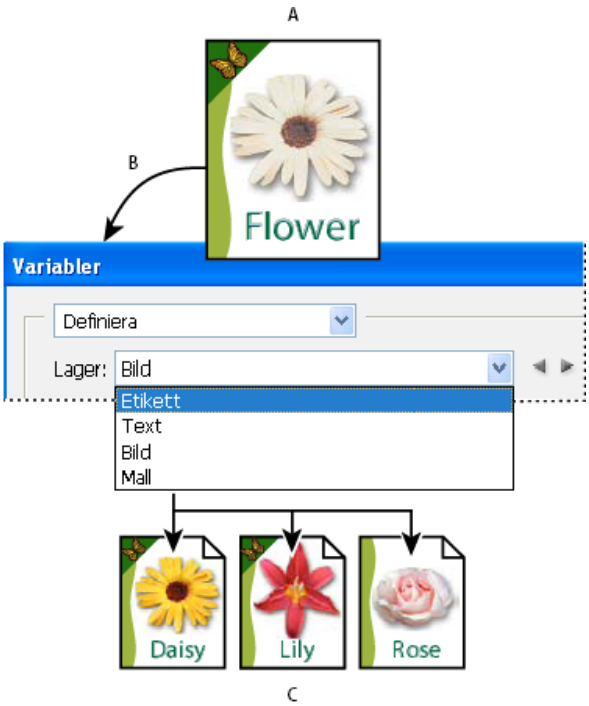
1. Skapa basgrafiken som ska användas som mall.
Använd lager om du vill separera elementen som du vill ändra i bilden.

2. Definiera variabler i bilden.
Variabler anger de delar i bilden som ändras. (Se Definiera variabler.)

3. Skapa eller importera datauppsättningar.
Du kan skapa datauppsättningarna i mallen eller importera dem från en textfil. (Se Definiera en datauppsättning och Skapa datauppsättningar i externa filer.)

4. Granska dokumentet med varje datauppsättning.
Om du vill se hur de slutliga bilderna kommer att se ut kan du förhandsvisa innan du exporterar filerna. (Se Förhandsvisa eller använda en datauppsättning.)

5. Skapa bilderna genom att exportera dem tillsammans med informationen.
Du kan exportera dem som Photoshop-filer (PSD). (Se Skapa bilder med datauppsättningar.)



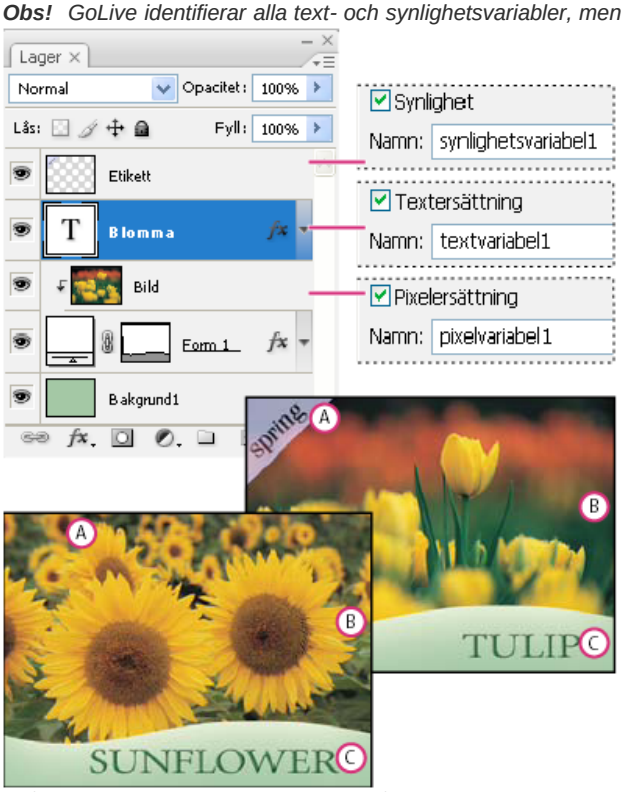
Skapa olika versioner av en bild med hjälp av variabler
***A.** Källfilsmall **B.** Användare definierar lager som variabler. **C.** Olika versioner av bilden kan skapas, alla med olika variabeluppsättningar.*

Högst upp

Definiera variabler

Variabler använder du för att definiera vilka element i en mall som är föränderliga. Du kan definiera tre typer av variabler. Synliga variabler om du vill visa eller dölja innehållet i lagret. Pixelersättningsvariabler om du vill ersätta pixlar i lagret med pixlar från en annan bildfil. Textersättningsvariabler om du vill ersätta en textsträng i ett textlager.

Obs! *GoLive identifierar alla text- och synlighetsvariabler, men inte pixelersättningsvariabler.*



Två versioner av en bild som bygger på samma mall
A. *Synlighetsvariabel* ***B.*** *Pixelersättningsvariabel* ***C.*** *Textersättningsvariabel*

Det går inte att definiera variabler för bakgrundslagret.

1. Välj Bild > Variabler > Definiera.
2. Välj ett lager på snabbmenyn Lager som innehåller det innehåll du vill definiera som en variabel.
3. Välj en eller flera typer av variabler:
   Synlighet Visar eller döljer innehållet i lagret.

   Pixelersättning Ersätter pixlarna i lagret med pixlarna från en annan bildfil.

   Textersättning Ersätter en sträng med text i ett textlager.
4. Gör något av följande:
   - Välj Namn och ange ett namn för variabeln. Variabelnamn måste börja med ett tecken, understreck eller kolon och får inte innehålla mellanslag eller specialtecken (förutom punkter, bindestreck, understreck och kolon).
   - Välj en befintlig variabel på snabbmenyn Namn som lagret ska länkas till. Lager länkas till samma variabel som visas bredvid menyn Namn, tillsammans med länkikonen.
5. Ange följande alternativ för pixelersättningsvariabler.
   - Välj en metod för att skala ersättningsbilden: Anpassa skalar om bilden så att den passar in i markeringsramen (vissa delar av markeringsramen kan lämnas tomma), Fyll skalar om bilden så att den helt fyller markeringsramen (bilden kan hamna utanför markeringsramen), Låt vara skalar inte om bilden alls och Forma skalar om bilden oproportionerligt så att den passar in i markeringsramen.
   - Om du vill att bilden ska hamna innanför markeringsramen klickar du på ett handtag på justeringsikonen och väljer en justering. (Det här alternativet kan inte användas i formläge.)
   - Välj Klipp ut till markeringsram om du vill klippa ut de delar i bilden som inte hamnar innanför markeringsramen. Det här alternativet är bara tillgängligt när du har valt Fyll eller Låt vara. (Det här alternativet kan inte användas i formläge.)
6. Om du vill definiera variabler för ytterligare ett lager väljer du ett lager på snabbmenyn Lager. En asterisk visas bredvid namnet på ett lager som innehåller variabler. Du kan flytta mellan lagren genom att använda navigeringspilarna.
7. Klicka på OK.

Byta namn på en variabel

Högst upp

1. Välj Bild > Variabler > Definiera.
2. Välj ett lager som innehåller variabeln på snabbmenyn Lager.
3. Om du vill byta namn på variabeln anger du ett namn i namnrutan. Variabelnamn måste börja med ett tecken, understreck eller kolon och får inte innehålla mellanslag eller specialtecken (förutom punkter, bindestreck, understreck och kolon).
4. Om du vill ta bort variabeln avmarkerar du den.

Definiera en datauppsättning

Högst upp

En datauppsättning är en samling av variabler och associerade data. Du kan definiera en datauppsättning för varje version av bilden som du vill skapa.

1. Gör något av följande:
   - Välj Bild > Variabler > Datauppsättningar.
   - Om dialogrutan Variabler är öppen väljer du Datauppsättningar på snabbmenyn överst i dialogrutan, eller så klickar du på Nästa.

   Obs! *Du måste definiera minst en variabel innan du kan redigera standarddatauppsättningen.*
2. Klicka på Ny datauppsättning .
3. Välj en variabel från snabbmenyn Namn eller listan längst ned i dialogrutan.
4. Redigera variabeldata:
   - För synlighetsvariabler väljer du Synlig om du vill visa innehållet i lagret eller Osynlig om du vill dölja lagrets innehåll.
   - För pixelersättningsvariabler klickar du på Välj fil och markerar en ersättningsbildfil. Klicka på Ersätt inte innan datauppsättningen tillämpas så lämnas lagret i det aktuella läget.

     Obs! *Med Ersätt inte återställs inte filen till det ursprungliga läget om en annan ersättning precis har använts.*
   - För textersättningsvariabler anger du en textsträng i textrutan Värde.
5. Definiera ytterligare datauppsättningar för varje version av bilden som du vill skapa.

Du kan redigera, byta namn på eller ta bort datauppsättningen senare genom att först välja den på snabbmenyn Datauppsättning och redigera alternativen. Använd pilikonerna när du flyttar mellan datauppsättningar. Klicka på ikonen Ta bort om du vill ta bort en datauppsättning.

Förhandsvisa eller använda en datauppsättning

Högst upp

Du kan använda innehållet i en datauppsättning på basbilden, samtidigt som du låter alla variabler och datauppsättningar vara oförändrade. PSD-dokumentets utseende ändras och innehåller datauppsättningens värden. Du kan också förhandsvisa varje version av bilden och se hur varje datauppsättning kommer att se ut.

Obs! *När du använder en datauppsättning ersätts det ursprungliga dokumentet.*
✥ Välj Bild > Använd datauppsättning. Välj datauppsättningen från listan och förhandsvisa bilden i dokumentfönstret. Du använder datauppsättningen genom att klicka på Använd. Klicka på Avbryt om du förhandsvisar och inte vill ändra basbilden.
Du kan också använda och förhandsvisa en datauppsättning på sidan Datauppsättning i dialogrutan Variabler.

Skapa bilder med datauppsättningar

Högst upp

När du har definierat variabler en eller fler och datauppsättningar kan du exportera bilder med hjälp av datauppsättningsvärdena i gruppbearbetningsläge. Du kan mata ut bilder som PSD-filer.

1. Välj Arkiv > Exportera > Datauppsättningar som filer.
2. Ange ett basnamn för alla nya filer som skapas. Du kan skapa ett eget namngivningsschema om du vill.
3. Välj målkatalog för filerna genom att klicka på knappen Välj mapp.
4. Välj de datauppsättningar som du vill exportera.
5. Klicka på OK.

Skapa datauppsättningar i externa filer

Högst upp

Du kan snabbt skapa ett stort antal datauppsättningar genom att skapa en extern textfil som innehåller all variabelinformation och läsa in filen i ett PSD-dokument som innehåller variabler. En metod är att ange informationen i en textfil eller i ett Excel-ark och därefter exportera den till en tabb- eller kommaavgränsad fil.

Den externa textfilen har följande syntax (där varje rad som inleds med "Variabel" eller "Värde" utgör en helt egen rad 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>
```

Alla variabelnamn anges på den första raden i samma ordning som värdena anges på de följande raderna. Varje efterföljande rad motsvarar en datauppsättning med värden för varje variabel.

Du kan skapa flera textrader på en enkel textrad i en datauppsättning genom att rama in texten med citattecken och infoga hårda returtecken i den tabb- eller kommaseparerade fil där du vill att uppehållet ska inträffa.

Element i syntax för externa textfiler	
<sep>	Antingen en kommaavgränsad (CSV) eller tabbavgränsad fil som avgränsar alla variabelnamn och variabelvärden.
<nl>	Ett nytt tecken som avslutar varje datauppsättning och kan bestå av returtecken, radbyte eller bådadera.
true och false	Tillåtna värden för en synlighetsvariabel.
Blanksteg	Blanksteg runt avgränsaren tas bort när filen bearbetas, blanksteg mellan ord i en värdesträng (t.ex. två av samma sort) bevaras och inledande och avslutande blanksteg bevaras om de omges med citattecken (t.ex. ”en sort”).
Citattecken	Kan ingå i ett värde om de föregås av ytterligare ett dubbelt citattecken(””B”” blir t.ex. ”B” i datauppsättningen).

Om <sep> eller <nl> ingår i variabelvärdet måste hela värdet omges med dubbla citattecken.

Alla variabler som har definierats i PSD-dokumentet måste definieras i textfilen. Ett felmeddelande visas om antalet variabler i textfilen inte stämmer överens med antalet i dokumentet.

Exempeldatauppsättningar:

Om du använder en mall för blommor som innehåller variabler för tulpan och solros kan du konfigurera en textfil som ser ut så här:

```
{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
```

Obs! *Du kan använda en relativ sökväg för bildplatsen om textfilen är i samma mapp som bildfilen. Den sista posten kan t.ex. vara: true, VIOLET, violet.jpg.*

Högst upp

Importera en datauppsättning

1. Gör något av följande:
   - Välj Arkiv > Importera > Variabla datauppsättningar.
   - Välj Bild > Variabler > Datauppsättningar och klicka på Importera.
2. Gå till textfilen som ska importeras.
3. Ange importalternativ.
   Använd första kolumnen för datauppsättningsnamn Namnger varje datauppsättning som använder innehållet i första kolumnen av textfilen (värdena för första variabeln finns i listan). I annat fall får datauppsättningarna namnen ”Datauppsättning 1”, ”Datauppsättning 2” osv.

   Ersätt befintliga datauppsättningar Tar bort befintliga datauppsättningar före import.
4. Ange kodning för textfilen eller låt inställningen Automatisk kvarstå.

5. Klicka på OK.

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Skapa funktionsmakron

Riktlinjer för inspelning av funktionsmakron
Spela in ett funktionsmakro
Spela in en bana
Infoga stopp
Ändra inställningar när du spelar upp ett funktionsmakro
Utesluta kommandon i ett funktionsmakro
Infoga ett menykommando som inte kan spelas in
Redigera och spela in funktionsmakron igen

Riktlinjer för inspelning av funktionsmakron

Högst upp

Följ nedanstående riktlinjer när du spelar in funktionsmakron:

- Du kan spela in de flesta, men inte alla, kommandon i ett funktionsmakro.
- Du kan spela in åtgärder som du utför med verktygen Markeringsram, Flytta, Polygon, Lasso, Trollspö, Beskärning, Segment, Magiskt suddgummi, Övertoning, Färgpyts, Text, Form, Anteckningar, Pipett och Färgprov samt de åtgärder du utför på panelerna Händelser, Färgrutor, Färg, Banor, Kanaler, Lager, Stilar och Funktionsmakron.
- Resultaten beror på inställningsvariabler i filerna och i programmet, till exempel för aktivt lager eller förgrundsfärg. En tre punkters gaussisk oskärpa får till exempel inte samma effekt på en fil med upplösningen 72 pixlar per tum som på en fil med upplösningen 144 pixlar per tum. Funktionen Färgbalans kan inte heller användas för gråskalebilder.
- När du spelar upp funktionsmakron med de angivna inställningarna i dialogrutor och paneler, återspeglar funktionsmakrot de inställningar som användes vid tidpunkten för inspelningen. Om du ändrar en inställning i en dialogruta eller på en panel medan du spelar in ett funktionsmakro, spelas det värdet in.

  Obs! *I de flesta dialogrutorna bevaras de inställningar som angavs förra gången makrot användes. Kontrollera att dessa värden är de värden du vill spela in.*
- För modala åtgärder och verktyg används, i likhet med verktyg för placering, de enheter som för tillfället används på linjalen. Modala åtgärder och verktyg är sådana åtgärder och verktyg för vilka du måste trycka på Retur innan ändringarna genomförs, till exempel omformningskommandon. Verktyg som spelar in placering är Markeringsram, Segment, Övertoning, Trollspö, Lasso, Form, Bana, Pipett och Anteckningar.

  Om du spelar in ett funktionsmakro som ska användas på filer med olika storlek bör du ange procent som enhet för linjalen. På så sätt tillämpas alltid funktionsmakrot med samma relativa placering på bilden.
- Du kan även spela in kommandot Spela upp på panelmenyn Funktionsmakron så att ett funktionsmakro spelas upp från ett annat.

Spela in ett funktionsmakro

Högst upp

När du skapar ett nytt funktionsmakro läggs de kommandon och verktyg som du använder till i funktionsmakrot tills du avbryter inspelningen.

Gardera dig mot misstag genom att arbeta i en kopia: i början av funktionsmakrot, innan du använder andra kommandon, spelar du in kommandot Arkiv > Spara en kopia (Illustrator) eller kommandot Arkiv > Spara som och väljer Som en kopia (Photoshop). I Photoshop kan du också klicka på knappen Ny fixering på panelen Händelser för att skapa en fixering av bilden innan du spelar in funktionsmakrot.

1. Öppna en fil.
2. Klicka på knappen Nytt funktionsmakro på panelen Funktionsmakron eller välj Nytt funktionsmakro på panelmenyn på panelen Funktionsmakron.
3. Ange ett namn på funktionsmakrot, markera en funktionsmakrouppsättning och ange ytterligare alternativ:
   Funktionstangent Tilldelar funktionsmakrot ett kortkommando. Du kan välja valfri kombination av en funktionstangent, Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och Skift (t.ex. Ctrl + Skift + F3), med följande undantag: Du kan inte använda F1, eller F4 eller F6 med Ctrl-tangenten i Windows.
   Obs! *Om du tilldelar funktionsmakrot samma kortkommando som ett kommando, kommer kortkommandot att starta funktionsmakrot, inte kommandot.*

   Färg Tilldelar den färg som visas i knappläget.
4. Klicka på Påbörja inspelning. Knappen Påbörja inspelning på panelen Funktionsmakron blir röd.
   Viktigt! *När du spelar in kommandot Spara som ska du inte ändra filnamnet. Om du anger ett nytt filnamn registreras det nya namnet och används varje gång du kör funktionsmakrot. Innan du sparar, om du går till en annan mapp, kan du ange en annan plats utan att behöva*

ange något filnamn.

5. Utför de åtgärder och kommandon som du vill spela in.

   Vissa åtgärder kan inte spelas in direkt. Du kan emellertid infoga de flesta åtgärder som inte kan spelas in med hjälp av kommandona på panelmenyn på panelen Funktionsmakron.

6. När du vill avbryta inspelningen klickar du på knappen Stoppa uppspelning/inspelning eller väljer Avsluta inspelning på panelmenyn på panelen Funktionsmakron. (I Photoshop kan du också trycka på Esc.)

Om du vill återuppta inspelning vid samma åtgärd väljer du Påbörja inspelning på panelmenyn på panelen Funktionsmakron.

Högst upp

Spela in en bana

Med kommandot Infoga bana kan du infoga en sammansatt bana (en bana som har skapats med ett ritstiftsverktyg eller klistrats in från Adobe Illustrator) i ett funktionsmakro. När funktionsmakrot spelas upp används den inspelade banan som arbetsbana. Du kan infoga en bana när du spelar in ett funktionsmakro eller efter att det har spelats in.

1. Gör något av följande:
   - Börja spela in ett funktionsmakro.
   - Välj ett funktionsmakronamn för inspelning av en bana i slutet av funktionsmakrot.
   - Välj ett kommando för inspelning av en bana efter kommandot.
2. Välj en befintlig bana på panelen Banor.
3. Välj Infoga bana på panelmenyn Funktionsmakron.

Om du spelar in flera förekomster av kommandot Infoga bana i samma funktionsmakro, ersätts den tidigare banan i målfilen varje gång som kommandot utförs. Om du vill lägga till flera banor, spelar du in en förekomst av kommandot Spara bana med hjälp av panelen Banor efter varje förekomst av kommandot Infoga bana.
Obs! *Uppspelning av funktionsmakron som omfattar en infogad bana kan vara mycket minneskrävande. Om problem uppstår bör du öka det tillgängliga minnet för Photoshop.*

Högst upp

Infoga stopp

Du kan lägga till stopp i ett funktionsmakro så att du kan utföra en åtgärd som inte kan spelas in (t.ex. använda ett målarverktyg). När du har slutfört uppgiften klickar du på knappen Spela upp på panelen Funktionsmakron så slutförs funktionsmakrot.

Du kan också visa ett kort meddelande när funktionsmakrot når stoppet som en påminnelse om vad som måste göras innan funktionsmakrot kan fortsätta. Du kan lägga till knappen Fortsätt i meddelanderutan om ingen annan åtgärd krävs.

1. Välj var du vill lägga till stoppet genom att göra något av följande:
   - Välj ett funktionsmakronamn för att infoga ett stopp i slutet av funktionsmakrot.
   - Markera ett kommando för att infoga stoppet efter kommandot.
2. Välj Infoga stopp på panelmenyn på panelen Funktionsmakron.
3. Skriv det meddelande du vill ska visas.
4. Om du vill ha möjlighet att fortsätta funktionsmakrot utan att stoppa markerar du Tillåt Fortsätt.
5. Klicka på OK.

Du kan infoga ett stopp när du spelar in ett funktionsmakro eller efter att det har spelats in.

Högst upp

Ändra inställningar när du spelar upp ett funktionsmakro

Som standard körs funktionsmakron med de värden som definierades när de spelades in. Om du vill ändra inställningarna för ett kommando i ett funktionsmakro kan du infoga en spärrkontroll. En spärrkontroll, eller modal kontroll, pausar ett funktionsmakro så att du kan ange värden i en dialogruta eller använda ett modalt verktyg. (Du måste trycka på Retur för att tillämpa ett modalt verktyg. När du trycker på Retur fortsätter körningen av funktionsmakrot.)

En spärrkontroll representeras av en dialogruteikon som visas till vänster om ett kommando, ett funktionsmakro eller en uppsättning på panelen Funktionsmakron. En röd dialogruteikon representerar ett funktionsmakro eller en funktionsmakrouppsättning där några, men inte alla, kommandon är modala. Du kan inte lägga till en spärrkontroll i knappläge.

❖ Gör något av följande:

- Om du vill aktivera en spärrkontroll för ett kommando i ett funktionsmakro klickar du på rutan till vänster om kommandots namn. Klicka igen om du vill inaktivera spärrkontrollen.
- Om du vill aktivera eller inaktivera spärrkontroller för alla kommandon i ett funktionsmakro klickar du på rutan till vänster om funktionsmakrots namn.

- Om du vill aktivera eller inaktivera spärrkontroller för alla funktionsmakron i en uppsättning klickar du på rutan till vänster om uppsättningens namn.

Utesluta kommandon i ett funktionsmakro

Högst upp

Du kan utesluta kommandon som du inte vill spela upp i ett inspelat funktionsmakro. Du kan inte utesluta kommandon i knappläge.

1. Om det behövs visar du kommandona i funktionsmakrot genom att klicka på triangeln till vänster om funktionsmakrots namn på panelen Funktionsmakron.
2. Gör något av följande:
   - Om du vill utesluta ett enstaka kommando klickar du för att ta bort markeringen till vänster om kommandots namn. Klicka igen om du vill inkludera kommandot.
   - Om du vill utesluta eller inkludera alla kommandon eller funktionsmakron i ett funktionsmakro eller en funktionsmakrouppsättning klickar du på markeringen till vänster om funktionsmakrots eller uppsättningens namn.
   - Om du vill utesluta eller inkludera alla kommandon utom det markerade kommandot håller du ned Alt och klickar på markeringen för kommandot.

     Om några av kommandona i ett funktionsmakro har uteslutits är markeringen för det överordnade funktionsmakrot röd i Photoshop. I Illustrator är markeringen för det överordnade funktionsmakrot nedtonad.

Infoga ett menykommando som inte kan spelas in

Högst upp

Du kan inte spela in målar- och toningsverktyg, verktygsalternativ, visningskommandon och fönsterkommandon. Många av de kommandon som inte kan spelas in kan emellertid infogas i ett funktionsmakro med hjälp av kommandot Infoga menyobjekt.

Du kan infoga ett kommando när du spelar in ett funktionsmakro eller efter att det har spelats in. Ett infogat kommando utförs inte förrän funktionsmakrot spelas upp. Filen ändras således inte när kommandot infogas. Inga värden för kommandot spelas in i funktionsmakrot. Om kommandot öppnar en dialogruta, visas dialogrutan vid uppspelning och en paus görs tills du klickar på OK eller Avbryt.

Obs! *När du använder kommandot Infoga menyobjekt för att infoga ett kommando som öppnar en dialogruta, kan du inte inaktivera den modala kontrollen i panelen Funktionsmakron.*

1. Välj var du vill infoga menyobjektet:
   - Markera ett funktionsmakronamn om du vill infoga objektet i slutet av funktionsmakrot.
   - Välj ett kommando för att infoga menyobjektet i slutet av kommandot.
2. Välj Infoga menyobjekt på menyn på funktionsmakropanelen.
3. Öppna dialogrutan Infoga menyobjekt och välj ett kommando på menyn.
4. Klicka på OK.

Redigera och spela in funktionsmakron igen

Högst upp

Det är lätt att redigera och anpassa funktionsmakron. Du kan modifiera inställningarna för ett särskilt kommando i ett funktionsmakro, lägga till kommandon till ett befintligt funktionsmakro eller gå igenom ett helt funktionsmakro steg för steg och ändra några eller alla inställningar.

Skriva över ett enstaka kommando

1. Dubbelklicka på kommandot på panelen Funktionsmakro.
2. Ange de nya värdena och klicka på OK.

Lägga till kommandon i ett funktionsmakro

1. Gör något av följande:
   - Välj ett funktionsmakronamn för att infoga ett nytt kommando i slutet av funktionsmakrot.
   - Välj ett kommando i funktionsmakrot för att infoga ett kommando efter det.
2. Klicka på knappen Påbörja inspelning eller välj Påbörja inspelning på panelmenyn på panelen Funktionsmakron.
3. Spela in de nya kommandona.
4. När du vill avbryta inspelningen klickar du på knappen Stoppa uppspelning/inspelning på panelen Funktionsmakron eller väljer Avsluta inspelning på panelmenyn.

Ändra ordning på kommandon i ett funktionsmakro

✥ Dra ett kommando på panelen Funktionsmakron till en annan plats i samma eller i ett annat funktionsmakro. När den markerade linjen visas vid

den önskade placeringen släpper du musknappen.

Spela in ett funktionsmakro igen

1. Markera ett funktionsmakro och välj Spela in igen på panelmenyn på panelen Funktionsmakron.
2. Om ett modalt verktyg visas använder du verktyget om du vill åstadkomma ett annat resultat och trycker på Retur, eller trycker bara på Retur om du vill behålla samma inställningar.
3. Om en dialogruta visas ändrar du inställningarna och spelar in dem genom att klicka på OK. Om du vill behålla samma värden klickar du på Avbryt.

Fler hjälpavsnitt

Lägga till villkorliga funktionsmakron | Creative Cloud

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Lägga till en villkorsstyrd lägesändring i ett funktionsmakro

Lägga till en villkorsstyrd lägesändring i ett funktionsmakro

Lägga till en villkorsstyrd lägesändring i ett funktionsmakro

Högst upp

Du kan ange villkor för en lägesändring så att konverteringen äger rum under ett funktionsmakro, dvs. en serie kommandon som används i följd på en fil eller en grupp filer. När en lägesändring ingår i ett funktionsmakro kan det uppstå ett fel om filen som öppnas inte har det källläge som har angetts i funktionsmakrot. Ett steg i ett funktionsmakro kan t.ex. vara att konvertera en bild med källläget RGB till mållläget CMYK. Om du utför det här funktionsmakrot på en bild i gråskaleläge eller något annat källläge förutom RGB, uppstår det ett fel.

Vid inspelning av ett funktionsmakro kan du ange ett eller flera källlägen och ett mållläge med kommandot Ändra färgläge.

1. Börja spela in ett funktionsmakro.
2. Välj Arkiv > Automatisera > Ändra färgläge.
3. Välj ett eller flera lägen som källlägen i dialogrutan Ändra färgläge. Du kan också använda knapparna Alla eller Inga om du vill markera alla lägen eller inget läge.
4. Välj ett mållläge på snabbmenyn Läge.
5. Klicka på OK. Den villkorsstyrda lägesändringen visas som ett nytt steg på panelen Funktionsmakron.

Fler hjälpavsnitt
Lägga till villkorliga funktionsmakron | Creative Cloud

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Om funktionsmakron och panelen Funktionsmakron

Om funktionsmakron
Översikt över panelen Funktionsmakron
Mer information om funktionsmakron

Om funktionsmakron

Högst upp

Ett funktionsmakro är en rad åtgärder som du tillämpar på en enskild fil eller en grupp med filer, t.ex. menykommandon, panelalternativ, verktygsåtgärder o.s.v. Du kan till exempel skapa ett funktionsmakro som först ändrar storlek på en bild, sedan tillämpar en effekt på bilden och slutligen sparar filen i önskat format.

Funktionsmakron kan omfatta steg där du utför uppgifter som inte kan automatiseras (t.ex använder ett målarverktyg). Funktionsmakron kan även omfatta modala kontroller för att ange värden i en dialogruta vid tillämpningen.

I Photoshop utgör funktionsmakron grunden för droplet-filer, som är små program som automatiskt bearbetar alla filer som dras till deras ikoner.

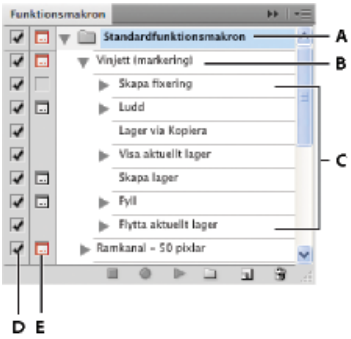
Photoshop och Illustrator inkluderar fördefinierade funktionsmakron som gör det lättare för dig att utföra vanliga åtgärder. Du kan använda dessa funktionsmakron som de är, anpassa dem efter dina egna behov eller skapa nya funktionsmakron. Funktionsmakrona sparas i uppsättningar så att det blir lättare för dig att ordna dem.

Du kan spela in, redigera, anpassa och gruppbearbeta funktionsmakron, och du kan hantera grupper med funktionsmakron genom att använda funktionsmakrouppsättningar.

Översikt över panelen Funktionsmakron

Högst upp

Med hjälp av panelen Funktionsmakron (Fönster > Funktionsmakron) kan du spela in, spela upp, redigera och ta bort enskilda funktionsmakron. På den här panelen kan du spara och läsa in funktionsmakrofiler.



Panelen Funktionsmakron i Photoshop

***A.** Funktionsmakron **B.** Åtgärd **C.** Inspelade kommandon **D.** Inspelat kommando **E.** Modal kontroll (aktiverar och inaktiverar)*

Visa och dölja uppsättningar, funktionsmakron och kommandon

❖ Klicka på triangeln till vänster om uppsättningen, funktionsmakrot eller kommandot på panelen Funktionsmakron. Håll ned Alt om du vill visa eller dölja alla funktionsmakron i en uppsättning eller alla kommandon i ett funktionsmakro.

Visa funktionsmakron efter namn

❖ Välj Knappläge på panelmenyn på panelen Funktionsmakron. Välj Knappläge på nytt om du vill återgå till att visa funktionsmakrona som en lista.

***Obs!** Du kan inte visa enskilda kommandon eller uppsättningar i knappläge.*

Välja och markera funktionsmakron på panelen Funktionsmakron

❖ Klicka på namnet på ett funktionsmakro. Om du vill markera flera, angränsande funktionsmakron håller du ned Skift och klickar på funktionsmakronas namn. Om du vill markera flera funktionsmakron som inte är placerade intill varandra håller du ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klickar på namnen.

Mer information om funktionsmakron

Högst upp

Fler hjälpavsnitt

Lägga till villkorliga funktionsmakron | Creative Cloud

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Lägga till villkorliga funktionsmakron | CC, CS6

Med villkorliga åtgärder kan du skapa funktionsmakron som utför olika åtgärder beroende på vilka villkor som uppfylls. Först väljer du ett villkor och sedan kan du ange en åtgärd som ska utföras om dokumentet uppfyller villkoret. Sedan kan du ange en åtgärd som ska spelas upp om dokumentet inte uppfyller villkoret.

Så här infogar du ett villkorligt steg i ett funktionsmakro som du håller på att spela in eller redigera:

1. Kontrollera att de funktionsmakron som du kommer att referera till ligger i samma uppsättning.
2. Välj **Infoga villkorlig** på panelmenyn **Funktionsmakron**.
3. I dialogrutan **Villkorligt makro** väljer du ett villkor från menyn **Om aktuellt**.
4. Välj funktionsmakron från menyerna **Spela funktionsmakro sedan** och **Annars spela funktionsmakro** och tryck sedan på **OK**.

   *Du kan även välja **Inget** i en av menyerna, men inte i båda. Du kan köra ett funktionsmakro endast om ett visst villkor inte uppfylls genom att välja **Inget** som **Spela funktionsmakro sedan** och välja det funktionsmakro du vill använda som **Annars spela funktionsmakro**.*

Läs mer i Om funktionsmakron och panelen Funktionsmakron och Skapa funktionsmakron.

***Obs!** Det finns ett Ändra färgläge-kommando som specificerar villkor för ändrade färglägen i ett funktionsmakro. Det här kommandot kan förhindra att fel uppstår om filen inte är i det ursprungsläge som funktionsmakrot anger.*

Högst upp

Testa motsatsen till vad som anges i villkoret.

Det kan finnas tillfällen när du vill testa motsatsen till det som anges i ett villkor.

Du kanske till exempel vill att Funktionsmakro 1 ska spelas när det översta dokumentet är icke-fyrkantigt. Du ställer då in följande villkor: **Om aktuellt** dokument är fyrkantigt, **Spela funktionsmakro sedan** Inget, **Annars spela funktionsmakro** Funktionsmakro 1.

Om du vill testa ett specifikt villkors motsats kan du byta plats på funktionsmakrona Sedan och Annars.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Inspelningsverktyg i funktionsmakron | CC, CS6

Med Photoshop kan du spela in verktyg i funktionsmakron, t.ex. penseln. Om du vill aktivera den här funktionen väljer du Tillåt verktygsinspelning i panelmenyn Funktionsmakron.

Några saker att tänka på:

- När du spelar in ett verktyg väljer du en pensel som en del av funktionsmakrot, eller så använder Photoshop den aktuella penseln.
- Om du spelar in ett funktionsmakro i en annan storlek ställer du in Photoshops måttenheter i procent och definierar inte penselstorleken som en del av en penselförinställning.

Läs mer i Om funktionsmakron och panelmenyn Funktionsmakron och Skapa funktionsmakron.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Webbgrafik

Vissa länkar på den här sidan kanske bara innehåller text på engelska.

Kopiera CSS från lager | CC, CS6

Kopiera CSS genererar CSS-egenskaper (Cascading Style Sheet) från form- eller textlager. CSS kopieras till Urklipp och kan sedan klistras in i en formatmall. Vad gäller former visas värden för följande:

- storlek
- position
- ramlinjefärg
- fyllningsfärg (inklusive övertoningar)
- skugga

Kopiera CSS visar även följande värden för textlager:

- teckensnittsfamilj
- teckenstorlek
- teckensnittsbredd
- radhöjd
- understruken
- genomstruken
- upphöjd
- nedsänkt
- textjustering

Om du kopierar CSS från en lagergrupp med former eller text skapas en klass för varje lager och en gruppklass. Gruppklassen representerar en överordnad div med underordnande divar som motsvarar gruppens lager. De underordnade divarnas övre vänstra värden står i relation till den överordnade diven.

Obs! *Kopiera CSS-kommandot fungerar inte med smarta objekt eller när du väljer flera form-/textlager som inte är grupperade.*

1. Gör något av följande på panelmenyn Lager:
   - Högerklicka på ett form-/textlager eller en lagergrupp och välj Kopiera CSS i snabbmenyn.
   - Välj ett form-/textlager eller en lagergrupp och välj Kopiera CSS i panelmenyn Lager.
2. Klistra in koden i formatmallsdokumentet.

Gå till Dela upp webbsidor i segment för mer information om hur man skapar webbsidor med Photoshop.

(cc) BY-NC-SR Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Dela upp webbsidor i segment

Segmenttyper
Segmentera en webbsida
Konvertera automatiska och lagerbaserade segment till användarsegment
Visa segment och segmentalternativ

Segment delar en bild i mindre bilder som sätts ihop igen på en webbsida med en HTML-tabell eller CSS-lager. Genom att dela upp bilden kan du tilldela olika webbadresslänkar för att skapa en sidnavigering eller optimera varje del av en bild med egna optimeringsinställningar.

Använd kommandot Spara för webben och enheter om du vill exportera och optimera en segmenterad bild. Photoshop sparar varje segment som en separat fil och skapar den HTML- eller CSS-kod som behövs för att visa den segmenterade bilden.

Webbsida indelad i segment.

Kom ihåg det här när du arbetar med segment:

- Du kan skapa ett segment med hjälp av segmentverktyget eller genom att skapa lagerbaserade segment.
- När du har skapat ett segment kan du markera det med hjälp av verktyget Markera segment och sedan flytta det, ändra storlek på det eller justera det med andra segment.
- Du kan ange alternativ för varje segment – som segmentstyp, namn och webbadress – i dialogrutan Segmentalternativ.
- Du kan optimera varje segment med de olika optimeringsinställningarna i dialogrutan Spara för webben och enheter.

Segmenttyper

Högst upp

Segment kategoriseras efter innehållstyp (Tabell, Bild, Ingen bild) och efter sättet som de skapades på (användare, lagerbaserat, auto).

Segment som skapas med segmentverktyget kallas användarsegment, och segment som skapats från ett lager kallas lagerbaserade segment. När du skapar ett nytt användarsegment eller lagerbaserat segment skapas andra automatiska segment som hanterar de återstående områdena i bilden. Automatiska segment fyller alltså det utrymme i bilden som inte definieras av användarsegment eller lagerbaserade segment. Automatiska segment skapas på nytt varje gång du lägger till eller redigerar användarsegment eller lagerbaserade segment. Du kan konvertera automatiska segment till användarsegment.

Användarsegment, lagerbaserade segment och automatiska segment ser olika ut: användarsegment och lagerbaserade segment avgränsas av en heldragen linje, medan automatiska segment avgränsas av en prickad linje. Dessutom har användarsegment och lagerbaserade segment en tydlig ikon. Du kan välja att visa eller dölja automatiska segment, vilket kan göra att ditt arbete med användar- och lagerbaserade segment blir lättare att se.

Ett delsegment är en typ av automatiskt segment som genereras när du skapar överlappande segment. Delsegmenten visar hur bilden delas upp när du sparar den optimerade filen. Delsegmenten numreras och får en segmentsymbol, men du kan inte markera eller redigera dem oberoende av det underliggande segmentet. Delsegmenten genereras om varje gång du ändrar segmentens staplingsordning.

Det går att skapa segment med hjälp av olika metoder:

- Automatiska segment genereras automatiskt.
- Användarsegment skapas med segmentverktyget.
- Lagerbaserade segment skapas med panelen Lager.

Segmentera en webbsida

Högst upp

Du kan använda segmentverktyget för att rita segmenteringslinjer direkt på en bild, eller skapa din egen grafik med lager och sedan skapa segment baserade på lagren.

Skapa ett segment med segmentverktyget

1. Välj segmentverktyget . (Om du trycker på C-tangenten kan du bläddra igenom verktygen under Beskär också.)

   Alla befintliga segment visas automatiskt i dokumentfönstret.

2. Välj en stilinställning i alternativfältet.
   Normal Segmentproportionerna avgörs när du drar.

   Fasta proportioner Anger ett förhållande mellan höjd och bredd. Ange heltal eller decimaltal för proportionerna. Om du t.ex. vill skapa ett segment som är dubbelt så brett som högt anger du bredden 2 och höjden 1.

   Fastställd storlek Anger segmentets höjd och bredd. Ange pixelvärden i heltal.

3. Dra med verktyget över det område där du vill skapa ett segment. Håll ned Skift medan du drar om du vill att segmentet ska vara kvadratiskt. Håll ned Alt och dra om du vill rita segmentet från mitten. Använd Visa > Fäst mot om du vill justera ett nytt segment mot en stödlinje eller ett annat segment i bilden. Se Flytta, ändra storlek på och fästa användarsegment.

Skapa segment från stödlinjer

1. Lägga till stödlinjer i en bild.
2. Markera segmentverktyget och klicka på Segment från stödlinjer i alternativfältet.

   När du skapar segment från stödlinjer tas alla befintliga segment bort.

Skapa ett segment av ett lager

Ett lagerbaserat segment omfattar alla pixeldata i lagret. Om du flyttar lagret eller redigerar innehållet i det justeras segmentområdet automatiskt så att det innefattar de nya pixlarna.

Ett lagerbaserat segment uppdateras när källagret ändras.

Lagerbaserade segment är mindre flexibla än användarsegment, men du kan konvertera ("höja upp) ett lagerbaserat segment till ett användarsegment. Se Konvertera automatiska och lagerbaserade segment till användarsegment.

1. Markera ett lager på panelen Lager.
2. Välj Lager > Nytt lagerbaserat segment.

Du bör emellertid inte använda ett lagerbaserat segment om du tänker flytta lagret över ett stort område i bilden i en animering, eftersom segmentet kan bli så stort att det är oanvändbart.

Konvertera automatiska och lagerbaserade segment till användarsegment

Högst upp

Ett lagerbaserat segment är knutet till ett lagers pixelinnehåll och det enda sättet att flytta, kombinera, dela, justera och ändra storlek på det är därför att redigera lagret – om du inte konverterar det till ett användarsegment.

Alla automatiska segment i en bild är länkade till varandra och har samma optimeringsinställningar. Om du vill göra olika optimeringsinställningar för ett automatiskt segment måste du höja upp det till ett användarsegment.

1. Använd segmentmarkeringsverktyget och markera det eller de segment du vill konvertera.
2. Klicka på Höj upp i alternativfältet.
   Du kan höja upp ett automatiskt segment i dialogrutan Spara för webben och enheter genom att bryta segmentets länk. Se Arbeta med segment i dialogrutan Spara för webb och enheter.

Visa segment och segmentalternativ

Du kan visa segment i dialogrutan Spara för webben och enheter i Photoshop. Följande kännetecken kan hjälpa dig att identifiera och skilja mellan olika segment:

Segmentlinjer Definierar segmentets gränser. Heldragna linjer visar att segmentet är ett användarsegment eller lagerbaserat segment, medan prickade linjer visar att segmentet är ett automatiskt segment.

Segmentfärger Skiljer användarsegment och lagerbaserade segment från automatiska segment. Som standard har användarsegment och lagerbaserade segment blå symboler medan automatiska segment har grå symboler.

Dessutom används färgjusteringar för att tona ned omarkerade segment i dialogrutan Spara för webben och enheter. De här justeringarna är bara till för visningen och påverkar inte färgen i den slutliga bilden. Som standard är färgjusteringen för automatiska segment två gånger högre än för användarsegment.

Segmentnummer Segmenten numreras 01 från vänster till höger och uppifrån och ned med början i bildens övre vänstra hörn. Om du ändrar ordningen på segmenten eller det sammanlagda antalet segment uppdateras segmentnumren enligt den nya ordningen.

Segmentemblem Följande emblem, eller ikoner, visar vissa tillstånd.

- Användarsegmentet har bildinnehåll.
- Användarsegmentet har inget bildinnehåll.
- Segmentet är lagerbaserat.

Visa eller dölja segmentgränser

❖ Välj Visa > Visa > Segment. Om du vill visa och dölja segment tillsammans med andra objekt använder du kommandot Extras. Se Visa eller dölj Extras.

Visa eller dölj automatiska segment

❖ Gör något av följande:

- Välj verktyget Markera segment och klicka på Visa automatiska segment eller Dölj automatiska segment i alternativfältet.
- Välj Visa > Visa > Segment. Automatiska segment visas tillsammans med de andra segmenten.

Visa eller dölja segmentnummer

1. Gör något av följande:
   - Välj Redigera > Inställningar > Stödlinjer, stödraster och segment i Windows.
   - I Mac OS väljer du Photoshop > Inställningar> Stödlinjer, stödraster och segment.
2. Klicka på Visa segmentnummer under Segment.

Ändra färgen på segmentlinjer

1. Välj Redigera > Inställningar > Stödlinjer, stödraster och segment i Windows, och Photoshop > Inställningar > Stödlinjer, stödraster och segment i Mac OS.
2. Välj en färg på menyn Linjefärg under Segmentlinjer.

   Efter färgförändringen så visas markerade segmentlinjer automatiskt i en kontrasterande färg.

Fler hjälpavsnitt

Arbeta med segment i dialogrutan Spara för webben och enheter

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Arbeta med webbgrafik

Skapa rollover-bilder.
Exportera till Zoomify
Arbeta med hexadecimala färgvärden

Obs! *Klicka på länkarna nedan om du vill ha detaljerade anvisningar. Ställ frågor, föreslå nya funktioner och rapportera problem på feedback.photoshop.com.*

Med webbverktygen i Photoshop kan du enkelt skapa komponenter för webbsidorna eller visa hela webbsidor i fördefinierade eller anpassade format.

- Använd lager och segment för att skapa webbsidor och gränssnittselement för webbsidor. (Se Lager och Dela upp webbsidor i segment.)
- Använd lagerkompositioner om du vill experimentera med olika sidkompositioner eller om du vill exportera variationer av en sida. (Se Lagerkompositioner.)
- Skapa rollover-text eller knappgrafik för import till Dreamweaver eller Flash.
- Skapa webbanimeringar med panelen Animering och exportera dem som animerade GIF-bilder eller Quick Time-filer. Se Skapa bildruteanimeringar.
- Använd Adobe Bridge för att skapa ett webbfotogalleri, och snabbt förvandla en uppsättning bilder till en interaktiv webbplats med hjälp av många olika professionella mallar.

På www.adobe.com/go/lrvid4043_dw_se finns en demonstrationsvideo om hur du formger webbplatser med Photoshop och Dreamweaver.

Högst upp

Skapa rollover-bilder.

En *rollover* är en knapp eller bild på en webbsida som ändras när användaren för musen över den. Du behöver minst två bilder för att skapa en rollover: en primär bild för knappens eller bildens normala utseende och en sekundär bild för knappens eller bildens utseende när muspekaren placeras över den.

Photoshop inkluderar flera praktiska verktyg som du kan använda för att skapa rollover-bilder:

- Använd lager för att skapa primära och sekundära bilder. Skapa innehåll i ett lager, duplicera lagret och redigera det för att skapa liknande innehåll. Se till att justeringen mellan lagren bibehålls. När du skapar en rollover-effekt kan du ändra lagrets stil, synlighet eller placering, göra färg- eller tonjusteringar eller tillämpa filtereffekter. Se Duplicera lager.
- Du kan också använda lagerstilar om du vill lägga till effekter som färgövertäckning, skuggor, glöd eller relief i det primära lagret. Om du vill skapa ett rollover-par aktiverar eller inaktiverar du lagerstilen och sparar bilden i respektive utseende. Se Lagereffekter och lagerstilar.
- Använd de fördefinierade knappstilarna på panelen Stilar för att snabbt skapa rollover-knappar för normalt utseende, för då användaren för musen över knappen och för då användaren trycker på musknappen. Rita en grundläggande form med rektangelverktyget och välj en stil, t.ex. Avfasning, normal, för att automatiskt förvandla rektangeln till en knapp. Kopiera sedan lagret och använd andra fördefinierade stilar, t.ex. Avfasning, mouseover, för att skapa fler knapputseenden. Spara varje lager som en separat bild för att skapa en färdig rollover-knappuppsättning.
- Använd dialogrutan Spara för webben och enheter för att spara rollover-bilder i ett webbkompatibelt format med optimerad filstorlek. Se Optimera bilder.
  När du sparar rollover-bilder bör du använda beskrivande namn som särskiljer den primära bilden (normalt knapputseende) från den sekundära bilden (muspekaren är placerad på bilden).

När du har skapat en rollover-bilduppsättning i Photoshop använder du Dreamweaver för att montera bilderna på en webbsida och automatiskt lägga till JavaScript-koden för rollover-åtgärden.

På www.adobe.com/go/lrvid4043_dw_se finns en demonstrationsvideo om hur du formger webbplatser med Photoshop och Dreamweaver.

Högst upp

Exportera till Zoomify

Du kan publicera högupplösta bilder på webben som användarna kan panorera och zooma in för att öka detaljrikedomen. Bilden med basstorlek hämtas lika snabbt som en JPEG-fil med motsvarande storlek. Photoshop exporterar JPEG-filerna och HTML-filen som du kan överföra till webbservern.

1. Välj Arkiv > Exportera > Zoomify och ange exportalternativ.
   Mall Anger bakgrunds- och navigeringsinställningarna för bilden som visas i webbläsaren.

   Utdataplats Anger plats och namn för filen..

Alternativ för bilder sida vid sida Anger bildens kvalitet..

Webbläsaralternativ Anger pixelbredd och -höjd för basbilden i användarnas webbläsare.

2. Överför HTML- och bildfilerna till webbservern.

En demonstrationsvideo om Zoomify finns på www.adobe.com/go/vid0003_se.

Högst upp

Arbeta med hexadecimala färgvärden

I Photoshop kan du visa de hexadecimala värdena för bildens färger eller kopiera en bilds hexadecimala värde för användning i en HTML-fil.

Visa hexadecimala färgvärden på panelen Info

1. Visa panelen genom att välja Fönster > Info eller klicka på panelfliken Info.
2. Välj Panelalternativ på panelmenyn. Välj Webbfärg på menyn Läge under Första färgvärde eller Andra färgvärdet, och klicka på OK.
3. Peka på färgen som du vill visa hexadecimalvärdet för.

Kopiera en färg som ett hexadecimalvärde

Färger kopieras antingen som HTML COLOR-attribut där det hexadecimala värdet ingår (färg = #xxyyzz) eller som enbart hexadecimalt värde.

1. Gör något av följande:
   - Flytta muspekaren med pipetten över den färg du vill kopiera. Högerklicka (Windows) eller håll ned Ctrl och klicka (Mac OS) och välj antingen Kopiera färg som HTML eller Kopiera färgens hexadecimala kod.
   - Använd panelen Färg, panelen Färgrutor eller Adobe Färgväljaren för att ange förgrundsfärgen. I menyn på färgpanelen väljer du antingen Kopiera färg som HTML eller Kopiera färgens hexadecimala kod.
   - I dialogrutan Spara för webben klickar du på färgrutan eller väljer Mask > Annat. Högerklicka i det hexadecimala värdet i färgväljaren och välj Kopiera.
2. Öppna önskad fil i ett HTML-redigeringsprogram och välj Redigera > Klistra in.

Fler hjälpavsnitt

Spara för webben och enheter – översikt

Webbgrafikformat

Skapa ett webbfotogalleri

Skapa en överrullningsbild

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Ändra segmentlayout

Markera ett eller flera segment
Flytta, ändra storlek på och fästa användarsegment
Dela upp användarsegment och automatiska segment
Duplicera segment
Kopiera och klistra in ett segment
Kombinera segment
Ändra segmentens staplingsordning
Justera och fördela användarsegment
Ta bort ett segment
Lås alla segment

Markera ett eller flera segment

Högst upp

Gör något av följande:

- Välj segmentmarkeringsverktyget och klicka på segmentet i bilden. När du arbetar med överlappande segment markerar du ett underliggande segment genom att klicka på den synliga delen av det.
- Välj verktyget Markera segment och lägg till segment till markeringen genom att Skift-klicka.
- Välj verktyget Markera segment i dialogrutan Spara för webb och enheter och klicka på ett automatiskt segment eller utanför bildområdet och dra med verktyget över de segment som du vill markera. (Om du klickar i ett användarsegment och drar flyttas segmentet.)
- Välj Arkiv > Spara för webben och enheter. Om du vill markera ett segment i dialogrutan använder du segmentverktyget.
  När du använder segmentverktyget eller segmentmarkeringsverktyget kan du växla från ett verktyg till ett annat genom att hålla ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS).

Flytta, ändra storlek på och fästa användarsegment

Högst upp

Du kan flytta och ändra storlek på användarsegment i Photoshop, men inte i dialogrutan Spara för webben och enheter.

Flytta eller ändra storlek på ett användarsegment

1. Markera ett eller flera användarsegment.
2. Gör något av följande:
   - Om du vill flytta ett segment pekar du innanför segmentmarkeringsramen och drar segmentet till en ny plats. Håll ned Skift om du vill begränsa flyttningen till en lodrät, vågrät eller 45-gradig diagonal linje.
   - Om du vill ändra storlek på ett segment klickar du på ett sid- eller hörnhandtag på segmentet, håller ned musknappen och drar. Om du markerar och ändrar storlek på intilliggande segment ändras storleken på gemensamma linjer för flera segment samtidigt.

Så här ändrar du storlek på ett användarsegment eller flyttar det med hjälp av numeriska koordinater

1. Markera ett eller flera användarsegment.
2. Klicka på Alternativ i alternativfältet. Du kan även dubbelklicka på ett segment för att visa alternativ.
3. Ändra ett eller fler av följande alternativ i dialogrutan Segmentalternativ under Dimensioner:
   X Anger avståndet i pixlar mellan segmentets vänstra kant och linjalens nollpunkt i dokumentfönstret.

   Y Anger avståndet i pixlar mellan segmentets övre kant och linjalens nollpunkt i dokumentfönstret.
   Obs! *Linjalens nollpunkt är som standard placerad i bildens övre vänstra hörn.*

   W Anger segmentets bredd.

   H Anger segmentets höjd.

Fästa segment mot en stödlinje, ett användarsegment eller ett annat objekt

1. Markera de alternativ du vill använda på undermenyn Visa> Fäst mot.
2. Välj Visa > Fäst. En bock visar att alternativet är aktiverat.
3. Flytta de markerade segmenten som du vill. Segmenten fäster mot det objekt som du valt inom 4 pixlar.

Dela upp användarsegment och automatiska segment

Högst upp

I dialogrutan Dela upp segment kan du dela upp segment vågrätt, lodrätt eller båda delarna. Uppdelade segment är alltid användarsegment, oavsett om originalsegmentet är ett användarsegment eller ett automatiskt segment.

Obs! *Du kan inte dela upp lagerbaserade segment.*

1. Markera ett eller flera segment.
2. Använd segmentmarkeringsverktyget för att klicka på Dela upp i alternativfältet.
3. Markera Förhandsvisa i dialogrutan Dela upp segment om du vill förhandsvisa ändringarna.
4. Markera ett eller två av följande alternativ i dialogrutan Dela upp segment:
   Dela vågrätt till Delar upp segmentet på längden.

   Dela lodrätt till Delar upp segmentet på bredden.
5. Definiera hur du vill dela upp de markerade segmenten:
   - Markera och ange ett värde för Segment nedåt eller Segment tvärs över om du vill dela upp varje segment jämnt i det angivna antalet segment.
   - Markera och ange ett värde för Pixlar per segment om du vill skapa segment med angivet antal pixlar. Om det inte går att dela upp segmentet jämnt efter det antalet pixlar, så görs det ett nytt segment av det återstående området. Om du t.ex. delar upp ett segment som är 100 pixlar brett i tre nya segment som vart och ett är 30 pixlar brett, blir det återstående 10 pixlar breda området ett nytt segment.
6. Klicka på OK.

Duplicera segment

Högst upp

Du kan skapa ett duplicerat segment med samma mått och optimeringsinställningar som originalsegmentet. Om det ursprungliga segmentet är ett länkat användarsegment länkas dubbletten till samma uppsättning. Duplicerade segment är alltid användarsegment, oavsett om originalsegmentet är ett användarsegment, ett lagerbaserat segment eller ett automatiskt segment.

1. Markera ett eller flera segment.
2. Håll ned ALT medan du drar inifrån markeringen.

Kopiera och klistra in ett segment

Högst upp

Du kan kopiera och klistra in ett markerat segment i en bild, i en annan bild eller i ett annat program, t.ex. Dreamweaver. När du kopierar ett segment kopieras alla lager inom segmentets gränser (inte bara det aktiva lagret).

1. Markera ett eller flera segment med segmentmarkeringsverktyget .
2. Välj Redigera > Kopiera.
   Obs! *Ett segment kan inte kopieras om det finns en aktiv markering i dokumentet (en pixelmarkering eller en markerad bana).*
3. Gör något av följande:
   - Om du vill klistra in segmentet i en annan bild öppnar du och visar bilden.
   - Om du klistrar in i Dreamweaver ser du till att Dreamweaver-dokumentet är det aktiva fönstret.
4. Välj Redigera > Klistra in. Ett nytt lager skapas när ett segment klistras in i en Photoshop-bild.
   Obs! *Ett segment som kopieras till Dreamweaver innehåller information om den ursprungliga Photoshop-källfilens filnamn och sökväg. Om du vill visa den här informationen i Dreamweaver högerklickar du (Windows) eller håller ned Ctrl och klickar (Mac OS) på bilden, klickar på Designanteckningar och går till fältet FilePathSrc på fliken All info.*

   Om du vill ha en genomgång om hur du kopierar och klistrar in mellan olika program, bland andra Dreamweaver och Photoshop, kan du gå in på www.adobe.com/go/vid0193_se.

Kombinera segment

Högst upp

Du kan kombinera två eller flera segment till ett enda segment. I Photoshop bestäms dimensionerna och placeringen av det slutliga segmentet utifrån den rektangel som skapas när de yttre kanterna på de kombinerade segmenten förs samman. Om de segment som kombineras inte är placerade intill varandra eller har olika proportioner eller justering kan det nya kombinerade segmentet överlappa andra segment.

Det kombinerade segmentet tar optimeringsinställningarna från det första segmentet i segmentserien du väljer. Ett kombinerat segment är alltid ett användarsegment, oavsett om några av de ursprungliga segmenten är automatiska segment eller inte.

Obs! *Du kan inte kombinera lagerbaserade segment.*

1. Markera två eller flera segment.
2. Högerklicka (Windows) eller Ctrl-klicka (Mac OS) och välj Kombinera segment.

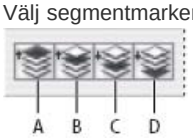
Ändra segmentens staplingsordning

Högst upp

När segment överlappar blir det sista segmentet som du skapar det översta segmentet i staplingsordningen. Du kan ändra staplingsordningen om du vill arbeta med underliggande segment. Du kan ange vilket segment som ska vara placerat överst och underst i stapeln och flytta segment uppåt eller nedåt i staplingsordningen.

Obs! *Du kan inte ändra staplingsordningen för automatiska segment.*

1. Markera ett eller flera segment.
2. Välj segmentmarkeringsverktyget och klicka på ett alternativ för staplingsordning i alternativfältet.



Alternativ för staplingsordning

A. *Lägg överst* ***B.*** *Lägg över* ***C.*** *Lägg under* ***D.*** *Lägg underst*

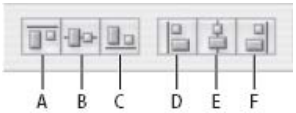
Justera och fördela användarsegment

Högst upp

Du kan justera användarsegment längs en kant eller mittdelarna, och fördela användarsegment jämnt längs den lodräta eller vågräta axeln. Genom att justera och fördela användarsegment kan du ta bort onödiga automatiska segment och skapa en mindre och mer effektiv HTML-fil.

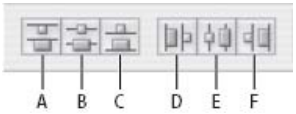
Obs! *Om du vill justera eller fördela lagerbaserade segment justerar eller fördelar du innehållet i lagren.*

1. Markera de användarsegment som du vill justera.
2. Välj segmentmarkeringsverktyget och markera sedan ett alternativ i alternativfältet.



Justeringsalternativ

A. *Överkant* ***B.*** *Lodräta mittpunkter* ***C.*** *Nederkant* ***D.*** *Vänster* ***E.*** *Vågräta mittpunkter* ***F.*** *Höger*



Fördelningsalternativ

A. *Överkant* ***B.*** *Lodräta mittpunkter* ***C.*** *Nederkant* ***D.*** *Vänster* ***E.*** *Vågräta mittpunkter* ***F.*** *Höger*

Ta bort ett segment

Högst upp

När du tar bort ett användarsegment eller lagerbaserat segment skapas automatiska segment som fyller ut dokumentytan.

När du tar bort ett lagerbaserat segment tas lagret som det hör ihop med inte bort. Däremot tas lagerbaserade segment bort när du tar bort lagret som det hör ihop med.

Obs! *Du kan inte ta bort automatiska segment. Om du tar bort alla användarsegment och lagerbaserade segment i en bild kvarstår ett automatiskt segment som täcker in hela bilden.*

1. Markera ett eller flera segment.
2. Välj segmentmarkerings- eller segmentverktyget och tryck på backstegs- eller Delete-tangenten.
3. Om du vill ta bort alla segment och lagerbaserade segment väljer du Visa > Radera segment.

Lås alla segment

Högst upp

Om du låser segment så kan du inte oavsiktligt råka ändra storlek på dem, flytta dem eller ändra dem på andra sätt.

❖ Välj Visa > Lås segment.

Fler hjälpavsnitt

Arbeta med segment i dialogrutan Spara för webben och enheter

(cc) BY-NC-SA

HTML-alternativ för segment

Visa dialogrutan Segmentalternativ
Ange en segmentinnehållstyp
Byt namn på ett segment
Välja en bakgrundsfärg för segment
Tilldela URL-länkinformation till ett bildsegment
Ange webbläsarmeddelanden och Alt-text
Lägga till HTML-text till ett segment

Visa dialogrutan Segmentalternativ

Högst upp

Gör något av följande:

- Dubbelklicka på ett segment med segmentmarkeringsverktyget . (Om verktyget inte visas håller du ned Beskär- eller Segmentverktyget.)
- Kontrollera att segmentmarkeringsverktyget är aktivt och klicka på knappen Segmentalternativ i alternativfältet. Den här metoden finns inte i dialogrutan Spara för webben och enheter.

Ange en segmentinnehållstyp

Högst upp

Du kan ange hur segmentinformation ska visas i en webbläsare när den exporteras med en HTML-fil. Vilka alternativ som finns tillgängliga varierar beroende på vilken segmenttyp du arbetar med.

- Bildsegment innehåller bilddata. Det här är standardinnehållstypen.
- Med Ingen bild-segment kan du skapa tomma tabellceller som kan fyllas med text eller en enhetlig färg. Du kan ange HTML-text i ett segment av typen Ingen bild. Om du använder alternativet "Texten är HTML" i dialogrutan Spara för webb och enheter tolkas texten som HTML när den visas i en webbläsare. Segment av typen Ingen bild exporteras inte som bilder och kan förhandsvisas i en webbläsare.

  Obs! *Om du anger alternativ för ett automatiskt segment konverteras segmentet till ett användarsegment.*

1. Markera ett segment. Om du arbetar i Photoshop dubbelklickar du på segmentet med segmentmarkeringsverktyget så att dialogrutan Segmentalternativ visas.
2. Markera en segmenttyp på snabbmenyn Typ i dialogrutan Segmentalternativ.

Byt namn på ett segment

Högst upp

När du lägger till segment till en bild kan det vara bra att byta namn på segmenten beroende på deras innehåll. Som standard får användarsegment namn enligt inställningarna i dialogrutan Utdatainställningar. (Se Utdatainställningar för webbgrafik.)

❖ Markera ett segment och dubbelklicka på det med segmentmarkeringsverktyget så visas dialogrutan Segmentalternativ. Ange ett nytt namn i textrutan Namn i dialogrutan Segmentalternativ.
Obs! *Textrutan Namn är inte tillgänglig för segmentinnehåll av typen Ingen bild.*

Välja en bakgrundsfärg för segment

Högst upp

Du kan välja en bakgrundsfärg som ska användas för att fylla segmentets genomskinliga område (för segment av typen Bild) eller hela segmentet (för segment av typen Ingen bild).

Den valda bakgrundsfärgen visas inte i Photoshop, utan du måste förhandsvisa bilden i en webbläsare om du vill se effekten när du väljer en bakgrundsfärg.

1. Markera ett segment. Om du arbetar i dialogrutan Spara för webben och enheter i Photoshop dubbelklickar du på segmentet med segmentmarkeringsverktyget för att öppna dialogrutan Segmentalternativ.
2. Markera en bakgrundsfärg på popup-menyn Bakgrundsfärg i dialogrutan Segmentalternativ. Välj Ingen, Projektionsyta, Vit, Svart eller Annan (med Adobe Färgväljaren).

Tilldela URL-länkinformation till ett bildsegment

Högst upp

Om du tilldelar en URL-adress till ett segment blir hela segmentområdet en länk på den färdiga webbsidan. När en användare klickar på länken

visar webbläsaren den angivna URL-adressen och målramen. Det här alternativet är bara tillgängligt för segment av typen Bild.

1. Markera ett segment. Om du arbetar i Photoshop dubbelklickar du på segmentet med segmentmarkeringsverktyget så att dialogrutan Segmentalternativ visas.
2. Skriv en URL-adress i textrutan URL i dialogrutan Segmentalternativ. Du kan ange en relativ URL-adress eller en absolut (fullständig) URL-adress. Om du anger en absolut URL-adress måste du se till att inkludera rätt protokoll (t.ex. http://www.adobe.com, inte www.adobe.com). Mer information om hur du använder relativa och fullständiga URL-adresser finns i HTML-handböcker.
3. Om du vill kan du ange namnet på en målram i textrutan Mål:
   _blank Visar den länkade filen i ett nytt fönster samtidigt som det ursprungliga webbläsarfönstret fortsätter att vara öppet.

   _self Visar den länkade filen i samma ram som den ursprungliga filen.

   _parent Visar den länkade filen i dess egen överordnade ramuppsättning. Använd det här alternativet om HTML-dokumentet innehåller ramar och den aktuella ramen är en underordnad ram. Den länkade filen visas i den aktuella överordnade ramen.

   _top Ersätter hela webbläsarfönstret med den länkade filen och tar bort alla aktuella ramar. Namnet måste överensstämma med ett ramnamn som definierats i HTML-filen för dokumentet tidigare. När en användare klickar på länken visas den angivna filen i den nya ramen.
   Obs! *Mer information om ramar finns i HTML-handböcker.*

Högst upp

Ange webbläsarmeddelanden och Alt-text

Du kan ange vilka meddelanden som ska visas i webbläsaren. Alternativen är bara tillgängliga för bildsegment och visas bara i exporterade HTML-filer.

1. Markera ett segment. Om du arbetar i Photoshop dubbelklickar du på segmentet med segmentmarkeringsverktyget så att dialogrutan Segmentalternativ visas.
2. Skriv önskad text i dialogrutan Segmentalternativ.
   Meddelandetext Ändrar standardmeddelandet i statusraden i webbläsaren för ett eller flera markerade segment. Som standard visas segmentets URL-adress.

   Alt-märke/Alt Anger en alternativ text för ett eller flera markerade segment. Alt-texten visas i stället för segmentbilden i webbläsare som inte kan visa bilder. Den visas också i stället för bilden medan den hämtas och som en beskrivning när du pekar på bilden i vissa webbläsare.

Högst upp

Lägga till HTML-text till ett segment

Om du väljer ett segment av typen Ingen bild kan du ange text som ska visas i segmentområdet på den slutliga webbsidan. Det här kan vara oformaterad text eller text som formaterats med HTML-taggar av standardtyp. Du kan också välja alternativ för lodrät och vågrät justering. Mer information om särskilda HTML-taggar finns i HTML-handböcker.

HTML-text visas inte i dokumentfönstret, utan du måste använda en webbläsare om du vill förhandsvisa texten. Var noga med att förhandsvisa HTML-text i olika webbläsare, på olika operativsystem och med olika webbläsarinställningar så att du ser om texten visas rätt på webben.

Obs! *Mängden text i ett Ingen bild-segment kan påverka layouten i en exporterad sida.*

1. Markera ett segment. Dubbelklicka på segmentet med segmentmarkeringsverktyget så visas dialogrutan Segmentalternativ. Om du vill ange fler formateringsalternativ dubbelklickar du på segmentet i dialogrutan Spara för webben och enheter.
2. Välj Ingen bild från menyn Segmenttyp i dialogrutan Segmentalternativ.
3. Skriv den önskade texten i textrutan.
4. (Endast för dialogrutan Spara för webben och enheter) Om texten innehåller HTML-formateringstaggar markerar du alternativet Texten är HTML. Om du inte markerar det här alternativet ignoreras HTML-taggar och all text visas som oformaterad text på den slutliga webbsidan.
5. (Endast för dialogrutan Spara för webben och enheter) Om du vill kan du markera alternativ under Celljustering i dialogrutan:
   Standard Använder webbläsarens standardalternativ för vågrät justering.

   Vänster Justerar texten till segmentområdets vänstra sida.

   Centrera Justerar texten till segmentområdets mitt.

   Höger Justerar texten till segmentområdets högra sida.

   Standard Använder webbläsarens standardalternativ för lodrät justering.

   Överkant Justerar texten till segmentområdets överkant.

   Baslinje Anger en gemensam baslinje för den första textraden i celler i samma rad (i HTML-tabellen som skapas). Alternativet Baslinje måste användas för alla celler i raden.

   Mittersta Centrerar texten lodrätt i segmentområdet.

   Nederkant Justerar texten till segmentområdets nederkant.

Fler hjälpavsnitt

Förhandsvisa optimerade bilder i en webbläsare

Utdatainställningar för webbgrafik

(cc) BY-NC-SA

Skapa webbfotogallerier

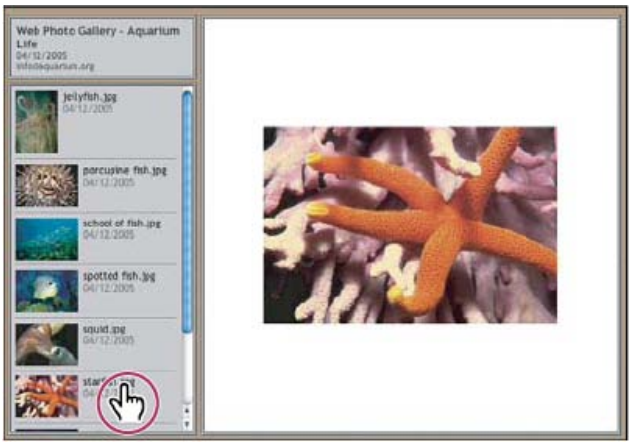
Om webbfotogallerier
Skapa ett webbfotogalleri
Se till att färgerna matchar
Alternativ för webbfotogalleri
Stilar för webbfotogalleri
Anpassa stilar för webbfotogallerier
Anpassa eller skapa en webbfotogalleristil
Variabler för webbgalleristilar

Instruktioner om hur du skapar webbgallerier med Photoshop CS5 finns i Skapa ett webbfotogalleri i hjälpen för Adobe Bridge. Innan du kan använda det äldre valfria plugin-programmet Web Photo Gallery som beskrivs nedan måste du ladda ned och installera det för Windows eller Mac OS.

Om webbfotogallerier

Högst upp

Ett webbfotogalleri är en webbplats som innehåller en startsida med miniatyrbilder samt gallerisidor med bilderna i full storlek. Varje sida innehåller länkar som gör det lättare för besökarna att navigera på webbplatsen. När en besökare t.ex. klickar på en miniatyrbild på startsidan så läses den tillhörande fullstorleksbilden in på en gallerisida. Med kommandot Webbfotogalleri skapar du automatiskt ett webbfotogalleri av en grupp bilder.



Webbfotogalleri, startsida

Photoshop innehåller en rad olika galleristilar som du kan välja bland med hjälp av kommandot Webbfotogalleri. Om du är en van användare och har erfarenhet av HTML kan du skapa en ny stil eller anpassa en stil genom att redigera en uppsättning HTML-mallfiler.

Varje mall för galleristilar innehåller olika alternativ. Om du använder en förinställd stil kan en del alternativ vara nedtonade eller otillgängliga för just den stilen.

Skapa ett webbfotogalleri

Högst upp

Skapa webbgallerier med Adobe Bridge

I Adobe Bridge finns uppdaterade funktioner för webbgallerier. Instruktioner finns i Skapa ett webbfotogalleri i Adobe Bridge-hjälpen. Du kan också titta på självstudierna nedan.

Adobe rekommenderar

Har du en självstudie som du vill dela med dig av?

Självstudievideo: Contact sheets and web galleries in CS5
Richard Harrington
Gå igenom beskrivningen i Adobe Bridge.

Utdrag från boken Create galleries with Adobe Bridge
Conrad Chavez
Skapa och arrangera webbgallerier med de senaste CS5-funktionerna.

Använda Photoshops äldre, valfria plugin-program

1. Ladda ned och installera det äldre plugin-programmet för webbfotogalleri för Windows eller Mac OS.
2. Kör Photoshop i 32-bitarsläge (endast för 64-bitarsversioner av Mac OS)
3. (Valfritt) Markera de filer eller den mapp som du vill använda i Adobe Bridge.

   Bilderna visas i den ordning som de visas i Bridge. Om du vill använda en annan ordning ändrar du ordningen i Bridge.
4. Gör något av följande:
   - I Adobe Bridge: Välj Verktyg > Photoshop > Webbfotogalleri.
   - I Photoshop: Välj Arkiv > Automatisera > Webbfotogalleri.
5. Välj en stil till galleriet på snabbmenyn Stilar. En förhandsvisning av startsidan med den valda stilen visas i dialogrutan.
6. (Valfritt) Ange en e-postadress som kontaktinformation för galleriet.
7. Välj källfiler för galleriet på menyn Använd.

   Valda bilder från Bridge Använder de bilder du valde innan du öppnade dialogrutan Webbfotogalleri.

   Mapp Använder bilder från de mappar du väljer med hjälp av knappen Bläddra (Windows) eller Välj (Mac OS). Markera Inkludera alla undermappar om du även vill ta med bilder i alla underordnade mappar till den markerade mappen.
8. Klicka på Mål och välj sedan en mapp där du vill lagra galleriets bilder och HTML-sidor. Klicka på OK (Windows) eller Välj (Mac OS).
9. Välj formateringsalternativ för webbgalleriet. På menyn Alternativ kan du visa alla alternativuppsättningar. Se Alternativ för webbfotogalleri.
10. Klicka på OK. Följande HTML- och JPEG-filer placeras i målmappen av Photoshop:
    - En startsida till ditt galleri med namnet index.htm eller index.html beroende på alternativen för filtillägg. Du kan förhandsvisa galleriet genom att öppna den här filen i valfri webbläsare.
    - JPEG-bilder i en underordnad bildmapp.
    - HTML-sidor i en separat mapp.
    - JPEG-miniatyrbilder i en egen mapp.

Högst upp

Se till att färgerna matchar

Om du arbetar med foton i en stor arbetsfärgrymd, t.ex. ProPhoto RGB eller Adobe RGB, kan det hända att färgåtergivningen påverkas när bilderna visas i ett webbgalleri med en webbläsare som inte läser inbäddade färgprofiler. Om så är fallet kan du prova att konvertera bildprofilerna till sRGB (som används som standard i de flesta webbläsare) innan du optimerar dem eller inkluderar dem i ett webbfotogalleri. Konvertera dem till sRGB på något av följande sätt: Det kan vara bra att arbeta med kopior av bilderna.

- Du kan konvertera enskilda bilder genom att välja Redigera > Konvertera till profil och sedan sRGB. Se Tilldela eller ta bort en färgprofil (Illustrator, Photoshop).
- Om du vill konvertera en mapp med bilder kan du användabildbearbetaren. Välj Arkiv > Skript > Bildbearbetare. Se Konvertera filer med bildbearbetaren.

Om du använder bildbearbetaren kan du spara filerna direkt i JPEG-format och i den storlek som du vill ha. Om du vill göra det så måste du se till att inaktivera Ändra bildstorlek i alternativen för stora bilder.

Högst upp

Alternativ för webbfotogalleri

Allmänt Alternativ för filtillägg, kodning och metadata.

Filtillägg Använder antingen .htm eller .html som filnamnstillägg.
Använd UTF 8-kodning för URL Använder UTF-8-kodning.
Lägg till bredd- och höjdattribut för bilder Anger dimensionerna och förkortar hämtningstiden.
Bevara alla metadata Bevarar informationen om metadata.

Banderoll Textalternativ för den banderoll som visas på varje sida i galleriet. Ange text för var och en av följande:

Platsnamn Galleriets namn.
Fotograf Namnet på den person eller organisation som är ansvarig för fotografierna i galleriet.
Kontaktinformation Kontaktinformation för galleriet, t.ex. ett telefonnummer eller en företagsadress.
Datum Det datum som visas på varje sida i galleriet. Som standard används dagens datum.
Teckensnitt och teckensnittsstorlek (Tillgängligt för vissa webbplatsstilar) Alternativ för texten på banderollen.

Stora bilder Alternativ för de huvudbilder som visas på varje sida i galleriet.

Lägg till numeriska länkar (Tillgängligt för vissa webbplatsstilar) Infogar en numerisk sekvens (som börjar med 1 och slutar med det sammanlagda antalet sidor i galleriet) som löper vågrätt längs överkanten på varje gallerisida. Varje nummer är en länk till respektive sida.

Ändra bildstorlek Ändrar storlek på källbilderna så att de placeras på gallerisidorna. Välj en storlek på snabbmenyn eller ange en storlek i pixlar. Välj vilka bildstorlekar du vill begränsa när du ändrar storlek i Begränsa. För JPEG-kvalitet väljer du ett alternativ på snabbmenyn, anger ett värde mellan 0 och 12 eller drar reglaget. Ju högre värde du väljer, desto bättre bildkvalitet och större fil får du.
Obs! *I Photoshop används den standardbildinterpolation som angetts i inställningarna. Välj Bikubisk skarpare som standard för att få bäst resultat när du minskar bildstorleken.*

Gränsstorlek Anger bredden på gränsen runt bilden i pixlar.

Titlar använder (Tillgängligt för vissa webbplatsstilar) Anger alternativ för visning av bildtexter under varje bild. Markera Filnamn om du vill visa filnamnet eller markera Beskrivning, Medarbetare, Titel och Copyright om du vill visa beskrivningstext från dialogrutan Filinformation.

Teckensnitt och teckensnittsstorlek (Tillgängligt för vissa webbplatsstilar) Ange teckensnitt och teckenstorlek för bildtexten.

Miniatyrbilder Alternativ för galleristartsidan, inklusive storlek på miniatyrbilderna.

Storlek Anger storleken på miniatyrbilderna. Välj på snabbmenyn eller ange ett värde i pixlar för bredden på varje miniatyrbild.

Kolumner och rader Ange antalet kolumner och rader som miniatyrbilderna ska visas i på startsidan. Det här alternativet kan inte användas för gallerier med stilen Vågrät ram eller Lodrät ram.

Gränsstorlek Anger bredden på gränsen runt varje miniatyrbild i pixlar.

Titlar Användning (Tillgängligt för vissa webbplatsstilar) Anger alternativ för visning av bildtexter under varje miniatyrbild. Markera Filnamn om du vill visa filnamnet eller markera Beskrivning, Medarbetare, Titel och Copyright om du vill visa beskrivningstext från dialogrutan Filinformation.

Teckensnitt och teckensnittsstorlek (Tillgängligt för vissa webbplatsstilar) Ange teckensnitt och teckenstorlek för bildtexten.

Egna färger Alternativ för färger på element i galleriet. Om du vill ändra färg på ett visst objekt klickar du på dess färgruta och väljer en annan färg med hjälp av färgväljaren. Du kan ändra bakgrundsfärgen för varje sida (alternativet Bakgrund) och för banderollen (alternativet Banderoll).

Dokumentskydd Visar text över varje bild som en åtgärd mot stöld.

Innehåll Anger den text som ska visas. Välj Egen text om du vill ange anpassad text. Markera Filnamn, Beskrivning, Tillskrivning, Titel eller Copyright om du vill visa text som hämtas från dialogrutan Filinformation.

Teckensnitt, färg och position Ange teckensnitt, färg och justering för bildtexten.

Rotera Placera texten på bilden i en viss vinkel.

Stilar för webbfotogalleri

Högst upp

Instruktioner om hur du skapar webbgallerier med Photoshop CS5 finns i Skapa ett webbfotogalleri i hjälpen för Adobe Bridge. Innan du kan använda det äldre valbara plugin-programmet Web Photo Gallery som beskrivs nedan måste du först ladda ned det och installera – för Windows eller för Mac OS.

I Photoshop finns en mängd olika stilar som du kan använda på ett webbfotogalleri. Om du är en van användare och har erfarenhet av HTML kan du skapa en ny stil eller anpassa en stil genom att redigera en uppsättning HTML-mallfiler.

De stilar för webbfotogallerier som ingår i Photoshop finns i separata mappar på följande platser:

Windows Program/Adobe/Adobe Photoshop CS5/Förinställningar/Webbfotogalleri.

Mac OS Adobe Photoshop CS5/Förinställningar/Webbfotogalleri.

Namnet på mapparna visas som ett alternativ på menyn Stilar i dialogrutan Webbfotogalleri. Varje mapp innehåller ett antal HTML-mallfiler som används av Photoshop när galleriet skapas:

Caption.htm Bestämmer layouten för den bildtext som visas under varje miniatyrbild på startsidan.

FrameSet.htm Bestämmer layouten för de ramar som används för att visa sidorna.

IndexPage.htm Bestämmer startsidans layout.

SubPage.htm Bestämmer layouten för gallerisidorna där bilderna visas i full storlek.

Thumbnail.htm Bestämmer layouten för de miniatyrbilder som visas på startsidan.

Varje mallfil innehåller HTML-kod och variabler. En variabel (token) är en textsträng som ersätts av Photoshop när du ställer in motsvarande alternativ i dialogrutan Webbfotogalleri. En mallfil kan till exempel innehålla följande TITLE-element som består av två HTML-koder som omger en variabel (token):

<TITLE>%TITLE%</TITLE>

När galleriet genereras av Photoshop med hjälp av mallfilen ersätts variabeln %TITLE% med den text som du har angett i Platsnamn i dialogrutan Webbfotogalleri.

Om du vill skaffa dig mer ingående kunskaper om en stil kan du öppna och studera dess HTML-mallfiler med en HTML-redigerare. Eftersom bara standardvarianten av ASCII-tecken får användas när man skapar HTML-dokument, kan du skapa, öppna och redigera sådana dokument med en vanlig textredigerare, till exempel Anteckningar (Windows) eller TextEdit (Mac OS).

Anpassa stilar för webbfotogallerier

Högst upp

Du kan anpassa en befintlig webbfotogalleristil genom att redigera en eller flera av dess HTML-mallfiler. När du anpassar en stil måste du följa de här riktlinjerna för att galleriet sedan ska kunna skapas på rätt sätt i Photoshop:

- Stilmappen måste innehålla de här filerna: Caption.htm, IndexPage.htm, SubPage.htm, Thumbnail.htm och FrameSet.htm.
- Du kan byta namn på stilmappen men inte på HTML-mallfilerna inuti mappen.
- Du kan låta filen Caption.htm vara tom och lägga de HTML-koder och variabler som bestämmer bildtextlayouten i filen Thumbnail.htm.
- Du kan ersätta en variabel i en mallfil med rätt text eller HTML-kod så att ett alternativ ställs in med hjälp av mallfilen istället för i dialogrutan Webbfotogalleri. En mallfil kan till exempel innehålla ett BODY-objekt med följande attribut för bakgrundsfärg och en variabel som värde:

  bgcolor=%BGCOLOR%

  Om du vill ställa in bakgrundsfärgen röd kan du ersätta variabeln %BGCOLOR% med ”FF0000”.
- Du kan lägga till HTML-kod och variabler i mallfilerna. Alla variabler måste skrivas med versaler och inledas och avslutas med ett procenttecken (%).

Anpassa eller skapa en webbfotogalleristil

Högst upp

1. Leta upp mappen som innehåller de befintliga stilarna för webbfotogallerier.
2. Gör något av följande:
   - Om du vill anpassa en stil skapar du en kopia av stilmappen och sparar den på samma plats som de andra stilmapparna.
   - Om du vill skapa en ny stil skapar du en ny mapp för den nya stilen och sparar den på samma plats som de andra stilmapparna.

   Den nya eller anpassade stilen (samma namn som mappen) visas på menyn Stilar i dialogrutan Webbfotogalleri.
3. Gör något av följande om du vill använda en HTML-redigerare:
   - Anpassa HTML-mallfilen.
   - Skapa de HTML-mallfiler som krävs och spara dem i stilmappen.

   När du skapar mallfilerna måste du följa riktlinjerna för anpassning som beskrivs i avsnittet Anpassa stilar för webbfotogallerier.

   Viktigt! *När du anpassar eller skapar en mall för en galleristil bör du lägga till följande variabler på var sin separat rad i HTML-filen: %CURRENTINDEX%, %NEXTIMAGE%, %NEXTINDEX%, %PAGE%, %PREVIMAGE% och %PREVINDEX%. När de specifika sidorna i ett galleri genereras hoppar Photoshop över rader i en mall som innehåller variabler som inte gäller för sidorna. När Photoshop t.ex. skapar den första gallersidan förbigås alla rader i mallen som innehåller variabeln %PREVIMAGE%, dvs. variabeln som anger länken till föregående gallerisida. Genom att lägga till variabeln %PREVIMAGE% på en separat rad kan du se till att andra variabler i mallen inte hoppas över i programmet.*

Variabler för webbgalleristilar

Högst upp

I Photoshop används variabler i HTML-mallfilerna för att definiera en standardstil för webbfotogallerier. De här variablerna används i programmet för att skapa ett galleri utifrån det du anger i dialogrutan Webbfotogalleri.

När du anpassar eller skapar en galleristil kan du lägga till vilka variabler som helst i HTML-mallfilerna, med undantag för %THUMBNAILS% och %THUMBNAILSROWS%, som bara kan förekomma i filen IndexPage.htm. När du lägger till en variabel måste du komma ihåg att du också måste lägga till HTML-kod i filen så att variabeln kan användas på rätt sätt.

Du kan använda följande variabler i HTML-mallfilerna:

%ALINK% Bestämmer färgen för aktiva länkar.
%ALT% Bestämmer namnet på en bildfil.
%ANCHOR% Gör att det går att gå tillbaka till miniatyren för bilden som användaren visar i stället för att gå till början på index. Detta börjar gälla när användaren klickar på knappen Hem.
%BANNERCOLOR% Bestämmer färgen för banderollen.
%BANNERFONT% Bestämmer teckensnittet för banderolltexten.
%BANNERFONTSIZE% Bestämmer teckensnittsstorleken för banderolltexten.
%BGCOLOR% Bestämmer bakgrundsfärgen.
%CAPTIONFONT% Bestämmer teckensnittet för bildtexten under varje miniatyrbild på startsidan.
%CAPTIONFONTSIZE% Bestämmer teckenstorleken för bildtexten.
%CAPTIONTITLE% Infogar dokumenttiteln som en bildtext från filinformationen.
%CHARSET% Bestämmer vilken teckenuppsättning som ska användas på en sida.
%CONTACTINFO% Bestämmer kontaktinformationen för galleriet, som till exempel telefonnummer och plats.
%CONTENT_GENRATOR% Expanderar till webbfotogalleriet i Adobe Photoshop CS5.
%COPYRIGHT% Infogar copyright-informationen som en bildtext från filinformationen.
%CREDITS% Infogar medarbetarinformation som en bildtext från filinformationen.

%CURRENTINDEX% Anger länken till den aktuella startsidan.

%CURRENTINDEXANCHOR% Finns i SubPage.htm och pekar på den första indexsidan.

%DATE% Bestämmer vilket datum som ska visas på banderollen.

%EMAIL% Bestämmer e-postadressen i kontaktinformationen för galleriet.

%FILEINFO% Anger bildfilsinformationen för en bildtext.

%FILENAME% Bestämmer filnamnet för en bild. Använd den här för metadata som visas som HTML-text.

%FILENAME_URL% Bestämmer URL-filnamnet för en bild. Använd bara det här alternativet för URL-filnamn.

%FIRSTPAGE% Anger länken till den första gallerisidan som visas i den högra ramen i en ramuppsättning.

%FRAMEINDEX% Anger länken till startsidan som visas i den vänstra ramen i en ramuppsättning.

%HEADER% Bestämmer galleriets rubrik.

%IMAGEBORDER% Bestämmer ramlinjetjockleken för fullstorleksbilden på en gallerisida.

%IMAGE_HEIGHT% Aktiverar kryssrutan Lägg till bredd- och höjdattribut för bilder. På så sätt kan användaren hämta attributen och hämtningstiden förkortas.

%IMAGE_HEIGHT_NUMBER% Den här variabeln ersätts med ett numeriskt värde (endast) som motsvarar bildens bredd.

%IMAGEPAGE% Anger länken till en gallerisida.

%IMAGE_SIZE% Om kryssrutan Ändra bildstorlek är markerad innehåller den här variabeln bildpixelvärdet som används på panelen Stora bilder. Om kryssrutan inte är markerad innehåller den här variabeln en tom sträng. Det här är användbart för JavaScript i mallar eftersom den maximala höjden och bredden för alla bilder på platsen kan visas.

%IMAGESRC% Anger URL-adressen för en fullstorleksbild på en gallerisida.

%IMAGE_WIDTH% Aktiverar kryssrutan Lägg till bredd- och höjdattribut för bilder. På så sätt kan användaren hämta attributen och hämtningstiden förkortas.

%IMAGE_WIDTH_NUMBER% Den här variabeln ersätts med ett numeriskt värde (endast) som motsvarar bildens bredd.

%LINK% Bestämmer färgen för länkar.

%NEXTIMAGE% Anger länken till nästa gallerisida.

%NEXTIMAGE _CIRCULAR% Skapar en länk från stor förhandsvisningsbild till nästa stora förhandsvisningsbild.

%NEXTINDEX% Anger länken till nästa startsida.

%NUMERICLINKS% Infogar numrerade länkar på underordnade sidor till alla stora förhandsvisningsbilder.

%PAGE% Anger den aktuella sidans placering (t.ex. sidan 1 av 3).

%PHOTOGRAPHER% Anger namnet på den person eller organisation som är ansvarig för fotografierna i galleriet.

%PREVIMAGE% Anger länken till föregående gallerisida.

%PREVINDEX% Anger länken till föregående startsida.

%SUBPAGEHEADER% Bestämmer galleriets rubrik.

%SUBPAGETITLE% Bestämmer galleriets rubrik.

%TEXT% Bestämmer textfärgen.

%THUMBBORDER% Bestämmer storleken på miniatyrbildernas gränser.

%THUMBNAIL_HEIGHT% Aktiverar kryssrutan Lägg till bredd- och höjdattribut för bilder. På så sätt kan användaren hämta attributen och hämtningstiden förkortas.

%THUMBNAIL_HEIGHT_NUMBER% Den här variabeln ersätts med ett numeriskt värde (endast) som motsvarar bildens höjd.

%THUMBNAILS% Den här variabeln ersätts med miniatyrbilder med hjälp av filen Thumbnail.htm för ramstilar. Du måste placera den här variabeln ensam i en enda rad utan radbrytningar i HTML-filen.

%THUMBNAIL_SIZE% Innehåller pixelvärdet för miniatyrbilden på panelen Miniatyrbilder. Det här är användbart för JavaScript i mallar eftersom den maximala höjden och bredden för alla miniatyrbilder på platsen kan visas.

%THUMBNAILSRC% Anger länken till en miniatyrbild.

%THUMBNAILSROWS% Den här variabeln ersätts med rader av miniatyrbilder med hjälp av filen Thumbnail.htm för andra stilar än ramstilar. Du måste placera den här variabeln ensam i en enda rad utan radbrytningar i HTML-filen.

%THUMBNAIL_WIDTH% Aktiverar kryssrutan Lägg till bredd- och höjdattribut för bilder. På så sätt kan användaren hämta attributen och hämtningstiden förkortas.

%THUMBNAIL_WIDTH_NUMBER% Den här variabeln ersätts med ett numeriskt värde (endast) som motsvarar miniatyrbildens bredd.

%TITLE% Bestämmer galleriets rubrik.

%VLINK% Bestämmer färgen för besökta länkar.

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Optimera bilder

Om optimering
Spara för webben och enheter – översikt
Förhandsvisa bildgamma med olika värden
Optimera en bild för webben
Spara och ta bort förinställningar för optimering
Arbeta med segment i dialogrutan Spara för webben och enheter
Komprimera webbgrafik till en särskild filstorlek
Ändra storlek på grafik under optimering
Generera CSS-lager för webbgrafik
Förhandsvisa optimerade bilder i en webbläsare
Spara en fil i ett e-postmeddelande

Om optimering

Högst upp

När du gör i ordning bilder för webben och andra onlinemedier måste du ofta kompromissa mellan visningskvalitet och filstorlek.

Spara för webben och enheter

Med optimeringsfunktionerna i dialogrutan Spara för webben och enheter kan du förhandsvisa optimerade bilder i olika filformat och med olika filattribut. Du kan visa flera versioner av en bild samtidigt och ändra optimeringsinställningarna medan du förhandsvisar bilden, så att du kan välja den bästa kombinationen av inställningar för dina behov. Du kan också ange genomskinlighet och projektion, välja alternativ för gitterstyrning och ändra storlek på bilden till ett angivet pixelmått eller en angiven procentandel av den ursprungliga storleken.

När du sparar en optimerad fil med kommandot Spara för webben och enheter kan du välja att skapa en HTML-fil för bilden. Filen innehåller all nödvändig information som krävs för att visa bilden i en webbläsare.

Spara som och bildprocessorn i Photoshop

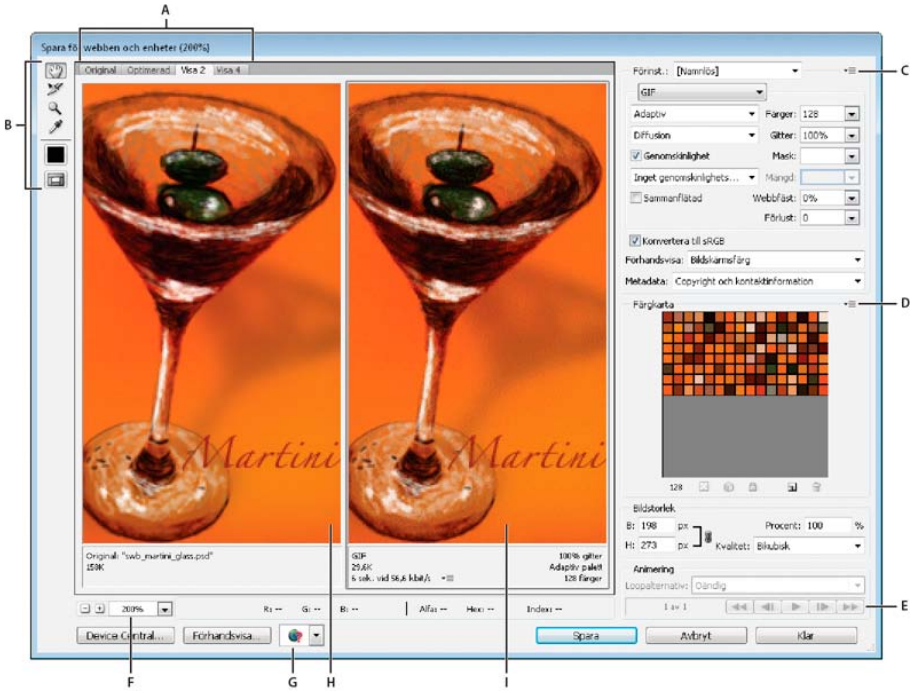
I Photoshop kan du spara en bild som en GIF-, JPEG- eller PNG-fil med kommandot Spara som. Beroende på vilket filformat du väljer kan du ange bildkvalitet, genomskinlighet eller projektionsyta för bakgrunden, färgvisning och hämtningsmetod. Webbfunktioner som du har lagt till i en fil, till exempel segment, länkar och animeringar, bevaras dock inte.

Du kan också använda bildprocessorn i Photoshop om du vill spara kopior av en mapp med bilder i JPEG-format. Med bildprocessorn kan du ändra storlek på och konvertera bildens färgprofil till webbstandarden sRGB.

Spara för webben och enheter – översikt

Högst upp

I dialogrutan Spara för webben och enheter (Arkiv > Spara för webben och enheter) kan du välja optimeringsalternativ och förhandsvisa optimerad grafik.



Dialogrutan Spara för webben och enheter (Photoshop-version)

***A.** Visningsalternativ **B.** Verktygslådan **C.** Popup-menyn Optimera **D.** Popup-menyn Färgtabell **E.** Animeringskontroller (endast Photoshop) **F.** Textrutan Zooma **G.** Menyn Förhandsvisa i webbläsare **H.** Originalbild **I.** Optimerad bild*

Förhandsvisa bilder i dialogrutan

❖ Klicka på en flik högst upp i bildområdet för att välja ett visningsalternativ:

Original Visar bilden utan optimering.

Optimerad Visar bilden med aktuella optimeringsinställningar.

Visa 2 Visar två versioner av bilden sida vid sida.

Visa 4 Visar fyra versioner av bilden sida vid sida.

Navigera i dialogrutan

Om hela bilden inte får plats i dialogrutan Spara för webben och enheter kan du använda handverktyget för att visa andra delar av bilden. Förstora eller förminska vyn med zoomverktyget.

- Välj handverktyget (eller håll ned blankstegstangenten) och dra i vyområdet om du vill panorera över bilden.
- Välj zoomverktyget och klicka i vyn om du vill zooma in, eller håll ned Alt och klicka i en vy om du vill zooma ut.

  Alternativt kan du ange förstoring i procent eller välja ett förstoringsvärde längst ned i dialogrutan.

Visa information och hämtningstid för optimerade bilder

På kommentarsytan under varje bild i dialogrutan Spara för webben och enheter hittar du optimeringsinformation. I kommentaren för originalbilden kan du se filnamnet och filstorleken. På den optimerade bildens kommentarsyta kan du se nuvarande optimeringsalternativ, storleken på den optimerade filen och beräknad hämtningstid med den valda modemhastigheten. Du kan välja modemhastighet på popup-menyn Förhandsvisa.

Högst upp

Förhandsvisa bildgamma med olika värden

Gammavärdet för en bildskärm påverkar hur ljus eller mörk bilden ser ut i en webbläsare. I Photoshop kan du förhandsvisa hur bilder kommer att se ut i system med andra gammavärden och göra gammajusteringar för att kompensera för skillnaderna. Du påverkar inte det slutliga bildresultatet genom att aktivera ett förhandsvisningsalternativ.

❖ Välj något av följande alternativ på popup-menyn Förhandsvisa i dialogrutan Spara för webben och enheter.

Bildskärmsfärg Justerar inte bildens gamma. Standardinställningen är Bildskärmsfärg.

Äldre Macintosh (ingen färghantering) Simulerar standardgammavärdet 1,8 som används i Mac OS 10.5 och tidigare.

Windows (Ingen Färghantering) Simulerar standardgammavärdet 2,2 som används i Windows och Mac OS 10.6 och senare.

Använd dokumentprofil Justera gammavärdet i enlighet med en kopplad dokumentfärgprofil i ett färghanterat dokument.

Högst upp

Optimera en bild för webben

1. Välj Arkiv > Spara för webben och enheter.

2. Klicka på en flik högst upp i dialogrutan för att välja ett visningsalternativ: Optimerad, Visa 2 eller Visa 4. Om du väljer Visa 4 klickar du sedan på förhandsvisningen som du vill optimera.
3. (Valfritt) Om bilden innehåller flera segment väljer du ett eller flera segment som ska optimeras.
4. Välj en förinställd optimeringsinställning på menyn Förinställning, eller ange optimeringsalternativ. Vilka alternativ som är tillgängliga beror på vilket filformat du väljer.
   Om du arbetar i visningsläget Visa 4 väljer du Återställ fönster på menyn Optimera. Då genereras automatiskt bildversioner med lägre kvalitet när du har ändrat optimeringsinställningar.
5. Finjustera optimeringsinställningarna tills du är nöjd med balansen mellan bildkvalitet och filstorlek. Tänk på att optimera alla segment om bilden innehåller flera segment.
   Om du vill återställa en optimerad förhandsvisning till den ursprungliga versionen, markerar du den och väljer Original på popup-menyn Förinställningar.
6. Om du optimerar en bild med en annan inbäddad färgprofil än sRGB, bör du konvertera bildens färger till sRGB innan du sparar bilden för användning online. Detta säkerställer att färgerna du ser i den optimerade bilden ser likadana ut i olika webbläsare. Alternativet Konvertera till sRGB är markerat som standard.
7. (Endast Photoshop) Välj vilka metadata som ska sparas med den optimerade filen på menyn Metadata. (Välj Arkiv > Filinformation om du vill visa eller ange metadata för dokumentet.) Metadata stöds helt och hållet av JPEG-formatet, och delvis av filformaten GIF och PNG.
   Obs! *Metadata för utdata följer Metadata Working Groups standarder, så vissa JPEG-metadata lagras i formaten EXIF och IIM i stället för XMP.*
   Inget Inga metadata sparas (utom copyrightinformationen i EXIF-format i JPEG-filer). Ger den minsta filstorleken.

   Copyright Sparar copyrightmeddelanden, användningsvillkor, copyrightstatus och URL-adresser för copyrightinformation.

   Copyright och kontaktinfo Sparar all copyrightinformation plus följande information: vem som skapat filen, befattning, e-postadress(er), adress, ort, region, postnummer, land, telefonnummer och webbplats(er).

   Allt utom kamerainformation Sparar alla metadata, utom EXIF-data om kamerainställningar, till exempel slutarhastighet, datum och tid, brännvidd, exponeringskompensation, mätningsmönster och användning av blixt.

   Alla Sparar alla metadata i filen.
8. Klicka på Spara.
9. Dialogrutan Spara optimerad som öppnas. Gör följande och klicka sedan på Spara:
   - Ange ett filnamn och välj en plats där filen eller filerna ska sparas.
   - Välj ett formatalternativ om du vill ange vilken typ av filer du vill spara: en HTML-fil och bildfiler, endast bildfiler eller endast en HTML-fil.
   - (Valfritt) Ange utdatainställningar för HTML- och bildfilerna.
   - Om bilden innehåller flera segment väljer du ett alternativ för hur segment ska sparas på Segment-menyn: Alla segment eller Markerade segment.

   För att återställa optimeringsinställningarna till den senast sparade versionen håller du ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och klickar på Återställ. Om du vill behålla samma inställningar nästa gång du öppnar dialogrutan Spara för webben och enheter håller du ned Alt eller Alternativ och klickar på Kom ihåg.

   En videofilm om hur du sparar filer för webben i Illustrator finns på www.adobe.com/go/vid0063_se.

Högst upp

Spara och ta bort förinställningar för optimering

Du kan spara optimeringsinställningar som en namngiven uppsättning och använda inställningarna på andra bilder. Inställningarna som du sparar visas på popup-menyn Förinställning, tillsammans med de fördefinierade namngivna inställningarna. Om du ändrar en namngiven eller fördefinierad uppsättning visas ”Namnlös” på menyn Förinställning.

1. Ange önskade optimeringsalternativ och välj Spara inställningar på palettmenyn Optimera.
2. Namnge inställningarna och spara dem i lämplig mapp:
   Photoshop (Windows XP) Dokument och inställningar\[Användarnamn]\Application Data\Adobe\Adobe Photoshop CS5\Optimerade inställningar

   (Windows Vista) Användare\[Användarnamn]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop CS5\Optimerade inställningar

   (Mac OS) Användare/[Användarnamn]/Library/Preferences/Adobe Photoshop CS5-inställningar/Optimerade inställningar

   Illustrator (Windows XP) Dokument och inställningar\[Användarnamn]\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator CS5-inställningar\[Språk]\Spara för webben-inställningar\Optimera

   (Windows Vista) Användare\[Användarnamn]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS5-inställningar\[Språk]\Spara för webben-inställningar\Optimera

   (Mac OS) Användare/[Användarnamn]/Library/ApplicationSupport/Adobe/Adobe Illustrator CS5/[Språk]/Spara för webben-inställningar/Optimera

Obs! *Om du sparar inställningarna på en annan plats kan de inte användas från popup-menyn Förinställningar.*

3. Du kan ta bort en förinställning genom att välja den på menyn Förinställningar och sedan välja Ta bort inställningar på menyn Optimera.

Högst upp

Arbeta med segment i dialogrutan Spara för webben och enheter

Om bilden innehåller flera segment måste du ange vilka segment som ska optimeras. Du kan använda optimeringsinställningarna på ytterligare segment genom att länka segmenten. Länkade segment i GIF- och PNG-8-format har en gemensam färgpalett och ett gemensamt gittermönster för att förhindra synliga skarvar mellan segmenten.

- Klicka på knappen Växla segmentvisning om du vill visa eller dölja alla segment .
- Om du vill välja segment i dialogrutan Spara för webben och enheter väljer du segmentmarkeringsverktyget och markerar segmentet genom att klicka på det. Håll ned Skift och klicka eller dra om du vill markera flera segment.
  Obs! *I dialogrutan Spara för webben och enheter visas omarkerade segment som nedtonade. Detta påverkar inte färgen i den slutliga bilden.*
- Du kan visa segmentalternativ i dialogrutan Spara för webben och enheter genom att välja segmentmarkeringsverktyget och dubbelklicka på ett segment.
- Om du vill länka segment markerar du två eller flera segment och väljer Länka segment på popup-menyn Optimera (till höger om menyn Förinställningar). Länkikonen visas på de länkade segmenten.
- Om du vill bryta länken till ett segment markerar du det och väljer sedan Bryt länk till segment på popup-menyn Optimera.
- Om du vill bryta länken till alla segment i bilden väljer du Bryt länk till alla segment på popup-menyn Optimera.

Högst upp

Komprimera webbgrafik till en särskild filstorlek

1. Välj Arkiv > Spara för webben & Enheter.
2. Klicka på en flik högst upp i dialogrutan Spara för webben & Enheter för att välja ett visningsalternativ: Optimerad, Visa 2 eller Visa 4. Om du väljer Visa 4 markerar du sedan förhandsvisningen du vill optimera.
3. (Valfritt) Välj segmenten som ska optimeras och filformatet som ska användas.
4. Välj Optimera till filstorlek på menyn Optimera (till höger om menyn Förinställning).
5. Ange önskad filstorlek.
6. Ange ett alternativ för Starta med:
   Aktuella inställningar Använder aktuellt filformat.

   Automarkera GIF/JPEG Markerar automatiskt det optimala formatet beroende på bildinnehåll.
7. Välj ett alternativ under Använd som anger om den valda filstorleken ska gälla bara för det aktuella segmentet, för varje segment i bilden eller för alla segment tillsammans. Klicka på OK.

Högst upp

Ändra storlek på grafik under optimering

I dialogrutan Spara för webben och enheter kan du ändra storlek på en bild till angivna pixelmått eller till en procentandel av den ursprungliga storleken.

1. Klicka på fliken Bildstorlek i dialogrutan Spara för webben och enheter.
2. Ange något av följande alternativ:
   Bevara proportioner Upprätthåller aktuella proportioner mellan pixelbredd och pixelhöjd.

   Kvalitet (Enbart för Photoshop) Anger interpoleringsmetod. Bikubisk skarpare ger vanligen bättre resultat när du minskar bildstorleken.

   Kantutjämning (Enbart för Illustrator) Tar bort ojämna kanter i teckningen genom att använda kantutjämning.

   Beskär till rityta (Enbart för Illustrator) Beskär teckningsstorleken så att den överensstämmer med ritytans gränser i dokumentet. Om delar av teckningen hamnar utanför ritytans gränser så tas de bort.
   Obs! *Ingen av funktionerna på bildstorlekspaletten, förutom Beskär till rityta, kan användas med filformaten SWF och SVG.*
3. Ange nya pixeldimensioner eller ett procentvärde för storleksändringen och klicka på Använd.

Högst upp

Generera CSS-lager för webbgrafik

Du kan använda lager i Illustrator-grafik om du vill skapa CSS-lager i den färdiga HTML-filen. Ett CSS-lager är ett element som har en absolut position och kan överlappa med andra element på en webbsida. Det kan vara praktiskt att exportera CSS-lager om du tänker skapa dynamiska effekter på webbsidan.

Med lagerpaletten i dialogrutan Spara för webben och enheter kan du styra vilka övre lager i din teckning som exporteras som CSS-lager och om de exporterade lagren är synliga eller dolda.

1. Klicka på fliken Lager i dialogrutan Spara för webben och enheter.
2. Markera Exportera som CSS-lager.
3. Välj ett lager på lagermenyn och ange de alternativ du vill ha:
   Synlig Skapar ett synligt CSS-lager i den färdiga HTML-filen.

   Dold Skapar ett dolt CSS-lager i den färdiga HTML-filen.
   CSS-lager är samma sak som GoLive-lager. Om du använder Adobe GoLive kan du animera ett CSS-lager och använda inbyggda JavaScript-åtgärder för att skapa interaktiva effekter.

Högst upp

Förhandsvisa optimerade bilder i en webbläsare

Du kan förhandsvisa en optimerad bild i valfri webbläsare som är installerad i systemet från dialogrutan Spara för webben och enheter (Arkiv > Spara för webben & Enheter). I webbläsarens förhandsvisning visas bilden med en beskrivning av bildens filtyp, pixelstorlek och filstorlek samt komprimeringsspecifikationer och annan HTML-information.

- Om du vill förhandsvisa en bild i standardwebbläsaren klickar du på webbläsarikonen längst ned i dialogrutan Spara för webben och enheter.
- Om du vill använda en annan webbläsare väljer du Annan på Välj webbläsare-menyn (bredvid webbläsarikonen).
- Om du vill lägga till, redigera eller ta bort en webbläsare på webbläsarmenyn väljer du Redigera lista på webbläsarmenyn. I dialogrutan Webbläsare visas alla webbläsare på datorn och du kan ange en standardwebbläsare som du förhandsvisar bilden med.

Högst upp

Spara en fil i ett e-postmeddelande

1. Välj Arkiv > Spara för webben & Enheter.
2. Klicka på fliken Optimerad överst i dialogrutan Spara för webben & Enheter.
3. Välj JPEG Low på menyn Förinställning.
4. Klicka på kedjelänkikonen till höger om rutorna B och H i området Bildstorlek om du vill behålla bildens proportioner. Ange sedan en bredd.

   400 pixlar är en lämplig storlek för e-post. Välj en mindre storlek om mottagaren har en långsam Internet-anslutning.
5. Klicka på Spara. Ange ett filnamn och välj en plats att spara filen på. Se till att alternativet Endast bilder är markerat under Format. Klicka på Spara igen.

   Nu kan du skicka filen med e-post. I vissa e-postprogram kan du dra filen till meddelandets brödtextruta. I andra program får du använda kommandot Bifoga eller Infoga.

Fler hjälpavsnitt
Videofilm om att spara för webben i Illustrator

(cc) BY-NC-SR

|

Utdatainställningar för webbgrafik

Ställa in utdataalternativ
HTML-utdataalternativ
Alternativ för segmentutdata
Bakgrund, utdatainställningar
Spara filer, utdatainställningar
Infoga rubrik- och copyrightinformation i en bild

Ställa in utdataalternativ

Högst upp

Utdatainställningar styr hur HTML-filer formateras, hur filer och segment namnges och hur bakgrundsbilder hanteras när du sparar en optimerad bild. Du anger dessa alternativ i dialogrutan Utdatainställningar.

Du kan spara utdatainställningarna och använda dem på andra filer.

1. Gör något av följande för att öppna dialogrutan Utdatainställningar:
   - Välj Annan på popup-menyn i dialogrutan Spara optimerad eller Spara optimerad som när du sparar en optimerad bild.
   - Välj Ändra utdatainställningar på popup-menyn Optimera (till höger om menyn Förinställning) i dialogrutan Spara för webben och enheter.
2. (Valfritt) Om du vill visa fördefinierade utdataalternativ väljer du ett alternativ på popup-menyn Inställningar.
3. Redigera varje alternativuppsättning efter behov. Du kan växla till en annan uppsättning alternativ genom att välja en uppsättning på popup-menyn nedanför menyn Inställningar. Du kan också visa nästa uppsättning på menyn genom att klicka på Nästa eller föregående uppsättning genom att klicka på Föregående.
4. (Valfritt) Spara utdatainställningarna genom att ange önskade alternativ och klicka på Spara. Skriv ett filnamn, välj en sökväg för filen och klicka på Spara.

   Du kan spara utdatainställningarna var du vill. Om du placerar filen i mappen Optimerade utdatainställningar i mappen för Photoshop eller i mappen Spara för webben-inställningar/Utdatainställningar som finns i mappen för Illustrator, visas filen på popup-menyn Inställningar.
5. (Valfritt) Läs in utdatainställningar genom att klicka på Läs in, välja en fil och klicka på Öppna.

HTML-utdataalternativ

Högst upp

Du kan ange följande alternativ under HTML:

XHTML-utdata Skapar webbsidor som motsvarar XHTML-standarden vid export. Om du väljer XHTML-utdata inaktiveras andra utdataalternativ som kan orsaka konflikter med den här standarden. Om du väljer det här alternativet ställs alternativen Märkesstil och Attributstil in automatiskt.

Märkesstil Anger gemener/versaler för taggar.

Attributstil Anger gemener/versaler för attribut.

Indrag Anger en metod för att dra in kodrader: med redigeringsprogrammets tabbinställningar, med ett angivet antal blanksteg eller utan indrag.

Radslut Anger en plattform för radslutskompatibilitet.

Kodning Anger en standardteckenkodning för webbsidan. (Alternativet är endast tillgängligt i Illustrator. Photoshop använder alltid UTF-8-kodning.)

Inkludera kommentarer Lägger till förklarande kommentarer till HTML-koden.

Lägg alltid till Alt-attribut Lägger till attributet ALT till IMG-element för överensstämmelse med vissa officiella webbstandarder.

Sätt alltid attribut inom citationstecken Sätter citattecken runt alla taggattribut. Citattecken runt taggattribut krävs för kompatibilitet med vissa äldre webbläsare och för strikt HTML-kompatibilitet. Attribut bör emellertid inte alltid omges med citattecken. Citattecken används när det behövs för kompatibilitet med de flesta webbläsare när det här alternativet är avmarkerat.

Stäng alla taggar Lägger till stängningsmärken till alla HTML-element i filen för överensstämmelse med XHTML.

Inkludera nollmarginaler i body-taggen Tar bort interna standardmarginaler i ett webbläsarfönster. Lägger till taggar för marginalbredd, marginalhöjd, vänstermarginal och toppmarginal med värdena noll i brödtexttaggen.

Alternativ för segmentutdata

Högst upp

Du kan ange följande alternativ under Segment:

Generera tabell Justerar segment med en HTML-tabell i stället för en övergripande formatmall (CSS).

Tomma celler Anger hur tomma segment omvandlas till tabellceller. Markera GIF, IMG W&H om du vill använda en GIF-bild som består av en pixel med höjd- och breddvärden som anges i IMG-taggen. Markera GIF, IMG W&H om du vill använda en GIF-bild som består av en pixel med höjd- och breddvärden som anges i IMG-taggen. Markera NoWrap, TD B&H om du vill använda ett NoWrap-attribut för tabelldata och använda höjd- och breddvärdena som anges i TD-taggen.

TD W&H Anger när bredd- och höjdattribut ska infogas för tabelldata: Alltid, Aldrig eller Auto (rekommenderad inställning).

Avstavningsceller Anger när en rad och en kolumn med tomma celler ska placeras runt den genererade tabellen: Auto (den rekommenderade inställningen), Auto (längst ned), Alltid, Alltid (längst ned) eller Aldrig. Om du använder en tabellayout där segmentgränserna inte är justerade, kan du förhindra att tabellen delas upp i vissa webbläsare genom att lägga till avstavningsceller.

Generera CSS Skapar en övergripande formatmall (CSS) i stället för en HTML-tabell.

Refererad Anger hur segmentpositioner refereras i HTML-filen vid användning av CSS:

- **Av ID** Placerar varje segment med hjälp av stilar som refereras av ett unikt ID.
- **I linje** Lägger till formatelement i deklarationen av <DIV>-taggen i blockelementet.
- **Av klass** Placerar varje segment med hjälp av klasser som refereras av ett unikt ID.

Namnge standardsegment Välj element på menyerna eller ange text i fälten för att skapa standardnamn för segment. Elementen omfattar dokumentnamn, ordet segment, siffror eller bokstäver som anger segment eller överrullningslägen, datum när segmentet skapades, skiljetecken eller inget.

Högst upp

Bakgrund, utdatainställningar

Du kan ange följande alternativ i delen Bakgrund i dialogrutan Utdatainställningar:

Visa dokument som Välj Bild om du vill att webbsidan ska visa en bild eller en heltäckande färg som bakgrund bakom den aktuella bilden. Välj Bakgrund om du vill att webbsidan ska visa de optimerade bilderna som en upprepad bakgrund.

Bakgrundsbild Ange var bildfilen finns eller klicka på Välj och markera en bild. Den fil du anger visas som en upprepad bakgrund bakom den optimerade bilden på webbsidan.

Färg Klicka på rutan Färg och välj en bakgrundsfärg med färgväljaren eller välj ett alternativ på popup-menyn.

Högst upp

Spara filer, utdatainställningar

Du kan ange följande alternativ under Spara filer i dialogrutan Utdatainställningar:

Namnge filer Välj element på menyerna eller ange text i rutorna som ska kombineras till standardnamn för alla filer. Elementen omfattar dokumentnamn, segmentnamn, överrullningsläge, segment för utlösare, datum när filen skapades, segmentnummer, skiljetecken och filtillägg. Vissa alternativ är bara relevanta om filen innehåller segment eller överrullningslägen.

I textrutorna kan du ändra ordningen och formateringen för delar av filnamnet (du kan t.ex. ange ett rollover-läge med en förkortning i stället för hela ordet).

Filnamnskompatibilitet Markera ett eller flera alternativ om du vill göra filnamnet kompatibelt med operativsystemen Windows (tillåter längre filnamn), Mac OS och UNIX.

Placera bilder i mapp Anger ett mappnamn där optimerade bilder sparas (endast tillgängligt för dokument som innehåller flera segment).

Kopiera bakgrundsbild vid sparande Bibehåller en bakgrundsbild som angetts i inställningar för Bakgrund.

Högst upp

Infoga rubrik- och copyrightinformation i en bild

Du kan lägga till rubrik- och copyrightinformation i en webbsida genom att ange uppgifterna i dialogrutan Filinformation. Rubrikinformation visas i webbläsarens namnlist när bilden exporteras med en HTML-fil. Copyrightinformationen visas inte i webbläsaren, men den läggs till i HTML-filen som en kommentar och i bildfilen som metadata.

1. Välj Arkiv > Filinformation.
2. Ange en rubrik som ska visas i webbläsarens namnlist genom att skriva önskad text i textrutan Dokumenttitel under Beskrivning i dialogrutan Filinformation.
3. Skriv copyrightinformationen i textrutan Copyright-text under Beskrivning i dialogrutan Filinformation.
4. Klicka på OK.

(cc) BY-NC-SA

Optimeringsalternativ för webbgrafik

Webbgrafikformat
JPEG-optimeringsalternativ
Optimeringsalternativ för GIF och PNG-8
Optimera genomskinlighet i GIF- och PNG-bilder
Visa färgtabellen för ett optimerat segment
Anpassa färgtabellen för GIF- och PNG-8-bilder
PNG-24-optimeringsalternativ
WBMP-optimeringsalternativ
SWF-optimeringsalternativ (Illustrator)
SVG-optimeringsalternativ (Illustrator)

Högst upp

Webbgrafikformat

Webbgrafikformat kan vara antingen bitmapp (raster) eller vektor. Bitmappsformat – GIF, JPEG, PNG och WBMP – är upplösningsberoende, vilket innebär att en bitmappsbilds dimensioner, och ofta bildkvalitet, ändras vid olika skärmupplösningar. Vektorformat – SVG och SWF – är upplösningsoberoende och kan skalas upp eller ned utan att bildkvaliteten påverkas. Vektorformaten kan också omfatta rasterdata. Du kan bara exportera från Spara för webben och enheter till SVG och SWF i Adobe Illustrator.

Högst upp

JPEG-optimeringsalternativ

JPEG är standardformatet för komprimering av halvtonsbilder som fotografier. Optimering av en bild i JPEG-format bygger på förlustkomprimering där data selektivt kasseras.

Obs! *Eftersom bilddata förloras när du sparar en fil i JPEG-format kan det vara bra att spara källfilen i det ursprungliga formatet (till exempel Photoshop-formatet .PSD) om du tänker redigera filen senare eller skapa flera JPEG-versioner.*

Optimeringsinställningar för JPEG (Photoshop-version)
A. *Menyn Filformat* ***B.*** *Menyn Kompressionskvalitet* ***C.*** *Menyn Optimera*

Kvalitet Avgör komprimeringsnivån. Ju högre kvalitetsinställning du väljer, desto mer detaljskärpa bevaras av komprimeringsalgoritmen. När du använder en hög kvalitetsinställning får du emellertid större filstorlek än om du använder en lägre kvalitetsinställning. Visa den optimerade bilden med flera kvalitetsinställningar så att du kan hitta den bästa balansen mellan kvalitet och filstorlek.

Optimerad Skapar en bättre JPEG-fil med något mindre storlek. Det optimerade JPEG-formatet rekommenderas för maximal filkomprimering. Vissa äldre webbläsare stödjer dock inte den här funktionen.

Progressiv Visar bilden progressivt i webbläsaren. Bilden visas som en serie övertäckningar; det som syns är en lågupplöst version av bilden innan den hämtas helt och hållet. För alternativet Progressiv måste du använda det optimerade JPEG-formatet.

Obs! *Progressiva JPEG-bilder kräver mer RAM-minne för visning, och de stöds inte av vissa webbläsare.*

Oskärpa Anger mängden oskärpa som ska användas på bilden. Det här alternativet ger samma effekt som filtret Gaussisk oskärpa. Båda gör att filen kan komprimeras mer, vilket ger mindre filstorlek. En inställning mellan 0,1 och 0,5 rekommenderas.

Bädda in färgprofil (Photoshop) eller ICC-profil (Illustrator) Bevarar färgprofiler i den optimerade filen. Vissa webbläsare använder färgprofiler för färgkorrigering.

Matt Anger en fyllningsfärg för pixlar som är genomskinliga i originalbilden. Klicka på färgrutan Matt och välj en färg i färgväljaren, eller välj ett alternativ på menyn Matt: Pipettfärg (om du vill använda färgen i pipettens provruta), Förgrundsfärg, Bakgrundsfärg, Vit, Svart eller Annan (om du vill använda färgväljaren).

Obs! *Alternativen Förgrundsfärg och Bakgrundsfärg är endast tillgängliga i Photoshop.*

Pixlar som är helt genomskinliga i originalbilden fylls med den valda färgen. Pixlar som är delvis genomskinliga i originalbilden blandas med den

valda färgen.

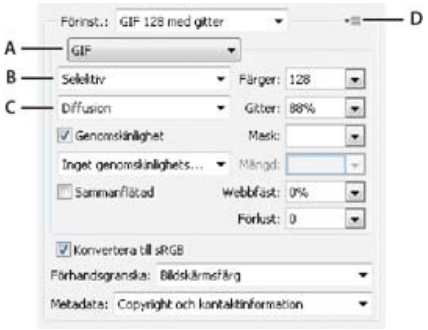
Högst upp

Optimeringsalternativ för GIF och PNG-8

GIF är standardformatet för komprimering av bilder med enkla färger och skarpa detaljer, till exempel linjeteckningar, logotyper och illustrationer med text. Liksom GIF innebär formatet PNG-8 effektiv komprimering av enfärgade områden samtidigt som skarpa detaljer bevaras.

PNG-8- och GIF-filer har stöd för 8-bitarsfärg och kan alltså visa högst 256 färger. Processen för att bestämma vilka färger som ska användas kallas indexering (det är därför bilder i GIF- och PNG-8-format ibland kallas indexerade färgbilder). När en bild konverteras till indexerad färg skapas en färgtabell, där färgerna i bilden lagras och indexeras. Om originalbilden innehåller en färg som inte förekommer i färgtabellen väljs antingen den färg som är närmast i tabellen, eller så simuleras färgen med en kombination av tillgängliga färger.

Förutom att använda följande alternativ kan du även justera antalet färger i färgtabellen för bilden. Se Anpassa färgtabellen för GIF- och PNG-8-bilder.



Optimeringsinställningar för GIF (Photoshop-version)

***A.** Menyn Filformat **B.** Menyn Färgreduceringsalgoritm **C.** Menyn Gitteralgoritm **D.** Menyn Optimera*

Förlust (Endast GIF) Komprimerar filstorleken genom att en del information tas bort. Ju högre inställningen för Förlust är, desto mer data kasseras. Du kan ofta använda ett förlustvärde på 5–10, och ibland upp till 50, utan att bilden försämras. Alternativet Förlust kan minska filstorleken med mellan 5 och 40 procent.

***Obs!** Alternativet Förlust kan inte användas tillsammans med alternativet Sammanflätad eller med algoritmen Brus eller Mönstergitter.*

Färger och metod för färgreducering Anger en metod för att skapa färgtabellen och hur många färger den ska innehålla. Du kan välja någon av följande färgreduceringsmetoder:

Perceptuell Skapar en egen färgtabell genom att prioritera färger som det mänskliga ögat är mest mottagligt för.

Selektiv Skapar en färgtabell som påminner om färgtabellen Perceptuell, men prioriterar stora färgområden och bevarande av webbfärger. Den här färgtabellen ger vanligen bilderna högst färgtrohet. Selektiv är standardalternativet.

Adaptiv Skapar en anpassad färgtabell genom en jämn fördelning av färgerna från det spektrum som är vanligast i bilden. En bild med bara grönt och blått ger t.ex. en färgtabell som framför allt består av gröna och blå färger. I de flesta bilder är färgerna koncentrerade i vissa delar av spektrumet.

Begränsad (webb) Använder den standardiserade färgtabellen med 216 färger som brukar användas i paletter i Windows och Mac OS 8-bitars (256 färger). Det här alternativet gör att inget webbläsargitter används på färgerna när bilden visas med 8-bitarsfärg. (Paletten kallas också den webbsäkra färgpaletten.) Eftersom filerna kan bli stora om du använder webbpaletten bör du använda den bara då det är viktigt att undvika gittereffekter i webbläsaren.

Egen Använder en färgpalett som du själv skapat eller ändrat. Om du öppnar en befintlig GIF- eller PNG-8-fil har den en egen färgtabell.

Du kan anpassa färgtabellen på paletten Färgtabell i dialogrutan Spara för webben och enheter.

Svartvit, Gråskala, Mac OS, Windows Använd en färdig färgpalett.

Gitter och gittermetod Avgör metod och mängd för gitter i program. Gitter är ett sätt att simulera färger som inte finns i färgvisningssystemet på din dator. Om du väljer ett högre gitterprocentvärde ser bilden ut att innehålla fler färger och detaljer, men det kan också öka filstorleken. För optimal komprimering använder du det lägsta procentvärde för gitter som ger den färgdetaljskärpa du vill ha. Bilder som framför allt innehåller rena färger kan fungera bra utan gitter. Bilder som innehåller halvtonsfärger (särskilt färgövertoningar) kan kräva gitter för att det inte ska uppstå randiga störningar.

GIF-bild med 0 % gitter (vänster) och med 100 % gitter (höger)

Du kan välja någon av följande gittermetoder:

Diffusion Använder ett slumpmässigt mönster som vanligen är mindre framträdande än mönstergitter. Gittereffekterna sprids över närliggande pixlar.

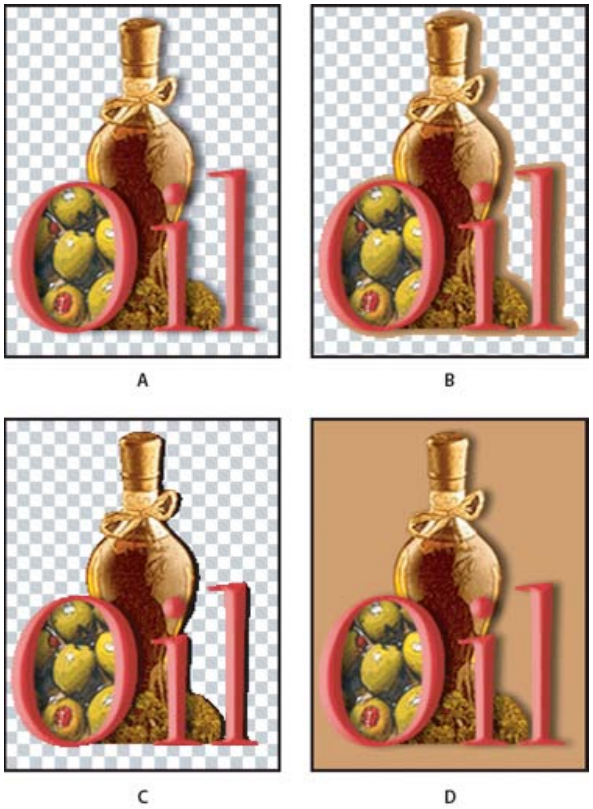
Mönster Använder ett rasterliknande fyrkantsmönster för att simulera alla färger som saknas i färgtabellen.

Brus Använder ett slumpmässigt mönster som liknar diffusionsgitter, men mönstret sprids inte över närliggande pixlar. Om du använder brusgitter uppstår inga skarvar.

Genomskinlighet och Matt Avgör hur genomskinliga pixlar i bilden ska optimeras:

- Om du vill göra helt genomskinliga pixlar genomskinliga och tona delvis genomskinliga pixlar med en färg, väljer du Genomskinlighet och sedan en matt färg.
- Om du vill fylla helt genomskinliga pixlar med en färg och tona delvis genomskinliga pixlar med samma färg, väljer du en matt färg och avmarkerar Genomskinlighet.
- Du väljer en färg för projektionsytan genom att klicka på färgrutan Projektionsyta och välja en färg i färgväljaren. Du kan också välja ett alternativ på menyn Matt: Pipettfärg (om du vill använda färgen i pipettens provruta), Förgrundsfärg, Bakgrundsfärg, Vit, Svart eller Annan (om du vill använda färgväljaren).

Obs! *Alternativen Förgrundsfärg och Bakgrundsfärg är endast tillgängliga i Photoshop.*

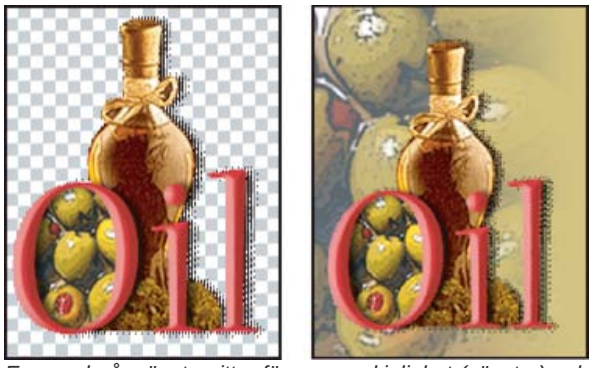


Exempel på genomskinlighet och projektionsyta

A. *Originalbild* ***B.*** *Genomskinlighet markerat med en projektionsytefärg* ***C.*** *Genomskinlighet utan projektionsyta* ***D.*** *Genomskinlighet avmarkerat med en projektionsytefärg*

Gitter för genomskinlighet När alternativet Genomskinlighet är markerat kan du välja en gittermetod för delvis genomskinliga pixlar:

- Inget genomskinlighetsgitter innebär att inget gitter används på delvis genomskinliga pixlar i bilden.
- Diffusionsgitter för genomskinlighet innebär att ett slumpmässigt mönster som vanligen är mindre framträdande än mönstergitter används. Gittereffekterna sprids över närliggande pixlar. Om du väljer denna algoritm ska du även välja ett gitterprocentvärde som avgör mängden gitter som används i bilden.
- Mönstergitter för genomskinlighet innebär att ett rasterliknande fyrkantsmönster används på delvis genomskinliga pixlar.
- Brusgitter för genomskinlighet innebär att ett slumpmässigt mönster som liknar diffusionsalgoritmen används, men mönstret sprids inte över närliggande pixlar. Om du använder brusalgoritmen uppstår inga skarvar.



Exempel på mönstergitter för genomskinlighet (vänster) och när det används på en webbsidesbakgrund (höger)

Sammanfläta Innebär att en lågupplöst version av bilden visas i webbläsaren medan den kompletta bildfilen läses in. Om du väljer det här alternativet får användarna intryck av att det går fortare att hämta bilden och ser samtidigt att hämtningen pågår. Däremot ökas filstorleken.

Webbfästa Anger en toleransnivå för byte av färg till den närmaste motsvarigheten på webbpaletten (och förhindrar att gitter används på färger i en webbläsare). Om du anger ett högre värde byts fler färger ut.

Högst upp

Optimera genomskinlighet i GIF- och PNG-bilder

Med hjälp av genomskinlighet kan du skapa icke-rektangulära bilder för webben. Bakgrundsgenomskinlighet bevarar genomskinliga pixlar i bilden. Det gör att webbsidans bakgrund visas genom bildens genomskinliga områden. Bakgrundsprojektion simulerar genomskinlighet genom att fylla eller blanda genomskinliga pixlar med en matt färg som matchar webbsidans bakgrund. Bakgrundsprojektion fungerar bäst om webbsidans bakgrund är enfärgad och du vet vilken färg det är.

Använd alternativen för Genomskinlighet och Matt i dialogrutan Spara för webben & Enheter om du vill ange hur genomskinliga pixlar ska optimeras i GIF- och PNG-bilder.

- (GIF och PNG-8) Om du vill göra helt genomskinliga pixlar genomskinliga och tona delvis genomskinliga pixlar med en färg, väljer du Genomskinlighet och sedan en matt färg.
- Om du vill fylla helt genomskinliga pixlar med en färg och tona delvis genomskinliga pixlar med samma färg, väljer du en matt färg och avmarkerar Genomskinlighet.
- (GIF och PNG-8) Om du vill göra de pixlar som har mer än 50 % genomskinlighet helt genomskinliga och de pixlar som har 50 % genomskinlighet eller mindre helt ogenomskinliga, väljer du först Genomskinlighet och sedan Ingen på menyn Matt.
- (PNG-24) Om du vill spara en bild med flera nivåer av genomskinlighet (upp till 256 nivåer) väljer du Genomskinlighet. Alternativet Projektionsyta är inaktiverat eftersom genomskinlighet på flera nivåer gör det möjligt att tona en bild med valfri bakgrundsfärg.
  Obs! *I webbläsare där PNG-24-genomskinlighet inte kan användas, kan genomskinliga pixlar kanske visas mot en standardbakgrundsfärg, till exempel grå.*

Du väljer en färg för projektionsytan genom att klicka på färgrutan Projektionsyta och välja en färg i färgväljaren. Du kan också välja ett alternativ på menyn Matt: Pipettfärg (om du vill använda färgen i pipettens provruta), Förgrundsfärg, Bakgrundsfärg, Vit, Svart eller Annan (om du vill använda färgväljaren).

Obs! *Alternativen Förgrundsfärg och Bakgrundsfärg är endast tillgängliga i Photoshop.*

Högst upp

Visa färgtabellen för ett optimerat segment

Färgtabellen för ett segment visas på panelen Färgtabell i dialogrutan Spara för webben & Enheter.

❖ Markera ett segment som är optimerat i GIF- eller PNG-8-format. Färgtabellen för det valda segmentet visas i färgtabellen i Spara för webben & Enheter.

Om en bild innehåller flera segment kan färgerna i färgtabellen variera mellan olika segment (du kan förhindra det genom att först länka segmenten). Om du markerar flera segment som utnyttjar olika färgtabeller är färgtabellen tom och meddelandet ”Blandad” visas i statusfältet.

Högst upp

Anpassa färgtabellen för GIF- och PNG-8-bilder

Med färgtabellen i dialogrutan Spara för webben & Enheter kan du anpassa färgerna i optimerade GIF- och PNG-8-bilder. Genom att minska antalet färger kan du ofta få ned filstorleken utan att försämra bildens kvalitet.

Du kan lägga till och ta bort färger i färgtabellen, byta ut markerade färger mot webbkompatibla färger och låsa markerade färger för att förhindra att de tas bort från paletten.

Sortera en färgtabell

Välj en sorteringsordning på palettmenyn Färgtabell:

- Osorterad återställer den ursprungliga sorteringsordningen.

- Sortera efter nyans sorterar färgerna efter deras plats i standardfärgcirkeln (uttryckt som en gradangivelse mellan 0 och 360). Neutrala färger får nyansen 0 och placeras tillsammans med röda nyanser.
- Sortera efter luminiscens sorterar färgerna efter deras ljusstyrka eller intensitet.
- Sortera efter popularitet sorterar färgerna efter hur mycket de förekommer i bilden.

Lägga till en ny färg i färgtabellen

Du kan lägga till färger som utelämnades när färgtabellen skapades. När du lägger till en färg i en dynamisk tabell byts den färg i paletten ut som är närmast den nya färgen. När du lägger till en färg i en fast eller egen tabell läggs ytterligare en färg till i tabellen.

1. Om några färger redan är valda i färgtabellen väljer du Avmarkera alla färger på palettmenyn Färgtabell.
2. Välj en färg genom att göra något av följande:
   - Klicka på rutan Pipettfärg i dialogrutan Spara för webben & Enheter och välj en färg från färgväljaren.
   - Välj pipettverktyget i dialogrutan Spara för webben och enheter och klicka i bilden.
3. Gör något av följande:
   - Klicka på knappen Ny färg i färgtabellen.
   - Välj Ny färg på menyn på palettmenyn Färgtabell.
   - *Om du vill byta färgtabell till en egen palett håller du ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) när du lägger till den nya färgen.*

     Den nya färgen visas i färgtabellen med en liten vit kvadrat längst ned till höger, vilket anger att färgen är låst. Om färgtabellen är dynamisk visas den ursprungliga färgen högst upp till vänster och den nya färgen längst ned till höger.

Välja färger i färgtabellen

En vit ram visas runt de valda färgerna i Color Table.

- Välj en färg genom att klicka på den i färgtabellen.
- Du kan markera flera färger samtidigt i färgtabellen genom att hålla ned Skift och klicka på ytterligare en färg. Alla färger i raderna mellan den första och den andra färgen som du klickade på markeras. Om du vill välja färger som inte finns bredvid varandra trycker du ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klickar på respektive färg. På palettmenyn Färgtabell finns också kommandon för att välja färger.
- Om du vill välja en färg i förhandsvisningsbilden klickar du med pipettverktyget i förhandsvisningen i dialogrutan Spara för webben & Enheter. Skift-klicka om du vill markera fler färger.
- Om du vill avmarkera alla färger väljer du Avmarkera alla färger på palettmenyn Färgtabell.

Byta ut en färg

Du kan ändra en markerad färg i färgtabellen till något annat RGB-färgvärde. När du genererar om den optimerade bilden byts den markerade färgen ut mot den nya färgen överallt där den förekommer i bilden.

1. Dubbelklicka på färgen i färgtabellen om du vill visa standardfärgväljaren.
2. Markera en färg.

   Den ursprungliga färgen visas i färgrutans övre vänstra hörn och den nya färgen visas i det nedre högra hörnet. En liten kvadrat i färgrutans nedre högra hörn anger att färgen är låst. Om du byter ut färgen mot en webbsäker färg visas en liten vit romb i mitten av färgrutan.
3. Gör något av följande om du vill återställa en utbytt färg till den ursprungliga:
   - Dubbelklicka på färgrutan för den utbytta färgen. Den ursprungliga färgen markeras i färgväljaren. Klicka på OK om du vill återställa färgen.
   - Om du vill återställa alla utbytta färger i en färgtabell (inklusive färger som har bytts ut mot webbsäkra färger) väljer du Byt tillbaka alla färger på palettmenyn Färgtabell.

Byta ut färger mot de närmaste motsvarigheterna på webbpaletten

Om du vill förhindra att gitter används för färgerna i en webbläsare, byter du ut dem till de närmaste motsvarigheterna på webbpaletten. Det här gör att gitter inte används för färgerna när de visas i webbläsare i Windows- och Macintosh-operativsystem som bara kan visa 256 färger.

1. Markera en eller flera färger i den optimerade bilden eller i färgtabellen.
2. Gör något av följande:
   - Klicka på knappen Webbväxla på paletten Färgtabell.
   - Välj Flytta/Byt tillbaka markerade färger till/från paletten Webb på palettmenyn Färgtabell. Den ursprungliga färgen visas uppe till vänster i färgrutan och den nya färgen visas nere till höger. En liten vit romb som visas i mitten av färgrutan anger att färgen är webbsäker. En liten kvadrat i färgrutans nedre högra hörn anger att färgen är låst.
3. Ange en bytestolerans genom att skriva ett värde för Webbfästa. Om du anger ett högre värde byts fler färger ut.
4. Gör något av följande om du vill återställa de färger som har bytts ut:

- Markera en färg som har bytts ut mot en webbsäker färg i färgtabellen, och klicka på knappen Webbväxla på paletten Färgtabell.
- Om du vill återställa alla färger i en färgtabell som har bytts ut mot webbsäkra färger väljer du Byt tillbaka alla färger på palettmenyn Färgtabell.

Omvandla färger till genomskinlighet

Du kan lägga till genomskinlighet i en optimerad bild genom att omvandla befintliga färger till genomskinlighet.

1. Markera en eller flera färger i den optimerade bilden eller i färgtabellen.
2. Gör något av följande:
   - Klicka på knappen Omvandla till genomskinligt på paletten Färgtabell.
   - Välj Omvandla markerade färger till genomskinliga/Ta bort omvandling av markerade färger från genomskinligt på palettmenyn Färgtabell.

   Genomskinlighetsrastret visas i halva rutan för varje omvandlad färg. En liten kvadrat i färgrutans nedre högra hörn anger att färgen är låst.
3. Gör något av följande om du vill återställa de färger som har omvandlats till genomskinlighet:
   - Markera de färger som du vill återställa och klicka på knappen Omvandla till genomskinligt eller välj Omvandla markerade färger till genomskinliga/Ta bort omvandling av markerade färger från genomskinligt på palettmenyn Färgtabell.
   - Om du vill återställa alla färger som har omvandlats till genomskinliga väljer du Ta bort omvandling av alla genomskinliga färger.

Låsa eller låsa upp en färg

Du kan låsa markerade färger i färgtabellen om du vill förhindra att de raderas när antalet färger minskas och om du vill förhindra att gitter används för dem i programmet.

Obs! *Du kan inte förhindra att gitter används för färgerna i en webbläsare genom att låsa dem.*

1. Markera en eller flera färger i färgtabellen.
2. Lås färgen genom att göra något av följande:
   - Klicka på låsknappen.
   - Välj Lås/lås upp markerade färger på palettmenyn Färgtabell.

   En vit kvadrat visas i det nedre högra hörnet på alla låsta färger.
3. Lås upp färgen genom att göra något av följande:
   - Klicka på låsknappen.
   - Välj Lås/lås upp markerade färger på palettmenyn Färgtabell.

   Den vita kvadraten tas bort från färgrutan.

Ta bort valda färger

Du kan ta bort markerade färger från färgtabellen om du vill minska bildfilens storlek. När du tar bort en färg så återges områden av den optimerade bilden som tidigare innehöll den nu borttagna färgen med hjälp av den färg på paletten som är närmast.

När du tar bort en färg blir färgtabellen automatiskt en egen palett. Det beror på att paletterna Adaptiv, Perceptuell och Selektiv automatiskt lägger till den borttagna färgen på paletten igen när du optimerar om bilden. En egen palett förändras däremot inte när du optimerar om bilden.

1. Markera en eller flera färger i färgtabellen.
2. Ta bort färgen genom att göra något av följande:
   - Klicka på Ta bort-ikonen.
   - Välj Ta bort färg på palettmenyn Färgtabell.

Spara en färgtabell

Du kan spara färgtabeller från optimerade bilder för att använda dem med andra bilder och för att läsa in färgtabeller som har skapats i andra program. När du läser in en ny färgtabell i en bild ändras färgerna i den optimerade bilden till färgerna i den nya färgtabellen.

1. Välj Spara färgtabell på palettmenyn Färgtabell.
2. Ange ett namn för färgtabellen och välj en plats där du vill spara den. Som standard får färgtabellen filtillägget .act (Adobe Color Table).

   Om du vill använda färgtabellen när du väljer optimeringsalternativ för en GIF- eller PNG-bild sparar du tabellen i mappen Optimerade färger, som du hittar i programmappen för Photoshop.
3. Klicka på Spara.
   Viktigt! *När du läser in tabellen igen, kommer alla utbytta färger att visas som fullständiga färgrutor och vara olåsta.*

Läsa in en färgtabell

1. Välj Läs in färgtabell på palettmenyn Färgtabell.
2. Leta upp en fil som innehåller den färgtabell som du vill läsa in, dvs. en Adobe Color Table-fil (.act), en Adobe Color Swatch-fil (.aco) eller en GIF-fil (om du vill läsa in filens inbäddade färgtabell).
3. Klicka på Öppna.

Högst upp

PNG-24-optimeringsalternativ

Filformatet PNG-24 är lämpligt för komprimering av halvtonsbilder, men det skapar mycket större filer än JPEG-formatet. Fördelen med PNG-24 är att det kan bevara upp till 256 nivåer av genomskinlighet i en bild.

Genomskinlighet och Matt Anger hur genomskinliga pixlar i bilden ska optimeras. Se Optimera genomskinlighet i GIF- och PNG-bilder.

Sammanfläta Innebär att en lågupplöst version av bilden visas i webbläsaren medan den kompletta bildfilen läses in. Om du väljer det här alternativet får användarna intryck av att det går fortare att hämta bilden och ser samtidigt att hämtningen pågår. Däremot ökas filstorleken.

Högst upp

WBMP-optimeringsalternativ

Formatet WBMP är standardformatet för optimering av bilder för mobila enheter, t.ex. mobiltelefoner. WBMP stöder 1-bitsfärg, vilket innebär att WBMP-bilder bara innehåller svarta och vita pixlar.

Gitteralgoritmen och gitterprocentvärdet avgör metod och mängd för gitter i program. För optimalt utseende använder du det lägsta procentvärde för gitter som ger den detaljskärpa du vill ha.

Du kan välja någon av följande gittermetoder:

Inget gitter Använder inget gitter alls, utan bilden ritas upp med helt svart och helt vita pixlar.

Diffusion Använder ett slumpmässigt mönster som vanligen är mindre framträdande än mönstergitter. Gittereffekterna sprids över närliggande pixlar. Om du väljer denna algoritm ska du även välja ett gitterprocentvärde som avgör mängden gitter som används i bilden.

Obs! *Diffusionsgitter kan ge upphov till synliga skarvar mellan närliggande segment. Om du länkar segmenten sprids gittermönstret över alla länkade segment och skarvarna försvinner.*

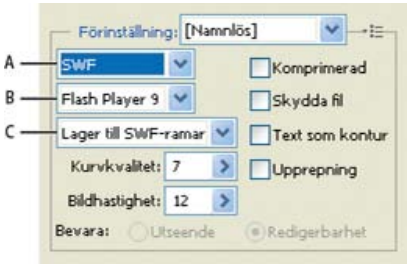
Mönster Använder ett rasterliknande mönster för att fastställa pixelvärdena.

Brus Använder ett slumpmässigt mönster som liknar diffusionsgitter, men mönstret sprids inte över närliggande pixlar. Om du använder brusalgoritmen uppstår inga skarvar.

Högst upp

SWF-optimeringsalternativ (Illustrator)

Filformatet Adobe Flash (SWF) är ett format för vektorbaserad grafik som används för att skapa skalbar, kompakt grafik för webben. Eftersom filformatet är vektorbaserat bibehålls bildkvaliteten oavsett upplösning. SWF-formatet är perfekt för animeringsbildrutor, men du kan även spara rasterbilder i SWF-format eller blanda raster- och vektorgrafik.



Optimeringsinställningar för SWF

A. *Filformat, meny* ***B.*** *Flash Player, meny* ***C.*** *Exportera, meny*

Förinställning Anger den förkonfigurerade uppsättning alternativ som du vill använda i samband med exporter. Du kan skapa nya förinställningar genom att ange önskade alternativ och sedan välja Spara inställningar på panelmenyn. (Du öppnar panelmenyn genom att klicka på triangeln till höger om förinställningsmenyn.)

Flash Player-version Anger den tidigaste versionen av Flash Player som har stöd för den exporterade filen.

Typ av export Avgör hur lager exporteras. Välj AI-fil till SWF-fil om du vill exportera grafiken till en enda ram. Välj Lager till SWF-ramar om du vill exportera grafiken i varje lager till en separat SWF-bildruta för att skapa en animerad SWF.

Obs! *Markera AI-fil till SWF-fil om du vill behålla urklippsmasker för lager.*

Kurvkvalitet Använd det här alternativet om du vill ange precisionen för bézier-kurvor. Om du anger ett lågt värde minskar den exporterade filens storlek samtidigt som kurvkvaliteten försämras något. Om du anger ett högt värde ökar exaktheten vid återgivningen av bézier-kurvorna men även filstorleken.

Bildhastighet Anger hur snabbt animeringen ska visas i ett Flash-visningsprogram. Det här alternativet är bara tillgängligt med alternativet Lager till SWF-ramar.

Upprepning Använd det här alternativet om du vill att animeringen ska upprepas kontinuerligt i stället för att spelas upp en enda gång när

animeringen spelas upp i ett Flash-visningsprogram. Det här alternativet är bara tillgängligt med alternativet Lager till SWF-ramar.

Bevara utseende Utökar linjer till linjeformade fyllningar och förenklar alla blandningslägen och all genomskinlighet som SWF-formatet inte kan hantera.

Bevara redigerbarhet Omvandlar linjer till SWF-linjer och uppskattar eller ignorerar genomskinlighet som SWF-formatet inte kan hantera.

Obs! *SWF-formatet kan bara hantera opacitet på objektnivå.*

Använd kommandot Exportera i stället för kommandot Spara för webben och enheter om du vill behålla grafikens skiktordning genom att exportera varje lager till en separat SWF-fil. Sedan kan du importera de exporterade SWF-filerna till Adobe Flash samtidigt.

Komprimerad Komprimerar den exporterade filen.

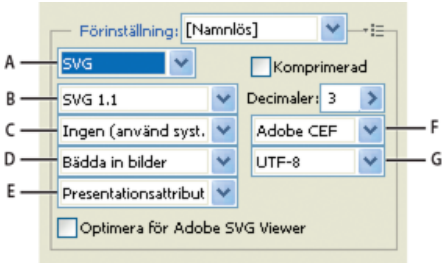
Skydda fil Skyddar filen så att den inte kan importeras av andra program än Flash.

Text som konturer Konverterar all text till konturer för att bevara utseendet. Om du ska redigera texten i Flash bör du inte använda det här alternativet.

Högst upp

SVG-optimeringsalternativ (Illustrator)

SVG är ett vektorformat som beskriver bilder som former, banor, text och filtereffekter. De färdiga filerna är komprimerade och ger högkvalitativ grafik på webben, i tryck och till och med på resursbegränsade, handhållna enheter.



Optimeringsinställningar för SVG

***A.** Filformat, meny **B.** SVG-profiler, meny **C.** Underordna teckensnitt, meny **D.** Bildplats, meny **E.** CSS-egenskaper, meny **F.** Teckensnittstyp, meny **G.** Kodning, meny*

Komprimerad Skapar en komprimerad SVG-fil (SVGZ).

SVG-profiler Anger SVG XML-DTD:n (Document Type Definition) för den exporterade filen.

SVG 1.0 och SVG 1.1 Passar SVG-filer som ska visas på en stationär dator. SVG 1.1 är den fullständiga versionen av SVG-specifikationen som SVG Tiny 1.1, SVG Tiny 1.1 Plus, SVG Tiny 1.2 och SVG Basic 1.1 tillhör.

SVG Basic 1.1 Passar SVG-filer som ska visas på medelstora enheter, t.ex. handdatorer. Kom ihåg att inte alla handdatorer kan hantera SVG Basic-profilen. Om du väljer det här alternativet är det därför inte säkert att SVG-filen kan visas på alla handdatorer. SVG Basic kan inte hantera icke-rektangulära urklipp och vissa SVG-filtereffekter.

SVG Tiny 1.1 och SVG Tiny 1.1+ Passar SVG-filer som ska visas på små enheter, t.ex. mobiltelefoner. Kom ihåg att inte alla mobiltelefoner kan hantera SVG Tiny- och SVG Tiny Plus-profiler. Om du väljer något av de här alternativen är det därför inte säkert att SVG-filen kan visas på alla små enheter.

SVG Tiny 1.2 Passar SVG-filer som ska visas på flera olika enheter, från handdatorer och mobiltelefoner till bärbara datorer och stationära datorer.

SVG Tiny kan inte hantera övertoningar, genomskinlighet, urklipp, masker, symboler eller SVG-filtereffekter. SVG Tiny Plus kan visa övertoningar och genomskinlighet, men kan inte hantera urklipp, masker, symboler eller SVG-filtereffekter.

Ytterligare information om SVG-profiler finns i SVG-specifikationen på webbplatsen för World Wide Web Consortium (W3C) (www.w3.org).

Decimaler Avgör precisionen för vektordata i SVG-filen. Du kan ange ett värde med mellan 1 och 7 decimaler. Ju högre värde, desto större filstorlek och bättre bildkvalitet.

Underordna teckensnitt Styr vilka specialtecken som bäddas in från SVG-filen. Välj Inget på menyn Utbytbara teckensnitt om du är säker på att alla nödvändiga teckensnitt finns installerade på användarens dator. Välj alternativet Endast använda tecken om du bara vill ta med specialtecken för text som finns i den aktuella teckningen. Övriga värden (Vanligt engelskt, Vanligt engelskt och Använda specialtecken, Vanligt latinskt, Vanligt latinskt och Använda specialtecken, Alla specialtecken) är användbara om SVG-filens textinnehåll är dynamiskt (till exempel servergenererad text eller användarinteraktiv text).

Teckensnittstyp Anger hur teckensnitt exporteras.

Adobe CEF Använder teckensnittsrekommendation för bättre återgivning av små teckensnitt. Den här teckensnittstypen kan hanteras av Adobe SVG Viewer men kan kanske inte hanteras av andra SVG-visningsprogram.

SVG Teckensnittsrekommendation används inte. Den här teckensnittstypen kan hanteras av alla SVG-visningsprogram.

Konvertera till konturer Konverterar text till vektorbanor. Använd det här alternativet om du vill bevara textens utseende i alla SVG-visningsprogram.

Bildplats Anger om bilderna ska bäddas in eller länkas. Filstorleken ökar om du bäddar in bilder, men det försäkrar å andra sidan att rastrerade bilder alltid är tillgängliga.

CSS-egenskaper Bestämmer hur CSS-formatattribut ska sparas i SVG-koden. Med standardmetoden, Presentationsattribut, används egenskaper

på den högsta nivån i hierarkin, vilket ger stor flexibilitet för specifik redigering och omformning. Med metoden Formatattribut skapas de mest läsbara filerna. Filstorleken kan dock öka. Välj den här metoden om SVG-koden ska användas i omformningar, till exempel omformningar med hjälp av XSLT (Extensible Stylesheet Language Transformation). Metoden Entitetsreferenser resulterar i kortare återgivningstider och mindre filstorlek. Metoden Formatelement används när filer delas med HTML-dokument. Om du markerar Formatelement kan du sedan ändra SVG-filen och flytta formatelement till en extern formatmallsfil som också fungerar som referens för HTML-filen. Men den här metoden ger också långsammare återgivning.

Kodning Anger hur tecken kodas i SVG-filen. UTF-kodning (Unicode Transformation Format) stöds av alla XML-processorer. (UTF-8 är ett 8-bitars format och UTF-16 ett 16-bitars format.) Filens metadata bevaras inte med ISO 8859-1- eller UTF-16-kodning.

Optimera för Adobe SVG Viewer Optimerar bilder för Adobe SVG Viewer.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SR

|

3D och teknisk bildåtergivning

Skriv ut 3D-objekt | Photoshop CC
artikel (23 december 2013)
I Photoshop kan du skriva ut vilken kompatibel 3D-modell som helst utan några begränsningar gällande 3D-skrivare. Photoshop har en automatisk funktion som gör 3D-modellen vattentät före utskrift.

Nya 3D-reflektioner och dragbara skuggor
Lynda.com (7 maj 2012)
självstudievideo
Lägg till realism på ett enkelt sätt.

Optimerade 3D-kontroller
Lynda.com (7 maj 2012)
självstudievideo
Utveckla de kreativa möjligheterna i en helt ny dimension.

Vissa länkar på den här sidan kanske bara innehåller text på engelska.

Måla med 3D | CC, CS6

Video | 3D-målning – nästa nivå
Tillgängliga metoder för att måla med 3D
Några tips för att måla 3D-modeller
Måla ett objekt i läget Aktiv målning med 3D | Photoshop CC
Växla till läget Projektionsmålning | Photoshop CC
Skapa textur för en 3D-modell | CS6
Använda en texturtyp för målning | Photoshop CC
Måla i obelyst läge | Photoshop CC
Visa ytor att måla på
Ställa in färgutfallsvinkeln
Identifiera målningsbara ytor

Med målningsverktygen i Photoshop kan du måla direkt på en 3D-modell på samma sätt som ett 2D-lager. Använd markeringsverktygen om du vill fokusera på vissa modellområden eller låta Photoshop identifiera och markera målningsbara områden automatiskt. Med 3D-menynkommandona kan du rensa bort områden i en modell för att komma åt insidan eller dolda delar så att du kan måla dem.

När du målar direkt på modellen kan du välja vilket underliggande texturschema som du vill använda målningen på. Målningen används vanligtvis på diffusionstexturschemat, som förser modellmaterialet med färgegenskaper. Du kan också måla på andra texturscheman, till exempel ojämnhetsschemat eller opacitetsschemat. Om du målar på ett område i modellen som inte har den typ av texturschema som du målar på, skapas ett texturschema automatiskt.

Högst upp

Tillgängliga metoder för att måla med 3D

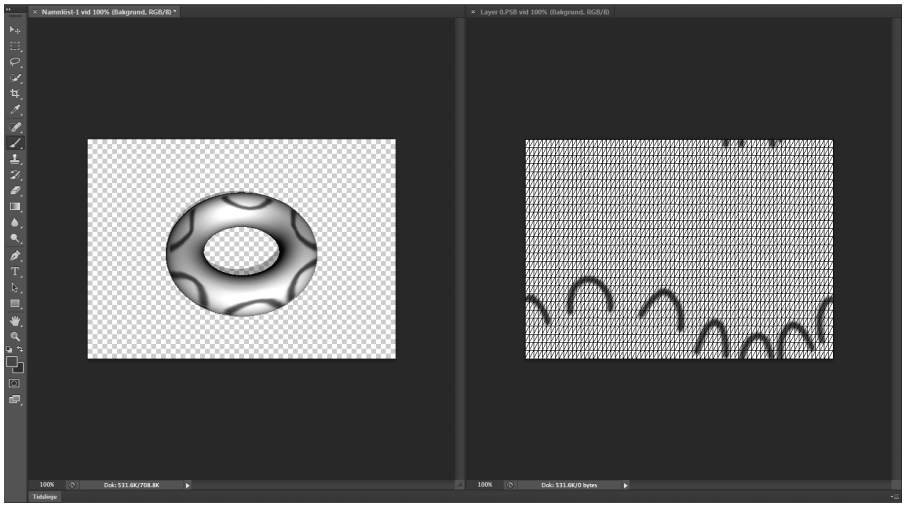
Olika målningsmetoder passar för olika användningsområden. Photoshop innehåller följande metoder för Måla med 3D:

Aktiv målning med 3D: *(Standard i Photoshop CC)* Penseldrag gjorda i 3D-modellvyn eller texturvyn visas i realtid i den andra vyn. Den här metoden för att måla med 3D ger hög kvalitet och minsta möjliga förvrängning.

Projektionsmålning i lager: Verktyget Övertoning och filtren använder denna målningsmetod. Metoden Projektionsmålning i lager innebär att du lägger samman ett målat lager med det underliggande 3D-lagret. När lagren läggs samman projicerar Photoshop automatiskt färgen på rätt måltexturer.

Projektionsmålning: *(Standard i Photoshop Extended CS6)* Projektionsmålning passar bra för målning med flera texturer samtidigt eller för målning av sömmen mellan två texturer. I allmänhet är det däremot en målningsmetod av lägre kvalitet och kan resultera i sprickor när du målar avancerade 3D-objekt.

Texturmålning: Du kan öppna 2D-texturen och måla den direkt.



Aktiv målning med 3D

Några tips för att måla 3D-modeller

Högst upp

- Om modellområden döljs, kan du tillfälligt klippa bort ytområden som blockerar vyn. Se Visa ytor att måla på.
- Om du målar på en böjd eller oregelbunden yta kan du innan du målar få visuell feedback om vilka områden som tar emot färgen bäst. Se Identifiera målningsbara ytor. Du kan också ställa in målningens utfallsvinkel som bestämmer hur mycket färg som används på vinklade ytor. Se Ställa in färgutfallsvinkeln.
- När du målar textursömmar appliceras ett enskilt penseltryck endast på en sida av sömmen. Flytta penselns mitt över sömmen för att måla den andra sidan.
- Om du försöker att måla på en texturschematyp som materialet inte innehåller, ombeds du att skapa ett schema. Information om schematyper finns i Inställningar för 3D-material (Photoshop Extended).

Måla ett objekt i läget Aktiv målning med 3D | Photoshop CC

Högst upp

1. Öppna 3D-modellen i 3D-modellvyn.
2. Öppna det texturdokument som du vill måla. Dubbelklicka på texturens namn på panelen Lager.
3. Välj Fönster > Ordna > Sida vid sida för att visa 3D-modellvyn och texturdokumentet sida vid sida.
4. Måla 3D-modellen eller texturdokumentet med verktyget Pensel. Dina penseldrag reflekteras automatiskt i den andra vyn.

Växla till läget Projektionsmålning | Photoshop CC

Högst upp

1. Skapa eller öppna en 3D-modell.
2. Välj 3D > Använd Projektionsmålning.
3. Måla din 3D-modell.

Obs! *I det huvudsakliga 3D-dokumentet använder Photoshop metoden Projektionsmålning som standard för målningsåtgärder.*

Skapa textur för en 3D-modell | CS6

Högst upp

1. Använd 3D-positionsverktygen om du vill orientera modellen så att området du vill måla på riktas framåt.
2. Gör något av följande när du vill ställa in texturschemat som du vill måla på:
   - Välj 3D > 3D-målningsläge och markera en schematyp.
   - Markera panelen Scen på panelen3D. Välj en schematyp på menyn Måla på.
3. (Valfritt) Med valfritt markeringsverktyg kan du skapa en markering på 3D-modellen om du vill begränsa vilket område som du ska måla på.
4. Applicera färg med verktyget Pensel. Du kan även använda andra verktyg i andra delen av panelen Verktyg, till exempel Färgpyts, Smeta ut, Skugga, Efterbelys och Oskärpa.

Medan du målar (efter varje penseldrag) kan du granska effekten på själva texturschemat. Gör något av följande:

- Öppna texturschemat genom att dubbelklicka på det på panelen Lager.
- Gå till avsnittet Material på panelen3D och markera materialet för området som du målar. Klicka på menyikonen för texturschemat som du målar i det nedre avsnittet på panelen, och välj Öppna textur.

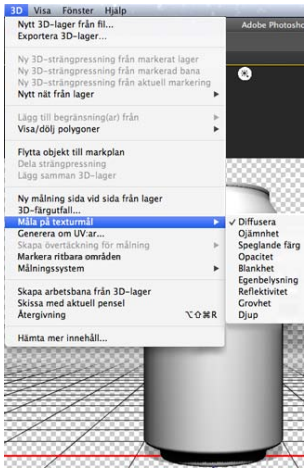
Använda en texturtyp för målning | Photoshop CC

Högst upp

Du kan definiera åtta olika texturtyper för målning:

1. Välj 3D > Måla på texturmål när du har öppnat 3D-modellen.
2. Öppna den texturtyp som du vill måla.

Obs! *Hos 3D-modeller med flera texturer målas endast den textur som du har öppnat och börjat måla på.*



Måla en texturmålstyp

Måla i obelyst läge | Photoshop CC

Högst upp

Du kan välja att måla 3D-objekt i obelyst läge. Detta läge ignorerar allt ljus i din scen och 3D-objekten omsluts av lämpliga rådata för texturen. Målning i obelyst läge gör att du kan måla utan skugga och med större färgprecision.

Följ dessa anvisningar:

1. Markera Scen på panelen3D.
2. Markera Yta på panelen Egenskaper.
3. Markera Obelyst textur i popup-menyn Stil.

Visa ytor att måla på

Högst upp

När det gäller mer komplexa modeller med insidor eller dolda områden, kan du dölja avsnitt i modellen så att du lättare kommer åt ytor som du vill måla. Om du till exempel målar instrumentbrädan på en bilmodell, kan du tillfälligt klippa bort taket eller vindrutan och sedan zooma in i bilen så att du får fri sikt.

1. Markera ett område i modellen som du vill klippa bort, med ett markeringsverktyg som Lasso eller markeringsramen.
2. Visa eller dölj områden i modellen med något av följande 3D-menynkommandon:

   Dölj närmaste yta Döljer bara det första lagret i modellpolygonerna inom 2D-markeringen. Om du snabbt vill skala bort ytor i modellen kan du använda det här kommandot flera gånger medan markeringen är aktiv.

   När du döljer ytor kan du rotera modellen om det behövs för att placera ytorna så att de är vinkelräta mot den aktuella vyn.

   Dölj endast inneslutna polygoner När du väljer kommandot Dölj närmaste yta påverkar det endast polygoner som finns helt och hållet i markeringen. När det är avmarkerat döljs alla polygoner som berörs av markeringen.

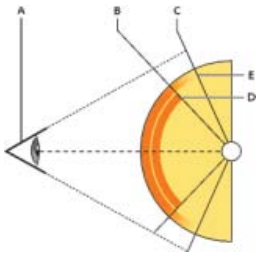
   Invertera synliga ytor Gör de synliga ytorna osynliga, och osynliga ytor synliga.

   Visa alla ytor Gör alla dolda ytor synliga igen.

Ställa in färgutfallsvinkeln

Högst upp

När du målar på en modell bestämmer målningens utfallsvinkel hur mycket målning som används på en yta allt eftersom den böjs bort från den framåtriktande vyn. Utfallsvinkeln beräknas utifrån en "normal", eller rät linje som projiceras ut från den del av modellytan som riktas mot dig. I en sfärisk modell som en fotboll, blir utfallsvinkeln mot bollens exakta mitt då den riktas mot dig 0 grader. Allt eftersom ytan på bollen viker av, ökar utfallsvinkeln, upp till 90 grader vid bollens kanter.



***A.** Ögon-/kameravinkel **B.** Minivinkel **C.** Maxvinkel **D.** Färgen börjar tona ut **E.** Färgen slutar tona ut*

1. Välj 3D > 3D-färgutfall
2. Ange inställningar för min- och maxvinkel.
   - Det maximala målningsutfallet sträcker sig mellan 0 och 90 grader. Vid 0 grader används målningen bara på ytan om den riktas rakt fram, utan någon fallvinkel. Vid 90 grader kan målningen följa en böjd yta, till exempel en svär, till de synliga kanterna. Vid 45 grader begränsas det målade området till områdena i sfären som inte viker av vid mer än 45 grader.
   - Den minimala utfallsvinkeln anger ett område där målningen gradvis tonar ut allt eftersom den närmar sig den maximala utfallsvinkeln. Om den maximala utfallsvinkeln är 45 grader, och det minsta utfallet är 30, minskar målningsopaciteten från 100 till 0 procent mellan 30 och 45 graders utfall.

Högst upp

Identifiera målningsbara ytor

Det kanske inte framgår så tydligt om du har lyckats måla vissa områden om du bara tittar på 3D-modellen. Eftersom modellvyn kanske inte motsvarar hela 2D-texturen, går det till på ett annat sätt att måla direkt på modellen än att måla direkt på ett 2D-texturschema. Vad som verkar vara en liten pensel i modellen kan i själva verket vara mycket större i förhållande till texturen, beroende på texturens upplösning eller hur nära modellen du är när du målar.

Lämpliga målningsbara områden är områden där du kan använda målning eller andra justeringar på modellytan med den mest konsekventa och förutsägbara effekten. I andra områden kanske målningen undersamplas eller översamplas på grund av vinkeln eller avståndet från modellytan.

- Gör något av följande:
  - Välj 3D > Markera ritbara områden. En markeringsram markerar de områden i modellen som passar bäst för målning.
  - Gå till avsnittet Scen i panelen 3D och välj Målningsmask i menyn Förinställning.

    I läget Målningsmask anger vitt områden som lämpar sig för målning, blått anger områden där målningen undersamplas och rött anger områden där målningen översamplas. (Om du vill måla på modellen måste du ändra från renderingsläget Målningsmask till ett renderingsläge som har stöd för målning, till exempel Heldragen.)

Vilka områden som markeras med Markera ritbara områden och vilka målningsbara områden som visas i läget Målningsmask bestäms delvis av den aktuella inställningen för Färgutfall. En högre inställning på målningsutfall ökar det målningsbara området, medan en lägre inställning minskar det målningsbara området. Se Ställa in färgutfallsvinkeln.

Se även

- Daniel Presedos YouTube-kanal

(cc) BY-NC-SR Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Förbättringar av 3D-panelen | Photoshop CC

Photoshops 3D-panel i Photoshop CC gör det enklare för dig att arbeta med 3D-objekt. 3D-panelen är baserad på panelen Lager och den nya utformningen är strukturerad som ett scendiagram eller -träd som har rotobjekt och underordnade objekt.

Du kan interagera med 3D-objekten i scendiagrammet på flera sätt, till exempel:

- Ta bort objekt
- Ändra ordning på objekt
- Placera objekt i omvänd ordning
- Infoga objekt
- Duplicera objekt
- Skapa instanser av objekt
- Gruppera objekt

Du kommer åt dessa interaktioner i snabbmenyn som är kopplad till ett 3D-objekt. Högerklicka på ett objekt för att komma åt dess snabbmeny i Windows. Om du vill komma åt snabbmenyn i Mac OS klickar du på objektet och håller ned Kontroll.

En del interaktioner är inte tillgängliga för vissa typer av 3D-objekt.

Visa panelen 3D

Högst upp

- Välj Fönster > 3D.

Grundläggande interaktioner

Högst upp

Interaktion	Beskrivning	Så här utför du...	Inte tillgängligt för...
Ta bort ett objekt	Ta bort de markerade objekten från scendiagrammet	• Dra objektet till papperskorgen eller • Använd kommandot Ta bort objekt i snabbmenyn	Objekt under Scen, Miljö och Vy
Lägg till ett objekt	Lägger till ett nät eller ett förinställt 3D-objekt	1. Högerklicka på 3D-objektet. 2. Markera lämpligt alternativ för att lägga till ett objekt i snabbmenyn. Du kan till exempel markera Lägg till Pyramid.	Objekt under Miljö och Aktuell vy
Ändra ordning på objekt	Ändrar det markerade objektets position i scendiagrammet	Dra objektet till önskad plats.	Objekt under Scen, Miljö och Aktuell vy
Placera objekt i omvänd ordning	Inverterar ordningen på de markerade objekten i scendiagrammet	1. Markera objekten. 2. Markera Ändra ordning på objekt i snabbmenyn.	Objekt under Scen, Miljö och Aktuell vy
Duplicera ett objekt	Duplicerar det markerade objektet	1. Markera ett objekt. 2. I snabbmenyn väljer du Duplicera objekt.	Objekt under Scen, Miljö och Aktuell vy
Gruppera objekt	Grupperar de markerade objekten	1. Markera objekten. 2. Markera Gruppera objekti snabbmenyn.	Material, begränsningar och objekt under Scen och Miljö
		1. Markera gruppen.	

Dela upp grupper av objekt	Delar upp en grupp av objekt	2. Markera Dela upp grupperade objekti snabbmenyn.	Material, begränsningar och objekt under Scen och Miljö

Högst upp

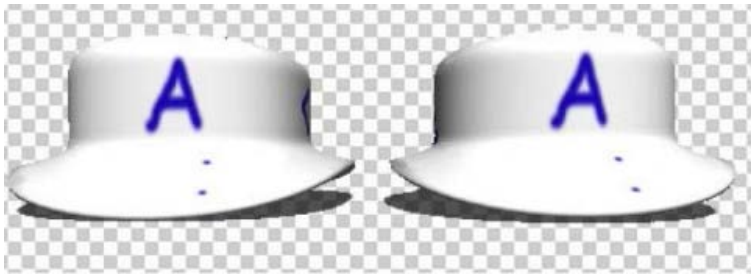
Skapa en instans av ett 3D-objekt

En instans av ett 3D-objekt är en länkad kopia som avspeglar ändringar som gjordes i det ursprungliga objektet. Om du vill ändra objektet och dess instans var för sig kan du koppla isär dem.

Skapa en instans av ett 3D-objekt genom att följa dessa steg:

1. Högerklicka på nätobjektet i panelen 3D. Högerklicka till exempel på *Hatt*.
2. Markera Instansobjekt i objektets snabbmeny. Detta skapar en instans av objektet, till exempel *Hatt1*.

Instansen är som standard länkad till det ursprungliga objektet.

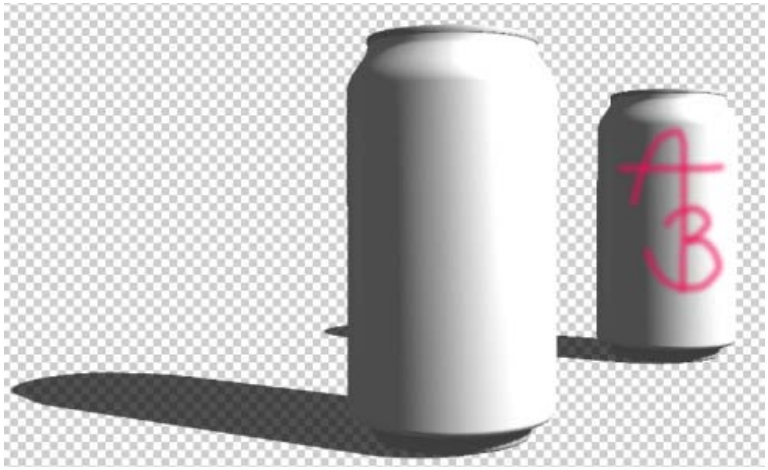


Länkad instans: Ändringar som görs av objektet avspeglas i instansen

Koppla isär en instans från det ursprungliga objektet

När du särkopplar en instans från det ursprungliga objektet avspeglas inte längre de ändringar som du gör i det ursprungliga objektet i instansen.

1. Högerklicka på instansen i panelen 3D (till exempel *Hatt1*).
2. Markera Frikoppla instans i snabbmenyn.



Instansen särkopplad från det ursprungliga objektet

Se även

- Daniel Presedos YouTube-kanal
- Inställningar för 3D-scen
- Inställningar för 3D-nät
- Inställningar för 3D-material
- Inställningar för 3D-ljus
- 3D och teknisk bildåtergivning i Hjälp om Photoshop

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Grundläggande 3D-koncept och -verktyg

Förstå och visa 3D-filer
Verktygen 3D-objekt och 3D-kamera
3D-axel

Obs! *I Photoshop CS5 och CS6 ingick 3D-funktionerna som en del av Photoshop Extended. Samtliga funktioner från Photoshop Extended ingår nu i Photoshop CC. Photoshop CC har inte ett separat Extended-erbjudande.*

Förstå och visa 3D-filer

Högst upp

Du kan placera ut 3D-modeller och animera dem, redigera texturer och belysning och välja bland flera olika renderingslägen.

Grundläggande information om 3D

3D-filer innehåller följande komponenter:

Nät Utgör den underliggande strukturen i en 3D-modell. Ett nät visualiseras ofta som en trådram, en skelettstruktur som byggs upp av tusentals enskilda polygoner. En 3D-modell har alltid minst ett nät, och kan ha en kombination av flera nät. I Photoshop kan du visa näten i flera olika renderingslägen, och manipulera näten oberoende av varandra. Du kan inte ändra de faktiska polygonerna i ett nät, men du kan ändra dess riktning och omforma det genom skalning utmed olika axlar. Du kan också skapa dina egna 3D-nät, antingen med hjälp av de medföljande formerna eller genom att konvertera 2D-lager. Se Inställningar för 3D-nät.

Obs! *Om du vill redigera polygonnätet i själva 3D-modellen måste ett 3D-redigeringsprogram användas.*

Material Ett nät kan ha ett eller flera tillhörande material som styr utseendet på hela eller delar av nätet. Materialet i sin tur byggs upp av underkomponenter som kallas för texturscheman, vars ackumulerande effekt skapar materialets utseende. Dessa texturscheman är i sig 2D-bildfiler som skapar olika kvaliteter som färg, mönster, blankhet eller ojämnhet. Ett Photoshop-material kan använda upp till nio olika typer av texturscheman för att definiera utseendet. Se Inställningar för 3D-material.

Ljus Du kan bland annat välja mellan oändligt ljus, strålkastare, punktljus och bildbaserade ljus som belyser runt bildkanten. Du kan flytta befintlig belysning och justera dess färg och intensitet eller lägga till nytt ljus i 3D-scenen. Se Inställningar för 3D-ljus.

Öppna en 3D-fil

I Photoshop går det att öppna följande 3D-format: DAE (Collada), OBJ, 3DS, U3D och KMZ (Google Earth).

- Gör något av följande:
  - Om du vill öppna en enskild 3D-fil går du till Arkiv > Öppna och markerar filen.
  - Om du vill lägga till en 3D-fil som ett lager i en öppen fil går du till 3D > Nytt lager från 3D-fil och markerar 3D-filen. Det nya lagret har den öppna filens dimensioner och 3D-modellen visas över en genomskinlig bakgrund.

3D-prestanda och visningsinställningar

1. Gå till Redigera > Inställningar > 3D (Windows) eller Photoshop > Inställningar > 3D (Mac OS).
2. Håll pekaren över de olika alternativen om du vill ser mer information om dem. Informationen visas då under Beskrivning längst ned i dialogrutan.

Verktygen 3D-objekt och 3D-kamera

Högst upp

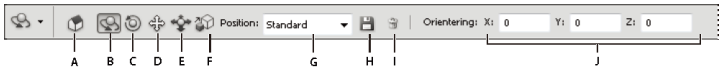
Verktygen 3D-objekt och 3D-kamera aktiveras när ett 3D-lager markeras. 3D-objektverktygen används för att ändra en 3D-modells skala eller placering. 3D-kameraverktygen används för att ändra scenvyn. Om datorn har stöd för OpenGL kan även 3D-axeln användas för att manipulera 3D-modeller och 3D-kameror. Se Använda 3D-axeln.

Flytta, rotera eller skala en modell med 3D-objektverktyg

Du kan använda 3D-objektverktygen för att rotera, flytta eller skala en modell. Kameravyn påverkas inte när du manipulerar 3D-modellen.

Om du vill visa tips för de olika 3D-verktygen väljer du Panelalternativ på informationspanelens meny och markerar kryssrutan Visa

verktygstips. Klicka på ett verktyg och placera pekaren i bildfönstret om du vill visa information om verktyget på informationspanelen.



Verktyg och alternativ för 3D-objekt
***A.**Återgå till ursprunglig objektposition **B.** Rotera **C.** Snurra **D.** Panorera **E.** Glid **F.** Skala **G.** Positionmenyn **H.** Spara aktuell position **I.** Ta bort aktuell position **J.** Positionskoordinater*

- Klicka på ett 3D-objektverktyg och håll ned musknappen för att välja från följande typer i panelen Verktyg:

  Håll ned Skift medan du drar om du vill begränsa verktygen Rotera, Panorera, Glid eller Skala till en rörelseriktning.

  Rotera Dra uppåt eller nedåt om du vill rotera modellen runt dess x-axel, eller från sida till sida om du vill rotera modellen runt dess y-axel. Håll ned Alt när du drar om du vill snurra modellen.

  Snurra Dra från sida till sida om du vill rotera modellen runt dess z-axel.

  Panorera Dra från sida till sida om du vill flytta modellen i vågrät riktning. Dra uppåt eller nedåt om du vill flytta modellen i lodrät riktning. Håll ned Alt när du drar om du vill flytta i x/z-led.

  Glid Dra från sida till sida om du vill flytta modellen i vågrät riktning. Dra uppåt eller nedåt om du vill flytta modellen närmare eller längre bort. Håll ned Alt när du drar om du vill flytta i x/y-led.

  Skala Dra uppåt eller nedåt om du vill skala upp eller ned modellen. Håll ned Alt när du drar om du vill skala i z-led.

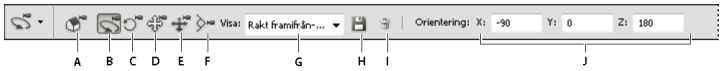
Klicka på ikonen Återgå till ursprunglig position i alternativfältet om du vill återställa modellens ursprungliga vy.

Justera position, rotation eller skalning numeriskt genom att ange värden på höger sida av alternativfältet.

Flytta 3D-kameran

Använd 3D-kameraverktygen om du vill flytta kameravyn utan att påverka 3D-objektets position.

Om du vill visa tips för de olika 3D-verktygen väljer du Panelalternativ på informationspanelens meny och markerar kryssrutan Visa verktygstips. Klicka på ett verktyg och placera pekaren i bildfönstret om du vill visa information om verktyget på informationspanelen.



Verktyg och alternativ för 3D-kamera
***A.** Återgå till ursprunglig kameraposition **B.** Rotera **C.** Snurra **D.** Panorera **E.** Gå **F.** Zooma **G.** Menyn Visa **H.** Spara aktuell kameravinkel **I.** Ta bort aktuell kameravinkel **J.** Kamerans positionskoordinater*

- Klicka på ett 3D-kameraverktyg och håll ned musknappen för att välja från följande typer i panelen Verktyg:

  Håll ned Skift när du drar om du vill begränsa verktygen Rotera, Panorera eller Gå till en rörelseriktning.

  Rotera Dra om du vill rotera kameran i x- eller y-led. Håll ned Alt när du drar om du vill vrida kameran.

  Snurra Dra om du vill snurra kameran.

  Panorera Dra om du vill panorera kameran i x- eller y-led. Håll ned Alt när du drar om du vill panorera i x- eller z-led.

  Gå Dra om du vill göra en kameraåkning (förflyttning i z-led och rotation i y-led). Håll ned Alt när du drar om du vill göra en kameraåkning i z-/x-led (förflyttning i z-led och rotation i x-led).

  Zooma Dra om du vill ändra visningsfält för 3D-kameran. Maximalt visningsfält är 180.

  Perspektivkamera (enbart zoom) Visar parallella linjer som konvergerar till gränspunkter.

  Ortografisk kamera (enbart zoom) Upprätthåller parallella linjer utan konvergens. Visar modellen i korrekt skalvy utan perspektivförvrängning.

  Skärpedjup (enbart zoom) Ställer in skärpedjupet. Med alternativet Avstånd ställer du in hur långt från kameran skärpepunkten ska vara. Med alternativet Oskärpa blir resten av bilden suddig.

  Animera skärpedjupet om du vill skapa fokuseffekter.

I alternativfältet anger numeriska värden 3D-kamerans x-, y- och z-position. Du kan också redigera dessa värden manuellt om du vill justera kamerans vy.

Ändra eller skapa 3D-kameravyer

- Gör något av följande:
  - Välj en förinställning för kameravyer för modellen på Visa-menyn.

  Obs! *Alla förinställda kameravyer använder ortografisk projektion.*

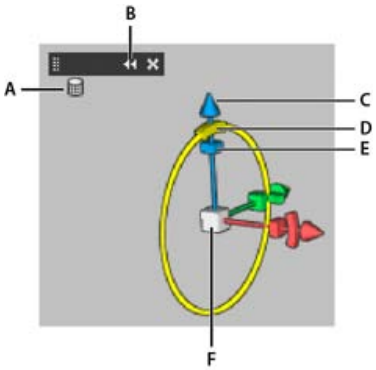
  - Om du vill lägga till en anpassad vy placerar du 3D-kameran i önskat läge med hjälp av 3D-kameraverktygen och klickar på Spara i alternativfältet.

Om du vill gå tillbaka till kamerans standardvy väljer du ett 3D-kameraverktyg och klickar på ikonen Återgå till ursprunglig kameraposition i alternativfältet.

3D-axel

Högst upp

3D-axeln visar den aktuella X-, Y- och Z-axelriktningen för modeller, kameror, ljus och nät i 3D-rymd. Den visas när du markerar ett 3D-verktyg, och kan användas för att redigera objektet som är markerat.



3D-axel med verktyget Nätrotering markerat
A. *Valt verktyg* ***B.*** *Mimimera eller maximera 3D-axeln* ***C.*** *Flytta objekt längs axeln* ***D.*** *Rotera objekt* ***E.*** *Tryck ihop eller dra ut objekt* ***F.*** *Ändra storlek på objekt*

Obs! *OpenGL måste vara aktiverat för att du ska kunna visa 3D-axeln. See Om GPU och OpenGL.*

Visa eller dölja 3D-axeln

- Välj Visa > Visa > 3D-axel.

Minimera, återställa, flytta eller storleksändra 3D-axeln

1. Placera pekaren över 3D-axeln så att kontrollfältet visas.
2. Gör något av följande:
   - Dra i kontrollfältet om du vill flytta 3D-axeln.
   - Klicka på minimeringsikonen om du vill minimera.
   - Klicka på den minimerade 3D-axeln om du vill återställa till normal storlek.
   - Dra i zoomningsikonen om du vill ändra storlek.

Flytta, rotera eller skala markerade objekt med 3D-axeln

Om du vill använda 3D-axeln placerar du muspekaren över en axelkontroll för att markera den. Dra sedan på följande sätt:

Obs! *Vilka axelkontroller som finns tillgängliga beror på vilket redigeringsläge som används (objekt, kamera, nät eller ljus).*

- Om du vill flytta det markerade objektet längs med X-, Y- eller Z-axeln markerar du den konformade spetsen på valfri axel. Dra i valfri riktning längs med axeln.
- Om du vill rotera objektet klickar du på den runda roteringsklossen innanför axelspetsen. En gul cirkel visar rotationsplanet. Dra i en medurs eller moturs cirkel runt 3D-axelns mittpunkt. Om du vill rotera mer gradvis, flyttar du musen längre bort från 3D-axelns mittpunkt.
- Om du vill ändra storlek på objektet drar du mittkuben i 3D-axeln uppåt eller nedåt.
- Om du vill trycka ihop eller dra ut objektet utmed en axel drar du någon av de färgade omformningskuberna mot eller bort från mittkuben.
- Om du vill begränsa flyttningen till ett objektplan flyttar du muspekaren till området där de två axlarna skär varandra, intill mittkuben. En gul planikon visas mellan de två axlarna. Dra i valfri riktning. Du kan också flytta pekaren över den nedre delen av mittkuben om du vill aktivera planikonen.
- Ändra 3D-textur

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

3D-arbetsflöde | CC, CS6

3D-funktioner | Endast Creative Cloud
Video | 3D i CS6
3D-paneler för scenelement
Panelen Egenskaper innehåller sammanhangsberoende inställningar
Verktyget Flytta konsoliderar objekt- och kamerajusteringar
Redigera element direkt med kontroller i bilden
Skapa och justera 3D-strängpressning
Ange markplan för importerade objekt
Skapa banor från 3D-lager
Lägga samman flera 3D-lager

Obs! *I Photoshop CS6 ingick 3D-funktionerna som en del av Photoshop Extended. Samtliga funktioner från Photoshop Extended ingår nu i Photoshop CC. Photoshop CC har inte ett separat Extended-erbjudande.*

Från och med Photoshop CS6 har 3D-arbetsflödet blivit mer intuitivt, med sammanslagna verktyg och sammanhangsberoende kontroller i bilden. En kort beskrivning av de nya funktionerna finns i avsnittet Nyheter i CC | 3D och i artikeln Nyheter i CS6.

Högst upp

3D-funktioner | Endast Creative Cloud

Creative Cloud-versionen av Photoshop CS6 innehöll extra 3D-funktioner. Dessa funktioner är även tillgängliga i Photoshop CC:

- 32-bitars färgväljare kan nu användas vid specificering av färger för material, linjer, ytor eller ljus på panelen Egenskaper.
- Normalscheman kan genereras från diffusionsscheman. I 3D-panelen väljer du det 3D-objekt du vill påverka och klickar sedan på Filtrera vid materialikonen på panelens övre del. Sedan trycker du på mappikonen bredvid Normal i panelen Egenskaper och väljer Generera normaler från Diffusera i menyn.
- Om du avbryter en rendering och gör en eller flera markeringar kommer renderingar utföras på dessa markeringar när den startas igen. Det går också att starta en rendering igen efter att dokumentet sparats i PSD-format.
- Tvärsnitt fungerar nu med reflekterande ytor och andra ytstilar som Konstant, Tecknad och Skiss.
- Bildbaserat ljus (IBL) läggs till i 3D-miljön som standard. Adobe erbjuder andra IBL-ljus för nedladdning från Adobe® Photoshop® Extended 3D Content.
- Du kan ändra plattstorleken på RayTrace-renderingen från standardstorleken som baseras på hur många kärnor datorn har. Gå till Redigera > Inställningar > 3D (Windows) eller Photoshop > Inställningar > 3D (Mac OS) och välj sedan en storlek i menyn Rendera plattstorlek i RayTracer-delen i dialogrutan Inställningar.
- Under renderingens gång visas kvarvarande tid och renderingsprocenten i statusfältet i dokumentfönstrets nedre kant.
- Photoshop har nu bättre OpenGL-skuggor. Gå till Redigera > Inställningar > 3D (Windows) eller Photoshop > Inställningar > 3D (Mac OS) för att ange den skuggkvalitet som fungerar bäst på datorn. Välj sedan ett alternativ från menyn Skuggkvalitet i Interaktiv rendering-delen i dialogrutan Inställningar.

Klicka på följande länk för att se en video där Zorana Gee, vår Senior Product Manager för Photoshop, presenterar de nya 3D-funktionerna i Photoshops Creative Cloud-version.

Högst upp

Video | 3D i CS6

Utforska alla nya 3D-funktioner i de här korta videoklippen... Mer information

http://www.youtube.com/user/dramenon/videos

av Daniel Presedo

Adobes egen expert på 3D i Photoshop

Bidra med dina expertkunskaper till Adobe Community Help

Obs! *Minst 512 MB VRAM-minne krävs för att använda 3D-funktionerna i Creative Cloud-versionen av Photoshop.*

3D-paneler för scenelement

Högst upp

Välj specifika element som du vill redigera i den strömlinjeformade 3D-panelen:

1. Välj Scen, Nät, Material eller Ljus överst i 3D-panelen.
2. Välj ett enskilt element (t.ex. aktuell vy i avsnittet Scen). Eller välj flera element för att tillämpa enhetliga egenskaper.
3. Justera inställningarna i egenskapspanelen eller dra i dokumentfönstret. (Om du drar ett visst objekt eller ljus så väljer 3D-panelen sedan det elementet.)

Obs! *Klicka på dokumentikonen längst ned i avsnitten Scen och Ljus för att lägga till nya ljus. Eller klicka på panelmenyn för att spara och läsa in grupper av ljus som en förinställning.*

Panelen Egenskaper innehåller sammanhangsberoende inställningar

Högst upp

När du har valt enskilda element i 3D-panelen eller dokumentfönstret så visas relaterade inställningar i panelen Egenskaper. Klicka på renderingsikonen längst ned på panelen när du är klar med justeringarna.

Obs! *Klicka på koordinatikonen överst på panelen för att ange exakta numeriska platser för objekt, kameror och ljus. Tryck på V-tangenten att snabbt bläddra mellan egenskaper och koordinater.*

Miljöinställningar inkluderar globala omgivning och bildbaserade ljus, och skuggor och reflexer på markplanet.

Sceninställningar innehåller förinställningar för återgivning som Markeringsram och Trådram, och egna återgivningsalternativ för tvärsnitt, ytor och punkter.

Kamerainställningar innehåller visningsfält (FOV), fältdjup och stereoalternativ för anaglyf eller linsformad visning, eller visning sida vid sida.

Nätinställningar ger dig möjlighet att fånga och kasta skuggor, justera 3D-strängpressningar och redigera källtext och banor.

Obs! *Välj Osynlig om du vill dölja ett objekt men behålla dess skuggor för sammansättning med tvådimensionella bilder.*

Materialinställningar inkluderar inställningar för textur och ojämnheter som det nya alternativet Grovhet.

Ljusinställningar ger dig möjlighet att välja mellan oändligt ljus, spot och punktljus och justera färg, intensitet och skuggor.

Verktyget Flytta konsoliderar objekt- och kamerajusteringar

Högst upp

Med verktyget Flytta kan du konsolidera placeringen av objekt och kamera:

- I alternativfältet väljer du mellan lägena Rotera, Rulla, Dra, Bild och Skala.
- Tryck på Skift + V för att snabbt bläddra genom dessa lägen.
- Klicka någon annanstans än i 3D-objekt för att snabbt växla mellan miljö- och kamerakontroller.

Obs! *I dokumentfönstret indikerar en guldfärgad dokumentkant kamerakontroll, en blå dokumentkant miljökontroll, en grön kant scenkontroll och ingen kant alls Nätkontroll.*

Redigera element direkt med kontroller i bilden

Högst upp

Med kontroller i bilden kan du ofta redigera en hel 3D-scen utan att öppna några arbetsytepaneler. Tryck på F-tangenten för att bläddra mellan fullskärms- och standardskärmslägena.

I dokumentfönstret kan du direkt interagera med följande element:

Scen-, nät- och ljusinställningar Högerklicka på arbetsytan utanför 3D-objekten för att snabbt få åtkomst till scenegenskaperna i dokumentfönstret. Eller högerklicka på nät och ljus för att komma till deras egenskaper.

Skugga Skift-klicka på dem, och dra sedan för att flytta det relaterade ljuset.

Markeringsramkontroller för objekt Klicka på ett objekt en gång för att aktivera, och placera sedan musen över olika planer. När planet har en gul skugga drar du för att justera objektet längs den axeln. Du kan också dra i hörnet för att rotera på x- och y-axeln.

Skapa och justera 3D-strängpressning

Högst upp

Med 3D-strängpressning kan du utöka text, markeringar, slutna banor, former och bildlager tredimensionellt.

1. Markera en bana, ett formlager, ett textlager, ett bildlager eller specifika pixelområden.
2. Välj 3D > Ny 3D-strängpressning från Vald bana, Lager eller Aktuell markering.

   Obs! *Klicka på 3D-knappen i alternativfältet för att snabbt strängpressa text under redigering med textverktyget.*

3. Välj ikonerna Deformera eller Bildtext högst upp på panelen Egenskaper med nätet markerat i 3D-panelen.
4. Redigera numeriska inställningar i panelen Egenskaper, eller dra de interaktiva strängpressningskontrollerna i dokumentfönstret.

Om du vill redigera den ursprungliga banan, texten eller bildlagret, så markerar du det relaterade nätet i 3D-panelen och klickar på Redigera källa i panelen Egenskaper.

Ange markplan för importerade objekt

Högst upp

Skapa perspektivplan snabbt med gränspunktsfiltret och fäst ett importerat objekt mot dem.

1. Markera ett bildlager och välj Filter > Gränspunkt.
2. Med verktygen Skapa plan och Redigera plan skapar du ett rutnät som definierar ett markplan. Klicka sedan på OK.
3. Välj 3D > Nytt 3D-lager från fil.

Det importerade objektet placeras på det markplan du definierat.

Skapa banor från 3D-lager

Högst upp

Välj 3D > Skapa arbetsbana från 3D-lager för att konvertera den aktuella återgivningen till en arbetsbana. Detta kommando spårar en bana över alfakanalen i lagret.

Om du återger i trådramsläge och justerar tröskelvärdet för veck för att ta bort några onödiga linjer, kan du skapa en återgivning som ser ut att vara ritad för hand när den görs med en Photoshop-pensel.

Lägga samman flera 3D-lager

Högst upp

För att kunna förbättra prestanda och interagerande skuggor och reflektioner för flera objekt ska du slå samman så månmga 3D-lager som du behöver. (I tidigare Photoshop-versioner måste du lägg samman två 3D-lager i taget.)

Använd vyn ortografisk kamera för att positionera nät med maximal precision innan du lägger samman 3D-lager:

1. Högst upp i 3D-panelen klickar du på Scen-ikonen och markerar Aktuell vy.
2. I panelen Egenskaper väljer du Ortografisk.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Justera HDR-exponering och HDR-toning

Obs! *I Photoshop CS5 och CS6 ingick 3D-funktionerna som en del av Photoshop Extended. Samtliga funktioner från Photoshop Extended ingår nu i Photoshop CC. Photoshop CC har inte ett separat Extended-erbjudande.*

Exponerings- och HDR-toningsförändringarna är avsedda för 32-bitars HDR-bilder men kan även användas på bilder med 16 eller 8 bitar för att skapa HDR-effekter.

En demonstrationsvideo om hur du tillämpar HDR-effekter på 16- eller 8-bitars bilder finns på www.adobe.com/go/lrvid5011_ps_se

Justera HDR-exponering

Exponering utför beräkningar i en linjär färgrymd (gamma 1.0) istället för i den aktuella färgrymden.

1. Gör något av följande:

   - Klicka på ikonen Exponering eller en exponeringsförinställning på panelen Justeringar.
   - Välj Lager > Nytt justeringslager > Exponering.

   Obs! *Du kan också välja Bild > Justeringar > Exponering. Kom ihåg att justeringarna utförs direkt på bildlagret och att bildinformation försvinner om du använder den här metoden.*

2. Ange något av följande alternativ på panelen Justeringar:

   Exponering Justerar högdagrar men har minimal effekt på extrema skuggor.

   Med 32-bitars bilder kan du också använda exponeringsreglaget nedtill i bildfönstret.

   Förflyttning Gör skuggor och mellantoner mörkare men har minimal effekt på högdagrarna.

   Gamma Justerar bildens gamma. Negativa värden spegelvänds med noll som utgångspunkt (de är fortfarande negativa men justeras som om de vore positiva).

   Med pipetterna justeras bildens luminansvärden. (Nivåpipetterna däremot, påverkar samtliga färgkanaler.)

   - Pipetten Ange svartpunkt anger förskjutningen och konverterar den pixel du klickar på till noll.
   - Pipetten Ange vitpunkt anger exponeringen och konverterar den punkt du klickar på till vit (1.0 för HDR-bilder).
   - Pipetten Mellanton anger exponeringen och gör det värde du klickar på mellangrått.

Justera HDR-toning

Med hjälp av kommandot HDR-toning kan du använda alla kontrast- och exponeringsinställningar för HDR-bilder på enskilda bilder.

Obs! *HDR-toning kräver sammanlagda lager.*

1. Öppna en 32-, 16- eller 8-bitars bild i RGB- eller gråskaleläge.

2. Välj Bild -> Justeringar -> HDR-toning

   Detaljerad information om alla inställningar finns i Alternativ för 16- och 8-bitars bilder. (De här alternativen i dialogrutan HDR-toning gäller för bilder med alla bitdjup.)

Mer information om HDR finns i

- High Dynamic Range-bilder

(cc) BY-NC-SR Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Inställningar av 3D-panelen

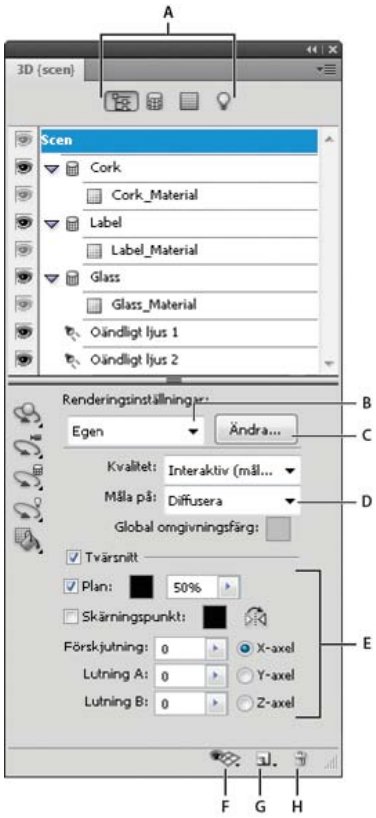
Översikt över 3D-panelen
Inställningar för 3D-scen
Inställningar för 3D-nät
Inställningar för 3D-material
Inställningar för 3D-ljus

Obs! *I Photoshop CS5 och CS6 ingick 3D-funktionerna som en del av Photoshop Extended. Samtliga funktioner från Photoshop Extended ingår nu i Photoshop CC. Photoshop CC har inte ett separat Extended-erbjudande.*

Högst upp

Översikt över 3D-panelen

När du markerar ett 3D-lager visar 3D-panelen komponenterna i den tillhörande 3D-filen. I det övre avsnittet av panelen visas nät, material och ljus i filen. I det nedre avsnittet av panelen visas inställningar och alternativ för 3D-komponenten som väljs i det övre avsnittet.



3D-panel med scenalternativ
A. *Visa alternativ för Scen, Nät, Material eller Ljus* ***B.*** *Hämta renderingsförinställningar* ***C.*** *Anpassa renderingsinställningar* ***D.*** *Markera textur att måla på* ***E.*** *Tvärsnittsinställningar* ***F.*** *Växla överlägg* ***G.*** *Lägg till nytt ljus* ***H.*** *Radera ljus*

Med knapparna högst upp på 3D-panelen bestämmer du vilka komponenter som ska visas i den övre delen av panelen. Klicka på knappen Scen om du vill visa alla komponenter, klicka på Material om du vill visa enbart material o.s.v.

Visa panelen 3D

- Gör något av följande:
  - Välj Fönster > 3D.
  - Dubbelklicka på 3D-lagerikonen på panelen Lager.
  - Välj Fönster > Arbetsyta > Avancerad 3D.

Filtrera de 3D-alternativ som visas

- Klicka på någon av knapparna Scen, Nät, Material eller Ljus högst upp på 3D-panelen.

Visa eller dölja ett 3D-nät eller -ljus

- Klicka på ögonikonen bredvid nät- eller ljusposten i det övre avsnittet av 3D-panelen.

  Obs! *Du kan inte aktivera och inaktivera materialvisning från panelen 3D. Om du vill visa eller dölja material ändrar du synlighetsinställningarna för de tillhörande texturerna på panelen Lager. Se Inställningar för 3D-material.*

Åtkomstinställningar för 3D-scenen

1. Klicka på knappen Scen.
2. Om posten Scen inte redan är markerad klickar du på den högst upp i komponentlistan.

Få åtkomst till inställningarna för nät, material eller ljus

- Gör något av följande:
  - Klicka på knappen Scen så att alla scenkomponenter visas. Markera sedan ett nät, material eller ljus i det övre avsnittet.
  - Klicka på knappen Nät, Material eller Ljus så att just dessa komponenter tillfälligt visas. Markera sedan ett enskilt nät, material eller ljus.

Expandera eller komprimera material för ett nät

1. Klicka på knappen Scen.
2. Klicka på triangeln till vänster om nätikonen.

Visa markplanet

Markplanet är ett rutnät som återspeglar markens placering i förhållande till 3D-modellen.

- Om du vill kunna se markplanet klickar du på växlingsikonen längst ned på 3D-panelen och markerar alternativet 3D-markplan.

Obs! *Du måste ha OpenGL för att kunna använda växlingsikonen. Se Om OpenGL.*

Visa eller dölja ljusstödlinjer

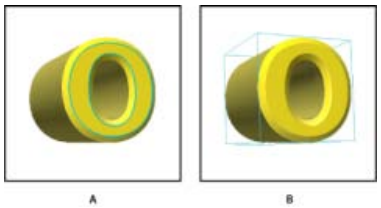
- Klicka på växlingsikonen längst ned på 3D-panelen och välj 3D-ljus.

Markera valt material eller nät med konturlinjer i dokumentfönstret

- Klicka på växlingsikonen längst ned på 3D-panelen och välj 3D-markering.

När du markerar material eller nät på panelen visas en färglagd markeringsram i dokumentfönstret, som du kan använda för att hitta rätt objekt.

Du kan anpassa alternativen i 3D-delen av dialogrutan Inställningar om du vill ändra färg på 3D-övertäckningar, exempelvis genom att byta material eller nätövertäckning.



Markera valda objekt i dokumentfönstret
A. *Materialen omgärdas av en färgad linje* ***B.*** *Rutas in av en begränsningsram*

Inställningar för 3D-scen

Högst upp

Använd inställningarna för 3D-scen om du vill ändra renderingslägen, välja en textur att måla på eller skapa tvärsnitt. Du får tillgång till dessa inställningar genom att klicka på knappen Scen på 3D-panelen och sedan välja posten Scen på panelens övre avsnitt.

Renderingsinställningar Anger renderingsförinställningen för modellen. Klicka på Redigera om du vill ändra inställningarna. Läs mer i Ändra renderingsinställningar för 3D.

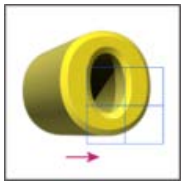
Kvalitet Välj den inställning som ger den bästa kombinationen av visningskvalitet och prestanda:

Interaktiv (måla) Grafikprocessorn på grafikkortet används för rendering med OpenGL, vilket ger resultat av hög kvalitet men utan några detaljerade reflexioner och skuggor. Detta alternativ är oftast det bästa för redigering.

Raytrace-utkast Processorn på datorns moderkort används för rendering, vilket ger reflexioner och skuggor av utkastskvalitet. Om du har ett kraftfullt grafikkort kan det hända att det interaktiva alternativet ger bättre kvalitet.

Slutgiltigt raytrace-resultat Detta är det bästa alternativet för slutprodukten eftersom alla reflexioner och skuggor återges fullt ut. Läs mer i Rendera en 3D-fil för slutliga utdata.

Obs! *Under raytrace-rendering skapas plattor tillfälligt över bilden. Du kan avbryta renderingen genom att trycka på en musknapp eller på mellanslagstangenten. Du kan ändra antalet plattor (fler plattor innebär längre tidsåtgång men bättre kvalitet) genom att ändra tröskelvärdet för kvalitet i Inställningar för 3D.*



Under raytrace-rendering ritas plattor tillfälligt över bilden.

Måla på När du målar direkt på 3D-modellen ska du använda den här menyn när du väljer vilken textur som du vill måla på. Se Måla med 3D.

Det går även att välja texturmål från menyn 3D > 3D-målningsläge.

Global omgivningsfärg Anger färg för globalt omgivningsljus som syns på reflekterande ytor. Den här färgen samverkar med omgivningsfärgen för vissa material. Se Inställningar för 3D-material.

Tvärsnitt Välj detta om du vill skapa ett plant tvärsnitt som skär modellen vid vald vinkel. Då kan du skära genom en modell och visa innehållet på insidan. Se Visa tvärsnitt.

Visa tvärsnitt

Du kan visa ett tvärsnitt av en 3D-modell genom att korsa den med ett osynligt plan som skär genom modellen vid valfri vinkel, och som bara visar innehållet på ena sidan av planet.

1. Välj Tvärsnitt i det undre avsnittet på fliken Scener.
2. Välj alternativ för justering, position och orientering:

   Plan Välj detta om du vill visa det korsande planet som skapar tvärsnittet. Du kan välja planfärg och opacitet.

   Skärningspunkt Välj detta om du vill markera områdena i modellen som tvärsnittsplanet skär igenom. Klicka på färgrutan om du vill välja markeringsfärg.

   Vänd tvärsnitt Ändrar visningsområdet för modellen till motsatt sida av det korsande planet.

   Förflyttning och Lutning Använd Förskjutning om du vill förskjuta planet längs dess axel, utan att ändra planets lutning. Med en standardförskjutning på 0 korsar planet 3D-modellen vid dess mittpunkt. Med maximal positiv eller negativ förskjutning flyttas planet förbi skärningspunkten med modellen. Använd lutningsinställningarna om du vill rotera planet upp till 360^0 i någon av de möjliga lutningsriktningarna. Lutningsinställningarna för en viss axel får planet att rotera längs de andra två axlarna. Ett plan som ligger mot y-axeln kan exempelvis roteras runt x-axeln (Lutning 1) eller z-axeln (Lutning 2).

   Justering Välj en axel (x, y eller z) för det korsande planet. Planet är vinkelrätt i förhållande till den valda axeln.

Använda olika renderingslägen på olika tvärsnitt

Du kan variera renderingsinställningarna för varje sida av ett tvärsnitt om du vill kombinera olika vyer av samma 3D-modell, till exempel Trådram med Heldragen.

1. Välj Tvärsnitt och alternativ i det undre avsnittet på fliken Scener. De aktuella renderingsinställningarna används på det synliga tvärsnittet.

2. Klicka på Renderingsinställningar eller välj 3D > Renderingsinställningar.
3. Klicka på den omarkerade knappen Tvärsnitt överst i dialogrutan.

   Som standard är alla renderingsinställningar inaktiverade för det alternativa tvärsnittet, så att det verkar som om det är osynligt.
4. Välj renderingsalternativ för det alternativa tvärsnittet och klicka på OK.

Högst upp

Inställningar för 3D-nät

Varje nät i 3D-modellen visas på en separat rad i det övre avsnittet av 3D-panelen. Om du markerar ett nät blir nätinställningarna och -informationen tillgänglig i det nedre avsnittet av 3D-panelen.

Informationen omfattar antalet material och texturer som används på nätet, samt hur många hörn och ytor det innehåller. Du kan även ange följande visningsalternativ för nät:

Obs! *Om du vill att skuggor ska visas skapar du belysningen och väljer Raytrace-genererad som renderingskvalitet. Se Inställningar för 3D-scen.*

Fånga skuggor Styr om ytskuggor från andra nät ska visas på det markerade nätet.

Obs! *Välj 3D > Skugguppfångning för markplan om du vill att skuggor från grundplanet ska visas på nät. Om du vill att skuggorna ska anpassas till objekten väljer du 3D > Fäst objektet på markplanet*

Kasta skuggor Styr om skuggor från det markerade nätet ska visas på andra nät.

Osynlig Döljer nätet, men visar alla skuggor på ytan.

Opacitet för skugga Styr hur mjuka skuggorna från det markerade nätet ska vara. Detta är användbart när 3D-objekt ska blandas med objekt på underliggande lager.

Visa eller dölja ett nät

- Klicka på ögonikonen bredvid ett nätnamn i det övre avsnittet av 3D-panelen.

Manipulera enskilda nät

Använd verktyget för nätposition om du vill flytta, rotera eller skala ett valt nät utan att flytta modellen som helhet. Positionsverktyget fungerar på samma sätt som de vanliga 3D-positionsverktygen på panelen Verktyg. Information om de olika verktygen finns i Flytta, rotera eller skala en 3D-modell.

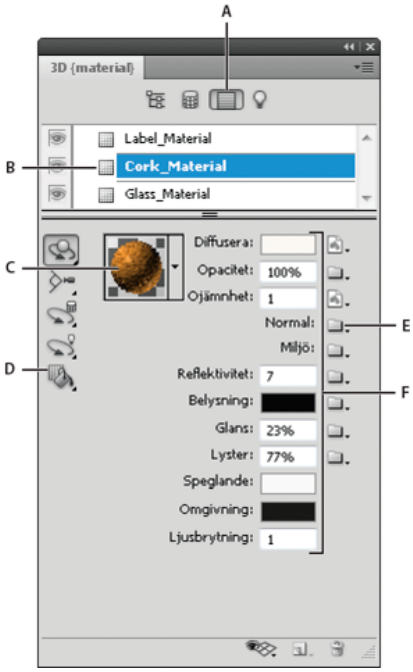
1. Välj ett nät i det övre avsnittet av 3D-panelen. Det valda nätet markeras med en röd ruta i det nedre avsnittet av panelen.
2. Välj och använd ett nätpositionsverktyg i det nedre avsnittet av panelen om du vill flytta nätet.

Om du vill manipulera hela modellen medan ett enskilt nät är markerat, använder du 3D-verktyget på panelen Verktyg.

Högst upp

Inställningar för 3D-material

I den övre delen av 3D-panelen visas vilka material som används i 3D-filen. Du kan använda ett eller flera material för att skapa det övergripande utseendet på modellen. Om en modell innehåller flera nät kan ett visst material kopplas till ett specifikt nät. En modell kan även bestå av ett enda nät men ha olika material i olika delar av modellen.



Ett valt material och dess tillhörande texturscheman.
***A.** Visar alternativ för material **B.** Markerade material **C.** Materialväljare **D.** Verktyg för att släppa och markera material **E.** Menyikon för texturschema **F.** Typer av texturschema*

I den undre delen av 3D-panelen visas de texturscheman som används av det material som är markerat i den övre delen. För vissa texturtyper (exempel Diffusera och Ojämnhet) tas färgen eller mönstret som skapar texturen från en 2D-fil. För andra texturtyper kan det hända att någon separat 2D-fil inte behövs. Du kan till exempel ändra Glans, Lyster, Opacitet och Reflexion genom att ange värden.

Texturschemat som används av ett material visas också som Texturer på panelen Lager, grupperade efter texturschemakategori.

Om du vill se en miniatyrbild av ett texturschema för du musen över namnet på texturen (exempelvis Reflexion eller Illumination).

Diffusera Färgen på materialet. Diffusionsschemat kan vara en heltäckande färg eller valfritt 2D-innehåll. Värdet på färgrutan Diffusera anger diffuseringsfärgen om du väljer att ta bort diffusionstexturschemat. Du kan också skapa ett diffusionsschema genom att måla direkt på modellen. Se Måla med 3D.

Opacitet Ökar eller minskar materialets opacitet (0–100 %). Du kan använda texturschemat eller skjutreglaget om du vill kontrollera opacitet. Gråskalevärdena för texturschemat kontrollerar materialets opacitet. Vita värden skapar fullständig opacitet och svarta värden skapar fullständig genomskinlighet.

Ojämnhet Skapar ojämnheter i materialytan, utan att det underliggande nätet ändras. Ett ojämnhetsschema är en gråskalebild där ljusare värden skapar upphöjda områden i ytan och mörkare värden skapar plattare områden i ytan. Du kan skapa eller läsa in en fil med ett ojämnhetsschema, eller börja måla på modellen direkt vilket gör att en fil med ett ojämnhetsschema skapas automatiskt. Se Måla med 3D.

Du kan öka eller minska ojämnheten genom att ändra värdet i fältet Ojämnhet. Det är bara aktivt om det finns ett ojämnhetsschema. Ange ett tal i fältet eller använd skjutreglaget när du vill öka eller minska ojämnhetsstyrkan.

Ojämnheten framgår tydligast när en yta visas rakt på, i stället för i en vinkel.

Normal Ett normalschema ökar ytdetaljerna, precis som en textur med ojämnhetsschema. Till skillnad från ett ojämnhetstexturschema som baseras på en gråskalebild med en kanal, är ett normalschema baserat på en bild med flera kanaler (RGB). Värdena för varje färgkanal representerar x-, y- och z-komponenterna för en normal på modellens yta. Ett normalschema kan användas för att jämna till ytan i låga polygonnät.

***Obs!** Photoshop utnyttjar World-space-normalkartor, vilka minskar behandlingstiden.*

Miljö Lagrar bilden av miljön som omger 3D-modellen. Miljöscheman tillämpas som sfäriska panoraman. Innehållet i miljöschemat kan visas i reflekterande områden i modellen.

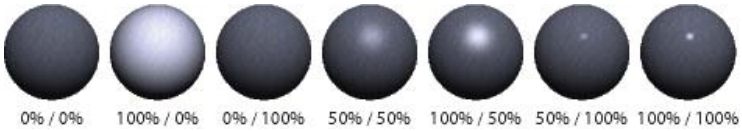
Om du inte vill att ett miljöschema ska reflekteras på ett visst material kan du antingen ändra Reflektivitet till 0 %, lägga till ett reflektivitetsschema som maskerar materialområdet eller ta bort miljöschemat från materialet.

Reflexion Ökar reflexionen från andra objekt på 3D-scenen, och från miljöschemat, på materialytan.

Illumination Definierar en färg som inte förlitar sig på belysning för att kunna visas. Skapar effekten som 3D-objektet belyses från.

Glans Definierar hur mycket ljus från en källa som reflekteras från ytan och tillbaka till åskådaren. Du kan justera glansigheten genom att ange ett värde i fältet eller använda skjutreglaget. Om du skapar ett separat glansighetsschema kontrollerar intensiteten i färgerna i schemat glansigheten i materialet. Svarta områden skapar fullständig glansighet, vita områden tar bort all glansighet och mellanvärden minskar storleken på en högdager.

Lyster Definierar spridningen av det reflekterande ljuset som skapas med glansinställningen. Låg blankhet (hög spridning) ger mer synligt ljus med mindre skärpa. Hög blankhet (låg spridning) ger mindre uppenbart ljus och ljusare, skarpare högdagrar.



Olika inställningar av glans (första numret) och lyster (andra numret)

Obs! *Om ett 3D-objekt har mer än de nio texturtyper som stöds i Photoshop, visas de extra texturerna på panelen Lager och i listan 3D-målningsläge. (Om du vill visa det senare, väljer du 3D > 3D-målningsläge eller använder menyn Måla på i avsnittet Scen på panelen 3D*

Speglande Färgen som visas för speglingsegenskapen (till exempel glansighet och blankhet för högdager).

Omgivning Anger färg för omgivningsljus som syns på reflekterande ytor. Den här färgen samverkar med Global omgivningsfärg för hela scenen. Se Inställningar för 3D-scen.

Ljusbrytning Anger ljusbrytningsindex, när scenkvaliteten är inställd på Raytrace-genererad och alternativet Ljusbrytning är markerat (i dialogrutan 3D > Renderingsinställningar). Ljusbrytning är förändringen i ljusriktning som sker vid skärningspunkten mellan två element (till exempel luft och vatten) med olika ljusbrytningsindex. Standardvärdet för nya material är 1.0 (det ungefärliga värdet för luft).

Prova och lägga på material direkt på objekt

Verktyget Släpp 3D-material fungerar ungefär som färgpytsen i tidigare versioner. Du kan ta materialprover och applicera dessa direkt på 3D-objekten.

1. I 3D-panelen väljer du Släpp 3D-material
2. För pekaren över 3D-objektet i dokumentfönstret. När materialet som du vill ta prov på har markerats med konturlinjer håller du ned Alt och klickar.
3. Flytta pekaren för att markera materialet som du vill ändra med konturlinjer. Klicka därefter.

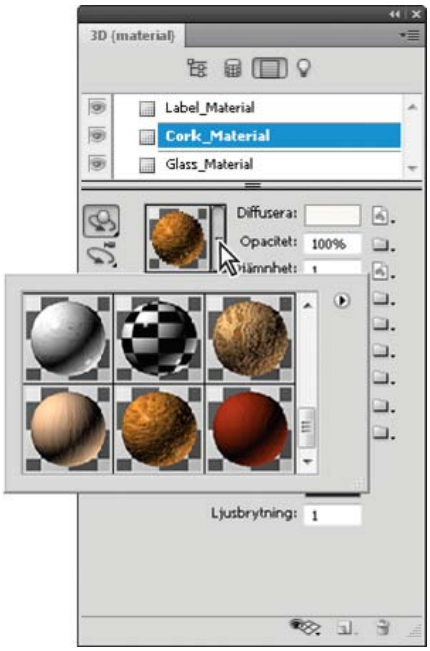
Bilder på hur konturlinjerna runt det markerade materialet ser ut finns i avsnittet Markera valt material eller nät med konturlinjer i dokumentfönstret.

Välja material direkt på objekt

1. I 3D-panelen håller du ned Släpp 3D-material och markerar Verktyg för val av 3D-material.
2. För pekaren över 3D-objektet i dokumentfönstret. Klicka när materialet som du vill markera omgärdas av en konturlinje.

Använda, spara och läsa in förinställningar för material

Med materialförinställningar kan du snabbt tillämpa texturinställningar från olika grupper. De finns många vanliga material bland förinställningarna, exempelvis stål, textil och trä.



När du klickar på förhandsgranskningen av ett material visas förinställningarna i en popup-panel.

1. Klicka på materialförhandsgranskningen i 3D-panelen.
2. Gör något av följande i popup-panelen med förinställningar:
   - Klicka på en miniatyrbild för att använda en förinställning.
   - För att skapa en förinställning från de aktuella texturinställningarna ska du klicka på ikonen för snabbmenyn och välja Nytt material.
   - Klicka på ikonen för snabbmenyn och välj Byt namn på material eller Ta bort material för att byta namn på de markerade förinställningarna eller ta bort dem.
   - Klicka på ikonen för snabbmenyn och välj Spara material för att spara den aktuella gruppen med förinställningar.
   - Klicka på ikonen för snabbmenyn för att ändra vilken grupp som visas. Välj därefter Återställ material för att återställa en sparad grupp, Läs in material för att lägga till en sparad grupp eller Ersätt material.

Skapa ett texturschema

1. Klicka på mappikonen bredvid texturschematypen.
2. Välj Ny textur.
3. Ange namnet, dimensioner, upplösning och färgläge för det nya schemat och klicka på OK.

   Om du vill matcha proportionerna för ett befintligt texturschema, kan du visa dimensionerna genom att hovra muspekaren över schemanamnet på panelen Lager.

   Namnet på det nya texturschemat visas bredvid texturschematypen på panelen Material. Det läggs också till i texturlistan under 3D-lager på panelen Lager. Standardnamnet är den texturschematyp som läggs till i materialnamnet.

Läsa in ett texturschema

Du kan läsa in en befintlig 2D-texturfil för någon av de tillgängliga texturschematyperna.

1. Klicka på mappikonen bredvid texturschematypen.
2. Välj Läs in textur och markera sedan och öppna 2D-texturfilen.

Skapa ett ojämnhetstexturschema

Ett ojämnhetstexturschema som har fyllts med ett neutralt gråskalevärde ger ett större intervall när du målar på modellen.

1. Klicka på färgrutan Ange bakgrundsfärg på panelen Verktyg.
2. Ange intensiteten till 50 % i färgväljaren och ange R-, G- och B-värdena till samma värden. Klicka på OK.

3. Klicka på mappikonen bredvid Ojämnheter i 3D-panelen.
4. Välj Ny textur.
5. Välj följande inställningar i dialogrutan Ny:
   - Välj Gråskala i Färgmodell
   - Välj Bakgrundsfärg i Bakgrundsinnehåll.
   - (Valfritt) Ange höjd och bredd så att de motsvarar dimensionerna för materialets diffuseringstexturschema.
6. Klicka på OK.

Ojämnhetstexturschemat skapas och läggs till i texturschemafilerna som anges på panelen Material. Det visas också som en textur på panelen Lager.

Öppna ett texturschema för redigering

- Klicka på bildikonen och välj Öppna textur.

  Texturschemat öppnas som ett smart objekt i ett eget dokumentfönster. När du har redigerat texturen aktiverar du 3D-modellens dokumentfönster så att uppdateringarna av modellen visas. Se Ändra 3D-textur.

Ta bort ett texturschema

1. Klicka på bildikonen bredvid texturschematypen.
2. Välj Ta bort textur.

Om den borttagna texturen är en extern fil, kan du läsa in den igen med kommandot Läs in textur på texturschemamenyn. För texturer som refereras internt av 3D-filen väljer du Ångra eller Stega bakåt när du vill återställa en borttagen textur.

Redigera texturegenskaper

Ett texturschema används på ett visst ytområde i modellen, beroende på dess parametrar för UV-avbildning. Du kan justera UV-skalan och förskjutningen om det behövs för att förbättra hur texturen avbildas på modellen.

1. Klicka på bildikonen bredvid texturschematypen.
2. Välj Redigera egenskaper.
3. Välj ett mållager och ange värden för UV-skala och förskjutning. Du kan ange värden direkt eller använda skjutreglaget.

   Mål Bestämmer om inställningarna gäller för ett visst lager eller den sammansatta bilden.

   U- och V-skala Ändrar storlek på avbildade texturer. Om du vill skapa ett återkommande mönster, minskar du värdet.

   U- och V-förskjutning Flyttar avbildade texturer.

Högst upp

Inställningar för 3D-ljus

3D-ljus belyser modeller från olika vinklar, vilket tillför realistiskt djup och skuggor.

Lägga till eller ta bort enskilda ljuskällor

- Gör något av följande på panelen 3D:
  - Om du vill lägga till en ljuskälla klickar du på Skapa ett nytt ljus och väljer ljustyp:
    - Punktljus skiner i alla riktningar, som glödlampor.
    - Spotlights skiner i en konform, som du kan justera.
    - Oändligt ljus skiner från ett riktat plan, som solljus.
    - Bildbaserade ljus skapar en upplyst bild runt 3D-scenen.
  - Om du vill ta bort en ljuskälla markerar du den i listan högst upp i avsnittet Ljus . Klicka sedan på ikonen Ta bort längst ned på panelen.

Justera ljusegenskaper

1. Välj en ljuskälla i listan som finns i avsnittet Ljus på 3D-panelen.

2. Ställ in följande alternativ i den nedre halvan av panelen:

   Förinställning lägger på en sparad grupp av ljus och inställningar. (Se Spara, ersätta eller lägga till grupper med ljus .)

   Ljustyp Välj bland de alternativ som beskrivs i avsnittet Lägga till eller ta bort enskilda ljuskällor .

   Intensitet Justera intensiteten.

   Färg Ställ in ljusets färg. Klicka i rutan för att komma åt färgväljaren.

   Bild Ange en bitmappsfil eller 3D-fil för bildbaserade ljus. (Prova gärna med 32-bitars HDR-bilder för mer dramatisk effekt.)

   Skapa skuggor Kastar skuggor från förgrundsytor till bakgrundsytor, från ett nät till sig självt eller från ett nät till ett annat. Om du inaktiverar det här alternativet förbättras prestandan något.

   Mjukhet Gör kanter på skuggor oskarpare, vilket ger ett gradvist utfall.

3. För punktljus och spotlights måste du göra följande inställningar:

   Aktiv punkt (Enbart spotlights) Anger bredden på ljusets intensitetscentrum.

   Utfall (Enbart spotlights) Anger ljusets yttre bredd.

   Använd dämpning Alternativen Inre och Yttre bestämmer dämpningskonen och hur snabbt ljusintensiteten minskar allt eftersom avståndet från objekten ökar. När ett objekt är närmare än gränsen för Inre, har ljuset full styrka. När ett objekt är längre bort än gränsen för Yttre, har ljuset noll styrka. Vid mellanliggande avstånd dämpas ljuset linjärt från full styrka till noll.

   Hovra pekaren över Aktiv punkt, Utfall samt alternativen Inre och Yttre. Röda konturer i ikonen till höger anger vilket ljuselement som påverkas.

Placera ljus

- Välj något av följande i avsnittet Ljus på 3D-panelen.

  Verktyget Rotera

  (Gäller strålkastare, oändligt ljus och bildbaserade ljud) Ljuset roteras samtidigt som positionen i 3D-rymden bibehålls.

  Om du snabbt vill rikta ett ljus mot ett särskilt område kan du hålla ned Alt och klicka i dokumentfönstret.

  Panoreringsverktyg

  (Enbart spotlights och punktljus) Flyttar ljuset till en annan plats på samma 3D-plan.

  Verktyget Glid

  (Enbart spotlights och punktljus) Flyttar ljuset till ett annat 3D-plan.

  Punktljus vid ursprung

  (Enbart spotlight) Riktar ljuset mot modellens mitt.

  Flytta till aktuell vy

  Placerar ljuset i samma position som kameran.

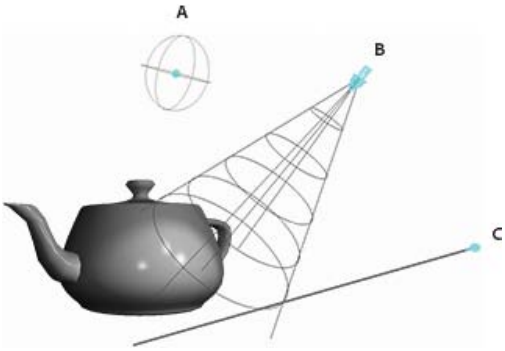
Om du vill placera ut bildbaserade ljus mer exakt kan du använda 3D-axeln, som klistrar bilden runt en sfär. (Se 3D-axel .)

Lägga till ljusstödlinjer

Ljusstödlinjer utgör spatialreferenspunkter för dina justeringar. Dessa stödlinjer återspeglar typ, vinkel och dämpning för respektive ljus. Punktljus visas som en boll, spotlights som en kon och oändligt ljus som en linje.

- Klicka på växlingsikonen längst ned på 3D-panelen och välj 3D-ljus.

Du kan ändra stödlinjernas färg under 3D i dialogrutan Inställningar.



Ljusstödlinjer:
***A.** Punktljus **B.** Strålkastarljus **C.** Oändligt ljus*

Spara, ersätta eller lägga till grupper med ljus

Om du vill spara grupper med ljus för senare bruk kan du spara dem som förinställningar. Du kan använda förinställningen i andra projekt antingen istället för eller tillsammans med ljusen i det projektet.

- Välj något av följande på 3D-panelmenyn ▾≡:

  Spara ljusförinställning Sparar den aktuella gruppen med ljus som en förinställning som du kan läsa in med följande kommandon.

  Lägg till ljus Lägger till den valda ljusförinställningen till befintligt ljus.

  Ersätt ljus Byter ut det befintliga ljuset mot den valda förinställningen.

Fler hjälpavsnitt

- Skapa UV-överlägg

(cc) BY-NC-SR Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Photoshop och MATLAB (Photoshop Extended)

Om Photoshop och MATLAB
Installera MATLAB och Photoshop
Ansluta till eller koppla bort Photoshop från MATLAB
Använda hjälpen i MATLAB
MATLAB-kommandon
Skapa ett dokument i MATLAB

Om Photoshop och MATLAB

Högst upp

MATLAB är ett tekniskt högnivåprogramspråk och en interaktiv miljö för algoritmutveckling, datavisualisering, dataanalys och numerisk beräkning. Med Photoshop Extended kan du visa MATLAB-baserade bildbehandlingsresultat i Photoshop och kombinera MATLAB-kommandon med bildredigeringsfunktionerna i Photoshop.

När du har anslutit till Photoshop från MATLAB kan du utföra åtgärder i Photoshop genom att skriva kommandon i MATLAB:s kommandotolk. Du kan köra MATLAB-algoritmer och visa resultatet i din bild i Photoshop.

Obs! *För kommunikation mellan Photoshop och MATLAB används Photoshops JavaScript-gränssnitt och MATLAB:s biblioteksgränssnitt.*

Installera MATLAB och Photoshop

Högst upp

Installera Photoshop och MATLAB på datorn När du har installerat Photoshop Extended och MATLAB bör du testa MATLAB-integrationen.

Installera tillämplig kompilator för 64-bitarssystem

Om du ska använda Photoshops gränssnitt i ett 64-bitarssystem måste en kompilator installeras:

- I Windows installerar du Microsoft Developer Studio.
- I Mac OS installerar du XCode.

Mer information finns i Viktigt-filen för MATLAB Photoshop i Photoshops programmapp.

Obs! *I Windows bör du använda 64-bitars Photoshop med 64-bitars MATLAB och 32-bitars Photoshop med 64-bitars MATLAB.*

Testa MATLAB-integrationen

1. Starta Photoshop Extended och sedan MATLAB.
2. Lägg till sökvägen Photoshop/MATLAB, inklusive undermappar, från MATLAB.
3. Öppna MATLAB-mappen från kommandotolken i MATLAB, leta upp och öppna mappen Tests och skriv testall.
4. Photoshop och MATLAB kör en serie tester för att verifiera integrationen mellan de båda programmen. En sammanfattningsrapport visas när testerna är färdiga.

(Valfritt) Konfigurera åtkomst till Photoshop från MATLAB

Du kan konfigurera en sökväg till Photoshop Extended för direkt åtkomst till Photoshop-kommandon från MATLAB.

1. Välj File > Set Path från MATLAB.
2. Klicka på Add Folder och välj den MATLAB-mapp där Photoshop Extended är installerat.
3. Klicka på Save, och sedan på Close.
4. Välj File> Preferences i MATLAB-menyn.
5. Klicka på trädet General (uppe till vänster) i dialogrutan Preferences.
6. Klicka på Update Toolbox Path Cache.
7. Klicka på Apply och sedan på OK.

Ansluta till eller koppla bort Photoshop från MATLAB

Högst upp

❖ Gör något av följande i MATLAB:

- Skriv pslaunch och tryck på Enter (Windows) eller Retur (Mac) om du vill starta eller ansluta till Photoshop.
- Skriv psquit och tryck på Enter (Windows) eller Retur (Mac) om du vill bryta anslutningen till Photoshop och avsluta.

Använda hjälpen i MATLAB

Högst upp

MATLAB:s hjälpsystem innehåller exempel på ett MATLAB/Photoshop-arbetsflöde.

1. Välj Help > Full Product Family Help.

   En Photoshop-verktygslåda med undermenyobjekt, inklusive exempel för att komma igång, visas. Om Photoshop-verktygslådan inte visas försöker du med följande.

2. Klicka på Start.
3. Välj Desktop Tools > View Source Files.
4. Klicka på Refresh Start, klicka på Close och välj sedan Help igen.

MATLAB-kommandon

Högst upp

Om du skriver kommandon på MATLAB-kommandoraden kan du ansluta och avbryta anslutningen till Photoshop samt generera pixlar som visas i ett Photoshop-dokument.

En lista över alla MATLAB Photoshop-kommandon finns i filen psfunctionscat.html, som du hittar i MATLAB-mappen i den katalog som du installerade Photoshop i. Skriv help (kommandonamn) vid MATLAB:s kommandotolk om du vill visa en fullständig beskrivning av respektive kommando, inklusive syntax, argument och exempel.

Obs! *Alla MATLAB-kommandon stöds för japanska tecken. MATLAB för Windows stöder ett japanskt gränssnitt på japanska Windows XP-system. MATLAB för Mac OS har endast stöd för amerikansk engelska på japanska Mac OS-system. Mer information får du från The MathWorks, Inc.*

Skapa ett dokument i MATLAB

Högst upp

1. Skriv psnewdoc i MATLAB.
2. Ange något av följande för att ange det nya dokumentets attribut:
   - Om du vill skapa ett dokument med standardvärdena skriver du psnewdoc(). Mer information om standardvärden finns nedan.
   - Om du vill skapa ett dokument med en särskild bredd och höjd skriver du psnewdoc(W,H). De enheter som definierats för Enheter & linjaler i dialogrutan Inställningar i Photoshop används för värdena W och H. Andra dokumentattribut ställs in på standardvärdena.

     Obs! *Ange "undefined" som en sträng om du vill hoppa över indataargument. Standardstorleken för ett nytt dokument är 504 × 360 pixlar.*

   - Om du vill skapa ett dokument och ange attribut skriver du psnewdoc(W,H,R,N,M,F,A,B,P). Information om attribut för nya dokument finns nedan.

   Här följer en exempelkod för att skapa ett dokument och ange alla attributen i MATLAB:

```
psnewdoc(10, 10, 72, 'hi', 'cmyk', 'transparent', 2.5, 16, 'U.S. Web Coated (SWOP) v2')
```

Nya dokumentattribut och standardvärden

Om du skriver psnewdoc(W,H,R,N,M,F,A,B,P) skapas ett dokument med värden för följande attribut:

W Anger dokumentets höjd med de aktuella enheterna för Enheter & linjaler i dialogrutan Inställningar i Photoshop. Standardbredden är 504 pixlar.

H Anger dokumentets höjd med de aktuella enheterna på panelen Enheter & linjaler i dialogrutan Inställningar i Photoshop. Standardhöjden är 360.

R Anger upplösningen. Standardvärdet är 72 ppi.

N Anger dokumentets namn. Standard är Untitled-X, där X är indexet för nya dokument.

M Anger färgläget: RGB, CMYK, Lab, Bitmapp eller Gråskala. Standardinställningen är RGB.

F Anger bakgrundsinnehållet i det nya dokumentet: Vit, Bakgrundsfärg eller Genomskinligt. Standardvärdet är Vit.

A Anger pixelproportionerna. Standardvärdet är 1,0 (fyrkant).

B Anger bitdjupet: 1, 8, 16 eller 32. Standardvärdet är 8.

P Anger färgprofilen. Standardvärdet är arbetsfärgrymden för det angivna färgläget. Arbetsfärgrymderna definieras i dialogrutan Färginställningar i Photoshop.

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Mått (Photoshop Extended)

Om mått och mätning (Photoshop Extended)
Ange måttskalan (Photoshop Extended)
Använda skalmarkörer (Photoshop Extended)
Göra en mätning (Photoshop Extended)
Använda måttloggen (Photoshop Extended)

Om mått och mätning (Photoshop Extended)

Högst upp

Du kan använda måttfunktionen i Photoshop Extended för att mäta valfritt område som har definierats med linjalen eller ett markeringsverktyg, inklusive oregelbundna områden som har markerats med verktygen Lasso, Snabbval eller Trollstav. Du kan också beräkna höjden, bredden, området och perimetern eller kontrollera mått i en bild eller i flera bilder. Mätdata registreras på panelen Måttlogg. Du kan anpassa kolumnerna på paletten Måttlogg, sortera data i kolumner och exportera data från loggen till en tabbavgränsad Unicode-textfil.

En demonstrationsvideo om måttfunktioner finns på www.adobe.com/go/vid0029_se.

Måttskala

När du använder en måttskala motsvarar ett bestämt antal pixlar i bilden ett visst antal skalenheter, t.ex. tum, millimeter eller microns. När du har skapat en skala kan du mäta områden och visa beräkningar och loggresultat i valda skalenheter. Du kan skapa flera förinställningar för måttskalor, men du kan bara använda en skala åt gången i ett dokument.

Skalmarkörer

Du kan placera skalmarkörer i en bild för att visa måttskalan. Skalmarkörer kan visas med eller utan en textförklaring som anger skalans måttenhet.

Ange måttskalan (Photoshop Extended)

Högst upp

Använd linjalen för att definiera måttskalan för ett dokument. Du kan skapa förinställningar för måttskalor som du använder ofta. Du lägger till förinställningar under Analys > Ange måttskala. Den aktiva måttskalan för ett dokument är markerad på undermenyn, och visas på panelen Info.
Obs! *Måttskalor anges automatiskt för DICOM-filer. Se Om DICOM-filer (Photoshop Extended).*
Välj Analys > Ange måttskala > Standard om du vill återställa standardmåttskalan, 1 pixel = 1 pixel.

Ange måttskala

1. Öppna ett dokument.
2. Välj Analys > Ange måttskala > Egen. Linjalen aktiveras automatiskt. Dra verktyget för att mäta ett pixelavstånd i bilden eller ange ett värde i textrutan Bildpunktslängd. Den aktuella verktygsinställningen återställs när du stänger dialogrutan Måttskala.
3. Ange de värden för logisk längd och logiska enheter som ska motsvara bildpunktslängden.

   Om pixellängden exempelvis är 50 och du vill använda en skala med 50 pixlar per micron, skriver du 1 för Logisk längd och microns för Logiska enheter.
4. Klicka på OK i dialogrutan Måttskala för att använda måttskalan för dokumentet.
5. Välj Arkiv > Spara om du vill spara den aktuella måttskaleinställningen med dokumentet.

   Om du vill visa skalan på panelen Info väljer du Panelalternativ på panelmenyn ▾≡ och väljer Måttskala i området Statusinformation.

   Om du vill visa måttskalan längst ned i dokumentfönstret väljer du Visa > Måttskala på menyn i dokumentfönstret.

Skapa en förinställning för en måttskala

1. Öppna ett dokument.
2. Välj Analys > Ange måttskala > Egen.
3. Skapa en måttskala.
4. Klicka på Spara förinställning och ange ett namn för förinställningen.
5. Klicka på OK. Den förinställning som du skapat läggs till på undermenyn under Analys > Ange måttskala.

Ta bort en förinställning för måttskala

1. Välj Analys > Ange måttskala > Egen.

2. Markera den förinställning som du vill ta bort.
3. Klicka på Ta bort förinställning och klicka på OK.

Högst upp

Använda skalmarkörer (Photoshop Extended)

Skalmarkörerna anger vilken måttskala som används i dokumentet. Ange måttskalan för ett dokument innan du skapar en skalmarkör. Du kan ange markörens längd i logiska enheter, inkludera en textförklaring som anger längden och välja att visa markören och beskrivningen i svart eller vitt.

En demonstrationsvideo om måttfunktioner finns på www.adobe.com/go/vid0029_se.

Skapa en skalmarkör

1. Välj Analys > Placera skalmarkör.
2. Ange följande alternativ i dialogrutan Måttskalemarkör:
   Längd Ange ett värde för att ange skalmarkörens längd. Markörens längd i pixlar beror på vilken måttskala som används för dokumentet.

   Teckensnitt Välj teckensnitt för visningstexten.

   Teckenstorlek Välj teckenstorlek för visningstexten.

   Visa text Markera den här kryssrutan om du vill visa skalmarkörens logiska längd och logiska enheter.

   Textplacering Visar en textförklaring ovanför eller nedanför skalmarkören.

   Färg Anger färgen på skalmarkören och textförklaringen (vit eller svart).
3. Klicka på OK.

Skalmarkören placeras i hörnet längst ned till vänster i bilden. Markören lägger till en lagergrupp i dokumentet, som innehåller ett textlager (om du markerar kryssrutan Visa text) och ett grafiklager. Du kan använda flyttverktyget om du vill flytta skalmarkören eller textverktyget om du vill redigera textförklaringen eller ändra textens storlek, teckensnitt eller färg.

Lägga till eller ersätta skalmarkörer

Du kan placera flera skalmarkörer i ett dokument eller ersätta befintliga markörer.

Obs! *Ytterligare skalmarkörer placeras på samma plats i bilden och kan skymma varandra beroende på hur långa de är. Om du vill visa en underliggande markör inaktiverar du skalmarkörens lageruppsättning.*

1. Välj Analys > Placera skalmarkör.
2. Klicka på Ta bort eller Behåll.
3. Ange inställningar för den nya markören och klicka på OK.

Ta bort en skalmarkör

1. Markera lagergruppen Måttskalemarkör på panelen Lager för den skalmarkör som du vill ta bort.
2. Högerklicka på lagergruppen och välj Ta bort grupp på snabbmenyn eller klicka på knappen Ta bort lager.
3. Klicka på Grupp och innehåll.

Högst upp

Göra en mätning (Photoshop Extended)

Du kan mäta med hjälp av markeringsverktygen, linjalen och räkningsverktyget i Photoshop. Välj ett mätverktyg som passar för den typ av information som du vill registrera i måttloggen.

- Skapa en markering om du vill mäta värden som höjd, bredd, perimeter, område och gråvärden för pixlar. Du kan mäta en markering eller flera markeringar samtidigt.
- Rita en linje med linjalen om du vill mäta linjära avstånd och vinklar.
- Använd räkningsverktyget om du vill räkna och registrera antalet objekt i bilden. Se Räkna objekt i en bild (Photoshop Extended).

  Varje mätning mäter en eller flera *datapunkter*. Vilka datapunkter som du markerar avgör vilken information som registreras i måttloggen. Datapunkterna är kopplade till den typ av verktyg som du mäter med. Du kan använda datapunkter för område, perimeter, höjd och bredd när du mäter markeringar. Du kan använda datapunkter för längd och vinkel när du mäter med linjalen. Du kan effektivisera arbetsflödet genom att skapa och spara uppsättningar med datapunkter för särskilda typer av mätningar.

1. Öppna ett befintligt dokument.
2. Välj Analys > Ange måttskala och välj en måttskaleförinställning för dokumentet (se Ange måttskalan (Photoshop Extended)) eller välj Egen och ange en egen måttskala.

   Mätningarna beräknas och registreras i måttloggen med de skalenheter som används när mätningen registreras. Om det inte finns någon måttskala används standardskalan 1 pixel = 1 pixel.

3. (Valfritt) Välj Analys > Markera datapunkter och gör något av följande:
   - Välj Egen för att ange vilka datapunkter som ska mätas.
   - Välj en befintlig datapunktförinställning på undermenyn.

   Datapunkterna i dialogrutan Markera datapunkter är grupperade baserat på det mätverktyg som kan mäta dem. Gemensamma datapunkter är tillgängliga för alla verktyg. Med den här typen av datapunkter kan du lägga till användbar information i måttloggen, t.ex. namnet på den fil som mäts, måttskalan och datumet och tiden för mätningen.

   Alla datapunkter är markerade som standard. Du kan välja en deluppsättning med datapunkter för en särskild typ av mätning och sedan spara kombinationen som en förinställning.

   Obs! *När du mäter med ett särskilt verktyg visas bara de datapunkter som associeras med verktyget i loggen, även om du har valt andra datapunkter. Om du till exempel gör en mätning med linjalen visas bara datapunkterna för linjalen i måttloggen, jämte eventuella gemensamma datapunkter som du har valt.*
4. Välj en bildfunktion och ett mätverktyg som ska associeras med de markerade datapunkterna. Gör något av följande:
   - Skapa en eller flera markeringar i bilden.
   - Välj Analys > Linjal eller klicka på linjalen i verktygslådan och använd sedan verktyget för att mäta längden på ett bildområde.
   - Välj Analys > Räkningsverktyg eller klicka på räkningsverktyget i verktygslådan och räkna objekten i bilden.
5. Öppna panelen Måttlogg genom att klicka på Fönster > Måttlogg.
6. Välj Analys > Registrera mått eller klicka på Registrera mått på panelen Måttlogg.
   Obs! *Om de datapunkter som du har valt inte associeras med det aktuella mätverktyget uppmanas du att välja datapunkter för verktyget i fråga.*

   Måttloggen innehåller kolumner för alla datapunkter som du har valt i dialogrutan Markera datapunkter. Varje mått som du gör registreras på en ny rad i måttloggen.

   Om du mäter flera markerade områden i bilden skapas en rad med data i loggen med en sammanfattning eller kumulativ information för alla markerade områden, följt av en rad för varje markerat område. Varje markerat område visas som en separat funktion i kolumnen Etikett i måttloggen och tilldelas ett unikt nummer.

   Du kan upprepa steg 2 till och med 6 för flera olika markeringar i samma eller flera olika dokument. Kolumnen Dokument i måttloggen innehåller källan för mätinformationen.

Markera datapunkter

Vinkel Linjalens vinkel (±0-180).

Område Markerat område i antal fyrkantiga pixlar eller i kalibrerade enheter beroende på den aktuella måttskalan (t.ex. kvadratmillimeter).

Cirkularitet 4pi(område/perimeter^2). Värdet 1,0 motsvarar en perfekt cirkel. Värden kring 0,0 motsvarar en mer och mer uttänjd polygon. Värdena kanske inte är giltiga för mycket små markeringar.

Antal Varierar beroende på vilket mätverktyg som används. Markeringsverktyg: antalet icke intilliggande markerade områden i bilden. Räkningsverktyg: antalet räknade objekt i bilden. Linjalen: antalet synliga linjallinjer (1 eller 2).

Datum och tid Infogar en datum- och tidsstämpel som anger när mätningen utfördes.

Dokument Anger vilket dokument (dokumentfil) som mäts.

Gråvärde Det här är ett mått på intensiteten, antingen från 0 till 255 (för 8-bitars bilder), 0 till 32 768 (för 16-bitars bilder) eller 0,0 till 10 (för 32-bitars bilder). För alla gråvärderelaterade mått konverteras bilden internt till gråskala (samma resultat som om du använder Bild > Läge > Gråskala) baserat på standardprofilen för gråskala. Därefter utförs begärda beräkningar (medelvärde, median, minimal, maximal) för varje funktion och för sammanfattningen.

Höjd Markeringens höjd (max y - min y) i den aktuella måttskalans enheter.

Histogram Genererar histograminformation för varje kanal i bilden (tre för RGB-bilder, fyra för CMYK o.s.v.) och registrerar antalet pixlar vid varje värde från 0 till 255 (16-bitars eller 32-bitars värden konverteras till 8-bitars). När du exporterar data från måttloggen exporteras numeriska histogramdata till en CSV-fil (kommaavgränsade värden). Filen placeras i en egen mapp på samma plats som måttloggen (tabbavgränsad textfil) exporteras till. Histogramfilerna tilldelas ett unikt nummer, från 0 och i steg om 1. Om flera markeringar mäts samtidigt genereras en histogramfil för hela det markerade området, plus ytterligare histogramfiler för varje enskild markering.

Integrerad täthet Summan av pixlarnas värden i markeringen. Detta motsvarar produkten av område (i pixlar) och medelgråvärde.

Etikett Identifierar och numrerar automatiskt varje mått som Mått 1, Mått 2 o.s.v. Om flera markeringar mäts samtidigt tilldelas varje markering ytterligare en funktionsetikett och ett nummer.

Längd Linjärt avstånd som definierats med linjalen i bilden, i den aktuella måttskalans enheter.

Perimeter Markeringens perimeter. Om flera markeringar mäts samtidigt genereras ett mått för den totala perimetern för alla markeringar, plus ytterligare mått för varje enskild markering.

Skala Måttskalan för källdokumentet (t.ex. 100 px = 3 miles).

Skalenheter Logiska enheter för måttskalan.

Skalfaktor Antalet pixlar som skalenheten har tilldelats.

Källa Måttets källa: Linjalen, räkningsverktyget eller markeringsverktyg.

Bredd Markeringens bredd (max x - min x) i den aktuella måttskalans enheter.

Skapa en förinställning för datapunkter

1. Välj Analys > Markera datapunkter > Egen.
2. Ange vilka datapunkter som ska inkluderas i förinställningen.
3. Klicka på Spara förinställning och ange ett namn för förinställningen.
4. Klicka på OK. Förinställningen sparas och är tillgänglig på undermenyn under Analys > Markera datapunkter.

Redigera en förinställning för datapunkter

1. Välj Analys > Markera datapunkter > Egen.
2. Välj den förinställning som du vill redigera på menyn Förinställning.
3. Markera eller avmarkera datapunkter. Förinställningens namn ändras till Egen.
4. Klicka på Spara förinställning. Ange den ursprungliga förinställningens namn om du vill ersätta den befintliga förinställningen eller ange ett nytt namn om du vill skapa en ny förinställning.

Ta bort en förinställning för datapunkter

1. Välj Analys > Markera datapunkter > Egen.
2. Välj den förinställning som du vill ta bort på menyn Förinställning.
3. Klicka på Ta bort förinställning och klicka sedan på Ja för att bekräfta borttagningen.
4. Klicka på OK.

Högst upp

Använda måttloggen (Photoshop Extended)

När du mäter ett objekt registreras mätinformationen på panelen Måttlogg. Varje rad i loggen representerar en måttuppsättning. Kolumner representerar datapunkter i måttuppsättningen.

När du mäter ett objekt visas en ny rad i måttloggen. Du kan ändra ordning på kolumnerna i loggen, sortera data i kolumner, ta bort rader eller kolumner eller exportera data från loggen till en kommaavgränsad textfil.

En demonstrationsvideo om måttfunktioner finns på www.adobe.com/go/vid0029_se.

Visa måttloggen

✥ Gör något av följande:

- Välj Analys > Registrera mått.
- Välj Fönster > Måttlogg.

Markera rader i loggen

✥ Gör något av följande:

- Om du vill markera en rad i loggen klickar du på raden.
- Om du vill markera flera angränsande rader klickar du på den första raden och drar över de intilliggande raderna. Du kan också klicka på den första raden, hålla ned Skift och sedan klicka på den sista raden.
- Om du vill markera rader som inte är placerade intill varandra klickar du på den första raden, håller ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klickar på de övriga raderna.
- Om du vill markera alla rader klickar du på Markera alla.
- Om du vill avmarkera alla rader klickar du på Avmarkera alla.

Markera kolumner i loggen

✥ Gör något av följande:

- Klicka på en kolumnrubrik.
- Om du vill markera flera angränsande kolumner klickar du på en kolumnrubrik och drar över de intilliggande kolumnerna. Du kan också klicka på den första kolumnrubriken, hålla ned Skift och sedan klicka på den sista kolumnrubriken.
- Om du vill markera kolumner som inte är placerade intill varandra klickar du på den första kolumnrubriken, håller ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klickar på de övriga kolumnrubrikerna.

Ändra ordning på, ändra storlek på eller sortera kolumner i loggen

✥ Gör något av följande:

- Dra markerade kolumner för att ändra ordning på dem i loggen. Kolumnens placering representeras av en dubbel svart linje.

- Om du vill ändra storlek på en kolumn klickar du på kolumnrubriken och drar sedan skiljelinjen.
- Om du vill sortera data i en kolumn klickar du på kolumnrubriken för att ändra sorteringsordningen eller högerklickar på kolumnrubriken och väljer Sortera stigande eller Sortera fallande. (Du kan inte ändra ordning på rader manuellt.)

Ta bort rader eller kolumner från loggen

1. Markera en eller flera rader eller kolumner i loggen.
2. Gör något av följande:
   - Välj Ta bort på alternativmenyn på paletten Måttlogg.
   - Klicka på ikonen Ta bort längst upp på panelen.
   - Högerklicka på en rad eller en kolumnrubrik och välj Ta bort på snabbmenyn.

Exportera data i måttloggen

Du kan exportera data från måttloggen till en kommaavgränsad textfil. Du kan öppna textfilen i ett kalkylbladsprogram och utföra statistiska eller analytiska beräkningar med måttinformationen.

1. Markera en eller flera rader med data i loggen.
2. Gör något av följande:
   - Välj Exportera markerade på alternativmenyn på paletten Måttlogg.
   - Klicka på ikonen Exportera längst upp på panelen.
   - Högerklicka på en rad och välj Exportera på snabbmenyn.
3. Ange ett filnamn och en plats och klicka sedan på Spara.

   Måtten exporteras till en kommaavgränsad UTF-8-textfil.

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Bildstaplar (Photoshop Extended)

Om bildstaplar
Skapa en bildstapel
Använda ett skript för att skapa en bildstapel

Om bildstaplar

Högst upp

En bildstapel består av en grupp med bilder som har en gemensam referensbild, men som har olika kvalitet eller innehåll. När bilderna har kombinerats i en stapel kan du bearbeta dem för att skapa en sammansatt vy utan oönskat innehåll eller brus.

Du kan använda bildstaplar för att förbättra bilder på flera olika sätt:

- Du kan minska bildbrus och förvrängning i kriminaltekniska, medicinska eller astrofotografiska bilder.
- Du kan ta bort oönskade eller oavsiktliga objekt i en serie med stillbilder eller videobildrutor. Du kan till exempel ta bort en person eller ett fordon som passerar framför och täcker huvudmotivet.

Bildstaplar lagras som smarta objekt. De bearbetningsalternativ som du kan tillämpa på stapeln kallas för stapellägen. Tillämpningen av ett stapelläge på en bildstapel är en icke-förstörande redigeringsåtgärd. Du kan ändra stapelläge för att skapa olika effekter. Den ursprungliga bildinformationen i stapeln påverkas inte. Om du vill bevara ändringarna när du har tillämpat ett stapelläge sparar du resultatet som en ny bild eller rastrerar det smarta objektet. Du kan skapa en bildstapel manuellt eller med hjälp av ett skript.

Skapa en bildstapel

Högst upp

Bäst resultat uppnås om bilderna i bildstapeln har samma mått och huvudsakligen liknande innehåll, t.ex. en uppsättning stillbilder som tagits från samma plats eller en serie bildrutor från en videokamera som inte är i rörelse. Innehållet i bilderna bör vara tillräckligt lika för att de ska kunna matchas eller justeras mot andra bilder i uppsättningen.

1. Kombinera de enskilda bilderna till en bild med flera lager. Se Duplicera lager.
   Obs! *En bildstapel måste innehålla minst två lager.*

   Du kan också kombinera bilder med hjälp av ett skript (Arkiv > Skript > Läs in filer i stapel).
2. Välj Markera > Alla lager.
   Obs! *För att kunna markera bakgrundslagret med kommandot Alla lager måste du först konvertera det till ett vanligt lager.*
3. Välj Redigera > Justera lager automatiskt och välj justeringsalternativet Automatisk. Om lagren inte matchas tillräckligt bra med alternativet Automatisk provar du alternativet Flytta endast.
4. Välj Lager > Smarta objekt > Konvertera till smart objekt.
5. Välj Lager > Smarta objekt > Stapelläge och välj ett stapelläge på undermenyn.
   - Om du vill tillämpa brusreducering använder du plugin-programmet Medel eller Median.
   - Om du vill ta bort objekt från bilden använder du plugin-programmet Median.

     Resultatet är en sammansatt bild med samma storlek som den ursprungliga bildstapeln. Du kanske behöver experimentera med olika plug-ins för att uppnå optimalt resultat för en viss bild.

     Om du vill ändra återgivningseffekten väljer du ett annat stapelläge på undermenyn. Stapelrenderingen är inte kumulativ, vilket betyder att varje återgivningseffekt tillämpas på den ursprungliga bildinformationen i stapeln och ersätter tidigare effekter.

Stapellägen

Stapellägena är kanalspecifika och fungerar bara med icke-transparenta pixlar. Läget Maximal resulterar exempelvis i maximala röda, gröna och blå kanalvärden från ett pixelurval och värdena blandas till ett sammansatt pixelvärde i resultatbilden.

Namn på plugin	Resultat	Kommentarer
Entropi	entropi = - summa((sannolikhet för värde) * log2(sannolikhet för värde)) Sannolikhet för värde = (antal förekomster av värdet) / (totalt antal icke-transparenta pixlar)	Med binär entropi (eller nollordningsentropi) definieras en lägre gräns för hur många bitar som behövs för att koda informationen i en uppsättning utan någon kvalitetsförsämring.

Kurtosis	kurtosis = (summa((värde - medelvärde)^4) över icke-transparenta pixlar) / ((antalet icke-transparenta pixlar - 1) * (standardavvikelse)^4).	Ett mått på toppigheten eller plattheten jämfört med en normalfördelning. En normal standardfördelning har en kurtosis på 3.0. Kurtosis större än 3 kännetecknas av en toppig fördelning och kurtosis mindre än 3 kännetecknas av en platt fördelning (jämfört med en normalfördelning).
Maximal	De maximala kanalvärdena för alla icke-transparenta pixlar	
Medel	De genomsnittliga kanalvärdena för alla icke-transparenta pixlar	Effektivt för brusreducering
Median	Medianen för kanalvärdena för alla icke-transparenta pixlar	Effektivt för brusreducering och borttagning av oönskat innehåll i bilden
Minimum	De minsta kanalvärdena för alla icke-transparenta pixlar	
Intervall	Maximala minus minimala för alla icke-transparenta pixlar	
Skevhet	skevhet = (summa((värde - medelvärde)^3) över icke-transparenta pixlar) / ((antal icke-transparenta pixlar - 1) * (standardavvikelse)^3)	Skevhet är ett mått på symmetrin eller asymmetrin kring det statistiska medelvärdet
Standardavvikelse	standardavvikelse = Kvadratrot(varians)	
Summering	Summan av kanalvärdena för alla icke-transparenta pixlar	
Varians	varians = (summa((värde - medelvärde)^2) över icke-transparenta pixlar) / (antal icke-transparenta pixlar - 1)	

Ta bort stapelåtergivning

❖ Välj Lager > Smarta objekt > Stapelläge > Ingen om du vill ta bort eventuella återgivningseffekter från en bildstapel och konvertera den till ett vanligt smart objekt.

Redigera en bildstapel

Eftersom en bildstapel är ett smart objekt kan du redigera originalbilderna som bildar stapellagren när du vill.

❖ Välj Lager > Smarta objekt > Redigera innehåll eller dubbelklicka på lagerminiatyren. När du har sparat det redigerade smarta objektet återges stapeln automatiskt med det senaste återgivningsalternativet som tillämpades på stapeln.

Konvertera en bildstapel

Om du vill bevara återgivningseffekterna för en bildstapel konverterar du det smarta objektet till ett vanligt lager. (Kopiera det smarta objektet innan du konverterar det så att du kan återge bildstapeln igen senare.)

❖ Välj Lager > Smarta objekt > Rastrera.

Högst upp

Använda ett skript för att skapa en bildstapel

Du kan använda skriptet Statistik om du vill automatisera genereringen och återgivningen av en bildstapel.

1. Välj Arkiv > Skript > Statistik.
2. Välj ett stapelläge på menyn Välj stapelläge.
3. Tillämpa stapelläget på filer som är öppna i programmet eller bläddra till och välj en mapp eller enskilda filer.

   De filer som du väljer visas i dialogrutan.
4. Om du önskar, kan du välja Försök att automatiskt justera källbilder (samma resultat som om du använder Redigera > Justera lager automatiskt). Sedan klickar du på OK.

   De olika bilderna kombineras till en enda bild med flera lager, lagren konverteras till ett smart objekt och det stapelläge som du har valt används.

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

DICOM-filer (Photoshop Extended)

Om DICOM-filer (Photoshop Extended)
Öppna en DICOM-fil (Photoshop Extended)
Skapa en 3D-volym från DICOM-bildrutor (Photoshop Extended)
Exportera DICOM-bildrutor som JPEG-filer (Photoshop Extended)
DICOM-metadata (Photoshop Extended)
Animera DICOM-filer (Photoshop Extended)

Högst upp

Om DICOM-filer (Photoshop Extended)

En demonstrationsvideo om DICOM-filer finns på www.adobe.com/go/vid0028_se.

DICOM (en förkortning av Digital Imaging and Communications in Medicine) är den vanligaste standarden för mottagning av medicinska inläsningar. Du kan öppna och arbeta med DICOM-filer (.dc3, .dcm, .dic eller inget tillägg) i Photoshop Extended. DICOM-filer kan innehålla flera "segment" eller bildrutor som representerar olika lager i en bild.

Photoshop läser alla bildrutor från en DICOM-fil och konverterar dem till lager i Photoshop. Photoshop kan också montera alla DICOM-bildrutor i ett rutnät i ett lager, eller öppna bildrutor som en 3D-volym som du kan rotera i 3D-rymden. Photoshop kan läsa 8-, 10-, 12- och 16-bitars DICOM-filer. (10- och 12-bitars filer konverteras till 16-bitars filer i Photoshop.)

När du har öppnat en DICOM-fil i Photoshop kan du använda vilket Photoshop-verktyg du vill för att justera, märka eller göra anteckningar i filen. Använd exempelvis verktyget Anteckningar om du vill lägga till en kommentar i filen, verktyget Penna om du vill märka ut ett särskilt område i bilden eller filtret Damm och repor om du vill ta bort damm eller repor i bilden. Använd linjalen eller markeringsverktygen om du vill göra mätningar i bildinnehållet.
Obs! *Alla måttskalor som finns i en DICOM-fil importeras automatiskt med filen. Om det inte finns någon skala läggs standardskalan 1 pixel = 1 mm till som en anpassad måttskala. Se Ange måttskalan (Photoshop Extended).*
Du kan spara 8-bitars DICOM-filer i valfritt format som stöds av Photoshop (16-bitars filer måste sparas som DICOM-, Large Document Format-, Photoshop-, Photoshop PDF-, Photoshop Raw-, PNG- eller TIFF-filer).
Viktigt! *När du sparar en fil som en DICOM-fil tas eventuella lagerstilar, justeringar, blandningslägen och masker bort.*
Du kan också visa och redigera metadata för DICOM-filer i Bridge eller i dialogrutan Filinformation i Photoshop. DICOM-filer kan automatiseras externt via skript (se Skript).

Högst upp

Öppna en DICOM-fil (Photoshop Extended)

Innan du öppnar en DICOM-fil kan du ange hur DICOM-bildrutor ska öppnas (som lager, i ett rutnät eller som en 3D-volym) och ange alternativ (i dialogrutan DICOM-filimport) för att göra patientmetadata anonyma och visa övertäckningar. Under importen kan du också panorera, zooma och justera fönsternivåer.

Dialogrutan DICOM-filimport innehåller också information om DICOM-filhuvuden – textinformation om filen, t.ex. filens mått, datauppl̈sning och huruvida informationen har komprimerats eller inte.

Du kan importera en sekvens med flera DICOM-filer med en bildruta till en Photoshop-fil med flera lager med kommandot Nytt videolager från kommandot Arkiv. Se Importera bildsekvenser.

1. Välj Arkiv > Öppna, markera en DICOM-fil och klicka på Öppna.
2. Markera de bildrutor som du vill öppna. Håll ned Skift och klicka om du vill markera flera intilliggande bildrutor. Om du vill markera bildrutor som inte är placerade intill varandra håller du ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klickar. Klicka på Markera alla om du vill markera alla bildrutor.
   Om du snabbt vill bläddra igenom bildrutorna använder du musens rullningshjul (Windows) eller klickar på höger och vänster pilknapp under det stora förhandsvisningsområdet.
3. Välj mellan följande alternativ och klicka sedan på Öppna.
   Importera bildrutor Importera bildrutor som lager placerar DICOM-bildrutor i lager. N-upp-konfiguration visar flera bildrutor i ett rutnät (ange värden i rutorna Rader och Kolumner för att ange rutnätets höjd och bredd). Importera som volym öppnar DICOM-bildrutorna som en volym, där z-avståndet fastställs av DICOM-inställningarna och data interpoleras mellan bildrutorna. Du kan visa volymen från valfri vinkel, med olika renderingslägen om du vill framhäva data.

   DICOM-datauppsättning Anonymisera skriver över patientmetadata med "anonymisera". Visa överdrag visar överdrag som anteckningar, kurvor och text.

   Visning i fönster Välj Visa alternativ för visning i fönster för att justera kontrasten (fönstrets bredd) och ljusstyrkan (fönstrets nivå) för bildrutan. Du kan också dra verktyget Fönsternivå uppåt eller nedåt för att justera nivån, eller åt höger eller vänster för att justera bredden. Du kan också välja förinställda värden för radiologi från menyn Förinställning för fönster (Standard, Lunga, Ben eller Buk). Välj Invertera bild

om du vill invertera värdena för ljusstyrka i bilden.

Om du vill zooma väljer du en zoomnivå från menyn Markera zoomnivå. Du kan även zooma in eller ut genom att klicka på plus- eller minustecknen. Om du vill panorera klickar du på Handikonen överst i dialogrutan och drar över bildrutan.

Högst upp

Skapa en 3D-volym från DICOM-bildrutor (Photoshop Extended)

1. Välj Arkiv > Öppna, markera en DICOM-fil och klicka på Öppna.
2. Markera bildrutorna som du vill konvertera till en 3D-volym. Håll ned Skift och klicka om du vill markera flera intilliggande bildrutor. Om du vill markera bildrutor som inte är placerade intill varandra håller du ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klickar. Klicka på Markera alla om du vill markera alla bildrutor.
3. Markera Importera som volym i Importalternativ för bildrutor och klicka sedan på Öppna.

Photoshop skapar en 3D-volym av DICOM-bildrutorna och monterar den i ett 3D-lager på panelen Lager. Med 3D-positionsverktygen i Photoshop kan du visa 3D-volymen från valfri vinkel, eller ändra renderingsinställningarna om du vill visualisera data bättre.

- Den ursprungliga DICOM-filen bevaras som ett diffuseringstexturlager som associeras med 3D-volymlagret. Mer information om 3D-texturer finns i Ändra 3D-textur (Photoshop Extended).
- Dubbelklicka på texturlagret för att öppna DICOM-filen som ett smart objekt i sitt eget dokumentfönster. DICOM-bildrutorna visas som separata lager på panelen Lager.
- Alla ändringar som du gör av enskilda lager tillämpas på 3D-volymen när du stänger och sparar det smarta objektet.

Om du vill spara 3D-volymen kan du exportera 3D-lagret eller spara filen i PSD-format. Mer information finns i Spara och exportera 3D-filer (Photoshop Extended).

En demonstrationsvideo om hur du skapar 3D-innehåll från DICOM-bildrutor finns på www.adobe.com/go/lrvid4006_ps_se. (Diskussionen om DICOM-bildrutor börjar efter 1 minut och 30 sekunder.)

Visa en 3D-volym från olika vinklar

1. Markera 3D-lagret som innehåller DICOM-volymen på panelen Lager.
2. Markera antingen verktyget 3D-position eller 3D-kamera på panelen Verktyg.
3. Använd positions- eller kameraverktygen i alternativfältet om du vill rotera, flytta eller skala 3D-volymen. Mer information finns i Verktygen 3D-objekt och 3D-kamera (Photoshop Extended).

   Om OpenGL-stödet är aktiverat i systemet kan du också använda 3D-axeln för att rotera, flytta eller skala 3D-volymen. Mer information finns i 3D-axel (Photoshop Extended).

Visa en 3D-volym i olika renderingslägen

1. Markera 3D-lagret som innehåller DICOM-volymen på panelen Lager.
2. Öppna 3D-panelen genom att välja Fönster > 3D.
3. Välj ett renderingsläge på menyn Förinställning i det nedre avsnittet på 3D-panelen.

   Obs! *Renderingslägen som utnyttjar en överföringsfunktion använder en Photoshop-övertoning för att rendera värden i volymen. Värdena för övertoningsfärg och opacitet kombineras med gråskalevärdena i volymen för att optimera eller framhäva olika typer av innehåll. Renderingslägena med överföringsfunktion är bara tillgängliga för DICOM-bilder i gråskala.*

   Förbättrade gränser Sänker opaciteten i homogena områden samtidigt som opaciteten behålls vid gränserna. Det kan också minska bruset i volymerna.

   Färgskala med fullständigt omfång Överföringsfunktion som använder ett fullständigt spektrum med Photoshop-färgövertoningar.

   Högdagrar med högt omfång Överföringsfunktion som använder färgen vitt för hela värdeomfånget, noll opacitet för låga omfångsvärden och hög opacitet för höga omfångsvärden.

   Högdagrar med lågt omfång Överföringsfunktion som använder färgen vitt för hela värdeomfånget, noll opacitet för höga omfångsvärden och hög opacitet för låga omfångsvärden.

   Projektion med maxintensitet Visar maxvärden i volymen vilket ger en snabb förhandsvisning av volymstrukturen. Visar inte några djupuppgifter.

   Röd-blå färgskala Överföringsfunktion som använder en röd-blå färgövertoning.

   Tunna nivåkurvor Överföringsfunktion som använder konstantfärger, medan opacitetskomponenten är en funktion med flera spikes, för att visa nivåkurvor.

   Röntgen Liknar röntgenstrålningstransport genom ett röntgengenomsynligt medium. Den här effekten är användbar om du vill skapa en bild från en skiktröntgen som ser ut som en röntgenbild av samma objekt.

   Vit-svart färgskala Överföringsfunktion som använder en svartvit färgkomponent.
4. (Valfritt) Om du vill skapa ett eget renderingsläge klickar du på Renderingsinställningar på 3D-panlen så att dialogrutan 3D-renderingsinställningar öppnas. Välj alternativ i avsnittet Volymstil i dialogrutan. Mer information finns i Anpassa renderingsinställningar.

Exportera DICOM-bildrutor som JPEG-filer (Photoshop Extended)

Högst upp

1. Öppna en DICOM-fil och ange alternativ i dialogrutan DICOM-filimport (se Öppna en DICOM-fil (Photoshop Extended)).
2. Markera bildrutor i dialogrutan DICOM-filimport: Håll ned Skift och klicka om du vill markera intilliggande bildrutor och håll ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klicka om du vill markera bildrutor som inte är placerade intill varandra, eller klicka på Markera alla om du vill markera alla bildrutor.
3. Ange ett prefix i rutan Prefix i området Alternativ för Exportera.
4. Klicka på Exportera presentation (JPEG), klicka på en mapp och klicka på Markera.

   JPEG-filerna sparas i angiven mapp och prefixet läggs till i filnamnen. Om du har markerat flera bildrutor läggs ordningsnummer automatiskt till i slutet av varje filnamn (till exempel DICOM-bildruta1, DICOM-bildruta2, DICOM-bildruta3).

DICOM-metadata (Photoshop Extended)

Högst upp

Du kan visa och redigera flera kategorier med DICOM-metadata i dialogrutan Filinformation i Photoshop.
Patientdata Innefattar patientnamn, ID, kön och födelsedatum.
Studiedata Inkluderar studie-ID, refererande läkare, studiedatum och studietid, samt studiebeskrivning.
Seriedata Inkluderar serienummer, modalitet, seriedatum och serietid, samt seriebeskrivning.
Utrustningsdata Innefattar var utrustningen hör hemma och vem som tillverkade den.
Bilddata Innefattar överföringssyntax, fotometrisk tolkning, bildens bredd och höjd, bitar per pixel samt bildrutor. (Dessa fält kan inte redigeras.)

Animera DICOM-filer (Photoshop Extended)

Högst upp

Om du vill animera DICOM-segment eller -bildrutor markerar du alla DICOM-lager och väljer Gör bildrutor från lager på panelmenyn på panelen Animering (tidslinje).

När du har skapat bildrutor på panelen Animering (tidslinje) kan du spara DICOM-filer som QuickTime-filmer (konvertera DICOM-gråskalebilder till RGB och sedan använda kommandot för videorendering). Du kan också spara bildrutor som animerade GIF-filer (välj Arkiv > Spara för webb och enheter).

Du kan också använda panelen Tidslinje om du vill animera en 3D-volym som har skapats från en DICOM-fil. Mer information finns i Skapa 3D-objekt och animeringar (Photoshop Extended).

En demonstrationsvideo om hur du animerar DICOM-filer finns på www.adobe.com/go/vid0028_se. (Diskussionen om animering börjar efter 2 minuter och 30 sekunder.)

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Räkna objekt i en bild (Photoshop Extended)

Räkna objekt i en bild manuellt
Räkna automatiskt med hjälp av en markering

Du kan använda räkningsverktyget för att räkna objekt i en bild. Om du vill räkna objekten manuellt klickar du i bilden med räkningsverktyget, så räknas antalet klick automatiskt. Antalet visas på objektet och i alternativfältet för räkningsverktyget. Antalet sparas när du sparar filen.

Du kan också räkna flera markerade områden i en bild automatiskt och registrera resultatet på panelen Måttlogg. Se Göra en mätning (Photoshop Extended).

Räkna objekt i en bild manuellt

Högst upp

1. Välj räkningsverktyg (finns under pipettverktyget på panelen Verktyg).
2. Välj alternativ för räkningsverktyget.
   Räkningsgrupp En standardräkningsgrupp skapas när du lägger till antalet i bilden. Du kan skapa flera räkningsgrupper, där var och en har eget namn, markör, etikettstorlek och färg. När du lägger till antal i bilden ökas den markerade räkningsgruppen med ett steg. Klicka på ögonikonen om du vill visa eller dölja en räkningsgrupp. Klicka på mappikonen om du vill skapa en räkningsgrupp, eller ikonen Ta bort om du vill ta bort räkningsgruppen. Välj Döp om på menyn Räkningsgrupp om du vill byta namn på räkningsgruppen.

   Färg Klicka på färgväljaren för att ställa in färgen för räkningsgruppen.

   Markörstorlek Ange ett värde från 1 till 10, eller använd skjutreglaget om du vill ändra värdet.

   Etikettstorlek Ange ett värde från 8 till 72, eller använd skjutreglaget om du vill ändra värdet.
3. Klicka i bilden om du vill lägga till en markör och etikett för räkning:
   - Om du vill flytta en markör för räkning flyttar du pekaren över markören eller numret tills den ändras till riktningspilar. Dra sedan. (Håll ned Skift och dra om du vill begränsa dragningen vågrätt och lodrätt.)
   - Håll ned Alt och klicka om du vill ta bort en markör. Det totala antalet uppdateras.
   - Klicka på Radera i alternativfältet om du vill återställa räkningen av den markerade räkningsgruppen till 0.
     Obs! *Räknade objekt som redan har registrerats i måttloggen påverkas inte om du nollställer räkningen.*
4. (Valfritt) Om du vill ändra räkningsgrupper, markerar du en annan grupp på menyn Räkningsgrupp eller klicka på mappikonen om du vill skapa en räkningsgrupp. Om du klickar igen uppdateras den markerade räkningsgruppen.
5. (Valfritt) Om du vill visa eller dölja antalet:
   - Välj Visa > Visa > Antal.
   - Välj Visa > Extras, Visa > Visa > Alla eller Visa > Visa > Inga.
6. (Valfritt) Välj Analys > Registrera mått eller klicka på Registrera mått på panelen Måttlogg om du vill registrera antalet i måttloggen.
   Obs! *Du måste välja Antal som måttdatapunkt för att kunna registrera antal i måttloggen. Välj Analys > Markera datapunkter > Egen och markera datapunkten Antal under Räkningsverktyg.*
7. (Valfritt) Välj Arkiv > Spara om du vill spara antal och räkningsgrupper som du har lagt till i bilden.

Räkna automatiskt med hjälp av en markering

Högst upp

Använd funktionen för automatisk räkning i Photoshop om du vill räkna flera markerade områden i en bild. Definiera markeringsområden med hjälp av verktyget Trollstav eller kommandot Färgområde.

1. Välj verktyget Trollstav eller välj Markera > Färgområde.
2. Skapa en markering som inkluderar de objekt i bilden som du vill räkna. Bäst resultat uppnår du om du använder en bild med objekt som kontrasterar bra mot bakgrunden.
   - Om du använder trollstaven ökar eller minskar du alternativet Tolerans för att optimera markeringen av de objekt som du vill räkna i bilden. Avmarkera alternativen Kantutjämning och Angränsande.
   - För Färgområde anger du inställningar för överstrålning och markerade färger för att finjustera de markerade områdena i bilden (se Välja ett färgområde).
3. Välj Analys > Markera datapunkter > Egen.
4. Markera datapunkten Antal under Markeringar och klicka på OK.

5. Välj Fönster > Måttlogg.
6. Välj Analys > Registrera mått eller klicka på Registrera mått på paletten Måttlogg. (Om alternativet inte är tillgängligt, väljer du ett annat verktyg än räkningsverktyget.)

   De markerade områdena räknas automatiskt och antalet registreras i kolumnen Antal i måttloggen.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SA

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Kombinera och konvertera 3D-objekt (Photoshop Extended)

Kombinera 3D-objekt (Photoshop Extended).
Kombinera 3D- och 2D-lager (Photoshop Extended)
Konvertera ett 3D-lager till ett 2D-lager (Photoshop Extended)
Konvertera ett 3D-lager till ett smart objekt (Photoshop Extended)

Högst upp

Kombinera 3D-objekt (Photoshop Extended).

Genom att lägga samman 3D-objekt kan du kombinera flera 3D-modeller på en scen. När de har kombinerats kan varje 3D-modell manipuleras separat, eller så kan du använda positions- och kameraverktyget på alla modeller samtidigt.

1. Öppna två dokumentfönster, där vart och ett innehåller ett 3D-lager.
2. Se till att källdokumentet (filen som du kopierar 3D-lagret från) är aktivt.
3. Markera 3D-lagret på panelen Lager och dra det till måldokumentets fönster (filen som ska innehålla de kombinerade 3D-objekten).

   3D-lagret läggs till som ett nytt 3D-lager i måldokumentet. Det blir det aktiva lagret på måldokumentets lagerpanel.
4. Välj ett 3D-kameraverktyg på panelen Verktyg.
5. Gå till alternativfältet från menyn Position och markera namnet på det ursprungliga 3D-lagret i målfilen.

   När du har matchat kamerapositionen för de två 3D-lagren, visas de två 3D-objekten tillsammans på scenen. Använd 3D-objektverktygen om du vill flytta objekten innan du lägger samman dem.
6. Välj Lägg samman nedåt på alternativmenyn på panelen Lager.

   De två 3D-lagaren kombineras till ett 3D-lager. Nollpunkten i respektive modell anpassas efter varandra.

   Obs! *Beroende på hur stora de olika 3D-modellerna är, kanske en modell bara visas delvis eller är helt inbäddad i den andra modellen efter att du har lagt samman 3D-lagren.*

När du har lagt samman två 3D-modeller finns alla nät och material från respektive 3D-fil i målfilen och visas på 3D-panelen. På panelen Nät kan du markera och flytta enskilda nät med 3D-positionsverktygen på panelen. Mer information finns i 3D-nätinställningar (Photoshop Extended).

Om du vill skifta mellan att flytta alla modeller samtidigt och flytta enskilda modeller i lagret, växlar du mellan 3D-positionsverktygen på panelen Verktyg och verktygen på panelen Nät.

Högst upp

Kombinera 3D- och 2D-lager (Photoshop Extended)

Du kan kombinera 3D-lager med ett eller flera 2D-lager om du vill skapa sammansättningseffekter. Du kan till exempel montera en modell mot en bakgrundsbild och anpassa placeringen eller betraktningsvinkeln efter bakgrunden.

❖ Gör något av följande:

- Välj 3D > Nytt lager från 3D-fil när 2D-filen är öppen och öppna en 3D-fil.
- När både en 2D-fil och en 3D-fil är öppen drar du antingen 2D- eller 3D-lagret från en fil till det öppna dokumentfönstret för den andra filen. Lagret som du lägger till placeras högst upp på panelen Lager.

När du arbetar med en fil med kombinerade 2D- och 3D-lager kan du tillfälligt dölja 2D-lagren medan du arbetar med 3D-lagret. Se Dölja lager för bättre prestanda..

Dölja lager för bättre prestanda.

I ett dokument med flera lager där 2D-lagren har placerats ovanpå ett 3D-lager kan du tillfälligt flytta 3D-lagret och placera det högst upp i stapeln så att skärmrenderingen går snabbare.

1. Välj 3D > Dölj lager automatiskt för att öka prestandan
2. Välj ett 3D-positions- eller kameraverktyg.

När du håller ned musknappen med något av verktygen, döljs alla 2D-lager tillfälligt. När du släpper upp musknappen visas alla 2D-lager igen. När du flyttar någon del av 3D-axeln döljs också alla 2D-lager.

Högst upp

Konvertera ett 3D-lager till ett 2D-lager (Photoshop Extended)

När du konverterar ett 3D-lager till ett 2D-lager rastreras 3D-innehållet i det aktuella skicket. Du ska bara konvertera ett 3D-lager till ett vanligt lager om du inte längre vill redigera 3D-modellens position, renderingsläge, texturer eller ljus. Den rastrerade bilden behåller sitt utseende från 3D-scenen, men i ett platt 2D-format.

❖ Markera 3D-lagret på panelen Lager och välj 3D > Rastrera.

Högst upp

Konvertera ett 3D-lager till ett smart objekt (Photoshop Extended)

Genom att konvertera ett 3D-lager till ett smart objekt kan du bevara 3D-informationen som finns i 3D-lagret. Efter konverteringen kan du använda omvandlingar eller andra justeringar som smarta filter på det smarta objektet. Du kan öppna lagret Smart objekt igen om du vill redigera den ursprungliga 3D-scenen. Alla omvandlingar eller justeringar som görs på det smarta objektet används sedan på det uppdaterade 3D-innehållet.

1. Markera 3D-lagret på panelen Lager.
2. Välj Konvertera till smart objekt på alternativmenyn på panelen Lager.
3. (Valfritt) Om du vill redigera om 3D-innehållet dubbelklickar du på lagret Smart objekt på panelen Lager.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SA

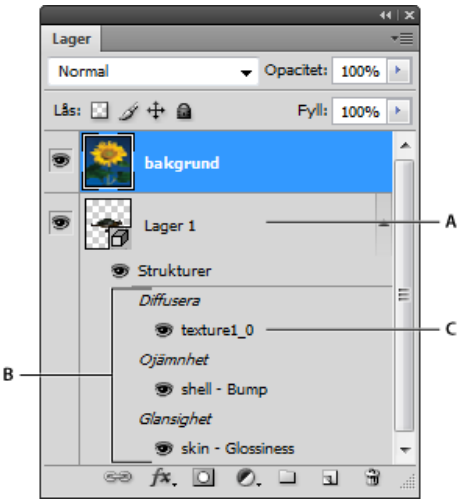
Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Ändra 3D-textur (Photoshop Extended)

Redigera en textur i 2D-format
Visa eller dölja en textur
Skapa UV-övertäckningar
Omparametrisera ett texturschema
Skapa en platta för en upprepande textur

Du kan använda målar- och justeringsverktygen i Photoshop för att redigera texturer i en 3D-fil, eller skapa nya texturer. Texturer importeras som 2D-filer med 3D-modellen. De visas som poster på panelen Lager, kapslade under 3D-lagret och grupperade efter schematyp: Diffusera, Ojämnhet, Glansighet och så vidare.

Om du vill visa en miniatyrbild av en viss texturfil, hovrar du muspekaren över namnet på texturen på panelen Lager. Bildens storlek och färgläge visas också.



Panelen Lager som visar 3D-texturer, grupperade efter typ av texturschema
***A.** 3D-lager **B.** Typer av texturscheman **C.** Texturschemats filnamn*

***Obs!** Texturscheman som används av ett visst material visas också i det nedre avsnittet på panelen 3D när du väljer ett material. Mer information finns i Inställningar för 3D-material (Photoshop Extended).*

Gör något av följande när du vill redigera 3D-texturer:

- Redigera en textur i 2D-format. Texturen öppnas som ett smart objekt i ett eget dokumentfönster.
- Redigera en textur direkt i modellen. Om det behövs kan du tillfälligt klippa bort modellytan så att du kommer åt områdena att måla på. Mer information finns i Måla med 3D (Photoshop Extended).

Högst upp

Redigera en textur i 2D-format

1. Gör något av följande:
   - Dubbelklicka på texturen på panelen Lager.
   - Markera materialet som innehåller texturen på panelen Material. Klicka på texturmenyikonen för texturen som du vill redigera i det nedre avsnittet på panelen, och välj Öppna textur.
2. Använd valfritt Photoshop-verktyg för att måla på eller redigera texturen.
3. Aktivera fönstret som innehåller 3D-modellen om du vill visa hur den uppdaterade texturen tillämpas på modellen.
4. Stäng texturdokumentet och spara ändringarna.

Högst upp

Visa eller dölja en textur

Du kan visa och dölja en textur om du vill göra det enklare att identifiera vilket område i modellen som texturen används på.

❖ Klicka på ögonikonen bredvid texturlagret. Om du vill visa eller dölja alla texturer klickar du på ögonikonen bredvid texturlagret på den översta

nivån.

Skapa UV-övertäckningar

Högst upp

En diffusionstexturfil som används av flera material i en 3D-modell kan gruppera flera innehållsområden som tillämpas på olika ytor i modellen. Processen som kallas för *UV-avbildning* matchar koordinaterna i 2D-texturschemat med särskilda koordinater i 3D-modellen. UV-avbildning gör att 2D-texturen kan målas direkt på 3D-modellen.

För 3D-innehåll som skapas utanför Photoshop görs UV-avbildningen i det program som innehållet skapas i. Photoshop kan emellertid skapa UV-övertäckningar som hjälper dig att visualisera hur ett 2D-texturschema matchar 3D-modellytan. Dessa övertäckningar fungerar som stödlinjer när du redigerar en textur.

1. Dubbelklicka på en textur på panelen Lager om du vill öppna den för redigering.

   Obs! *Skapa UV-övertäckningar aktiveras bara när ett texturschema är öppet och är det aktiva fönstret.*

2. Välj 3D > UV-övertäckningar och välj sedan ett övertäckningsalternativ.

   Trådram Visar kantdata för UV-avbildningen.

   Skuggad Visar modellområden som använder ett heldraget renderingsläge.

   Normalschema Visar geometriska normalvärden som har översatts till RGB-värden, där R=X, G=Y och B=Z.

UV-övertäckningar läggs till som extra lager på panelen Lager för texturfilen. Du kan visa, dölja, flytta och ta bort en UV-övertäckning. Övertäckningen visas på modellytan när du stänger och sparar texturfilen eller växlar från texturfilen till det tillhörande 3D-lagret (texturfilen sparas automatiskt).

Obs! *Ta bort eller dölj UV-övertäckningarna innan du utför den slutliga renderingen.*

Omparametrisera ett texturschema

Högst upp

Ibland kanske du öppnar en 3D-modell vars texturer är dåligt avbildade till det underliggande modellnätet. Dålig texturavbildning kan leda till uppenbara förvrängningar i modellytans utseende, till exempel oönskade sömmar eller områden där texturmönstret har sträckts ut eller klämts ihop. Dålig texturavbildning kan också medföra oväntade resultat när du målar direkt på modellen.

Du kontrollerar texturens parametrisering genom att öppna en textur för redigering, och sedan använda en UV-övertäckning för att se hur den stämmer med modellytorna. Se Skapa UV-övertäckningar.

Kommandot Omparametrisera avbildar om en textur på modellen för att korrigera förvrängningen och täcka ytan mer effektivt.

1. Öppna en 3D-fil med dåligt avbildad diffusionstextur och markera 3D-lagret som innehåller modellen.
2. Välj 3D > Omparametrisera. Ett meddelande visas om att du använder texturen på nytt på modellen. Klicka på OK.
3. Välj ett alternativ för omparametrisering:
   - Låg förvrängning gör texturmönstret mer intakt, men kan skapa fler sömmar på modellens yta.
   - Färre sömmar minimerar antalet sömmar som visas i modellen. Detta kan leda till att texturen sträcks ut eller kläms ihop mer, beroende på modell.

Omparametriserad textur som använder Låg förvrängning (vänster) och Färre sömmar (höger)

4. (Valfritt) Om det alternativ för omparametrisering som du väljer inte täcker ytan optimalt, väljer du Redigera > Ångra och provar med ett annat alternativ.

Du kan också använda kommandot Omparametrisera om du vill förbättra standardtexturavbildningen som sker när du skapar 3D-modeller från 2D-lager. Mer information finns i Skapa 3D-objekt från 2D-bilder (Photoshop Extended).

Skapa en platta för en upprepande textur

En upprepande textur består av identiska plattor som placeras sida vid sida i ett rutnätsmönster. En upprepande textur kan ge en mer realistisk yttäckning av modellen, använda mindre lagringsutrymme och förbättra renderingsprestandan. Du kan konvertera valfri 2D-fil till en målning sida vid sida. Efter att ha förhandsvisat hur många plattor interagerar i målningen, sparar du en platta för att använda som en upprepande textur.

Ställ in ett nät för en upprepande textur genom att använda 3D-programmet där modellen skapades.

1. Öppna en 2D-fil.
2. Markera ett eller flera lager i filen och välj sedan 3D > Ny målning sida vid sida.

   2D-filen konverteras till ett 3D-plan som innehåller nio identiska plattor av det ursprungliga innehållet. Bilddimensionerna ändras inte.
3. Redigera den upprepande texturen med målningsverktyg, filter eller andra tekniker. (Ändringar som görs i en platta visas automatiskt i de andra.)
4. Spara en enda platta som en 2D-bild: Gå till avsnittet Material på panelen 3D och välj Öppna textur på menyn Diffusera . Välj därefter Arkiv > Spara som och specificera namn, plats och format.

   Om du inte planerar att använda originalmålningen med nio plattor separat, stänger du den utan att spara.
5. Om du vill läsa in platta som en upprepande textur, öppnar du en 3D-modellfil. Gå till avsnittet Material på panelen 3D, välj Läs in textur på menyn Diffusera och välj filen som du sparade ovan.

Fler hjälpavsnitt

(cc) BY-NC-SR

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy

Hjälp om Photoshop / Rendera och spara 3D-filer

Adobe Community Help
Sök

Produkter som påverkas
Photoshop

Kontakta support

Ändra renderingsinställningar för 3D
Rendera en 3D-fil för slutliga utdata
Spara och exportera 3D-filer

Obs! *I Photoshop CS5 och CS6 ingick 3D-funktionerna som en del av Photoshop Extended. Samtliga funktioner från Photoshop Extended ingår nu i Photoshop CC. Photoshop CC har inte ett separat Extended-erbjudande.*

Högst upp

Ändra renderingsinställningar för 3D

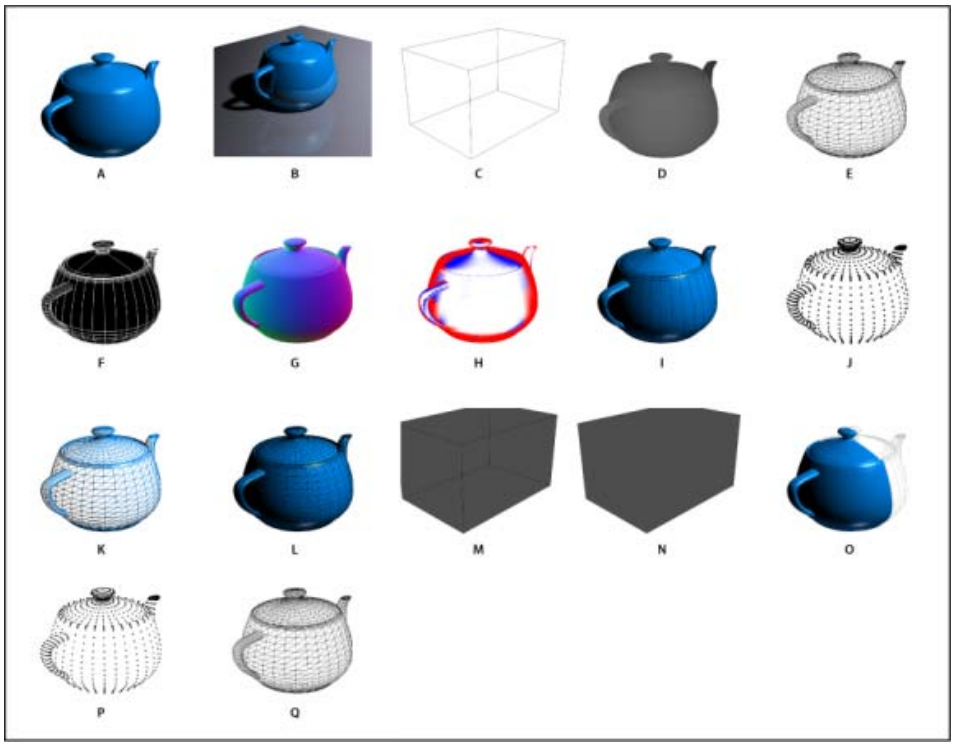
Renderingsinställningarna bestämmer hur 3D-modeller ritas. I Photoshop är ett antal vanliga inställningar förinställda. Anpassa inställningarna om du vill skapa egna förinställningar.

Obs! *Renderingsinställningar är lagerspecifika. Om ett dokument innehåller flera 3D-lager anger du separata renderingsinställningar för dem.*

Välja en renderingsförinställning

Med standardförinställningen för rendering visas de synliga ytorna i modellerna. Förinställningarna Trådram och Hörn visar den underliggande strukturen. Om du vill kombinera heldragen rendering och trådramsrendering väljer du förinställningen Heldragen trådram. Om du vill visa en modell som en enkel ruta som återspeglar de yttersta dimensionerna, väljer du förinställningen Markeringsram.

1. Klicka på knappen Scen högst upp på 3D-panelen.
2. Välj ett alternativ på menyn Förinställning i panelens nedre del.



Förinställningar för renderingar
A. *Standard (Kvalitet inställd på interaktiv)* ***B.*** *Standard (Kvalitet inställd på raytrace-genererad och synlig i*

basplan) ***C.*** *Begränsningsram* ***D.*** *Djupschema* ***E.*** *Dold trådram* ***F.*** *Linjeritning* ***G.*** *Normal* ***H.*** *Målningsmask* ***I.*** *Skuggad ritning* ***J.*** *Skuggade hörn* ***K.*** *Skuggad trådram* ***L.*** *Heldragen trådram* ***M.*** *Genomskinlig kontursatsyta* ***N.*** *Genomskinlig satsyta* ***O.*** *Dubbelsidig* ***P.*** *Hörn* ***Q.*** *Trådram*

Förinställningen Dubbelsidig gäller bara för tvärsnitt, och visar en heldragen modell i ena halva av tvärsnittet och en trådram i den andra.

Anpassa renderingsinställningar

1. Klicka på knappen Scen högst upp på 3D-panelen.
2. Klicka på Redigera till höger om menyn med renderingsinställningar.
3. (Valfritt) Välj Förhandsgranska om du vill visa effekten av de nya inställningarna allt eftersom du ändrar dem. Om du avmarkerar det här alternativet förbättras prestandan något.

   Om du vill ange unika inställningar för varje halva av tvärsnittet klickar du på tvärsnittsknapparna *högst upp i dialogrutan.*
4. Aktivera renderingen Yta, Kant, Hörn, Volym eller Stereo genom att klicka på kryssrutorna till vänster i dialogrutan. Justera sedan inställningarna nedan.

Information om volymalternativ som i första hand används för DICOM-bilder ska du läsa Visa 3D-volymen i andra renderingslägen.

Ytalternativ

Ytalternativen bestämmer hur modellens yta visas.

Ytstil Ritar ytor med någon av följande metoder:

Heldragen Ritar utan skuggor eller reflexer med hjälp av GPU på ett OpenGL-grafikkort.

Obelyst textur Ritar utan belysning, och visar i stället bara det valda texturalternativet. (Diffusera är valt som standard.)

Plan Använder samma ytnormal för alla hörn på ytan, vilket skapar ett fasettutseende.

Konstant Byter ut texturer mot angiven färg.

Om du vill justera yt-, kant- eller hörnfärgen klickar du i rutan Färg.

Markeringsram Visar rutor som återspeglar varje komponents yttersta dimensioner.

Normaler Visar X-, Y- och Z-komponenterna för ytnormaler i olika RGB-färger.

Djupschema Visar en grå modell, och använder luminans för att ta fram djupet.

Målningsmask Visar målbara områden i vitt, översamplade områden i rött och undersamplade områden i blått. (Se Identifiera målningsbara ytor.)

Textur När Ytstil anges till Obelyst textur, anger detta texturschemat. (Se Inställningar för 3D-material.)

Rendera för slutliga utdata För exporterade videoanimeringar skapar detta mjukare skuggor och realistiska färgutfall från reflekterade objekt och miljöer. Det här alternativet kräver emellertid mer bearbetningstid.

Reflexioner, Brytningar, Skuggor Visa eller dölj dessa raytrace-genererade renderingsfunktioner.

Ta bort bakomliggande ytor Döljer ytor på baksidan av dubbelsidiga komponenter.

Kantalternativ

Kantalternativen bestämmer hur trådramens linjer visas.

Kantstil Återspeglar alternativen Konstant, Plan, Heldragen och Markeringsram som beskrivs under Ytstil ovan.

Tröskelvärde för veck Justerar antalet strukturlinjer som visas i modellen. Ett veck eller en linje bildas när två polygoner i en modell förenas i en särskild vinkel. Om kanterna möts i en vinkel som är lägre än inställningen för Tröskelvärde för veck (0-180) tas den linje som bildas bort. Om inställningen är 0 visas hela trådramen.

Linjebredd Anger bredd i pixlar.

Ta bort bakomliggande ytor Döljer kanter på baksidan av dubbelsidiga komponenter.

Ta bort dolda linjer Tar bort linjer som överlappas av förgrundslinjer.

Hörnalternativ

Hörnalternativen justerar utseendet på *hörnen* (skärningar i polygoner som bildar trådramsmodellen).

Hörnpunktsstil Återspeglar alternativen Konstant, Plan, Heldragen och Markeringsram som beskrivs under Ytstil ovan.

Radie Bestämmer pixelradie för varje hörn.

Ta bort bakomliggande ytor Döljer hörn på baksidan av dubbelsidiga komponenter.

Ta bort dolda hörn Tar bort hörn som överlappas av förgrundshörn.

Stereoalternativ

Stereoalternativen justerar inställningar för bilder som ska visas med 3D-glasögon eller skrivas ut på objekt som omfattar en förstoringslins.

Stereo-typ Anger Röd/blå för bilder som visas med färgade glasögon eller Lodrät sammanflätad för förstoringslinser.

Parallax Justerar avståndet mellan två stereokameror. Högre inställningar ökar det tredimensionella djupet men minskar skärpedjupet, vilket gör att objekt framför eller bakom zoomningsplanet verkar vara ur fokus.

Linsmellanrum För lodrätt sammanflätade bilder anger detta hur många linjer per centimeter som förstoringslinsen har.

Zoomningsplan Bestämmer zoomningsplanets position i förhållande till modellens markeringsrams mittpunkt. Ange negativa värden om du vill flytta planet framåt, och positiva värden om du vill flytta det bakåt.

Spara eller ta bort en renderingsförinställning

1. Klicka på knappen Scen högst upp på 3D-panelen.
2. Klicka på Renderingsinställningar.
3. Gör något av följande:
   - Om du vill spara en förinställning anpassar du inställningarna och klickar på Spara .
   - Om du vill ta bort en förinställning markerar du den på menyn Förinställning och klickar på Ta bort .

Högst upp

Rendera en 3D-fil för slutliga utdata

När du har arbetat klart med 3D-filen skapar du en slutlig rendering med den högsta kvaliteten för publicering på webb, i tryck eller genom animering. Slutlig rendering använder raytrace-generering och en högre samplingsfrekvens för att fånga in mer realistiska belysnings- och skuggeffekter.

Använd läget för slutlig rendering när du vill förbättra följande effekter på 3D-scenen:

- Bildbaserad belysning och global omgivningsfärg.
- Belysning från objektreflexion (färgutfall).
- Minskat brus i mjuka skuggor.

Obs! *En slutlig rendering kan ta lång tid, beroende på modell, belysning och scheman i 3D-scenen.*

1. Gör alla nödvändiga justeringar av modellen, inklusive belysnings- och skuggeffekter.

   Du behöver inte ändra kantutjämningsinställningarna för scenen före renderingen. Som standard används inställningen Bäst.

2. Klicka på knappen Scen högst upp på 3D-panelen och sedan på Scen i listan under.

3. Välj alternativet Slutgiltigt raytrace-resultat i menyn Kvalitet i nedre halvan av panelen.

När renderingen är klar kan du förenkla 3D-scenen för att få slutresultatet i ett annat format, sätta samman 3D-scenen med 2D-innehåll eller skriva ut direkt från 3D-lagret.

Om det är en videoanimering kan du även välja Rendera för slutliga utdata i dialogrutan 3D-renderingsinställningar. Se Anpassa renderingsinställningar.

Högst upp

Spara och exportera 3D-filer

Om du vill bevara 3D-innehållet i en fil, sparar du filen Photoshop-format eller ett annat bildformat som stöds. Du kan också exportera ett 3D-lager som en fil i ett 3D-filformat som stöds.

Exportera ett 3D-lager

Du kan exportera 3D-lager i alla 3D-format som stöds: Collada DAE, Wavefront/OBJ, U3D och Google Earth 4 KMZ. När du väljer ett exportformat bör du ta hänsyn till följande faktorer:

- Texturlager sparas i alla 3D-filformat, men U3D bevarar bara texturschemat Diffusera, Miljö och Opacitet.
- Wavefront/OBJ-formatet sparar inte kamerainställningar, ljus eller animering.
- Det är bara Collada DAE som sparar renderingsinställningar.

Gör följande för att exportera ett 3D-lager:

1. Välj 3D > Exportera 3D-lager

2. Välj ett format för export av texturer:

   - U3D och KMZ har stöd för JPEG och PNG som texturformat.
   - DAE och OBJ har stöd för alla Photoshop-bildformat som stöds för texturer.

3. (Valfritt) Om du exporterar till U3D-format kan du välja ett kodningsalternativ. ECMA 1 är kompatibelt med Acrobat 7.0, ECMA 3 är kompatibelt med Acrobat 8.0 och senare och omfattar viss nätkomprimering.

4. Exportera genom att klicka på OK.

Spara en 3D-fil

Om du vill bevara 3D-modellens position, belysning, renderingsläge och tvärsnitt sparar du filerna med 3D-lager i formatet PSD, PSB, TIFF eller PDF.

- Välj Arkiv > Spara eller Arkiv > Spara som, markera Photoshop (PSD), Photoshop PDF eller TIFF-format och klicka sedan på OK.

This site is not authorized to access the Community Everywhere feature.

Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Copyright © 2013 Adobe Systems Software Ireland Ltd. Med ensamrätt.
Villkor | **Integritetspolicy** | **Cookies**

Hjälp om Photoshop / Skapa 3D-objekt och animeringar

Adobe Community Help
Sök

Produkter som påverkas
Photoshop

Kontakta support

Skapa 3D-ciselering | CS5
Skapa 3D-objekt från 2D-bilder
Skapa 3D-animeringar

Obs! *I Photoshop CS5 och CS6 ingick 3D-funktionerna som en del av Photoshop Extended. Samtliga funktioner från Photoshop Extended ingår nu i Photoshop CC. Photoshop CC har inte ett separat Extended-erbjudande.*

Högst upp

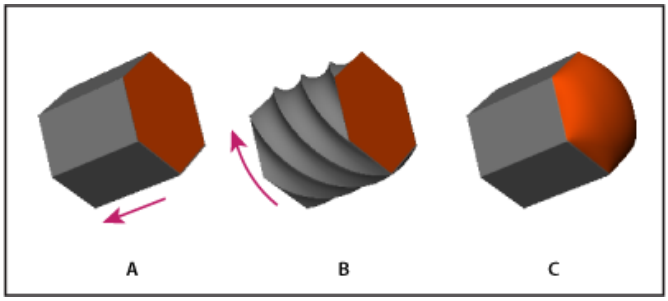
Skapa 3D-ciselering | CS5

Obs! *Från och med Photoshop CS6 har ciseleringsfunktionen ändrats och kallas nu 3D-strängpressning. Mer information finns i avsnittet Skapa och justera 3D-strängpressning .*

Begreppet *ciselering* syftar på en teknik för metallbearbetning där objektets ytor formas och mönstras med en hammare från andra sidan. I Photoshop innebär kommandot Ciselering att 2D-objekt konverteras till 3D-nät, som du på ett exakt sätt kan strängpressa, blåsa upp och flytta i tre dimensioner.

Kommandot Ciselering fungerar med RGB-bilder. Om du arbetar med en bild i gråskala kommer Ciselering att konvertera den till RGB. Kommandot Ciselering fungerar inte för CMYK- eller Lab-bilder.

En demonstrationsvideo om hur du omvandlar 2D till 3D med ciselering finns på www.adobe.com/go/lrvid5003_ps_se



Använda ciselering i en pixelmarkering
A. *Öka strängpressningsdjupet* ***B.*** *Vrida strängpressningen 180°* ***C.*** *Blåsa upp framsidan*

1. Skapa en bildpunktsmarkering eller markera ett textlager, en lagermask eller en arbetsbana.

2. Välj 3D > Ciselering och välj sedan det objekt som återspeglar ditt val i steg 1.

3. Ange följande alternativ:

   Nätverktyg Dessa verktyg finns längst upp till vänster i dialogrutan och fungerar ungefär som 3D-objektverktygen. Läs mer i Flytta, rotera eller skala en modell med 3D-objektverktyg och Flytta, rotera eller skala markerade objekt med 3D-axeln.

   Förinställningar för ciselering Använd en fördefinierad uppsättning inställningar. Du kan skapa din egen förinställning utifrån anpassade inställningar genom att klicka på snabbmenyn och välja Ny förinställning för ciselering.

   Mer information om hur du skapar grupper med förinställningar finns i Arbeta med Förinställningshanteraren.

Djup Utvidgar den ursprungliga 2D-formen till tre dimensioner. Djup styr fördjupningens längd. Skala styr bredden. Välj Böj om du vill ha en böjd fördjupning, eller Skeva om du vill ha en rak fördjupning. Bestäm sedan vågrät och lodrät lutning genom att ange X- och Y-vinkel. Om du vill kan du ange vridning i grader.

Du kan ändra böjningens eller skevningens ursprung genom att klicka på en punkt på referensikonen *.*

Blås upp Utvidgar eller drar samman mitten av framsidan eller baksidan. Positiva vinklar utvidgar och negativa vinklar drar samman. Styrka styr uppblåsningsnivån.

Material Använd material såsom tegel eller bomull på hela dokumentet eller på vissa sidor av objektet. (Avfasning1 är den främre avfasningen och Avfasning2 den bakre.) Läs mer i Tillämpa, spara eller läsa in materialförinställningar.

Avfasning Använder avfasade kanter på framsidan eller baksidan av ett objekt. Konturinställningar är snarlika alternativen för lagereffekter. Se Ändra lagereffekter med konturer.

Sceninställningar Ljus i form av ett sfäriskt panorama lyser på objektet. Välj en ljusstil på menyn. Renderingsinställningar styr hur objektets ytor ser ut. (Läs mer i Välja en renderingsförinställning.) Högre kvalitetsinställningar ökar nätets täthet och förbättrar utseendet, men ger långsammare bearbetning.

Renderingsinställningarna Skuggad och Heldragen trådram lägger 3D-nätet över objekt och avslöjar eventuella förvrängningar av nätet som påverkar strukturer.

Justera om inställningar för ciselering

1. Markera ett textlager, en lagermask eller en arbetsbana där du tidigare har använt ciselering.
2. Välj 3D > Ciselering > Redigera i ciselering.

Dela ciseleringsnät

Kommandot Ciselering skapar som standard ett enda nät med fem material. Om du vill styra olika element separat (till exempel varje bokstav i en textsträng) så kan du skapa ett separat nät för varje sluten bana.

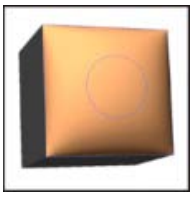
Obs! *Om det finns många slutna banor så kan de resulterande näten skapa väldigt komplexa 3D-scener som är svåra att redigera.*

1. Markera ett textlager, en lagermask eller en arbetsbana där du tidigare har använt ciselering.
2. Välj 3D > Ciselering > Dela ciseleringsnät.

Om interna begränsningar

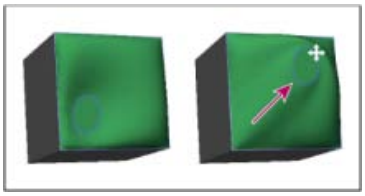
Du kan förbättra nätets upplösning på olika ställen, kontrollera uppblåsningen eller skapa hål i ytan genom att använda interna begränsningar Du kan ange en bana på en ciselering där begränsningskurvorna utvidgas från objektet (vid expansion) eller mot objektet (vid sammandragning). Använd begränsningsverktyg för att ändra kurvorna. Dessa fungerar på liknande sätt som verktygen för 3D-objekt.

Inaktiva begränsningar Garantera tillräcklig nätupplösning och skapa jämna banor.



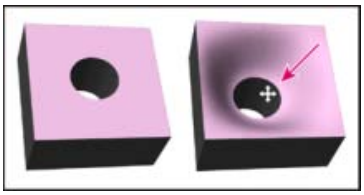
Uppblåst objekt med inaktiv begränsning

Aktiva begränsningar Expandera eller dra samman ytan längs begränsningsbanor.



Dra aktiv begränsning till en annan plats i 3D-utrymmet

Hålbegränsningar Klipp ut ytan längs begränsningsbanor.



Panorera begränsningen för att öka djupet.

Skapa interna begränsningar från markeringar, arbetsbanor eller text.

1. Gör något av följande:

   - Skapa en markering eller en bana som befinner sig helt inom ett ciseleringsobjekts främre yta.
   - Gå till steg 3 om det gäller textobjekt som redan har interna banor, exempelvis bokstaven *A*.

2. Välj 3D > Ciselering > Skapa begränsning(ar) från markering eller Skapa begränsning(ar) från arbetsbana.

3. Klicka på triangeln i dialogrutan Ciselering för att visa avsnittet Begränsningar.

4. Välj ett textalternativ. Följande alternativ finns för Aktiv och Hål:

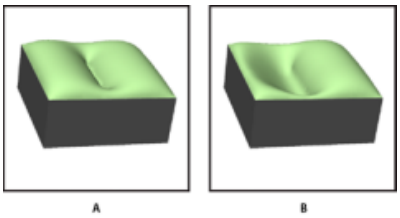
   Begränsningsverktyg Justera begränsningskurvan på ungefär samma sätt som med 3D-objektsverktygen. Se Verktygen 3D-objekt och 3D-kamera.

   Om ciseleringsobjektet innehåller flera interna banor (exempelvis båda ellipserna i siffran 8) markerar du varje bana enskilt med begränsningsverktygen.

   Positionskoordinater Placera exakta begränsningar i 3D-utrymmet.

   Sida Använd samma inställningar för styrka och vinkel på båda sidorna, eller olika inställningar på respektive sida.

   Varje begränsningskurva har två sidor. Hur dessa sidor är orienterade beror på hur ytan delas av en kurva. Menyalternativen Vänster och Höger återspeglar en lodrät begränsning. I en vågrät begränsning betyder Vänster och Höger upp respektive ned, och för en sluten begränsning betyder alternativen inuti respektive utanpå.



Sidinställningar
***A.** Båda skapar enhetlig förvridning. **B.** Du kan anpassa förvridningen med vänster och höger.*

Styrka Styr uppblåsningsnivån längs banan.

Vinkel Styr uppblåsningens riktning.

Ta bort en intern begränsning

1. Markera ett 3D-ciseleringslager på vilket det finns en intern begränsning.
2. Välj 3D > Ciselering > Redigera i ciselering.
3. Klicka på Ta bort i avsnittet Interna begränsningar.

Om du vill använda en borttagen begränsning igen klickar du på Lägg till markering eller Lägg till bana.

Högst upp

Skapa 3D-objekt från 2D-bilder

I Photoshop kan du bygga ett flertal grundläggande 3D-objekt med 2D-lager som utgångspunkt. När du har skapat ett 3D-objekt kan du flytta det i 3D-utrymmet, ändra renderingsinställningar, lägga till belysning eller lägga samman det med andra 3D-lager.

- Konvertera 2D-lager till 3D-vykort (som ett plan med 3D-egenskaper). Om det första lagret är ett textlager bevaras genomskinligheten.
- Lägga ett 2D-lager runt ett 3D-objekt, till exempel en kon, kub eller cylinder.
- Skapa ett 3D-nät från gråskaleinformationen i en 2D-bild.
- Skapa en *ciseleringseffekt* (en teknik som används i metallhantverk) genom att trycka ut ett 2D-objekt i 3D-rymd. Se Skapa 3D-ciselering.
- Bygga en 3D-volym från en fil med flera bildrutor, till exempel en DICOM-fil med medicinska bilder. I Photoshop kombineras de enskilda segmenten i filen till ett 3D-objekt som du kan manipulera i 3D-rymden och visa från valfri vinkel. Du kan använda olika renderingseffekter för 3D-volymen om du vill optimera visningen av olika material i omfånget, till exempel ben eller vävnad. Se Skapa en 3D-volym.

En demonstrationsvideo om hur du skapar 3D-innehåll från 2D-lager finns på www.adobe.com/go/lrvid4006_ps.

Skapa ett 3D-vykort

Du kan lägga till ett 3D-vykort på en befintlig 3D-scen om du vill skapa en yta som visar skuggor och reflexer från andra objekt på scenen.

1. Öppna en 2D-bild och markera lagret som du vill omvandla till ett vykort.
2. Välj 3D > Nytt 3D-vykort från lager.
   - 2D-lagret omvandlas till ett 3D-lager på panelen Lager. Innehållet i 2D-lagret används som ett material på båda sidorna av vykortet.
   - Det ursprungliga 2D-lagret visas på panelen Lager som texturschemat Diffusera för 3D-vykortet. (Se Översikt över 3D-panelen.)
   - 3D-lagret behåller dimensionerna från den ursprungliga 2D-bilden.

3. (Valfritt) Om du vill lägga till 3D-vykortet som ett ytplan på 3D-scenen, lägger du samman det nya 3D-lagret med ett befintligt 3D-lager som innehåller andra 3D-objekt, och sedan justerar om det behövs. (Se Kombinera 3D-objekt.)

4. Exportera 3D-lagret i ett 3D-filformat eller spara i PSD-format om du vill behålla det nya 3D-innehållet. (Se Exportera 3D-lager.)

Skapa 3D-former

Beroende på vilken objekttyp som du väljer kan den färdiga 3D-modellen innehålla ett eller flera nät. Alternativet Sfäriskt panorama avbildar en panoramabild inuti en 3D-sfär.

1. Öppna en 2D-bild och markera lagret som du vill omvandla till en 3D-form.

2. Välj 3D > Ny form från lager och välj en form på menyn. Former kan vara objekt med ett enda nät som en munk, sfär eller hatt, samt objekt med flera nät, till exempel en kon, kub, cylinder, läskburk eller vinflaska.

   Obs! *Du kan lägga till egna former på formmenyn. Former är 3D-modellfiler av typen Collada (.dae). Om du vill lägga till en form placerar du Collada-modellfilen i mappen Presets\Meshes i Photoshops programmapp.*

   - 2D-lagret omvandlas till ett 3D-lager på panelen Lager.
   - Det ursprungliga 2D-lagret visas på panelen lager som diffusionstexturschemat. Det kan användas på en eller flera ytor i det nya 3D-objektet. Andra ytor kan tilldelas ett förvalt diffusionstexturschema med en standardinställning för färg. (Se Översikt över 3D-panelen.)

3. (Valfritt) Använd alternativet Sfäriskt panorama om du använder en panoramabild som 2D-indata. Det här alternativet konverterar ett fullständigt 360 x 180-graders sfäriskt panorama till ett 3D-lager. När detta har konverterats till ett 3D-objekt kan du måla områden i panoramabilden som vanligtvis är svåra att komma åt, till exempel poler eller områden som innehåller räta linjer. Mer information om hur du skapar ett 2D-panorama genom att fästa ihop flera bilder finns i Skapa 360-graderspanoraman.

4. Exportera 3D-lagret i ett 3D-filformat eller spara i PSD-format om du vill behålla det nya 3D-innehållet. Se Exportera 3D-lager.

Skapa ett 3D-nät

Kommandot Nytt nät från gråskala konverterar en gråskalebild till ett djupschema, som översätter värden för ljusstyrka till en yta med varierande djup. Ljusare värden skapar upphöjda områden i ytan, mörkare värden skapar lägre områden. Sedan används djupschemat på en eller fyra möjliga geometriska former till en 3D-modell.

1. Öppna en 2D-bild och markera ett eller flera lager som du vill omvandla till ett 3D-nät.

2. (Valfritt) Konvertera bilden till gråskaleläge. (Välj Bild > Läge > Gråskala, eller använd Bild > Justeringar > Svartvitt om du vill finjustera gråskaleomvandlingen.

   Obs! *Om du använder en RGB-bild som indata när du skapar ett nät, används den gröna kanalen för att generera djupschemat.*

3. (Valfritt) Gör justeringarna av gråskalebilden om det behövs för att begränsa intervallet med värden för ljusstyrka.

4. Välj 3D > Nytt nät från gråskala och välj sedan ett nätalternativ.

   Plan Tillämpar data från djupschemat på en plan yta.

   Dubbelsidigt plan Skapar två plan som återspeglas utmed en central axel och tillämpar data från djupschemat på båda planen.

   Cylinder Använder data från djupschemat ut från mitten på en lodrät axel.

Sfär Använder data från djupschemat radiellt ut från en mittpunkt.

Ett nytt 3D-lager skapas med det nya nätet. Även texturscheman av typen Diffusera, Opacitet och Plant djupschema skapas för 3D-objektet, med hjälp av den ursprungliga gråskalan eller färglagret.

Du kan när som helst öppna det plana djupschemat igen som ett smart objekt och redigera det. När du sparar det, genereras nätet om.

Obs! *Texturschemat Opacitet visas inte på panelen Lager, eftersom schemat använder samma texturfil som diffusionsschemat (det ursprungliga 2D-lagret). När två texturscheman refererar till samma fil, visas filen bara en gång på panelen Lager.*

Högst upp

Skapa 3D-animeringar

Med tidslinjeanimeringen i Photoshop kan du skapa 3D-animeringar som flyttar en 3D-modell genom rymden och ändrar hur den visas över tiden. Du kan animera följande egenskaper i ett 3D-lager:

- 3D-objekt eller kameraposition. Använd verktygen för 3D-position eller kamera om du vill flytta modellen eller 3D-kameran över tiden. Photoshop kan skapa övergångsbildrutor mellan position- eller kamerarörelser för att skapa jämna rörelseeffekter.
- 3D-renderingsinställningar Ändra renderingslägen, med möjlighet att göra övergångar mellan vissa renderingslägen. Ändra till exempel läget Hörn gradvis till Trådram över tiden, om du vill simulera skissning av en modells struktur.
- 3D-tvärsnitt Rotera ett korsande plan om du vill visa ett tvärsnitt som förändras över tiden. Ändra tvärsnittsinställningarna mellan bildrutorna om du vill framhäva olika modellområden under en animering.

Om du vill ha animeringar av högre kvalitet, kan du rendera varje bildruta i animeringen med renderingsinställningen Rendera för slutliga utdata. Se Ändra återgivningseffekter.

- Skapa tidslinjeanimeringar

This site is not authorized to access the Community Everywhere feature.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons.

Juridisk information | Onlinesekretesspolicy

Produkter
Adobe Creative Cloud
Creative Cloud för team
Creative Suite 6
Adobe Marketing Cloud
Acrobat
Photoshop
Digital Publishing Suite
Elements Family
SiteCatalyst
För utbildning

Ladda ned
Produkttester
Adobe Reader
Adobe Flash Player
Adobe AIR

Support och utbildning
Produkthjälp
Forum

Köp
För personligt och yrkesmässigt bruk
För elever, lärare och övrig skolpersonal
För små och medelstora företag
Licensprogram
Specialerbjudanden

Företaget
Pressrum
Partnerprogram
Företagsansvar
Karriärmöjligheter
Investor Relations
Event
Juridisk information
Säkerhet
Kontakta Adobe

Ange region

Copyright © 2013 Adobe Systems Software Ireland Ltd. Med ensamrätt.
Villkor | **Integritetspolicy** | **Cookies**

Hjälp om Photoshop / Färghantering

Vissa länkar på den här sidan kanske bara innehåller text på engelska.

Copyright © 2013 Adobe Systems Software Ireland Ltd. Med ensamrätt.
Villkor | **Integritetspolicy** | **Cookies**

Mer om färghantering

Varför färger ibland inte stämmer överens
Vad är ett färghanteringssystem?
Är färghantering nödvändigt?
Skapa en visningsmiljö för färghantering

Ett färghanteringssystem utjämnar färgskillnader mellan enheter så att du har god kontroll över vilka färger som ditt system slutligen framställer. Genom att kunna se färger korrekt återgivna kan du fatta rimliga färgbeslut under hela arbetsflödet, från elektronisk konvertering till slutresultat. Färghantering gör även att du kan skapa utdata baserat på tryckproduktionsstandarderna ISO, SWOP och Japan Color.

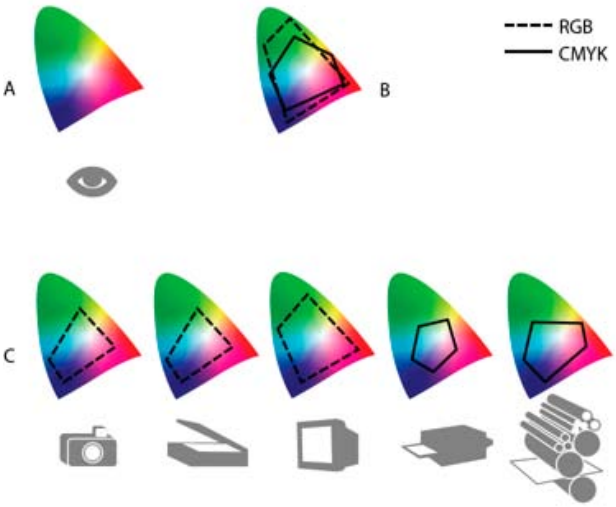
Högst upp

Varför färger ibland inte stämmer överens

Ingen enhet i ett system för publicering kan återge hela det intervall av färger som det mänskliga ögat kan uppfatta. Alla enheter använder sig av någon färgrymd som kan återge vissa färger, eller ett färgomfång.

Färgmodellen styr förhållandet mellan värden, medan färgrymden avser de absoluta värdena på färgerna. Visa färgmodeller (som CIE L*a*b) har en fast färgrymd, eftersom de är direkt relaterade till hur människor uppfattar färg. Dessa modeller anses vara enhetsoberoende. Andra färgmodeller (RGB, NML, NMI, CMYK o.s.v.) kan ha många olika färgrymder. Eftersom dessa modeller varierar med respektive färgrymd eller enhet sägs de vara enhetsberoende.

På grund av de olika färgrymderna kan ett dokument se olika ut på olika enheter. Färgvariationer kan bero på skillnader i bildkällorna; hur programmet definierar färg; utskriftsmediet (papper i dagstidningar reproducerar ett mindre färgomfång än papper i tidskrifter); och andra naturliga variationer, t ex tillverkningsskillnader hos bildskärmar eller åldern på bildskärmar.



Färgomfång för olika enheter och dokument
A.
Lab-färgrymd

B.
Dokument (arbetsfärgrymd)

C.
Enheter

Högst upp

Vad är ett färghanteringssystem?

Problem med färger som inte stämmer överens beror på att olika färgrymder används på olika enheter och i olika program. Ett sätt att lösa det problemet är att använda sig av ett system som tolkar och omvandlar färger på rätt sätt mellan olika enheter. I ett färghanteringssystem (CMS) jämförs den färgrymd som en färg skapades i med den färgrymd som färgens utdata kommer att skapas i. Nödvändiga justeringar görs för att färgen ska kunna återges med så god överensstämmelse som möjligt på olika enheter.

Ett färghanteringssystem översätter färger med hjälp av färgprofiler. En profil är en matematisk beskrivning av en enhets färgrymd. En skannerprofil beskriver exempelvis hur skannern "uppfattar" färger. I Adobes färghantering används ICC-profiler, ett format som definieras av ICC (International Color Consortium) som standard för arbete på flera plattformar.

Det finns inte någon perfekt färgöversättningsmetod för alla typer av grafik. Därför kan du välja mellan olika återgivningsmetoder, eller översättningsmetoder, i färghanteringssystemet och använda den metod som lämpar sig bäst för ett särskilt grafiskt element. En färgomvandlingsmetod som t ex bevarar färger i ett naturfoto på rätt sätt, kan förvanska färgerna i en logotyp med jämna färgtoner.

Obs! Förväxla inte färghantering med färgkorrigering. Med ett färghanteringssystem korrigeras inte en bild som har sparats med felaktiga färgtoner eller dålig färgbalans. Färghanteringssystemet erbjuder i stället en miljö där du kan bedöma bilder i det sammanhang som kommer att användas för utdata.

Högst upp

Är färghantering nödvändigt?

Utan ett färghanteringssystem är färgspecifikationerna enhetsberoende. Du behöver kanske inte färghantering om din produktionsprocess endast används för en viss typ av medium. Om t ex du eller tryckeriet kan anpassa CMYK-bilder och ange färgvärden för en känd uppsättning specifika tryckvillkor.

Fördelarna med färghantering ökar när du har fler variabler i produktionsprocessen. Färghantering rekommenderas om du tänker återanvända färgbilder för utskrifts- och online-medier med hjälp av olika typer av enheter för samma medium (t ex olika tryckpressar).

Du har nytta av ett färghanteringssystem om du behöver åstadkomma något av följande:

- Erhålla förutsägbara och konsekventa färgresultat på flera olika utdataenheter, inklusive färgseparationer, skrivaren och bildskärmen. Färghantering är särskilt användbart för enheter med relativt begränsade färgomfång, t ex fyrfärgstryckpressar.
- Förhandsvisa korrektur av ett färgdokument på bildskärmen genom att simulera en särskild utdataenhet. (Skärmkorrektur begränsas av bildskärmen och andra faktorer, t ex dålig belysning.)
- Utvärdera och konsekvent lägga till färgbilder från flera olika källor om de också använder färghanteringssystem, samt i vissa fall även om de inte gör det.
- Skicka färgdokument till olika utdataenheter och medier utan att behöva justera färger i dokument eller originalbilder manuellt. Det här är värdefullt när du skapar bilder som i slutänden ska användas både för utskrift och online.
- Skriva ut färger korrekt på en okänd utdataenhet. Du kan till exempel spara ett dokument online och vara säker på att färgerna reproduceras och skrivs ut korrekt var som helst i världen.

Högst upp

Skapa en visningsmiljö för färghantering

Din arbetsmiljö påverkar hur du ser färg både på bildskärmen och på utskrifter. För att få bästa möjliga resultat bör du kontrollera färger och ljus i din arbetsmiljö på följande sätt:

- Visa dokument i en miljö med en jämn ljusnivå och färgtemperatur. Solljuset förändras t ex under dagen och gör att färgers utseende på en bildskärm förändras. Därför bör du arbeta med persiennerna neddragna eller i ett rum utan fönster. Om du vill eliminera det blågröna skenet från lysrör kan du installera lysrör som lyser med D50 (5000° Kelvin). Du kan även visa utskrivna dokument med hjälp av en D50-låda.

- Visa dokumentet i ett rum med väggar och golv som har en neutral färg. Färgerna i ett rum kan också påverka hur du uppfattar bildskärmsfärger och utskriftsfärger. Den bästa färgen är ett rum med neutrala grå färger. Färgen på dina kläder, som reflekteras i bildskärmen, kan också påverka färgerna på skärmen.
- Ta bort färgglada bakgrundsmönster på bildskärmens skrivbord. Oroliga eller starka mönster som omger ett dokument påverkar färguppfattningen. Använd bara neutrala grå färger på skärmens skrivbord.
- Visa dokumentkorrektur i den verkliga miljö där den tilltänkta publiken kommer att se slutprodukten. Du kan t ex visa hur en katalog med hemartiklar ser ut i skenet av de vanliga glödlampor som används i de flesta hem, eller visa en katalog med kontorsmöbler i den typ av lysrörsbelysning som används i kontorsmiljöer. Men de slutgiltiga färgbedömningarna bör du alltid göra under sådana ljusförhållanden som föreskrivs för korrekturutskrifter i det land där du arbetar.

Fler hjälpavsnitt

Om färgprofiler

Återgivningsmetoder

(cc) BY-NC-SA

Bibehålla konsekventa färger

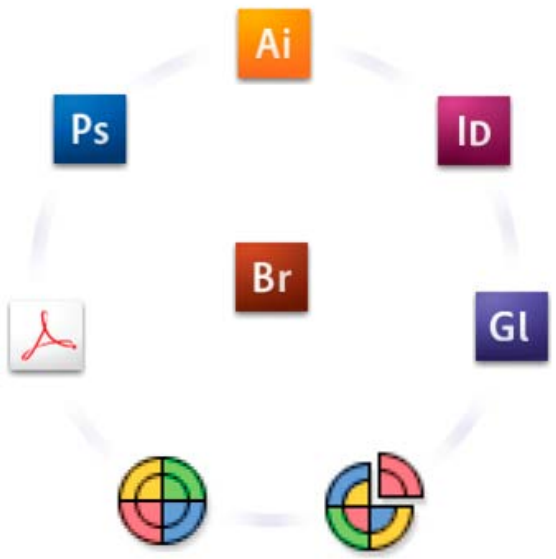
Om färghantering i Adobe-program
Grundläggande steg för att framställa konsekventa färger
Synkronisera färginställningar mellan Adobe-program
Ange inställningar för färghantering
Ändra utseendet på CMYK-svart (Illustrator, InDesign)
Hantera process- och dekorfärger

Högst upp

Om färghantering i Adobe-program

Adobe-färghantering gör att du kan bibehålla utseendet på färger när du hämtar bilder från externa källor, redigerar dokument och överför dem mellan Adobe-program och skriver ut färdiga kompositioner. Det här systemet är baserat på konventioner som har tagits fram av _selICC (International Color Consortium). ICC är en grupp som ansvarar för att standardisera profilformat och procedurer så att konsekventa och korrekta färger kan erhållas under ett arbetsflöde.

Färghantering aktiveras automatiskt i färghanterade Adobe-program. Om du köpte Adobe Creative Suite synkroniseras färginställningar mellan program för att visningen av RGB- och CMYK-färger ska bli konsekvent. Det innebär att färger ser ut på samma sätt oavsett vilket program du visar dem i.



Färginställningar för Adobe Creative Suite synkroniseras på en central plats via Adobe Bridge. Om du väljer att ändra standardinställningarna kan du välja mellan enkla förinställningar för att konfigurera Adobe-färghanteringen så att funktionen matchar vanligt förekommande utdatavillkor. Du kan även anpassa färginställningar så att de uppfyller de krav som finns i just ditt arbetsflöde.

Kom ihåg att den typ av bilder som du arbetar med och de utdatakrav som gäller för dig påverkar hur du använder färghantering. Det finns t ex flera olika typer av färgåtergivningsproblem med RGB-fotografier, CMYK-tryckning, blandade RGB-/CMYK-färger vid digital tryckning och Internet-publicering.

Högst upp

Grundläggande steg för att framställa konsekventa färger

1. Kontakta din produktionspartner (om du har någon) för att säkerställa att alla delar av färgarbetsflödet fungerar tillsammans med deras.

Diskutera hur färgarbetsflödet ska integreras med dina arbetsgrupper och tjänsteleverantörer, hur programvara och maskinvara ska konfigureras för att integrera färghanteringssystemen och på vilken nivå färghanteringssystemet ska implementeras. (Se Är färghantering nödvändigt?.)

2. Kalibrera och ange profil för bildskärmen

En bildskärmsprofil är den första profil som du skapar. Att åstadkomma korrekt färgåtergivning är avgörande när du fattar beslut om vilka färger du ska använda i dokument. (Se Kalibrera och ange profil för bildskärmen.)

3. Lägg till färgprofiler för de indata- och utdataenheter som du planerar att använda, t ex skannrar och skrivare.

I färghanteringssystemet används profiler för att identifiera hur en enhet framställer färger och vilka färger som faktiskt används i ett dokument. Enhetsprofiler installeras ofta när en enhet läggs till i datorn. Du kan även använda programvara och maskinvara från tredje part för att skapa mer korrekta profiler för specifika enheter och villkor. Om ditt dokument ska tryckas kontaktar du din tjänsteleverantör för att fastställa vilken profil som ska användas för tryckenheten eller tryckvillkoren. (Se Om färgprofiler och Installera en färgprofil.)

4. Ange inställningar för färghantering i Adobe-program.

De standardfärginställningar som finns brukar fungera och vara tillräckliga för de flesta användare. Du kan dock ändra färginställningarna genom att göra något av följande:

- Om du använder flera Adobe-program kan du välja en standardfärgkonfiguration i Adobe® Bridge och synkronisera färginställningar mellan programmen innan du börjar arbeta med dokument. (Se Synkronisera färginställningar mellan Adobe-program.)
- Om du bara använder ett Adobe-program, eller om du vill anpassa avancerade färghanteringsalternativ, kan du ändra färginställningarna för ett specifikt program. (Se Ange inställningar för färghantering.)

5. (Valfritt) Förhandsvisa färger med hjälp av skärmkorrektur.

När du har skapat ett dokument kan du använda ett skärmkorrektur för att förhandsvisa hur färgerna kommer att se ut när de skrivs ut eller visas på en särskild enhet. (Se Skärmkorrektur av färger.)

Obs! Det räcker inte med ett skärmkorrektur för att du ska förhandsvisa hur övertryckning kommer att se ut vid offsettryckning. Om du arbetar med dokument som innehåller övertryckning aktiverar du funktionen för förhandsvisning av övertryckning om du vill förhandsvisa övertryckning i ett skärmkorrektur. För Acrobat används alternativet Förhandsvisa övertryck automatiskt.

6. Använd färghantering när du skriver ut och sparar filer.

Målet med färghantering är att få ett konsekvent utseende på färgerna på alla enheterna under arbetsflödet. Låt färghanteringsalternativen vara aktiverade när du skriver ut dokument, sparar filer och förbereder filer för visning online. (Se Skriva ut med färghantering och Färghantera dokument för visning online.)

Högst upp

Synkronisera färginställningar mellan Adobe-program

Om du använder Adobe Creative Suite kan du använda Adobe Bridge för att synkronisera färginställningar automatiskt mellan program. Synkroniseringen ser till att färgerna ser likadana ut i alla färghanterade Adobe-program.

Om färginställningarna inte synkroniseras visas ett varningsmeddelade i dialogrutan Färginställningar i respektive program. Adobe rekommenderar att du synkroniserar färginställningarna innan du börjar att arbeta med nya eller befintliga dokument.

1. Öppna Bridge.

   Öppna Bridge från ett program i Creative Suite genom att välja Arkiv > Bläddra. Om du vill öppna Bridge direkt väljer du Adobe Bridge från Start-menyn (Windows) eller så dubbelklickar du på ikonen Adobe Bridge (Mac OS).

2. Välj Redigera > Färginställningar för Creative Suite.
3. Välj en färginställning från listan och klicka sedan på Använd.

   Om ingen av standardinställningarna uppfyller dina krav väljer du Visa utökad lista över färginställningsfiler för att visa ytterligare inställningar. Om du vill installera en egen inställningsfil, till exempel en fil som du har fått från ett tryckeri, klickar du på Visa sparade färginställningsfiler.

Högst upp

Ange inställningar för färghantering

1. Gör något av följande:
   - (Illustrator, InDesign, Photoshop) Välj Redigera > Färginställningar.
   - (Acrobat) Välj kategorin Färghantering i dialogrutan Inställningar.
2. Välj en färginställning i listrutan Inställningar och klicka sedan på OK.

   Den inställning som du väljer styr vilka arbetsfärgrymder som används av programmet, vad som händer när du öppnar och importerar filer med inbäddade profiler och hur färghanteringssystemet konverterar färger. Om du vill visa en beskrivning av en inställning markerar du inställningen och placerar sedan pekaren över inställningens namn. Beskrivningen visas längst ned i dialogrutan.

   Obs! Färginställningarna i Acrobat är en deluppsättning av de som används i InDesign, Illustrator och Photoshop.

   I särskilda situationer, till exempel om tjänsteleverantören ger dig en särskild utdataprofil, kan du behöva anpassa vissa alternativ i dialogrutan Färginställningar. Vi rekommenderar dock att endast avancerade användare gör sådana anpassningar.

   Obs! Om du arbetar med flera Adobe-program rekommenderar vi att du synkroniserar färginställningarna mellan programmen. (Se Synkronisera färginställningar mellan Adobe-program.)

Högst upp

Ändra utseendet på CMYK-svart (Illustrator, InDesign)

Ren CMYK-svart (K=100) visas som kolsvart (eller djup svärta) när den visas på bildskärmen, skrivs ut på en annan skrivare än en Postscript-skrivare eller när den exporteras till ett RGB-filformat. Om du vill se skillnaden mellan ren svart färg och djup svärta vid tryckning kan du ändra inställningarna för utseende på svart. Dessa inställningar påverkar inte färgvärdena i ett dokument.

1. Välj Redigera > Inställningar > Utseende för svart (Windows) eller [programnamn] > Inställningar > Utseende för svart (Mac OS).
2. Välj ett alternativ för Bildskärm:
   Visa svart korrekt
   Visar ren CMYK-svart som mörkgrå. Med den här inställningen kan du se skillnaden på ren svart färg och djup svärta.

   Visa svart som fulltonssvart
   Visar CMYK-svart som kolsvart (RGB=000). Med den här inställningen ser ren svart färg och djup svärta likadana ut på bildskärmen.
3. Välj ett alternativ för Skriva ut/Exportera:
   Skriv ut alla svarta färger korrekt
   När du skriver ut på en annan skrivare än en Postscript-skrivare eller exporterar till ett RGB-filformat, skrivs ren CMYK-svart ut enligt färgvärdena i dokumentet. Med den här inställningen kan du se skillnaden på ren svart färg och djup svärta.

   Skriv ut alla svarta färger som fulltonssvart
   När du skriver ut på en annan skrivare än en Postscript-skrivare eller exporterar till ett RGB-filformat, skrivs ren CMYK-svart ut som kolsvart (RGB=000). Med den här inställningen ser ren svart färg och djup svärta likadana ut.

Högst upp

Hantera process- och dekorfärger

När färghantering har aktiverats används automatiskt en färgprofil som motsvarar de färger som används i dokumentet när du använder eller skapar en färg i ett färghanterat Adobe-program. Om du byter färgläge används automatiskt lämpliga profiler för att översätta färgen enligt den nya färgmodell som du har valt.

Tänk på följande när du arbetar med process- och dekorfärger:

- Välj en CMYK-arbetsfärgrymd som matchar dina CMYK-utdatavillkor så att du kan definiera och visa processfärger på ett korrekt sätt.
- Välj färger från ett färgbibliotek. Adobes program levereras med flera standardfärgbibliotek som du kan läsa in med hjälp av panelmenyn på panelen Färgrutor.
- (Illustrator och InDesign) Aktivera Förhandsvisa övertryck om du vill ha en korrekt och konsekvent förhandsgranskning av dekorfärger.
- (Acrobat, Illustrator och InDesign) Använd Lab-värden (standard) om du vill visa fördefinierade dekorfärger (t ex färger från TOYO-, PANTONE-, DIC- och HKS-biblioteken) och konvertera dessa färger till processfärger. Genom att använda Lab-värden får du största möjliga noggrannhet och en garanterat konsekvent färgvisning i alla Creative Suite-program. Om du vill visa och skriva ut dessa färger så att de matchar tidigare versioner av Illustrator eller InDesign använder du i stället motsvarande CMYK-värden. Instruktioner för hur du byter mellan Lab-värden och CMYK-värden för dekorfärger finns i hjälpen i Illustrator eller InDesign.

Obs! När du använder färghantering för dekorfärger återges färgerna nästan perfekt på en korrekturenhet och på bildskärmen. Det är dock svårt att exakt återge en dekorfärg på en bildskärm eller en korrekturenhet, eftersom dekorfärgerna ofta faller utanför enheternas färgomfång.
Fler hjälpavsnitt
Anpassa färginställningar

(cc) BY-NC-SA

Färginställningar

Anpassa färginställningar
Om arbetsfärgrymder
Alternativ för arbetsfärgrymd
Färgprofiler som saknas eller inte matchar
Alternativ för färghanteringsregler
Alternativ för färgkonvertering
Återgivningsmetoder
Avancerade kontroller i Photoshop

Högst upp

Anpassa färginställningar

För de flesta färghanterade arbetsflöden är det bäst att använda en förinställd färginställning som har utvärderats av Adobe Systems. Vi rekommenderar att du bara ändrar specifika alternativ om du har kunskap om färghantering och är säker på vad du gör.

När du har anpassat alternativen kan du spara dem som en förinställning. Genom att spara färginställningar ser du till att du kan återanvända dem och dela dem med andra användare och program.

- Spara färginställningar som en förinställning genom att klicka på Spara i dialogrutan Färginställningar. Om du vill se till att inställningsnamnet visas i dialogrutan Färginställningar sparar du filen på standardplatsen. Om du sparar filen på en annan plats måste du ladda filen innan du kan välja inställningen.
- Om du vill läsa in en förinställd färginställning som inte har sparats på standardplatsen klickar du på Läs in i dialogrutan Färginställningar, väljer den fil som du vill läsa och klickar sedan på Öppna.

Obs! Du kan inte spara anpassade färginställningar i Acrobat. Om du vill dela anpassade färginställningar med Acrobat måste du skapa filen i InDesign, Illustrator eller Photoshop och sedan spara den i standardinställningsmappen. Den blir då tillgänglig i kategorin Färghantering i dialogrutan Inställningar. Du kan även lägga till inställningar manuellt till standardinställningsmappen.

Högst upp

Om arbetsfärgrymder

En arbetsfärgrymd är en mellanliggande färgrymd som används för att definiera och redigera färger i Adobe-program. Varje färgmodell har en tillhörande arbetsfärgrymdsprofil. Du kan välja arbetsfärgrymdsprofiler i dialogrutan Färginställningar.

En arbetsfärgrymdsprofil fungerar som en källprofil för nya dokument där den tillhörande färgmodellen används. Om till exempel Adobe RGB (1998) är den aktuella RGB-arbetsfärgrymdsprofilen, kommer varje nytt RGB-dokument som du skapar att använda färger inom färgomfånget Adobe RGB (1998). Arbetsfärgrymder styr även utseendet på färger i otaggade dokument.

Om du öppnar ett dokument som innehåller en inbäddad profil som inte matchar arbetsfärgrymdsprofilen, används en färghanteringsregel för att bestämma hur färgdata ska hanteras. Normalt bibehålls den inbäddade profilen.

Högst upp

Alternativ för arbetsfärgrymd

Om du vill visa alternativ för arbetsfärgrymd i Photoshop, Illustrator och InDesign väljer du Redigera > Färginställningar. I Acrobat väljer du kategorin Färghantering i dialogrutan Inställningar.

Om du vill visa en beskrivning av en profil markerar du profilen och placerar sedan pekaren över

profilens namn. Beskrivningen visas längst ned i dialogrutan.

RGB
Anger vilken RGB-arbetsfärgrymd som används i programmet. Normalt är det bäst att välja Adobe RGB eller sRGB i stället för en profil för en specifik enhet (till exempel en bildskärmsprofil).

sRGB rekommenderas när bilder förbereds för webben, eftersom färgrymden definieras för standardbildskärmar som används för att visa bilder på webben. sRGB är även ett bra alternativ när du arbetar med bilder från icke-professionella digitalkameror, eftersom sRGB används som standardfärgrymd i de flesta av dessa.

Adobe RGB rekommenderas när dokument förbereds för utskrift, eftersom Adobe RGBs färgomfång inkluderar utskrivbara färger (särskilt cyan och blått) som inte kan definieras med sRGB. Adobe RGB är även ett bra alternativ när du arbetar med bilder från professionella digitalkameror, eftersom Adobe RGB används som standardfärgrymd i de flesta av dessa.

CMYK
Anger vilken CMYK-arbetsfärgrymd som används i programmet. Alla CMYK-arbetsfärgrymder är enhetsberoende, vilket innebär att de baseras på en faktisk kombination av bläck och papper. De CMYK-arbetsfärgrymder som Adobe tillhandahåller baseras på standardvillkoren för tryckerier.

Grå (Photoshop) eller Gråskala (Acrobat)
Anger vilken arbetsfärgrymd för gråskala som används i programmet.

Punkt (Photoshop)
Anger vilken punktförstoring som ska användas när kanaler och tvåtoner för dekorfärger visas.
Obs! I Acrobat kan du använda färgrymden i en inbäddad utdatametod i stället för en dokumentfärgrymd för visning och utskrift. Mer information om utdatametoder finns i Acrobat-hjälpen.

Adobe-program levereras med en standarduppsättning arbetsfärgrymdsprofiler som har testats och som rekommenderas av Adobe Systems för de flesta arbetsflöden för färghantering. Som standard visas bara de här profilerna i listrutorna med arbetsfärgrymder. Om du vill visa ytterligare färgprofiler som du har installerat på datorn väljer du Avancerat läge (Illustrator och InDesign) eller Fler alternativ (Photoshop). En färgprofil måste vara dubbelriktad (det vill säga innehålla specifikationer för översättning både till och från färgrymder) för att kunna visas i listrutorna med arbetsfärgrymder.

Obs! I Photoshop kan du skapa egna arbetsfärgrymdsprofiler. Adobe rekommenderar dock att du använder en standardiserad arbetsfärgrymdsprofil i stället för att skapa en egen profil. Mer information finns i Photoshops supportdatabas på www.adobe.com/support/products/photoshop.html.

Högst upp

Färgprofiler som saknas eller inte matchar

Färgarbetsflödet för dokument som nyligen har skapats är vanligtvis helt sömlös: Om inget annat anges används arbetsfärgrymdsprofilen som associeras med dokumentets färgläge för att skapa och redigera färger.

I en del befintliga dokument används dock inte den arbetsfärgrymdsprofil som du har angett, och en del befintliga dokument går inte att färghantera. Följande undantag är vanliga i ett färghanterat arbetsflöde:

- Du kan öppna ett dokument eller importera färgdata (t ex genom att kopiera och klistra eller dra och släppa) från ett dokument som inte har taggats med en profil. Det här är vanligt om du öppnar ett dokument som har skapats i ett program som inte har funktioner för färghantering, eller där färghanteringen är inaktiverad.
- Du kan öppna ett dokument eller importera färgdata från ett dokument som är taggat med en profil som skiljer sig från den aktuella arbetsfärgrymden. Det kan inträffa om du öppnar ett dokument som har skapats med andra färghanteringsinställningar, eller ett dokument som har skannats och taggats med en skannerprofil.

I båda fallen används en färghanteringsprofil för att bestämma hur färgdata i dokumentet ska hanteras.

Om profilen saknas eller inte matchar arbetsfärgrymden kan ett varningsmeddelande visas, beroende på vilka alternativ du har valt i dialogrutan Färginställningar. Profilvarningar är som standard inaktiverade, men du kan aktivera dem från fall till fall för att säkerställa lämplig färghantering för dokumenten. Varningsmeddelandena varierar mellan programmen, men normalt har du följande alternativ:

- (Rekommenderas) Låt dokumentet eller importerade färgdata vara som de är. Du kan t ex

välja att använda den inbäddade profilen (om det finns någon), låta dokumentet vara utan färgprofil (om det inte finns någon) eller behålla numren i inklistrade färgdata.

- Justera dokumentet eller importerade färgdata. När du t ex öppnar ett dokument som saknar en färgprofil kan du välja att tilldela den aktuella arbetsfärgrymdsprofilen eller en annan profil. När du öppnar ett dokument som har en färgprofil som inte stämmer överens kan du välja att ta bort profilen eller konvertera färgerna till den aktuella arbetsfärgrymden. När du importerar färgdata kan du välja att konvertera färgerna till den aktuella arbetsfärgrymden för att behålla deras utseende.

Högst upp

Alternativ för färghanteringsregler

En färghanteringsprofil styr hur programmet hanterar färgdata när du öppnar ett dokument eller importerar en bild. Du kan välja olika profiler för RGB- och CMYK-bilder samt ange när du vill att varningsmeddelanden ska visas. Om du vill visa alternativ för färghanteringsregler väljer du Redigera > Färginställningar.

Om du vill visa en beskrivning av en profil markerar du den och placerar sedan pekaren över profilens namn. Beskrivningen visas längst ned i dialogrutan.

RGB, CMYK och Grå
(Alternativet Grå är bara tillgängligt i Photoshop.) Anger vilken profil som ska användas när färger ska inkluderas i den aktuella arbetsfärgrymden (antingen genom att öppna filer eller importera bilder till det aktuella dokumentet). Välj bland följande alternativ:
Bevara inbäddade profiler
Inbäddade färgprofiler bevaras alltid när du öppnar filer. Det här alternativet rekommenderas för de flesta arbetsflöden, eftersom det ger konsekvent färghantering. Undantaget är om du vill behålla CMYK-nummer, då du i stället bör välja Bevara färgvärden (ignorera länkade profiler) i stället.

Konvertera till arbetsfärgrymd
Konverterar färger till den aktuella arbetsfärgrymdsprofilen när du öppnar filer eller importerar bilder. Välj det här alternativet om du vill konvertera alla färger till en enskild profil (den aktuella arbetsfärgrymdsprofilen).

Bevara färgvärden (ignorera länkade profiler)
Det här alternativet är tillgängligt för CMYK i InDesign och Illustrator. Bevarar färgnummer när du öppnar filer och importerar bilder, men gör det ändå möjligt för dig att använda färghantering för att visa korrekta färger i Adobe-program. Välj det här alternativet om du vill använda ett säkert CMYK-arbetsflöde. I InDesign kan du åsidosätta den här profilen per objekt genom att välja Objekt > Inställningar Färginställningar.

Av
Ignorerar inbäddade färgprofiler när du öppnar filer eller importerar bilder (nya dokument tilldelas ingen arbetsfärgrymd). Välj det här alternativet om du vill ignorera eventuella färgmetadata som har tillhandahållits av dokumentförfattaren.

Ej matchande profiler: Fråga vid Öppna
Visar ett meddelande när du öppnar ett dokument som har taggats med en annan profil än den aktuella arbetsfärgrymden. Du kan välja att åsidosätta profilens standardbeteende. Välj det här alternativet om du vill att lämplig färghantering ska avgöras per dokument.

Ej matchande profiler: Fråga vid Klistra in
Visar ett meddelande om färgprofiler inte passar ihop när färger importeras till ett dokument med hjälp av inklistring eller dra och släpp. Du kan välja att åsidosätta profilens standardbeteende. Välj det här alternativet för att säkerställa att lämplig färghantering görs av inklistrade färger.

Saknade profiler: Fråga vid Öppna
Visar ett meddelande när du öppnar ett otaggat dokument. Du kan välja att åsidosätta profilens standardbeteende. Välj det här alternativet om du vill att lämplig färghantering ska avgöras per dokument.

Högst upp

Alternativ för färgkonvertering

Med alternativen för färgkonvertering kan du kontrollera hur programmet hanterar färgerna i ett dokument när programmet växlar mellan olika färgrymder. Vi rekommenderar att du endast ändrar dessa alternativ om du har kunskap om färghantering och är säker på vad du gör. Om du vill visa konverteringsalternativ väljer du Redigera > Färginställningar och sedan Avancerat läge (Illustrator och InDesign) eller Fler alternativ (Photoshop). I Acrobat väljer du kategorin Färghantering i dialogrutan Inställningar.

Motor
Anger den färghanteringsmodul (Color Management Module) som används för att matcha färgomfånget för en färgrymd med färgomfånget för en annan. För de flesta användare uppfyller Adobes standardmotor (ACE) alla konverteringskrav.

Om du vill visa en beskrivning av en motor markerar du motorn och placerar sedan pekaren över motorns namn. Beskrivningen visas längst ned i dialogrutan.

Metod (Photoshop, Illustrator, InDesign)
Anger återgivningsmetod som används för att översätta en färgrymd till en annan. Skillnaderna mellan olika återgivningsmetoder framgår bara när du skriver ut ett dokument eller konverterar det till en annan arbetsfärgrymd.

Använd svartpunktskompensation
Gör att skuggdetaljerna i bilden behålls genom att simulera hela det dynamiska intervallet hos utdataenheten. Välj det här alternativet om du tänker använda svartpunktskompensation vid utskrift (vilket rekommenderas i de flesta situationer).

Använd gitter (Photoshop)
Kontrollerar om färger ska rastreras när bilder med 8 bitar per kanal konverteras mellan färgrymder. När alternativet Använd gitter väljs blandas färgerna i målfärgrymden (Photoshop) för att simulera en färg som saknas, men som fanns i källfärgrymden. Även om rastrering hjälper till att reducera eventuella färgband eller färgblock i en bild kan det även resultera i större filstorlekar när bilder komprimeras för webben.

Kompensera för motivrenderade profiler (Photoshop)
Jämför videokontrast när du konverterar från motiv till utdataprofiler. Det här alternativet motsvarar standardfärghanteringen i After Effects.

Högst upp

Återgivningsmetoder

En *renderingsmetod* styr hur ett färghanteringssystem hanterar färgkonvertering från en färgrymd till en annan. Olika regler för hur källfilens färger justeras används för olika återgivningsmetoder. Färger som ryms inom målfilens färgomfång kan t ex lämnas opåverkade, eller så kan de justeras så att de ursprungliga färgrelationerna bibehålls inom ett mindre färgomfång i målfilen. Det resultat som du får med en viss återgivningsmetod beror på ett dokuments bildinnehåll och på vilka profiler som används för att ange färgrymder. En del profiler ger samma resultat med olika återgivningsmetoder.

Normalt är det bäst att använda standardåtergivningsmetoden för den valda färginställningen. Den har testats av Adobe Systems och uppfyller branschstandarden. Om du t ex väljer en färginställning för Nordamerika eller Europa blir standardåtergivningsmetoden Relativa färgvärden. Om du väljer en färginställning för Japan blir standardåtergivningsmetoden Perceptuell.

Du kan välja en återgivningsmetod när du anger färgkonverteringsalternativ för färghanteringssystemet, granskar skärmkorrektur av färger och skriver ut grafik.

Perceptuell
Avser att bevara den visuella relationen mellan färgerna så att de uppfattas som naturliga för det mänskliga ögat, även om färgvärdena i sig kan ändras. Den här metoden är lämplig för fotografier med många färger utanför färgomfånget. Det här är standardåtergivningsmetoden för den japanska tryckeribranschen.

Mättnad
Försöker att framställa levande färger i en bild på bekostnad av färgernas noggrannhet. Den här återgivningsmetoden är lämplig för affärsgrafik, t ex diagram, där klara och mättade färger är viktigare än den exakta relationen mellan färgerna.

Relativa färgvärden
Jämför de extrema färgerna i källfärgrymden med målfärgrymden och anpassar färgerna. Färger utanför färgomfånget anpassas till den närmast reproducerbara färgen i målfärgrymden. Alternativet Relativa färgvärden bevarar mer av de ursprungliga färgerna i en bild än vad alternativet Perceptuell gör. Det här är standardåtergivningsmetoden för den nordamerikanska och europeiska tryckeribranschen.

Absoluta färgvärden
Lämnar färger som faller inom målfilens färgomfång oförändrade. Ej tryckbara färger överlappas. Ingen skalning av färger sker till målvitpunkten. Den här metoden strävar efter att behålla färgnoggrannheten på bekostnad av det korrekta förhållandet mellan färgerna och är lämplig för att simulera utdata på en viss enhet. Metoden är särskilt användbar för att förhandsvisa hur pappersfärger påverkar utskrivna färger.

Högst upp

Avancerade kontroller i Photoshop

I Photoshop visar du avancerade kontroller för att hantera färger genom att välja Redigera > Färginställningar och välja Fler alternativ.

Tunna ut bildskärmsfärger med
Avgör om färgerna ska göras mindre mättade enligt det angivna värdet när de visas på bildskärmen. När det här alternativet aktiveras kan det vara enklare att visualisera det fullständiga intervallet med färgrymder med färgomfång som är större än det färgomfång som bildskärmen har. Det gör dock att färgerna på bildskärmen och i utskriften inte överensstämmer. När det här alternativet aktiveras kan rena färger i bilden visas som en enstaka färg.

Blanda RGB-färger med hjälp av gamma
Kontrollerar hur RGB-färger blandas ihop för att producera färgkompositioner (t ex när du blandar eller målar lager i läget Normal). När det här alternativet aktiveras, blandas RGB-färgerna i den färgrymd som motsvarar det angivna gammavärdet. Ett gammavärde på 1,00 anses vara färgmässigt korrekt och bör resultera i bilder med minst antal kanter. När alternativet inaktiveras, blandas RGB-färgerna direkt i dokumentets färgrymd.
Obs! När du väljer Blanda RGB-färger med hjälp av gamma kommer dokument som har flera lager att se annorlunda ut när de visas i andra program jämfört med Photoshop.

(cc) BY-NC-SA

Arbeta med färgprofiler

Om färgprofiler
Bildskärmskalibrering och -karakterisering
Kalibrera och ange profil för bildskärmen
Installera en färgprofil
Bädda in en färgprofil
Bädda in en färgprofil (Acrobat)
Ändra färgprofil för ett dokument
Tilldela eller ta bort en färgprofil (Illustrator, Photoshop)
Tilldela eller ta bort en färgprofil (InDesign)
Konvertera dokumentfärger till en annan profil (Photoshop)
Konvertera dokumentfärger till färgprofiler för flera kanaler, enhetskoppling eller abstrakt (Photoshop)
Konvertera dokumentfärger till en annan profil (Acrobat)

Högst upp

Om färgprofiler

Exakt och konsekvent färghantering kräver att det finns rätt ICC-kompatibla profiler för alla utdataenheter som används. Utan rätt skannerprofil kan t ex en korrekt skannad bild visas på fel sätt i ett annat program för att skannern och visningsprogrammet fungerar olika. Sådan felaktig visning kan få dig att göra onödiga, tidsödande och potentiellt förstörande ”korrigeringar” i en redan bra bild. Med rätt profil kan eventuella skillnader mellan enheterna korrigeras i programmet vid importtillfället, och visas på det sätt som de har skannats.

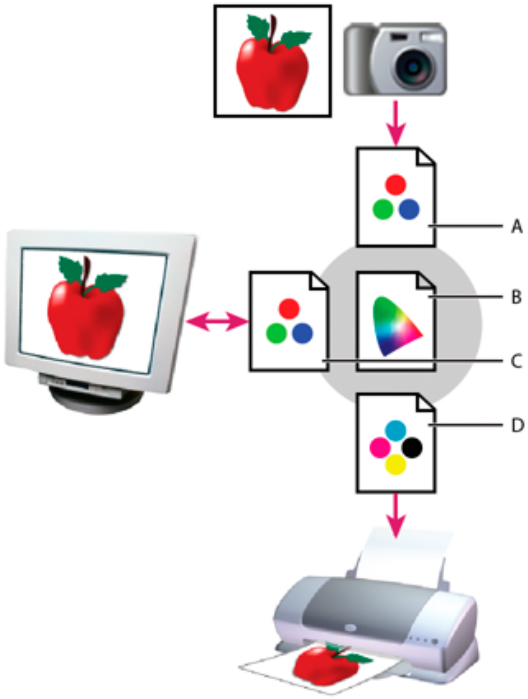
I ett färghanteringssystem används följande typer av profiler:

Bildskärmsprofiler
Anger hur bildskärmen återger färger. Det här är den första profilen som du bör skapa, eftersom korrekt visning av färger på din bildskärm underlättar viktiga färgbeslut senare i designprocessen. Om det du ser på bildskärmen inte representerar de faktiska färgerna i dokumentet behöver du använda någon typ av färghantering.

Profiler för indataenheter
Anger vilka färger en indataenhet kan hantera eller skanna. Om din digitalkamera innehåller flera profiler rekommenderar Adobe att du använder Adobe RGB. Annars kan du använda sRGB (som brukar vara standard på de flesta kameror). Avancerade användare kan även använda olika profiler för olika ljuskällor. För skannerprofiler skapar vissa fotografer separata profiler för varje filmtyp eller filmmärke som skannas på en skanner.

Profiler för utdataenheter
Anger färgrymden för utdataenheter, t ex skrivare och tryckpressar. Färghanteringssystemet använder utdataenheternas profiler för att matcha färgerna i ett dokument mot färgerna inom färgomfånget för en utdataenhets färgrymd. Utdataenhetens profil bör även inkludera specifika utskriftsvillkor, t ex papperstyp och bläcktyp. Glättat papper kan t ex visa ett annat färgintervall än matt papper.
De flesta skrivardrivrutiner har inbyggda färgprofiler. Det kan vara en bra idé att prova dessa profiler innan du investerar i anpassade profiler.

Dokumentprofiler
Definiera den specifika RGB- eller CMYK-färgrymden för ett dokument. Genom att associera, eller tagga, ett dokument med en profil kan programmet beskriva hur färgerna visas i dokumentet. R=127, G=12, B=107 är t ex bara en uppsättning nummer som visas på olika sätt på olika enheter. När dessa värden är taggade med färgrymden Adobe RGB anger de en faktisk färg eller våglängd, som i det här fallet är färgen lila.
När färghantering har aktiverats tilldelas nya dokument i Adobe-programmen automatiskt en profil baserat på alternativen för arbetsfärgrymd i dialogrutan Färginställningar. Dokument utan tillhörande profiler kallas för otaggade och innehåller endast grundläggande färgnummer. När du arbetar med otaggade dokument i Adobe-programmen används den aktuella arbetsfärgrymdsprofilen för att visa och redigera färger.



Hantera färger med profiler

A.
Profiler beskriver färgrymderna för indataenheten och dokumentet.

B.
Färghanteringssystemet använder profilbeskrivningar för att identifiera dokumentets verkliga färger.

C.
Bildskärmens profil innehåller information om hur dokumentets numeriska värdena ska översättas till bildskärmens färgrymd.

D.
Genom att använda utdataenhetens profil översätts dokumentets numeriska värden till färgvärdena för utdataenheten så att korrekta färger skrivs ut.

Högst upp

Bildskärmskalibrering och -karakterisering

Profilprogramvara kan både kalibrera och karakterisera din bildskärm. Du kalibrerar bildskärmen så att den överensstämmer med en viss fördefinierad standard. Du kan till exempel justera bildskärmen så att den visar färger med hjälp av grafikstandarden 5 000 grader Kelvin för vitpunktens färgtemperatur. När du karakteriserar bildskärmen skapas helt enkelt en profil som beskriver hur färger återges på bildskärmen.

När du kalibrerar en bildskärm justeras följande videoinställningar:

Intensitet och kontrast
Termerna syftar på nivån och omfånget för skärmvisningsintensiteten. De fungerar på samma sätt som på en tv-skärm. Med ett skärmkalibreringsverktyg kan du ställa in den mest lämpliga intensiteten och kontrastomfånget.

Gamma
Mellantonvärdenas intensitet. De färgvärden från svart till vitt som återges på en bildskärm är icke-linjära. Om du återger värdena i ett diagram visas en kurva, inte en rak linje. Gamma anger kurvans värde mittemellan svart och vitt.

Fosfor
De ämnen som CRT-bildskärmar använder för att avge ljus. Olika sorters fosfor ger olika färgegenskaper.

Vitpunkt
Färgen och intensiteten på den ljusaste vita färgen som bildskärmen kan återge.

Högst upp

Kalibrera och ange profil för bildskärmen

När du kalibrerar bildskärmen justerar du den så att den överensstämmer med en känd specifikation. När bildskärmen är kalibrerad kan du använda profilverktyget för att spara en färgprofil. Profilen beskriver färgegenskaperna för bildskärmen, vilka färger som kan visas på bildskärmen och hur numeriska färgvärden i en bild måste konverteras så att färgerna visas korrekt.

1. Vänta tills bildskärmen har varit påslagen i minst en halvtimme. Det ger bildskärmen tillräckligt med tid för att bli varm och återge korrekta färger.
2. Kontrollera att bildskärmen visar tusentals eller fler färger. Se helst till att bildskärmen visar miljoner färger, eller 24 bitar eller mer.
3. Ta bort färgstarka bakgrundsmönster på bildskärmen och se till att skrivbordet visar neutrala gråtoner. Oroliga mönster eller starka färger som omger ett dokument påverkar färguppfattningen.
4. Gör något av följande för att kalibrera och ange en profil för bildskärmen:

   - Installera och använd ett program för bildskärmskalibrering i Windows.
   - I Mac OS använder du verktyget Kalibrera som finns i Systeminställningar/Bildskärmar/Färg.
   - För bästa resultat bör du använda externa program och mätenheter. Om du använder en mätenhet, t ex en kulörmätare, tillsammans med programmet brukar det vara lättare att skapa mer korrekta profiler eftersom ett instrument är bättre på att mäta de färger som visas på en bildskärm än det mänskliga ögat.

   Obs! En bildskärms prestanda förändras (försämras) med tiden. Därför bör du kalibrera om och ange en profil för bildskärmen ungefär en gång per månad. Om det är svårt, eller omöjligt, att kalibrera bildskärmen enligt en viss standard, kan den vara för gammal och ha för svag färgåtergivning.

De flesta profilprogrammen tilldelar automatiskt den nya profilen rollen som standardbildskärmsprofil. Instruktioner för hur du tilldelar en bildskärmsprofil manuellt finns i hjälpen för operativsystemet.

Högst upp

Installera en färgprofil

Färgprofiler brukar installeras när en enhet läggs till i datorn. Noggrannheten hos dessa profiler (som ofta kallas för allmänna profiler eller packade profiler) varierar från tillverkare till tillverkare. Du kan även erhålla enhetsprofiler från tjänsteleverantören, från webben eller skapa egna profiler med hjälp av professionell profilutrustning.

- I Windows högerklickar du på en profil och väljer sedan Installera profil. Du kan också kopiera profilerna till mappen WINDOWS\system32\spool\drivers\color.
- I Mac OS kopierar du profiler till mappen /Bibliotek/ColorSync/Profiles eller /Användare/[användarnamn]/Bibliotek/ColorSync/Profiles.

  När du har installerat färgprofiler startar du om Adobe-programmen.

Högst upp

Bädda in en färgprofil

För att kunna bädda in en färgprofil i ett dokument som du har skapat i Illustrator, InDesign eller Photoshop måste du ha sparat eller exporterat dokumentet i ett format som stödjer ICC-profiler.

1. Spara eller exportera dokumentet i något av följande filformat: Adobe PDF, PSD (Photoshop), AI (Illustrator), INDD (InDesign), JPEG, Photoshop EPS, Large Document Format eller TIFF.
2. Välj alternativet för att bädda in ICC-profiler. Det exakta namnet och platsen för det här alternativet varierar mellan programmen. Ytterligare instruktioner finns i Adobe-hjälpen.

Högst upp

Bädda in en färgprofil (Acrobat)

Du kan bädda in en färgprofil i ett objekt eller i en hel PDF. Acrobat kopplar lämplig profil enligt inställningarna i dialogrutan Konvertera färger till den valda färgrymden i PDF-filen. Mer

information om färgkonvertering finns i Acrobat-hjälpen.

Högst upp

Ändra färgprofil för ett dokument

Det finns få situationer som kräver att du ändrar färgprofilen för ett dokument. Det beror på att programmet automatiskt tilldelar färgprofilen enligt de inställningar som du har valt i dialogrutan Färginställningar. De tillfällen då du bör ändra en färgprofil manuellt är när du förbereder ett dokument för ett annat utdatamål eller korrigerar ett profilbeteende som du inte längre vill använda i dokumentet. Vi rekommenderar att endast avancerade användare ändrar profilen.

Du kan ändra färgprofilen för ett dokument på följande sätt:

- Tilldela en ny profil. Färgnumren i dokumentet ändras inte, men den nya profilen kan förändra utseendet avsevärt på de färger som visas på bildskärmen.
- Ta bort profilen så att dokumentet inte längre är färghanterat.
- (Acrobat, Photoshop och InDesign) Konvertera färgerna i dokumentet till en annan profils färgrymd. Färgnumren ändras för att bibehålla de ursprungliga färgernas utseende.

Högst upp

Tilldela eller ta bort en färgprofil (Illustrator, Photoshop)

1. Välj Redigera > Tilldela profil.
2. Välj ett alternativ och klicka sedan på OK.
   Färghantera inte det här dokumentet
   Tar bort den befintliga profilen från ett dokument. Välj endast det här alternativet om du är säker på att du inte vill färghantera dokumentet. När du har tagit bort profilen från dokumentet, definieras utseendet på färgerna av programmets arbetsfärgrymdsprofiler.

   Aktuell [färgmodell: arbetsfärgrymd]
   Tilldelar arbetsfärgrymdsprofilen till dokumentet.

   Profil
   Låter dig välja en annan profil. Den nya profilen tilldelas dokumentet utan att färgerna ändras till profilrymden. Det här kan dramatiskt förändra utseendet på de färger som visas på skärmen.

Högst upp

Tilldela eller ta bort en färgprofil (InDesign)

1. Välj Redigera > Tilldela profil.
2. Välj något av följande för RGB-profil och CMYK-profil:
   Ignorera (använd aktuell Arbetsfärgrymd)
   Tar bort den befintliga profilen från ett dokument. Välj endast det här alternativet om du är säker på att du inte vill färghantera dokumentet. När du har tagit bort profilen från ett dokument definieras utseendet på färgerna av programmets arbetsfärgrymdsprofiler, och du kan inte längre bädda in en profil i dokumentet.

   Tilldela aktuell arbetsfärgrymd [arbetsfärgrymd]
   Tilldelar arbetsfärgrymdsprofilen till dokumentet.

   Tilldela profil
   Låter dig välja en annan profil. Den nya profilen tilldelas dokumentet utan att färgerna ändras till profilrymden. Det här kan dramatiskt förändra utseendet på de färger som visas på skärmen.
3. Välj en återgivningsmetod för varje bild i dokumentet. För varje bildtyp kan du ange en av fyra standardmetoder, eller Använd färginställningsmetod som använder den återgivningsmetod som är angiven i dialogrutan Färginställningar. Mer information om återgivningsmetoder finns i hjälpen.

   Följande bildtyper finns:

   100 % färgåtergivning
   Anger återgivningsmetoden för alla vektorbilder (ytor med heltäckande färg) i objekt som

har skapats i InDesign.

Standardbildåtergivning
Anger standardåtergivningsmetoden för bitmappsbilder som finns i InDesign. Du kan åsidosätta den här inställningen för en bild i taget.

Återgivning efter blandning
Anger återgivningsmetoden som korrektur eller slutlig färgrymd för färger som är ett resultat av genomskinlighetseffekter på en sida. Använd det här alternativet om ett dokument innehåller genomskinliga objekt.

4. Förhandsvisa en ny profils effekt på ett dokument genom att välja Förhandsvisa och sedan klicka på OK.

Högst upp

Konvertera dokumentfärger till en annan profil (Photoshop)

1. Välj Redigera > Konvertera till profil.
2. Under Målmodell/Målfärgrymd väljer du den färgprofil som du vill använda för att konvertera dokumentets färger. Dokumentet konverteras till och taggas med den nya profilen.
3. Gå till Konverteringsalternativ och ange en färghanteringsmotor, en återgivningsmetod och alternativ för svartpunkt och rastrering (om de är tillgängliga). (Se Alternativ för färgkonvertering.)
4. Om du vill göra om alla lager i dokumentet till ett enda lager vid konvertering väljer du Gör till ett lager.
5. Förhandsvisa effekten av en omvandling på ett dokument genom att välja Förhandsvisa.

Högst upp

Konvertera dokumentfärger till färgprofiler för flera kanaler, enhetskoppling eller abstrakt (Photoshop)

1. Välj Redigera > Konvertera till profil.
2. Klicka på Avancerat. Följande ytterligare ICC-profiltyper finns under Målfärgrymd:
   Flera kanaler
   Profiler som stöder fler än fyra färgkanaler. Dessa är användbara för utskrift med fler än fyra färger.

   Enhetskoppling
   Profiler som transformeras från en enhetsfärgrymd till en annan, utan att använda en mellanliggande färgrymd i processen. Dessa är användbara när särskilda avbildningar av enhetsvärden (som 100 % svart) behövs.

   Abstrakt
   Profiler som möjliggör anpassade bildeffekter. Abstrakta profiler kan ha LAB/XYZ-värden för både indata- och utdatavärden, som gör det möjligt att generera en anpassad LUT så att önskad specialeffekt uppnås.
   Obs! Grå, RGB-, LAB- och CMYK-färgprofiler grupperas per kategori i vyn Avancerat. De kombineras på Profil-menyn i vyn Grundläggande.
3. Förhandsvisa effekten av en omvandling på ett dokument genom att välja Förhandsvisa.

Högst upp

Konvertera dokumentfärger till en annan profil (Acrobat)

Du kan konvertera färger i en PDF-fil med Verktyg > Tryckproduktion > Konvertera färger. Mer information om färgkonvertering finns i Acrobat-hjälpen.

Fler hjälpavsnitt
Låta skrivaren styra färger vid utskrift

Erhålla anpassade profiler för skrivare

Om arbetsfärgrymder

Visa eller ändra profiler för importerade bitmappsbilder (InDesign)

(cc) BY-NC-SA

Färghantera dokument för visning online

Färghantera dokument för visning online
Färghantera PDF-filer för visning online
Färghantera HTML-dokument för visning online

Högst upp

Färghantera dokument för visning online

Färghantering för visning online är mycket annorlunda jämfört med färghantering för utskrifter. Vid utskrifter har du betydligt bättre kontroll över hur det slutliga dokumentet kommer att se ut. Visning online är annorlunda eftersom ett dokument kommer att visas på många olika bildskärmar och videosystem, som kanske inte är kalibrerade. Det begränsar din kontroll över färgernas enhetlighet.

När du färghanterar dokument som enbart ska visas på webben rekommenderar Adobe att du använder färgrymden sRGB. sRGB är standardarbetsrymden för de flesta av Adobes färginställningar, och du kan verifiera att sRGB har valts i dialogrutan Färginställningar (Photoshop, Illustrator, InDesign) eller på panelen Färghantering i dialogrutan Inställningar (Acrobat). Om du har valt färgrymden sRGB används sRGB för alla de RGB-bilder som du skapar.

När du arbetar med bilder som inte har en inbäddad sRGB-färgprofil, bör du konvertera bildens färger till sRGB innan du sparar bilden för användning online. Om du vill att programmet automatiskt ska konvertera färgerna till sRGB när du öppnar bilden, väljer du Konvertera till arbetsfärgrymd som RGB-färghanteringsprofil. (Se till att RGB-arbetsfärgrymden är inställd till sRGB.) I Photoshop och InDesign kan du även konvertera färgerna till sRGB manuellt med hjälp av kommandot Redigera > Konvertera till profil.

Obs! I InDesign konverterar kommandot Konvertera till profil bara färger för ursprungliga, ej placerade, objekt i dokumentet.

Högst upp

Färghantera PDF-filer för visning online

När du exporterar PDF-filer kan du välja att bädda in profiler. PDF-filer med inbäddade profiler återger färger på ett enhetligt sätt i Acrobat 4.0 eller senare programvara som används med ett riktigt inställt färghanteringssystem.

Tänk på att storleken på PDF-filerna ökar när du bäddar in färgprofiler. RGB-profiler är normalt små (ungefär 3 kB). Däremot kan CMYK-profiler ligga på mellan 0,5 och 2 MB.

Högst upp

Färghantera HTML-dokument för visning online

Många webbläsare stödjer inte färghantering. Även om du har en webbläsare som gör det kanske det inte kan anses som färghantering, eftersom webbläsaren kanske körs på en dator där bildskärmen inte är kalibrerad. Dessutom innehåller få webbsidor bilder med inbäddade profiler. Om du ansvarar för en miljö som du har fullständig kontroll över, t ex ett intranät i en designstudio, kan du kanske åstadkomma en viss nivå av HTML-färghantering för bilder genom att förse alla med en webbläsare som stödjer färghantering och kalibrera deras bildskärmar.

Du kan bilda dig en uppfattning om hur färgerna ungefär kommer att se ut på okalibrerade bildskärmar genom att använda sRGB-färgrymden. Eftersom färgåtergivningen varierar mellan okalibrerade bildskärmar är det dock fortfarande svårt att få en uppfattning om hur färgerna kommer att se ut.

Fler hjälpavsnitt
Om arbetsfärgrymder

Alternativ för färghanteringsregler

Skriva ut med färghantering

(cc) BY-NC-SA

Färghantera dokument vid utskrift

Skriva ut med färghantering
Låta skrivaren styra färger vid utskrift
Låta programmet styra färger vid utskrift
Erhålla anpassade profiler för skrivare
Färghantera PDF-filer för utskrift

Högst upp

Skriva ut med färghantering

Med färghanteringsalternativen för utskrifter kan du ange hur du vill att Adobe-program ska hantera utdata så att färgerna skrivs ut som de visas på bildskärmen. De alternativ som är tillgängliga för färghanterade dokument beror på vilket Adobe-program du använder och på vilken utdataenhet du har valt. Normalt kan göra på något av följande sätt för att hantera färger vid utskrift:

- Låta skrivaren styra färger.
- Låta programmet styra färger.
- (InDesign) Använd inte färghantering. Under det här arbetsflödet sker ingen färgkonvertering. Du kan också behöva inaktivera färghantering i skrivardrivrutinen. Den här metoden är framförallt användbar vid utskrift av testmål eller generering av egna profiler.

Högst upp

Låta skrivaren styra färger vid utskrift

I det här arbetsflödet utförs minimal färgkonvertering som krävs för att dokumentet ska få den färgmodell som kan hanteras av skrivaren. Om du till exempel skriver ut CMYK- eller duplexbilder till en fristående bläckstråleskrivare konverterar programmet till RGB- eller Lab-färger, beroende på vad skrivaren hanterar.

Den här metoden är mycket användbar när bläckstrålefotoskrivare används, eftersom varje kombination av papperstyp, utskriftsupplösning och ytterligare utskriftsparametrar (t ex utskriftshastighet) kräver en särskild profil. De flesta nya bläckstrålefotoskrivare levereras med ganska korrekta profiler inbyggda i drivrutinen, så genom att låta skrivaren välja lämplig profil sparar du både tid och undviker misstag. Den här metoden rekommenderas även för dig som inte kan så mycket om färghantering.

Om du väljer den här metoden är det mycket viktigt att du ställer in utskriftsalternativ och aktiverar färghantering i skrivardrivrutinen. Ytterligare instruktioner finns i hjälpen.

Om du väljer en PostScript-skrivare kan du dra nytta av PostScript-färghantering. PostScript-färghantering gör det möjligt att skapa kompositutskrifter eller färgseparationer med RIP (Raster Image Processor), en process som kallas för in-RIP-separationer. På så sätt behöver programmet bara ange separationsparametrar, så att enheten kan ta hand om beräkningen av de slutliga färgvärdena. PostScript-färghanterade utdataarbetsflöden kräver en utdataenhet som stödjer PostScript-färghantering med hjälp av PostScript Level 2, version 2017 eller senare, eller PostScript Language Level 3.

Högst upp

Låta programmet styra färger vid utskrift

Under det här arbetsflödet sker färgkonverteringen i programmet och alla konverteringsdata skickas till utdataenheten. Programmet använder de tilldelade färgprofilerna för att konvertera färger till utdataenhetens färgomfång och skickar sedan resultatvärdena till utdataenheten. Noggrannheten för den här metoden styrs av hur korrekt den valda skrivarprofilen är. Använd det här arbetsflödet när du har anpassade ICC-profiler för varje skrivar-, bläck- och

papperskombination.

Om du väljer det här alternativet är det mycket viktigt att du inaktiverar färghantering i skrivardrivrutinen. Om du låter programmet och skrivardrivrutinen sköta färghanteringen tillsammans vid utskrift blir resultatet osäkert. Ytterligare instruktioner finns i hjälpen.

Högst upp

Erhålla anpassade profiler för skrivare

Om de utdataprofiler som levereras med skrivaren inte ger tillräckligt bra resultat kan du införskaffa anpassade profiler på följande sätt:

- Köpa en profil för din skrivartyp och papperstyp. Det här är normalt enklast och billigast.
- Köpa en profil för just din kombination av skrivare och papper. Den här metoden innebär att du skriver ut ett prov på din skrivare med önskat papper och ger detta till ett företag som tar fram en specifik profil. Det kostar mer än att köpa en standardprofil, men ger bättre resultat eftersom det kompenserar för eventuella variationer i skrivartillverkningen.
- Skapa en egen profil med hjälp av ett skannerbaserat system. Den här metoden innebär att du använder ett profilgenereringsprogram och en egen flatbäddsskanner för att skanna in ett prov. Det kan ge mycket bra resultat på matt papper, men inte på glättat papper. (Glättat papper brukar ha ett fluorescerande lager som ser annorlunda ut i en skanner jämfört med i rumsbelysning.)
- Skapa en egen profil med hjälp av ett maskinvarugenererat profilverktyg. Den här metoden är kostsam, men kan ge bäst resultat. Ett bra maskinvaruverktyg kan även skapa en korrekt profil på glättat papper.
- Modifiera en profil som har skapats med någon av föregående metoder med hjälp av ett profilredigeringsprogram. Programmet kan vara komplicerat att använda, men gör att du kan korrigera problem med en profil eller helt enkelt justera en profil så att resultatet blir mer i din smak.

Högst upp

Färghantera PDF-filer för utskrift

När du skapar Adobe PDF-filer för tryckning kan du ange hur färginformationen ska visas. Det enklaste sättet att göra det är att använda en PDF/X-standard. Du kan också ange färghanteringsalternativ manuellt i avsnittet Utdata i PDF-dialogrutan. Mer information om PDF/X och hur du skapar PDF-filer finns i hjälpen.

Normalt kan du göra på något av följande sätt för att hantera färger när du skapar PDF-filer:

- (PDF/X-3) Konverterar inte färger. Använd den här metoden om du vill skapa ett dokument som ska skrivas ut eller visas på olika okända enheter. När du väljer en PDF/X-3-standard bäddas färgprofiler in automatiskt i PDF-filen.
- (PDF/X-1a) Konverterar alla färger till CMYK-målfärgrymden. Använd den här metoden om du vill skapa en tryckklar fil som inte kräver ytterligare färgkonverteringar. När du väljer en PDF/X-1a-standard bäddas inga profiler in i PDF-filen.
- (Illustrator och InDesign) Konvertera färger som har inbäddade profiler till målets färgrymd, men behåll numren på de färger som saknar inbäddade profiler. Du kan välja det här alternativet manuellt i avsnittet Utdata i PDF-dialogrutan. Använd den här metoden om dokumentet innehåller CMYK-bilder som inte är färghanterade och om du vill behålla färgnumren.

Obs! All dekorfärgsinformation bevaras vid färgkonvertering. Det är bara processfärgerna som omvandlas till den angivna färgmodellen.

Fler hjälpavsnitt
Installera en färgprofil
Använda ett säkert CMYK-arbetsflöde

(cc) BY-NC-SR

|

Färghantera importerade bilder

Färghantera importerade bilder (Illustrator, InDesign)
Använda ett säkert CMYK-arbetsflöde
Förbereda importerade bilder för färghantering
Visa eller ändra profiler för importerade bitmappsbilder (InDesign)

Högst upp

Färghantera importerade bilder (Illustrator, InDesign)

Hur importerade bilder integreras i ett dokuments färgrymd beror på om bilden har en inbäddad profil eller inte:

- När du importerar en bild som saknar en profil används den aktuella dokumentprofilen för att definiera färgerna i bilden.
- När du importerar en bild som innehåller en inbäddad profil är det färgreglerna i dialogrutan Färginställningar som styr hur profilen hanteras i Adobe-programmet.

Högst upp

Använda ett säkert CMYK-arbetsflöde

Ett säkert CMYK-arbetsflöde ser till att CMYK-färgnumren bibehålls hela vägen fram till utdataenheten, i stället för att de konverteras av färghanteringssystemet. Det här arbetsflödet är lämplig om du vill införa färghanteringsmetoder stegvis. Du kan t ex använda CMYK-profiler för att granska skärmkorrektur och korrekturutskrifter av dokument utan risk för att det sker oönskade färgkonverteringar vid utskrift eller tryckning.

Illustrator och InDesign stödjer ett säkert CMYK-arbetsflödet. När du öppnar eller importerar en CMYK-bild med en inbäddad profil ignoreras profilen och de ursprungliga färgnumren behålls. Om du vill att programmet ska justera färgnummer baserat på en inbäddad profil ändrar du CMYK-färgprofilen till Bevara inbäddade profiler i dialogrutan Färginställningar. Det är enkelt att återställa det säkra CMYK-arbetsflödet genom att ändra tillbaka CMYK-färgprofilen till Bevara färgvärden (ignorera länkade profiler).

Du kan åsidosätta säkra CMYK-inställningar när du skriver ut ett dokument eller sparar det som en Adobe PDF-fil. Det kan dock leda till att färgerna separeras på nytt. Rena svarta CMYK-objekt kan t ex separeras på nytt som djup svärta. Mer information om färghanteringsalternativ när du skriver ut eller sparar PDF-filer finns i hjälpen.

Högst upp

Förbereda importerade bilder för färghantering

Använd följande riktlinjer för att förbereda bilder för färghantering i Adobe-program:

- Bädda in en ICC-kompatibel profil när du sparar filen. De filformat som stödjer inbäddade profiler är JPEG, PDF, PSD (Photoshop), AI (Illustrator), INDD (InDesign), Photoshop EPS, Large Document Format och TIFF.
- Om du vill använda en färgbild på olika utdataenheter eller medier, t ex tryck, video och webben, bör du bearbeta bilden med RGB- eller Lab-färger om det går. Gör en kopia av originalet om du måste spara med någon annan färgmodell än RGB eller Lab. Färgmodellerna RGB och Lab har ett större färgomfång än vad de flesta utdataenheter kan återge. Om du använder dem så bibehålls så mycket färginformation som möjligt, som sedan omvandlas till ett utdatafärgomfång.

Högst upp

Visa eller ändra profiler för importerade bitmappsbilder (InDesign)

I InDesign kan du visa, åsidosätta eller inaktivera profiler för importerade bitmappsbilder. Det kan vara nödvändigt när du importerar en bild som saknar en profil eller innehåller en felaktigt

inbäddad profil. Om t ex skannertillverkarens standardprofil är inbäddad, men du senare har genererat en anpassad profil, kan du tilldela den nya profilen.

1. Gör något av följande:
   - Om bilden redan finns i en layout markerar du den och väljer sedan Objekt > Inställningar Färginställningar.
   - Om du inte har importerat bilden än väljer du Arkiv > Montera. Därefter väljer du Visa importalternativ, söker rätt på och markerar filen och klickar sedan på fliken Färg.
2. För Profil väljer du den källprofil som du vill använda på bilden i dokumentet. Om det finns en redan inbäddad profil visas namnet på profilen överst i listrutan Profil.
3. (Valfritt) Välj en återgivningsmetod och klicka sedan på OK. I de flesta fall är det bäst att använda standardåtergivningsmetoden.

Obs! Du kan även visa eller ändra profiler för objekt i Acrobat.
Fler hjälpavsnitt
Alternativ för färghanteringsregler

Bädda in en färgprofil

Konvertera dokumentfärger till en annan profil (Photoshop)

(cc) BY-NC-SA

Granska korrektur av färger

Om skärmkorrekturfärger
Skärmkorrektur av färger
Spara eller ladda anpassade korrekturinställningar (Photoshop, InDesign)
Granska skärmkorrektur av färger (Acrobat)

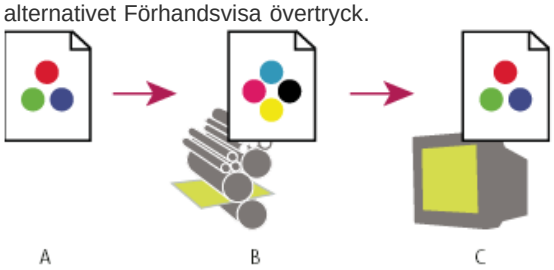
Högst upp

Om skärmkorrekturfärger

Vid ett traditionellt arbetsflöde för publicering provtrycker du ett dokument för att kontrollera färgernas utseende när de reproduceras på en viss utdataenhet. Vid ett färghanterat arbetsflöde gör precisionen i färgprofilerna att du kan korrekturgranska ett dokument direkt på bildskärmen. Du kan visa en förhandsvisning på skärmen och kontrollera hur färgerna i ett dokument kommer att se ut när de reproduceras på en viss utdataenhet.

Tänk på att tillförlitligheten vid skärmkorrektur styrs av kvaliteten på bildskärmen, bildskärmens profiler och utdataenheterna samt belysningen på arbetsplatsen.

Obs! Det räcker inte med ett skärmkorrektur för att du ska förhandsvisa hur övertryckning kommer att se ut vid offsettryckning. Om du arbetar med dokument som innehåller övertryckning aktiverar du funktionen Förhandsvisa övertryck om du vill förhandsvisa övertryck i ett skärmkorrektur. I Acrobat väljs automatiskt alternativet Förhandsvisa övertryck.



Använda ett skärmkorrektur för att förhandsvisa ett färdigt dokument på bildskärmen

A.
Dokumentet skapas i sin arbetsfärgrymd.

B.
Dokumentets färgvärden översätts till den färgrymd som tillhör den valda korrekturprofilen (vanligtvis utdataenhetens profil).

C.
På bildskärmen visas korrekturprofilens tolkning av dokumentets färgvärden.

Högst upp

Skärmkorrektur av färger

1. Välj Visa > Korrekturinställningar och gör sedan något av följande:
   - Välj en förinställning som motsvarar det utdatavillkor som du vill simulera.
   - Välj Anpassa eller Egen för att skapa egna korrekturinställningar för ett särskilt utdatavillkor. Det här alternativet rekommenderas för att få bästa möjliga uppfattning om slutresultatet.
2. Du aktiverar och inaktiverar skärmkorrektursvisningen genom att välja Visa > Korrekturfärger. När du har aktiverat skärmkorrektur visas en markering bredvid kommandot Korrekturfärger och namnet på korrekturförinställningen eller profilen visas upptill i dokumentfönstret.

   Om du vill jämföra färgerna i den ursprungliga bilden med färgerna i skärmkorrekturet öppnar du dokumentet i ett nytt fönster innan du ställer in skärmkorrekturet.

Förinställningar för skärmkorrektur

Aktuell CMYK
Skapar ett skärmkorrektur av färger med den aktuella CMYK-arbetsfärgrymden enligt definitionen i dialogrutan Färginställningar.

Dokument-CMYK (InDesign)
Skapar ett skärmkorrektur av färger med dokumentets CMYK-profil.

Aktuell cyanplåt, aktuell magentaprofil, aktuell gulplåt, aktuell svartplåt eller aktuella CMY-plåtar (Photoshop)
Skapar ett skärmkorrektur av specifika CMYK-bläckfärger med hjälp av den aktuella CMYK-arbetsfärgrymden.

Äldre Macintosh RGB (Photoshop och Illustrator)
Skapar ett skärmkorrektur av färger som simulerar Mac OS 10.5 och tidigare.

Internet Standard RGB (Photoshop och Illustrator)
Skapar ett skärmkorrektur av färger som simulerar Windows och Mac OS 10.6 och senare.

Bildskärms-RGB (Photoshop och Illustrator)
Skapar ett skärmkorrektur av RGB-färger med den aktuella bildskärmsprofilen som provtrycksprofil.

Alternativen Äldre Macintosh, Internet Standard och Skärm-RGB förutsätter att den simulerade enheten visar dokumentet utan färghantering. Dessa alternativ är inte tillgängliga för Lab- eller CMYK-dokument.

Färgblindhet (Photoshop och Illustrator)
Ett skärmkorrektur med färger som kan ses av färgblinda personer skapas. Med de två alternativen för skärmkorrektur, grönblindhet och rödblindhet, beräknas färguppfattningen vid de vanligaste formerna av färgblindhet. Mer information finns i Skärmkorrektur för färgblindhet (Photoshop och Illustrator).

Alternativ för anpassas skärmkorrektur

Enhet som ska simuleras
Anger färgprofilen för den enhet som du vill skapa korrekturet för. Den valda profilens tillförlitlighet styrs av hur korrekt den beskriver enhetens prestanda. Normalt brukar anpassade profiler för särskilda pappers- och skrivarkombinationer vara mest tillförlitliga.

Bevara CMYK-värden eller Bevara RGB-värden
Simulerar hur färgerna kommer att visas utan att de konverteras till utdataenhetens färgrymd. Det här alternativet är särskilt användbart när du följer ett säkert CMYK-arbetsflöde.

Återgivningsmetod (Photoshop och Illustrator)
När alternativet Bevara färgvärden har avmarkerats indikerar det en återgivningsmetod för att konvertera färger till den enhet som du försöker att simulera.

Använd svartpunktskompensation (Photoshop)
Gör att skuggdetaljerna i bilden behålls genom att simulera hela det dynamiska intervallet hos utdataenheten. Välj det här alternativet om du tänker använda svartpunktskompensation vid utskrift (vilket rekommenderas i de flesta situationer).

Simulera pappersfärg
Simulerar den vita nyansen som ett riktigt papper har, enligt korrekturprofilen. Alla profiler stödjer inte det här alternativet.

Simulera svart tryckfärg
Simulerar den mörkgrå färgen som du egentligen får i stället för den djupa svärtan som du får på många skrivare, enligt korrekturprofilen. Alla profiler stödjer inte det här alternativet.

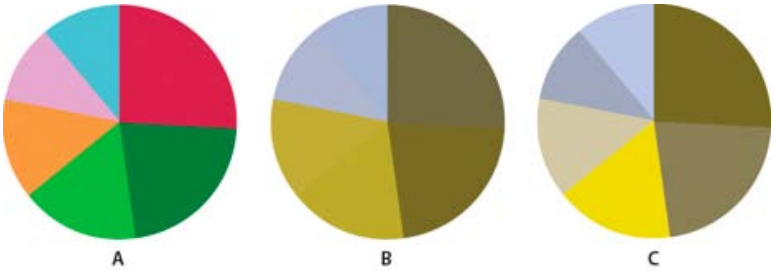
Om du vill att de anpassade korrekturinställningarna i Photoshop ska vara standardinställningar för dokumentet stänger du alla dokumentfönster innan du väljer kommandot Visa > Korrekturinställningar > Egen.

Skärmkorrektur för färgblindhet (Photoshop och Illustrator)

CUD (Color Universal Design) säkerställer att grafisk information förmedlas på ett korrekt sätt till personer med olika typer av färgseende, till exempel personer som är färgblinda. I flera länder finns det riktlinjer som kräver att grafik på offentliga platser överensstämmer med CUD.

De vanligaste formerna av färgblindhet är rödblindhet (nedsatt förmåga att se röda färger) och grönblindhet (nedsatt förmåga att se gröna färger). Ungefär en tredjedel av de som är färgblinda har en kraftigt nedsatt förmåga, medan de flesta andra har lindrigare former av

färgblindhet.



Justera design för färgblindhet
A.
Originalbild

B.
Korrektur för färgblindhet

C.
Optimerad design

Gör följande när du vill kontrollera om ett dokument överensstämmer med CUD:

1. Konvertera dokumentet till färgläget RGB, vilket ger de mest korrekta skärmkorrekturen för färgblindhet.
2. (Valfritt) Om du vill visa originaldokumentet och ett skärmkorrektur samtidigt väljer du Fönster > Nytt fönster (Illustrator), eller Fönster > Ordna > Nytt fönster (Photoshop).
3. Välj Visa > Korrekturinställningar > Färgblindhet och välj sedan antingen typen grönblind eller rödblind. (Kontrollera dokumentet i båda vyerna om du vill kontrollera att det överensstämmer med CUD.)

I Photoshop kan du skriva ut korrekturet. Mer information finns i avsnittet Skriva ut korrektur i hjälpen för Photoshop.

Om det är svårt att urskilja objekt i korrektur för färgblindhet justerar du utformningen genom att göra något av följande:

- Ändra färgens intensitet eller nyans:
  - Helrött blir ofta mörkt och grumligt. Det är mycket enklare att känna igen orangerött.
  - Blåaktig grön är mindre förvirrande än gulaktig grön.
  - Grått kan blandas ihop med magenta, ljusrosa, ljusgrönt eller smaragdgrönt.
  - Undvik följande kombinationer: rött och grönt, gult och ljusgrönt, ljusblått och rosa samt mörkblått och lila.
  - Undvik röda objekt på mörka bakgrundsfärger eller vita objekt på gula eller orangeröda bakgrundsfärger.
- Använd olika mönster eller figurer.
- Lägg till vita, svarta eller mörka kantlinjer vid färggränserna.
- Använd olika teckensnittsfamiljer eller format.

Högst upp

Spara eller ladda anpassade korrekturinställningar (Photoshop, InDesign)

1. Välj Visa > Korrekturinställningar > Egen.
2. Gör något av följande:
   - Spara anpassade korrekturinställningar genom att klicka på Spara. Om du vill att de nya förinställningarna ska visas på menyn Visa > Korrekturinställningar, sparar du förinställningarna på standardplatsen.
   - Ladda de anpassade korrekturinställningarna genom att klicka på Läs in.

Högst upp

Granska skärmkorrektur av färger (Acrobat)

1. Gör något av följande beroende på vilken version av Acrobat du använder:
   - (Acrobat 9) Välj Avancerat > Tryckproduktion > Förhandsgranska utdata.
   - (Acrobat X) Välj Verktyg > Tryckproduktion > Förhandsgranska utdata.
2. Välj färgprofilen för en viss utdataenhet i listrutan Simuleringsprofil.
3. Välj ett alternativ för skärmkorrektur:
   Simulera svart tryckfärg
   Simulerar den mörkgrå färgen som du egentligen får i stället för den djupa svärtan som du får på många skrivare, enligt korrekturprofilen. Alla profiler stödjer inte det här alternativet.

   Simulera pappersfärg
   Simulerar den vita nyansen som ett riktigt papper har, enligt korrekturprofilen. Alla profiler stödjer inte det här alternativet.

(cc) BY-NC-SA

Hjälp om Photoshop / Systemkrav

Vissa länkar på den här sidan kanske bara innehåller text på engelska.

Copyright © 2013 Adobe Systems Software Ireland Ltd. Med ensamrätt.
Villkor | **Integritetspolicy** | **Cookies**

Minne och prestanda

Tilldela RAM-minne till Photoshop
Tilldela virtuellt minne
Ändra tilldelning av virtuellt minne
Ange inställningar för händelselägen och cachenivåer
Frigöra minne
Aktivera OpenGL och optimera GPU-inställningar

Högst upp

Tilldela RAM-minne till Photoshop

Mängden RAM-minne som tilldelats Photoshop och den ideala mängden RAM-minne för Photoshop (en procent av total mängd tillgängligt RAM-minne) visas i prestandainställningarna i Photoshop.

❖ Ange hur mycket RAM-minne du vill tilldela Photoshop i textrutan Låt Photoshop använda i Prestandainställningar. Du kan också dra reglaget.

Detaljerad information om förbättring av Photoshop-prestanda, inklusive RAM-inställningar finns i Optimize performance | Photoshop CS4, CS5 (kb404439) i Adobes kunskapsdatabas.

Högst upp

Tilldela virtuellt minne

Om det inte finns tillräckligt mycket RAM-minne på datorn för att utföra en viss åtgärd används "scratch disks", en tillverkarspecifik teknik för virtuellt minne. Virtuellt minne är en disk- eller enhetspartition med ledigt minne. Som standard används den hårddisk som operativsystemet är installerat på som primärt virtuellt minne.

Photoshop identifierar och visar alla tillgängliga interna diskar på panelen Inställningar. På panelen Inställningar kan du aktivera annat virtuellt minne som ska användas om den primära disken är full. Det primära virtuella minnet bör vara den snabbaste hårddisken och den ska ha tillräckligt med tillgängligt defragmenterat utrymme.

Följande riktlinjer kan vara till hjälp när du ska tilldela virtuellt minne:

- För att få bästa möjliga prestanda bör det virtuella minnet finnas på en annan enhet än den fil som du redigerar.
- Det virtuella minnet för programmet bör finnas på en annan enhet än den som används för operativsystemets virtuella minne.
- RAID-diskar/disk arrays är lämpliga att tilldela virtuellt minne till.
- Enheter med virtuellt minne bör defragmenteras regelbundet.

Högst upp

Ändra tilldelning av virtuellt minne

1. Gör något av följande under Virtuellt minne i dialogrutan för prestandainställningar:
   - Klicka på pilknapparna om du vill ändra ordning på enheterna för virtuellt minne.
   - Markera eller avmarkera kryssrutan Aktiv om du vill aktivera eller inaktivera en enhet för virtuellt minne.

   För att garantera optimal prestanda kan endast lokala hårddiskar användas för virtuella minnen.
2. Klicka på OK.
3. Du måste starta om Photoshop för att ändringarna ska börja gälla.

Högst upp

Ange inställningar för händelselägen och cachenivåer

❖ Gör något av följande i dialogrutan för prestandainställningar:

- Ange hur många händelselägen som maximalt ska visas i panelen Händelser.
- Ange cache-nivåer och plattstorlek för bilddata. Optimera de här inställningarna genom att klicka på en förinställning för bilder med följande egenskaper:
  Höga och tunna
  Många lager och liten storlek.

  Standard
  Medelstorlek och medelmånga lager.

  Stora och platta
  Stor storlek och få lager.

  Photoshop måste startas om för att de nya cacheinställningarna ska börja gälla.

Högst upp

Frigöra minne

Med hjälp av kommandot Rensa kan du frigöra minne som används av kommandot Ångra, panelen Händelser och Urklipp.

❖ Välj Redigera > Rensa och välj sedan det kommando eller den buffert som du vill rensa. Om kommandot eller bufferten redan är rensad är den nedtonad.
Obs! Med hjälp av kommandot Rensa rensas åtgärden bort från minnet permanent. Det går inte att ångra kommandot Rensa. Om du exempelvis väljer Redigera > Rensa > Händelser tas alla händelser bort från panelen Händelser. Använd kommandot Rensa när det finns så mycket information i minnet att det märkbart påverkar programmets prestanda.

Högst upp

Aktivera OpenGL och optimera GPU-inställningar

OpenGL är en program- och maskinvarustandard som gör att videobearbetning går snabbare när du arbetar med stora eller komplicerade bilder, till exempel 3D-filer. För att kunna använda OpenGL måste du ha ett bildskärmskort med stöd för OpenGL-standarden. Det går betydligt lättare att öppna, flytta och redigera 3D-modeller om du har OpenGL. (Om OpenGL inte finns i systemet visas 3D-filer med hjälp av raytrace-rendering, en teknik som ingår i Photoshop-programmet.)

Om du har OpenGL kan du aktivera det i dialogrutan Inställningar.

1. Gör något av följande:
   - (Windows) Välj Redigera > Inställningar > Prestanda.
   - (Mac OS) Välj Photoshop > Inställningar> Prestanda.
2. Markera kryssrutan Aktivera OpenGL-ritning under GPU-inställningar.
3. Klicka på OK. Inställningen börjar gälla på en gång. Du behöver inte starta om.

Mer information finns i:

- 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

Juridiska meddelanden | Onlinesekretesspolicy