ADOBE® PHOTOSHOP® CS3

Användarhandbok

Adobe®

© 2007 Adobe Systems Incorporated. Med ensamrätt.

Användarhandbok för Adobe® Photoshop® CS3 för Windows® och Mac OS.

Om den här handboken distribueras tillsammans med programvara som innehåller ett användarlicensavtal omfattas både handboken och programvaran som beskrivs däri av licensen och får endast användas eller kopieras i enlighet med villkoren i licensen. Med undantag av vad som kan vara uttryckligen angivet i tillämpligt licensavtal, får innehållet i denna handbok inte helt eller delvis reproduceras, vidaredistribueras eller lagras på maskinläsbart medium eller annat medium utan skriftligt tillstånd från Adobe Systems Incorporated. Observera att innehållet i den här handboken skyddas av upphovsrättslagar även om den inte distribueras med programvara som innehåller ett användarlicensavtal.

Innehållet i denna handbok får enbart användas i informationssyfte. Adobe Systems Incorporated förbehåller sig rätten till ändringar utan vidare meddelanden och friskriver sig från alla förpliktelser avseende informationen. Adobe Systems Incorporated påtar sig inte något ansvar för eventuella fel eller oriktiga uppgifter som kan förekomma i handbokens informativa innehåll.

Tänk på att befintliga illustrationer och foton som du kan vilja använda i ett eget projekt kan vara upphovsrättsskyddade. Obehörig användning av sådant material i egna produkter kan vara ett brott mot upphovsrättsinnehavarens rättigheter. Inhämta alltid erforderligt tillstånd från upphovsrättsinnehavaren.

Eventuella hänvisningar till företagsnamn i exempelmallar är endast avsedda som demonstrationsexempel och är inte avsedda att hänvisa till någon verklig organisation.

Adobe, Adobe-logotypen, Acrobat, Adobe Dimensions, Adobe Premiere, AdobePS, After Effects, Creative Suite, Distiller, Dreamweaver, Flash, GoLive, Illustrator, ImageReady, Incopy, InDesign, Lightroom, OpenType-logotypen, PageMaker, Photomerge, Photoshop, PostScript, Streamline och Version Cue är registrerade varumärken eller varumärken som tillhör Adobe Systems Incorporated i USA och/eller i andra länder.

Microsoft, OpenType och Windows är antingen registrerade varumärken eller varumärken som tillhör Microsoft Corporation i USA och/eller i andra länder. Apple, Mac OS och Macintosh är varumärken som tillhör Apple Inc. i USA och i andra länder. OS/2 är ett varumärke som tillhör International Business Machines Corporation i USA och/eller i andra länder. Kodak är ett registrerat varumärke som tillhör Eastman Kodak Company. Alla andra varumärken tillhör respektive ägare.

Stavningsdelen av den här produkten är baserad på Proximity Linguistic Technology. The Proximity Hyphenation System ©1989 Med ensamrätt Proximity Technology, Inc. Proximity och Linguibase är registrerade varumärken som tillhör Proximity Technology Inc.

Den här produkten innehåller programvara som har utvecklats av Apache Software Foundation (www.apache.org).

Den här produkten innehåller BISAFE- och/eller TIPEM-programvara från RSA Data Security, Inc.

Den här produkten inkluderar kryptografisk programvara som har utvecklats av Eric Young (eay@cryptosoft.com).

Den här programvaran är delvis baserad på arbete utfört av Independent JPEG Group.

© 1994 Hewlett Packard Company.

Delar av koden licensieras från Apple Inc. enligt villkoren i Public Source License Version 2. Källversionen av den licensierade koden och licensen finns på www.opensource.apple.com/apsl.

PANTONE®-färger i program eller dokumentation kanske inte överensstämmer med PANTONE-standarder. Den rätta färgen återfinns i aktuell PANTONE-färghandbok. PANTONE® och andra Pantone, Inc.-varumärken tillhör Pantone, Inc.© Pantone, Inc., 2006. Pantone, Inc. har upphovsrätten till färgdata/programvara som licensieras till Adobe Systems Incorporated endast med distributionsrätt för användning med Adobe Photoshop. PANTONE färgdata och/eller programvara får inte kopieras till annan disk eller minne utom när Adobe Photoshop körs.

Meddelande till slutanvändare inom amerikansk förvaltning: Programvaran och dokumentationen är ”Commercial Items”, enligt definitionen i 48 C.F.R. §2.101 och består av ”Commercial Computer Software” och ”Commercial Computer Software Documentation”, som dessa termer används i 48 C.F.R. §12.212 eller 48 C.F.R. §227.7202, efter tillämplighet. I överensstämmelse med 48 C.F.R. §12.212 eller 48 C.F.R. §§227.7202-1 till och med 227.7202-4, alltefter tillämplighet, licensieras ”Commercial Computer Software” och ”Commercial Computer Software Documentation” till slutanvändare inom amerikansk förvaltning (a) endast som ”Commercial Items” och (b) endast med samma rättigheter som tillfaller övriga slutanvändare i enlighet med villkoren häri. Opublicerade rättigheter förbehålles enligt amerikanska upphovsrättslagar. Adobe, USA. För slutanvändare inom amerikansk förvaltning samtycker Adobe till att följa alla tillämpliga lagar om lika rättigheter, även bestämmelserna i Executive Order 11246, enligt ändring, avsnitt 402 i Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act från 1974 (38 USC 4212) och avsnitt 503 i Rehabilitation Act från 1973, enligt ändring, och reglerna i 41 CFR Parts 60-1 till och med 60-60, 60-250 samt 60-741 Klausulen om positiv särbehandling och bestämmelserna i föregående mening ska därvid ingå.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Innehåll

Kapitel 1: Komma i gång
Installation 1
Adobe-hjälp 2
Resurser 4
Nyheter 10

Kapitel 2: Arbetsyta
Grundläggande om arbetsytan 13
Paletter och menyer 19
Verktyg 23
Visa bilder 30
Linjaler, stödrastret och stödlinjer 38
Arbeta med Förinställningshanteraren 42
Inställningar 44
Plug-in 45
Återställa och ångra 46
Minne och prestanda 51

Kapitel 3: Öppna och importera bilder
Photoshop-bilder 53
Bildstorlek och upplösning 55
Hämta bilder från kameror och bildläsare 61
Skapa, öppna och importera bilder 63
Montera filer 68
High Dynamic Range-bilder 70

Kapitel 4: Camera Raw
Introduktion till Camera Raw 78
Navigera, öppna och spara bilder 82
Göra färg- och tonjusteringar i Camera Raw 85
Ändra bilder med Camera Raw 91
Camera Raw-inställningar 94

Kapitel 5: Färg
Om färg 98
Färglägen 100
Konvertera bilder till andra färglägen 102
Välja färger 107

Kapitel 6: Färghantering
Mer om färghantering 116
Bibehålla konsekventa färger 118
Färghantera importerade bilder 121
Färghantera dokument för visning online 122
Granska korrektur av färger 123
Färghantera dokument vid utskrift 125

Arbeta med färgprofiler 127
Färginställningar 131

Kapitel 7: Justera färger och toner
Visa histogram och pixelvärden 136
Förstå färgjusteringar 141
Justera bildens färg och ton 145
Ange tryckegenskaper för bilder 156
Matcha, ersätta och blanda färger 158
Göra snabba bildjusteringar 164
Lägga till speciella färgeffekter på bilder 169

Kapitel 8: Retuschera och omforma
Justera beskärning, rotation och arbetsyta 171
Retuschera och reparera bilder 176
Korrigera förvrängning och brus 184
Justera skärpa och oskärpa i bilden 186
Omforma objekt 191
Filtret Gör flytande 197
Gränspunkt 203
Skapa panoramabilder 215

Kapitel 9: Markera
Göra markeringar 220
Justera pixelmarkeringar 227
Flytta och kopiera markerade pixlar 232
Ta bort och extrahera objekt 236
Kanaler 239
Spara markeringar och använda masker 243
Kanalberäkningar 248

Kapitel 10: Lager
Grundläggande om lager 251
Markera, gruppera och länka lager 255
Flytta, stapla och låsa lager 257
Hantera lager 261
Ställa in opacitet och blandning 263
Lagereffekter och lagerstilar 268
Justerings- och fyllningslager 275
Icke-förstörande redigering 278
Lagerkompositioner 284
Maskera lager 286

Kapitel 11: Måla
Målarverktyg 293
Penselförinställningar 298
Skapa och ändra penslar 300
Blandningslägen 310
Övertoningar 313
Fylla i och rama in markeringar, lager och banor 317
Skapa och hantera mönster 320

Kapitel 12: Rita

Rita vektorgrafik 323
Rita former 324
Rita med ritstiftet 327
Hantera banor 333
Redigera banor 334
Konvertera mellan banor och markeringsgränser 342
Lägga till färger i banor 343

Kapitel 13: Filter

Grundläggande om filter 346
Filtereffekter, referens 350
Använda särskilda filter 358
Lägga till ljuseffekter 360

Kapitel 14: Text

Skapa text 364
Redigera text 367
Formatera tecken 370
Teckensnitt 374
Rad- och teckenavstånd 377
Skalförändra och rotera text 380
Formatera stycken 381
Skapa texteffekter 386
Asiatisk text 390

Kapitel 15: Spara och exportera bilder

Spara bilder 396
Spara PDF-filer 400
Spara och exportera filer i andra format 407
Filformat 413
Metadata och anteckningar 419
Lägga till och visa copyrightskyddet Digimarc 422
Presentationer och fotolayouter 424
Montera Photoshop-bilder i andra program 430

Kapitel 16: Skriva ut

Skriva ut från Photoshop 434
Skriva ut med färghantering 438
Skriva ut bilder till en kommersiell tryckpress 441
Skriva ut duplexbilder 448
Skriva ut dekorfärger 451

Kapitel 17: Webbgrafik

Arbeta med webbgrafik 454
Dela upp webbsidor i segment 456
Ändra segment 459
Alternativ för segmentutdata 462
Skapa webbfotogallerier 465
Optimera bilder 470

Optimeringsalternativ för webbgrafik 476
Utdatainställningar för webbgrafik 486

Kapitel 18: Video och animeringar
Video och animeringar i Photoshop 489
Skapa bilder för video 494
Importera videofiler och bildsekvenser (Photoshop Extended) 498
Tolka filmklipp (Photoshop Extended) 500
Måla bildrutor i videolager (Photoshop Extended) 501
Redigera video- och animeringslager (Photoshop Extended) 504
Skapa bildruteanimeringar 507
Skapa tidslinjeanimeringar (Photoshop Extended) 514
Förhandsvisa video och animeringar 520
Spara och exportera video och animeringar 522

Kapitel 19: Teknisk bildhantering
Photoshop och MATLAB (Photoshop Extended) 530
DICOM-filer (Photoshop Extended) 532
Bildstaplar (Photoshop Extended) 534
Mått (Photoshop Extended) 536
Räkna objekt i en bild (Photoshop Extended) 541
Arbeta med 3D-filer (Photoshop Extended) 543

Kapitel 20: Automatisera uppgifter
Automatisera med funktionsmakron 548
Skapa funktionsmakron 552
Bearbeta en grupp med filer 555
Skript 560
Skapa databaserade bilder 561

Kapitel 21: Tangentbordsgenvägar
Anpassa kortkommandon 566
Standardkortkommandon 567

Index 588

Kapitel 1: Komma i gång

Om du inte har installerat det nya programmet börjar du med att läsa informationen om hur du installerar och gör andra förberedelser. Innan du börjar arbeta med programmet bör du ägna en stund åt att läsa igenom översikten till Adobe-hjälpen och de många resurser som finns att välja på. Det finns instruktionsfilmer, plugin-program, mallar, användargrupper, seminarier, självstudiekurser RSS-feeds och mycket annat att välja mellan.

Installation

Krav

❖ De fullständiga systemkraven för Adobe®-programvaran finns i Viktigt-filen på installationsskivan.

Så här installerar du programmet

1 Stäng alla andra öppna Adobe-program på datorn.

2 Sätt i installationsskivan i diskenheten och följ instruktionerna på skärmen.

Obs! *Mer information finns i filen Viktigt på installationsskivan.*

Så här aktiverar du programmet

Om du har en enanvändarlicens för Adobe-programmet ombeds du att aktivera det. Det är en enkel och anonym process som du måste genomföra inom 30 dagar efter att du har börjat använda programmet.

Mer information om produktaktivering finns i filen Viktigt på installationsskivan och på Adobes webbplats www.adobe.com/go/activation_se.

1 Välj Hjälp > Aktivera om dialogrutan Aktivering inte redan är öppen.

2 Följ de instruktioner som visas på skärmen.

Obs! *Om du vill installera programmet på en annan dator måste du först inaktivera det på din dator. Välj Hjälp > Inaktivering.*

Registrering

Om du registrerar din produkt kan du ta del av kostnadsfri installationssupport, aviseringar om uppdateringar och andra tjänster.

❖ För att registrera produkten följer du instruktionerna på skärmen i dialogrutan Registrering, som visas när du har installerat och aktiverat programmet.

Om du skjuter upp registreringen kan du registrera produkten när som helst genom att välja Hjälp > Registrering.

Viktigt

Installationsskivan innehåller filen Viktigt för programmet. (Den här filen kopieras också till programmappen under produktinstallationen.) Öppna filen om du vill läsa viktig information om följande ämnen:

- Systemkrav
- Installation (även om hur du avinstallerar programmet)
- Aktivering och registrering
- Teckensnittsinstallation
- Felsökning

- Kundsupport
- Juridiskt meddelande

Adobe-hjälp

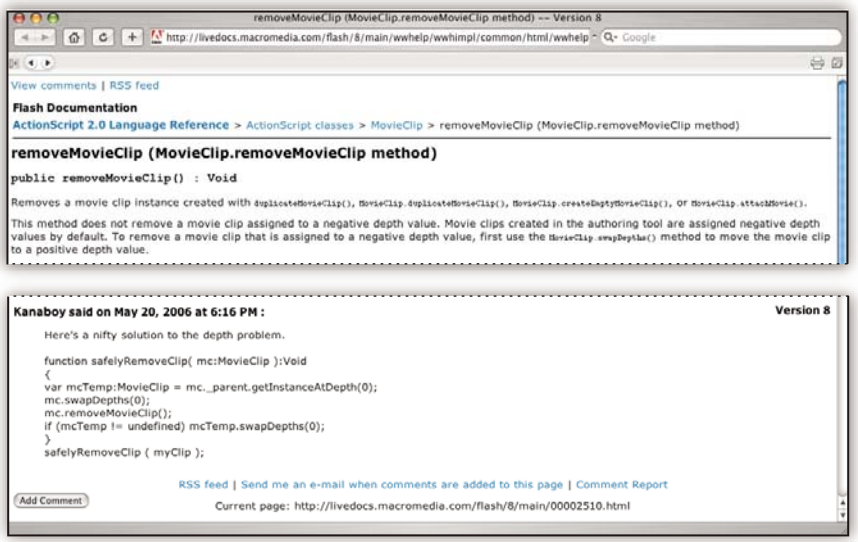
Resurser för Adobe-hjälp

Dokumentation om Adobe-programmet finns i flera olika format.

Inbyggd produkthjälp och LiveDocs-hjälp

Den inbyggda produkthjälpen ger dig tillgång till all dokumentation och allt instruktionsmaterial som finns tillgängligt när produkten levereras. Du hittar den via Hjälp-menyn i Adobe-programmet.

LiveDocs-hjälpen innehåller allt material i den inbyggda hjälpen plus uppdateringar och länkar till extra instruktionsmaterial på webben. För vissa produkter kan du också lägga till kommentarer till avsnitten i LiveDocs-hjälpen. LiveDocs-hjälpen för din produkt hittar du i Adobe-hjälpens resurscenter på www.adobe.com/go/documentation_se.



I de flesta versioner av den inbyggda produkthjälpen och LiveDocs-hjälpen kan du söka i hjälpsystemen för flera produkter. Avsnitten innehåller också länkar till relaterat material på webben eller till avsnitt i hjälpen för en annan produkt.

Betrakta hjälpen, både den i produkten och den på webben, som en hubb där du kan få tillgång till extramaterial och användarcommunities. Den mest fullständiga och aktuella versionen av hjälpen ligger alltid på webben.

Adobes PDF-dokumentation

Den inbyggda produkthjälpen finns också som en PDF-fil som är enkel att skriva ut. Andra dokument, till exempel installationshandböcker och annan dokumentation, kan också fås som PDF-filer.

All PDF-dokumentation finns tillgänglig via Adobe-hjälpens resurscenter på www.adobe.com/go/documentation_se. Om du vill visa PDF-dokumentationen som ingår i programmet söker du i mappen Dokument på installations- eller innehålls-DVD:n.

Tryckt dokumentation

Tryckta utgåvor av den inbyggda produkthjälpen finns att köpa i Adobe-butiken på www.adobe.com/go/store_se. Du kan också hitta böcker publicerade av Adobes publiceringspartners i Adobe-butiken.

En tryckt handbok om arbetsgången medföljer alla Adobe Creative Suite® 3-produkter och i fristående Adobe-produkter kan det medfölja en tryckt Komma igång-handbok.

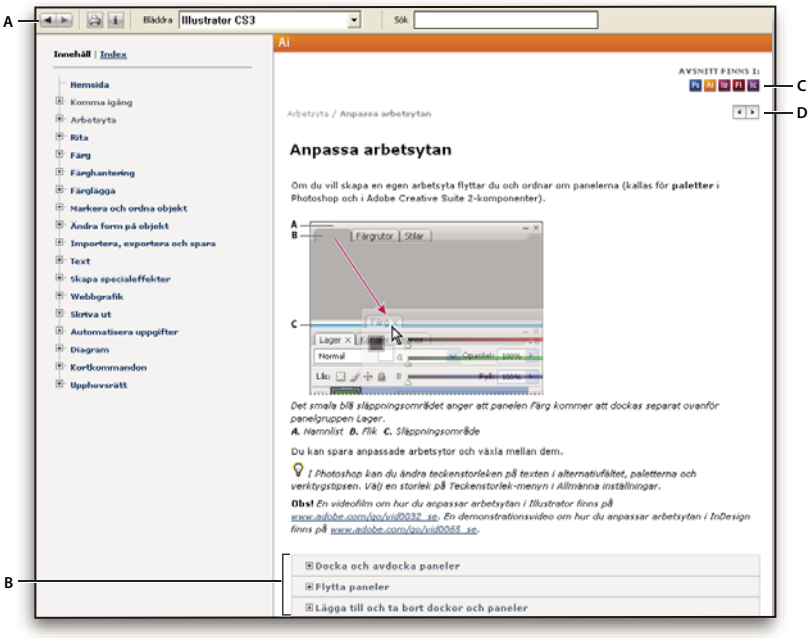
Så här använder du hjälpen i produkten

Den inbyggda produkthjälpen hittar du via Hjälp-menyn. När du har startat visningsprogrammet Adobe-hjälp klickar du på Bläddra om du vill se hjälpen för andra Adobe-produkter som är installerade på datorn.

Följande hjälpfunktioner gör det enklare att lära sig olika program:

- Avsnitt kan innehålla länkar till hjälpsystemen för andra Adobe-produkter eller till ytterligare material på webben.
- Vissa avsnitt är gemensamma för två eller flera produkter. Om du till exempel ser ett hjälpavsnitt med en Adobe Photoshop® CS3-ikon och en Adobe After Effects® CS3-ikon betyder det att avsnittet innehåller information om funktioner som är lika i båda produkterna eller information om arbetsflöden mellan produkterna.
- Du kan söka i hjälpsystemen för flera produkter samtidigt.

Om du söker efter en fras, till exempel "formverktyg", ska du sätta frasen inom citattecken om du bara vill se de avsnitt som innehåller alla orden i frasen.



Adobe-hjälp
***A.** Knapparna Bakåt och Framåt (tidigare besökta länkar) **B.** Expanderbara underavsnitt **C.** Ikoner som visar delat avsnitt **D.** Knapparna Föregående och Nästa (avsnitt i ordningsföljd)*

Tillgänglighetsfunktioner

Innehållet i Adobe-hjälpen är tillgängligt för personer med funktionshinder– till exempel rörelsehinder, blindhet och nedsatt syn. I den inbyggda hjälpen kan du använda följande tillgänglighetsfunktioner:

- Användaren kan ändra textstorlek med standardiserade snabbmenykommandon.
- Länkarna är understrukna för att de lättare ska kännas igen.
- Om länktexten inte motsvarar måltiteln refereras till titeln i fästpunktens titelattribut. Länkarna Föregående och Nästa innehåller t ex titlarna på föregående och nästa avsnitt.
- Innehållet stödjer högkontrastläge.
- Grafik utan bildtext innehåller alternativ text.
- Varje ram har en titel som anger dess syfte.

- Standard-HTML-taggar anger innehållsstrukturen för läsning på skärmen eller text till tal-verktyg.
- Formatmallar styr formatering så att det inte finns några inbäddade teckensnitt.

Kortkommandon för hjälpkontroller i verktygsfält (Windows)
Knappen Bakåt Alt + vänsterpil

Knappen Framåt Alt + högerpil

Skriv ut Ctrl+P

Knappen Om Ctrl+I

Bläddra i menyn Alt+nedpil eller Alt+uppil visar Hjälp för ett annat program

Sökruta Ctrl+S placerar markören i sökrutan

Kortkommandon för hjälpnavigering (Windows)
- Tryck på Ctrl+Tabb (framåt) eller Skift+Ctrl+Tabb (bakåt) för att växla mellan fönster.
- Tryck på Tabb (framåt) eller Skift+Tabb (bakåt) för att flytta genom och runt länkar i ett fönster.
- Tryck på Enter om du vill aktivera en konturerad länk.
- Tryck på Ctrl+likhetstecknet om du vill göra texten större.
- Tryck på Ctrl+bindestreck om du vill göra texten mindre.

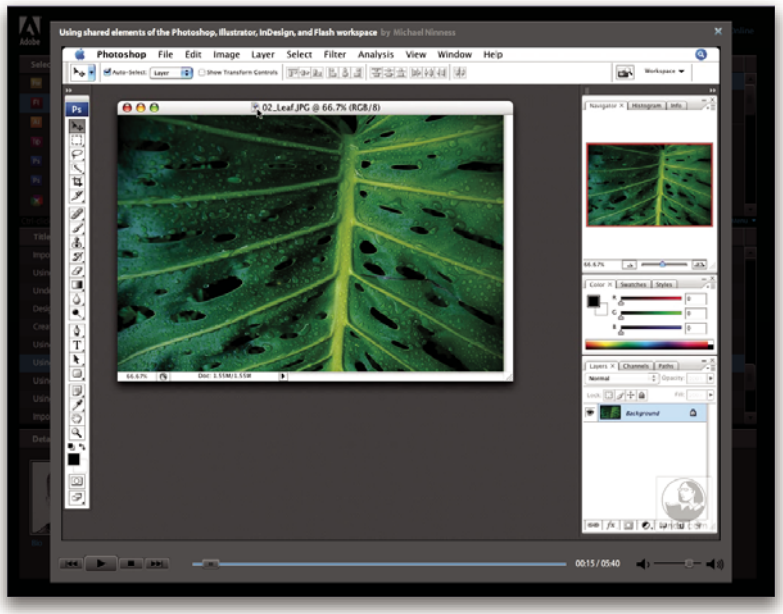
Resurser

Adobe Video Workshop

I Adobe Creative Suite 3 Video Workshop finns över 200 utbildningsfilmer som täcker en mängd ämnen för utskrift, webben och video.

Med hjälp av Adobe Video Workshop kan du lära dig mer om Creative Suite 3-produkterna. I flera av videofilmerna kan du se hur du kan använda olika Adobe-program tillsammans.

När du startar Adobe Video Workshop väljer du vilka produkter som du vill lära dig och vilka avsnitt som du vill visa. Du kan se detaljerad information om varje videofilm så att din inlärning blir mer fokuserad.



Community för presentatörer

I den här utgåvan har Adobe Systems bjudit in Adobe-communityn att dela med sig av sin expertkunskap och reflektioner. Adobe och lynda.com presenterar självstudier, tips och knep från ledande konstruktörer och utvecklare, till exempel Joe Lowery, Katrin Eismann och Chris Georgenes. Du kan se och höra Adobe-experter som Lynn Grillo, Greg Rewis och Russell Brown. Allt som allt delar mer än 30 produktexperter med sig av sin kunskap.

Självstudier och källfiler

Adobe Video Workshop innehåller utbildning för nybörjare och erfarna användare. Det finns också videofilmer om nya funktioner och viktig teknik. Varje videofilm handlar om ett enskilt ämne och är vanligtvis 3–5 minuter lång. Med de flesta videor följer en illustrerad självstudiekurs och källfiler så att du kan skriva ut detaljerade steg och gå kursen på egen hand.

Så här använder du Adobe Video Workshop

Du hittar Adobe Video Workshop på DVD:n som medföljde Creative Suite 3-produkten. Den finns också online på www.adobe.com/go/learn_videotutorials_se. Adobe lägger regelbundet till nya videofilmer på Video Workshop online, så besök webbplatsen och se om det har kommit några nyheter.

Photoshop CS3-videofilmer

Adobe Video Workshop täcker en lång rad ämnen för Adobe Photoshop® CS3 och utökad Adobe Photoshop® CS3, inklusive:

- Använda och justera lager
- Göra markeringar
- Använda smarta filter
- Använda Gränspunkt
- Skriva ut foton

Videofilmerna visar också hur du använder Photoshop CS3 med andra Adobe-produkter:

- Använda gemensamma element i Adobe Photoshop, Illustrator®, InDesign® och Flash®

- Använda smarta objekt och levande färger
- Använda Bridge i en arbetsgång med foton

Om du vill komma åt Adobe Creative Suite 3-videosjälvstudier besöker du Adobe Video Workshop på www.adobe.com/go/learn_videotutorials_se.

Extramaterial

Det finns en mängd resurser som gör att du kan få ut så mycket som möjligt av Adobe-programmen. En del av dessa resurser installeras på datorn under installationen. Fler användbara exempel och dokument finns på installations- och innehållsskivan. Det finns också unikt extramaterial online från Adobe Exchange-gruppen, på www.adobe.com/go/exchange_se.

Installerade resurser

Under programinstallationen placeras ett antal resurser i programmappen. Om du vill visa de här filerna letar du upp programmappen på datorn.

- Windows®: *[startenhet]*\Program\Adobe*[Adobe-program]*
- Mac OS®: *[startenhet]*/Program/*[Adobe-program]*

Programmappen kan innehålla följande resurser:

Plugin-program Plugin-moduler är små program som utökar eller lägger till funktioner i programvaran. Installerade plugin-moduler visas som alternativ på menyerna Importera och Exportera, som filformat i dialogrutorna Öppna, Spara som och Exportera original eller som filter på filterundermenyerna. Ett antal plugin-program för specialeffekter installeras till exempel automatiskt i mappen Plug-ins i mappen Photoshop CS3.

Förinställningar Förinställningar omfattar en mängd olika användbara verktyg, inställningar, effekter och bilder. Bland produktens förinställningar finns penslar, färgrutor, färggrupper, symboler, egna former, grafik och lagerstilar, mönster, strukturer, åtgärder och arbetsytor med mera. Det förinställda innehållet kan du hitta i hela användargränssnittet. En del förinställningar (till exempel Photoshop Brush-bibliotek) blir tillgängliga först när du väljer motsvarande verktyg. Om du inte vill skapa en effekt eller bild från början kan du läsa igenom förinställningsbiblioteken och få inspiration.

Mallar Mallfilerna kan öppnas och visas från Adobe Bridge CS3, öppnas från välkomstskärmen eller öppnas direkt från filmenyn. Beroende på produkt kan mallfilerna vara allt från brevhuvuden, nyhetsbrev och webbplatser till DVD-menyer och videoknappar. Varje mallfil är professionellt konstruerad och representerar det bästa sättet att använda produktfunktionerna på. Mallar kan vara värdefulla resurser när du snabbt vill komma igång med ett projekt.

Exempel Exempelfiler innehåller mer komplicerade konstruktioner och är ett bra sätt att se hur funktionerna används i praktiken. Dessa filer visar vilka kreativa möjligheter som finns.

Teckensnitt Det ingår flera OpenType®-teckensnitt och -teckensnittsfamiljer Creative Suite-produkten. Teckensnitten kopieras till din dator under installationen:

- Windows: *[startenhet]*\Windows\Fonts
- Mac OS X: *[startenhet]*/Bibliotek/Fonts

Mer information om hur du installerar teckensnitt finns i filen Viktigt på installations-DVD:n.

DVD-innehåll

Innehålls- eller installations-DVD:n som medföljer produkten innehåller fler resurser som du kan använda i programmet. Mappen Godbitar innehåller produktspecifika filer, till exempel mallar, bilder, förinställningar, åtgärder, plugin-program och effekter samt undermappar för teckensnitt och bildbanker. Dokumentationsmappen innehåller en PDF-version av hjälpen, teknisk information och andra dokument, till exempel provblad, referenshandböcker och specifik funktionsinformation.

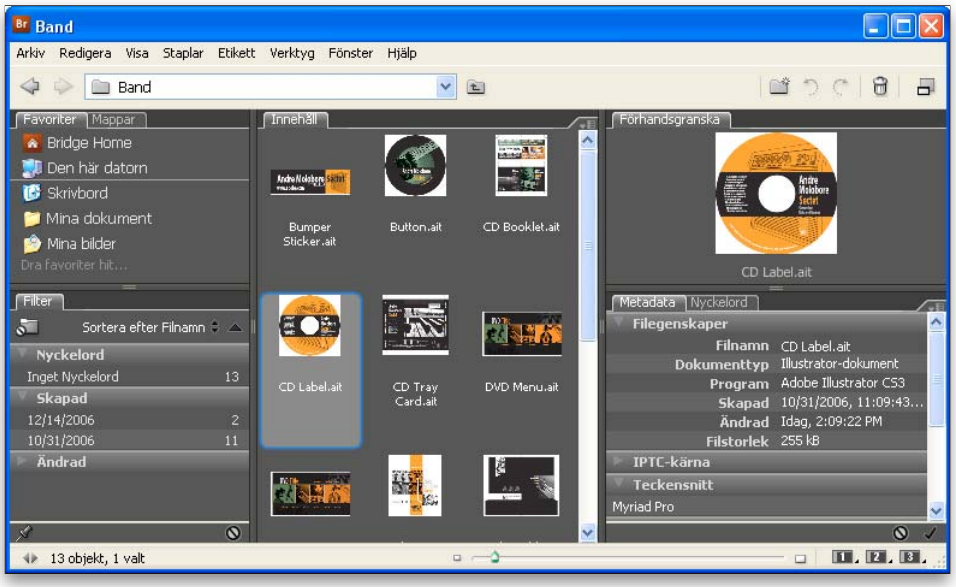
Adobe Exchange

Mer kostnadsfritt material finns på www.adobe.com/go/exchange_se – en onlinecommunity där användare laddar ned och delar tusentals kostnadsfria åtgärder, utökningar, plugin-program och annat material som du kan använda med Adobe-produkter.

Bridge Home

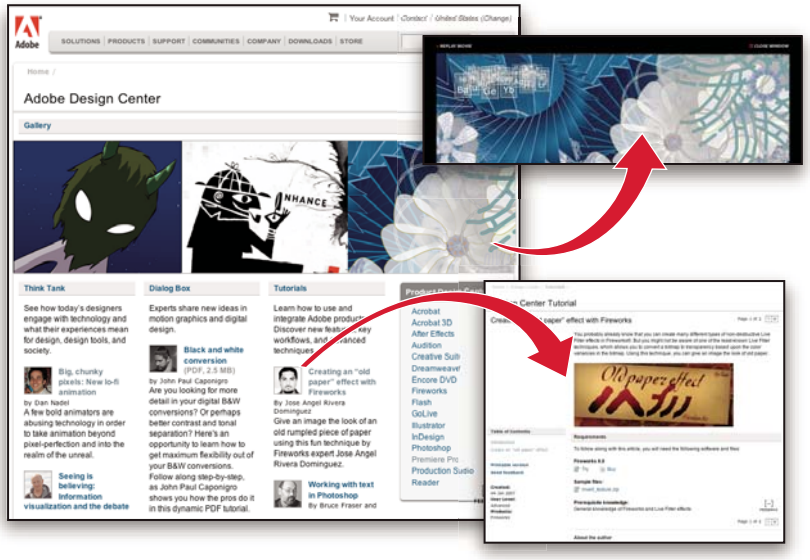
Bridge Home, en ny plats i Adobe Bridge CS3, innehåller aktuell information om all Adobe Creative Suite 3-programvara på en bekväm plats. Starta Adobe Bridge och klicka på Bridge Home-ikonen längst upp på panelen Favoriter så får du tillgång till de senaste tipsen, nyheterna och resurserna för ditt Creative Suite-verktyg.

Obs! *Bridge Home är kanske inte tillgänglig på alla språk.*



Adobe Design Center

I Adobe Design Center finns artiklar, inspiration och instruktioner från branschexperter, framstående designers och Adobes publiceringspartners. Nytt material tillkommer varje månad.



Du kan hitta hundratals självstudier för designprodukter och få tips och lära dig teknik via videofilmer, HTML-självstudier och exempelkapitel.

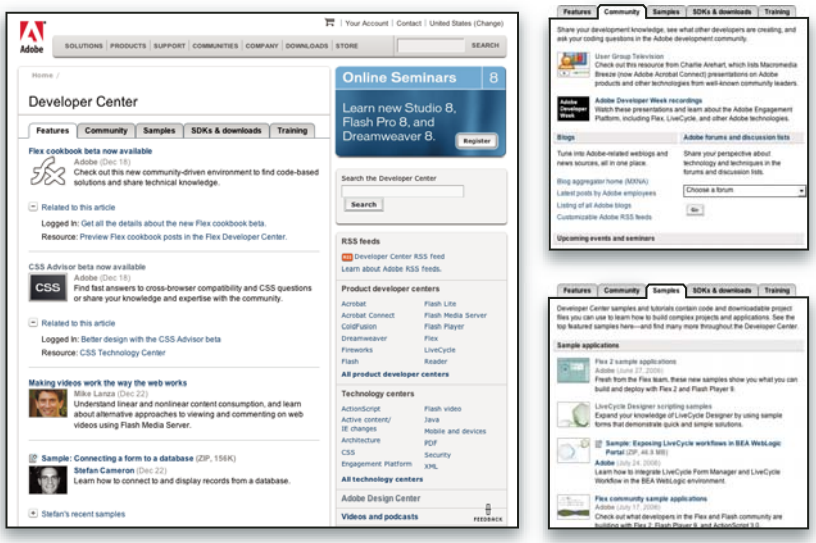
Nya idéer är själva kärnan i tankesmedjan, dialogrutan och galleriet:

- Artiklar i tankesmedjan berör designernas inblandning i tekniken nuförtiden och vad deras erfarenheter innebär för design, designverktyg och samhället.
- I Dialogrutan delar experter med sig av nya idéer i form av rörlig grafik och digital design.
- I Galleriet visas hur konstnärer kommunicerar design i rörelse.

Besök Adobe Design Center på www.adobe.com/designcenter.

Adobe Developer Center

Adobe Developer Center innehåller exempel, självstudier, artiklar och communityresurser för utvecklare som skapar omfattande Internetprogram, webbplatser, mobilt innehåll och andra projekt med hjälp av Adobe-produkter. I Developer Center finns också resurser för utvecklare som utvecklar plugin-program för Adobe-produkter.



Förutom exempelkoder och självstudier finns det också RSS-matningar, onlineseminarium, SDK:er, skripthandböcker och andra tekniska resurser.

Besök Adobe Developer Center på www.adobe.com/go/developer_se.

Kundsupport

Besök Adobes supportwebbplats på www.adobe.com/se/support om du vill ha information om felsökning om din produkt och lära dig mer om kostnadsfria och betalda alternativ för teknisk support. Klicka på länken Utbildning för att komma åt Adobe Press-böcker, en mängd olika utbildningsresurser och certifieringsprogram för Adobe-program med mera.

Nedladdningar

Besök www.adobe.com/go/downloads_se om du vill ha kostnadsfria uppdateringar, provprogram och andra användbara program. Dessutom har du via Adobe-butiken (på www.adobe.com/go/store_se) tillgång till tusentals plugin-program från externa utvecklare, vilka kan hjälpa dig att automatisera aktiviteter, anpassa arbetsgången och skapa professionella effekter med mera.

Adobe-labb

I Adobe-labben får du möjligheten att uppleva och bedöma nya och framåtgående tekniker och produkter från Adobe.

I Adobe-labben har du tillgång till resurser av den här typen:

- Förhandsutgåvor av program och teknik
- Kodexempel och metodtips som kan göra din inlärning snabbare
- Tidiga versioner av produkter och teknisk dokumentation
- Forum, Wiki-baserat innehåll och andra samarbetsresurser så att du kan interagera med likasinnade utvecklare.

Adobe-labb skapar samarbetsprocesser för programutveckling. I den här miljön kommer du snabbare igång med nya produkter och tekniker. Adobe-labben fungerar också som ett forum för tidig feedback, som Adobes utvecklingsgrupp kan använda för att skapa program som uppfyller användargruppernas behov och förväntningar.

Besök Adobe-labben på www.adobe.com/go/labs_se.

Användarcommunities

I användargrupperna finns forum, bloggar och andra sätt för användarna att dela med sig av tekniker, verktyg och information. Användarna kan ställa frågor och ta reda på hur andra får ut så mycket som möjligt av sina program. Användarforumen finns på engelska, franska, tyska och japanska. Bloggar finns på en mängd olika språk.

Besök www.adobe.com/se/communities om du vill delta i forum eller bloggar.

Nyheter

Produktivitetsförbättringar

Användarvänligt gränssnitt

Dra nytta av de självjusterande fönstren, förinställningar för arbetsytan för särskilda uppgifter och många andra funktioner i det användarvänliga gränssnittet. Se ”Grundläggande om arbetsytan” på sidan 13.

Zoomify-format

Exportera bilder med originalupplösning i Zoomify-format så att du kan visa dem på Internet eller skicka dem med e-post utan att först behöva minska upplösningen. Se ”Exportera till Zoomify” på sidan 455.

Adobe Bridge CS3 med staplar och filter

Ordna och hantera dina bilder med de nya verktygen i Adobe Bridge: Loupe, filter och staplar.

Förbättrade utskriftsfunktioner

Få bättre kontroll över utskriftskvaliteten med färghanteringsfunktioner och bättre utskriftsförhandsgranskning. Se ”Skriva ut från Photoshop” på sidan 434.

Adobe Device Central

Skapa och förhandsgranska grafik för visning på mobiltelefoner och andra mobila enheter, och se hur bilderna visas på olika enheter. Se ”Testa Photoshop-bilder för mobila enheter med Adobe Device Central” på sidan 398.

Nästa generations Camera Raw

Bearbeta Camera Raw-data – med hög kvalitet – från över 150 digitalkameror. Du kan också använda Camera Raw-bearbetning med JPEG- och TIFF-filer. Se ”Camera Raw” på sidan 78.

Bildredigeringsförbättringar

Smarta filter

Bevara bildinformationen när du optimerar dina bilder med hjälp av flexibla, icke-förstörande smarta filter. Du kan lägga till, ersätta och redigera filtren när du vill. Se ”Om smarta filter” på sidan 281.

Svartvit konvertering

Konvertera färgerna i en bild till monokroma, eller låt Photoshop analysera bilden och rekommendera lämpliga konverteringsinställningar. Se ”Konvertera en färgbild till en svartvit bild” på sidan 153.

Förbättrade kurvor

Använd förinställningarna för färgkorrigering för att göra automatiska justeringar av kurvor. Du kan också skapa egna förinställningar för kurvor. Se ”Kurvor, översikt” på sidan 147.

Justerad kloning och lagning med övertäckning

Arbeta med flera klonkällor och rotera och skala varje enskild klonkälla. Du kan också visa en övertäckning av klonkällorna när du målar. Se ”Retuschera med verktyget Klonstämpel” på sidan 176.

Expanderade 32-bitars HDR-funktioner

Ta flera exponeringar på samma motiv och kombinera dem till en enda 32-bitars HDR-bild med maximalt omfång och följsamhet. Du kan använda de flesta verktygen i Photoshop, t.ex. penslar, lager, markeringsverktyg och andra bildjusterings- och filterfunktioner. Se ”High Dynamic Range-bilder” på sidan 70.

Bättre kompositioner

Snabbval

Skapa en snabb, exakt markering runt ett objekt med oregelbunden form utan att behöva följa objektets kanter och linjer manuellt. Du målar bara markeringen med hjälp av ett penselverktyg och använder funktionen för automatisk kantförbättring för att öka precisionen. Se ”Markera med Snabbval” på sidan 224.

Funktionen Förfina kant

Ändra kanten i en markering genom att använda skjutreglage för att utvidga eller dra samman, använda ludd eller jämna ut markeringen. Förfina kant är ett enkelt, flexibelt sätt att ändra kanten i en markering. Se ”Förfina markeringskanter” på sidan 230.

Photomerge med avancerad blandning

Låt Photoshop hjälpa dig att skapa avancerade sammansatta bilder. Montera bilder med överlappande innehåll i separata lager och låt Photoshop analysera innehållet och blanda bilderna till en kontinuerlig bild utan skarvar. Se ”Skapa panoramabilder” på sidan 215.

Förbättrad 3D och rörelsegrafik

Gränspunkt med 3D-stöd

Redigera bilder i perspektiv i flera plan med valfri vinkel och exportera 3D-information i format som stöds av 3D-program. Se ”Gränspunkt” på sidan 203.

3D-visualisering och texturredigering (Photoshop Extended)

Importera 3D-modeller, ändra modellposition, ljussättning eller återgivning, redigera modelltexturer och skapa sammansatta modeller med 2D-innehåll. Se ”Arbeta med 3D-filer (Photoshop Extended)” på sidan 543.

Rörelsegrafik och videolager (Photoshop Extended)

Redigera en video en bildruta i taget eller lägg till ett lager och gör justeringar som visas i alla bildrutor. Nu inkluderar paletten Animering en ny tidslinje med nyckelrutefunktioner förutom det bildrutebaserade gränssnittet. Se ”Video och animeringar i Photoshop” på sidan 489.

Måla i film (Photoshop Extended)

Hitta och redigera snabbt valfri bildruta i en filmfil med verktygen i Photoshop. I Photoshop kan du måla, retuschera och redigera (på pixelnivå) varje enskild bildruta i filmfilen. Se ”Måla bildrutor i videolager (Photoshop Extended)” på sidan 501.

Omfattande bildanalys

Mått (Photoshop Extended)
Använd en måttskala för en bild och mät längd, område, perimeter, täthet och andra värden i exakta skalenheter. Registrera resultat i måttloggen och exportera mätdata till ett kalkylblad eller en databas. Se ”Om mått och mätning (Photoshop Extended)” på sidan 536.

Linjalen och räkningsverktyget
Mät avstånd i en bild eller räkna antalet objekt i en bild eller i en markering. Du kan räkna manuellt eller automatiskt eller använda ett skript. Se ”Räkna objekt i en bild (Photoshop Extended)” på sidan 541.

Stöd för DICOM-filer (Photoshop Extended)
Öppna, redigera, gör anteckningar i eller animera radiologiska bilder med en eller flera bildrutor. Visa och redigera metadata som lagras i DICOM-filer. Se ”DICOM-filer (Photoshop Extended)” på sidan 532.

MATLAB-stöd (Photoshop Extended)
Kom åt Photoshop via MATLAB:s (Matrix Laboratory) kommandotolk, kör bildbearbetningsrutiner och visa resultaten i Photoshop. Se ”Photoshop och MATLAB (Photoshop Extended)” på sidan 530.

Bildstapelbearbetning
Kombinera flera bilder och använd avancerade återgivningsalternativ för att skapa optimerade sammansatta bilder utan överflödigt brus eller oönskat innehåll. Se ”Bildstaplar (Photoshop Extended)” på sidan 534.

Kapitel 2: Arbetsyta

Arbetsytan i Photoshop har utformats för att göra det lättare för dig att skapa och redigera bilder. Arbetsytan inkluderar menyer och flera olika verktyg och paletter som du kan använda för att visa, redigera och lägga till element i dina bilder.

Grundläggande om arbetsytan

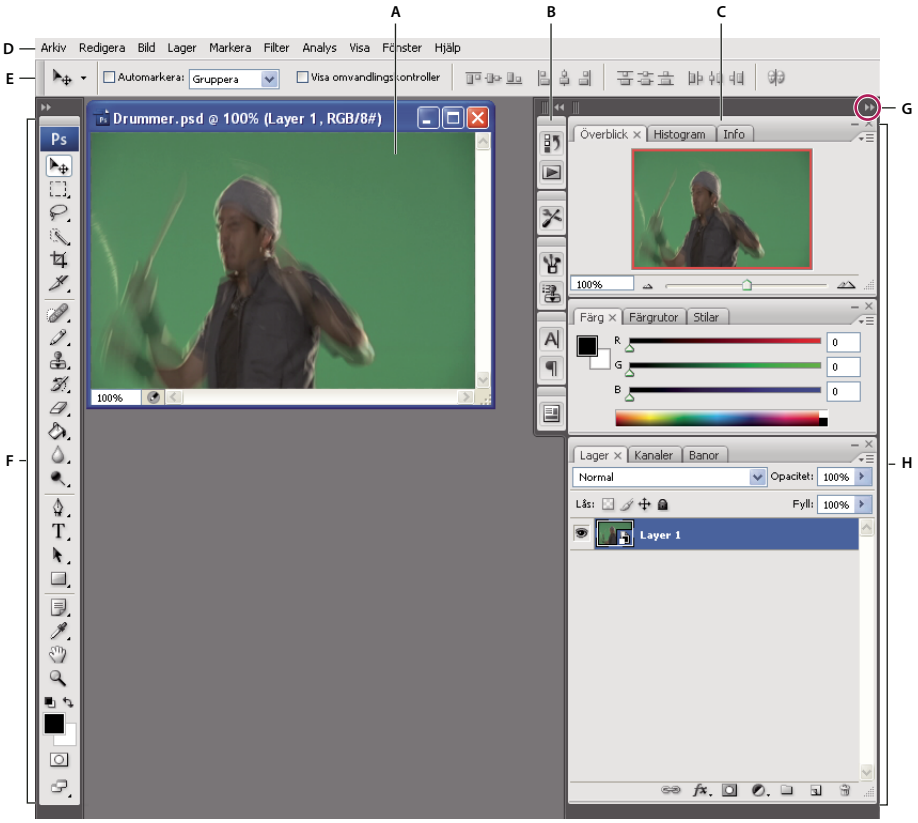
Arbetsyta - översikt

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*. När du startar en Adobe Creative Suite-komponent för första gången visas standardarbetsytan, som du kan anpassa efter de åtgärder som du utför där. Du kan till exempel skapa en arbetsyta för att redigera och en annan för att visa, och sedan spara dem och växla mellan dem medan du arbetar.

Du kan när som helst återställa standardarbetsytan genom att välja standardalternativet på menyn Fönster > Arbetsyta.

Även om Flash, Illustrator, InCopy, InDesign och Photoshop innehåller olika arbetsytor kan du manipulera elementen på ungefär samma sätt i alla programmen. Standardarbetsytan i Photoshop är ganska typisk:

- *Menyraden* utmed överkanten strukturerar kommandona under menyer.
- *Panelen Verktyg* (kallas för *verktygspalett* i Photoshop) innehåller verktyg för att skapa och redigera bilder, grafik, sidelement och så vidare. Likartade verktyg grupperas tillsammans.
- På *kontrollpanelen* (kallas för *alternativfältet* i Photoshop) finns alternativ för det valda verktyget. (I Flash finns ingen kontrollpanel.)
- I *dokumentfönstret* (kallas för *Stage* i Flash) visas filen som du arbetar med.
- *Paneler* (kallas för *paletter* i Photoshop) gör det enklare att övervaka och ändra arbetet. Exempel på sådana är Tidslinje i Flash och lagerpaletten i Photoshop. Vissa paneler visas som standard men du kan lägga till valfri panel genom att välja den på Fönster-menyn. Många paneler har menyer med panelspecifika alternativ. Paneler kan grupperas, skiktas och dockas.



Standardarbetsytan i Photoshop
***A.** Dokumentfönster **B.** Dockade paneler komprimerade till ikoner **C.** Panelens namnlist **D.** Menyrad **E.** Alternativfält **F.** Paletten Verktyg **G.** Knappen Komprimera till ikoner **H.** Tre palettgrupper (paneler) i en lodrät docka*

En videofilm om hur du använder arbetsytan finns på www.adobe.com/go/vid0187_se.

Dölja eller visa alla paneler

- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Om du vill visa eller dölja alla paneler, bland annat panelen Verktyg och alternativfältet eller kontrollpanelen, trycker du på Tabb.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Om du vill visa eller dölja alla paneler, utom panelen Verktyg och alternativfältet eller kontrollpanelen, trycker du på Skift+Tabb.

Du kan tillfälligt visa de paneler som döljs på dessa sätt genom att flytta pekaren till kanten på programfönstret (Windows) eller till kanten av skärmen (Mac OS) och hovra över den remsa som visas.

- (Flash) Tryck på F4 om du vill dölja eller visa alla paneler.

Visa menykommandon på paneler

❖ Placera pekaren på panelens menyikon i panelens övre högra hörn och tryck på musknappen.

(Illustrator) Justera panelens ljusstyrka

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

Konfigurera om panelen Verktyg

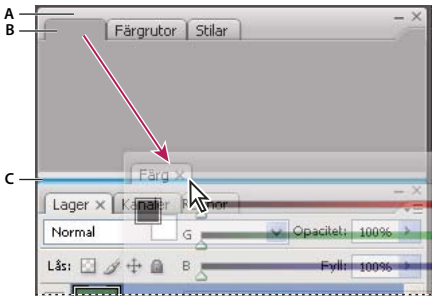
Du kan visa verktygen på panelen Verktyg i en enda kolumn, eller sida vid sida i två kolumner.

I InDesign kan du dessutom växla från att visa en kolumn till två kolumner genom att ange ett alternativ i inställningarna för gränssnittet.

❖ Klicka på dubbelpilen högst upp på panelen Verktyg.

Anpassa arbetsytan

Om du vill skapa en egen arbetsyta flyttar du och ordnar om panelerna (kallas för *paletter* i Photoshop och i Adobe Creative Suite 2-komponenter).



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

Du kan spara anpassade arbetsytor och växla mellan dem.

I Photoshop kan du ändra teckenstorleken på texten i alternativfältet, paletterna och verktygstipsen. Välj en storlek på Teckenstorlek-menyn i Allmänna inställningar.

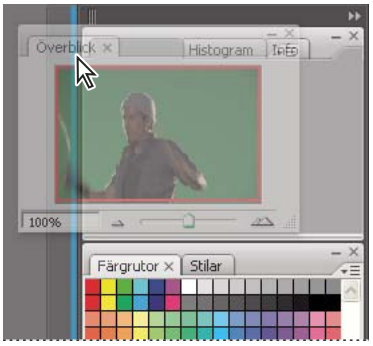
***Obs!** En videofilm om hur du anpassar arbetsytan i Illustrator finns på www.adobe.com/go/vid0032_se. En demonstrationsvideo om hur du anpassar arbetsytan i InDesign finns på www.adobe.com/go/vid0065_se.*

Docka och avdocka paneler

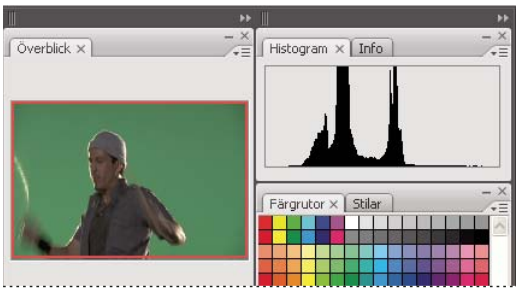
En *docka* är en samling paneler eller panelgrupper som visas tillsammans, för det mesta lodrätt. Du kan docka och avdocka paneler genom att flytta dem in och ut från en docka.

***Obs!** Att docka är inte detsamma som att skikta. Ett skikt är en samling fritt flytande paneler eller panelgrupper, som förenas uppifrån och ned.*

- 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.



Överblickspanelen som dras ut till en ny docka, vilket anges med en blå, lodrät markering



Överblickspanelen som finns i en egen docka

Om du inte vill att panelerna ska fylla allt utrymme i en docka, drar du nederkanten på dockan uppåt så att den inte längre finns vid kanten på arbetsytan.

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.

- Om du vill flytta en panel drar du i dess flik
- Om du vill flytta en panelgrupp eller ett skikt med fritt flytande paneler drar du i namnlisten.

Tryck på Ctrl medan du flyttar en panel om du inte vill att den ska dockas.

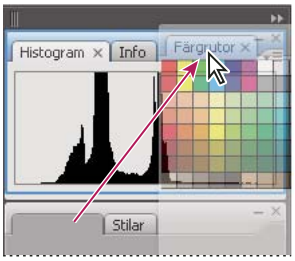
Lägga till och ta bort dockor och paneler

Om du tar bort alla paneler från en docka, försvinner dockan. Du kan skapa nya dockor genom att flytta paneler till släppningsområdena bredvid befintliga dockor eller i hörnen på arbetsytan.

- Om du vill ta bort en panel klickar du på dess stängningsikon (krysset i flikens övre högra hörn) eller avmarkerar den på Fönster-menyn.
- Om du vill lägga till en panel markerar du den på Fönster-menyn och dockar den där du vill ha den.

Manipulera panelgrupper

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

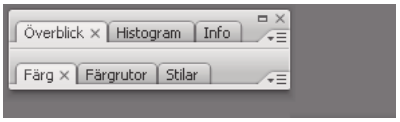


Lägga till en panel i en panelgrupp

- 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 vill visa en panel framför gruppen klickar du på dess flik.
- Om du vill flytta grupperade paneler tillsammans drar du i namnlisten (ovanför flikarna).

Skikta fritt flytande paneler

När du drar en panel från dockan, men inte till något släppningsområde, börjar panelen att flyta fritt så att du kan placera den var som helst i arbetsytan. Paneler kan också flyta fritt i arbetsytan när de väljs för första gången på Fönster-menyn. Du kan skikta fritt flytande paneler eller panelgrupper tillsammans så att de flyttas som en enhet när du drar i den översta namnlisten. (Paneler som tillhör en docka kan inte skiktas eller flyttas som en enhet på det här sättet.)



Fritt flytande skiktade paneler

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

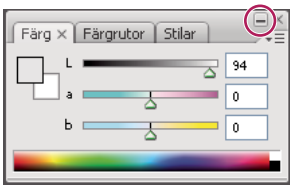
***Obs!** Kontrollera att du släpper fliken över det smala släppningsområdet mellan panelerna, och inte i det breda släppningsområdet i en namnlist.*

- 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 eller minimera paneler

- Om du vill ändra storlek på en panel drar du i någon av sidorna på panelen eller i storleksrutan i det nedre högra hörnet. Vissa paneler, till exempel panelen Färg i Photoshop, kan du inte ändra storlek på genom att dra.
- Om du vill ändra bredden på alla paneler i en docka drar du handtaget högst upp till vänster i dockan.
- Om du vill minimera en panel, panelgrupp eller ett skikt med paneler klickar du på minimeringsknappen i namnlisten.

Du kan öppna en panelmeny även om panelen är minimerad.



Minimeringsknapp

Manipulera paneler som har komprimerats till ikoner

Komprimera panelerna till ikoner om du vill rensa arbetsytan. (I vissa fall är panelerna komprimerade till ikoner i standardarbetsytan.) Klicka på en panelikon så att panelen visas. Du kan bara visa en panel eller panelgrupp i taget.

Paneler komprimerade till ikoner

Paneler som har expanderats från ikoner

- Om du vill komprimera eller visa alla paneler i en docka klickar du på dubbelpilen högst upp i dockan.
- Om du vill ändra storlek på panelikoner så att bara ikonerna visas (och inte etiketterna), drar du handtaget högst upp i dockan mot ikonerna tills texten försvinner. (När du vill visa ikontexten igen drar du handtaget bort från panelerna.)
- Om du vill expandera en enskild panelikon klickar du på den.
- Om du vill komprimera en expanderad panel till en ikon igen, klickar du på fiken, på ikonen eller på dubbelpilen i panelens namnlist.

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

- Om du vill lägga till en 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 fältet som visas under 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 fritt flytande, expanderade paneler).

Spara, ta bort och växla mellan 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 sparade arbetsytor visas på menyn Fönster > Arbetsyta.

I Photoshop kan den sparade arbetsytan innehålla grupper med kortkommandon och menyuppsättningar.

Spara en egen arbetsyta

1 Gör något av följande när arbetsytan har den sammansättning som du vill spara:

- (Photoshop, Illustrator, InDesign) Välj Fönster > Arbetsyta > Spara arbetsyta.
- (Flash) Välj > Arbetsyta > Spara aktuell eller välj Spara aktuell på Arbetsyta-menyn i redigeringsfältet.
- (Photoshop) Välj Spara arbetsyta på Arbetsyta-menyn i alternativfältet.

2 Ange ett namn på arbetsytan.

3 (Photoshop) Markera ett eller flera alternativ under Samla in:

Palettplatser Sparar de aktuella palettplaceringarna.

Kortkommandon Sparar den aktuella uppsättningen kortkommandon.

Menyer Sparar den aktuella uppsättningen menyer.

4 Klicka på OK.

Visa eller växla mellan arbetsytor

I Flash, Illustrator, InDesign och Photoshop finns färdiga arbetsytor som gör vissa åtgärder enklare att utföra.

- Välj Fönster > Arbetsyta och välj en arbetsyta.
- (Photoshop) Välj en arbetsyta på Arbetsyta-menyn i alternativfältet.
- (Flash) Välj en arbetsyta på Arbetsyta-menyn i redigeringsfältet.

(InDesign och Photoshop) Koppla kortkommandon till de olika arbetsytorna om du snabbt vill kunna växla mellan dem.

Ta bort en egen arbetsyta

- (Illustrator) Välj > Arbetsyta > Hantera arbetsytor, markera arbetsytan och klicka på ikonen Ta bort.
- (InDesign) Välj Fönster > Arbetsyta > Ta bort arbetsyta, markera arbetsytan och klicka på ikonen Ta bort.
- (Flash) Välj Hantera på Arbetsyta-menyn i redigeringsfältet, markera arbetsytan och klicka på Ta bort. Du kan också välja Fönster > Arbetsyta > Hantera, markera arbetsytan och klicka på ikonen Ta bort.
- (Photoshop) Välj Ta bort arbetsyta på Arbetsyta-menyn i alternativfältet. Du kan också välja Fönster > Arbetsyta > Ta bort arbetsyta, markera arbetsytan och klicka på ikonen Ta bort.

(Photoshop) Starta med de senaste eller förinställda palettplatserna

När du startar Photoshop kan paletterna antingen visas på den ursprungliga platsen eller där du senast använde dem.

❖ I gränssnittsinställningarna:

- Om du vill visa paletter där de senaste visades vid systemstart markerar du Kom ihåg paletternas placering.
- Om du vill visa paletter vid standardplatsen avmarkerar du Kom ihåg paletternas placering.

Visa eller dölja verktygstips

❖ Markera eller avmarkera Visa verktygstips i Gränssnittsinställningar.

Obs! *Verktygstips finns inte i alla dialogrutor.*

Adobe Bridge

Adobe® Bridge är ett program som kan användas på flera plattformar och som ingår i komponenterna i Adobe® Creative Suite® 3. Med detta kan du leta reda på, ordna och bläddra bland objekten när du vill skapa utskrifts-, webb-, video- och ljudinnehåll. Du kan starta Bridge från valfri Creative Suite-komponent och därifrån öppna både Adobe-objekt och andra typer av objekt.

Från Adobe Bridge kan du:

- Hantera bilder, videofilm och ljudfiler: Förhandsgranska, söka efter, sortera och bearbeta filer i Bridge utan att öppna enskilda program. Du kan också redigera metadata för filer, och använda Bridge för att montera filer i dina dokument, projekt och dispositioner.
- Hantera foton: Importera och redigera foton från digitalkamerans minneskort, gruppera relaterade foton i staplar och öppna eller importera Camera Raw-filer och redigera deras inställningar utan att starta Photoshop. Du kan också söka i ledande bildbibliotek och hämta royaltyfria bilder med hjälp av Adobe Stock Photos.
- Arbeta med Adobe Version Cue®-hanterade objekt.
- Utföra automatiserade åtgärder, till exempel gruppkommandon.
- Synkronisera färginställningar mellan färghanterade Creative Suite-komponenter.
- Starta en webbkonferens i realtid för att dela skrivbordet och granska dokument.

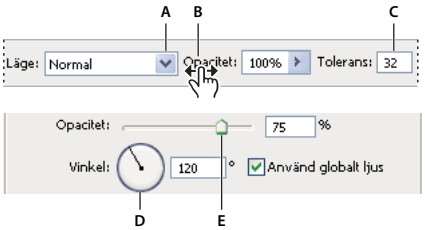
Paletter och menyer

Ange värden på paletter, i dialogrutor och i alternativfältet

❖ 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 i paletten.
- (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*

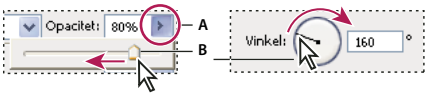
Se även

”Om pekreglage” på sidan 20

Om popup-skjutreglage

Vissa paletter, dialogrutor och alternativfält innehåller inställningar där popup-skjutreglage används (t.ex. alternativet Opacitet i paletten 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 paletten 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

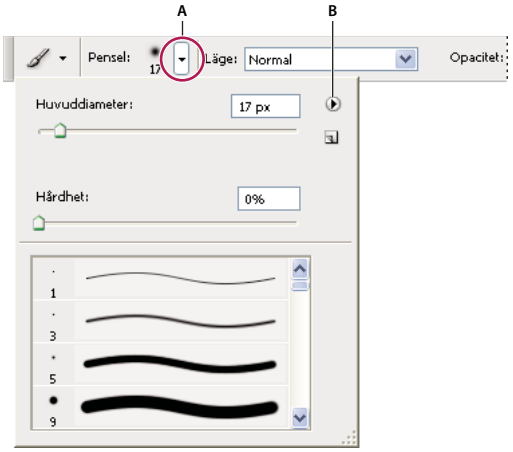
I vissa paletter, dialogrutor och alternativfält kan du dra pekreglage när du vill ändra alternativvärden. Pekreglage är dolda tills du placerar pekaren på titeln för skjutreglagen och popup-skjutreglagen. När pekaren ändras till ett pekande finger drar du åt vänster eller höger. Håll ned Skift när du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

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

Arbeta med popup-paletter

Med popup-paletter får du snabbt tillgång till alternativ för penslar, färgrutor, övertoningar, stilar, mönster, konturer och former. Du kan anpassa popup-paletterna 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-palett 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-palett. Markera ett objekt i popup-paletten genom att klicka på det.



Visa popup-paletten Pensel i alternativfältet
***A.** Klicka när du vill visa popup-paletten.* ***B.** Klicka när du vill visa popup-palettmenyn.*

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

❖ Markera ett objekt, klicka på triangeln i popup-palettens övre högra hörn och välj ett av följande:

Döp om Gör att du kan ange ett nytt namn för objektet.

Ta bort Tar bort ett objekt i popup-paletten.

***Obs!** Du kan också ta bort ett objekt i en popup-palett genom att hålla ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) samtidigt som du klickar på objektet.*

Anpassa listan med objekt på en popup-palett

1 Klicka på triangeln i popup-palettens övre högra hörn om du vill visa palettmenyn.

2 Återgå till det förinställda biblioteket genom att välja kommandot Återställ penslar. 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 penslar 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 penslar 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 palettmenyn). Klicka därefter på OK om du vill ersätta den aktuella listan eller klicka på Lägg till om du vill lägga till den aktuella listan.

4 Spara den aktuella listan som ett bibliotek som du kan använda i framtiden genom att välja kommandot Spara. 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-palett

1 Klicka på triangeln i popup-palettens övre högra hörn om du vill visa palettmenyn.

2 Markera ett visningsalternativ: Endast text, Liten lista eller Stor lista.

Visa snabbmenyer

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

Visa snabbmenyn för pipetten

1 Peka på en bild eller ett palettobjekt.

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 på menyn Uppsättning i dialogrutan Kortkommandon och menyer (Photoshop-standard är det enda alternativet tills du skapar en ny uppsättning). Information om hur du anpassar kortkommandona finns i avsnittet ”Om att anpassa kortkommandon” på sidan 566.

3 Välj en typ på menyn Meny för:

Program-menyer Gör att du kan visa, dölja och lägga till objekt på programmenyerna.

Palettmenyer Gör att du kan visa, dölja och lägga till objekt på palettmenyerna.

4 Klicka på triangeln bredvid namnet på en meny eller palett.

5 Gör något av följande:

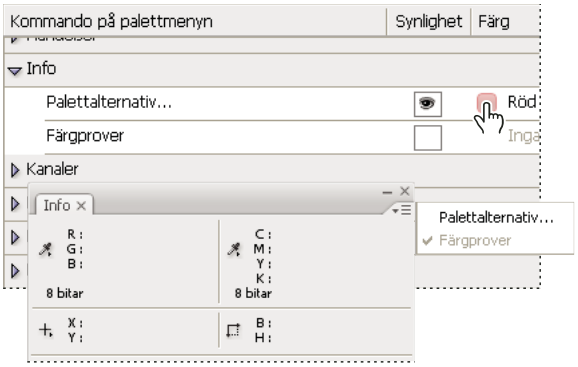
- Dölj ett menyobjekt genom att klicka på knappen Synlighet .
- Visa ett menyobjekt genom att klicka på den tomma knappen Synlighet.
- Lägg till färg i ett menyobjekt genom att klicka på färgrutan och sedan välja en färg.

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.
- Skift-klicka på en meny med dolda objekt.

Aktivera och inaktivera menyfärger

❖ Markera eller avmarkera Visa menyfärger i Gränssnittsinställningar.

Verktyg

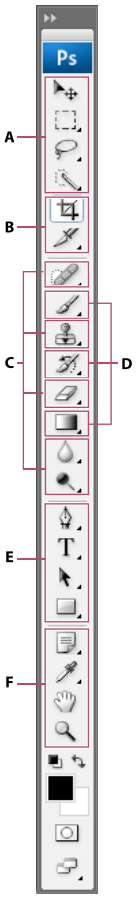
Om verktyg

När du startar Photoshop visas paletten Verktyg till vänster på skärmen. Vissa verktyg på paletten Verktyg inkluderar alternativ som visas i det sammanhangsberoende alternativfältet. Det gäller de verktyg du kan använda för att skriva text, markera, måla, rita, ta prov, redigera, flytta, göra anteckningar och visa bilder. Du kan använda andra verktyg för att ändra förgrunds- och bakgrundsfärg, ansluta till Adobe Online och för att arbeta i olika lägen.

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. Vissa verktygstips innehåller länkar till ytterligare information om verktyget.

Översikt över verktygslådan



A Markeringsverktyg

- **Flytta (V)***
- **Rektangulär markeringsram (M)**
  - Elliptisk markeringsram (M)
  - Markeringsram för en kolumn
  - Markeringsram för en rad
- **Lasso (L)**
  - Polygonlasso (L)
  - Magnetlasso (L)
- **Snabbval (W)**
  - Trollstav (W)

B Beskärning- och segmentverktyg

- **Beskärning (C)**
- **Segment (K)**
  - Markera segment

C Retuscheringsverktyg

- **Smart lagningspensel (J)**
  - Lagningspensel (J)
  - Lappa (J)
  - Röda ögon-verktyg (J)
- **Klonstämpel (S)**
  - Mönsterstämpel (S)
- **Suddgummi (E)**
  - Bakgrundssuddgummi (E)
  - Magiskt suddgummi (E)
- **Oskärpa (R)**
  - Skärpa (R)
  - Smeta ut (R)
- **Skugga (O)**
  - Efterbelys (O)
  - Svamp (O)

D Målningsverktyg

- **Pensel (B)**
  - Penna (B)
  - Färgersättning (B)
- **Händelsepensel (Y)**
  - Konsthändelsepensel (Y)
- **Övertoning (G)**
  - Färgpyts (G)

E Rit- och textverktyg

- **Ritstift (P)**
  - Frihandsritstift (P)
  - Lägg till fästpunkt
  - Radera fästpunkt
  - Konvertera fästpunkt
- **Vågrät text (T)**
  - Lodrät text (T)
  - Vågrät textmask (T)
  - Lodrät textmask (T)
- **Banmarkering (A)**
  - Direktmarkering (A)
- **Rektangel (U)**
  - Avrundad rektangel (U)
  - Ellips (U)
  - Polygon (U)
  - Linje (U)
  - Egen form (U)

F Anteckning-, mät- och navigeringsverktyg

- **Anteckningar (N)**
  - Ljudanteckning (N)
- **Pipett (I)**
  - Färgprov (I)
  - Linjal (I)
  - Räknare(I)†
- **Hand (H)**
- **Zooma (Z)**

■ Visar standardverktyg *Kortkommandon inom parentes † endast Photoshop Extended

Se även

”Arbetsyta - översikt” på sidan 13

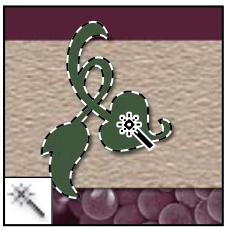
Galleri för markeringsverktyg

*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 gör du frihandsmarkeringar, polygona markeringar (med raka kanter) och magnetiska markeringar (som kan fästas mot andra objekt).

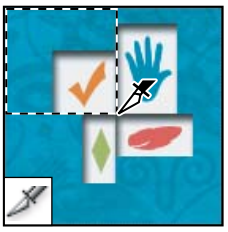
*Med **Snabbval** kan du snabbt "måla" en markering med en justerbar, rund penselspets.*



*Med verktyget **Trollstav** markerar du områden med liknande färger.*

Galleri för beskärning- och segmentverktyg

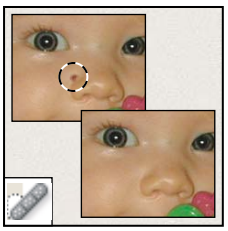
*Med verktyget **Beskärning** kan du beskära bilderna.*



*Med verktyget **Segment** kan du skapa segment.*

*Med **segmentmarkeringsverktyget** markerar du segment.*

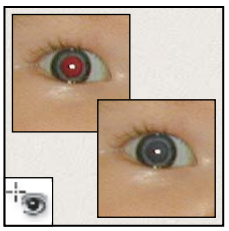
Galleri för retuscheringsverktyg



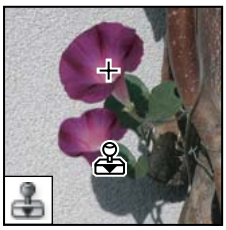
*Med **den smarta lagningspenseln** kan du ta bort fläckar och objekt.*

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

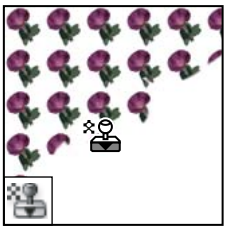
*Med **verktyget Lappa** kan du reparera defekter i ett markerat område i en bild genom att använda ett prov eller mönster.*



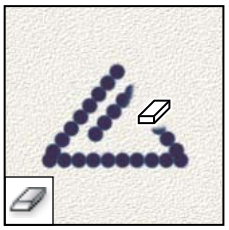
*Med **Röda ögon-verktyget** kan du ta bort röda reflexer som orsakas av en blixt.*



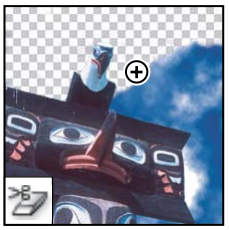
*Med **klonstämpeln** kan du ta prov på en del av en bild och sedan måla med provet.*



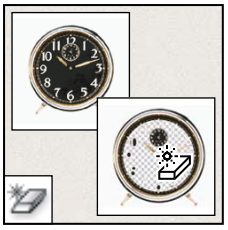
*Med **mönsterstämpeln** kan du använda en del av en bild som ett mönster.*



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



*Med **bakgrundssuddgummit** 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 bara klicka en gång med musen.*

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

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

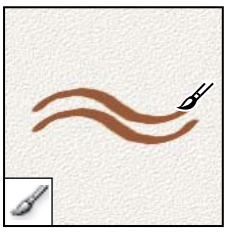
*Med **verktyget Smeta ut** kan du smeta ut pixlarna i en bild.*

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

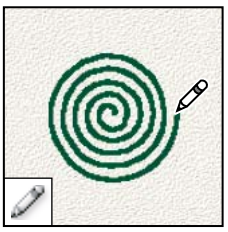
*Med **verktyget Efterbelys** kan du göra områden i en bild mörkare.*

*Med **svampverktyget** kan du ändra färgmättnaden i ett område.*

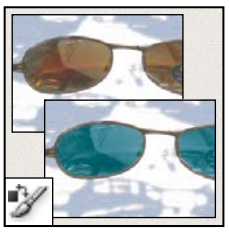
Galleri för målningsverktyg



*Med verktyget **Pensel** målar du penseldrag.*



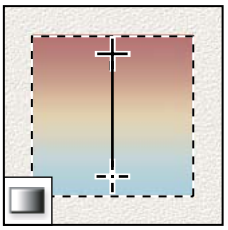
*Med **pennverktyget** ritar du hårda linjer.*



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

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

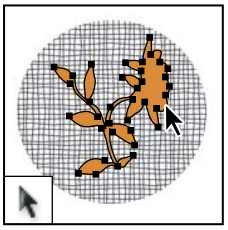
*Med **konsthändelsepenseln** kan du måla med stiliserade linjer för att efterlikna olika målarstilar, med hjälp av ett markerat läge eller en markerad fixering.*



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

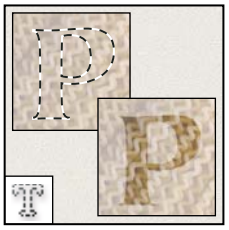
*Med verktyget **Färgpyts** kan du fylla områden med liknande färger med förgrundsfärgen.*

Galleri för rit- och textverktyg

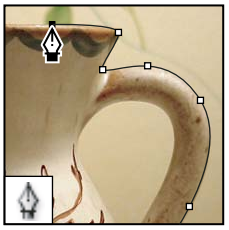


*Med **banmarkeringsverktygen** kan du skapa form- eller segmentmarkeringar med fästpunkter, riktningslinjer och riktningspunkter.*

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



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



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

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

*Med **verktyget Egen form** kan du skapa egna former baserat på former i en egen lista.*

Galleri för antecknings-, mät- och navigeringsverktyg

*Med **anteckningsverktygen** kan du göra anteckningar i skrift eller ljud som du kan koppla till en bild.*

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

*Med **linjalen** kan du mäta avstånd, placeringar och vinklar.*

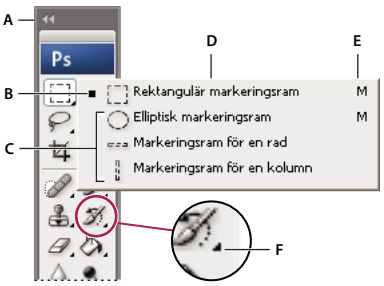
*Med **handverktyget** flyttar du en bild i dess fönster.*

*Med **zoomverktyget** kan du förstora och förminska visningen av bilden.*

Använda ett verktyg

❖ Gör något av följande:

- Klicka på ett verktyg på paletten 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.



Använda markeringsverktygen
***A.** Paletten verktyg **B.** Aktivt verktyg **C.** Dolda verktyg **D.** Verktygsnamn **E.** Verktygskortkommando **F.** Dolda verktyg-triangel*

Bläddra mellan dolda verktyg

Du kan markera en inställning som gör att du kan bläddra i en uppsättning med dolda verktyg genom att trycka på Skift. När det här alternativet är avmarkerat kan du bläddra igenom en uppsättning med dolda verktyg genom att trycka på verktygets kortkommando (utan att hålla ned Skift).

1 Välj Redigera > Inställningar > Allmänt (Windows) eller Photoshop > Inställningar > Allmänt (Mac OS).

2 Markera 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 en vågrät markör I och standardpekaren för målningsverktygen är en penselstorleksikon.

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.

Penselstorlek (endast målarverktyg) Visar målarverktygen som penselformer i samma storlek som den aktuella penseln. Penselstorlekspekaren kan inte alltid visas för mycket stora penslar.

3 Välj alternativ för penselverktyg om du har valt penselstorlek som inställning för verktygspekaren:

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

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

Visa alltid hårkors Visar alltid hårkors i mitten av penselformen.

4 Klicka på OK.

Alternativen för målarverktyg kan ställas in för följande verktyg:

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

Alternativen för andra verktyg kan ställas in för följande verktyg:

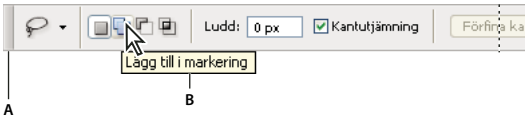
Markeringsram, Lasso, Polygonlasso, Trollstav, Beskär, Segment, Lappa, Pipett, Penna, Övertoning, Linje, Färgpyts, Magnetlasso, Magnetiskt ritstift, Frihandsritstift, Måttverktyget och Färgprov

Om du vill växla mellan standardpekare och exakta pekare för vissa verktygspekare trycker du på Caps Lock.

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*

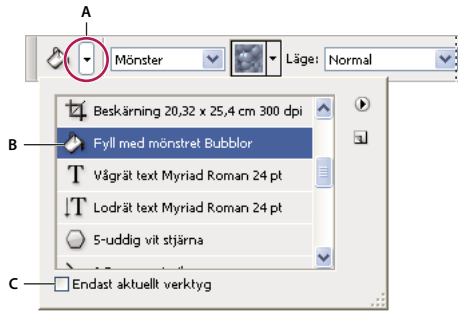
Om du vill återställa verktygens standardinställningar högerklickar du (Windows) eller håller ned Ctrl och klickar (Mac OS) på verktygsikonen i alternativfältet och väljer Återställ verktyg eller Återställ alla verktyg på snabbmenyn.

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

Skapa och använd verktygsförinställningar

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

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



Visa verktygsförinställningsväljaren
***A.** Klicka på verktygsförinställningsväljaren i alternativfältet när du vill visa popup-paletten för verktygsförinställningar. **B.** Välj en förinställning om du vill ändra verktygets alternativ till förinställda inställningar som används varje gång verktyget väljs tills du väljer Återställ verktyg på palettmenyn. **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 paletten Verktygsförinställningar.

3 Gör något av följande:

- Klicka på knappen Skapa ny verktygsförinställning .
- Välj Ny verktygsförinställning på palettmenyn.

4 Ange ett namn för verktygsförinställningen och klicka på OK.

Ändra listan med verktygsförinställningar

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

Visa alla verktygsförinställningar Visar alla inlästa förinställningar.

Sortera efter 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-paletten Verktygsförinställningar.

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

***Obs!** Information om hur du skapar, läser in och hanterar bibliotek med verktygsförinställningar finns i ”Arbeta med popup-paletter” på sidan 20 och ”Arbeta med Förinställningshanteraren” på sidan 42.*

Visa bilder

Ändra skärmläge

Du kan använda alternativen för skärmläge om du vill visa bilder på hela skärmen. Du kan visa eller dölja menyraden, namnlisten och rullningslisterna.

❖ Gör något av följande:

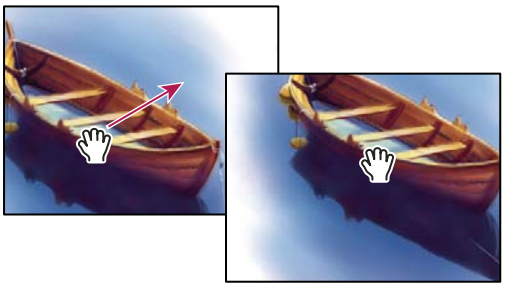
- Om du vill visa standardfönstret (menyraden överst och rullningslister längs sidan) väljer du Visa > Skärmläge > Standardbildskärmsläge eller klickar på skärmlägesknappen på paletten Verktyg tills standardbildskärmsläget visas.
- Om du vill visa ett fullskärmsfönster med en menyrad och en 50 % grå bakgrund utan namnlist eller rullningslister väljer du Visa > Skärmläge > Fullskärmsläge med menyrad eller klickar på skärmlägesknappen på paletten Verktyg tills fullskärmsläget med menyraden visas.

- Om du vill visa ett fullskärmsfönster med en svart bakgrund (utan namnlist, menyrad eller rullningslister) väljer du Visa > Skärmläge > Fullskärmsläge eller klickar på skärmlägesknappen på paletten Verktyg tills fullskärmsläget visas.
- Om du vill visa ett maximerat dokumentfönster som fyller allt tillgängligt utrymme mellan paletterna och som ändrar storlek när bredden på de dockade fönstren ändras väljer du Visa > Skärmläge > Helskärmsläge eller klickar på skärmlägesknappen på paletten Verktyg tills helskärmsläget visas.

Visa en annan del av en bild

❖ Gör något av följande:

- Använd fönstrets rullningslister.
- Välj handverktyget och dra för att panorera över bilden.



Dra handverktyget om du vill visa ett annat område på en bild

- Dra den färgade rutan (visningsområdet) i paletten Överblick.

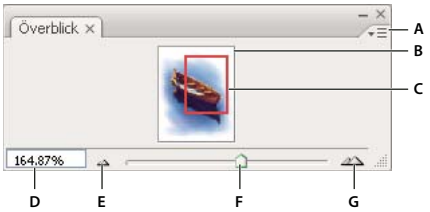
Om du vill använda handverktyget när ett annat verktyg är markerat håller du ned mellanslagstangenten samtidigt som du drar bilden.

Använda överblickspaletten

Använd paletten 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 paletten 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.
- Ändra färg på visningsområdet genom att välja Palettalternativ på palettmenyn. Välj en förinställd färg på popup-menyn Färg eller välj en egen färg genom att dubbelklicka på färgrutan.



Överblickspaletten
***A.** Menyknapp för paletten **B.** Miniatyrbilder av teckningar **C.** Visningsområdet **D.** Textrutan Zooma **E.** Zooma ut **F.** Zoomreglage **G.** Zooma in, knapp*

Zooma in eller ut

❖ Gör något av följande:

- Välj zoomverktyget och klicka på Zooma in eller Zooma ut i alternativfältet. Klicka på det område som du vill förstora.
- Välj zoomverktyget. Pekaren ändras till ett förstoringsglas med ett plustecken i. Klicka mitt i området som du vill förstora eller håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och klicka mitt i området som du vill förminska. Varje klickning förstorar eller förminskar vyn med det tidigare förinställda procentvärdet.

Obs! *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 den största förstoringen på 1600 % eller den minsta storleken på en pixel visas förstoringsglaset tomt.*

- Markera zoomverktyget och dra en prickad rektangel, som kallas *markeringsram*, runt området som du vill förstora. Flytta markeringsramen runt i bilden genom att hålla ned mellanslagstangenten samtidigt som du drar tills markeringsramen är rätt placerad.
- Välj Visa > Zooma in eller Visa > Zooma ut. Vid den största eller lägsta förstoringsgraden är kommandot nedtonat.
- Ange zoomnivån i det nedre vänstra hörnet i dokumentfönstret eller på överblickspaletten.
- Om du vill visa en fil i 100 % väljer du Visa > Faktiska pixlar.
- Om du vill ändra visningen så att den passar dokumentfönstret väljer du Visa > Anpassa till skärm.

Om musen har ett rullningshjul kan du använda hjulet för att zooma in eller ut när du har valt zoomverktyget. Välj Redigera > Inställningar > Allmänt (Windows) eller Photoshop > Inställningar > Allmänt (Mac OS) och markera Zooma med rullningshjulet.

Zooma in i eller ut ur flera bilder

1 Öppna en eller flera bilder eller kopior av en bild.

2 Välj Fönster > Ordna > Under varandra/Sida vid sida så placeras bilderna sida vid sida.

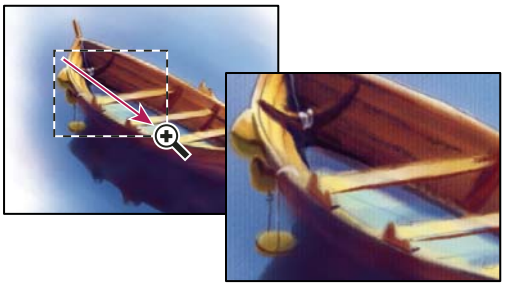
3 Välj zoomverktyget och gör något av följande:

- Välj Zooma i alla fönster i alternativfältet och klicka sedan på en av bilderna. De övriga bilderna zoomas in och ut samtidigt.
- Välj Fönster > Ordna > Matcha zoomning. Håll ned Skift och klicka på en av bilderna. De övriga bilderna zoomas in och ut med samma förstoring.

Förstora genom att dra

1 Välj zoomverktyget.

2 Dra över den del av bilden som du vill förstora.



Dra zoomverktyget om du vill 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 samtidigt som du drar markeringsramen.

Automatiskt ändra 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! *Ändra storleken på fönstret automatiskt med hjälp av kortkommandon när du förminskar eller förstorar en bildvy genom att välja Redigera > Inställningar > Allmänt (Windows) eller Photoshop > Inställningar > Allmänt (Mac OS), sedan markera inställningen Zoom storleksändrar fönster och slutligen klicka på OK.*

Visa en bild i 100 %

❖ Gör något av följande:

- Dubbelklicka på zoomverktyget i verktygslådan.
- Välj Visa > Faktiska pixlar.
- Ange 100 % i statusfältet och tryck på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS).

Obs! *100 %-visningen av en bild visar bilden som den kommer att se ut i webbläsaren (baserat på skärmupplösningen och bildupplösningen).*

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.

Visa bilder i flera fönster

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 fönster överlappande från skärmens övre vänstra hörn ned mot det nedre högra hörnet.

Under varandra eller Sida vid sida Visar fönstren sida vid sida. När du stänger bilder ändras storleken på de öppna fönstret så att det tillgängliga utrymmet fylls.

(Windows) Ordna symboler Justerar minimerade bildfönster längs skärmens nedre kant.

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 placeringar i bilder

1 Öppna en eller flera bilder eller flera kopior av en bild.

2 Välj Fönster > Ordna > Under varandra/Sida vid sida så placeras bilderna sida vid sida.

3 Välj handverktyget och gör något av följande:

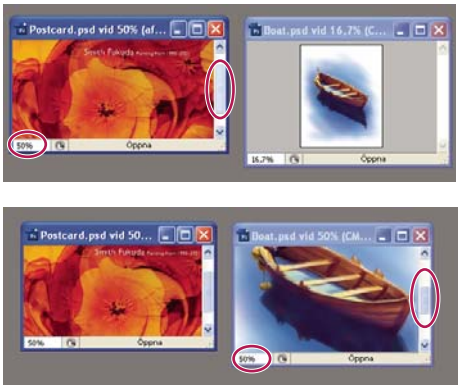
- Välj Bläddra genom alla fönster i alternativfältet och visa sedan ett annat område i en av bilderna genom att dra.
- Välj Fönster > Ordna > Matcha plats, håll ned Skift och klicka på eller dra ett område i en av bilderna. De övriga bilderna fästs på motsvarande område.

Matcha zoomningar och placeringar i bilder

1 Öppna en eller flera bilder eller flera kopior av en bild.

2 Välj Fönster > Ordna > Under varandra/Sida vid sida.

3 Välj Fönster > Ordna > Matcha zoomning och plats.



Matcha zoomning och plats (överst) omarkerad och Matcha zoomning och plats (längst ned) markerad

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.

Arbeta med paletten Info

På paletten Info visas färgvärden vid pekaren och, beroende på vilket verktyg som används, annan praktisk information. Paletten Info innehåller tips om hur du använder det aktiva verktyget, information om dokumentstatus och kan visa 8-, 16- eller 32-bitarsvärden.

Paletten Info innehåller följande information:

- Beroende på alternativet som du anger visas 8-, 16- och 32-bitarsvärden på paletten Info.
- När CMYK-värden visas innehåller paletten 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 paletten Info när du drar.
- När du använder beskärningsverktyget eller zoomverktyget visas bredden (B) och höjden (H) på markeringsramen på Info-paletten när du drar. Dessutom visas beskärningens rotationsvinkel på paletten.
- När du använder linje-, penn- eller övertoningsverktyget eller när du flyttar en markering visas startpositionens *x*- och *y*-koordinater på paletten 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 paletten 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 paletten Info.
- Om alternativet Visa verktygstips är aktivt visas tips om 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 paletten Info.

Använda paletten Info

På paletten Info visas filinformation om bilden och även om färgvärdena när du flyttar en verktygspekare över en bild. Kontrollera att paletten Info visas på arbetsytan om du vill visa information medan du drar i bilden.

1 (Valfritt) Gör ett av följande om du vill visa paletten Info:

- Om paletten Info är dockad med andra paletter klickar du på palettens flik.
- Välj Fönster > Info. Filinformation om bilden visas längst ned på paletten Info. Du kan ändra vilken information som visas genom att klicka på triangeln i palettens övre högra hörn och sedan välja Palettalternativ på palettmenyn.

2 Ange vilken information som ska visas på paletten Info genom att göra något av följande:

- Välj Palettalternativ på Info-palettmenyn och ange alternativen i dialogrutan Palettalternativ.
- Klicka på en pipett och välj visningsalternativ på popup-menyn. Du kan också ange om 8-, 16- eller 32-bitarsvärden ska visas på paletten Info med hjälp av popup-menyn.
- 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 paletten Info

1 Klicka på triangeln i paletten Infos övre högra hörn och välj Palettalternativ.

2 Välj ett av följande visningsalternativ i dialogrutan Palettalternativ 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.

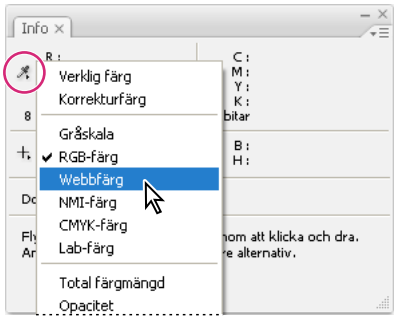
Opacitet Visar opaciteten för det aktuella lagret. Detta alternativ gäller inte bakgrunden.

Version Cue Visar Version Cue-arbetsgruppsstatus. Det här alternativet kan användas om Version Cue är aktivt.

Måttskala Visar dokumentets skala.

Du kan också ange färgvärdesalternativen genom att klicka på pipettikonen i paletten 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 paletten Info och välja färgvärdesalternativ på popup-menyn.



Klicka på en pipett och välj ett färgvärdesalternativ på popup-menyn

4 Om du vill ändra måttenhet väljer du en ny sådan.

5 Välj följande under statusinformationen när du vill visa filinformation på paletten 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.

6 (Valfritt) Markera Visa verktygstips längst ned på paletten Info när du vill visa tips om hur du använder det markerade verktyget.

7 Klicka på OK.

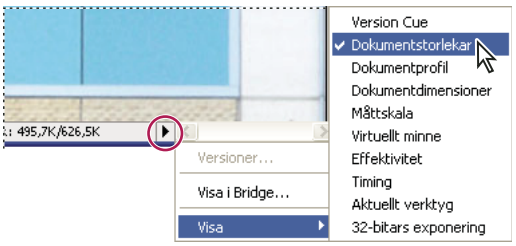
Ändra måttenheterna genom att klicka på hårkorset på paletten Info och sedan välja på menyn.

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. Om Version Cue är aktivt innehåller statusraden också information om Version Cue.

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 plug-inen Digimarc Detect Watermark. Om det finns en vattenstämpel visas en copyrightsymbol i bildfönstrets namnlist och informationen under Copyright & URL 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 popup-menyn.

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.

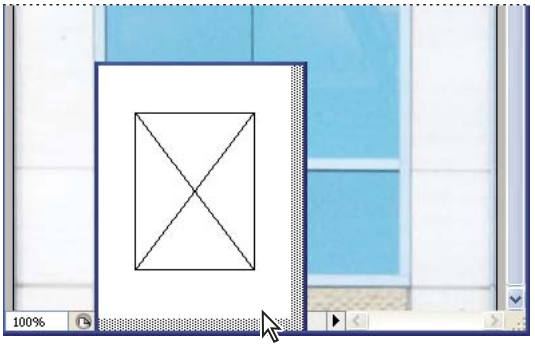
Effektivitet Hur mycket tid i procent som har ägnats åt själva utförandet av en operation och inte åt att läsa och skriva till det virtuella minnet. Om värdet är under 100 % använder Photoshop det virtuella minnet och arbetar därför långsammare.

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.

Klicka någonstans i filinformationsområdet på statusraden när du vill visa en miniatyrbild av hur dokumentet (med dess aktuella bildstorlek) kommer att skrivas ut med det aktuella utskriftsformatet.



Klicka i filinformationsområdet på statusraden när du vill visa en miniatyrbild av hur bilden kommer att skrivas ut.

Se även

”Justera dynamiskt omfång, vy för HDR-bilder” på sidan 73

Duplicera en bild

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.

Linjaler, stödrastret och stödlinjer

Om linjaler

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.

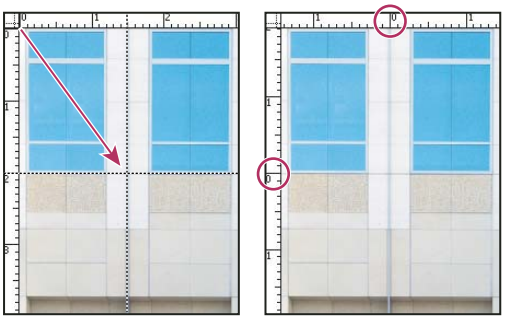
Ändra linjalens nollpunkt

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

Se även

”Använda fästfunktionen” på sidan 41

Ändra måttenhet

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 paletten 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.

Ange kolumner för en bild

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.

Placera med linjalen

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 paletten 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 .

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 (Windows) eller Alternativ-drar (Mac OS) 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 eller gradskiva

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 till en bildfunktion som ska vara lodrät eller vågrät och välja Bild > Rotera arbetsyta > Fritt val. Den rotationsvinkel som krävs för att räta upp bilden anges då i dialogrutan Rotera arbetsyta.*

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.

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.

Du kan använda smarta stödlinjer till att rikta in former, segment och markeringar. De visas automatiskt när du ritar en form eller skapar en markering eller ett segment. Smarta stödlinjer kan döljas.

Se även

”Segmentera en webbsida” på sidan 457

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, segment och anteckningar.

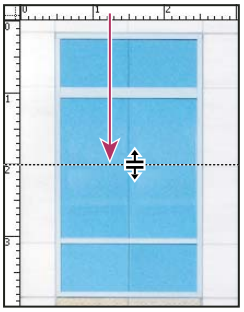
Placera en stödlinje

1 Om linjalerna inte visas väljer du Visa > Linjaler.

Obs! *Du får mest exakta måttangivelser om du visar bilden med zoomnivån 100 % eller använder paletten 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 (Windows) eller Alternativ (Mac OS) 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 (Windows) eller Alternativ (Mac OS) 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). (Det här alternativet fungerar inte med handverktyget eller segmentverktyget .)

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 (Windows) eller Alternativ (Mac OS) 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, segment och antal.
- (Mac OS) Välj Photoshop > Inställningar> Stödlinjer, stödraster, segment och antal.

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.

Använda fästfunktionen

Fästfunktionen underlättar exakt placering av markeringskanter, beskärningsramar, segment, former och banor. Ibland kan fästfunktionen emellertid göra att du inte kan placera element på rätt plats. Du kan aktivera och inaktivera fästfunktionen med kommandot Fäst. Du kan också ange olika objekt som du vill fästa mot när fästfunktionen är aktiverad.

Aktivera fästfunktionen

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

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.

Allt 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.

Visa eller dölj Extras

Stödlinjer, stödraster, målbanor, markeringskanter, segment, bildscheman, textgränser, textbaslinjer, textmarkeringar och anteckningar är ej utskrivbara *Extras* som du kan ha till hjälp när du markerar, flyttar eller redigerar bilder och objekt. Du kan aktivera eller inaktivera en extra komponent eller en kombination av extras utan att påverka bilden. Du kan också visa eller gömma extras genom att välja kommandot Extras på menyn Visa.

När du gömmer extras visas de inte, men de är fortfarande kvar. Alternativen stängs inte av.

❖ Gör något av följande:

- Visa eller dölj extras genom att välja Visa > Extras. Alla extras som visas markeras med en bock på undermenyn Visa.
- Aktivera och visa ett extrasobjekt i en grupp dolda extras genom att välja Visa > Visa och sedan ett objekt på undermenyn.
- Aktivera och visa alla tillgängliga extras genom att välja Visa > Visa > Alla.
- Stäng av och dölj alla extras genom att välja Visa > Visa > Ingen.

Obs! *När du visar extras, visas också färgprover även om proverna inte är ett alternativ på undermenyn Visa.*

Arbeta med Förinställningshanteraren

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, paletter, dialogrutor osv.

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 CS3-programmappen.

Öppna Förinställningshanteraren genom att välja Redigera > Förinställningshanteraren. Välj ett alternativ på popup-menyn Förinställning när du vill växla till en viss förinställningstyp.

Du kan ändra förinställningskonfigurationen genom att klicka på palettmenyknappen och välja ett visningsläge från den översta delen av menyn:

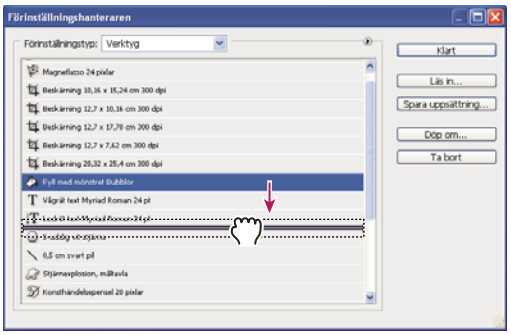
Endast text Visar namnet på varje förinställningsobjekt.

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 popup-menyn Förinställningstyp och välj sedan en biblioteksfil längst ned på palettmenyn. 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 palettmenyn. 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 palettmenyn när du startar om Photoshop.

Återställa standardbiblioteket för förinställda objekt

❖ Välj Återställ på palettmenyn. 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.

- Mac: <Användare>/Library/Application Support/Adobe/Adobe Photoshop CS3/Presets.
- Windows XP: [Enhet]:\Document and Settings\<användare>\Application Data\Adobe\Adobe Photoshop CS3\Presets.
- Windows Vista: [Enhet]:\Users\<användare>\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop CS3\Presets.

2 Förinställningar som medföljer Adobe Photoshop CS3 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.

Inställningar

Om inställningar

Många programinställningar lagras i filen Adobe Photoshop CS3 Inst, t.ex. allmänna visningsalternativ, fillagringsalternativ, prestandaalternativ, verktygsalternativ, genomskinlighetsalternativ, teckensnittsalternativ och alternativ för plug-ins 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.

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.
- Klicka på Nästa för att visa nästa inställningsgrupp på menyn och klicka på Föregående för att visa föregående inställningsgrupp.

Om du vill veta mer om en viss användarinställning läser du i indexet.

Återställa alla inställningar till standardinställningarna

❖ Gör något av följande:

- Tryck på och håll ned Alt+Ctrl+Skift (Windows) eller Alternativ+Kommando+Skift (Mac OS) när du startar Photoshop. Du uppmanas att ta bort aktuella inställningar.
- (Endast Mac OS) Öppna mappen Inställningar i mappen Library och dra mappen Adobe Photoshop CS Settings till Papperskorgen.

Nya inställningsfiler skapas nästa gång du startar Photoshop.

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.

Ange ett gammalt serienummer

1 Gör något av följande:

- (Windows) Välj Redigera > Inställningar > Plug-ins.
- (Mac OS) Välj Photoshop > Inställningar > Plug-ins.

2 Ange serienumret från Photoshop CS eller tidigare i textrutan Gammalt Photoshop-serienummer.

Plug-in

Om plug-in-moduler

Plug-in-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 plug-ins för import, export och specialeffekter ingår i programmet. De installeras automatiskt i mappar i Photoshops plug-in-mapp.

Du kan markera ytterligare en plug-in-mapp för kompatibla plug-ins som sparas med ett annat program. Du kan också skapa en genväg (Windows) eller ett alias (Mac OS) för en plug-in i en annan mapp på datorn. Du kan sedan lägga till genvägen eller aliaset i plug-in-mappen och använda plug-in-programmet med Photoshop.

Installerade plug-in-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 plug-in-moduler. Om listan med installerade plug-in-moduler blir för lång kan det emellertid hända att det inte går att visa alla plug-ins på rätt menyer. I så fall visas nyinstallerade plug-iner på undermenyn Filter > Annat.

Installera en plug-in-modul

I Mac OS kan du inte starta Photoshop i klassisk miljö. Plug-ins avsedda att fungera i Mac OS 9 visas inte.

❖ Gör något av följande:

- Installera en Adobe Systems-plug-in-modul med hjälp av installationsprogrammet för plug-ins om du har det. Du kan också (Windows) kopiera modulen till rätt plug-in-mapp i Photoshop-programmappen eller (Mac OS) dra en kopia av modulen till rätt plug-in-mapp i Photoshop-programmappen. Se till att filerna är okomprimerade.
- Installera en plug-in-modul från en annan leverantör genom att följa installationsanvisningarna som medföljer modulen. Om du inte kan starta en plug-in från en annan leverantör kanske det behövs ett gammalt Photoshop-serienummer.

Välj en till mapp för plug-ins.

1 Välj Redigera > Inställningar > Plug-ins (Windows) eller Photoshop > Inställningar > Plug-ins (Mac OS).

2 Markera en annan plug-in-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 plug-in-mapp klickar du på OK (Windows), eller Välj (Mac OS).

5 Du kan börja använda plug-in-programmet när du har startat om Photoshop.

Upphäva inläsningen av plug-ins

❖ Lägg till ett tilde-tecken ~ i början av plug-inen, mappens eller katalogens namn. Filen (eller alla filer i mappen) ignoreras vid programstart.

Visa information om installerade plug-ins

❖ Gör något av följande:

- (Windows) Välj Hjälp > Om plug-in och välj en plug-in på undermenyn.
- (Mac OS) Välj Photoshop > Om plug-in och välj en plug-in på undermenyn.

Återställa och ångra

Använda kommandona Ångra och Gör om

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

❖ Välj Redigera > Ångra eller Redigera > Gör om.

Om du inte kan ångra en åtgärd visas kommandot Ångra nedtonat.

Se även

”Arbeta med paletten Händelser” på sidan 47

Återgå till den senast sparade versionen

❖ Välj Arkiv > Återställ.

Obs! *Återgå läggs till som en händelse på paletten Händelser och kan ångras.*

Återställa en del av en bild till den senast sparade versionen

❖ Gör något av följande:

- Använd händelsepenseln och måla med det markerade läget eller fixeringen på paletten Händelser.
- Använd suddgummit med alternativet Radera till händelse markerat.
- Markera det område som du vill återställa och välj Redigera > Fyll. 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 palettmenyn och kontrollerar att alternativet Skapa första fixeringen automatiskt är markerat.*

Se även

”Sudda med verktyget Suddgummi” på sidan 295

Avbryta en åtgärd

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

Få aviseringar när en åtgärd har slutförts

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.

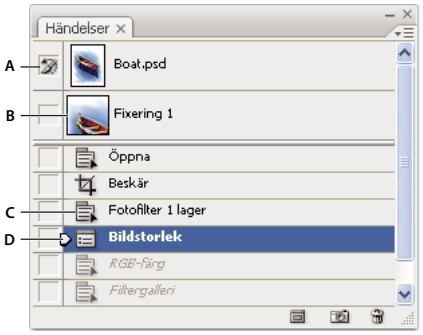
Arbeta med paletten Händelser

Med hjälp av paletten 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 paletten.

Om du exempelvis markerar, målar och roterar delar av en bild listas dessa olika lägen separat på paletten. 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 paletten Händelser när du vill ta bort bildlägen och, i Photoshop, skapa ett dokument av ett läge eller en fixering.

Öppna paletten Händelser genom att välja Fönster> Händelser eller klicka på händelsepalettfliken.



Paletten 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 paletten Händelser:

- Ändringar i alla program, som ändringar i paletter, färginställningar, åtgärder och inställningar, visas inte på paletten Händelser eftersom de inte är ändringar i en viss bild.
- Som standard visas de 20 senaste lägena på paletten Händelser. Du kan ändra antalet sparade lägen genom att ange en inställning. 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 paletten.
- Som standard visas en fixering av dokumentets första läge överst på paletten.
- 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 palettmenyn på paletten 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 palettmenyn 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 palettmenyn för att ta bort listan med lägen från paletten Händelser utan att ändra bilden. Det här alternativet minskar inte mängden minne som används av Photoshop.
- Håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och välj Radera händelser på palettmenyn 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 Nytt dokument . Listan med händelser i det nya dokumentet är tom.
- Markera ett läge eller en fixering och klicka på knappen Nytt dokument. Listan med händelser i det nya dokumentet är tom.
- Markera ett läge eller en fixering och välj Nytt dokument på palettmenyn Händelser. Listan med händelser i det nya dokumentet är tom.
- 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 paletten Händelser i originalbilden.

Ange händelsealternativ

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

1 Välj Händelsealternativ på palettmenyn 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 paletten 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 paletten.

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 alternativ på panelen för händelseloggen:

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 paletten Händelser förutom sessionsinformationen.

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

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 paletten Händelser. Markera en fixering om du vill arbeta i den versionen av bilden.

Fixeringar liknar de lägen som finns på paletten Händelser, men de erbjuder 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 paletten Händelser bort.*

Se även

”Om blandningslägen” på sidan 310

”Välja en pensel och ställa in målningsalternativ” på sidan 301

”Måla med Konsthändelsepenseln” på sidan 295

Skapa en fixering

1 Markera ett läge och gör något av följande:

- Om du vill skapa en fixering automatiskt klickar du på knappen Ny fixering på paletten Händelser eller, om händelsealternativet Skapa automatiskt ny fixering vid Spara är markerat, väljer Ny fixering på palettmenyn på paletten Händelser.
- Om du vill ställa in alternativ när du skapar en fixering väljer du Ny fixering på menyn på paletten Händelser, eller Alt-klickar (Windows) eller Alternativ-klickar (Mac OS) på knappen 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 palettmenyn, klickar på ikonen Ta bort eller drar fixeringen till ikonen Ta bort.

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 paletten Händelser för att ange att den ska användas som källa för händelsepenseln.

4 Måla genom att dra med händelsepenseln.

Minne och prestanda

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 som du vill tilldela Photoshop i textrutan Låt Photoshop använda i dialogrutan för prestandainställningar. Du kan också dra reglaget.

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 datorns virtuella minne.
- RAID-diskar/disk arrays är lämpliga att tilldela virtuellt minne till.
- Enheter med virtuellt minne bör defragmenteras regelbundet.

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.

2 Klicka på OK.

3 Inställningarna börjar gälla när du har startat om Photoshop.

Aktivera 3D-accelerering (Adobe® Photoshop® CS3 Extended)

Du kan åsidosätta programvarurendering av 3D-lager genom att aktivera 3D-accelerering.

❖ Markera kryssrutan Aktivera 3D-accelerering i dialogrutan för prestandainställningar.

Ange inställningar för händelselägen och cachenivåer

❖ Gör något av följande i dialogrutan för prestandainställningar:

- Om du vill ange hur många lägen som ska visas som standard på paletten Händelser klickar du på triangeln på menyn Händelselägen och drar skjutreglaget.
- Om du vill ange hur många cachenivåer som ska användas i Photoshop drar du skjutreglaget för Cachenivåer. Cacheinställningarna börjar gälla när du har startat om Photoshop.

Frigöra minne

Med hjälp av kommandot Rensa kan du frigöra minne som används av kommandot Ångra, paletten 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 paletten Händelser. Använd kommandot Rensa när mängden information i minnet är så stor att det märkbart påverkar programmets prestanda.*

Kapitel 3: Öppna och importera bilder

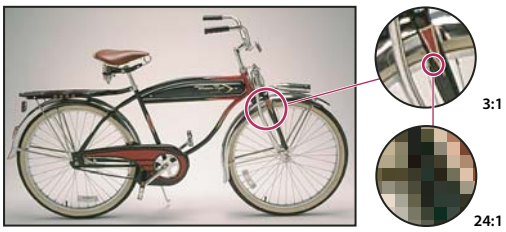
Du kan öppna och importera en rad olika grafikfiler i Photoshop. För att kunna arbeta effektivt är det viktigt att du känner till grundläggande principer för bildskapande, hur du hämtar och importerar bilder samt hur du ändrar storlek på dem.

Photoshop-bilder

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 bitmappbild 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.

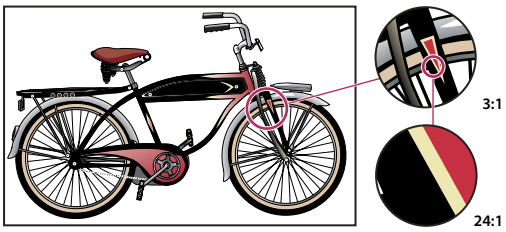
Obs! *I Adobe Illustrator kan du dessutom skapa bitmappseffekter i teckningar med hjälp av filter, effekter och grafikformat.*

Se även

”Om vektorgrafik” på sidan 53

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.



Exempel på en vektorbild vid olika förstoringsgrader

Du kan fritt flytta eller modifiera vektorgrafik utan att förlora i 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.

Se även

”Om bitmappsbilder” på sidan 53

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 förhandsgranska 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

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” på sidan 100.

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 avsnittet ”Kanaler” på sidan 239.

Se även

”Om masker och alfakanaler” på sidan 243

”Om dekorfärger” på sidan 451

Bitdjup

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).

Se även

”Om High Dynamic Range-bilder” på sidan 70

Photoshop-stöd för 16-bitarsbilder

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.
- Alla kommandon för färg- och tonjustering kan användas utom Variationer.
- Du kan arbeta med lager, även justeringslager, i bilder med 16 bitar per kanal.
- Vissa filter, även Gör flytande, kan användas med bilder med 16 bitar per kanal.

Om du vill kunna använda vissa funktioner i Photoshop, t.ex. Extrahera, Mönsterverktyg och vissa filter, kan du konvertera en bild med 16 bitar per kanal till en bild med 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.

Konvertera till andra bitdjup

❖ 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.

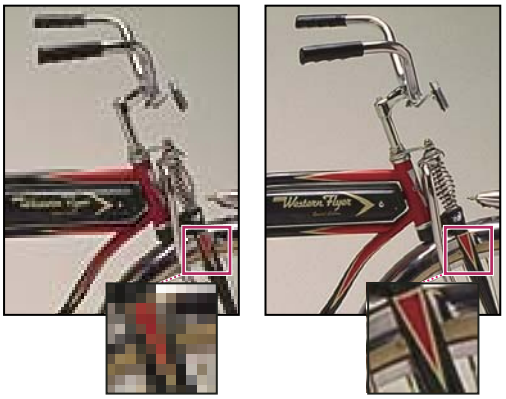
Se även

”Konvertera från 32 bitar per kanal till 8 eller 16 bitar per kanal” på sidan 74

Bildstorlek och upplösning

Om pixeldimensioner och upplösning

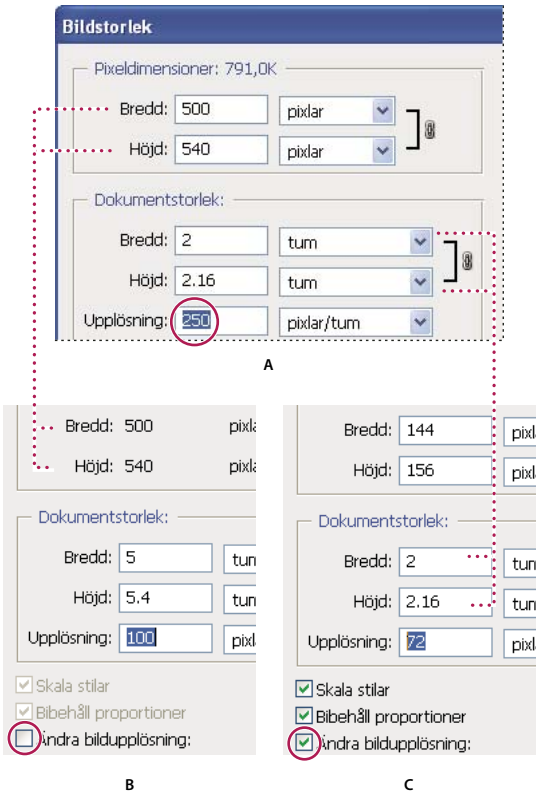
Pixeldimensionerna för en bitmappsbild (bildstorleken eller dess höjd och bredd) är ett mått på antalet pixlar längs en bilds bredd och höjd. Upplösningen är ett mått på detaljrikedomen i en bitmappsbild och mäts i pixlar per tum (ppi). Ju fler pixlar per tum, desto högre upplösning. I allmänhet ger en bild med högre upplösning bättre utskriftskvalitet.



Samma bild vid 72 ppi och 300 ppi, infälld zoomning med 200 %

Kombinationen av pixeldimensioner och upplösning avgör mängden bildinformation. Så länge bilden inte *samplas om* förblir mängden bildinformation densamma när du ändrar pixeldimension eller upplösning. Om du ändrar en bilds upplösning ändras dess bredd och höjd på motsvarande sätt så att mängden bildinformation bibehålls. Motsatt förhållande gäller också. Mer information finns i ”Omsampling” på sidan 58.

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 bildens bredd, höjd eller upplösning. När du ändrar ett värde ändras de andra två värdena på motsvarande sätt.



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 den aktuella bildstorleken snabbt

Du kan snabbt visa den aktuella bildstorleken för ett dokument med hjälp av informationsrutan längst ned i dokumentfönstret.

❖ Tryck på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS), placera pekaren över filinformationsrutan och håll ned musknappen.

Filstorlek

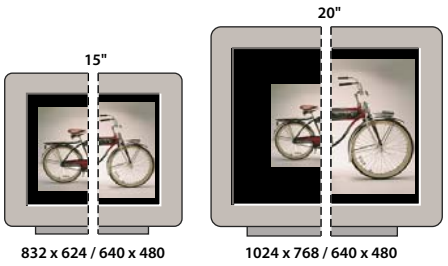
Filstorleken på en bild är den digitala storleken på bildfilen mätt i kB (kilobyte), MB (megabyte) eller GB (gigabyte). Filstorleken står i proportion till bildens pixeldimensioner. Bilder med fler pixlar kan återge fler detaljer vid en viss utskriftsstorlek, men de kräver mer lagringsutrymme och kan 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 och PNG, 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.

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.

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.

Se även

”Om skrivbordsutskrift” på sidan 434

”Förbereda bilder för tryck” på sidan 441

Rastertäthet och skrivarupplösning

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.

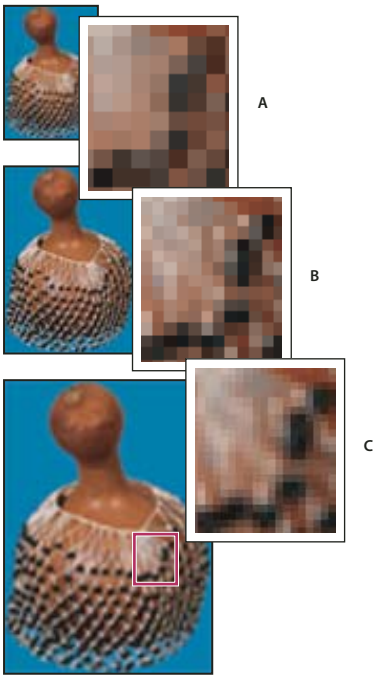
Relationen mellan bildupplösning och rastertäthet är avgörande för detaljkvaliteten i den utskrivna bilden. För en rasterbild av högsta kvalitet använder man vanligen en bildupplösning som är 1,5 upp till 2 gånger rastertätheten. En lägre upplösning kan dock också ge goda resultat beroende på bilden 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*

Omsampling

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.** Ursprunglig **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 dialogrutan Bildstorlek.

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.

Se även

”Lägga till skärpa i bilder” på sidan 186

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.

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 Storlek på bild, håller du ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och klickar på Återställ.

Se även

”Placera och skala bilder” på sidan 437

”Skriva ut bilder” på sidan 435

”Ange kolumner för en bild” på sidan 39

”Välja rastreringsattribut” på sidan 444

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.

Obs! *Om du vill definiera rasterlinjeringen för utskriften använder du dialogrutan Raster, som du öppnar via kommandot Skriv ut.*

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.

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.

Hämta bilder från kameror och bildläsare

Hämta digitala bilder från kameror

Du kan kopiera bilder till datorn genom att ansluta kameran eller en mediekortläsare till datorn.

- Använd kommandot Hämta foton från kameran i Adobe® Bridge® CS3 för att hämta foton och för att ordna, byta namn på och lägga till metadata till dem.
- 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.

En demonstrationsvideo om hur du importerar filer finns på www.adobe.com/go/vid0005_se.

Importera bilder från en digitalkamera med WIA-stöd (endast Windows)

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.
- Om du vill importera alla bilder klickar du på Markera alla.

8 Klicka på Hämta bild så importeras bilden.

Importera inlästa bilder

Det finns olika sätt att hämta bilder till Photoshop från en bildläsare. Kontrollera att programmet som behövs för bildläsaren har installerats. I vissa bildläsarprogram kan du definiera Photoshop som det externa redigerings- eller visningsprogrammet för en bild efter bildinläsningen. Med andra bildläsarprogram sparas bilden som en fil på datorn som sedan kan öppnas i Photoshop.

Obs! *Bildläsardrivrutiner är bildläsartillverkarens ansvar och hanteras inte av Adobe® Systems Incorporated. Om det uppstår problem när du använder bildläsaren bör du kontrollera att du använder den senaste versionen av bildläsardrivrutinen.*

Du kan alltså importera inlästa bilder direkt från en bildläsare som har en Photoshop-kompatibel plug-in-modul eller som stöder TWAIN-gränssnittet. Om du vill importera den inlästa bilden med hjälp av en plug-in-modul väljer du bildläsarens namn på undermenyn Arkiv > Importera. Anvisningar om hur du installerar plug-in-modulen finns i dokumentationen för bildläsaren.

Om det inte finns någon Photoshop-kompatibel drivrutin till din bildläsare, importerar du den inlästa bilden med TWAIN-gränssnittet.

Om du inte kan importera den inlästa bilden med TWAIN-gränssnittet läser du in bilden med hjälp av programvaran från bildläsarens tillverkare och sparar bilden som en TIFF-, PICT- eller BMP-fil. Öppna sedan filerna i Photoshop.

Se även

”Om plug-in-moduler” på sidan 45

”Bestämma inläsningsupplösning för utskrift” på sidan 447

Importera en bild med TWAIN-gränssnittet

TWAIN är ett gränssnitt för flera plattformar som används för att importera bilder som har hämtats in av olika bildläsare, digitala kameror och videoinspelningskort. TWAIN-enhetens tillverkare måste tillhandahålla en källhanterare och en TWAIN-datakälla för att enheten ska kunna användas tillsammans med Photoshop.

Du måste installera TWAIN-enheten och programvaran till den och starta om datorn innan du kan använda den för att importera bilder till Photoshop. Se dokumentationen med installationsinformation från enhetens tillverkare.

❖ Välj Arkiv > Importera och välj den enhet som du vill använda på undermenyn.

Importera bilder från en bildläsare med WIA-stöd

1 Välj Arkiv > Importera > WIA-stöd.

2 Välj en plats på datorn där du vill spara bildfilerna.

3 Klicka på Börja.

4 Se till att alternativet Öppna hämtade bilder i Photoshop är markerat. Om du har ett stort antal bilder som ska importeras, eller om du vill redigera bilderna senare, avmarkerar du alternativet.

5 Se till att Unik undermapp är markerat om du vill att de importerade bilderna ska sparas direkt 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 Använder standardinställningarna för inläsning av färgbilder.

Gråskalebild Använder standardinställningarna för inläsning av gråskalebilder.

Svartvit bild eller Text Använder standardinställningar.

Justera den inlästa bildens kvalitet Använder egna inställningar.

8 Klicka på Förhandsvisa så visas den inlästa bilden. Vid behov kan du justera beskärningen genom att dra i markeringsramens handtag.

9 Klicka på Läs in.

10 Den inlästa bilden sparas i BMP-format.

Skapa, öppna och importera bilder

Skapa en ny bild

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 nytt 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 eller det första lagret med vitt, dvs. standardbakgrundsfärgen.

Bakgrundsfärg Fyller bakgrunden eller det första lagret 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.

Se även

”Färglägen” på sidan 100

”Om att skapa bilder för video” på sidan 494

”Om förgrunds- och bakgrundsfärger” på sidan 107

Adobe Version Cue

Adobe® Version Cue® är ett program för hantering av filversioner som ingår i Adobe Creative Suite 3 Design, Web och Master Collection och som består av två delar: Version Cue-servern och Version Cue-anslutning. På Version Cue-servern lagras Version Cue-projekt och PDF-granskningar, och den kan installeras lokalt eller på en centraliserad dator. Med Version Cue-anslutning kan du ansluta till Version Cue-servrar, och den ingår i alla Version Cue-anpassade komponenter (Adobe Acrobat®, Adobe Flash®, Adobe Illustrator®, Adobe InDesign®, Adobe InCopy®, Adobe Photoshop® och Adobe Bridge).

Med Version Cue kan du spåra ändringar av en fil medan du arbetar med den och möjliggöra samarbete i arbetsgrupper, som fildelning, versionskontroll och granskningar online. Du kan använda Version Cue i en enskild Version Cue-anpassad Creative Suite-komponent, till exempel Photoshop, eller genom flera komponenter, till exempel Photoshop, Flash och Illustrator.

Version Cue-funktionerna finns i Adobe-dialogrutan eller i Adobe Bridge, beroende på om du använder ett Version Cue-anpassat program och om du har installerat ett Creative Suite-programpaket (till exempel Adobe Creative Suite 3 Design Premium) eller inte.

I Version Cue kan du utföra följande åtgärder:

- Skapa versioner av filer
- Möjliggöra samarbete i arbetsgrupper (fildelning, versionskontroll och möjlighet att checka in och ut filer)
- Ordna filer i privata eller delade projekt
- Skapa miniatyrbilder så att du kan bläddra bland och visa filerna
- Ordna data så att du kan visa och söka i filinformation, versionskommentarer och filstatus
- Skapa och hantera behörigheter, projekt och PDF-granskningar med hjälp av administrationsverktyget för Version Cue-servern

Öppna filer

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.

Förutom stillbilder kan Photoshop® CS3 Extended-användare även öppna och redigera video- och bildsekvensfiler. Mer information finns i avsnittet ”Importera videofiler och bildsekvenser (Photoshop Extended)” på sidan 498.

Obs! *I Photoshop öppnas och importeras många filformat med hjälp av plug-in-moduler. Om ett filformat saknas i dialogrutan Öppna eller på undermenyn Arkiv > Importera, behöver du kanske installera en plug-in-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.

Se även

”Om plug-in-moduler” på sidan 45

”Bearbeta bilder med Camera Raw” på sidan 79

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 popup-menyn 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” på sidan 121.*

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 popup-menyn Öppna som och klicka på Öppna.
- (Mac OS) Välj Arkiv > Öppna och välj Alla dokument på popup-menyn Visa. Markera sedan den fil du vill öppna, välj det önskade filformatet på popup-menyn 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.*

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 CS3. 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 upplösning” på sidan 55

Läge Anger färgläge för det nya dokumentet. Se även ”Färglägen” på sidan 100.

Bitdjup Anger bitdjup för det nya dokumentet. Se även ”Bitdjup” på sidan 54.

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.

Se även

”PDF” på sidan 417

”Om smarta objekt” på sidan 279

”Montera filer” på sidan 68

”Kopiera mellan program” på sidan 235

Öppna en EPS-fil

EPS (Encapsulated PostScript) återger både vektor- och punktinformation och hanteras av så gott som alla grafik- , illustrations- och sidlayoutprogram. PostScript-bilder skapas i bl.a. Adobe-programmen Adobe Illustrator, Adobe Dimensions och Adobe Streamline. 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.

Se även

”Montera filer” på sidan 68

”Kopiera mellan program” på sidan 235

Öppna en Photo CD-fil

Du kan öppna PCD-filer (Kodak Photo CD), till exempel filer med hög upplösning från Pro Photo CD-skivor. Det går inte att spara filer i PCD-format från Photoshop.

Obs! *Du hittar plug-in-programmet PhotoCD på DVD-skivan med Photoshop CS3 (Godbitar/Ytterligare plug-Ins/Kodak PhotoCD). Information om vart du kopierar PhotoCD-plug-in-programmen och färgprofilerna finns i ReadMe-filen på DVD-skivan.*

1 Välj Arkiv > Öppna.

2 Markera den PCD-fil som du vill öppna och klicka på Öppna. Om filen inte visas markerar du alternativet för att visa alla filer på popup-menyn Filformat (Windows) eller Visa (Mac OS).

3 Välj alternativ för källbilden:

Pixelstorlek Anger bildens pixelmått. Tänk på att den öppnade bildens storlek på skärmen beror på både vilken pixelstorlek och vilken upplösning du väljer.

Profil Anger en enhetsprofil för färghantering.

4 Välj alternativ för målbilden:

Upplösning Anger upplösning för den öppnade bilden.

Färgrymd Anger en färgprofil för den öppnade bilden.

Liggande eller Stående Anger orientering för den öppnade bilden.

Importera PICT-filer och resurser (Mac OS)

Du kan importera objektorienterade PICT-filer (till exempel filer som skapats i MacDraw eller Canvas) som bilder med jämna kanter, dvs. kantutjämnade bilder. Med PICT-resursmodulen i Photoshop kan du läsa in PICT-resurser från en fil, till exempel från ett annat program.

Importera PICT-filer (Mac OS)

❖ Välj Arkiv > Importera > Kantutjämnad PICT.

Eftersom hela PICT-filen måste lagras i minnet för att den här modulen ska kunna användas, kanske du inte kan använda modulen för stora PICT-filer.

I dialogrutan Kantutjämnad PICT visas den aktuella filstorleken och bildens mått. Om du vill ändra bildens mått anger du nya värden för Bredd och Höjd. Filstorleken uppdateras. Om du vill bevara bildens proportioner markerar du Bibehåll proportioner.

Du kan välja gråskale- eller RGB-färgläget för en kantutjämnad PICT-fil.

Importera PICT-resurser (Mac OS)

❖ Välj Arkiv > Importera > PICT-resurs.

Om du vill förhandsvisa en resurs klickar du på Förhandsvisa. Gå framåt och bakåt i resursen genom att klicka på pilknapparna. Lägg märke till att det nummer som visas för resursen anger resursens placering i stigande ordning i resursträdet och inte resursens ID-nummer.

Obs! *Du kan också öppna en fil i filformatet PICT-resurs genom att välja Arkiv > Öppna, välja Alla dokument i listan Visa, markera den fil du vill öppna, välja PICT-resurs i listan Format och klicka på Öppna. Med kommandot Öppna kan du emellertid bara öppna den första resursen i filen. Inga andra PICT-resurser i filen visas.*

Montera filer

Montera filer

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.

Se även

”Om smarta objekt” på sidan 279

Montera en fil i Photoshop

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.
- (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” på sidan 69.

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” på sidan 70.*

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 popup-menyn för tänjningsstilar i alternativfältet.

Om du väljer Egen på popup-menyn 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.

Se även

”Skala, rotera, skeva, förvränga, använda perspektiv och tänja” på sidan 193

”Tänja ett objekt” på sidan 195

Montera PDF- eller Illustrator-filer i Photoshop

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.

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 paletten 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.

Se även

”Montera filer” på sidan 68

”Om smarta objekt” på sidan 279

”Bansegment, komponenter och punkter” på sidan 334

”Skapa en form på ett formlager” på sidan 324

High Dynamic Range-bilder

Om High Dynamic Range-bilder

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 anpassa sig till extremt olika ljusnivåer, men de flesta kameror och datorskärmar har bara ett begränsat dynamiskt omfång för inhämtning och återgivning. 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. Du kan skapa suddighet och andra ljuseffekter som ser realistiska ut. HRD-bilder används för närvarande mest inom film, specialeffekter, 3D-bilder och en del avancerad fotografi.

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. Så är inte fallet med bildfiler med 16 eller 8 bitar per kanal (utan flyttal), som endast kan lagra luminositetsvärden från svart till pappersvitt, vilket motsvarar en extremt liten del av den verkliga världens dynamiska omfång.

Adobe Photoshop CS3 inkluderar lagerstöd för bilder med 32 bitar per kanal, liksom fler verktyg, filter och kommandon. 32 bitar har lagts till som ett alternativ när nya dokument skapas i Photoshop. Mer information finns nedan.

En annan ny funktion är målning i bilder med 32 bitar per kanal. Adobe Färgväljaren har förbättrats så att du kan ange färger som har en ljusstyrka som är större än 1,0 (motsvarar nivån 255 i ett 8-bitars RGB-dokument). Se även ”Om HDR-färgväljaren (Photoshop Extended)” på sidan 75.

Du kan skapa en HDR-bild utifrån flera fotografier med olika exponeringar. I Photoshop använder du kommandot Lägg samman till HDR för att skapa HDR-bilder utifrån flera fotografier. Intensitetsnivåerna i en HDR-bild är långt bortom vad som kan återges på en 24-bitars standardskärm eller i tonomfånget i en utskriven bild, så därför kan du justera förhandsvisningen av en HDR-bild i Photoshop så att du kan visa den på datorskärmen. Om du vill skriva ut bilden eller använda verktyg eller filter som inte fungerar med HDR-bilder, kan du konvertera HDR-bilden till en bild med 8 eller 16 bitar per kanal.

Photoshop-stöd för bilder med 32 bitar per kanal

Du kan använda följande verktyg, justeringar och filter med HDR-bilder med 32 bitar per kanal:

Justeringar Nivåer, Minska mättnad, Nyans/mättnad, Blanda kanaler, Fotofilter och Exponering.

***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, Bakom, Radera, Mörkare, Multiplicera, Ljusare, Mörkare färg, Linjär skugga (Lägg till), Ljusare färg, Differens, Nyans, Mättnad, Färg och Luminiscens.

Skapa nya dokument med 32 bitar per kanal Alternativet 32 bitar finns på popup-menyn Bitdjup till höger om popup-menyn 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 1, Moln 2, Linsöverstrålning, Smart skärpa, Oskarp mask, Relief, Ej sammanflätning, NTSC-färger, Högpass, Maximum, Minimum och Förskjutning.

Bildkommandon Duplicera, Bildstorlek, Storlek på arbetsyta, Pixelproportioner, Rotera arbetsyta, Beräkning, Variabel och Rensa.

Lager Nya lager, duplicerade lager, justeringslager (Nivåer, 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.

När du vill arbeta med särskilda Photoshop-funktioner kan du konvertera en bild med 32 bitar per kanal till en bild med 16 eller 8 bitar per kanal. Använd kommandot Spara som och konvertera en kopia av bildfilen så att originalfilen bevaras.

Sammanfoga bilder till HDR

Använd kommandot Lägg samman till HDR för att kombinera flera bilder (med olika exponeringar) av samma motiv eller scen, och därmed fånga hela motivets dynamiska omfång i en enda HDR-bild. Du kan välja att spara den sammanslagna bilden som en HDR-bild med 32 bitar per kanal.

Obs! *Du kan också använda kommandot Lägg samman till HDR för att spara den sammanslagna bilden som en bild med 8 eller 16 bitar per kanal. Alla HDR-bilddata kan emellertid bara sparas i en bild med 32 bitar per kanal. En del bilddata i bilder med 8 eller 16 bitar per kanal faller bort.*

Information om hur du tar bilder som ska sammanfogas till HDR-bilder finns i avsnittet Ta foton för sammanfogning till HDR nedan.

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. Gå till steg 3.

2 Dialogrutan Lägg samman till HDR öppnas. Klicka på Bläddra, navigera till bilderna, markera dem och klicka på Öppna.

Du kan ta bort ett objekt genom att markera det i dialogrutan Lägg samman till HDR och klicka på Ta bort.

Obs! *Du kan lägga till en bildmapp eller bilder som är öppna i Photoshop genom att välja Mapp eller Öppna filer på menyn Använd.*

3 (Valfritt) Om du inte använde stativ vid fotograferingen kan du markera alternativet Försök att automatiskt justera källbilder.

4 Klicka på OK.

En andra dialogruta med namnet Lägg samman till HDR öppnas med miniatyrer av bilderna som ska läggas samman, en förhandsvisning av resultatet, en bitdjupsmeny och ett skjutreglage för förhandsvisning av vitpunkt.

5 Vid behov kan du ställa in alternativ för förhandsvisningen av den sammanlagda bilden enligt följande:

- Klicka på knappen Minus eller Plus nedanför förhandsvisningsbilden om du vill zooma ut eller in.

- Välj ett procentvärde eller läge för visning på popup-menyn nedanför förhandsvisningsbilden.

6 (Valfritt) Ange vilka bilder som ska läggas samman genom att markera eller avmarkera miniatyrer i filmremsan Källor.

Markera miniatyrer i filmremsan Källor

7 Välj ett bitdjup för den sammanlagda bilden på menyn Bitdjup.

Välj 32 bitar/kanal om du vill att hela det dynamiska omfånget i HDR-bilden ska lagras i den sammanlagda bilden. Hela omfånget av luminositetsvärden i en HDR-bild kan inte lagras i bildfiler med 8 eller 16 bitar (ej flyttal) per kanal.

8 Du kan förhandsvisa den sammanlagda bilden genom att flytta skjutreglaget nedanför histogrammet.

När du flyttar reglaget justeras endast bildens förhandsgranskning. Alla HDR-bilddata bevaras i den sammanslagna bildfilen. Om du sparar den sammanslagna filen som en bild med 32 bitar per kanal lagras alternativen för förhandsvisning i HDR-bildfilen och används varje gång filen öppnas i Photoshop. Du kan alltid komma åt och justera alternativen för förhandsvisning genom att välja Visa > Alternativ för 32-bitars förhandsgranskning.

9 Klicka på OK när du vill skapa den sammanlagda bilden.

Om du har valt att spara den sammanlagda bilden som en bild med 8 eller 16 bitar per kanal öppnas dialogrutan HDR-konvertering. Gör korrigeringar i exponering och kontrast så att bilden får önskat dynamiskt omfång (tonomfång). Mer information finns i avsnittet ”Konvertera från 32 bitar per kanal till 8 eller 16 bitar per kanal” på sidan 74.

Ta foton för sammanfogning till HDR

Tänk på följande när du tar foton som ska kombineras med kommandot Lägg samman till HDR:

- 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.

Justera dynamiskt omfång, vy för 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 paletten Info genom att klicka på pipettikonen på paletten Info och välja 32 bitar på popup-menyn.

1 Öppna en HDR-bild med 32 bitar per kanal i Photoshop och välj Visa > Alternativ för 32-bitars förhandsgranskning.

2 Dialogrutan Alternativ för 32-bitars förhandsgranskning 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 popup-menyn. 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.

Se även

”Justera exponering för HDR-bilder” på sidan 156

Konvertera från 32 bitar per kanal till 8 eller 16 bitar per kanal

HDR-bilder innehåller luminositetsnivåer som vida överskrider mängden luminositetsinformation som kan lagras i en bildfil med 8 eller 16 bitar per kanal. Du kan korrigera exponeringen och kontrasten när du konverterar en HDR-bild med 32 bitar per kanal till en bild med 8 eller 16 bitar per kanal för att skapa en bild med önskat dynamiskt omfång (tonomfång).

1 Öppna en bild med 32 bitar per kanal och välj Bild > Läge > 16 bitar/kanal eller 8 bitar/kanal.

2 Dialogrutan HDV-konvertering öppnas. Välj en metod för att justera intensitet och kontrast i bilden:

Exponering och gamma Manuell justering av intensitet och kontrast i HDR-bilden.

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. Klicka på OK om du vill konvertera bilden med 32 bitar per kanal.

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. Klicka på OK om du vill konvertera bilden med 32 bitar per kanal.

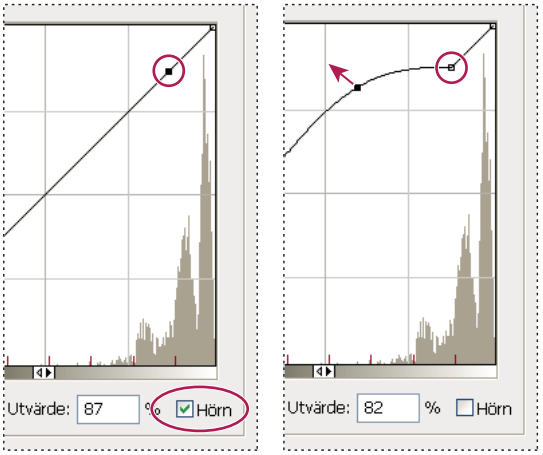
Lokal anpassning Justerar HDR-bildens färgton genom att beräkna hur mycket korrigering som behövs för lokala intensitetsregioner i hela bilden.

3 (Valfritt) Klicka på pilen om du vill visa tonkurvan och histogrammet. Histogrammet visar luminositetsvärdena i den ursprungliga HDR-bilden. Varje rött märke längs den vågräta axeln representerar 1 EV (cirka 1 f-stopp). Tonkurvan gäller bara för metoden Lokal anpassning.

4 Gör något av följande:

- Om du väljer Exponering och gamma justerar du förstärkningen med skjutreglaget Exponering, och kontrasten med skjutreglaget Gamma.
- Om du väljer Lokal anpassning anger du storleken på lokala intensitetsregioner genom att flytta skjutreglaget Radie. Flytta reglaget Tröskelvärde för att ange hur långt isär två pixlars tonvärden ska vara för att de inte längre ska ingå i samma intensitetsregion. Du kan också göra justeringar med hjälp av tonkurvan.

Obs! *Med tonkurvan kan du vanligen göra begränsade ändringar från punkt till punkt. Ändringarna utjämnas automatiskt över punkterna. Om du infogar en punkt på kurvan och sedan markerar alternativet Hörn, tas gränsen bort och ingen utjämning görs när du infogar och flyttar ännu en punkt. Kurvan får alltså en hörnvinkel på den punkt där du har valt alternativet Hörn.*



Justering av tonkurva med alternativet Hörn
A. *När du infogar en punkt visas alternativet Hörn.* ***B.*** *När du justerar en ny punkt får kurvan en hörnvinkel där alternativet Hörn användes.*

5 (Valfritt) Klicka på Spara om du vill spara dina 32-bitars tonalternativ som en fil. Skriv ett namn på filen i dialogrutan Spara och klicka på Spara.

Sedan kan du återanvända filen med 32-bitars tonalternativ. Klicka på Läs in om du vill konvertera en till bild med 32 bitar per kanal till en bild med 8 eller 16 bitar per kanal.

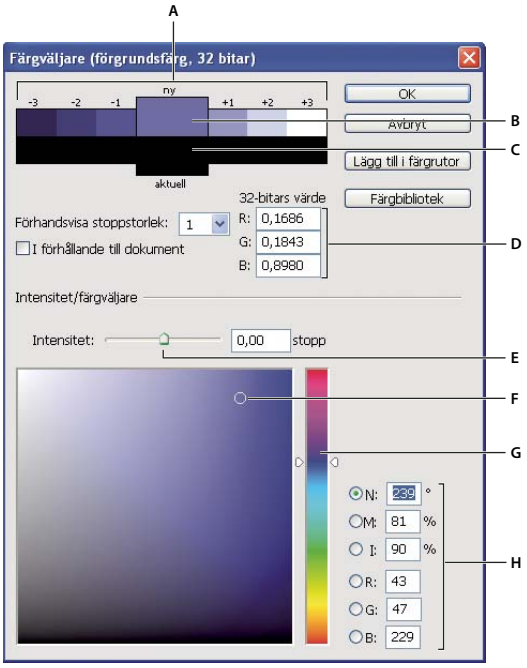
6 Klicka på OK om du vill konvertera bilden med 32 bitar per kanal.

Se även

”Kurvor, översikt” på sidan 147

Om HDR-färgväljaren (Photoshop Extended)

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.** Förhandsvisningsområde **B.** Justerad färg **C.** Ursprungsfärg **D.** 32–bitars flyttalsvärden **E.** Intensitetsreglage **F.** Vald färg **G.** Färgreglage **H.** Färgvärden*

Se även

”Översikt över Adobe Färgväljaren” på sidan 109

”Justera dynamiskt omfång, vy för HDR-bilder” på sidan 73

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 på paletten 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.

Välja färger för HDR-bilder

Den nedre delen av HDR-färgväljaren fungerar på samma sätt som den vanliga färgväljaren när du arbetar med 8- eller 24-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 förhandsgranska 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 paletten Färgrutor.

5 Klicka på OK.

Måla i HDR-bilder (Photoshop Extended)

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 förhandsgranskning (Visa > Alternativ för 32-bitars förhandsgranskning). 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 dynamiskt omfång, vy för HDR-bilder” på sidan 73.

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 (Photoshop Extended)” på sidan 75.

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.

Kapitel 4: Camera Raw

Programmet Adobe Photoshop Camera Raw fungerar med Adobe Photoshop, Adobe After Effects och Adobe Bridge. Med Photoshop Camera Raw kan du importera och justera Camera Raw-, JPEG- och TIFF-filer.

Introduktion till Camera Raw

Om Camera Raw-filer

En *Camera Raw*-fil innehåller obearbetade, okomprimerade data för gråskalebilder som hämtats från en digitalkameras bildsensor, tillsammans med information om hur bilden togs (metadata). Programmet Photoshop Camera Raw tolkar Camera Raw-filen med hjälp av information om kameran och bildens metadata för att återge och bearbeta en färgbild.

Betrakta Camera Raw-filer som fotonegativ. Du kan när som helst bearbeta om filen, och uppnå det resultat som du vill ha genom att justera vitbalans, färgtonsintervall, kontrast, färgmättnad och skärpa. När du justerar en Camera Raw-bild bevaras ursprungliga Camera Raw-data. Justeringarna lagras som metadata i en underordnad fil, i en databas eller i själva filen (när det gäller DNG-format).

När du tar JPEG-filer med kameran, bearbetar kameran automatiskt JPEG för att förbättra och komprimera bilden. Du har då i allmänhet liten kontroll över hur den här bearbetningen görs. Att ta Camera Raw-bilder med kameran ger dig större kontroll än att ta JPEG-bilder, eftersom Camera Raw inte låser dig vid den bearbetning som sker i kameran. Du kan fortfarande redigera JPEG- och TIFF-bilder i Camera Raw, men du redigerar då pixlar som redan har bearbetats i kameran. Camera raw-filer innehåller alltid de ursprungliga, obearbetade pixlarna från kameran.

Om du vill ta Camera Raw-bilder måste du ställa in kameran på att spara filer i kamerans eget Camera Raw-format.

Obs! *Raw-formatet (.raw) är ett filformat för överföring av bilder mellan program och datorplattformar. Blanda inte ihop Photoshop Raw med Camera Raw-formatet.*

Digitalkameror tar och lagrar Camera Raw-data med en linjär färgresponskurva (gamma 1.0). Både film och det mänskliga ögat reagerar icke-linjärt och logaritmiskt på ljus (gamma är större än 2). En obearbetad Camera Raw-bild som visas som en gråskalebild skulle bli väldigt mörk, eftersom det som uppträder som dubbelt så ljust för fotosensorn och datorskärmen verkar vara mindre än dubbelt så ljust för det mänskliga ögat.

Om Camera Raw

Programmet Camera Raw medföljer Adobe After Effects och Adobe Photoshop i form av ett plug-in-program, och utökar även funktionerna i Adobe Bridge. Med Camera Raw kan du importera och arbeta med Camera Raw-filer i dessa program. Du kan också använda Camera Raw för att arbeta med JPEG- och TIFF-filer.

Du måste ha Photoshop eller After Effects installerat för att kunna öppna filer i dialogrutan Camera Raw från Bridge. Om Photoshop eller After Effects inte är installerat kan du emellertid förhandsgranska bilder och visa deras metadata i Bridge. Om ett annat program är associerat med bildens filtyp, går det att öppna filen i det programmet från Bridge.

Med Bridge kan du använda, kopiera och ta bort bildinställningar och du kan visa förhandsgranskningar och metadata för Camera Raw-filer utan att öppna dem i dialogrutan Camera Raw. Förhandsgranskningen i Bridge är en JPEG-bild som skapas med de aktuella bildinställningarna. Förhandsgranskningen utgörs inte av Camera Raw-data, eftersom de skulle visas som en mycket mörk gråskalebild.

Obs! *En varningsikon ⚠ visas i miniatyrbilderna och förhandsgranskningsbilden i dialogrutan Camera Raw medan förhandsgranskningen genereras utifrån Camera Raw-bilden.*

Du kan ändra standardinställningarna som används i Camera Raw för en viss kameramodell. För varje kameramodell kan du också ändra standardvärdena för en viss ISO-inställning eller en viss kamera (efter serienummer). Du kan ändra och spara bildinställningarna som förinställningar och använda dem för andra bilder.

När du använder Camera Raw för att göra justeringar (t.ex. för att sträcka ut och beskära) av en Camera Raw-bild, bevaras bildens ursprungliga Camera Raw-data. Justeringarna lagras för respektive bild i Camera Raw-databasen, som metadata inbäddade i bildfilen eller i en *underordnad* XMP-fil (en metadatafil som medföljer en Camera Raw-fil). Mer information finns i ”Ange var Camera Raw-inställningarna ska sparas” på sidan 94.

När du har bearbetat och redigerat en Camera Raw-fil med plugin-programmet Camera Raw, visas en i bildens miniatyr i Bridge.

Om du öppnar en Camera Raw-fil i Photoshop kan du spara bilden i andra format, till exempel PSD, JPEG, Large Document Format (PSB), TIFF, Cineon, Photoshop Raw, PNG och PBM. I dialogrutan Camera Raw i Photoshop kan du spara de bearbetade filerna i formaten Digital Negative (DNG), JPEG, TIFF och Photoshop (PSD). Det går att öppna och redigera Camera Raw-bildfiler i programmet Photoshop Camera Raw, men det går inte att spara bilder i Camera Raw-format.

Obs! *Dialogrutan Camera Raw i Photoshop inaktiveras automatiskt när du använder en grupp med filer för ett webbfotogalleri, bildpaket eller en kontaktkarta.*

Allt eftersom nya versioner av Camera Raw blir tillgängliga kan du uppdatera programmet genom att installera en ny version av det. Du söker efter uppdateringar av Adobe-programmen genom att välja Hjälp > Uppdateringar.

Aktuell dokumentation för Camera Raw finns på Adobes webbplats på www.adobe.com/go/learn_ps_camerarawhelp_se.

I olika kameramodeller sparas Camera Raw-bilder i många olika format, och data måste tolkas olika för dessa format. Camera Raw innehåller profiler för många kameramodeller, och kan tolka många Camera Raw-format.

Obs! *En lista med kameror som stöds och mer information om Camera Raw finns på www.adobe.com/go/learn_ps_cameraraw_se.*

Om formatet DNG (Digital Negative)

DNG-formatet (Digital Negative) är ett offentligt dokumenterat och utbrett format för att lagra råa kameradata. Maskinvaru- och programutvecklare använder DNG eftersom Camera Raw-data då kan bearbetas och arkiveras i ett mer flexibelt arbetsflöde. Du kan också använda DNG som ett mellanliggande format när du lagrar bilder som ursprungligen togs med ett leverantörsspecifikt Camera Raw-format.

Eftersom DNG-metadata är offentligt dokumenterat behöver läsningsprogram som Camera Raw inte någon kameraspecifik kunskap för att kunna avkoda och bearbeta filer som har skapats i en kamera som stöder DNG. Om stödet för ett visst format upphör, kan användarna inte längre använda bilderna som lagras i det formatet, och bilderna är förlorade för evigt. Eftersom DNG är offentligt dokumenterat, är det troligare att råa bilder som lagras som DNG-filer kommer att kunna läsas i program under lång tid framöver. Därför är DNG ett säkrare val för arkivering.

DNG är ett tillägg till TIFF 6.0-formatet och är kompatibelt med standarden TIFF-EP. En DNG-fil kan (men behöver inte) vara kompatibelt med både Digital Negative-specifikationen och TIFF-EP-standarden samtidigt.

Metadata för justeringar som skapas i bilderna och lagras som DNG-filer kan bäddas in i själva DNG-filen i stället för i en underordnad XMP-fil eller i Camera Raw-databasen.

Du kan konvertera Camera Raw-filer till DNG-format med hjälp av Adobe DNG Converter eller i dialogrutan Camera Raw. Mer information om DNG-formatet och DNG Converter finns på www.adobe.com/go/learn_ps_dng_se.

Bearbeta bilder med Camera Raw

1. Kopiera Camera Raw-filer till hårddisken, ordna dem och (valfritt) konvertera dem till DNG.

Innan du utför något arbete på de bilder som Camera Raw-filerna representerar bör du överföra dem från kamerans minneskort, ordna dem, ge dem användbara namn och på annat sätt förbereda dem inför användningen. Använd kommandot Hämta foton från kamera i Bridge om du vill utföra dessa åtgärder automatiskt.

2. Öppna bildfilerna i Camera Raw.

Du kan öppna Camera Raw-filer i Camera Raw från Bridge, After Effects eller Photoshop. Du kan också öppna JPEG- och TIFF-filer i Camera Raw från Bridge. (Se ”Öppna bilder i Camera Raw” på sidan 84.)

Självstudier om hur du importerar bilder med Camera Raw finns på Adobes webbplats på www.adobe.com/go/vid0005_se.

3. Justera färg.

Färgjustering omfattar vitbalans, ton och mättnad. De flesta justeringarna kan göras på fliken Grundläggande verktyg och resultatet kan sedan finjusteras med hjälp av kontrollerna på andra flikar. Om du vill analysera bilden i Camera Raw och använda ungefärliga färgtonsjusteringar klickar du på Auto på fliken Grundläggande verktyg.

Om du vill använda de inställningar som användes för föregående bild, eller använda standardinställningarna för kameramodell, kamera eller ISO-inställningar, väljer du ett passande kommando på menyn Camera Raw-inställningar . (Se ”Använda sparade Camera Raw-inställningar” på sidan 95.)

Självstudier om hur du justerar bilder med Camera Raw finns på Adobes webbplats på www.adobe.com/go/vid0006_se.

Självstudier om hur du justerar flera bilder med Camera Raw finns på Adobes webbplats på www.adobe.com/go/vid0007_se.

4. Gör andra justeringar och bildkorrigeringar.

Använd de andra kontrollerna i dialogrutan Camera Raw om du vill utföra åtgärder som att göra bilden skarpare, reducera brus, korrigera för linsdefekter och retuschera.

5. (Valfritt) Spara bildinställningarna som en förinställning eller som standardbildinställningar.

Om du vill använda samma justeringar på andra bilder vid ett senare tillfälle, ska du spara inställningarna som en förinställning. Om du vill spara justeringarna som standardvärden som ska användas på alla bilder från en viss kameramodell, en viss kamera eller en viss ISO-inställning, sparar du bildinställningarna som nya Camera Raw-standardinställningar. (Se ”Spara, återställa och läsa in Camera Raw-inställningar” på sidan 94.)

6. Ange arbetsflödesalternativ för Photoshop.

Ange alternativ för hur bilder ska sparas från Camera Raw och hur de ska öppnas i Photoshop. Du kommer åt Alternativ för arbetsflöde genom att klicka på länken under förhandsvisningsbilden i dialogrutan Camera Raw.

7. Spara bilden, eller öppna den i Photoshop eller After Effects.

När du är klar med justeringen av bilden i Camera Raw kan du välja mellan fyra alternativ: använda justeringarna på Camera Raw-filen, öppna den justerade bilden i Photoshop eller After Effects, spara den justerade bilden i ett annat format eller avbryta och ta bort justeringarna. Om du öppnar dialogrutan Camera Raw från After Effects eller Photoshop är knapparna Spara och Klar inte tillgängliga.

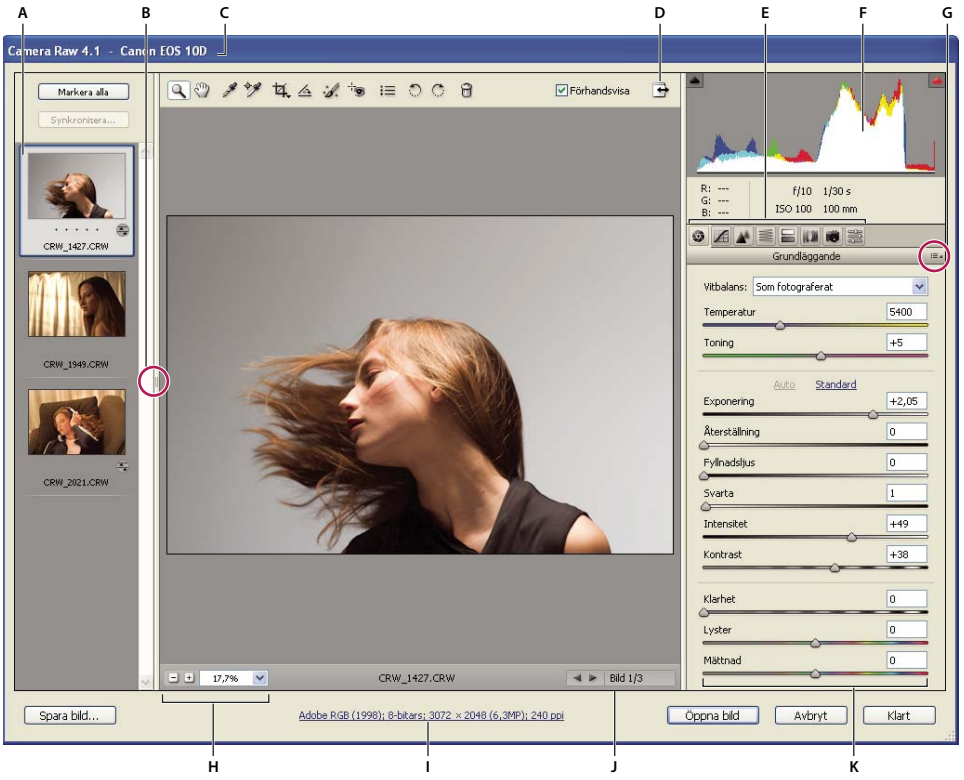
Spara Använder Camera Raw-inställningarna på bilderna och sparar kopior av dem i JPEG-, PSD-, TIFF- eller DNG-format. Tryck på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) om du inte vill visa dialogrutan Camera Raw-alternativ för spara, utan spara filerna med den senaste uppsättningen sparalternativ. (Se ”Spara en Camera Raw-bild i ett annat format” på sidan 84.)

Klicka på Öppna eller OK Öppnar kopior av Camera Raw-bildfiler (när Camera Raw-inställningarna används) i Photoshop eller After Effects. Originalfilen ändras inte. Håll ned Skift och klicka på Öppna om du vill öppna Camera Raw-filen som ett smart objekt i Photoshop. Du kan när du vill dubbelklicka på det smarta objektet som innehåller Camera Raw-filen och ändra Camera Raw-inställningarna.

Klar Stänger Camera Raw-dialogrutan och lagrar filinställningarna i Camera Raw-databasfilen, i den underordnade XMP-filen eller i DNG-filen.

Avbryt Avbryter justeringarna som angetts i dialogrutan Camera Raw.

Dialogrutan Camera Raw – översikt



Camera Raw Penselalternativ
***A.** Filmremsa **B.** Växla filmremsa **C.** Kamera, filnamn och Exif-information **D.** Koppla på och av helskärmsläge **E.** Bildjusteringsflikar **F.** Histogram **G.** Camera Raw Inställningar, meny **H.** Zoomnivåer **I.** Klicka om du vill visa alternativ för arbetsflöden **J.** Navigeringspilar **K.** Skjutreglage för justeringar*

***Obs!** Vissa kontroller, exempelvis länken Alternativ för arbetsflöde, som är tillgängliga när du öppnar dialogrutan Camera Raw från Bridge eller Photoshop är inte tillgängliga när du öppnar den från After Effects.*

Menyn Camera Raw-inställningar

Du öppnar menyn Camera Raw-inställningar genom att klicka på knappen i det övre högra hörnet på valfri bildjusteringsflik. Flera av kommandona på den här menyn finns också på menyn Redigera > Framkallningsinställningar i Bridge.

Camera Raw visningskontroller

Zoomverktyget Ställer in zoomningen för förhandsgranskning till nästa högre förinställda värde när du klickar på förhandsgranskningsbilden. Alt-klicka (Windows) eller Alternativ-klicka (Mac OS) om du vill använda nästa lägre zoomvärde. Zooma in ett markerat område genom att dra i zoomverktyget i förhandsvisningsbilden. Om du vill återgå till 100 % dubbelklickar du på zoomverktyget.

Handen, verktyg Flyttar bilden i förhandsvisningsfönstret om förhandsvisningsbilden har ställts in på en zoomnivå som är högre än 100 %. Håll ned mellanslagstangenten om du tillfälligtvis vill aktivera handverktyget samtidigt som ett annat verktyg. Dubbelklicka på handverktyget om du vill passa in förhandsvisningsbilden i fönstret.

Markera zoomnivå Välj en förstoringsinställning på menyn eller klicka på knapparna Markera zoomnivå.

Förhandsgranska Visar en förhandsgranskning av bildjusteringarna som har gjorts på den aktuella fliken, kombinerat med inställningarna på de andra flikarna. Avmarkera om du vill visa bilden med de ursprungliga inställningarna på den aktuella fliken kombinerat med inställningarna på de andra flikarna.

RGB Visar värden för rött, grönt och blått för pixeln under pekaren i förhandsgranskningsbilden.

Skuggor och högdagrar Visar skugg- och högdagerurklipp. Urklippta skuggor visas i blått och urklippta högdagrar visas i rött. Högdagerurklipp visas om någon av de tre RGB-kanalerna klipps ur (fullständigt mättade utan noggrannhet). Skuggurklipp visas om alla tre RGB-kanaler klipps ur (svart utan noggrannhet).

Bildjusteringsflikar

Grundläggande verktyg Justerar vitbalans, färgmättnad och färgtoner.

Tonkurva Finjusterar färgtonerna med en parametrisk kurva och en punktkurva.

Noggrannhet Skärper bilderna eller minskar bruset.

NML/Gråskala Finjusterar färgerna med nyans, mättnad och luminiscens.

Delad toning Färgar svartvita bilder eller skapar specialeffekter med färgbilder.

Linskorrigeringar Kompenserar för färgvärdeavvikelse och vinjetter som orsakas av kamerans lins.

Kamerakalibrering Korrigerar en färgskiftning i skuggorna och justerar icke-neutrala färger för att kompensera för skillnaden mellan kamerans beteende och Camera Raw-profilen för din kameramodell.

Förinställningar Sparar och använder uppsättningar med bildjusteringsinställningar som förinställningar.

Arbeta med cacheminnet för Camera Raw i Bridge

Om du visar Camera Raw-filer i Adobe Bridge, använder miniatyrbilderna och förhandsgranskningarna antingen standardinställningarna eller de justerade inställningarna. Cacheminnet i Bridge och Camera Raw lagrar data för filminiatyrbilder, metadata och filinformation. Cachelagring av dessa data förkortar inläsningstiden när du går tillbaka till en mapp som nyligen visats.

Eftersom cacheminnet kan bli väldigt stort, kanske du vill rensa cacheminnet eller begränsa storleken. Du kan också rensa och återskapa cacheminnet om du misstänker att det är skadat eller gammalt. Om du rensar cacheminnen tas miniatyrbildsinformation bort och metadata läggs till eftersom Camera Raw-filen öppnas i Bridge.

Obs! *Camera Raw-cache innehåller data för ungefär 200 bilder för varje gigabyte av disklagring som allokeras till det. Cacheminnet för Camera Raw är som standard inställt på en maximal storlek på 1 GB. Du kan öka den här gränsen i inställningarna för Camera Raw.*

1 Välj Redigera > Camera Raw-inställningar (Windows) eller Bridge > Camera Raw-inställningar (Mac OS) i Bridge, eller klicka på Öppna dialogrutan Inställningar när dialogrutan Camera Raw är öppen.

2 Utför ett av följande alternativ:

- Om du vill ändra cacheminnets storlek anger du ett värde för maximal storlek.
- Om du vill rensa Camera Raw-cacheminnet klickar du på Rensa cacheminne.
- Om du vill ändra var cacheminnet för Camera Raw placeras klickar du på Välj plats.

Navigera, öppna och spara bilder

Bearbeta, jämföra och betygsätta flera bilder i Camera Raw

Det mest praktiska sättet att arbeta med flera Camera Raw-bilder är att använda vyn Bildband i Camera Raw, som öppnas automatiskt när du öppnar flera bilder i Camera Raw från Bridge.

Bilder kan ha tre lägen i vyn Bildband: avmarkerad, markerad (men inte aktiv) och aktiv (även markerad). Justeringarna gäller i allmänhet på alla markerade bilder.

Du kan också synkronisera inställningarna om du vill använda inställningarna från den aktiva bilden på alla markerade bilder. Du kan snabbt använda en uppsättning med justeringar på en hel uppsättning med bilder – till exempel bilder som har tagits under samma förhållanden – och sedan finjustera de enskilda bilderna senare, när du har bestämt vilka som du vill använda i det färdiga resultatet.

- Om du vill markera en bild klickar du på miniatyren. Om du vill markera en serie bilder Skift-klickar du på två miniatyrer. Om du vill lägga till en bild i en markering Ctrl-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Mac OS) du på miniatyren.
- Om du vill ändra vilken bild som är aktiv utan att ändra vilka bilder som är markerade, klickar du på navigeringspilen längst ned i förhandsgranskningsfönstret.
- Om du vill använda inställningarna från den aktiva bilden på alla markerade bilder, klickar du på Synkronisera högst upp i bildbandsrutan och väljer vilka inställningar som ska synkroniseras.
- Om du vill använda en stjärna för betygssättning klickar du på ett betyg under bildens miniatyr.
- Om du vill ange markerade bilder för borttagning klickar du på Märk för borttagning .

Ett rött kors visas i miniatyren av bilden som har märkts för borttagning. Filen skickas till Papperskorgen när du stänger dialogrutan Camera Raw. (Om du bestämmer dig för att behålla en bild som du har märkt för borttagning, markerar du den i rutan Miniatyr och klickar på Märk för borttagning igen, innan du stänger dialogrutan Camera Raw.)

Automatisera bildbearbetning med Camera Raw

Du kan skapa en åtgärd som automatiserar bearbetningen av bildfiler i Camera Raw. Du kan automatisera redigeringsprocessen, och processen för att spara filer i format som PSD, DNG, JPEG, Large Document Format (PSB), TIFF och PDF. I Photoshop kan du även använda kommandot Gruppera, med bildprocessorn eller kommandot Skapa droplet om du vill bearbeta en eller flera bildfiler. Bildprocessorn är särskilt användbar om du vill spara bildfiler i olika filformat under samma bearbetningssession.

Här följer några tips om du vill automatisera bearbetningen av Camera Raw-filer:

- När du registrerar en åtgärd ska du först välja Bildinställningar på menyn Camera Raw-inställningar i dialogrutan Camera Raw. Då används inställningarna för varje bild (från Camera Raw-databasen eller underordnade XMP-filer) för att spela upp funktionsmakrot.
- Om du tänker använda funktionsmakrot med kommandot Grupper, kan du använda kommandot Spara som och välja filformatet när du sparar Camera Raw-bilden.
- När du använder ett funktionsmakro för att öppna Camera Raw-filen, återspeglas de inställningar i dialogrutan Camera Raw som påverkades när funktionsmakrot spelades in. Du kanske vill skapa olika funktionsmakron för att öppna Camera Raw-filer med olika inställningar.
- När du använder kommandot Gruppera ska du välja Ignorera ”Öppna”-funktionskommandon. Alla Öppna-kommandon i åtgärden verkar då på de grupperade filerna i stället för de filer som anges per namn i åtgärden. Avmarkera bara Ignorera ”Spara som”-funktionsmakrokommandon om du vill att åtgärden ska verka på öppna filer, eller om åtgärden använder Öppna-kommandon för att hämta den information som behövs.
- När du använder kommandot Gruppera ska du markera Utelämna dialogrutorna Öppna fil, Alternativ så att dialogrutan Camera Raw inte visas för varje Camera Raw-bild som bearbetas.
- Välj Ignorera ”Spara som”-funktionsmakrokommandon om du vill använda Spara som-instruktionerna från kommandot Gruppera i stället för Spara som-instruktionerna i funktionsmakrot. Om du väljer det här alternativet måste funktionsmakrot innehålla ett Spara som-kommando eftersom källfilerna inte sparas automatiskt med kommandot Gruppera. Om du avmarkerar Ignorera ”Spara som”-funktionsmakrokommandon sparas de filer som bearbetas med kommandot Gruppera på den plats som anges som mål i dialogrutan Gruppera.
- När du skapar en droplet ska du välja Utelämna dialogrutorna Öppna fil, Alternativ under Spela upp i dialogrutan Skapa droplet. Då visas inte dialogrutan Camera Raw för varje Camera Raw-bild som bearbetas.

Se även

”Konvertera filer med bildprocessorn” på sidan 555

”Bearbeta en grupp med filer” på sidan 555

Öppna bilder i Camera Raw

- Om du vill bearbeta Raw-bilder i Camera Raw markerar du en eller flera Camera Raw-filer i Bridge och väljer sedan Arkiv > Öppna i Camera Raw eller trycker på Ctrl+R (Windows) eller Kommando+R (Mac OS). När du har gjort justeringarna i dialogrutan Camera Raw klickar du på Klar för att acceptera ändringarna och stänger sedan dialogrutan. Du kan också klicka på Öppna om du vill öppna en kopia av den justerade bilden i Photoshop.
- Om du vill bearbeta JPEG- eller TIFF-bilder i Camera Raw markerar du en eller flera JPEG- eller TIFF-bilder i Bridge och väljer sedan Arkiv > Öppna i Camera Raw eller trycker på Ctrl+R (Windows) eller Kommando+R (Mac OS). När du har gjort justeringarna i dialogrutan Camera Raw klickar du på Klar för att acceptera ändringarna och stänger sedan dialogrutan. I Camera Raw-inställningarna kan du ange om JPEG- och TIFF-bilder med Camera Raw-inställningar alltid ska öppnas i området för hantering av JPEG- och TIFF-bilder i Camera Raw. Du kan också ange att JPEG- och TIFF-bilder ska öppnas i miniatyrbildsområdet i Camera Raw i Bridge-inställningarna och i området Filhantering i Photoshop-inställningarna.
- Om du vill importera Camera Raw-bilder i Photoshop väljer du en eller flera Camera Raw-filer i Bridge och väljer sedan Arkiv > Öppna med > Photoshop CS3. (Du kan också välja Arkiv > Öppna i Photoshop och bläddra till önskade Camera Raw-filer.) När du är klar med justeringarna i dialogrutan Camera Raw klickar du på Öppna för att acceptera ändringarna. Håll ned Skift och klicka på Öppna om du vill öppna bilden som ett smart objekt i Photoshop. Du kan när du vill dubbelklicka på det smarta objektet som innehåller Camera Raw-filen och ändra Camera Raw-inställningarna.

Skift-dubbelklicka på en miniatyr i Bridge om du vill öppna en Camera Raw-bild i Photoshop utan att öppna dialogrutan Camera Raw. Håll ned Skift medan du väljer Arkiv > Öppna om du vill öppna flera valda bilder.

- Om du vill importera Camera Raw-bilder till After Effects med hjälp av Bridge markerar du en eller flera Camera Raw-filer i Bridge och väljer sedan Arkiv > Montera i After Effects. (Du kan också välja ett Arkiv > Importera-kommando i After Effects och bläddra för att välja Camera Raw-filer.) När du är klar med justeringarna i dialogrutan Camera Raw klickar du på OK för att acceptera ändringarna.
- Om du vill importera TIFF- eller JPEG-filer till After Effects med hjälp av Camera Raw väljer du Arkiv > Importera i After Effects och sedan Alla filer på Aktivera-menyn (Mac OS) eller på popup-menyn Filformat (Windows) i dialogrutan Importera i After Effects. Markera vilka filer du vill importera, välj Camera Raw på Format-menyn och klicka på Öppna.
- När du placerar eller drar bildstaplar från Bridge till After Effects importeras de som en bildsekvens. Add an extra bullet specific to importing camera raw files as a sequence into After Effects. Camera Raw-inställningarna i den första Camera Raw-filen som importeras används för resterande filer i sekvensen om det inte finns en underordnad XMP-fil för någon av de efterföljande filerna. Om det gör det används inställningarna i XMP-filen eller i DNG-filen för just denna bildruta i sekvensen, för övriga bildrutor används inställningarna i bildsekvensens första fil.

Spara en Camera Raw-bild i ett annat format

Du kan spara Camera Raw-filer från dialogrutan Camera Raw i formaten i PSD, TIFF, JPEG och DNG.

Om du använder kommandot Spara i dialogrutan Camera Raw, placeras filer i en kö för att bearbetas och sparas. Det här är användbart om du bearbetar flera filer i dialogrutan Camera Raw och sparar dem i samma format.

1 Klicka på Spara nere till vänster i dialogrutan Camera Raw.

Alt-klicka (Windows) eller Alternativ-klicka (Mac OS) på Spara om du vill ignorera Camera Raw-alternativ för spara när du sparar en fil.

2 Ange följande alternativ i dialogrutan med alternativ för spara:

Mål Anger var du vill spara filen. Om det behövs klickar du på Markera en mapp och letar upp platsen.

Namnge filer Anger filnamnet med en namngivningsregel som inkluderar element som datum och kamerans serienummer. Om du använder informativa filnamn som baseras på en namngivningsregel blir det enklare att strukturera bildfilerna.

3 Välj ett filformat på Format-menyn.

4 Klicka på Spara.

Formatalternativ

Digital Negative Sparar en kopia av Camera Raw-filen i DNG-filformat.

• **Komprimerad (icke förstörande)** Använder icke förstörande komprimering, vilket innebär att ingen information försvinner när filstorleken minskas.

• **Konverterar till linjär bild** Lagrar bilddata i interpolerat format (icke-mosaik). Den färdiga interpolerade bilden kan tolkas i andra program även om det programmet inte har en profil för den digitalkamera som har tagit bilden.

• **Inbäddad ursprunglig Raw-fil** Sparar alla ursprungliga bilddata för Camera Raw i DNG-filen.

• **JPEG-förhandsgranskning** Bäddar in en JPEG-förhandsgranskning i DNG-filen. Om du vill bädda in en JPEG-förhandsgranskning kan du välja förhandsvisningsstorlek. Om du bäddar in JPEG-förhandsvisningar, kan andra program visa innehållet i DNG-filen utan att bearbeta Camera Raw-data.

JPEG Sparar kopior av Camera Raw-filerna i JPEG-format (Joint Photographic Experts Group). Om du vill ange en komprimeringsgrad anger du ett värde från 0 till 12 eller också väljer du ett på menyn. Om du anger ett högre värde, eller väljer Hög eller Maximum, används mindre komprimering och filstorleken ökar och bildkvaliteten förbättras. JPEG-format brukar användas för att visa fotografier och andra bilder med kontinuerliga färgtoner i webbfotogallerier, bildspel, presentationer och andra onlinetjänster.

TIFF Sparar kopior av Camera Raw-filer som TIFF-filer (Tagged-Image File Format). Anger om ingen komprimering eller om LZW- eller ZIP-filkomprimering ska användas. TIFF är ett flexibelt bitmappsformat som kan hanteras av nästan alla rit-, bildredigerings- och layoutprogram. TIFF ger större komprimeringsgrad och kompatibilitet med andra program än PSD-formatet.

Photoshop Sparar kopior av Camera Raw-filer i PSD-filformat. Du kan ange om urklippt pixelinformation ska bevaras i PSD-filen.

Göra färg- och tonjusteringar i Camera Raw

Använda histogram och RGB-nivåer i Camera Raw

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 vill visa, i förhandsgranskningsbilden, vilka pixlar som klipps ur. Mer information finns i ”Förhandsgranska högdager- och skuggurklipp i Camera Raw” på sidan 86.

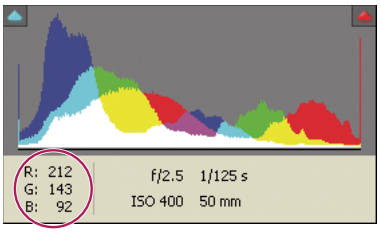
En vanlig justeringsåtgärd för en bild för att sprida ut pixelvärdena mer jämnt från vänster till höger i histogrammet, i stället för att klumpa ihop dem i den ena eller andra änden.

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 röd + grön kanal, magenta är lika med röd + blå kanal och cyan är lika med grön + blå kanal).

Histogrammet ändras automatiskt när du justerar inställningarna i dialogrutan Camera Raw.

RGB-värdena för pixeln under pekaren (i förhandsgranskningsbilden) visas under histogrammet.

***Obs!** Du kan också använda färgprovsverktyget för att placera upp till nio färgexempel i förhandsgranskningsbilden. RGB-värdena visas ovanför förhandsgranskningsbilden. Om du vill ta bort ett färgprov Alt-klickar (Windows) eller Alternativ-klickar (Mac OS) du på det. Om du vill ta bort färgexempel klickar du på Rensa prov.*



I dialogrutan Camera Raw visas RGB-värdena för pixlarna nedanför pekaren.

Förhandsgranska högdager- och skuggurklipp i Camera Raw

Urklipp sker 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 förhandsgranskningsbilden, väljer du alternativet Skuggor eller Högdagrar under histogrammet.
- 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.

När det gäller högdagrar visas alla pixlar som har klippts ut i alla färgkanaler som vitt. När det gäller skuggor visas alla pixlar som har klippts ut i alla färgkanaler som svart. Urklippen i en eller två kanaler visas per grundfärg (röd, grön, blå) eller en kombinerad färg (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.*

Kontroller för vitbalans i Camera Raw

Enkelt uttryckt handlar justering av vitbalans om att identifiera vilka objekt i bilden som ska vara neutralt färgade (vita eller grå) och sedan justera färgerna i bilden 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 ange ett objekt som ska vara vitt eller grått kan Camera Raw bestämma färgen på det ljus som motivet fotograferades i, och sedan justera ljussättningen automatiskt.

Färgtemperatur (i Kelvin) används som ett mått på motivets belysning, eftersom 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. Camera Raw-plug-inen läser det här värdet och gör det till 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 kontrollerna på fliken Kalibrera för att korrigera de färgskiftningar som finns kvar efter att vitbalansen har justerats.*

På fliken Grundläggande verktyg i dialogrutan Camera Raw finns tre kontroller som du kan använda för att korrigera en färgskiftning i en bild.

Vitbalans Camera Raw använder inställningen för vitbalans och ändrar egenskaperna Temperatur och Färgton på fliken Grundläggande verktyg. Använd dessa kontroller när du vill finjustera färgbalansen.

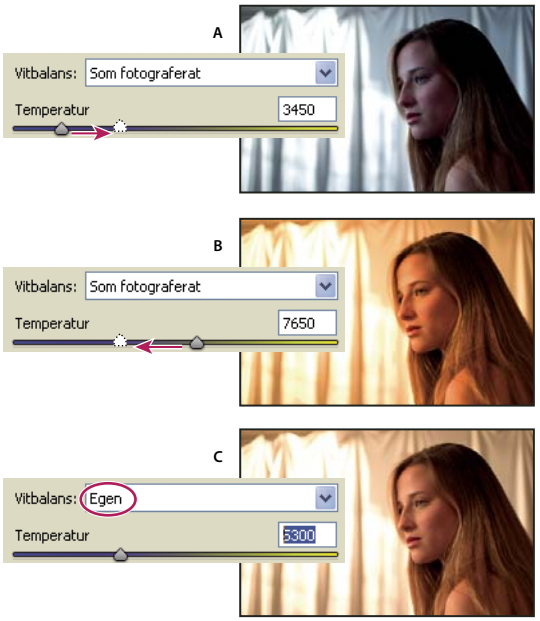
- **Som fotograferat** Använder kamerans inställningar för vitbalans, om de är tillgängliga.
- **Auto** Beräknar vitbalansen utifrån bildens data.

Obs! *Om Camera Raw inte kan tolka inställningen för vitbalans från kameran, får du samma resultat om du väljer Som fotograferat som med 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 skiljer sig när du justerar andra bilder än Camera Raw-bilder, till exempel TIFF- eller JPEG-bilder. I Camera Raw-programmet finns exempelvis 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 men 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 flyttar skjutreglaget Temperatur till höger korrigeras ett foto som tagits med en högre ljusfärgtemperatur* ***B.*** *Om du flyttar skjutreglaget Temperatur till vänster korrigeras ett foto som tagits med en lägre ljusfärgtemperatur* ***C.*** *Foto efter justering av färgtemperatur*

Färgton Anger vitbalansen som kompenserar för en grön eller magent 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 vitbalansverktyget och klickar sedan på det område i den förhandsvisade bilden som ska vara neutralt grå eller vit. 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 knappen Vitbalans om du vill återställa Vitbalans till Som fotograferat.

Justera färgtoner i Camera Raw

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 verktyg analyserar Adobe Camera Raw kamerans Camera Raw-bild och gör automatiska justeringar av tonkontrollerna (Exponering, Återställning, Fyllnadsljus, Svarta, Intensitet och Kontrast).

Du kan också använda automatiska inställningar för enskilda färgtonskontroller. Håll ned Skift och dubbelklicka på skjutreglaget om du automatiskt vill justera en enskild färgtonskontroll, t.ex. Exponering eller Återställning. 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 Kurvor). Därför bör du använda automatisk färgtonsjustering först, om du över huvud taget ska göra det, för att få en första ungefärlig bästa inställning av bilden. Om du är mycket noggrann när du tar

bilden och har tagit den med flit 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.

Förhandsgranskningar i Bridge använder 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 sina förhandsgranskningar i Bridge, kanske du vill låta inställningen Använd automatiska tonjusteringar vara avmarkerad, vilket är standardvärdet. 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 förhandsgranskningarna av skugg- och högdagerurklippen.

När du flyttar skjutreglagen för exponering, återställning eller svart ska du hålla ned Alt (Windows) eller Alternativ Option (Mac OS) om du vill förhandsgranska var högdagrar eller skuggor klipps ut. Flytta skjutreglaget tills urklippen börjar, och dra sedan tillbaka justeringen en aning. (Mer information finns i "Förhandsgranska högdager- och skuggurklipp i Camera Raw" på sidan 86.)

- Om du vill justera en färgtonskontroll manuellt drar du i skjutreglaget, skriver ett tal i textrutan eller markerar värdet i textrutan och trycker på upp- eller nedpilen.
- Dubbelklicka på skjutreglaget om du vill återställa ett värde till standardvärdet.

Exponering Justerar bildens allmänna ljusstyrka, med en större effekt vid de höga värdena. Minska Exponering om du vill göra bilden mörkare, och öka om du vill göra bilden ljusare. Värdena räknas upp på samma sätt som f-stop. En justering på +1,50 är samma sak som att öka aperturen med 1-1/2 stop. En justering på -1,50 är samma sak som att minska aperturen med 1-1/2 stop. (Använd Återställning om du vill sänka värdena för högdager.)

Återställning 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 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 påminner om att använda skuggdelen av filtret för skugga/högdager i Photoshop eller effekten skugga/högdager i After Effects.

Svarta Anger vilka ingångsnivåer som mappas till svart i den slutliga bilden. Om du ökar värdet på Svarta utvidgas de områden som mappas till svart. Det ger ibland intrycket att kontrasten i bilden ökas. Den största ändringen sker i skuggor, medan mellantoner och högdagrar ändras mycket mindre. Att använda skjutreglaget Svarta påminner om att använda svartpunktsreglaget för indatanivåer när du använder kommandot Nivåer i Photoshop eller i After Effects.

Intensitet 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.

Kontrast 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. Oftast använder du egenskapen Kontrast för att justera kontrasten i mellantonerna när du har angett värden för Exponering, Svarta och Intensitet.

Finjustera tonkurvor i Camera Raw

Använd tonkurvor när du finjusterar bilderna efter att ha gjort färgtonsjusteringarna 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 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 ställer in 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 högdager, ljus, mörker eller skugga på 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 fliken Punkt. När du drar punkten visas färgtonsvärdena för indata och utdata under tonkurvan.
- Välj ett alternativ från menyn Kurva på fliken Punkt. Den inställning som du väljer återspeglas på fliken Punkt, men inte i inställningarna på fliken Parametrisk. Mellankontrast är standardvärde.

Kontroller för skärpa, mättnad och lyster i Camera Raw

Du kan ändra färgmättnad (intensitet eller renhet) för alla färger genom att justera kontrollerna för klarhet, lyster och mättnad på fliken Grundläggande verktyg. (Om du vill justera mättnad för ett visst intervall med färger använder du kontrollerna på fliken NML/Gråskala.)

Klarhet Lägger till djup i en bild genom att öka lokal kontrast. 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 urklippen minimeras då färgen når full mättnad så att mättnaden för alla mindre mättade färger påverkas i mindre omfattning än mer 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 i Camera Raw

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 färgens klarhet eller renhet. Du kan till exempel ändra en blå himmel från grå till mycket mättad blå.

Luminiscens Ändrar ljusstyrkan i färgintervallet.

Om du väljer Konvertera till gråskala visas bara en kapslad flik:

Gråskaleblandad Använd kontrollerna på den här fliken om du vill ange hur mycket färgintervallet ska bidra till gråskaleversionen av bilden.

Tona en gråskalebild Camera Raw

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. (Detta 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 skuggkontrollerna, medan negativa värden ökar effekten av högdagerkontroller.

Justera färgåtergivning för kameran i Camera Raw

För varje kameramodell som stöds används profiler för att bearbeta originalbilderna från kameran i Camera Raw. Du skapar profilerna genom att fotografera ett färgmål under olika vitbalanserade ljusförhållanden. När du anger vitbalans använder Camera Raw profilerna för din kamera för att extrapolera färginformationen.

Ibland ser färgerna inte ut som förväntat när de återges i plugin-programmet Camera Raw. Det kan bero på skillnader mellan en kameraprofil och profilen i Camera Raw för den kameramodellen. Fotot kan också ha tagits under ej standardiserade ljusförhållanden utanför kompensationsområdet i Camera Raw-plug-in-programmet.

Om du vill återge icke-neutrala färger på ett annat sätt, använder du kontrollerna för nyans och mättnad på fliken Kalibrera för att ändra inställningarna för profilen som är inbyggd i Camera Raw. Du kan också ange om de inbyggda profilerna ska användas i Camera Raw, eller en profil som är inbyggd i själva filen.

1 Välj en profil på menyn Kameraprofil på fliken Kalibrera.

Viktigt! *Alternativen på Kameraprofil-menyn varierar beroende på om filen har en inbäddad profil och om en nyare version av profilen är tillgänglig i Camera Raw.*

ACR 2.4, 3.0 eller senare Högre versionsnummer anger nyare och förbättrade kameraprofiler för vissa kameror. Om bara ett lägre versionsnummer visas, till exempel 2.4, har kameraprofilen inte behövt uppdateras. Om det finns flera alternativ, kanske du vill välja ett lägre versionsnummer för att få konsekvens med äldre bilder.

Inbäddad Använd profilen som är inbäddad i den aktuella filen. TIFF-, JPEG-, och DNG-filer kan ha inbäddade profiler.

2 Justera egenskapen Skuggans ton om du vill ta bort en färgskiftning i skuggorna. Om du minskar Skuggan ton brukar grönt läggas till i skuggområden, och om du ökar skuggtoning läggs magenta till.

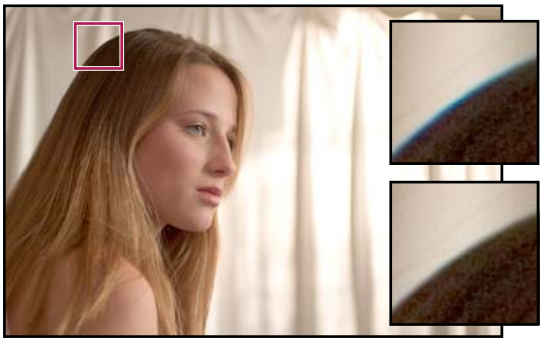
3 Använd skjutreglagen för nyans och mättnad för att justera rött, grönt och blått i bilden. Titta på bilden i förhandsgranskningen samtidigt som du gör justeringarna till dess att bilden ser korrekt ut. Oftast är det bäst att först justera nyansen och sedan mättnaden.

4 Justeringar som gjorts på fliken Kalibrera påverkar den markerade bilden i dialogrutan Camera Raw. Om du vill spara justeringarna och göra dem till standardbildinställningar för filer från en viss kamera, väljer du Spara nya Camera Raw-standardinställningar på menyn Camera Raw-inställningar ☰.

Obs! *Om du vill spara inställningarna som standardvärden för en viss kamera (efter serienummer) eller för ett visst ljusförhållande (efter ISO-nummer), kan du också ändra inställningarna för Standardbildinställningar i Camera Raw-inställningarna. (Se "Spara, återställa och läsa in Camera Raw-inställningar" på sidan 94.)*

Kompensera för färgvärdeavvikelse i Camera Raw

Kromatisk avvikelse är en vanlig defekt som orsakas av att linserna inte kan fokusera olika täthet (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. Den här typen av avvikelse resulterar i ytterligare färgkanter i områden som inte är i centrum av bilden. Till exempel kan kanter visas som en röd kant på sidan av ett objekt mot centrum av bilden och en cyan-färgad kant på sidan av objektet från centrum av bilden.



Originalbild (övre), och efter korrigering av färgvärdeavvikelse (undre)

En annan typ av kromatiska felaktigheter påverkar kanterna på speglande högdagrar, exempelvis sådana som uppstår när ljuset reflekteras på en krusad vattenyta eller på en kant av polerad metall. Då skapas en lila kant runt varje speglande högdager. Kanter med liknande färg kan uppstå längs gränsen mellan mörka och mycket ljusa objekt.

1 Zooma till ett område nära hörnet av den förhandsvisade bilden. Bästa resultat får du om det här området innehåller mycket mörk eller svart detalj mot en mycket ljus eller vit bakgrund. Leta upp färgkanten.

2 Justera någon av dessa kontroller på fliken Linskorrigeringar:

Korrigera röd/cyan kant Justera storleken på den röda kanalen i relation till den gröna kanalen. Det här kompenserar röd/cyan-färgad färgkant.

Korrigera blå/gul kant Justerar storleken på den blå kanalen i relation till den gröna kanalen. Det här kompenserar för blå/gul färgkant.

Överstrålning Tunnar ut färgade kanter runt speglande högdagrar. 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.

Kontrollera effekterna av att du flyttar respektive skjutreglage åt vänster eller åt höger i förhandsvisningen av bilden. Om du justerar röd/cyan-färgade kanter ska du hålla ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) för att dölja blå/gul-färgade kanter. Håll på samma sätt ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) medan du justerar blå/gul-färgade kanter om du vill dölja röd/cyan-färgade kanter. Målet är att reducera kanter i så stor utsträckning som möjligt.

Kompensera för vinjetter i Camera Raw

Vinjetter är en vanlig linsdefekt där kanterna, speciellt hörnen, i en bild är mörkare än bildens centrum. Använd kontrollerna under Vinjetter på fliken Linskorrigeringar om du vill kompensera för vinjetter.

1 Öka värdet på Mängd om du vill göra hörnen ljusare, eller minska värdet om du vill göra dem mörkare.

2 Minska värdet på Mittpunkt om du vill använda justeringen på ett större område som sträcker sig långt bort från hörnen, eller minska värdet om du vill begränsa justeringen till ett område närmare hörnen.

Ändra bilder med Camera Raw

Rotera bilder med Camera Raw

- Klicka på Rotera bild 90° moturs (eller tryck på L).
- Klicka på Rotera bild 90° medurs (eller tryck på L).

Obs! *Med kommandona på Redigera-menyn kan du också rotera bilder i Bridge utan att öppna dialogrutan Camera Raw.*

Räta upp bilder i Camera Raw

1 Välj verktyget Räta upp i dialogrutan Camera Raw.

2 Dra i verktyget Räta upp i förhandsgranskningsbilden för att ta reda på vad som är vågrätt och vad som är lodrätt.

Obs! *Verktyget Beskärning aktiveras direkt efter att du har använt verktyget Räta upp.*

Beskära markerade bilder i Camera Raw

1 Välj verktyget Beskärning i dialogrutan Camera Raw.

Om du vill begränsa det inledande beskärningsområdet till ett visst bildformat, håller du ned musknappen medan du väljer beskärningsverktyget och väljer sedan ett alternativ på menyn. Om du vill begränsa en tidigare gjord beskärning håller du ned Ctrl (Mac OS) eller högerklickar (Windows) på beskärningen.

2 Dra i förhandsgranskningsbilden för att rita upp beskärningsområdet.

3 Dra i beskärningsområdet eller dess handtag om du vill flytta, skala eller rotera beskärningsområdet.

När du är klar visas det beskurna området nedtonat i förhandsvisningsbilden.

Obs! *Om du vill avbryta beskärningsåtgärden trycker du på Esc med beskärningsverktyget aktivt, eller klickar på och håller ned knappen för beskärningsverktyget och väljer Radera beskärning på menyn. Om du vill avbryta beskärningen och stänga dialogrutan Camera Raw utan att bearbeta Camera Raw-filen, klickar du på Avbryt eller avmarkerar beskärningsverktyget och trycker på Esc.*

Ta bort röda ögon i Camera Raw

1 Zooma in bilden till minst 100 %.

2 Välj verktyget Borttagning av röda ögon i verktygsfältet .

3 Rita en markering runt det röda ögat på fotot.

Markeringens storlek anpassas automatiskt efter pupillen i Camera Raw. Du kan justera markeringens storlek genom att dra i dess kanter.

4 Dra skjutreglaget Pupillstorlek i verktygsfältet till höger om du vill öka storleken på det korrigerade området.

5 Dra skjutreglaget Mörkare till höger om du vill göra pupillområdet mörkare innanför markeringen och irisområdet utanför markeringen.

Avmarkera Visa överdrag om du vill ta bort markeringen och kontrollera korrigeringen.

Obs! *Om du vill förflytta dig mellan flera markerade röda ögon klickar du bara på önskad markering.*

Retuschera bilder i Camera Raw

Med hjälp av verktyget Retuschera kan du reparera ett markerat område i en bild med ett prov från ett annat område.

1 Klicka på Retuschera-verktyget i verktygsfältet.

2 Välj något av följande på menyn Typ:

Lagning Matchar textur, ljus och skuggning från provområdet mot det markerade området.

Klona Använder provområdet på det markerade området.

3 (Valfritt) Dra skjutreglaget Radie i verktygsfältet och ange storleken på området som påverkas av Retuschera-verktyget.

4 Flytta Retuschera-verktyget till fotot och klicka på den del av fotot som ska retuscheras. En röd och vit streckad cirkel visas över det markerade området. Den gröna och vita streckade cirkeln visar vilket provområde i bilden som ska användas vid kloningen eller lagningen.

5 Utför ett av följande alternativ:

- Välj ett provområde genom att dra den gröna och vita cirkeln till ett annat område i bilden.
- Dra den röda och vita cirkeln till det område som ska klonas eller lagas.

- Justera storleken på cirklarna genom att föra pekaren över kanten på cirkeln tills den ändras till en dubbelpil och dra i cirklarna för att göra dem större eller mindre.
- Ångra åtgärden genom att trycka på Backsteg (Windows) eller Delete (Mac OS).

Upprepa den här proceduren för varje område i bilden som behöver retuscheras. Om du vill ta bort alla provområden och börja om klickar du på knappen Radera allt i verktygsfältet.

Justera skärpa i Camera Raw

Med hjälp av kontrollerna för skärpa på fliken Noggrannhet justerar du kanterna i bilden. I Camera Raw kan du finjustera bildens skärpa på fyra sätt.

Använd inställningen Använd skärpa på i Camera Raw-inställningarna om du vill ange om skärpan ska användas på alla bilder eller bara på förhandsgranskningar.

1 Zooma förhandsgranskningsbilden 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 kan du behöva välja 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.

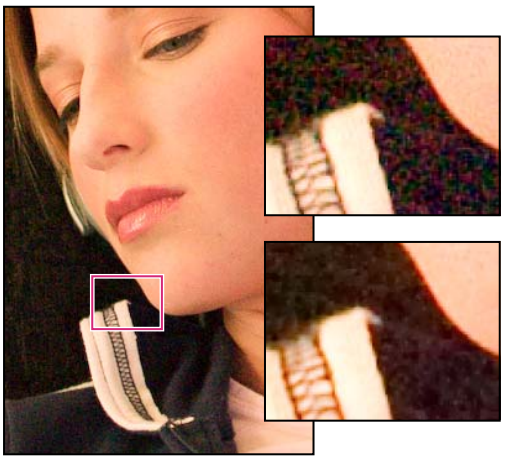
Maskering Kontrollerar en kantmask. Med inställningen noll (0) används samma skärpa för hela bilden. Med inställningen 100 begränsas skärpan till områden närmast de skarpaste kanterna. Håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och dra det här skjutreglaget så att du ser de områden där skärpan ska ökas (vita) kontra de områden som maskeras ut (svarta).

Minska brus i Camera Raw

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 kromabrus (färg) som vanligen visas som färgade element i bilder. Foton som har tagits med hög ISO-hastighet eller mindre sofistikerade digitalkameror kan ha synbart brus.

Kontrollen Luminiscens minskar gråskalebrus och kontrollen Färg minskar kromabruset. Om du flyttar ett skjutreglage till noll stängs brusreduceringen av.

När du justerar Luminansutjämning eller Färgbrusminskning bör du först zooma in förhandsvisningsbilden till minst 100 % så att du tydligt kan se färgbrusminskningen.



Om du flyttar skjutreglaget Luminiscens åt höger minskar gråskalebruset (ovan till höger), och om du flyttar skjutreglaget Färg åt höger minskar kromabruset (under till höger).

Camera Raw-inställningar

Spara, återställa och läsa in Camera Raw-inställningar

Du kan återanvända justeringarna som du har gjort av en bild. Du kan spara alla aktuella Camera Raw-bildinställningar, eller en delmängd av dem, som en förinställning eller en ny uppsättning standardinställningar. Standardinställningarna gäller för en viss kameramodell, ett visst kameraserienummer eller en viss ISO-inställning, beroende på inställningarna under Standardbildinställningar i Camera Raw-inställningarna.

Förinställningar visas efter namn på fliken Förinställningar, på menyn under Redigera > Framkallningsinställningar i Bridge, på snabbmenyn för Camera Raw-bilder i Bridge och på undermenyn Använd förinställningar på menyn Camera Raw-inställningar i dialogrutan Camera Raw. Förinställningar visas inte på dessa platser om du inte sparar dem i mappen för Camera Raw-inställningar. Du kan dock använda kommandot Läs in inställningar om du vill bläddra efter och använda inställningar som har sparats på något annat ställe.

Du kan spara och ta bort förinställningar med hjälp av knapparna längst ned på fliken Förinställningar.

❖ Klicka på menyknappen Camera Raw-inställningar och välj ett kommando på menyn:

Spara inställningar Sparar de aktuella inställningarna som en förinställning. Välj vilka inställningar som du vill spara i förinställningen och namnge och spara den.

Spara nya Camera Raw-standardinställningar Sparar de aktuella inställningarna som nya standardinställningar för andra bilder som tas med samma kamera, samma kameramodell eller med samma ISO-inställning. Välj lämpliga alternativ under Standardbildinställningar i Camera Raw-inställningarna för att ange om standardinställningarna ska associeras med en viss kameras serienummer eller med en ISO-inställning.

Återställ Camera Raw-standardinställningarna Återställer de ursprungliga standardinställningarna för den aktuella kameran, kameramodellen eller ISO-inställningen.

Läs in inställningar Öppnar dialogrutan Läs in inställningar för Raw-konvertering där du bläddrar till inställningsfilen, markerar den och sedan klickar på Läs in.

Ange var Camera Raw-inställningarna ska sparas

Välj en inställning om du vill ange var inställningarna ska sparas. XMP-filer är användbara om du tänker flytta eller lagra bildfilerna och vill bevara Camera Raw-inställningarna. Du kan använda kommandot Exportera inställningar om du vill kopiera inställningarna i Camera Raw-databasen till underordnade XMP-filer eller bädda in inställningarna i Digital Negative-filer (DNG).

När en Camera Raw-bildfil bearbetas med Camera Raw lagras bildinställningarna på ett av två ställen: i Camera Raw-databasfilen eller i en underordnad XMP-fil. Inställningarna för DNG-filer brukar lagras i själva DNG-filen. Det gäller även för TIFF-filer och JPEG-filer.

Obs! *När du importerar en sekvens med Camera Raw-filer i After Effects, används inställningarna för den första filen på alla de filer i sekvensen som inte har några egna underordnade XMP-filer. After Effects gör ingen kontroll i Camera Raw-databasen.*

Du kan ange en inställning för att bestämma var inställningarna sparas. När du öppnar en Camera Raw-bild igen, används de standardinställningar som användes när filen senast öppnades. Bildattribut (målprofil för färgrymd, bitdjup, pixelstorlek och upplösning) sparas inte med inställningarna.

1 Välj Redigera > Camera Raw-inställningar (Windows) eller Bridge > Camera Raw-inställningar (Mac OS) i Bridge.

2 I dialogrutan Inställningar för Camera Raw väljer du något av följande på menyn Spara bildinställningar i:

Camera Raw-databas Lagrar inställningarna i en Camera Raw-databasfil i mappen Dokument och inställningar/*[användarnamn]*/Application Data/Adobe/CameraRaw (Windows) eller Users/*[användarnamn]*/Library/Preferences (Mac OS). Den här databasen indexeras efter filinnehåll, så bilden har kvar Camera Raw-inställningarna även om Camera Raw-bildfilen flyttas eller byter namn.

Underordnade "XMP"-filer Lagrar inställningar i en separat fil i samma mapp som Camera Raw-filen, med samma basnamn och ett .xmp-tillägg. Det här alternativet är användbart för långtidsarkivering av filer med tillhörande inställningar och för utbyte av Camera Raw-filer med tillhörande inställningar i arbetsprocesser med flera användare. Samma underordnade XMP-filer kan användas för att lagra IPTC-information (International Press Telecommunications Council) eller andra metadata som associeras med en Camera Raw-fil. Om du öppnar filer från en skrivskyddad enhet som en cd- eller en dvd-skiva, bör du kopiera filerna till hårddisken innan du öppnar dem. En XMP-fil kan inte skrivas till en skrivskyddad enhet i plugin-programmet Camera Raw, utan inställningarna skrivs som standard till Camera Raw-databasfilen. Du kan visa XMP-filer i Bridge genom att välja Visa > Visa dolda filer.

Viktigt! *Om du använder ett versionshanteringssystem när du hanterar filerna och lagrar inställningar i underordnade XMP-filer, bör du komma ihåg att du måste checka in och ut de underordnade filerna för att kunna göra ändringar i Camera Raw-bilderna. Du måste också hantera (till exempel ändra namn på, flytta eller ta bort) de underordnade XMP-filerna tillsammans med deras Camera Raw-filer. I Bridge, Photoshop, After Effects och Camera Raw hanteras den här filsynkroniseringen när du arbetar med filerna lokalt.*

Om du sparar Camera Raw-inställningar i Camera Raw-databasen och tänker flytta filerna till en annan plats (cd, dvd, en annan dator och så vidare), kan du använda kommandot Exportera inställningar till XMP för att exportera inställningar till underordnade XMP-filer.

3 Om du vill lagra alla justeringar av DNG-filer i själva DNG-filen, väljer du Ignorera underordnade filer ".xmp" under DNG-filhantering i dialogrutan Camera Raw-inställningar.

Kopiera och klistra in Camera Raw-inställningar

I Bridge kan du kopiera och klistra in Camera Raw-inställningar från en bildfil till en annan.

1 Markera en fil i Bridge och välj Redigera > Framkallningsinställningar > Kopiera Camera Raw-inställningar.

2 Markera en eller flera filer och välj Redigera > Framkallningsinställningar > Klistra in inställningar.

Du kan också högerklicka (Windows) eller Ctrl-klicka (Mac OS) på bildfilerna som du vill kopiera och klistra in med hjälp av en snabbmeny.

3 Välj vilka inställningar som du vill använda i dialogrutan Klistra in Camera Raw-inställningar.

Använda sparade Camera Raw-inställningar

1 Markera en eller flera filer i Bridge eller i dialogrutan Camera Raw.

2 Välj Redigera > Framkallningsinställningar i Bridge eller högerklicka på en markerad fil. Du kan också välja Camera Raw-inställningar i dialogrutan Camera Raw.

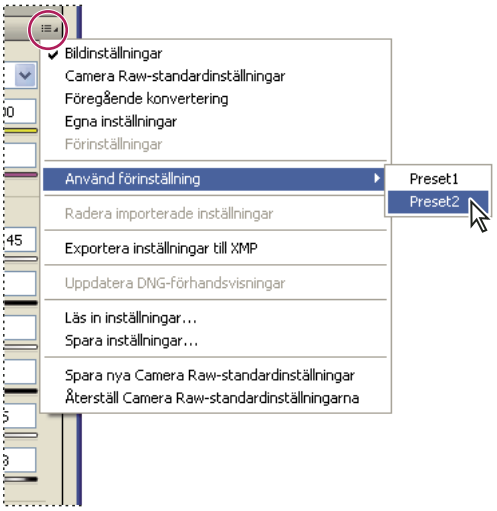
3 Välj något av följande alternativ:

Bildinställningar Använder inställningarna från den valda Camera Raw-bilden. Alternativet är bara tillgängligt på menyn Inställningar i dialogrutan Camera Raw.

Camera Raw-standardinställningar Använder de sparade standardinställningarna för en viss kamera, kameramodell eller ISO-inställning.

Föregående konvertering Använder inställningarna från föregående bild från samma kamera, kameramodell eller ISO-inställning.

Ett förinställt namn Använder inställningarna (som kan vara en delmängd av alla bildinställningar) som har sparats som en förinställning.



Använda en förinställning

***Obs!** Du kan också använda förinställningar på fliken Förinställningar.*

Exportera Camera Raw-inställningar och DNG-förhandsgranskningar

Om du sparar filinställningar i Camera Raw-databasen kan du använda kommandot Exportera inställningar till XMP om du vill kopiera inställningarna till underordnade XMP-filer eller bädda in dem i DNG-filer. Detta är användbart om du vill behålla bildinställningarna med Camera Raw-filerna när du flyttar dem.

Du kan också uppdatera JPEG-förhandsgranskningar som är inbäddade i DNG-filer.

1 Öppna filerna i dialogrutan Camera Raw.

2 Om du exporterar inställningar eller förhandsgranskningar för flera filer, markerar du deras miniatyrer i vyn Bildband.

3 Välj Exportera inställningar till XMP eller Uppdatera DNG-förhandsgranskningar på menyn Camera Raw-inställningar .

De underordnade XMP-filerna skapas i samma mapp som Camera Raw-filerna. Om du sparade Camera Raw-filerna i DNG-format, bäddas inställningarna in i DNG-filerna.

Camera Raw Arbetsflödesalternativ

Arbetsflödesalternativen anger inställningar för alla filutdata från Camera Raw, bland annat bitdjup, färgrymd och pixelmått. Arbetsflödesalternativen bestämmer hur dessa filer öppnas i Photoshop, men påverkar inte hur en Camera Raw-fil importeras till After Effects. Arbetsflödesinställningarna påverkar inte Camera Raw-data.

Du kan visa och ändra dessa arbetsflödesinställningar längst ned i dialogrutan Camera Raw.

Rymd Anger målfärgprofilen. I allmänhet anger du Rymd till ett värde som du använder för RGB-arbetsytan i Photoshop. Källprofilen för Camera Raw-filer är vanligtvis kamerans inbyggda färgrymd. De profiler som finns på Rymd-menyn är

inbyggda i Camera Raw. Om du vill använda en färgrymd som inte finns med på menyn Rymd, väljer du ProPhoto RGB, och konverterar sedan till arbetsfärgrymden med de val du gjorde när filen öppnas i Photoshop.

Djup Anger om filen ska öppnas som en fil med 8 bitar per kanal eller en fil med 16 bitar per kanal i Photoshop.

Storlek Anger pixelmått för bilden när den importeras till Photoshop. Standardvärdet för pixelmåtten är de som användes när bilden fotograferades. Du kan sampla om bilden via Storlek-menyn.

Om du väljer en mindre storlek än ursprungsstorleken för kameror med fyrkantiga pixlar, kan bearbetningen gå fortare när du planerar en mindre färdig bild. Väljer du en större storlek liknar det uppsampling i Photoshop.

I kameror utan fyrkantiga pixlar är ursprungsstorleken den storlek som ligger närmast den totala pixelmängden. Om du väljer en annan storlek minimeras omsamplingen som behövs för utförandet, vilket resulterar i något högre bildkvalitet. Den bästa kvaliteten markeras med en asterisk (*) på menyn Storlek.

Obs! *Du kan alltid ändra pixelstorleken för bilden när den har öppnats i Photoshop.*

Upplösning Anger upplösningen som bilden ska skrivas ut med. Den här inställningen påverkar inte pixelmåtten. Exempelvis är en bild med 2 048 x 1 536 pixlar, om den skrivs ut med 72 dpi, ungefär 28-1/2 x 21-1/4 tum. Vid utskrift med 300 dpi, är samma bild ungefär 6-3/4 x 5-1/8 tum. Du kan också använda kommandot Bildstorlek om du vill justera upplösningen i Photoshop.

Öppna i Photoshop som smarta objekt Gör att Camera Raw-bilder öppnas som ett smart objekt i Photoshop, och inte som ett bakgrundslager, när du klickar på knappen Öppna. Om du vill åsidosätta denna inställning för markerade bilder håller du ned Skift när du klickar på Öppna.

Kapitel 5: Färg

Färg kan beskrivas på många sätt med hjälp av en färgmodell som RGB eller CMYK. När du arbetar med en bild använder du någon av färgmodellerna för att definiera färgerna i bilden. I Photoshop kan du anpassa färghanteringen efter bilden och hur den används.

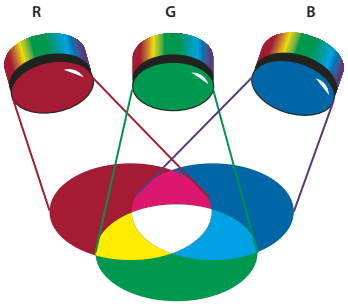
Om färg

Förstå färg

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.

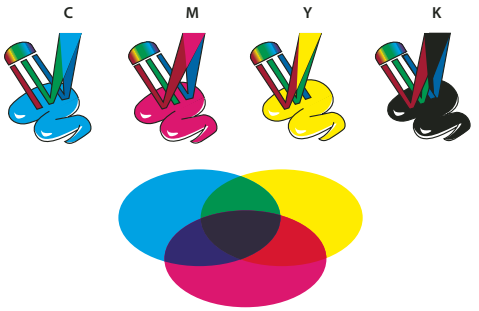
Primärfärger

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*

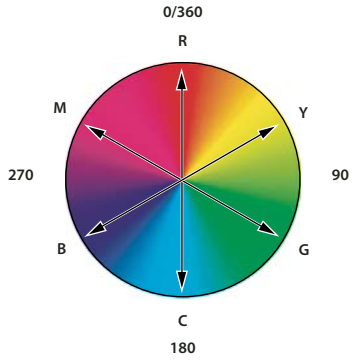
Subtraktiva primärfärger är pigment som skapar ett spektrum av färger när de kombineras med varandra. Till skillnad från bildskärmar använder skrivare subtraktiva primärfärger (pigment i färgerna cyan, magenta, gult och svart) för att producera färger med hjälp av subtraktiv blandning. Begreppet "subtraktiv"används 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.

Se även

”Välja färg med Adobe Färgväljaren” på sidan 110

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 och så vidare.

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.. Läs avsnittet ”Varför färger ibland inte stämmer överens” på sidan 116.

I Photoshop avgör *färgläget* för ett dokument vilken färgmetod 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 Duplexfärger. Färgläget styr antalet färger, antalet kanaler och bildens filstorlek. Vilka verktyg och filformat som finns att välja på beror också på färgläget.

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.

Se även

”Färglägen” på sidan 100

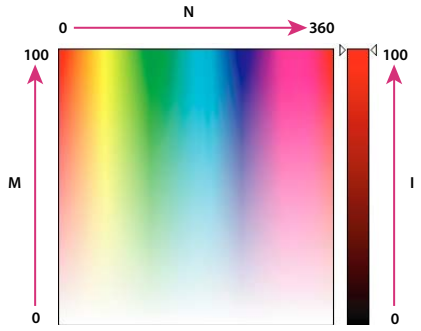
Justera en färgs nyans, mättnad och intensitet

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
***N.** Nyans **M.** Mättnad **I.** Intensitet*

Färglägen

RGB-färgläge

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, interpoleras alltså CMYK-bilden till RGB för att 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.

Se även

”Om arbetsfärgrymder” på sidan 132

CMYK-färgläge

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 processen. I 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 som du anger i dialogrutan Färginställningar.

Se även

”Om arbetsfärgrymder” på sidan 132

”Granska skärmkorrektur av färger” på sidan 124

Lab-färgläget

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 Färgpaletten 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

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 intervall som anges av inställningen för arbetsfärgrymd som du anger i dialogrutan Färginställningar.

Se även

”Om arbetsfärgrymder” på sidan 132

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.

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.

Se även

”Om duplexfärgbilder” på sidan 448

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, GIF, Photoshop EPS, Stort dokumentformat (PSB), PCX, Photoshop PDF, Photoshop Raw, Photoshop 2.0, PICT, PNG, Targa och TIFF.

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:

- 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 flerkanalsläget.
- Om du vill exportera en flerkanalsbild sparar du den i Photoshop DCS 2.0-format.

Konvertera bilder till andra färglägen

Konvertera en bild till ett annat färgläge

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 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.

❖ 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.

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 popup-menyn Läge.

5 Klicka på OK. Den villkorsstyrda lägesändringen visas som ett nytt steg på paletten Funktionsmakron.

Se även

”Automatisera med funktionsmakron” på sidan 548

Konvertera ett färgfoto till läget Gråskala

1 Öppna fotot som ska konverteras till svartvitt.

2 Välj Bild > Läge > Gråskala.

3 Om du får en fråga om att förkasta färginformation klickar du på OK. Färgerna i bilden konverteras till svart, vitt och gråtoner.

Se även

”Konvertera en färgbild till en svartvit bild” på sidan 153

Konvertera en bild till bitmappsläge

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 utdataupplösning och väljer en måttenhet. Som standard används den aktuella bildupplösningen som både indata- och utdataupplösning.

3 Välj någon av följande metoder för bitmappskonvertering på popup-menyn 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 gråvärdena 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. Det här alternativet är användbart när du visar bilder på en svartvit bildskärm.

Raster Simulerar rasterpunkter i den konverterade bilden. Ange värden i dialogrutan Raster:

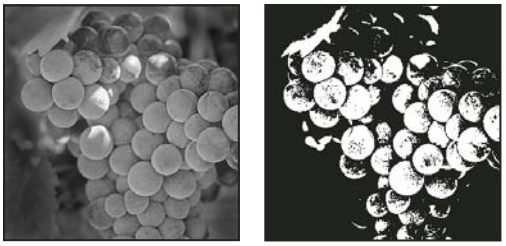
- Vid Täthet anger du ett värde för rastertätheten och väljer en måttenhet. Värdena kan ligga mellan 1 och 999 linjer per tum eller mellan 0,400 och 400 linjer per centimeter. Du kan ange decimalvärden. Rastertätheten anger rastrets linjering i linjer per tum (lpi). Vilken täthet du ska välja beror på 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.*

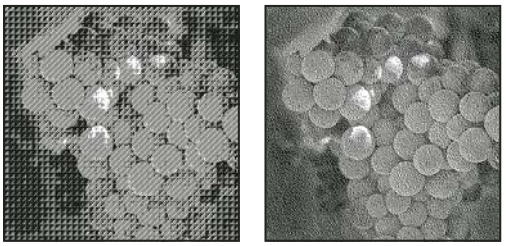
Eget mönster Simulerar ett anpassat raster i den konverterade bilden. Välj ett mönster som passar bra för olika tjocklekar, vanligen ett med många olika gråskalor.

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 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.

• **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.

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 gränivåer 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.

De färger som 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 i bilden. Den färg som du väljer ersätts med genomskinlighet i bilden.

6 Klicka på OK i dialogrutan Färgtabell när du vill 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 palettmenyn 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 paletten Färgrutor.*

Välja färger

Om förgrunds- och bakgrundsfärger

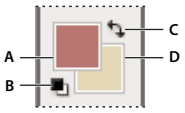
I Photoshop används *förgrundsfärgen* ör att måla, fylla och rama in markeringar och *bakgrundsfärgen* ör att skapa övertoningar och fylla raderade områden på en bild. För- och bakgrundsfärgerna används också för vissa specialeffektsfilter.

Du kan ange en ny förgrunds- eller bakgrundsfärg med hjälp av pipettverktyget, färgpaletten, paletten 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

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.** Förgrundsfärgruta **I.** Ikon för standardfärger **C.** Ikon för färgbyte **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.

Se även

”Om HDR-färgväljaren (Photoshop Extended)” på sidan 75

Välja färger med pipettverktyget

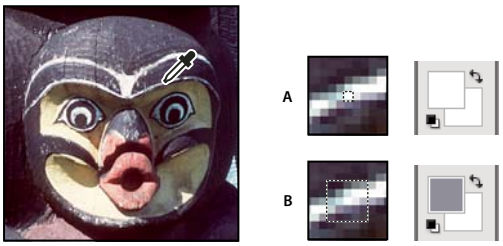
Med pipettverktyget tar du prov på färger som du kan använda som ny förgrunds- eller bakgrundsfärg. Du kan ta prov från den aktiva bilden eller någon annanstans på skärmen.

1 Välj verktyget Pipett .

2 Om du vill ändra storlek på provytan för pipettverktyget, väljer du ett alternativ på 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 **I.** Genomsnittsprov 5 x 5*

3 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 (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och klickar i bilden. Du kan även peka på bilden, hålla ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS), 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.

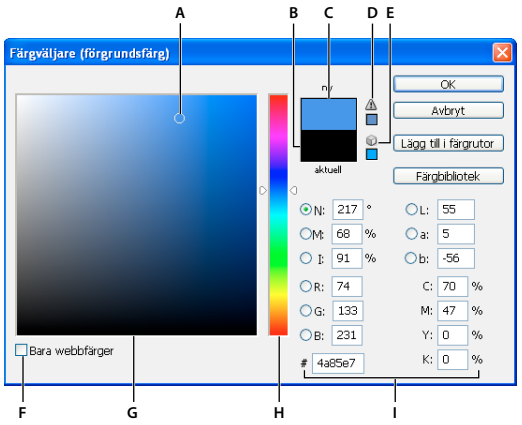
Om du vill använda pipettverktyget tillfälligt medan du arbetar med ett målarverktyg, håller du ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS).

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 bara webbsäkra färger visas 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 färgfältet i Adobe Färgväljaren visas färgkomponenter i NMI-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 förhandsgranska 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. Om färgen inte är webbsäker eller om färgen *inte är en tryckbar färg* visas en varning .



Adobe Färgväljaren
***A.** Vald färg **I.** Ursprungsfärg **C.** Justerad färg **D.** Varningsikon för ej tryckbar färg **E.** Varningsikon för ej webbsäker färg **F.** Alternativet Webbfärger **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 plug-in-färgväljare från en annan leverantör.

Se även

”Om HDR-färgväljaren (Photoshop Extended)” på sidan 75

Visa Färgväljaren

- Klicka på färgvalsrutan för för- eller bakgrundsfärg i verktygslådan.
- Klicka i rutan Ange förgrundsfärg eller Ange bakgrundsfärg på paletten 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.

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. Om färgen inte är webbsäker eller *ej tryckbar* visas en varning.

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 NMI 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.

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

❖ Markera alternativet Bara webbfärger i nedre vänstra hörnet av färgväljaren. 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 färgpaletten

1 Klicka på färgpalettfliken eller välj Fönster > Färg så att färgpaletten visas.

2 Välj ett alternativ för val av webbsäkra färger:

- Välj Gör ramp webbsäker på palettmenyn Färg. Alla färger du väljer när det här alternativet är markerat är webbsäkra.
- Välj Webbfärgreglage på Färgpalett-menyn. 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 (Windows) eller Alternativ-dra (Mac OS) reglagen.

Om du väljer en färg som inte är webbsäker, visas en varningskub ovanför färgrampen till vänster på paletten Färg. Klicka på varningskuben om du vill välja närmaste webbsäkra färg.

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 Adobe Färgväljaren eller på paletten Färg visas en varningstriangel. I rutan under triangeln visas färgens närmaste CMYK-motsvarighet.

Obs! *Varningstriangeln visas inte på färgpaletten när du använder webbfärgreglagen.*

❖ Du kan välja närmaste CMYK-motsvarighet genom att klicka på varningstriangeln i dialogrutan Färgväljaren eller på färgpaletten.

Tryckbara färger fastställs med hjälp av den aktuella CMYK-arbetsyta som definieras i dialogrutan Färginställningar.

Se även

”Identifiera ej tryckbara färger” på sidan 144

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.

Se även

”Om dekorfärger” på sidan 451

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.

Ändra färgväljaren

I stället för att använda Adobe Färgväljaren kan du välja färger med den färgväljare som är standard i datorns operativsystem eller med en plug-in-färgväljare från en annan leverantör.

1 Välj Redigera > Inställningar > Allmänt (Windows) eller Photoshop > Inställningar > Allmänt (Mac OS).

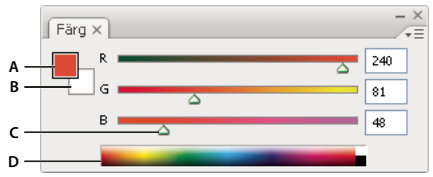
2 Välj en färgväljare på menyn Färgväljare och klicka på OK.

Mer information finns i dokumentationen för ditt operativsystem.

Obs! *Om du vill återgå till Adobes färgväljare väljer du den på menyn Färgväljare i Allmänna inställningar.*

Översikt över färgpaletten

På paletten Färg (Fönster > paletten Färg) visas färgvärdena för de aktuella för- och bakgrundsfärgerna. Med hjälp av reglagen på paletten Färg kan du redigera för- och bakgrundsfärgerna enligt olika färgmodeller. Du kan också välja en för- eller bakgrundsfärg från det spektrum av färger som visas i färgrampen längst ned på paletten.



Färgpaletten
***A.** Förgrundsfärg **I.** Bakgrundsfärg **C.** Reglage **D.** Färgramp*

Följande varningar kan visas på paletten 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 kub visas ovanför och till vänster om färgrampen när du väljer en färg som inte är webbsäker.

Se även

”Identifiera ej tryckbara färger” på sidan 144

”Färglägen” på sidan 100

Byta färgmodell för reglagen i färgpaletten

❖ Välj ett reglagealternativ på Färgpalett-menyn.

Ändra det spektrum som visas på färgpaletten

1 Välj ett alternativ på Färgpalett-menyn:

- 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 färgpaletten

1 När du vill redigera förgrunds- eller bakgrundsfärgen måste respektive färgvalsruta vara aktiv (omgiven av en svart ram) på paletten Färg. Du aktiverar önskad färgvalsruta genom att klicka på den.

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.

Se även

”Översikt över Adobe Färgväljaren” på sidan 109

Markera en färg på färgrutepaletten

På paletten Färgrutor (Fönster > Färgrutor) lagras färger som används ofta. Du kan lägga till eller ta bort färger från paletten, eller visa olika färgbibliotek för olika projekt.

- Om du vill välja en förgrundsfärg, klickar du på en färg på paletten Färgrutor.
- Du kan välja en bakgrundsfärg genom att hålla ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klicka på en färg i paletten Färgrutor.

Obs! *Ändra hur färgrutorna visas genom att välja ett alternativ på palettmenyn på paletten Färgrutor.*

Lägga till, ersätta och ta bort färgrutor

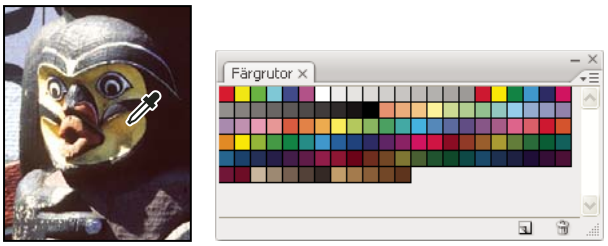
Du kan lägga till eller ta bort färgrutor från paletten Färgrutor

Du kan också lägga till en färgruta från färgväljaren genom att klicka på knappen Lägg till i färgrutor.

Lägga till en färg i paletten Färgrutor

1. Bestäm vilken färg du vill lägga till och gör den till förgrundsfärg.
2. Gör något av följande:

- Klicka på knappen Ny färgruta i paletten Färgrutor. Du kan också välja Ny färgruta på palettmenyn Färgrutor.
- Peka på ett tomt utrymme längst ned i paletten 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 i en bild (vänster) och läggs till i paletten Färgrutor (höger)

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.*

Ersätta en färg i paletten Färgrutor

1. Klicka på en färgruta i paletten Färgrutor så att den blir förgrundsfärg.
2. Redigera förgrundsfärgen.
3. Du kan ersätta färgen i den ursprungliga färgrutan med den redigerade färgen genom att skift-klicka på rutan.

Ta bort en färg från paletten Färgrutor

❖ Gör något av följande:

- Dra en färgruta till ikonen Ta bort .
- Håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS), peka på en färgruta (pekaren ändrar utseende till en sax) och klicka.

Hantera bibliotek för färgrutor

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.

Se även

”Arbeta med Förinställningshanteraren” på sidan 42

”Byta färgrutor mellan program” på sidan 115

Läsa in eller ersätta ett bibliotek med färgrutor

❖ Välj något av följande alternativ på palettmenyn 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 färgsystem från listan längst ned på palettmenyn 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 palettmenyn 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 palettmenyn på paletten Färgrutor när du startar om programmet.

Återgå till standardbiblioteket med färgrutor

❖ Välj Återställ färgrutor på palettmenyn Färgrutor. Du kan välja att ersätta den aktuella färguppsättningen eller lägga till standardbiblioteket med färgrutor.

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 I paletten 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 palettmenyn Färgrutor och spara biblioteken med färgrutor på en lättillgänglig plats.

3 Läs in biblioteket med färgrutor till paletten Färgrutor för Photoshop, Illustrator eller InDesign.

Kapitel 6: Färghantering

Ett färghanteringssystem utjämnar färgskillnader mellan enheter så att du kan vara relativt säker på färgerna som ditt system slutligen framställer. Genom att kunna se färger korrekt återgivna kan du fatta rimliga färgbeslut under hela arbetsgången, från elektronisk konvertering till slutresultat. Färghantering gör även att du kan skapa utdata baserat på tryckproduktionsstandarderna ISO, SWOP och Japan Color.

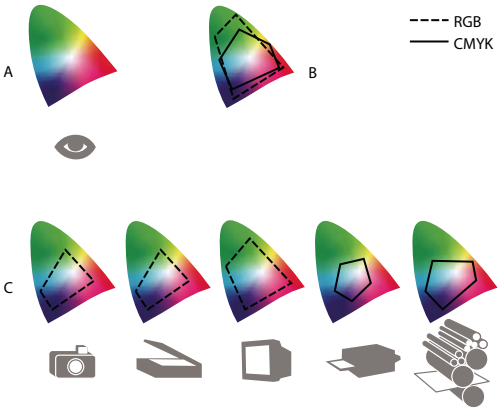
Mer om färghantering

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 färg*omfång*.

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 osv) 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?

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. Vid Adobe-färghantering används ICC-profiler. Det är ett format som definierats 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.*

Se även

”Färgprofiler” på sidan 127

”Återgivningsmetoder” på sidan 134

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.
- Förhandsgranska 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

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 dokument 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

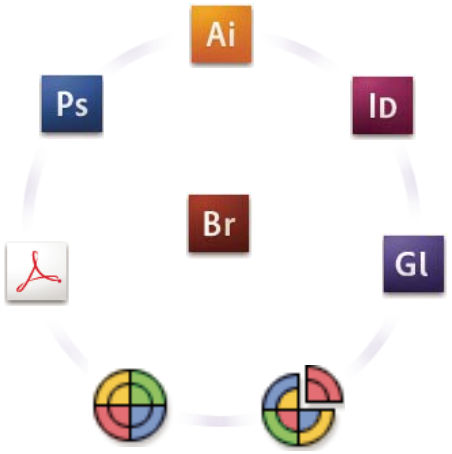
med kontorsmöbler i den typ av lysrörsbelysning som används i kontorsmiljöer. Men de slutgiltiga färgbedömningarna bör du alltid göra under sådana ljusförhållanden som föreskrivs för korrekturutskrifter i det land där du arbetar.

Bibehålla konsekventa färger

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 ICC (International Color Consortium). ICC är en grupp som ansvarar för att standardisera profilformat och procedurer så att konsekventa och korrekta färger kan erhållas under en arbetsgång.

Färghantering aktiveras automatiskt i färghanterade Adobe-program. Om du har köpt 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 din arbetsgång.

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.

Grundläggande steg för att framställa konsekventa färger

1. Kontakta din produktionspartner (om du har någon) för att säkerställa att alla delar av färgarbetsgången fungerar tillsammans med deras.

Diskutera hur färgarbetsgången 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?” på sidan 117.)

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” på sidan 129.)

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 ”Färgprofiler” på sidan 127 och ”Installera en färgprofil” på sidan 129.)

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 CS3 och synkronisera färginställningar mellan programmen innan du börjar arbeta med dokument. (Se ”Synkronisera färginställningar mellan Adobe-program” på sidan 119.)
- 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” på sidan 120.)

5. (Valfritt) Förhandsgranska färger med hjälp av skärmkorrektur.

När du har skapat ett dokument kan du använda ett skärmkorrektur för att förhandsgranska hur färgerna kommer att se ut när de skrivs ut eller visas på en särskild enhet. (Se ”Granska skärmkorrektur av färger” på sidan 123.)

Obs! *Det räcker inte med ett skärmkorrektur för att du ska förhandsgranska hur övertryckning kommer att se ut vid offsettryckning. Om du arbetar med dokument som innehåller övertryckning aktiverar du funktionen för förhandsgranskning av övertryckning om du vill förhandsgranska övertryckning i ett skärmkorrektur.*

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 arbetsgången. Låt färghanteringsalternativen vara aktiverade när du skriver ut dokument, sparar filer och förbereder filer för visning online. (Se ”Skriva ut med färghantering” på sidan 125 and ”Färghantera dokument för visning online” på sidan 122.)

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.

Om du vill öppna Bridge från ett Creative Suite-program väljer du 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 Tillämpa.

Om inga av dessa standardinställningar uppfyller dina krav väljer du Visa utökad lista över färginställningsfiler för att visa ytterligare inställningar. Om du vill installera en egen inställningsfil, t ex en fil som du har fått från ett tryckeri, klickar du på Visa sparade färginställningsfiler.

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, t ex 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. (See "Synkronisera färginställningar mellan Adobe-program" på sidan 119.)*

Se även

"Anpassa färginställningar" på sidan 131

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.

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.
- (Acrobat, Illustrator och InDesign) Aktivera Förhandsgranska övertryckning 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.*

Färghantera importerade bilder

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.

Se även

”Alternativ för färghanteringsregler” på sidan 133

Använda en säker CMYK-arbetsgång

En säker CMYK-arbetsgång ser till att CMYK-färgnumren bibehålls hela vägen fram till utdataenheten, i stället för att de konverteras av färghanteringssystemet. Den här arbetsgången 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 en säker CMYK-arbetsgång. 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 den säkra CMYK-arbetsgången 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.

Se även

”Alternativ för färghanteringsregler” på sidan 133

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.

Se även

”Bädda in en färgprofil” på sidan 129

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 för bildfärg.
- 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 tillämpa 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.*

Se även

”Konvertera dokumentfärger till en annan profil (Photoshop)” på sidan 131

Färghantera dokument för visning online

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 standardarbetsfärgrymden för de flesta Adobe-färginställningar, men du kan kontrollera 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.*

Se även

”Om arbetsfärgrymder” på sidan 132

”Alternativ för färghanteringsregler” på sidan 133

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.

Se även

”Skriva ut med färghantering” på sidan 125

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.

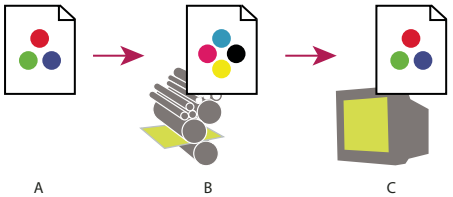
Granska korrektur av färger

Granska skärmkorrektur av färger

Vid en traditionell arbetsgång för publicering provtrycker du ett dokument för att kontrollera färgernas utseende när de reproduceras på en viss utdataenhet. Vid en färghanterad arbetsgång gör precisionen i färgprofilerna att du kan korrekturgranska ett dokument direkt på bildskärmen. Du kan visa en förhandsgranskning 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 förhandsgranska hur övertryckning kommer att se ut vid offsettryckning. Om du arbetar med dokument som innehåller övertryckning aktiverar du funktionen för förhandsgranskning av övertryckning om du vill förhandsgranska övertryckning i ett skärmkorrektur.*



Använda ett skärmkorrektur för att förhandsgranska 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.*

Granska 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.

Macintosh RGB eller Windows RGB (Photoshop och Illustrator) Skapar ett skärmkorrektur av färger i en bild, antingen med hjälp av en vanlig Mac OS- eller Windows-bildskärm som korrekturprofilrymd för simulering. Båda alternativen förutsätter att den simulerade enheten visar dokumentet utan färghantering. Inget av alternativen är tillgängligt för Lab- eller CMYK-dokument.

Bildskärms-RGB (Photoshop och Illustrator) Skapar ett skärmkorrektur av färger i ett RGB-dokument med hjälp av den aktuella arbetsfärgrymden för bildskärmen. Det här alternativet förutsätter att den simulerade enheten visar dokumentet utan färghantering. Det här alternativet är inte tillgängligt för Lab- eller CMYK-dokument.

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 en säker CMYK-arbetsgång.

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.

I Photoshop stänger du alla dokumentfönster innan du väljer kommandot Visa > Korrekturinställningar > Anpassa eller Egen om du vill att de anpassade korrekturinställningarna ska vara standardinställningar för dokumentet.

Spara eller ladda en anpassade korrekturinställningar

1 Välj Visa > Korrekturinställningar > Anpassa eller 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.

Granska skärmkorrektur av färger (Acrobat)

1 Välj Avancerat > 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.

Färghantera dokument vid utskrift

Skriva ut med färghantering

Färghantering gör att du kan ange hur du vill att Adobe-program ska hantera utdata så att de färger som visas på bildskärmen också skrivs ut. 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.
- (Photoshop och InDesign) Inte använda färghantering. Under det här arbetsgången 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.

Låta skrivaren styra färger vid utskrift

Under den här arbetsgången sker ingen färgkonvertering i programmet utan all nödvändig konverteringsinformation skickas till utdataenheten. 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 utdataarbetsgångar kräver en utdataenhet som stödjer PostScript-färghantering med hjälp av PostScript Level 2, version 2017 eller senare, eller PostScript Language Level 3.

Låta programmet styra färger vid utskrift

Under den här arbetsgången 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 den här arbetsgången 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.

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.

Se även

”Installera en färgprofil” på sidan 129

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 färgomvandling. Det är bara processfärgerna som omvandlas till den angivna färgrymden.*

Se även

”Använda en säker CMYK-arbetsgång” på sidan 121

Arbeta med färgprofiler

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.

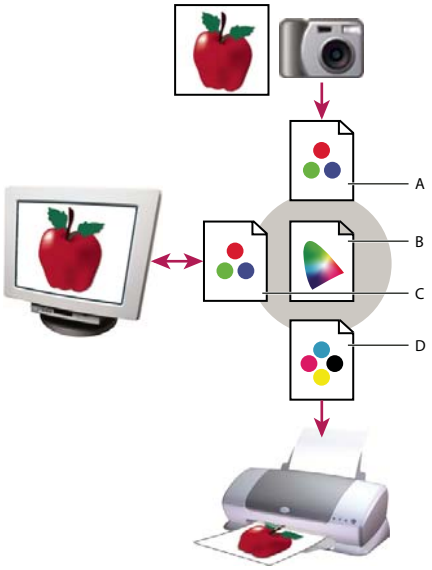
Profiler för indataenheter Anger vilka färger en indataenhet kan hantera eller skanna. Om din digitalkamera innehåller flera profiler rekommenderar Adobe att du använder Adobe RGB. Annars kan du använda sRGB (som brukar vara standard på de flesta kameror). Avancerade användare kan även använda olika 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 de taggas med färgrymden Adobe RGB anger dessa nummer 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.*

Se även

”Kalibrera och ange profil för bildskärmen” på sidan 129

”Låta skrivaren styra färger vid utskrift” på sidan 125

”Erhålla anpassade profiler för skrivare” på sidan 126

”Om arbetsfärgrymder” på sidan 132

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 5000 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:

Ljusstyrka 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 ljusstyrkan och kontrastomfånget.

Gamma Mellantonvärdenas ljusstyrka. 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.

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.

Installera en färgprofil

Färgprofiler brukar installeras när en enhet läggs till i datorn. Noggrannheten på 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.

Se även

”Erhålla anpassade profiler för skrivare” på sidan 126

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.

Bädda in en färgprofil (Acrobat)

Du kan bädda in en färgprofil i ett objekt eller i en hel PDF. Acrobat kopplar lämplig profil, i enlighet med vad som har angetts i avsnittet Målfärgrymd i dialogrutan Konvertera färger, till den valda färgrymden i PDF-filen. Information om färgkonvertering finns i den fullständiga Acrobat-hjälpen.

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.

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 useendet 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.

Se även

”Ändra färgprofil för ett dokument” på sidan 130

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 Förhandsgranska en ny profils effekt på ett dokument genom att välja Förhandsvisa och sedan klicka på OK.

Se även

”Ändra färgprofil för ett dokument” på sidan 130

”Visa eller ändra profiler för importerade bitmappsbilder (InDesign)” på sidan 122

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” på sidan 134.)

4 Om du vill göra om alla lager i dokumentet till ett enda lager vid konvertering väljer du Gör till ett lager.

5 Förhandsgranska effekten av en omvandling på ett dokument genom att välja Förhandsvisa.

Se även

”Ändra färgprofil för ett dokument” på sidan 130

Konvertera dokumentfärger till en annan profil

Du konverterar färger i en PDF genom att använda verktyget för färgkonvertering i verktygsfältet Tryckproduktion. Information om färgkonvertering finns i den fullständiga Acrobat-hjälpen.

Färginställningar

Anpassa färginställningar

För de flesta färghanterade arbetsgångar 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 sedan tillgänglig i kategorin Färghantering i dialogrutan Inställningar. Du kan även lägga till inställningar manuellt till standardinställningsmappen.*

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 t ex 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 *färghanteringsprofil* för att bestämma hur färgdata ska hanteras. Normalt bibehålls den inbäddade profilen.

Se även

”Färgprofiler som saknas eller inte matchar” på sidan 133

”Alternativ för färghanteringsregler” på sidan 133

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 (t ex 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. Välj alternativet Utdatametod har prioritet över färgmodeller. Mer information om utdatametoder finns i den fullständiga Acrobat-hjälpen.*

Adobe-program levereras med en standarduppsättning arbetsfärgrymdsprofiler som har testats och som rekommenderas av Adobe Systems för de flesta arbetsgångar 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.*

Färgprofiler som saknas eller inte matchar

Färgarbetsgången 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 en färghanterad arbetsgång:

- 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.

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 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). (Alternativet Gråskala är bara tillgängligt i Photoshop.) Välj bland följande alternativ:

- **Bevara inbäddade profiler** Inbäddade färgprofiler bevaras alltid när du öppnar filer. Det här alternativet rekommenderas för de flesta arbetsgångar, eftersom det ger konsekvent färghantering. Undantaget är om du vill behålla CMYK-nummer, då du i stället bör välja Bevara färgvärden (ignorera länkade profiler).

- **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 en säker CMYK-arbetsgång. I InDesign kan du åsidosätta den här profilen per objekt genom att välja Objekt > Inställningar för bildfärg.

- **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.

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 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 det här alternativet 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.

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 förhandsgranska hur pappersfärger påverkar utskrivna färger.

Avancerade kontroller i Photoshop

I Photoshop visar du avancerade kontroller för att hantera färger genom att välja Redigera > Färginställningar och sedan 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.*

Kapitel 7: Justera färger och toner

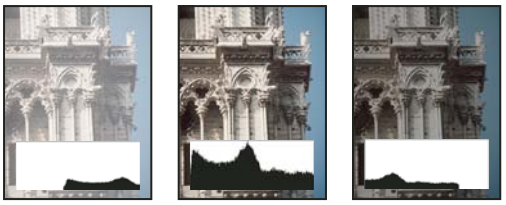
Traditionella fotografer använder olika typer av film eller linsfilter för att åstadkomma särskilda färg- och toneffekter i sina fotografier. De använder också olika verktyg och tekniker för att justera färgerna och tonerna i ett fotografiskt tryck i mörkrummet. Photoshop inkluderar en omfattande uppsättning verktyg som du kan använda för att justera färger och toner, korrigera och öka skärpan i dina bilder.

Visa histogram och pixelvärden

Om histogram

Ett *histogram* illustrerar hur pixlar i en bild är fördelade genom att grafiskt visa antalet pixlar för varje intensitetsnivå i bilden.. Histogrammet om bilden innehåller tillräcklig detaljskärpa i skuggorna (till vänster i histogrammet), i mellantonerna (i mitten) och i högdagrarna (till höger i histogrammet), vilket hjälper dig när du ska göra justeringar.

Histogrammet ger dig också en snabb uppfattning om bildens *tontyp*. En bild med detaljskärpan koncentrerad i de mörka områdena kallas lågtonsbild. En bild med mycket detaljer i ljusa områden kallas högtonsbild. En normaltonsbild är detaljrik i mellantonerna. En bild med fullständigt tonomfång har ett antal pixlar i alla områden. Genom att identifiera tonomfånget i en bild kan det bli enklare att avgöra vilka tonjusteringar som bör göras.



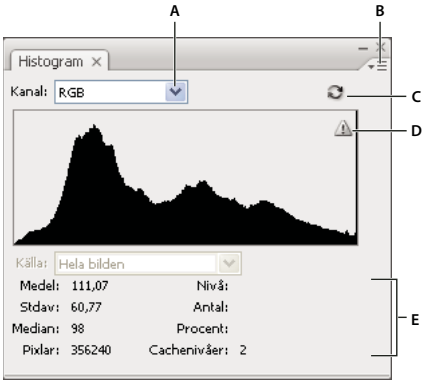
Hur du tolkar ett histogram
***A.** Överexponerad bild **B.** Korrekt exponerad bild med full färgton. **C.** Underexponerat foto*

Paletten Histogram ger 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 en övertäckning i dialogrutan Kurvor med hjälp av histogramalternativet under Visningsalternativ för kurvor.

Översikt över paletten Histogram

❖ Välj Fönster> Histogram eller klicka på fliken Histogram när du vill öppna paletten Histogram. Som standard öppnas paletten Histogram i komprimerad vy utan kontroller eller statistik. Du kan dock justera vyn om du vill.



Histogram, palett
***A.** Menyn Kanal **B.** Palettmenyn **C.** Knappen Uppdatera ej cachelagrat **D.** Varningsikon för cachelagrade data **E.** Statistik*

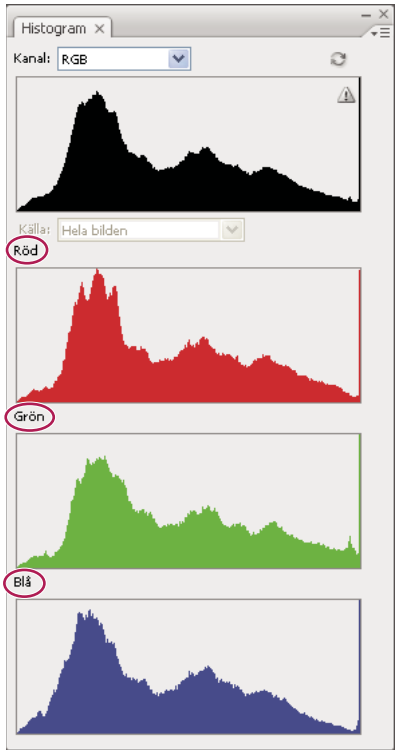
Ändra hur paletten Histogram visas

❖ Välj en vy på palettmenyn på paletten Histogram.

Utvidgad vy Visar histogrammet med statistik, åtkomstkontroller för att välja den kanal som histogrammet representerar, visningsalternativ i paletten Histogram, uppdaterar histogrammet för att visa ej cachelagrade data, och väljer 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.



Paletten Histogram med visning av alla kanaler och med dold statistikinformation

Visa en viss kanal i histogrammet

Om du valde Utvidgad vy eller vyn Alla kanaler för paletten 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 enskild kanal om du vill visa ett histogram över dokumentets enskilda kanaler, till exempel färgkanaler, alfakanaler och dekorfärgskanaler.
- Beroende på bildens färgläge väljer du RGB, CMYK eller Sammansatt om du vill visa ett sammansatt histogram över alla kanaler. Detta är standardvyn när du för första gången väljer Utvidgad vy eller vyn 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.

I vyn Alla kanaler påverkar ett val på menyn Kanal endast det översta histogrammet i paletten.

Visa kanalhistogram i färg

❖ Gör något av följande på paletten Histogram:

- I vyn Alla kanaler väljer du Visa kanaler i färg på palettmenyn.
- I Utvidgad vy eller i vyn Alla kanaler väljer du en enskild kanal på menyn Kanal och väljer sedan Visa kanaler i färg på palettmenyn. 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 paletten Histogram i den komprimerade vyn och i vyn Alla kanaler.

1 Välj Visa statistik på palettmenyn på paletten 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 paletten 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. När cachenivån är högre än 1 visas histogrammet snabbare eftersom det härrör från ett representativt urval av pixlar i bilden (baserat på förstoringsgraden). 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 behöver göras i Photoshop kan programmet använda någon av de övre nivåerna. Klicka på knappen Uppdatera ej cachelagrat när du vill rita om histogrammet med hjälp av de faktiska pixlarna i bilden.

Visa histogrammet för ett dokument med flera lager

1 Välj Utvidgad vy på palettmenyn 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 paletten Lager.

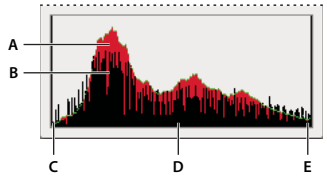
Sammansatt justering Visar ett histogram över ett justeringslager som har markerats på paletten Lager, inklusive samtliga lager som finns under justeringslagret.

Förhandsvisa histogramjusteringar

Du kan förhandsvisa den effekt färg- och/eller färgtonsjustering har på histogrammet.

❖ Markera alternativet Förhandsvisa i dialogrutorna för något av färg- och tonjusteringskommandona.

På paletten Histogram ges en förhandsvisning av hur histogrammet påverkas av justeringen.



Förhandsvisning av histogramjustering i paletten Histogram
***A.** Ursprungligt histogram **B.** Justerat histogram **C.** Skuggor **D.** Mellantoner **E.** Högdagrar*

Uppdatera visningen av histogrammet

När ett histogram läses från en cache i stället för dokumentets aktuella tillstånd, visas en varningsikon för cachelagrade data ⚠ på paletten Histogram. Histogram som baseras på den cachelagrade bilden visas snabbare och baseras på ett representativt urval av de pixlar som utgör bilden. Du kan ange *cachenivå* (från 2 till 8) under inställningen Prestanda.

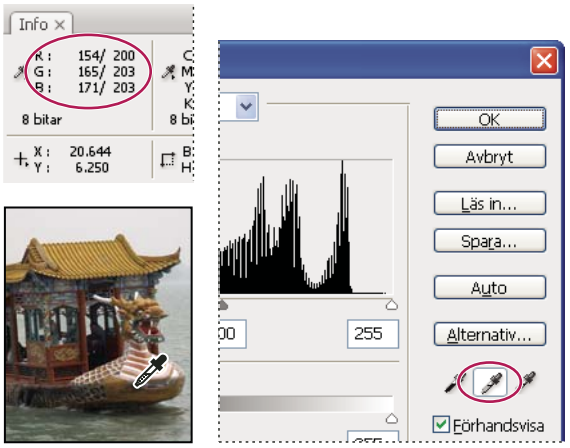
❖ Gör något av följande om du vill uppdatera histogrammet så att det visar samtliga pixlar i den ursprungliga bilden i dess nuvarande tillstånd:

- Dubbelklicka var som helst i histogrammet.
- Klicka på varningsikonen för cachelagrade data ⚠.
- Klicka på knappen Uppdatera ej cachelagrat ↻.
- Välj Uppdatera ej cachelagrat på palettmenyn Histogram.

Information om cachenivåer finns i avsnittet ”Översikt över paletten Histogram” på sidan 136.

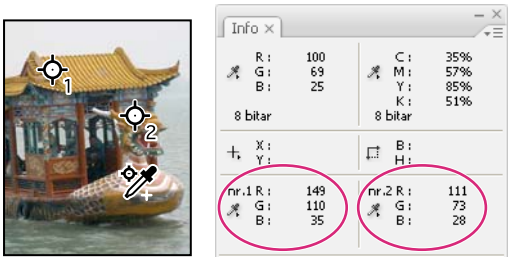
Visa färgvärden i en bild

Du kan använda paletten Info för att visa färgvärdet för pixlar när du gör färgkorrigeringar. När du arbetar i en dialogruta för färgjusteringar, visar paletten Info två uppsättningar färgvärden för pixlarna under pekaren. Värdet i den vänstra kolumnen är ursprungsvärdet. Värdet i den högra kolumnen anger färgvärdet efter genomförd justering.



Använda Nivåer och paletten Info för att neutralisera en bilds toner

Du kan visa färgen på ett enskilt område genom att använda pipetten . Du kan också visa upp till fyra färgprov om du vill se information om färgen i ett eller flera områden 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 paletten Info

1 Välj Fönster > Information om du vill öppna paletten Information.

2 Välj 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.

4 Öppna en dialogrutan för justering (under Bild > Justeringar).

5 Gör dina färgjusteringar i dialogrutan och titta på hur de ser ut före och efter på paletten Info innan du tillämpar dem:

- Om du vill visa färgvärden med hjälp av pipetten drar du pekaren över den del av bilden du vill undersöka. Om du öppnar en dialogruta för färgjustering aktiveras pipetten utanför dialogrutan. Du kan fortfarande använda rullningslisterna och hand- och zoomverktygen med hjälp av kortkommandon.
- Om du vill visa färgvärdena under färgproven tittar du på den nedre halvan av paletten Info. Om du vill lägga till färgprover när dialogrutan för färgjusteringar är öppen håller du ned Skift och klickar i bilden.

På paletten Färg visas även färgvärdet för pixlar under pipetten.

Justera färgprover

När du har lagt till ett färgprov kan du flytta eller ta bort det, dölja det eller ändra färgprovsinformationen som visas på paletten 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 (Windows) eller Alternativ (Mac OS) 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 (Windows) eller Alternativ + Skift (Mac OS) och klickar sedan på färgprovet.

Dölja eller visa färgprov i en bild

❖ Välj Visa > Extras. En bock indikerar att färgprov visas.

Ändra färgprovsinformationen på paletten Info

- Om du vill visa eller dölja färgprovsinformation på paletten Info väljer du Färgprover på palettmenyn. En bock indikerar att information om färgprov visas.
- Om du vill ändra den färgrymd som ett färgprovs värden visas i placerar du pekaren på ikonen för färgprovsverktyget på paletten Information. Håll ned musknappen och välj sedan en ny färgrymd på menyn.

Förstå färgjusteringar

Innan du justerar färger och toner

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 detta absolut nödvändigt. Annars kommer den bild som du ser på skärmen att se annorlunda ut när du skriver ut den.
- När du gör en färg- eller tonjustering i en bild går en del bildinformation förlorad. Det är bäst att vara försiktig med hur mycket du vill korrigera en bild.
- 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 har du sparat 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.
- Om det är möjligt bör du använda justeringslager för att justera bildens tonomfång och färgbalans i stället för att göra justeringarna direkt i själva bildlagret. Med justeringslager kan du gå tillbaka och göra successiva tonjusteringar utan att du förlorar data från bildlagret. Tänk på att användandet av ett justeringslager ökar bildfilens storlek och kräver mer arbetsminne i datorn.
- Öppna paletten Info eller Histogram i Utvidgad vy. Efterhand som du utvärderar och korrigerar bilden kommer båda paletterna 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 används på endast ett lager i taget och påverkar bara de bildkomponenter som finns på det valda lagret.

Korrigera bilder

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 Justera bildens färgbalans om du vill undvika oönskade färgskiftningar eller om du vill justera färgmättnaden i bilden. Se ”Kommandon för färgjustering” på sidan 142.

3 Justera tonomfånget i dialogrutan 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” på sidan 154.

4 (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.

5 Gör kanterna i bilden skarpare.

Som ett av dina avslutande steg använder du filtret Oskarp mask 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” på sidan 186.

6 (Valfritt) Ange tryckpressens egenskaper tillsammans med bilden.

Om du ska skicka bilden till ett tryckeri, och du känner till tryckpressens egenskaper, kan du använda alternativen i dialogrutan Nivåer eller dialogrutan Kurvor för att importera information om högdagrar och skuggor till tonomfånget för en utdataenhet, t.ex. en kontorsskrivare.

Eftersom en ökning av bildens skärpa ökar kontrasten hos intilliggande pixlar, är det möjligt att vissa pixlar i kritiska områden inte kan skrivas ut på den tryckpress som du använder. Av den anledningen är det bäst att finjustera utdatainställningarna när du ökat skärpan. Mer information om hur du justerar utdatainställningarna finns i avsnittet ”Ställa in målvärden för högdager och skugga” på sidan 156.

Demonstrationsvideor om hur du gör ton- och ljussättningskorrigeringar finns på www.adobe.com/go/vid0009_se och www.adobe.com/go/vid0010_se.

Kommandon för färgjustering

Du kan välja bland följande kommandon för färgjustering:

Automatisk färg, kommando Korrigerar snabbt färgbalansen i en bild. Även om namnet antyder en automatisk justering kan du finjustera hur kommandot Automatisk färg fungerar. Se ”Ta bort en färgskiftning med Automatisk färg” på sidan 166.

Nivåer, kommando Justerar färgbalansen genom att ange enskilda färgkanalers pixeldistribution. Se ”Justera färg med hjälp av Nivåer” på sidan 147.

Kommandot Kurvor Tillhandahåller upp till 14 kontrollpunkter för justering av högdagrar, mellantoner och skuggor i enskilda kanaler. Se ”Kurvor, översikt” på sidan 147.

Fotofilter, kommando Tillämpar färgjusteringar som simulerar effekten av att använda ett Kodak Wratten- eller Fuji-filter monterat på kamerans lins. Se ”Ändra färgbalansen med kommandot Fotofilter” på sidan 164.

Färgbalans, kommando Ändrar den övergripande färgsammansättningen i en bild. Se ”Använda kommandot Färgbalans” på sidan 164.

Nyans/mättnad, kommando Justerar värdena för nyans, mättnad och ljusstyrka i hela bilden eller i enskilda färgkomponenter. Se ”Justera nyans och mättnad” på sidan 151.

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. Se ”Matcha färgen i olika bilder” på sidan 158.

Ersätt färg, kommando Ersätter de angivna färgerna i en bild med nya färgvärden. Se ”Ersätta färgen på objekt i en bild” på sidan 161.

Selektiv färgändring, kommando Justerar mängden processfärger i en enskild färgkomponent. Se ”Selektiv färgjustering” på sidan 163.

Blanda kanaler, kommando Ändrar en färgkanal och utför färgjusteringar som inte är så lätta att utföra med andra färgjusteringsverktyg. Se ”Blanda färgkanaler” på sidan 161.

Göra en färgjustering

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. En översikt över färgjusteringsverktygen finns i avsnittet ”Kommandon för färgjustering” på sidan 142.

Det finns två sätt att justera färgerna i en bild. Den första metoden är att välja ett kommando under Bild > Justeringar. Den här metoden ändrar pixlarna permanent i det aktiva lagret.

Den andra och mer flexibla metoden är att använda ett justeringslager. 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:

- Välj Bild > Justeringar och välj sedan ett kommando på undermenyn.
- Skapa ett justeringslager. (Se ”Skapa justerings- och fyllningslager” på sidan 276.)
- Dubbelklicka på miniatyrbilden för ett befintligt justeringslager på paletten Lager.

3 Om du vill granska justeringarna i bilden innan du accepterar dem markerar du kryssrutan Förhandsvisa i dialogrutan Färgjustering.

Om du vill avbryta ändringar utan att stänga en dialogruta för färgjustering, håller du ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) så att knappen Avbryt ändras till knappen Återställ och klickar sedan på Återställ. Detta återställer dialogrutan till de värden den hade innan ändringarna.

Spara och återanvända inställningar i justeringsdialogrutan

Du kan spara färgjusteringsinställningarna och använda dem igen i andra bilder. Om du sparar färgjusteringsinställningar med hjälp av kommandot Matcha färg läser du avsnittet ”Matcha färgen i olika bilder” på sidan 158.

- Om du vill spara en inställning klickar du på Spara i den justeringsdialogruta där du befinner dig. Välj Spara förinställning på palettmenyn i dialogrutan Kurvor, Svartvitt eller Blanda kanaler. Ange ett namn för inställningen och klicka på Spara.
- Om du vill använda en inställning som du har sparat klickar du på Läs in i den justeringsdialogruta som du använder. Leta reda på och läs in filen med de sparade justeringarna. Sparade förinställningar visas på menyn Förinställningar i dialogrutorna Kurvor, Svartvitt och Blanda kanaler. Välj Läs in förinställning från alternativet Förinställning om du vill läsa in en förinställning som inte visas på popup-menyn Förinställning från en annan plats.

Om du ofta använder samma justering kan du spela in och köra den som ett funktionsmakro eller skapa en droplet.

Korrigera färger i CMYK och RGB

Även om du kan utföra alla färg- och tonkorrigeringar i RGB-läge och de flesta justeringar i CMYK-läge bör du inte förhasta dig när du väljer läge. Undvik många konverteringar mellan färglägen eftersom färgvärden avrundas och går förlorade vid varje konvertering. RGB-bilder som ska användas på bildskärmen behöver inte konverteras till CMYK-läge. För CMYK-bilder som ska separeras och tryckas krävs inga färgkorrigeringar i RGB-läge.

Om du är tvungen att konvertera bilden från ett färgläge till ett annat bör du utföra merparten av ton- och färgkorrigeringarna i RGB-läge och använda CMYK-läget för finjusteringar. Att arbeta i RGB-läge har följande fördelar:

- Du kan spara minne och förbättra prestanda eftersom du arbetar med färre kanaler.
- RGB har ett bredare färgomfång än CMYK och fler färger bevaras förmodligen efter justeringarna.

Du kan förhandsvisa sammansatta CMYK-färger och separationsplåtar som använder CMYK-arbetsfärgrymden i dialogrutan Färginställningar. Eller så kan du förhandsvisa färger med hjälp av en fördefinierad CMYK färgprofil.

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 välj kommandot Korrekturfärg för att aktivera CMYK-förhandsvisningen i något av fönstren.

Identifiera ej tryckbara färger

Ett färgsystems *tryckbarhet* är det färgområde som kan visas eller skrivas ut. En färg som kan visas i RGB kan ligga *utanför tryckbarheten* för CMYK-inställningarna och därför vara omöjlig att skriva ut.

I RGB-färgläget 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 paletten Info.
- En varningstriangel ⚠ visas både i färgväljaren och på färgpaletten. 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. Du kanske föredrar att 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 välj sedan den korrekturprofil som du vill basera tryckbarhetsvarningen på.
2. Välj Visa > Tryckbarhetsvarning.

Alla pixlar utanför tryckbarheten i den valda korrekturprofilen markeras.

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 textrutan 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 %.

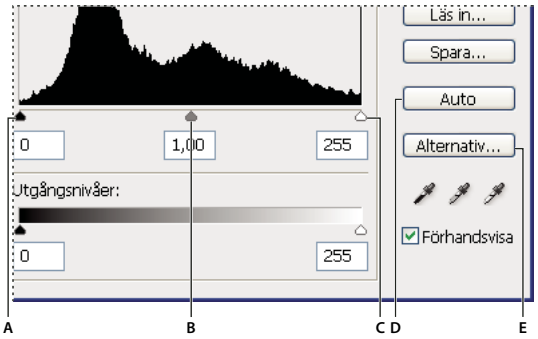
Ursprunglig bild och förhandsvisning av ej tryckbara färger med blå som tryckbarhetsvarningsfärg

Justera bildens färg och ton

Översikt över Nivåer

Du använder dialogrutan 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 hur du tolkar ett histogram finns i avsnittet ”Om histogram” på sidan 136.

Du kan spara inställningarna i dialogrutan Nivåer och använda dem för andra bilder. Se ”Spara och återanvända inställningar i justeringsdialogrutan” på sidan 143.



Nivåer, dialogruta
***A.** Skuggor **B.** Mellantoner **C.** Högdagrar **D.** Använda automatisk färgkorrigering **E.** Öppna dialogrutan Alternativ för automatisk färgkorrigering*

Justera tonomfånget med hjälp av Nivåer

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 helt svarta, och på nivå 255, där pixlarna är helt vita. I standardläget för utdatareglagen mappas alltså pixelvärdet till nivå 0 när du drar svartpunktsreglaget och till nivå 255 när du drar vitpunktsreglaget. Återstående nivåer fördelas mellan nivåerna 0 och 255. Fördelningen ökar bildens totala tonomfång och ökar kontrasten.

***Obs!** När skuggorna klipps ur blir pixlarna helt svarta, utan detaljer. När högdagrarna klipps ur blir pixlarna helt 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:

- Välj Bild > Justeringar > Nivåer.
- Välj Lager > Nytt justeringslager > Nivåer. Klicka på OK i dialogrutan Nytt lager.

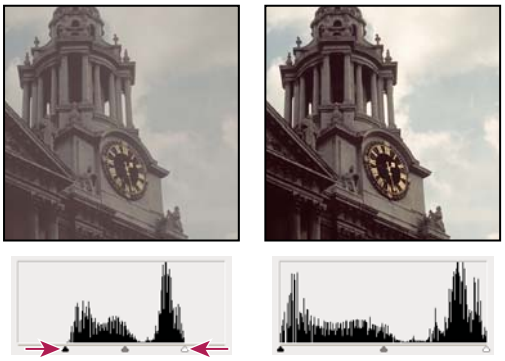
2 Vill du justera färgtonen i en speciell färgkanal, väljer du ett alternativ på menyn Kanal.

Om du vill redigera flera färgkanaler samtidigt håller du ned Skift och markerar kanalerna på paletten Kanaler innan du väljer kommandot 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. Du måste redigera dekorfärgskanaler och alfakanaler individuellt. Kom ihåg att denna metod inte fungerar i ett justeringslager för Nivåer.

3 När 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.*

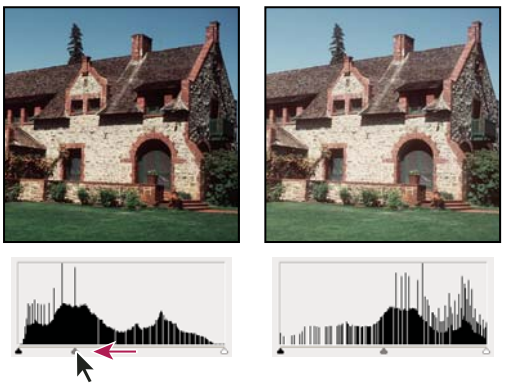


Justera svart- och vitpunkter med reglagen för ingångsnivåer

4 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 skriva in ett värde för gammajustering direkt i den mellersta textrutan för ingångsnivåer.*



När du flyttar det mellersta reglaget justeras bildens gamma

5 Klicka på OK.

Du kan visa det justerade histogrammet på paletten Histogram.

Justera färg med hjälp av Nivåer

1 Öppna dialogrutan Nivåer på något av följande sätt:

- Välj Bild > Justeringar > Nivåer.
- Välj Lager > Nytt justeringslager > Nivåer. Klicka på OK i dialogrutan Nytt lager.

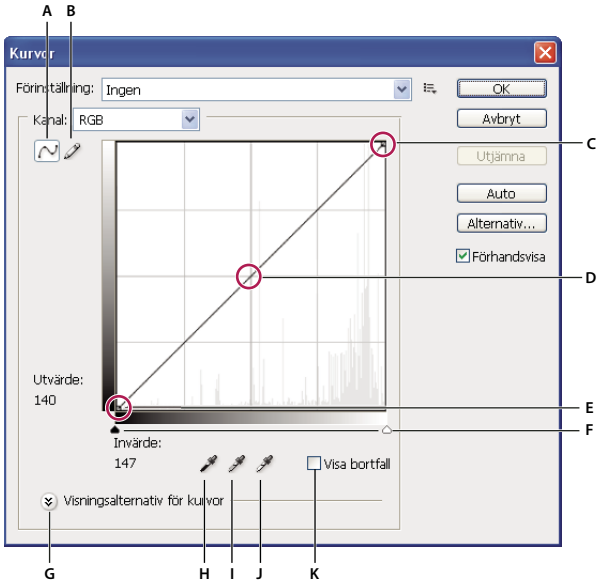
2 Neutralisera en färgskiftning på något av följande sätt:

- Dubbelklicka på pipetten för gråpunkt i dialogrutan Nivåer. Färgväljaren visas. Skriv in de värden du vill tilldela den neutrala grå ytan och klicka på OK. Klicka därefter i den del av bilden som ska vara neutralt grå.
- Klicka på Alternativ i dialogrutan Nivåer. Klicka på färgrutan Mellantoner om du vill visa Färgväljaren. Skriv in de värden du vill tilldela den neutrala grå ytan och klicka på OK. Den här metoden har den fördelen att du kan förhandsvisa de värden du vill tilldela.

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.

Kurvor, översikt

Du kan använda dialogrutan Kurvor eller dialogrutan Nivåer för att justera hela tonomfånget för en bild. I dialogrutan Kurvor kan du justera upp till 14 olika punkter i hela bildens tonomfång (från skuggor till högdagrar). Dialogrutan Nivåer inkluderar bara tre justeringar (vitpunkt, svartpunkt och gamma). Du kan också använda dialogrutan Kurvor för att göra finjusteringar i enskilda färgkanaler i en bild. Du kan spara inställningarna i dialogrutan Kurvor som förinställningar. Se ”Spara och återanvända inställningar i justeringsdialogrutan” på sidan 143.

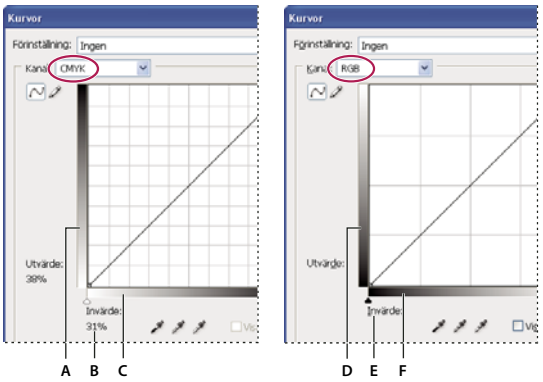


Kurvor, dialogruta
***A.** Justera kurvan genom att lägga till punkter. **B.** Rita en kurva med penseln. **C.** Högdagrar **D.** Mellantoner **E.** Skuggor **F.** Skjutreglage för svartpunkt och vitpunkt. **G.** Visningsalternativ för kurvor **H.** Ange svartpunkt. **I.** Ange gråpunkt. **J.** Ange vitpunkt. **K.** Visa bortfall*

I dialogrutan Kurvor visas tonomfånget som en rak, diagonal baslinje eftersom indatanivåerna (pixlarnas ursprungliga intensitetsvärden) och utdatanivåerna (nya färgvärden) är identiska.

***Obs!** När du har justerat tonomfånget i dialogrutan Kurvor visas baslinjen fortfarande som en referens. Om du vill dölja baslinjen avmarkerar du kryssruta Baslinje vid Visa under Visningsalternativ för kurvor.*

Den vågräta axeln i diagrammet representerar indatanivåerna och den lodräta axeln representerar utdatanivåerna.



Standarddialogrutor för kurvor, för CMYK- och RGB-bilder
***A.** Standardorientering för CMYK-tonutgångsfältet **B.** Indata- och utdatavärden för CMYK i procent **C.** Standardorientering för CMYK-tonindatafält **D.** Standardorientering för RGB-tonutdatafält **E.** Ingångs- och utgångsvärden för RGB anges i intensitetsnivåer **F.** Standardorientering för RGB-toningångsfältet*

Ange visningsalternativ för kurvor

Du kan ändra hur kurvrutnätet visas under Visningsalternativ för kurvor.

1 Gör något av följande:

- Välj Bild > Justeringar > Kurvor.
- Välj Lager > Nytt justeringslager > Kurvor. Klicka på OK i dialogrutan Nytt lager.

2 Expandera Visningsalternativ för kurvor och välj något av följande:

- Om du vill invertera visningen av intensitetsvärden och procentvärden markerar du kryssrutan Ljus (0-255) eller Pigment/färg % vid Visa mängd. Kurvor visar intensitetsvärdena för RGB-bilder i intervallet 0 till 255, med svart (0) längst ned i det vänstra hörnet. Procentvärdena för CMYK-bilder visas i intervallet 0 till 100, med högdagrar (0 %) längst ned i det vänstra hörnet. När du har inverterat intensitetsvärdena och procentvärdena visas 0 längst ned i det högra hörnet för RGB-bilder och 0 % längst ned i det högra hörnet för CMYK-bilder.
- Om du vill visa stödraster i steg om 25 % klickar du på knappen för enkelt rutnät och om du vill visa stödraster i steg om 10 % klickar du på knappen för detaljerat rutnät.

Om du vill växla mellan enkelt och detaljerat rutnät håller du ned Alt och klickar i rutnätet.

- Om du vill visa kurvor för färgkanaler över den sammansatta kurvan markerar du kryssrutan Kanalövertäckning vid Visa.
- Om du vill visa en histogramövertäckning markerar du kryssrutan Histogram vid Visa. Mer information om hur du tolkar ett histogram finns i avsnittet ”Om histogram” på sidan 136.
- Om du vill visa en baslinje i rutnätet med 45-graders vinkel markerar du kryssrutan Baslinje vid Visa.
- Om du vill visa vågräta och lodräta linjer som gör det lättare att justera punkter när du drar i förhållande till histogrammet eller rutnätet markerar du kryssrutan Skärningslinje vid Visa.

Justera färger och toner med Kurvor

Du kan justera en bilds färg och ton genom att ändra formen på kurvan i dialogrutan Kurvor. När du böjer kurvan uppåt eller nedåt blir bilden ljusare eller mörkare, beroende på om dialogrutan ställts in för att visa nivåer eller procentvärden. Kurvans brantare delar representerar bildområden med högre kontrast och kurvans plattare delar representerar bildområden med lägre kontrast.

Om dialogrutan Kurvor har ställts in för att visa nivåer istället för procentvärden, visas högdagrarna i grafens övre högra hörn. Om du flyttar en punkt i kurvans övre del justeras högdagrarna, om du flyttar en punkt i mitten av kurvan justeras mellantonerna och om du flyttar en punkt i kurvans nedre del 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.

Obs! *I de flesta bilder behövs i allmänhet bara små kurvjusteringar när du vill korrigera färgtoner eller färger.*

1 Gör något av följande:

- Välj Bild > Justeringar > Kurvor.
- Välj Lager > Nytt justeringslager > Kurvor. Klicka på OK i dialogrutan Nytt lager

2 (Valfritt) Om du vill justera bildens färgbalans väljer du kanalen (eller kanalerna) som du vill arbeta med på menyn Kanal.

Om du vill redigera en kombination av färgkanaler samtidigt håller du ned Skift och klickar på kanalerna på paletten Kanaler innan du öppnar dialogrutan Kurvor. På menyn Kanal visas då förkortningarna för målkanalerna, till exempel CM för cyan och magenta. Menyn innehåller också de enskilda kanalerna för den markerade kombinationen. Den här metoden fungerar inte i ett justeringslager för Kurvor.

Obs! *Om du vill visa kurvor för färgkanaler över den sammansatta kurvan markerar du kryssrutan Kanalövertäckning under Visningsalternativ för kurvor.*

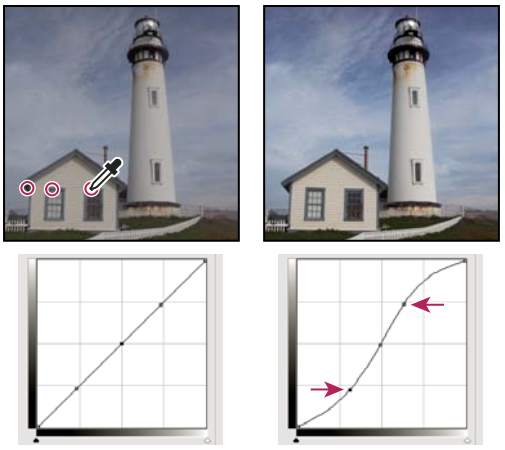
3 Lägg till en punkt längs med kurvan genom att göra något av följande:

- Klicka direkt på kurvan.
- (Endast RGB-bilder) Håll ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klicka på en pixel i bilden.

Att hålla ned Ctrl eller Kommando och klicka på pixlar i bilden är det bästa sättet att lägga till punkter om du vill bevara eller justera specifika detaljer i en RGB-bild.

Om du vill identifiera områden i bilden som blir urklippta (helt svarta eller helt vita) markerar du kryssrutan Visa bortfall.

Du kan lägga till upp till 14 kontrollpunkter på kurvan. Om du vill ta bort en kontrollpunkt drar du den bort från diagrammet, markerar den och trycker på Del. Du kan också hålla ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klicka på kontrollpunkten. Du kan inte ta bort kurvans slutpunkter.



Håll ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klicka på tre områden i en bild för att lägga till punkter i kurvan. Ljusare högdagrar och mörkare skuggor representeras av en S-kurva med ökad kontrast i bilden.

Om du vill identifiera de ljusaste och mörkaste områdena i en RGB-bild drar du med musen över bilden. Intensitetsvärdena under pekaren och motsvarande position på kurvan visas i dialogrutan Kurvor. Om du drar pekaren över en CMYK-bild visas procentvärdena på färgpaletten om den konfigurerats att visa CMYK-värden.

4 Gör något av följande om du om du vill justera kurvans form:

- Klicka på en punkt och dra kurvan tills tonen och färgen är rätt. Tryck på Skift och dra om du vill begränsa kurvan vågrätt och lodrätt.
- Klicka på en punkt på kurvan och ange ingångs- och utgångsvärden för punkten i textrutan.

- Klicka på pennan överst i dialogrutan och dra om du vill rita en ny kurva. Du kan hålla ned Skift om du vill tvinga kurvan att bli en rak linje och sedan definiera slutpunkterna genom att klicka. När du är klar klickar du på Utjämna om du vill jämna ut kurvan.

Punkter på kurvan förblir förankrade till dess att du flyttar på dem. På det viset kan du göra en justering i ett färgtonsområde men övriga områden påverkas inte.

Använda automatisk korrigering

Du kan lägga till automatiska färgkorrigeringar med hjälp av alternativen i dialogrutan Alternativ för automatisk färgkorrigering. Du kan använda korrigeringarna Automatisk färg, Autokontrast eller Autonivåer i en bild. Mer information om dessa alternativ finns i avsnittet”Ange alternativ för automatisk justering” på sidan 166.

Ange svartpunkt och vitpunkt

Du kan snabbt ange svartpunkt och vitpunkt med skjutreglagen för svart och vitt. Om du till exempel flyttar svartpunktsreglaget åt höger till indatanivå 5 mappas alla pixlar på indatanivå 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.

❖ Dra svart- och vitpunktsreglagen till valfri punkt längs axeln. Observera att indatavärdet ändras när du drar. Om du vill förhandsvisa urklipp när du justerar svart- och vitpunkter aktiverar du urklippsalternativet i dialogrutan Kurvor. Du kan också hålla ned Alt när du drar reglagen.

Kortkommandon: Dialogrutan Kurvor

Du kan använda följande kortkommandon i dialogrutan Kurvor:

- Om du vill definiera en punkt på kurvan i den aktiva kanalen i dialogrutan Kurvor håller du ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klickar i bilden.
- 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 flytta markerade punkter på kurvan trycker du på piltangenterna.
- Om du vill förflytta dig framåt mellan kontrollpunkter på kurvan trycker du på högerpil.
- Om du vill förflytta dig bakåt mellan kontrollpunkter på kurvan trycker du på vänsterpil.

Färgkorrigering med pipetterna

Du kan använda pipetterna i någon av dialogrutorna Nivåer eller Kurvor för att korrigera en färgskiftning, d.v.s. en oönskad nyans från 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. Pipetterna fungerar bäst på en bild med neutrala färger som är lätta att identifiera.

Obs! *Pipettverktyget Ange gråpunkt* *används i första hand för färgkorrigering och är inte tillgängligt när du arbetar med gråskalebilder.*

För bästa resultat ska du inte använda pipetterna i bilder som kräver en stor justering för att koppla en pixel till det högsta högdagervärdet eller det lägsta skuggvärdet.

Viktigt! *När du använder pipetterna tas eventuella tidigare justeringar som du gjort i dialogrutan Nivåer eller Kurvor bort. Om du planerar att använda pipetterna bör du använda dem först och sedan göra finjusteringarna med reglagen i Nivåer eller punkterna i Kurvor.*

1 Identifiera områden med högdager, mellanton och skugga som ska vara neutralt grå. Beroende på bilden och önskat resultat räcker det kanske med att identifiera endast ett område.

Använd ett färgprov och markera ett neutralt område så att du kan klicka på det med pipetten senare.

2 Öppna dialogrutan Nivåer eller dialogrutan Kurvor. Välj Bild > Justeringar och sedan Nivåer eller Kurvor. Du kan även använda ett justeringslager.

3 Dubbelklicka på någon av pipetterna Ange svartpunkt , Ange gråpunkt eller Ange vitpunkt . Använd Adobe Färgväljaren för att ange en neutral målfärg.

Om du arbetar i RGB anger du samma värden för R, G och B för att ange en neutral färg. Den neutrala färgen bör ligga så nära färgprovets värden som möjligt.

Om du vill behålla specifika detaljer in skuggan eller högdagern, anger du värden för pipetterna Ange svartpunkt och Ange vitpunkt som ligger inom utdataenhetens (tryckpress, laserskrivare, osv.) tryckbarhet).

4 Klicka med pipetten på det neutrala område som du identifierade tidigare. Se till att använda rätt verktyg för skugga och högdagrar.

5 Upprepa vid behov steg 3 och 4 med en annan pipett. Klicka på en markerad pipett om du vill avmarkera den.

6 Om det behövs gör du slutliga justeringar i dialogrutan Nivåer eller Kurvor.

7 Klicka på OK. Om du angav nya målfärger för en pipett får du frågan om du vill spara de nya målfärgerna som standard.

Justera nyans och mättnad

Med kommandot Nyans/mättnad kan du justera nyansen, mättnaden och ljusstyrkan för en viss färgkomponent i en bild eller justera samtliga färger i en bild samtidigt. Det här kommandot är särskilt användbart för att finjustera färger i en CMYK-bild så att de ligger inom tonomfånget för en utdataenhet.

Du kan spara inställningarna i dialogrutan Nyans/mättnad och läsa in och använda dem i andra bilder. Mer information finns i avsnittet ”Spara och återanvända inställningar i justeringsdialogrutan” på sidan 143.

Använda kommandot Nyans/mättnad

1 Gör något av följande:

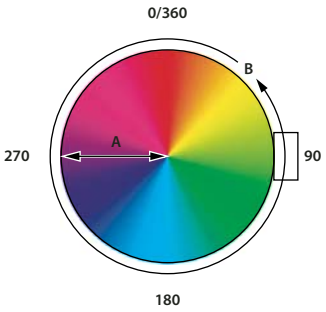
- Välj Bild > Justeringar > Nyans/mättnad.
- Välj Lager > Nytt justeringslager > Nyans/mättnad. Klicka på OK i dialogrutan Nytt lager. De två färgfälten i dialogrutan motsvarar färgerna i den ordning de förekommer i färgcirkeln. I det övre färgfältet visas färgen före korrigering och i det nedre fältet visas hur korrigeringen påverkar alla nyanser vid full mättnad.

2 Välj vilka färger som ska justeras på redigeringssnabbmenyn:

- 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. Information om hur du ändrar färgomfång finns i avsnittet ”Justera nyans och mättnad” på sidan 151.

3 Ange ett värde för Nyans eller dra reglaget tills du är nöjd med färgen.

De värden som visas i textrutan motsvarar rotationen i grader kring färgcirkeln i förhållande till pixlarnas 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*

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).

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 Återställ-knappen om du vill ångra en inställning i dialogrutan Nyans/mättnad. Håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) om du vill ändra knappen Avbryt till Återställ.*

Ange färgomfånget som justeras med kommandot Nyans/mättnad

1 Gör något av följande:

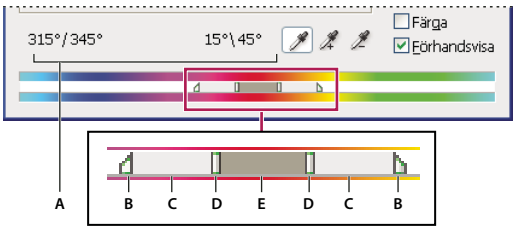
- Välj Bild > Justeringar > Nyans/mättnad.
- Välj Lager > Nytt justeringslager > Nyans/mättnad. Klicka på OK i dialogrutan Nytt lager.

2 Välj en färg på menyn Redigera i dialogrutan Nyans/mättnad.

Fyra färgcirkelvärden visas (i grader) i dialogrutan. 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 (Windows) eller Alternativ (Mac OS).
- 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 nyansskjutreglaget **B.** Justerar färgreducering utan att påverka området. **C.** Justerar området utan att påverka färgreducering. **D.** Justerar färgområde och färgreducering **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).

***Obs!** 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 Om du färglägger en gråskalebild väljer du Bild > Läge > RGB-färg för att konvertera bilden till RGB.

2 Öppna dialogrutan Nyans/mättnad på något av följande sätt:

- Välj Bild > Justeringar > Nyans/mättnad.
- Välj Lager > Nytt justeringslager > Nyans/mättnad. Klicka på OK i dialogrutan Nytt lager.

3 Välj alternativet Färga. 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.

Konvertera en färgbild till en svartvit bild

Med kommandot 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. Du kan använda Blanda kanaler, och andra funktioner för svartvitt, om du vill justera indata för färgkanaler när du konverterar färgbilder till monokroma bilder.

En demonstrationsvideo om hur du konverterar färgbilder till svartvita bilder finns på www.adobe.com/go/vid0017_se.

1 Välj Bild > Justeringar > Svartvitt. En gråskalekonvertering utförs baserat på färgblandningen i bilden.

2 Justera konverteringen manuellt med hjälp av färgreglagen, tillämpa en automatisk konvertering eller välj en egen blandning som du sparat tidigare.

Förinställning Välj en fördefinierad gråskaleblandning eller en blandning som du sparat tidigare. Om du vill spara en blandning väljer du Spara förinställning på palettmenyn.

Automatisk Definierar en gråskaleblandning baserat på bildens 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.

- Gråskaleramperna indikerar hur mörk en färgkomponent blir vid gråskalekonverteringen.

- Muspekaren ändras till en pipett när du för den över bilden. Klicka i och håll ned muspekaren i ett område i bilden om du vill markera färgrutan för den dominerande färgen i området. Klicka och dra för att flytta färgreglaget för färgen så att den blir mörkare eller ljusare i bilden. Klicka med musen och släpp för att markera textrutan för det aktiva reglaget.
- Håll ned Alt och klicka på en färgruta om du vill återställa den ursprungliga inställningen för ett reglage. Håll ned Alt om du vill ändra knappen Avbryt till Återställ och återställa alla färgreglage.

Förhandsvisa Avmarkera den här kryssrutan om du vill visa bilden i bildens ursprungliga färgläge.

3 Om du vill använda en färgton i gråskalebilden markerar du alternativet Toning och flyttar reglagen för nyans och mättnad efter behov. Använd reglaget Nyans för att ändra färgtonen och reglaget Mättnad för att öka eller minska färgkoncentrationen. Klicka i färgrutan om du vill öppna färgväljaren och finjustera tonen.

Se även

”Blanda färgkanaler” på sidan 161

Förbättra skugg- och högdagerdetaljer

Kommandot Skugga/Högdager är lämpligt när du vill korrigera bilder där föremålet blivit en siluett på grund av stark bakgrundsbelysning eller när du vill korrigera föremål som blivit alltför ljusa på grund av att de stod 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 för justering av bildens övergripande kontrast.

Ursprunglig bild, efter korrigering med Skugga/Högdager

Justera skuggor och högdagrar i en bild

1 Välj Bild > Justeringar > Skugga/Högdager.

Se till att alternativet Förhandsvisa är markerat i dialogrutan om du vill att bilden ska uppdateras efter hand som du gör dina justeringar.

2 Justera belysningen genom att dra reglaget mängd 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 För mer noggrann kontroll kan du välja Visa fler alternativ om du vill göra ytterligare justeringar.

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 hur du sparar och läser in inställningar finns i avsnittet ”Spara och återanvända inställningar i justeringsdialogrutan” på sidan 143.*

5 Klicka på OK.

Kommandoalternativ för Skugga/Högdager

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. Högre värden ökar 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 göra ett mörkt föremål ljusare men mellantonerna eller de ljusare regionerna förändras för mycket, kan du försöka att dra ned skuggans tonbredd mot noll. Om du emellertid behöver 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.

Färgkorrigering Tillåter finjustering av färgerna i de områden på bilden som har ändrats. Den här justeringen är endast tillgänglig för färgbilder. Om du till exempel ökar inställningen för skuggmängdreglaget framhäver du färger som var mörka i den ursprungliga bilden. Du kan vilja göra dessa färger mer eller mindre klara. Justera med reglaget Färgkorrigering för bästa resultat. Generellt ger högre värden mer mättade färger och lägre värden mindre mättade färger.

***Obs!** Eftersom reglaget Färgkorrigering endast påverkar de ändrade delarna av bilden, beror färgvariationen på hur mycket skugga eller högdager som används. Ju större korrigering som du gör i skuggor och högdagrar, desto större blir det tillgängliga färgområdet. Reglaget Färgkorrigerings utövar en svag kontroll över de mörka eller ljusa färgerna i bilden. Om du vill ändra hela bildens färgnyanser eller färgmättnad använder du kommandot Nyans/mättnad efter kommandot Skugga/Högdager.*

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.

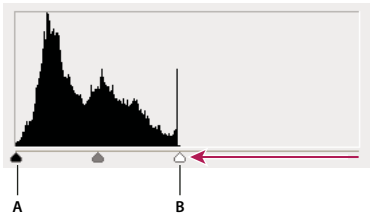
Mellantonskontrast Justerar kontrasten i mellantonerna. Flytta reglaget till vänster om du vill minska kontrasten och till höger om du vill öka den. Du kan även skriva in värden direkt i textrutan Mellantonskontrast. Ett negativt värde minskar kontrasten, medan ett positivt värde ökar kontrasten. Om 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).

Lägga till kontrast i ett foto

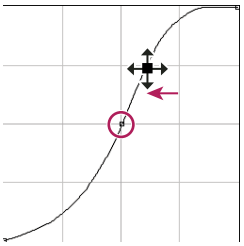
Du kan lägga till kontrast i en bild på två olika sätt, beroende på vad problemet består i.

Om bildens övergripande kontrast behöver ökas eftersom inte hela tonomfånget används, väljer du Bild > Justeringar > Nivåer. Dra därefter indatareglagen för skuggor och högdagrar inåt tills de rör vid ändarna på histogrammet.



Bildpixlarna når inte ända ut till grafens ändar vilket visar att bilden inte använder hela tonomfånget.
***A.** Skjutreglaget för skuggor **B.** Skjutreglaget för högdagrar*

Om bilden använder hela tonomfånget men behöver mer mellantonskontrast väljer du Bild > Justeringar > Kurvor. Dra kurvan till en S-form.



När du ökar lutningen i mitten på kurvan ökar mellantonskontrasten.

Se även

”Om justeringslager och fyllningslager” på sidan 275

Justera exponering för HDR-bilder

Dialogrutan Exponering är utformad för att göra tonjusteringar i HDR-bilder men den fungerar även för 8-bitars- och 16-bitarsbilder. Exponering utför beräkningar i en linjär färgrymd (gamma 1.0) istället för i bildens aktuella färgrymd.

1 Välj Bild > Justeringar > Exponering.

2 Ange något av följande alternativ:

Exponering Justerar högdagrar men har minimal effekt på extrema skuggor.

Förskjutning 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).

Pipetterna justerar bildens luminiscensvärden (till skillnad från nivåpipetterna som påverkar alla 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.

Se även

”Om High Dynamic Range-bilder” på sidan 70

Ange tryckegenskaper för bilder

Ställa in målvärden för högdager och skugga

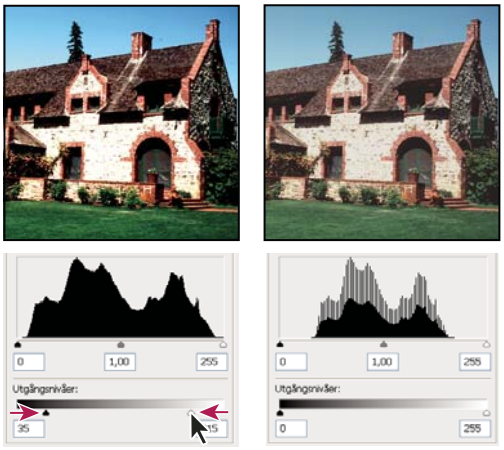
Det är nödvändigt att tilldela (ange som mål) en bilds högdager- och skuggvärden, eftersom de flesta utdataenheter (normalt tryckpressar) inte kan skriva ut detaljer i de svartaste skuggvärdena (nära nivå 0) eller i de vitaste högdagervärdena (nära nivå 255). Genom att ange den lägsta skuggnivån och 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 behöver 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

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 kommer högdagerdetaljen att kunna 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

Så här anger du målvärden med hjälp av pipetter

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 Öppna dialogrutan Nivåer eller dialogrutan Kurvor. Välj Bild > Justeringar och sedan Nivåer eller Kurvor. Du kan även använda ett justeringslager.

När du öppnar någon av dialogrutorna Nivåer eller Kurvor är pipetten aktiv utanför dialogrutan. 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 paletten 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” på sidan 139.)
- Flytta pekaren runt i bilden och sök efter de ljusaste och mörkaste punkterna som du vill behålla genom att titta i dialogrutan Kurvor. Den metoden fungerar dock inte om dialogrutan 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 normalt 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 någon av dialogrutorna Nivåer eller Kurvor. (Se ”Skapa en svartvit bild med två värden” på sidan 169.)

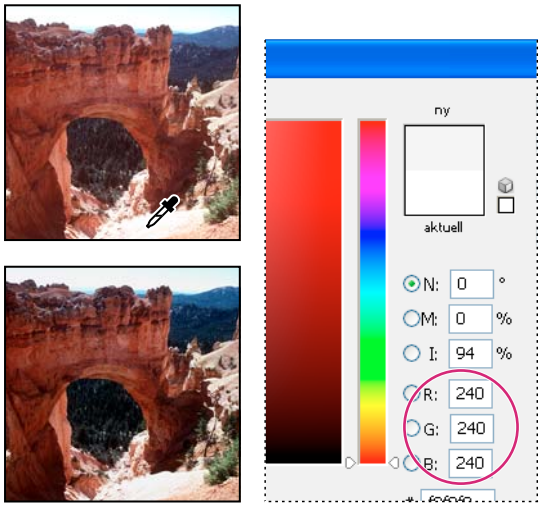
4 Om du vill tilldela bildens ljusaste område högdagervärden dubbelklickar du på pipetten Ange vitpunkt i dialogrutan Nivåer eller Kurvor. Färgväljaren visas. Skriv in de värden du vill tilldela de mörkaste områdena i bilden och klicka på OK. Klicka sedan på högdagern som du angav i steg 3.

Om du av misstag klickar på fel högdager, håller du ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och klickar på Återställ i dialogrutan Nivåer eller Kurvor.

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 textrutan Intensitet i NMI-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 mellan 96 och 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). Paletten 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 Om du vill tilldela bildens mörkaste område skuggvärden dubbelklickar du på pipetten Ange svartpunkt i dialogrutan Nivåer eller Kurvor. 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 målvärden genom att skriva 4 i textrutan Intensitet i NMI-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 mellan 4 och 20.

Matcha, ersätta och blanda färger

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 paletten Information. Paletten innehåller information om förändringar i färgvärdena medan du använder kommandot Matcha färg. Se ”Visa färgvärden i en bild” på sidan 139.

Kommandot Matcha färg matchar färgerna i en bild (källbilden) med färgerna i en annan bild (målbilden). Det här 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 ha som mål 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 dina justeringar.

6 Dra reglaget Luminiscens när du vill öka eller minska målbildens intensitet. Du kan också ange ett värde i textrutan 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 textrutan 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. Detta är praktiskt 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 dina justeringar.

7 Dra reglaget Luminiscens när du vill öka eller minska mållagrets intensitet. Du kan också ange ett värde i textrutan 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 textrutan 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.

Ta bort en färgskiftning med Matcha färg

Du kan använda kommandot Matcha färg för att justera ljusstyrkan, färgmättnaden och färgbalansen i en bild. De avancerade algoritmerna i kommandot Matcha färg ger bättre kontroll över luminiscens och färgkomponenter i bilden. Eftersom du justerar färgen i en enskild bild i stället för att matcha färgerna mellan två bilder, blir den bild som du korrigerar både käll- och målbilden.

1 Välj Bild > Justeringar > Matcha färg.

2 Kontrollera att alternativet Ingen har markerats på menyn Källa i området Bildstatistik. Detta alternativ anger att källan och målet är samma bild.

3 Markera alternativet Neutralisera om du vill ta bort en färgskiftning automatiskt. Kontrollera att alternativet Förhandsvisa är markerat så att bilden uppdateras efter hand som du gör dina justeringar.

4 Dra reglaget Luminiscens när du vill öka eller minska bildens intensitet. Om du flyttar reglaget för Luminiscens åt vänster gör du bilden mörkare, medan den blir ljusare om du flyttar reglaget åt höger. Kontrollen för luminiscens försöker att inte låta pixlar klippas ur (ändra dem till rent svart/inga detaljer eller rent vitt/inga detaljer) i både skuggorna och högdagrarna. Pixlar kan dock klippas ur eftersom en bild endast kan ha 8-bitars eller 16-bitars värden.

5 Justera reglaget Färgintensitet när du vill öka eller minska bildens färgpixelvärden. Om du flyttar reglaget för Färgintensitet till vänster minskar du färgområdet och bilden blir monokrom. Om du flyttar reglaget för Färgintensitet till höger utvidgar du färgområdet och färgerna blir mer intensiva.

6 Justera reglaget Tona när du vill ange mängden justering för bilden. Om du flyttar reglaget till höger minskar du justeringsmängden.

Obs! *Du kan använda kontrollerna för Matcha färg separat om du vill använda en enda korrigering på bilden. Du kan till exempel endast justera reglaget för Luminiscens för att göra en bild ljusare eller mörkare utan att påverka färgerna. Du kan också använda olika kombinationer av kontrollerna, beroende på vilken färgkorrigering du vill göra.*

7 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.

Ersätta färgen på objekt i en bild

Med kommandot Ersätt färg kan du skapa en mask för att markera specifika färger och sedan ersätta dessa färger i en bild. Du kan ställa in nyans, mättnad och ljusstyrka för det markerade områdena. Du kan också använda Färgväljaren för att markera ersättningsfärgen. Den mask som skapas av kommandot Ersätt färg är tillfällig.

1 Välj Bild > Justeringar > Ersätt färg.

2 Välj ett visningsalternativ:

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.

3 Gör något av följande om du vill markera de områden som masken omfattar:

- Använd pipetten för att klicka på bilden eller i förhandsvisningsrutan så att de områden som omfattas av masken markeras. Håll ned Skift och klicka eller använd pipetten Lägg till i prov om du vill lägga till områden. Håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och klicka eller använd pipetten Dra ifrån prov om du vill ta bort områden.
- Dubbelklicka på markeringens färgruta. Använd Färgväljaren för att välja en målfärg som ska ersättas. När du väljer en färg i Färgväljaren uppdateras masken i förhandsvisningsrutan.

4 Ställ in maskens toleransområde med reglaget Överstrålning eller genom att ange ett värde. Med det här reglaget styr du i vilken grad närliggande färger tas med i markeringen.

5 Gör något av följande för att ändra färgen i de markerade områdena:

- Flytta reglagen för Nyans, Mättnad och Ljushet (eller ange värden i textrutorna).
- Dubbelklicka på resultatfärgrutan och använd Färgväljaren för att välja ersättningsfärgen.

Du kan också spara dina inställningar i dialogrutan Ersätt färg för användning i andra bilder.

Se även

”Spara och återanvända inställningar i justeringsdialogrutan” på sidan 143

Blanda färgkanaler

Du kan använda dialogrutan 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 dialogrutan 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” på sidan 153).

Med alternativen i dialogrutan 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 kommandot 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 kommandot Selektiv färgändring.

Förinställningar för Blanda kanaler är tillgängliga på menyn Förinställning i dialogrutan Blanda kanaler. Använd standardförinställningarna för Blanda kanaler om du vill skapa, spara och läsa in anpassade förinställningar.

Se även

”Spara och återanvända inställningar i justeringsdialogrutan” på sidan 143

Blanda färgkanaler

1 Markera den sammansatta färgkanalen på paletten Kanaler.

2 Gör något av följande om du vill öppna dialogrutan Blanda kanaler:

- Välj Bild > Justeringar > Blanda kanaler.
- Välj Lager > Nytt justeringslager > Blanda kanaler. Klicka på OK i dialogrutan Nytt lager.

3 Välj den kanal som du vill blanda en eller flera befintliga kanaler i under Utkanal.

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 textrutan. 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 helt svart och värdet +200 % gör utkanalen helt vit.

Du kan spara inställningarna i dialogrutan Blanda kanaler och använda dem för andra bilder. Se ”Spara och återanvända inställningar i justeringsdialogrutan” på sidan 143.

Skapa monokroma bilder från RGB- eller CMYK-bilder

1 Markera den sammansatta färgkanalen på paletten Kanaler.

2 Gör något av följande om du vill öppna dialogrutan Blanda kanaler:

- Välj Bild > Justeringar > Blanda kanaler.
- Välj Lager > Nytt justeringslager > Blanda kanaler. Klicka på OK i dialogrutan Nytt lager.

3 Gör något av följande:

- Markera kryssrutan Monokrom för att definiera Grå som utkanal. Med Monokrom skapas en färgbild som bara innehåller gråvärden.
- Om du vill skapa en gråskalebild använder du en fördefinierad kanalblandning. Photoshop inkluderar sex standardförinställningar för Blanda kanaler för RGB-bilder:

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 %. För bäst resultat bör du försöka justera källkanalernas procentvärden så att värdena summerar 100 %.

Källkanalernas sammanlagda värde visas i fältet Totalt. Om de kombinerade kanalvärdena överstiger 100 % visas en varningsikon bredvid det sammanlagda värdet.

5 (Valfritt) Om du markerar och sedan avmarkerar alternativet Monokrom kan du ändra blandningen i varje kanal separat och skapa ett handtonat utseende.

Handtonad effekt som skapats genom att markera (till vänster) och avmarkera (till höger) alternativet Monokrom

6 (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. Ett värde på –200 % gör utkanalen helt svart och ett värde på +200 % gör utkanalen helt vit.

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 paletten Kanaler. Kommandot Selektiv färgändring är endast tillgängligt när du visar den sammansatta kanalen.

2 Gör något av följande:

- Välj Bild > Justeringar > Selektiv färgändring.
- Välj Lager > Nytt justeringslager > Selektiv färgändring. Klicka på OK i dialogrutan Nytt lager.

3 Välj den färg du vill justera på menyn Färger överst i dialogrutan. Färguppsättningarna består av de primära additiva och subtraktiva färgerna samt vita, neutrala och svarta färger.

4 Välj ett alternativ vid Metod:

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 dina inställningar i dialogrutan Selektiv färgändring för användning med andra bilder.

Se även

”Spara och återanvända inställningar i justeringsdialogrutan” på sidan 143

Göra snabba bildjusteringar

Ändra färgbalansen med kommandot Fotofilter

Kommandot Fotofilter härmar tekniken att montera ett färgat filter på kamerans lins för att justera färgbalansen och färgtemperaturen på det ljus som släpps igenom linsen och exponerar filmen. Med kommandot 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 kommandot Färgfilter ange en färg med Adobe Färgväljaren.

1 Gör något av följande:

- Välj Bild > Justeringar > Fotofilter.
- Välj Lager > Nytt justeringslager > Fotofilter. Klicka på OK i dialogrutan Nytt lager.

2 Välj filterfärg, antingen ett eget filter eller ett förinställt filter, i dialogrutan Fotofilter. 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 kommandot 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 kryssrutan Täthet. En högre täthet innebär en starkare färgjustering.

4 Klicka på OK.

Använda kommandot Färgbalans

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 paletten Kanaler. Det här kommandot är endast tillgängligt när du visar den sammansatta kanalen.

2 Gör något av följande:

- Välj Bild > Justeringar > Färgbalans.
- Välj Lager > Nytt justeringslager > Färgbalans. Klicka på OK i dialogrutan Nytt lager.

3 Välj det alternativ – 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.

Använda kommandot Intensitet/kontrast

Med kommandot 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 bildpixlarna 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 högkvalitativa resultat krävs.

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:

- Välj Bild > Justeringar > Intensitet/kontrast.
- Välj Lager > Nytt justeringslager > Intensitet/kontrast. Klicka på OK i dialogrutan Nytt lager.

2 Ställ in intensitet och kontrast genom att dra i reglagen.

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.

Använda kommandot Autonivåer

Med kommandot Autonivåer kan du automatiskt justera svartpunkten och vitpunkten i en bild. Detta gör att en del av de skuggor och högdagrar i varje kanal klipps ur och kopplar de ljusaste och mörkaste pixlarna i varje färgkanal till rent vit (nivå 255) respektive rent svart (nivå 0). De mellanliggande pixelvärdena fördelas proportionellt. Med Autonivåer ökar bildens kontrast eftersom pixelvärdena ökar. Eftersom varje färgkanal korrigeras individuellt när du använder kommandot Autonivåer, kan det resultera i att färg tas bort eller färgförändringar.

Automatiska nivåer ger goda resultat när du måste göra en enkel kontrastökning i bilder med normal pixelvärdesspridning.

Obs! *Som standard gör Autonivåer att de första 0,1 % av varje ytterlighetsvärde klipps ur när den ljusaste och mörkaste pixeln på bilden identifieras. Du kan ändra standardinställningarna för Autonivåer i dialogrutan Alternativ för automatisk färgkorrigering.*

1 Gör något av följande:

- Välj Bild > Justeringar > Autonivåer. Autonivåer tillämpas automatiskt med detta alternativ. Du kan inte justera något av alternativen i följande steg.
- Välj Lager > Nytt justeringslager och välj antingen Nivåer eller Kurvor. Klicka på OK i dialogrutan Nytt lager.

2 Klicka på knappen Alternativ i dialogrutan Nivåer eller Kurvor.

3 Välj Förbättra kontrast per kanal under Algoritmer i dialogrutan Alternativ för automatisk färgkorrigering.

4 Justera mängden skugg- och högdagervärden som faller bort, och justera även mellantonernas målfärg.

5 Klicka på OK i de öppna dialogrutorna för att tillämpa Autokontrast.

Se även

”Ange alternativ för automatisk justering” på sidan 166

Använda kommandot Autokontrast

Med kommandot Autokontrast justeras bildkontrasten automatiskt. Eftersom kanalerna inte korrigeras individuellt när du använder funktionen Autokontrast, medför detta inte några färgförändringar. Skugg- och högdagervärdena i en bild klipps ur och sedan kopplas de återstående ljusaste och mörkaste pixlarna i bilden till rent vit (nivå 255) och rent svart (nivå 0). Detta gör att högdagrarna ser ljusare ut och skuggorna ser mörkare ut.

Som standard ignoreras de första 0,5 % av varje ytterlighetsvärde när bildens ljusaste och mörkaste bildpunkt identifieras. Du kan ändra denna standardinställning med alternativen för Automatisk färgkorrigering i dialogrutorna Nivåer och Kurvor.

Med Autokontrast kan du förbättra utseendet på många fotografier och andra bilder med kontinuerlig tonskala. Enfärgade bilder förbättras inte.

1 Gör något av följande:

- Välj Bild > Justeringar > Autokontrast. Autokontrast tillämpas automatiskt med detta alternativ. Du kan inte justera något av alternativen i följande steg.
- Välj Lager > Nytt justeringslager och välj antingen Nivåer eller Kurvor. Klicka på OK i dialogrutan Nytt lager.

2 Klicka på knappen Alternativ i dialogrutan Nivåer eller Kurvor.

3 Välj Förbättra monokrom kontrast under Algoritmer i dialogrutan Alternativ för automatisk färgkorrigering.

4 Justera mängden skuggor och högdagrar som faller bort, och justera även mellantonernas målfärg.

5 Klicka på OK i de öppna dialogrutorna för att tillämpa Autokontrast.

Se även

”Ange alternativ för automatisk justering” på sidan 166

Ta bort en färgskiftning med Automatisk färg

Med kommandot Automatisk färg ställer du in kontrast och färg i en bild genom att söka i bilden för att identifiera skuggor, mellantoner och högdagrar. Som standard neutraliserar Automatisk färg mellantonerna med hjälp av målfärgen RGB 128 och skugg- och högdagerpixlarna klipps ur med 0,5 %. Du kan ändra dessa standardvärden i dialogrutan Alternativ för automatisk färgkorrigering.

1 Gör något av följande:

- Välj Bild > Justeringar > Automatisk färg. Automatisk färg tillämpas automatiskt med detta alternativ. Du kan inte justera något av alternativen i följande steg.
- Välj Lager > Nytt justeringslager och välj antingen Nivåer eller Kurvor. Klicka på OK i dialogrutan Nytt lager.

2 Klicka på knappen Alternativ i dialogrutan Nivåer eller Kurvor.

3 Välj Sök mörka och ljusa färger under Algoritmer i dialogrutan Alternativ för automatisk färgkorrigering.

4 Välj alternativet Fäst neutrala mellantoner.

5 Justera mängden skuggor och högdagrar som faller bort, och justera även mellantonernas målfärg.

6 Klicka på OK i de öppna dialogrutorna för att tillämpa Automatisk färg.

Se även

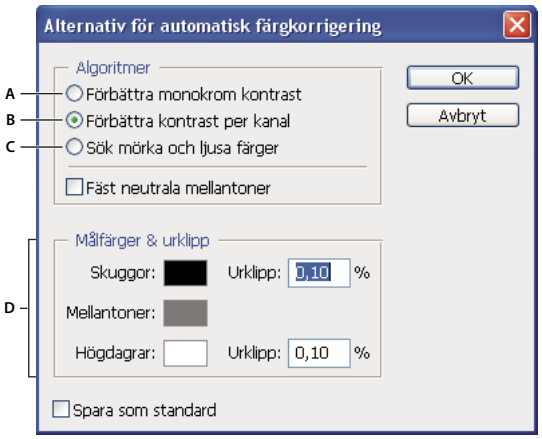
”Justera färg med hjälp av Nivåer” på sidan 147

”Ange alternativ för automatisk justering” på sidan 166

Ange alternativ för automatisk justering

Alternativen för automatisk färgkorrigering kontrollerar de färgtons- och färgkorrigeringar som tillämpas av Automatisk färg, Autonivåer, Autokontrast samt Auto-alternativet i både Nivåer och Kurvor. Alternativen för automatisk färgkorrigering gör att du kan ange urklippningsprocent för skuggor och högdagrar, samt tilldela färgvärden till skuggor, mellantoner och högdagrar.

Du kan använda inställningarna vid enskild användning av dialogrutorna Nivåer eller Kurvor, eller så kan du spara inställningarna som standardvärden när du använder Autonivåer, Autokontrast, Automatisk färg och Auto-alternativet i Nivåer eller Kurvor.



Dialogrutan Alternativ för automatisk färgkorrigering
***A.** Alternativ för automatisk kontrast **B.** Alternativ för automatiska nivåer **C.** Alternativ för automatisk färg **D.** Ställa in målfärger, svartpunkt och vitpunkt*

1 Klicka på knappen Alternativ i dialogrutan Nivåer eller Kurvor.

2 Ange den algoritm som du vill att Photoshop ska använda för att ställa in det generella tonomfång i en bild:

Förbättra monokrom kontrast Klipper identiskt i alla kanaler. De allmänna färgförhållandena bevaras medan högdagrar blir ljusare och skuggor blir mörkare. Kommandot Autokontrast använder den här algoritmen.

Förbättra kontrast per kanal Maximerar tonomfånget i varje kanal och medför en kraftigare korrigering. Eftersom varje kanal ställs in individuellt kan Förbättra kontrast per kanal ta bort eller lägga till färgskiftningar. Kommandot Autonivåer använder den här algoritmen.

Sök mörka och ljusa färger Hittar de genomsnittligt ljusaste och mörkaste pixlarna i en bild och använder dem för att maximera kontrasten samtidigt som urklippningen minimeras. Kommandot Automatisk färg använder den här algoritmen.

3 Välj Fäst neutrala mellantoner om du vill att Photoshop ska söka efter en normal, nästan neutral färg i en bild och sedan ställa in gammavärdena (mellantoner) för att göra färgen neutral. Kommandot Automatisk färg använder den här algoritmen.

4 Om du vill ange hur stor andel svarta och vita pixlar som ska ignoreras skriver du in procenttal i textrutorna Urklipp. Du bör ange ett värde mellan 0,0 % och 1 %.

Som standard ignorerar Photoshop de första 0,1 % av varje ytterlighetsvärde när den ljusaste och mörkaste bildpunkten på bilden identifieras. På grund av att dagens skannrar och digitalkameror ger bättre kvalitet kan dessa standardprocenttal för urklippning vara för höga.

5 Om du vill tilldela (mål)färgvärden till det mörkaste, neutralaste och det ljusaste området i en bild klickar du på en färgruta.

6 Gör något av följande:

- Om du vill använda inställningarna och använda dem i de aktuella dialogrutorna Nivåer och Kurvor klickar du på OK. Om du sedan klickar på knappen Auto återanvänds samma inställningar på bilden.
- Om du vill spara inställningarna som standardvärden väljer du Spara som standard och klickar på OK. Nästa gång du öppnar dialogrutorna Nivåer eller Kurvor kan du använda samma inställning genom att klicka på knappen Auto. De förvalda procenttalen för urklippning används också av kommandona Autonivåer, Autokontrast och Automatisk färg.

***Obs!** När du sparar alternativen för automatisk färgkorrigering som standard för Automatisk färg, Autonivåer och Autokontrast, spelar det ingen roll vilken algoritm du väljer i steg 2. De tre autokorrigeringskommandona använder endast de värden som du anger för målfärger och urklipp (bortfall). Det enda undantaget är att kommandot Automatisk färg också använder alternativet Fäst neutrala mellantoner.*

Använda kommandot Variationer

Med kommandot Variationer kan du ställa in färgbalans, kontrast och mättnad för en bild genom att välja bland miniatyrbilder med olika alternativ.

Det här kommandot är mest användbart för normaltonsbilder som inte fordrar några noggrannare justeringar. Kommandot fungerar inte med bilder med indexerad färg eller bilder med 16 bitar per kanal.

1 Välj Bild > Justeringar > Variationer.

På de två miniatyrbilderna överst i dialogrutan visas markeringens ursprungliga utseende (Original) och markeringens utseende med de valda inställningarna (Aktuellt val). När du först öppnar dialogrutan har markeringen samma utseende på båda dessa bilder. När du väljer ett alternativ ändras utseendet på bilden Aktuellt val i enlighet med det valda alternativet.

2 Markera Visa bortfall om du vill visa en förhandsvisning av de områden på bilden som klipps ur vid justeringen, d.v.s. konverteras till rent vitt eller svart. Urklippning kan resultera i oönskade färgförändringar, när distinkta färger på den ursprungliga bilden omvandlas till samma färg. Det sker inte något bortfall när du justerar mellantoner.

3 Välj vad du vill justera på bilden:

Skuggor, mellantoner eller högdagrar Justerar mörka områden, mellanområden respektive ljusa områden.

Mättnad Ändrar bildens mättnadsgrad. Om du överskrider den maximala mättnaden för en färg kan den klippas ur.

4 Ange mängden för varje justering genom att dra i reglagen Fint och Grovt. Ett steg på reglaget motsvarar en fördubbling av den justerade mängden.

5 Ställa in färg och intensitet:

- Lägg till färg på bilden genom att klicka på önskad färgminiatyrbild.
- Om du vill ta bort en färg klickar du på miniatyrbilden för motsatt färg. Om du till exempel vill ta bort cyan, klickar du på miniatyrbilden Mera rött. Se ”Förstå färg” på sidan 98.
- Ställ in intensiteten genom att klicka på en miniatyrbild till höger i dialogrutan.

Effekterna av att klicka på miniatyrbilderna är kumulativa. Om du till exempel klickar två gånger på miniatyrbilden Mera rött tillämpas justeringen två gånger. Varje gång du klickar på en miniatyrbild ändras de övriga miniatyrbildernas utseende. De tre miniatyrbilderna Aktuellt val visar alltid de aktuella valen.

Du kan också spara dina inställningar i dialogrutan Variationer för användning med andra bilder. Mer information om hur du sparar och läser in inställningar finns i avsnittet ”Spara och återanvända inställningar i justeringsdialogrutan” på sidan 143.

Så här använder du kommandot Utjämna

Med kommandot Utjämna omfördelar du intensitetsvärdena på en bild så att de jämnas ut över samtliga intensitetsnivåer. Med Utjämna mappas pixelvärdena i den sammansatta bilden om så att det ljusaste värdet representerar vitt, det mörkaste svart och värdena däremellan fördelas jämnt över gråskalan.

Du kan använda kommandot Utjämna när en inläst bild är mörkare än originalet och du vill balansera värdena för att erhålla en ljusare bild. Om du använder kommandot Utjämna tillsammans med paletten Histogram kan du visa jämförelser av bilden före och efter justeringen.

1 (Valfritt) Markera ett område i bilden som du vill utjämna.

2 Välj Bild > Justeringar > Utjämna.

3 Om du har markerat ett område på bilden, väljer du det du vill utjämna i dialogrutan och klickar på OK:

Utjämna bara det markerade området Fördelar endast markeringens pixlar jämnt.

Utjämna hela bilden baserat på det markerade området Fördelar alla bildens pixlar jämnt baserat på markeringen.

Lägga till speciella färgeffekter på bilder

Tunna ut färger

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.

Det här kommandot har samma effekt som när du anger värdet -100 för Mättnad i dialogrutan Nyans/mättnad.

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

Med kommandot Invertera inverterar du färgerna i en bild. Du kan använda detta kommando 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 kommandot 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:

- Välj Bild > Justeringar > Invertera.
- Välj Lager > Nytt justeringslager > Invertera. Klicka på OK i dialogrutan Nytt lager.

Skapa en svartvit bild med två värden

Med kommandot 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:

- Välj Bild > Justeringar > Tröskelvärde.
- Välj Lager > Nytt justeringslager > Tröskelvärde. Klicka på OK i dialogrutan Nytt lager. I dialogrutan Tröskelvärde visas ett histogram över ljusstyrkenivåerna för den aktuella markeringens pixlar.

2 Dra i reglaget nedanför histogrammet tills det tröskelvärde du vill använda visas överst i dialogrutan och klicka sedan på OK. När du drar ändras bildens utseende i enlighet med den nya inställningen för tröskelvärde.

Färgreducera en bild

Med kommandot Färgreduktion kan du ange antalet tonnivåer (eller intensitetsvärden) för varje kanal i en bild och sedan justera pixlarna till närmaste angiven 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.

Det här kommandot är användbart när du vill skapa specialeffekter, till exempel stora platta områden i ett fotografi. Effekterna är tydligast när du minskar antalet gråtonivåer 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 Välj Bild > Justeringar > Färgreduktion.

2 Ange hur många tonnivåer du vill använda och klicka på OK.

Använda en övertoningskarta för en bild

Med kommandot 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:

- Välj Bild > Justeringar > Övertoningskarta.
- Välj Lager > Nytt justeringslager > Övertoningskarta. Klicka på OK i dialogrutan Nytt lager.

2 Ange den övertoning du vill använda:

- Om du vill välja i en lista med övertoningar klickar du på triangeln till höger om den övertoning som visas i dialogrutan Övertoningskarta. Välj önskad övertoning genom att klicka på den och klicka sedan på ett tomt område i dialogrutan så att listan stängs. Information om hur du anpassar övertoningslistan finns i avsnittet ”Arbeta med Förinställningshanteraren” på sidan 42.
- Om du vill redigera den övertoning som visas i dialogrutan Övertoningskarta, klickar du på den. Modifiera sedan den befintliga övertoningen eller skapa en ny med hjälp av Övertoningsredigerare. (Se ”Skapa en mjuk övertoning” på sidan 315.)

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.

Kapitel 8: Retuschera och omforma

Med funktionerna för retuschering och omformning i Photoshop kan du göra ändringar i dina bilder för en mängd uppgifter – för att förbättra en komposition, korrigera störningar eller fel, ändra bildelement kreativt, lägga till eller ta bort objekt, lägga till skärpa eller oskärpa eller lägga samman flera bilder till en panoramabild. Med funktionen Gränspunkt kan du retuschera och måla efter bildens perspektiv. Med funktionen Gränspunkt i Photoshop Extended kan du också mäta objekt i en bild och exportera mätningarna jämte geometrisk information och texturer för användning i 3D-program.

Justera beskärning, rotation och arbetsyta

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.

Använda beskärningsverktyget

Se även

”Omsampling” på sidan 58

Beskära en bild med beskärningsverktyget

1 Välj 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 om bilden medan du beskär den anger du höjd, bredd och/eller upplösning i alternativfältet. Beskärningsverktyget ändrar inte bildens upplösning om du inte anger bredd, höjd och upplösning. Om du har angett höjd och bredd och vill att värdena snabbt ska bytas klickar du på ikonen Växlar höjd och bredd .

Öppna Verktygsförinställningsväljaren och välj ett förinställt ändringsvärde genom att klicka på triangeln bredvid beskärningsverktyget i alternativfältet. Du kan skapa en egen förinställning för beskärningsverktyget på samma sätt som för alla verktyg i Photoshop. Se även ”Skapa och använd verktygsförinställningar” på sidan 29.

- 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.

3 Skapa en markeringsram genom att dra över den del av bilden som du vill behålla. Ramen behöver inte vara exakt. Du kan justera den senare.

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 Ställa in alternativ för att dölja eller skärma av de beskurna delarna:

- Ange om du vill använda en beskärningsskköld för att täcka 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.
- Ange om du vill dölja eller ta bort det bortskurna området. Välj Göm om du vill behålla det bortskurna området i bildfilen. Du kan göra ett dolt området synligt genom att flytta bilden med flyttverktyget. Välj Ta bort om du vill kasta det bortskurna området.

Alternativet Göm är inte tillgängligt för bilder som endast innehåller ett bakgrundslager. Om du vill beskära en bakgrund genom att gömma den måste du först konvertera bakgrunden till ett vanligt lager.

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.

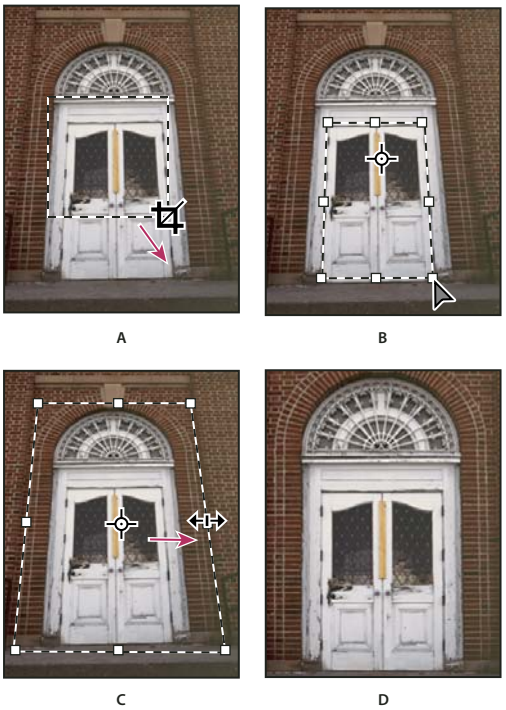
2 Välj ett alternativ i dialogrutan Rensa:

- 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.

Omforma perspektiv vid beskärning

Beskärningsverktyget har ett alternativ som gör att du kan omforma perspektivet i en bild. Det är mycket användbart när du arbetar med bilder som innehåller *perspektivförvrängning*. 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 en första beskärningsram* ***B.*** *Justera beskärningsramen så att den stämmer överens med objektets kanter* ***C.*** *Utvidga beskärningsramarna* ***D.*** *Färdig 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.

Viktigt! *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.

Beskära och räta upp 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 0,3 cm 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.

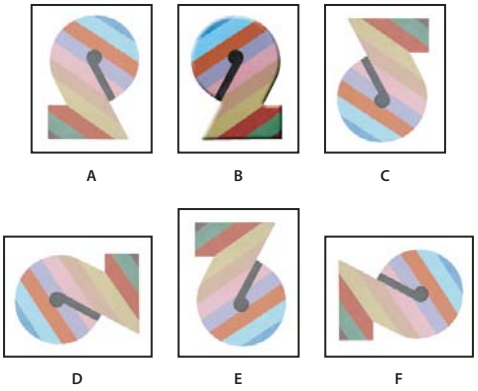
Det här är bra om du inte vill att alla bilder i den inskannade filen ska bearbetas.

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 (Windows) eller Alternativ (Mac OS) när du väljer kommandot. Ändringstangenten anger bara att en bild ska separeras från bakgrunden.

Rotera eller vända en hel bild

Med kommandona Rotera arbetsyta 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° motsols **E.** Rotera 180° **F.** Rotera 90° medsols*

❖ Välj Bild > Rotera arbetsyta och välj sedan 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.

Se även

”Vänd eller rotera exakt” på sidan 194

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.

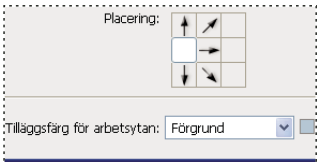
4 Välj ett alternativ på menyn Tilläggsfärg för arbetsytan:

- 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

Skapa en fotoram

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 bilden.

1 Öppna paletten Funktionsmakron. Välj Fönster > Funktionsmakron.

2 Välj alternativet för fotoramar på funktionsmakropaletten.

3 Välj ett av fotoramsalternativen i listan.

4 Klicka på knappen Spela upp.

Funktionsmakrot spelas upp och en ram skapas runt bilden.

Retuschera och reparera bilder

Om paletten Klona källa

Du kan använda paletten Klona källa (Fönster > Klona källa) för att skapa upp till fem olika provkällor för klonstämpel- eller lagningspenselverktygen. 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 om du vill klona provet med en särskild storlek och orientering.

(Photoshop Extended) För tidslinjebaserade animeringar inkluderar paletten Klona källa 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)” på sidan 502

En demonstrationsvideo om hur du reparerar bilder finns på www.adobe.com/go/vid0011_se.

Retuschera med verktyget Klonstämpel

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)” på sidan 502.

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 som 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 popup-menyn Prov.

4 Ange provpunkten genom att placera pekaren i en öppen bild, hålla ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och klicka.

5 (Valfritt) Klicka på en knapp av typen Klona källa på paletten Klona källa och skapa en till provpunkt.

Du kan definiera upp till fem olika provkällor. Provkällorna sparas på paletten Klona källa tills du stänger dokumentet.

6 (Valfritt) Välj önskad provkälla genom att klicka på motsvarande Klona källa-knapp på paletten Klona källa.

7 (Valfritt) Gör något av följande på paletten 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 kryssrutan Visa övertäckning och anger önskade övertäckningsalternativ.

8 Dra över det område i bilden som du vill korrigera.

Se även

”Lista över blandningslägen” på sidan 310

”Galleri för retuscheringsverktyg” på sidan 25

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 paletten Klona källa. Provkällorna sparas på paletten Klona källa tills du stänger dokumentet.

1 (Endast Photoshop Extended) Om du ska klona video- eller animeringsbildrutor öppnar du paletten 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 Klona källa-knapp på paletten Klona källa.

Du kan ändra provkällan för en Klona källa-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 paletten Klona källa 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

Du kan 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 kryssrutan Visa övertäckning på paletten Klona källa och gör något av följande:

- Om du vill dölja övertäckningen när du skapar penseldragen markerar du kryssrutan Dölj automatiskt.
- 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 paletten Klona källa.
- 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 kryssrutan Invertera. 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 mycket 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 paletten Klona källa och ange x- och y-pixelvärden för alternativet Förskjutning.

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-paletten:

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 borste 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-paletten 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 som 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 popup-menyn 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 Klona källa-knapp på paletten Klona källa och skapa en till provpunkt.

Du kan definiera upp till fem olika provkällor. Provkällorna sparas på paletten Klona källa tills du stänger det dokument som du redigerar.

5 (Valfritt) Välj den provkälla som du vill använda genom att klicka på en Klona källa-knapp på paletten Klona källa.

6 (Valfritt) Gör något av följande på paletten 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 kryssrutan Visa övertäckning och anger önskade övertäckningsalternativ.

7 Dra i bilden.

Provpixlarna smälter ihop med de befintliga pixlarna när du släpper musknappen. Titta i statusfältet om du vill visa status för sammansmältningen.

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.

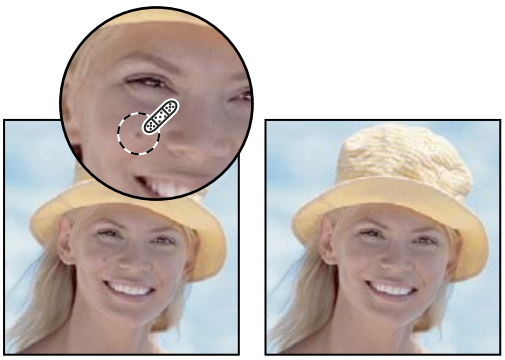
Se även

”Lista över blandningslägen” på sidan 310

”Om mönster” på sidan 320

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 måste retuschera ett stort område eller måste 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 Lappa 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 popup-menyn Läge i alternativfältet. Välj Ersätt om du vill bevara brus, kornighet och textur i kanterna på penseldraget om du använder en borste med mjuka kanter.

4 Välj en typ i alternativfältet:

Närhetsmatchning Söker efter ett bildområde som ska användas som lagning av det markerade området med hjälp av pixlarna runt markeringens kant. Om lagningen inte blir bra med alternativet ångrar du lagningen och provar med alternativet Skapa textur.

Skapa struktur Skapar en textur för lagningen med hjälp av alla pixlar i markeringen. Om texturen inte blir bra provar du att dra genom området ytterligare en gång.

5 Markera Använd alla lager i alternativfältet om du vill ta prov på data från alla synliga lager. Avmarkera Använd 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.

Se även

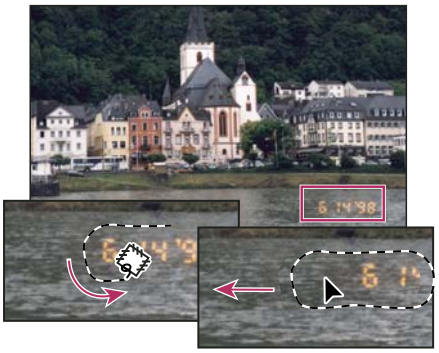
”Lista över blandningslägen” på sidan 310

”Galleri för retuscheringsverktyg” på sidan 25

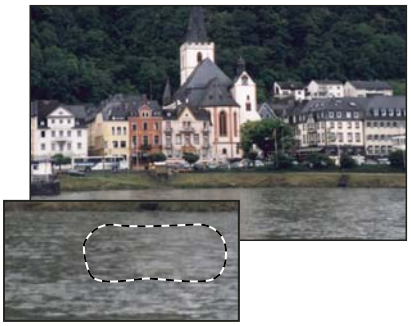
Lappa ett område

Med lappningsverktyget kan du reparera ett markerat område med pixlar från ett annat område eller ett mönster. När du använder lappningsverktyget kan du få provpixlarnas textur, ljus och skuggning att stämma överens med källpixlarna, precis som med lagningspenseln. Du kan också använda lappningsverktyget för att klona isolerade delar av en bild. Verktyget Lappa 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.



Använda lappningsverktyget för att ersätta pixlar



Lagad bild

Reparera ett område med provpixlar

1 Välj lappningsverktyget .

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 lappningsverktyget.*

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 (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och dra i bilden om du vill ta bort delar från markeringen.
- Håll ned Alt+Skift (Windows) eller Alternativ+Skift (Mac OS) och dra i bilden om du vill markera ett område som överlappar den befintliga markeringen.

4 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 lappas 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 lappas det område som nyligen markerades med provpixlarna.

Reparera ett område med ett mönster

1 Välj lappningsverktyget .

2 Dra i bilden för att markera det område som du vill reparera.

Obs! *Du kan även göra en markering innan du väljer lappningsverktyget.*

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 (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och dra i bilden om du vill ta bort delar från markeringen.
- Håll ned Alt+Skift (Windows) eller Alternativ+Skift (Mac OS) och dra i bilden om du vill markera ett område som överlappar den befintliga markeringen.

4 Välj ett mönster i paletten Mönster i alternativfältet, och klicka på Använd mönster.

Ta bort röda ögon

Med hjälp av verktyget mot röda ögon tar du bort röda, vita eller gröna ögonreflexer i blixtbilder av djur eller människor.

1 Markera röda ögon-verktyget .

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 lins.

Byta ut färg i bildområden

Med färgersättningsverktyget är det enkelt att ersätta vissa färger i en bild. Du kan måla över en målfärg med en korrigeringsfärg. Färgersättningsverktyget fungerar inte i bilder i bitmappsläget, läget för indexerad färg eller flerkanalsläget.

1 Välj verktyget Färgersättning .

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 alternativ vid 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 Ange ett toleransvärde (från 0 till 255) eller dra reglaget. Välj ett lågt procentvärde om du vill ersätta färger som är mycket lika den pixel som du klickar på, eller höj procentvärdet om du vill ersätta ett bredare område av färger.

6 Definiera en utjämnad kant i de korrigerade områdena genom att markera Kantutjämning.

7 Välj en förgrundsfärg som ersätter den oönskade färgen.

8 Klicka på den färg som du vill ersätta i bilden.

9 Dra i bilden för att ersätta målfärgen.

Se även

”Lista över blandningslägen” på sidan 310

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 Använd alla lager i alternativfältet om du vill smeta 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 (Windows) eller Alternativ (Mac OS) när du drar med verktyget Smeta ut om du vill använda alternativet Fingerfärg.

Se även

”Lista över blandningslägen” på sidan 310

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 Använd alla lager i alternativfältet om du vill använda 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.

Se även

”Oskärpefilter” på sidan 351

”Lista över blandningslägen” på sidan 310

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 mer skarpt blir det.

1 Välj verktyget Skärpa .

2 Gör följande i alternativfältet:

- Välj en penselspets, och ange alternativ för blandningsläge och styrka i alternativfältet.
- Välj Använd alla lager i alternativfältet om du vill skapa skärpa 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 skarpare.

Se även

”Skärpefilter” på sidan 355

”Lista över blandningslägen” på sidan 310

Skugga eller efterbelysa områden

Verktygen Skugga och Efterbelys används för att göra områden i bilden ljusare eller mörkare och bygger på traditionella fototekniker 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.

1 Välj verktyget Skugga eller Efterbelys .

2 Välj en penselspets, och ange penselalternativ i alternativfältet.

3 Välj något av följande i alternativfältet:

- Mellantoner om du vill ändra mellanomfånget av gråtoner.
- Skuggor om du vill ändra de mörka områdena.
- Högdagrar för att ändra 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 välja alternativet Airbrush på paletten Penslar.

6 Dra över den del av bilden som du vill göra ljusare eller mörkare.

Se även

”Välj en förinställd pensel.” på sidan 298

Justera färgmättnad i bildområden

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 hur du vill ändra färgen i alternativfältet.

- Mättnad för att öka färgmättnaden
- Tunna ut om du vill minska färgmättnaden.

4 Ange flödet för svampverktyget.

5 Dra över den del av bilden som du vill ändra.

Se även

”Välj en förinställd pensel.” på sidan 298

Korrigera förvrängning och brus

Om linsförvrängning

Uppblåsning är en linsdefekt 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)

Vinjetter är en linsdefekt där kanterna, speciellt hörnen, i en bild är mörkare än bildens centrum. *Kromatisk aberration* uppträder som en färgkant längs objektets kanter och orsakas av att objektivet fokuseras på andra ljusfärger i andra plan.

Vissa objektiv uppvisar de här effekterna beroende på brännvidden eller f-stoppet. Du kan ange att linskorrigeringsfiltret ska ha inställningar som baseras på kamera, lins och brännvidd.

Korrigera linsförvrängningen och justera perspektivet

Filtret Linskorrigering tar hand om vanliga linsproblem som uppblåsning, avsmalning, vinjetter och kromatiska avvikelser. Filtret fungerar bara med bilder på 8 eller 16 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 linsfel

1 Välj Filter > Förvrängning > Linskorrigering.

2 Ange stödraster och bildzoom. När du arbetar kan du behöva justera stödlinjerna för att kunna avgöra hur stor korrigeringen ska vara. Se Justera förhandsvisningen av och stödrastret för Linskorrigering nedan.

3 (Valfritt) Välj en förinställd lista med inställningar på menyn Inställningar. I Linsstandard används inställningar som du tidigare har sparat för kombinationen kamera, lins, zoomningsavstånd och f-stop som skapar bilden. I Föregående konvertering används inställningarna som senast användes till linskorrigeringen. Alla grupper med egna inställningar som du har sparat visas längst ned på menyn. Se Ange standardvärden för kamera och lins nedan.

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. Justera kantalternativet när du vill ange hur de tomma bildkanterna ska hanteras.

Kromatisk avvikelse Korrigerar kantfärgning. Zooma in i bildförhandsvisningen om du vill ha en närbild på kantfärgningen när du korrigerar.

Korrigera röd/cyan kant Kompenserar för röd/cyan kantfärgning genom att justera storleken på den röda kanalen i förhållande till den gröna.

Korrigera blå/gul kant Kompenserar för blå/gul kantfärgning genom att justera storleken på den blå kanalen i förhållande till den gröna.

Vinjett Korrigerar bilder som har mörka kanter på grund av linsfel eller fel linsskuggning.

Mängd Anger mängden belysning längs bildens kanter.

Mittpunkt 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 även använda verktyget Räta upp när du vill korrigera de här felen. Dra längs en linje i bilden som du vill göra lodrät eller vågrät.

Kant Anger hur de tomma områdena som uppstår efter korrigeringar av avsmalning, uppblåsning eller perspektiv ska hanteras. Du kan fylla tomma områden med genomskinlighet eller en färg (bakgrundsfärg), eller också kan du utöka kantpixlarna i bilden.

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 förhandsvisningen av och stödrastret för Linskorrigering

- Ändra förstoringen i förhandsvisningen av bilden med hjälp av verktyget Zoom eller zoomkontrollerna längst ned till vänster på förhandsvisningssidan.
- Flytta bilden i förhandsvisningsfönstret genom att markera handverktyget och dra i 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 .

Ange standardvärden för kamera och lins

Du kan spara inställningarna i dialogrutan Linskorrigering och använda dem till andra bilder som har skapats med samma kamera, lins och zoomningsavstånd. I Photoshop sparas inställningar för förvrängning, vinjett och kromatisk avvikelse. Inställningar för perspektivkorrigering sparas inte. 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 på menyn Inställningar . Använd de sparade inställningarna genom att välja dem på menyn Inställningar. Du kan också läsa in sparade inställningar som inte visas på menyn med hjälp av kommandot Läs in inställningar på menyn Inställningar.
- Ange som linsstandard. Om bilden har EXIT-metadata för kombinationen kamera, lins, zoomningsavstånd och f-stop kan du spara de aktuella inställningarna som linsstandard. Spara inställningarna genom att klicka på knappen Ange linsstandard. När du korrigerar en bild som överensstämmer med kameran, linsen, zoomningsavståndet och f-stopet är alternativet Linsstandard tillgängligt på menyn Inställningar. Det här alternativet är inte tillgängligt om bilden inte har EXIF-metadata.

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 förhandsvisningsbilden 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.

Justera skärpa och oskärpa i bilden

Lägga till skärpa i bilder

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.

Kommentarer och tips om skärpa:

- Öka skärpan i bilden i ett separat lager för att du senare ska kunna göra om skärpan om du vill skriva ut eller visa bilden på ett annat sätt.
- Om du ökar skärpan i bilden i ett separat lager ställer du in lagrets blandningsläge på luminans 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). Se ”Ange tonomfånget för lagerblandning” på sidan 267.
- Om du måste minska bildbruset gör du det innan du ökar skärpan, annars ökas 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.

Störst kontroll över skärpan på bilderna får du med hjälp av filtren Oskarp mask och Smart skärpa. Även om filteralternativen Skärpa, Kantskärpa och Mera skärpa också finns i Photoshop är dessa filter automatiska och har inga kontroller eller alternativ.

Du kan öka skärpan på hela bilden eller en del av den som du anger 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! *Förvillas inte av namnet Oskarp mask som kommer från en mörkrumsteknik som används i traditionell fotografering. Filtret ökar skärpan och inte tvärt om.*

Lägga till skärpa med Smart skärpa

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.

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.

Ta bort Anger skärpealgoritmen som används när bildens skärpa ökar. Gaussisk oskärpa är metoden 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 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.

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. Om du emellertid 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 Förhandsvisa är markerat.

Genom att klicka på bilden i förhandsvisningsrutan och hålla ned musknappen kan du se hur den ser ut utan skärpeeffekten. Du kan visa olika delar av bilden genom att dra i förhandsvisningsrutan och zooma in och ut genom att klicka på + eller –.

Även om det finns ett förhandsvisningsfönster i dialogrutan Oskarp mask är det bäst att flytta dialogrutan så att du kan förhandsvisa 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 t.ex. 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.

Skärpa markeringar

Du kan också öka skärpan på delar av bilden med hjälp av en mask eller markering. Det är praktiskt när du vill inte vill öka skärpan på vissa delar av bilden. 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 markerat i paletten 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

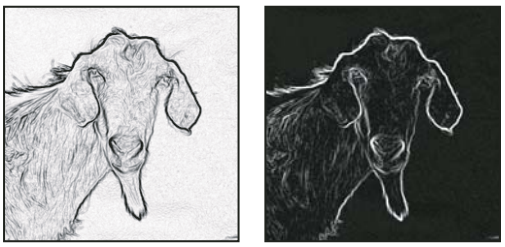
1 Skapa en mask när du vill öka skärpan selektivt. Du kan skapa en kantmask på flera olika sätt. Använd din favoritmetod eller prova den här:

- Öppna paletten 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

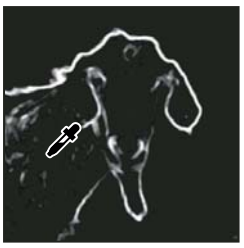
- Duplicera den valda kanalen.

- 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.

***Viktigt!** 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 I paletten 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 paletten 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 paletten Kanaler och avmarkera markeringen i bilden.

Du kan skapa ett funktionsmakro för att enkelt kunna utföra alla steg i proceduren.

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 popup-menyn 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 förhandsvisningen genom att klicka på minus- eller plusknappen.

1 Välj Filter > Oskärpa > Linsoskärpa.

2 Välj Snabbare för Förhandsvisning om du vill ha snabbare förhandsvisningar. Välj Mer exakt om du vill visa den slutgiltiga versionen av bilden. Förhandsvisningar med Mer exakt tar längre tid att generera.

3 För Djupschema väljer du en källa (om det finns någon) på popup-menyn 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 förhandsvisningsbilden 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 popup-menyn 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.

Omforma objekt

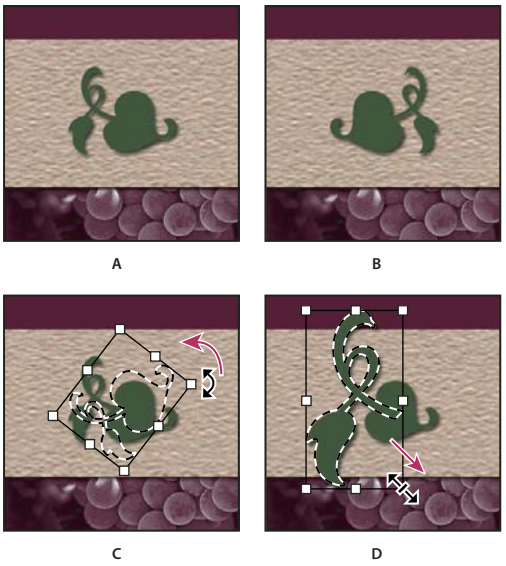
Använda omformningar

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” på sidan 279.) 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.** Roterad markeringsram **D.** Ändrad storlek på en del av objektet*

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.

Vänd Vänder markeringen lodrätt eller vågrätt.

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.

***Viktigt!** 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 paletten Lager och markerar sedan delar av bilden i det lagret.
- Om du vill omforma flera lager gör du något av följande på paletten Lager: länka samman lagren, eller markera flera lager genom att Ctrl-klicka (Windows) eller Kommando-klicka (Mac OS) på mer än ett lager. I paletten Lager kan du också Skift-klicka för att markera lager som ligger i följd.
- Om du vill omforma en lagermask eller en vektormask, bryter du länken och markerar maskens miniatyrbild i paletten 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 omformas endast de bansegment som är kopplade till punkterna.
- 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 i paletten Kanaler.

Se även

”Länka/bryt länk till lager” på sidan 256

”Markera en bana” på sidan 336

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.

Skala, rotera, skeva, förvränga, använda perspektiv och 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 popup-menyn 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.

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.*

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.

Se även

”Tänja ett objekt” på sidan 195

Vänd eller rotera exakt

1 Markera det som du vill omforma.

2 Välj Redigera > Omforma och välj sedan något av följande kommandon på undermenyn:

- 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) blir kommandot Omforma till kommandot Omforma punkter.*

Upprepa en omformning

❖ Välj Redigera > Omforma > Igen, Redigera> Omforma bana > Igen eller Redigera> Omforma punkter > Igen.

Duplicera ett objekt när du omformar det

❖ Håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och välj kommandot Omforma.

Omforma fritt

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 (Windows) eller på Alternativ (Mac OS) 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 (Windows) eller Kommando+Alternativ+Skift (Mac OS) 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 popup-menyn för tänjstilar i alternativfältet. När du har valt på popup-menyn 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:

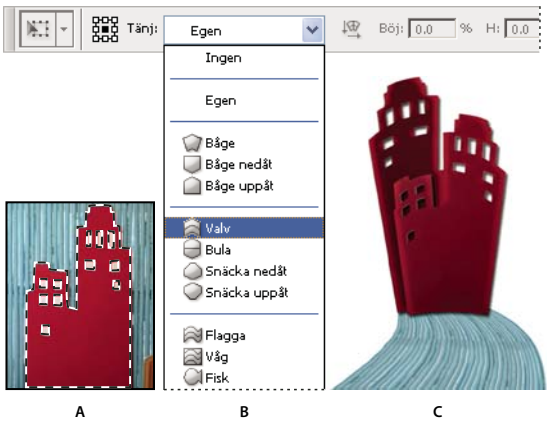
- Tryck på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS), klicka på knappen Genomför i alternativfältet eller dubbelklicka inuti omformningsramen.
- Om du vill avbryta omformningen trycker du på Esc eller klickar på knappen Avbryt i alternativfältet.

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.*

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 popup-menyn för tänjstilar i alternativfältet. Former på popup-menyn 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 popup-menyn för tänjstilar i alternativfältet* ***C.*** *Resultat med flera tänjningsalternativ*

1 Markera det som du vill tänja.

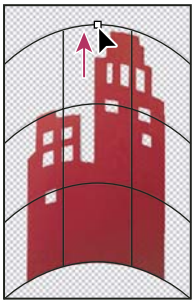
2 Gör något av följande:

- 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:

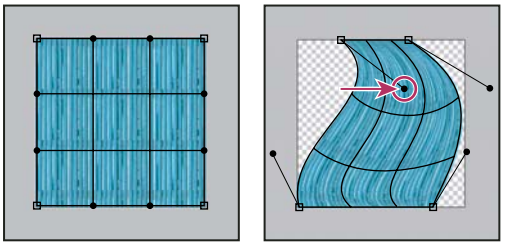
- Om du vill tänja med hjälp av en specifik form väljer du ett alternativ på popup-menyn för tänjstilar i alternativfältet.



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 popup-menyn 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.*

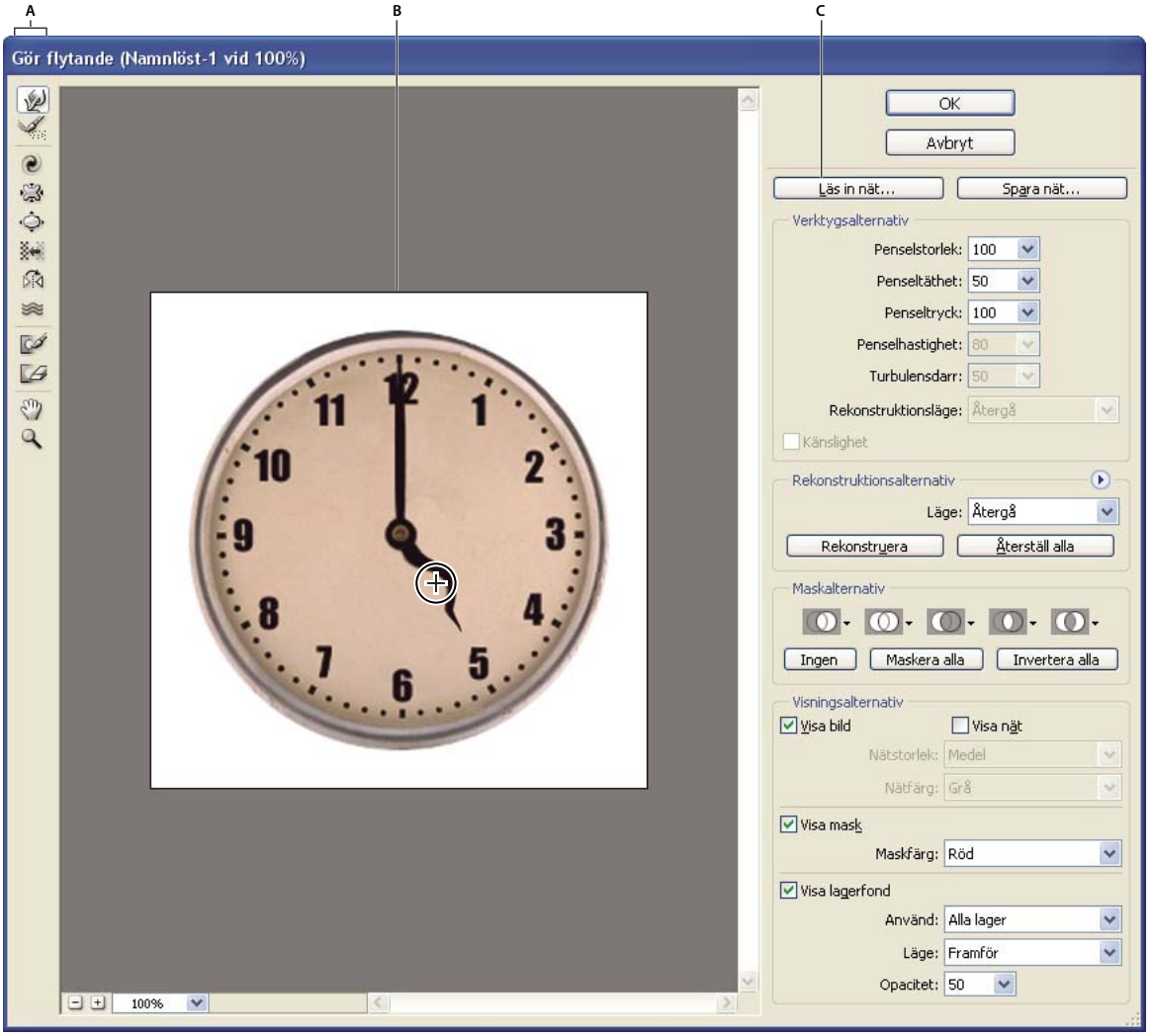
Filtret Gör flytande

Översikt över filtret Gör flytande

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.



Dialogrutan Gör flytande
***A.** Verktygslådan **B.** Förhandsvisningsbild **C.** Alternativ*

Förstora eller förminska förhandvisningsbilden

❖ Välj zoomverktyget i dialogrutan Gör flytande, och klicka eller dra förhandsvisningsbilden om du vill zooma in den. Håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) 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.

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.

Snurra medsols Roterar pixlarna medsols när du håller ned musknappen eller drar. Om du vill snurra pixlarna motsols håller du ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och håller ned musknappen eller drar.

Hopsnörningsverktyg 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 (Windows) eller Alternativ (Mac OS) medan du drar.

Spegelvänd Kopierar pixlarna till penselområdet. Dra om du vill spegelvända området vinkelrätt mot dragets riktning (till vänster om draget). Håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och dra för att spegla området i motsatt riktning till linjen (t.ex. området ovanför en neråtgående linjeriktning). Oftast ger Alt-dra eller Alternativ-dra 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.

Turbulensverktyg Blandar pixlarna jämnt. Det är användbart för att skapa eld, moln, vågor och liknande effekter.

Verktygsalternativ för Gör flytande

Ange följande alternativ i verktygsalternativsområdet:

Penselstorlek Anger bredden på penseln som du använder för att förvränga bilden.

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.

Penseltäthet Styr hur en pensel breder ut sig vid kanterna. En effekt är kraftigast i mitten av penseln och svagare vid kanten.

Turbulensdarr Styr hur tätt pixlarna blandas av turbulensverktyget.

Rekonstruktionsläge Läget som du väljer här används för rekonstruktionsverktyget och avgör hur verktyget ska rekonstruera ett område av förhandsvisningsbilden.

Välj 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.

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 verktyget Rekonstruera eller någon annan kontroll för att helt eller delvis återställa ändringarna eller ändra bilden på något annat 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.
- Klicka på Återställ alla om du vill återställa alla förvrängningar av förhandsvisningsbilden och låta alla alternativ ha kvar de aktuella inställningarna.

- Tryck ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) 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.

Se även

”Blanda och tona filtereffekter” på sidan 349

Frysa och tina områden

Du kan frysa områden som du inte vill ändra.

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 Frys . 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.

Med hjälp av popup-menyerna för ikonerna under Maskalternativ i dialogrutan Gör flytande kan du välja hur de frysta, eller maskerade, områdena av förhandsvisningsbilden ska fungera.

Använda verktyget Frys Välj verktyget Frys , och dra över området 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 markering, mask eller genomskinlighetskanal Välj Markering, Lagermask, Genomskinlighet eller Snabbmask på popup-menyn för någon av de fem alternativen i området Maskalternativ i dialogrutan.

Frysa alla tinade områden Klicka på knappen 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 popup-menyn Maskera färg under Visningsalternativ i dialogrutan.

Maskalternativ med filtret Gör flytande

Om en bild innehåller en befintlig markering 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 frysverktyget. 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.

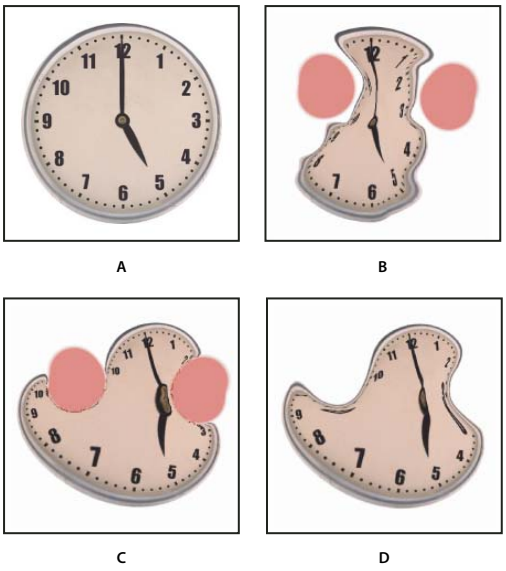
Tina områden

❖ Gör något av följande:

- Välj verktyget Tina , 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.

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 Frys.



Rekonstruktion som bygger på förvrängningar i frysta områden.
***A.** Originalbild **B.** Förvridning med frysta områden **C.** Rekonstruerad i läge Fast (med knapp) **D.** Tinad, kanterna rekonstruerade i läget Utjämna (med verktyg)*

Rekonstruera hela bilden

1 Välj ett rekonstruktionsläge under rekonstruktionsalternativ i dialogrutan.

2 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 verktyget Rekonstruera . Välj något av lägena för rekonstruktionsverktyget under Penselalternativ i dialogrutan.

3 Håll ned musknappen eller dra över området. 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.

Upprepa förvrängningar som du tar prov på från en startpunkt

1 När du har förvrängt förhandsvisningsbilden, väljer du något av rekonstruktionslägena på menyn Läge under Verktygsalternativ i dialogrutan.

2 Välj verktyget Rekonstruera och håll ned musknappen eller 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.

Rekonstruktionslägen

Du kan välja mellan följande rekonstruktionslägen:

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.

Återgå Återställer förvrängningarna på ett enhetligt sätt utan någon typ av utjämning.

Rekonstruktionsverktygslägen

Rekonstruktionsverktyget har tre lägen där förvrängningen vid punkten där du först klickade används (startpunkt) till 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.

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 lägga till ett rutnät markerar du Visa nät under Visningsalternativ i dialogrutan och väljer rutnätsstorlek och rutnätsfärg.
- Välj Visa nät om du vill visa ett rutnät. När Visa nät är markerat kan du visa eller dölja förhandsvisningsbilden. Markera Visa bild under Visningsalternativ i dialogrutan om du vill visa förhandsvisningsbilden, och avmarkera Visa bild om du endast vill visa rutnätet.
- 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 förvrängningsnät genom att klicka på Läs in nät, markera nätfilen som du vill använd och klicka på Öppna. Om bilden och förvrängningsrutnätet inte har samma storlek, ändras rutnätets storlek så att det passar till bilden.

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 ett alternativ på popup-menyn Använd. Om du väljer Alla lager återspeglas inte ändringar av det aktuella mållagret i lagerfonden. Ange en övertäckningsopacitet om du vill ändra

blandningen mellan mållagret och lagerfonden. Läget avgör hur lagerfonden och mållagret kombineras i förhandsvisningen. Välj ett alternativ på popup-menyn Läge.

Dölja lagerfonden Avmarkera Visa lagerfond under Visningsalternativ i dialogrutan.

Gränspunkt

Om Gränspunkt

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.

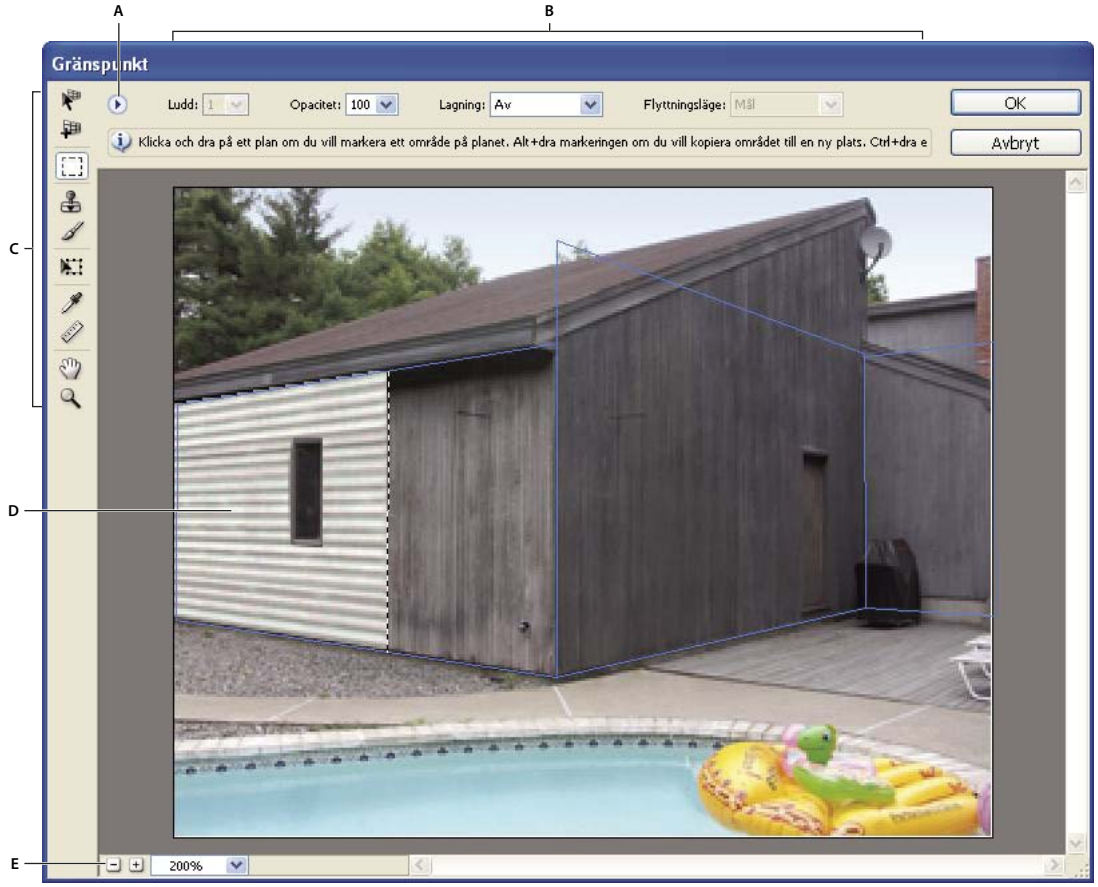
Redigera i perspektivplanen i en bild

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.

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.** Förhandsgranskning av gränspunktsessionen **E.** Zoomalternativ*

Se ”Tangenter för att använda gränspunkt” på sidan 573 om du vill veta vilka kortkommandon som finns för Gränspunkt.

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” på sidan 213 och ”Retuschera med verktyget Klonstämpel” på sidan 176.

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” på sidan 194.

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” på sidan 214

Zoom, verktyg Förstorar eller förminskar bildvyn i förhandsvisningsfönstret.

Handen Flyttar bilden i förhandsvisningsfönstret.

Förstora eller förminska förhandvisningsbilden

❖ Gör något av följande:

- Välj zoomverktyget i dialogrutan Gränspunkt, och klicka eller dra förhandsvisningsbilden om du vill zooma in den. Håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och klicka eller dra om du vill zooma ut.
- Ange en förstoringsgrad i textrutan Zooma längst ned i dialogrutan.
- Klicka på Zooma ut eller Zooma in .
- 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” på sidan 175
- 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 markerar du hela textlagret och kopierar sedan 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 ”Markera med markeringsramsverktygen” på sidan 221 och ”Om masker och alfakanaler” på sidan 243.
- 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.

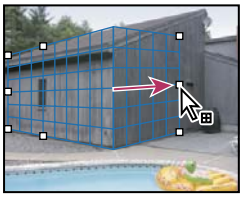
2. Välj Filter > Gränspunkt.

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” på sidan 207.

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” på sidan 209.
- 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” på sidan 212.
- Måla med färg eller provpixlar. Mer detaljerad information finns i ”Måla med en färg i Gränspunkt” på sidan 212 eller ”Måla med provpixlar i Gränspunkt” på sidan 213.
- Skala, rotera, vänd, vänd vertikalt eller flytta en flytande markering. Detaljerad information finns i avsnittet ”Om markeringar i Gränspunkt” på sidan 209.
- Mäta ett objekt i ett plan. Du kan återge mått i Photoshop om du väljer Återge mått till Photoshop på menyn Gränspunkt. Mer detaljerad information finns i ”Mäta i Gränspunkt” på sidan 214.

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” på sidan 215.

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” på sidan 215.

Se även

”Tangenter för att använda gränspunkt” på sidan 573

Om perspektivplan och stödraster

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.

Se även

”Mäta i Gränspunkt” på sidan 214

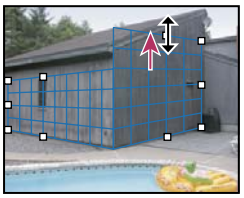
Definiera och justera perspektivplanen i Gränspunkt

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:

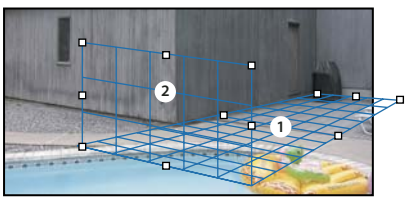
- Omforma perspektivplanet genom att dra en hörnnod.
- Justera stödrastret genom att ange ett värde i textrutan Stödrasterstorlek eller klicka på nedåtpilen och flytta reglaget. Du kan också justera stödrastret när Skapa plan har markerats.
- Flytta planet genom att klicka i det och dra.
- Skaländra 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

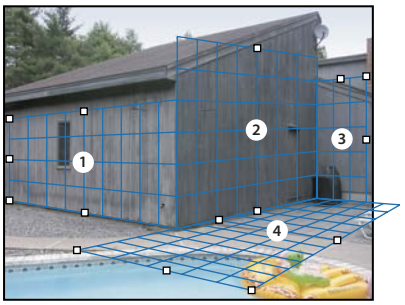
Skapa relaterade perspektivplan

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 nyligen skapat plan inte stämmer med bilden markerar du Redigera plan och justerar planet genom att flytta en hörnnod. När du justerar ett plan påverkas alla relaterade plan.*



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.

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. Du kan inte riva av ett vinkelrätt plan från ett rött felaktigt plan. Även om det går att redigera i ett rött felaktigt plan, blir inte resultatet korrekt orienterat.

Gul Anger ett felaktigt plan. Det går inte att identifiera planets gränspunkter. Även om det går att riva av ett lodrätt plan och redigera i ett gult felaktigt plan, blir inte resultatet korrekt orienterat.

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.

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 också 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.

Det finns ett annat flyttalternativ för markeringar i Gränspunkt. Du kan fylla markeringen med pixlar från det område du flyttar pekaren till.

Kopiera en markering och flytta en markering från ett perspektivplan till ett annat

Se även

”Fylla markeringar med ett annat område av en bild” på sidan 211

”Kopiera markeringar i Gränspunkt” på sidan 211

”Definiera och justera perspektivplanen i Gränspunkt” på sidan 207

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:

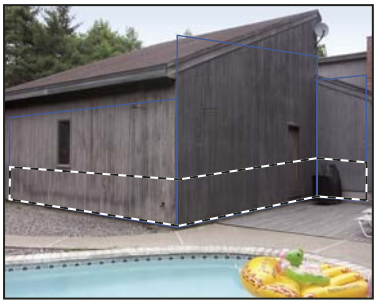
Ludd Anger hur mycket oskärpa som ska läggas till kanterna i markeringen.

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. *Ursprunglig 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 (Windows) eller Alternativ-tangenten (Mac OS) om du vill skala från mitten.

Fylla markeringar med ett annat område av en bild

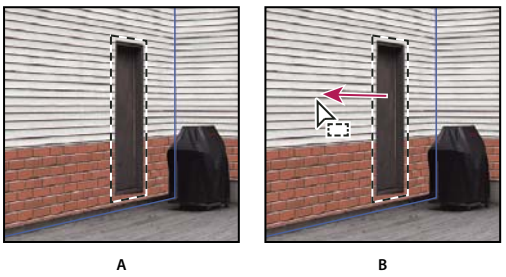
1 Göra en markering i ett perspektivplan.

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.** Ursprunglig markering **B.** Flyttar markeringen till källbilden **C.** Den ursprungliga markeringen fylls med källbilden*

Se även

”Om markeringar i Gränspunkt” på sidan 209

Kopiera markeringar i Gränspunkt

1 Göra en markering i ett perspektivplan.

2 Alt-dra (Windows) eller Alternativ-dra (Mac OS) 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 (Windows) eller Alternativ-dra (Mac OS) 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.

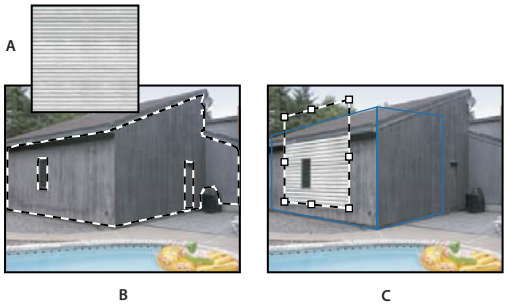
Om du trycker på Ctrl+Skift+T (Windows) eller Kommando+Skift+T (Mac OS) dupliceras den senaste dupliceringsflyttningen. Det är ett enkelt sätt att klona innehåll flera gånger.

Se även

”Om markeringar i Gränspunkt” på sidan 209

Klistra in ett objekt i Gränspunkt

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!** Om du kopierar text markerar du hela textlagret och kopierar sedan till Urklipp. Du klistrar in en rastrerad version av texten i Gränspunkt.*

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.*

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 Adobe Färgväljaren.

3 Ställ in Diameter (penselstorlek), Hårdhet (mängden kantutjämning i penseln) och opacitet (den grad i vilken målningen döljer eller visar bilden) i området 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

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 kantutjämning i penseln) och opacitet (den grad i vilken målningen döljer eller visar bilden) i området verktygsalternativ.

3 Välj ett blandningsläge på menyn Lagar.

- 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 (Windows) eller Alternativ-klicka (Mac OS).

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

(Endast Photoshop Extended) Arkitekter, inredare, kriminaltekniker och träarbetare behöver ofta veta storleken på föremålen i en bild. 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.

En demonstrationsvideo om hur du använder Gränspunkt finns på www.adobe.com/go/vid0019_se.

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.

Se även

”Tangenter för att använda gränspunkt” på sidan 573

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 börjar skapa ett mått inuti ett plan är det möjligt att fortsätta att dra mätningen 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 (Windows) eller Alternativ-dra (Mac OS) 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.

Exportera mått, texturer och 3D-information

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.

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.

Skapa panoramabilder

Om Photomerge

Kommandot Photomerge™ kombinerar flera fotografier till en sammanhängande bild. Du kan t.ex. ta fem överlappande fotografier av en stadssilhuett och sedan montera ihop dem 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)

Du öppnar Photomerge-kompositioner genom att klicka på Arkiv > Automatisera > Photomerge och sedan välja källfilerna och ett layoutalternativ. Du kan också läsa in och redigera tidigare Photomerge-kompositioner.

En demonstrationsvideo om hur du använder Photomerge finns på www.adobe.com/go/vid0013_se.

Ta fotografier som ska användas i Photomerge

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 Bilder ska överlappa med ungefär 25 till 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 Fisköga och andra förvrängningslinser kan påverka Photomerge.

Använd samma exponering Undvik att använda blixt i bara några av bilderna. Den avancerade blandningsfunktionen 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.

Skapa en Photomerge-komposition

När du lägger upp en Photomerge-komposition identifierar du källfilerna och sedan sätts panoramabilden automatiskt ihop. När panoramabilden har satts ihop kan du finjustera de enskilda bildernas placering.

1 Gör något av följande:

- Välj Arkiv > Automatisera > Photomerge.
- I Adobe® Bridge CS3 väljer du Verktyg > Photoshop > Photomerge från menyraden i 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 ett alternativ på popup-menyn Använd i dialogrutan Photomerge:

Filer Skapar Photomerge-kompositionen med enskilda filer.

Mappar Använder alla bilderna i en mapp för att skapa Photomerge-kompositionen. Filerna i mappen visas i dialogrutan.

Du kan också klicka på Lägg till öppna filer om du vill använda bilder som du har öppnat i Photoshop som källfilerna för Photomerge-kompositionen.

3 Klicka på Bläddra och leta upp källfilerna eller mappen som du vill använda för att skapa Photomerge-kompositionen.

Du kan lägga till fler filer genom att klicka på knappen Bläddra igen och leta upp källfilerna. Du kan alltid ta bort en fil från listan Källfiler genom att markera filen och klicka på Ta bort.

4 Välj ett layoutalternativ.

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 matchar.

Cylindrisk Minskar "rosettförvrängningen" som kan uppstå med layouten Perspektiv genom att visa enskilda bilder som på en utdragen cylinder. Överlappande innehåll mellan olika lager matchas fortfarande. Referensbilden placeras i mitten. Passar bäst när du skapar breda panoramabilder.

Lägga till cylindrisk avbildning
***A.** Original **B.** Cylindrisk avbildning används*

Flytta endast Justerar lagren och matchar överlappande innehåll, men omformar inte (sträcker inte ut eller skevar) något av källagren.

Interaktiv layout Välj det här alternativet om du vill öppna källbilderna i en dialogruta och placera dem manuellt för bäst resultat. Se ”Skapa en Photomerge-komposition interaktivt” på sidan 217.

5 Markera Mixa bilder (standardinställningen) om du vill att Photoshop ska hitta de optimala gränserna mellan bilderna och skarva baserat på dessa gränser, samt matcha färgerna i bilderna. Om alternativet Avancerad blandning är inaktiverat utförs en vanlig rektangulär blandning. Detta kan vara bäst om du vill retuschera blandningsmaskerna för hand.

6 När du har lagt till alla källfiler klickar du på OK, så skapas Photomerge-kompositionen.

Om kompositionen inte kan monteras automatiskt visas ett meddelande. Du kan montera ihop kompositionen manuellt med hjälp av ljusbordet i dialogrutan Photomerge.

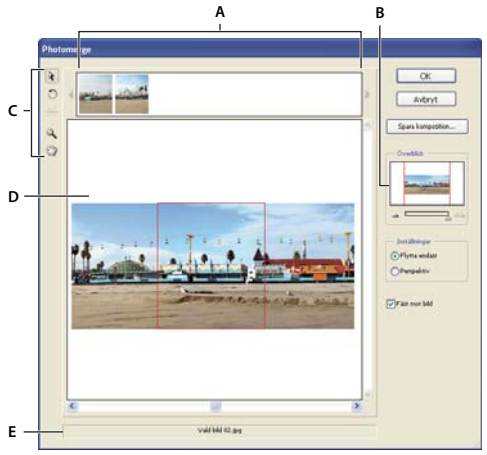
En bild med flera lager skapas från källbilderna, och lagermasker läggs till efter behov för att skapa optimal blandning där bilderna överlappar varandra. Du kan redigera lagermaskerna eller lägga till justeringslager för att ytterligare finjustera de olika områdena i panoramabilden.

Skapa en Photomerge-komposition interaktivt

Välj alternativet Interaktiv layout i huvuddialogrutan för Photomerge för att öppna den interaktiva Photomerge-dialogrutan, där du kan flytta källbilderna manuellt för att skapa en panoramabild.

Om alternativen Flytta endast och Fäst mot bild är aktiverade bevaras justeringen vid överlappande bildområden, och eventuella exponeringsskillnader mellan bilderna jämnas ut med hjälp av blandning. I läget Perspektiv väljs en av källbilderna ut och en gränspunkt definieras. De övriga bilderna sträcks sedan ut eller skevas för att skapa en omlotteffekt. Använd verktyget Gränspunkt för att ändra gränspunkten och ändra perspektivets riktning.

- När du är klar med kompositionen klickar du på OK om du vill skapa panoramabilden som en ny Photoshop-fil. Kompositionen öppnas i Photoshop.
- Klicka på Spara komposition som om du vill spara kompositionen så att du kan öppna den igen senare.



Dialogrutan Photomerge
***A.** Ljuslåda **B.** Överblicksruta **C.** Verktygslådan **D.** Arbetsyta **E.** Statusfält*

Navigera i dialogrutan

❖ Gör något av följande:

- Välj handverktyget och flytta vyn genom att dra i arbetsytan.
- Dra visningsrutan eller rullningslisterna i miniatyrbilden Överblick. Visningsrutan anger arbetsytans gränser.

Zooma i dialogrutan

❖ Gör något av följande:

- Zooma in med hjälp av zoomverktyget .
- Klicka på utzoomningsikonen under Överblick.
- Klicka på inzoomningsikonen under Överblick.
- Tryck på Ctrl + + (Windows) eller Kommando + + (Mac OS) om du vill zooma in.
- Tryck på Ctrl + - (Windows) eller Kommando + - (Mac OS) om du vill zooma ut.

Ordna om bilder i ljuslådan

❖ Med hjälp av ljusbordet kan du ordna och flytta bilder i Photomerge-kompositionen. Om du vill använda ljusbordet väljer du verktyget Markera bild och gör något av följande:

- Dra en bild från ljusbordet till arbetsytan om du vill lägga till den i kompositionen.
- Dra en bild från arbetsytan till ljusbordet om du vill ta bort den från kompositionen.
- Dubbelklicka på en bild på ljusbordet om du vill lägga till den i kompositionen.

Markera Fäst mot bild så att överlappande bilder automatiskt fästs på plats när en gemensam del identifieras.

Rotera bilder

❖ Välj verktyget Markera bild och klicka på den bild som du vill rotera. Välj verktyget Rotera , klicka nära bildens kant och dra i en cirkelrörelse runt bildens mittpunkt.

Ändra gränspunkten för en komposition

Med gränspunktsverktyget kan du ändra kompositionens perspektiv genom att välja en gränspunktsbild. Normalt innehåller den mellersta bilden gränspunkten (bilden har en blå kant när den är markerad). Det kan bara finnas en gränspunkt.

1 Välj Perspektiv under Inställningar i dialogrutan Photomerge.

2 Välj verktyget Gränspunkt och klicka på en bild på arbetsytan där du vill placera gränspunkten.

3 Om det behövs justerar du de övriga bildernas placering med hjälp av verktyget Markera bild . En röd kant anger att den markerade bilden inte innehåller en gränspunkt.

När du använder perspektivkorrigering i en komposition länkas bilderna utan gränspunkten till bilden som innehåller gränspunkten. Du kan bryta den här kopplingen genom att klicka på knappen Flytta endast, genom att separera bilderna på arbetsytan eller genom att dra bilden med gränspunkten tillbaka till ljusbordet. När länken är bruten återgår bilderna till sina ursprungsformer.

Perspektivkorrigeringen fungerar bara i en vyvinkel på upp till ungefär 120 grader. Vid större betraktningsvinkel bör alternativet Perspektiv avmarkeras.

Om du vill ändra perspektivet i en komposition väljer du gränspunktsverktyget och klickar på en bild i arbetsytan. Lägg märke till hur kompositionens perspektiv ändras beroende på vilken bild som anges som gränspunktsbild.

Kapitel 9: Markera

Om du vill verkställa ändringar du har gjort i delar av en bild måste du först markera de pixlar som bildar de delarna. Du markerar pixlarna i Photoshop med markeringsverktygen eller genom att måla på en mask och läsa in masken som en markering. Om du vill markera och arbeta med vektorobjekt i Photoshop använder du verktygen för pennmarkering och former. Det här kapitlet innehåller information om verktyg och tekniker för pixelmarkering

Göra markeringar

Om att markera pixlar

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 finns olika verktyg i Photoshop för att markera raster- och vektorinformation. Om du vill markera pixlar kan du t.ex. använda markeringsramsverktygen eller lassoverktygen. Med kommandona på menyn Markera kan du markera, avmarkera eller markera om alla pixlar.

Om du vill markera vektorinformation kan du använda penn- eller formverktygen för att åstadkomma exakta konturer, så kallade *banor*. Du kan konvertera banor till markeringar eller markeringar till banor.

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! *Om du vill välja en viss färg eller ett färgområde inom en hel bild eller inom ett markerat område använder du kommandot Färgområde.*

Se även

”Om masker och alfakanaler” på sidan 243

”Skapa och redigera alfakanalsmasker” på sidan 246

”Konvertera banor till markeringsgränser” på sidan 342

”Galleri för markeringsverktyg” på sidan 25

Markera, avmarkera och markera pixlar igen

Du kan markera alla synliga pixlar i ett lager eller avmarkera alla markerade pixlar.

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 paletten Lager.

2 Välj Markera > Allt.

Avmarkera markeringar

❖ Gör något av följande:

• Välj Markera > Avmarkera.

- Om du använder det rektangulära markeringsverktyget, det elliptiska markeringsverktyget eller lassoverktyget klickar du i bilden utanför det markerade området.

Markera den senaste markeringen igen

❖ Välj Markera > Markera igen.

Markera med markeringsramsverktygen

Med markeringsramsverktygen kan du markera rektanglar, ellipser och rader och kolumner med en pixel.

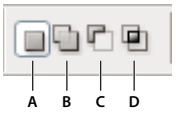
1 Välj ett markeringsramsverktyg:

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” på sidan 231.

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.

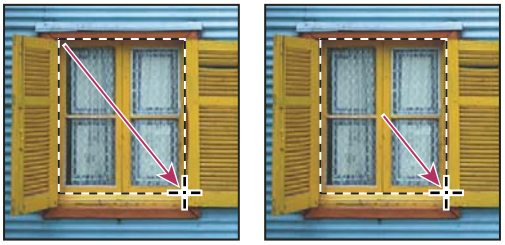
Förutom pixlar (px) kan du också använda specifika enheter som tum (in) eller centimeter (cm) i höjd- eller breddvärden.

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 Extra, 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.

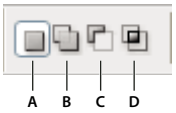
Markera med lassoverktyget

Verktyget Lasso är användbart om du vill rita frihandssegment i en markeringsram.

1 Välj lassoverktyget och välj sedan alternativ.

2 Dra med musen om du vill rita en markeringsram på fri hand.

3 Ange ett markeringsalternativ i alternativfältet.



Markeringsalternativ
***A.** Nytt **B.** Lägg till **C.** Ta bort från **D.** Överlappa med*

4 (Valfritt) Ställa in ludd- eller kantutjämningseffekter i alternativfältet. Se ”Mjuka upp markeringarnas kanter” på sidan 231.

5 Om du vill rita en markeringsram med raka kanter när inga andra pixlar är markerade trycker du på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och klickar sedan på de platser där du vill att segmenten ska börja och sluta. Du kan växla mellan att rita på fri hand och att rita segment med raka kanter.

6 Om du vill radera segment som du just har ritat håller du ned Delete-tangenten tills fästpunkterna för det önskade segmentet har raderats.

7 Om du vill stänga markeringsgränsen släpper du musen utan att hålla ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS).

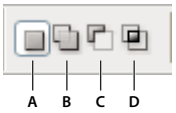
8 (Valfritt) Klicka på Förfina kant för att ytterligare justera markeringsgränsen eller visa markeringen mot andra bakgrunder eller som en mask. Se ”Förfina markeringskanter” på sidan 230.

Markera med verktyget Polygonlasso

Verktyget Polygonlasso är användbart om du vill rita segment med raka kanter i en markeringsgräns.

1 Välj 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” på sidan 231.

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 eller Alternativ 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 för att ytterligare justera markeringsgränsen eller visa markeringen mot andra bakgrunder eller som en mask. Se ”Förfina markeringskanter” på sidan 230.

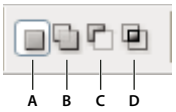
Markera med verktyget Magnetlasso

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” på sidan 231.

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.

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.

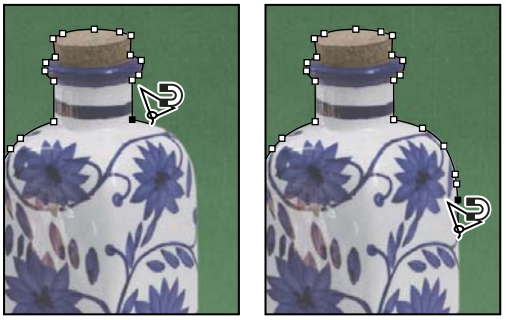
När du skapar en markering trycker du på punkt (.) om du vill öka bredden på magnetlassokanten med 1 pixel. Om du vill minska bredden med 1 pixel trycker du på kommatecken (,).

5 Klicka i bilden på det ställe som ska vara första fästpunkt. Fästpunkterna håller markeringsramen på plats.

6 Om du vill rita ett frihandssegment släpper du musknappen eller håller ned den, och flyttar sedan pekaren längs kanten som du vill kalkera.

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 (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och drar med musknappen nedtryckt.
- Om du vill aktivera verktyget Polygonlasso håller du ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) 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:

- Om du vill stänga ramen med ett magnetsegment som ritats på fri hand dubbelklickar du eller trycker på Enter-knappen.
- Om du vill stänga ramen med ett rakt segment håller du ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och dubbelklickar.
- Om du vill stänga ramen drar du tillbaka mot startpunkten och klickar.

11 (Valfritt) Klicka på Förfina kant för att ytterligare justera markeringsgränsen eller visa markeringen mot andra bakgrunder eller som en mask. Se ”Förfina markeringskanter” på sidan 230.

Markera med Snabbval

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.

2 Välj något av markeringsalternativen i alternativfältet: Ny markering, Lägg till i markering, Subtrahera från markering.

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 Om du vill ändra penselspetsen för Snabbval klickar du på Pensel-menyn i alternativfältet och anger en pixelstorlek eller flyttar skjutreglaget för diameter. 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.

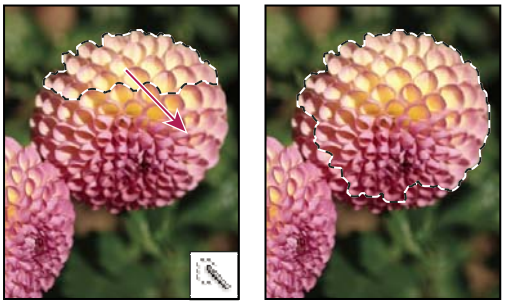
4 Välj snabbvalsalternativ.

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 och samma kantförfiningstekniker som du kan tillämpa manuellt i dialogrutan Förfina kant, med alternativen Utjämna, Kontrast och Radie, används.

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 området 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 för att ytterligare justera markeringsgränsen eller visa markeringen mot andra bakgrunder eller som en mask. Se ”Förfina markeringskanter” på sidan 230.

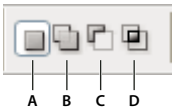
Markera med verktyget Trollstav

Med verktyget Trollstav kan du markera ett enfärgat område (t.ex. en röd blomma) utan att kalkera dess konturer. Du anger färgområdet, eller *toleransen*, för markeringen du gjort med verktyget Trollstav baserat på likheten med den pixel du klickar på.

Du kan inte använda verktyget Trollstav på en bild i bitmappläge eller på bilder med 32 bitar per kanal.

1 Välj trollstavsverktyget .

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 Fastställer likheten eller skillnaden mellan de markerade pixlarna. 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” på sidan 230.

Markera ett färgområde

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.)

1 Välj Markera > Färgområde.

2 Välj verktyget Färgprover från markeringsmenyn.

Du kan också välja en färg eller ett tonomfång från markeringsmenyn, men du kan inte justera markeringen. Alternativet Ej tryckbart fungerar bara med RGB- och Lab-bilder. (En färg som inte kan tryckas är en RGB- eller Lab-färg som inte kan skrivas ut med processfärgsutskrift.)

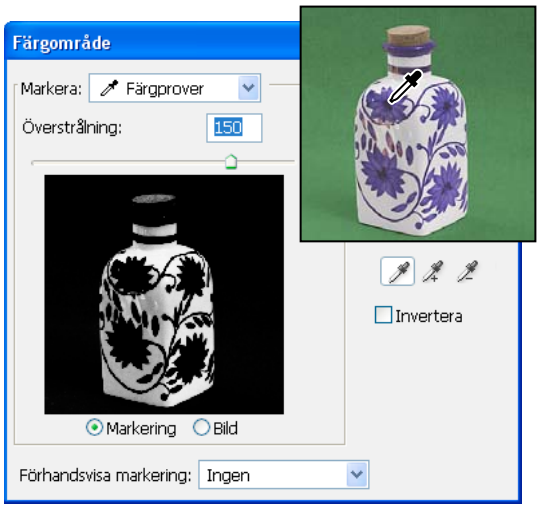
3 Välj ett av följande visningsalternativ:

Markering Förhandsvisar markeringen som är resultatet av de färger du provar i bilden. Vita områden är markerade pixlar, svarta områden är omarkerade och grå områden är delvis markerade.

Bild Förhandsvisar hela bilden. Du kan till exempel ta färgprov från en del av bilden som inte visas på skärmen.

Om du vill växla mellan att förhandsvisa hela bilden eller endast markeringen i dialogrutan Färgområde trycker du på Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS).

4 Placera pipetten över bilden eller förhandsvisningsområdet, och ta sedan de önskade färgproven genom att klicka.



Ta färgprov

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 förhandsvisningen 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

6 Justera markeringen:

- Om du vill lägga till färger markerar du pluspipetten och klickar sedan i förhandsvisningsområdet eller bilden.
- Om du vill ta bort färger markerar du minuspipetten och klickar sedan i förhandsvisningsområdet eller bilden.

Du kan aktivera pluspipetten tillfälligt genom att hålla ned Skift. Håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) om du vill aktivera minuspipetten.

7 Om du vill förhandsvisa markeringen i bildfönstret väljer du ett alternativ för Förhandsvisa markering.

8 Om du vill återgå till den ursprungliga markeringen håller du ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och klickar sedan på Återställ.

9 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.

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.*

En demonstrationsvideo om hur du skapar markeringar finns på www.adobe.com/go/vid0002_se.

Justera pixelmarkeringar

Flytta, dölja eller invertera en markering

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” på sidan 232.*

Se även

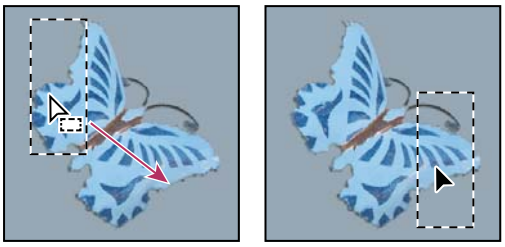
”Använda omformningar” på sidan 191

”Visa eller dölj Extras” på sidan 42

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.

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

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 (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och dra markeringen för att förminska en annan markering.

Ett minustecken visas bredvid pekaren när du förminskar en markering.

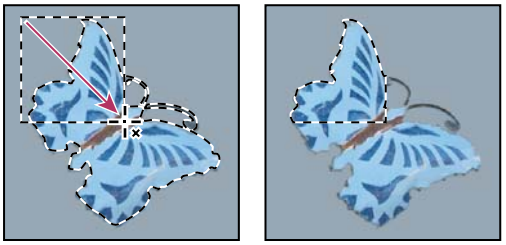
Markera bara det område som överlappar med andra markeringar

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 (Windows) eller Alternativ+Skift (Mac OS) 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

Utöka eller dra samman en markering med ett visst antal pixlar

1 Skapa en markering med ett markeringsverktyg.

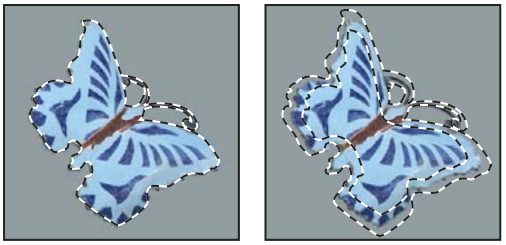
2 Välj Markera > Ändra > Utöka eller Dra samman.

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. Alla delar av markeringsramen som löper längs arbetsytans kant påverkas inte.

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.

Utöka en markering så att den omfattar områden med liknande färger

Gör något av följande:

- Välj Markera > Utvidga om du vill ta med alla angränsande pixlar som ligger inom det toleransområde som anges i alternativen 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.*

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.

Förfina markeringskanter

Du kan använda alternativet Förfina kant för att förbättra kvaliteten på markeringens kanter och för att visa markeringen mot andra bakgrunder vilket underlättar redigeringen.

1 Skapa en markering med valfritt markeringsverktyg.

2 Klicka på Förfina kant i alternativfältet för markeringsverktyget eller välj Markera > Förfina kant och ange justeringsalternativ för markeringen:

Radie Anger storleken på området runt markeringsgränsen som kantförfiningen tillämpas på. Öka radien om du vill skapa en mer exakt markeringsgräns i områden med mjuka övergångar eller fina detaljer, t.ex. i kort hår eller päls, eller oskarpa kanter.

Kontrast Skapar skarpa markeringskanter och tar bort suddiga effekter. Genom att öka kontrasten kan du ta bort överflödigt brus nära markeringskanter som orsakats av en hög radieinställning.

Utjämna Jämnar ut oregelbundna områden ("berg och dalar") i markeringsgränsen för att skapa en mjukare kontur. Ange ett värde eller dra skjutreglaget från 0 till 100.

Ludd Skapar en mjuk övergång mellan markeringen och omgivande pixlar. Ange ett värde eller dra skjutreglaget för att ange bredden på kanten från 0 till 250 pixlar.

Dra samman/utöka Drar samman eller utvidgar markeringsgränsen. Ange ett värde eller dra skjutreglaget för att ange mängden från 0 till 100 % om du vill utöka och från 0 till -100 % om du vill dra samman markeringen. Det här alternativet är särskilt praktiskt om du vill göra små justeringar i markeringar med mjuka kanter. Genom att dra samman markeringen kan du avlägsna oönskade bakgrundsfärger från markeringens kanter.

För bilder där färgerna på det markerade objektet skiljer sig från bakgrunden kan du prova att öka inställningen för Radie, använda Kontrast för att skapa skarpare kanter och sedan justera skjutreglaget för Dra samman/utöka. För gråskalebilder eller bilder där färgerna på det markerade objektet och bakgrunden är mycket lika kan du prova att först utjämna, sedan använda alternativet Ludd och slutligen Dra samman/utöka.

3 Klicka på en förhandsvisningsikon om du vill ändra visningsläge. Klicka på Beskrivning om du vill visa information om de olika lägena.

- Markera eller avmarkera Förhandsvisa för att aktivera eller inaktivera förhandsvisningen av förfiningarna.
- Klicka på verktyget Zooma om du vill zooma in eller ut medan du justerar markeringen.
- Använd verktyget Hand om du vill flytta bilden.

Dubbelklicka på förhandsvisningsikonen Snabbmask om du vill ändra maskfärg eller opacitet.

4 Klicka på OK om du vill spara markeringsjusteringarna.

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.*

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.

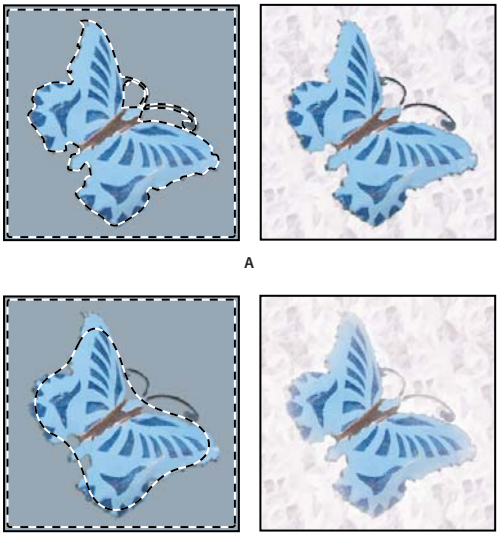
2 Ange ett luddvärde i alternativfältet. Värdet anger bredden för den luddiga kanten och kan vara mellan 0 och 250 pixlar.

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*

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. Med de här projektionskommandona kan du redigera oönskade kantpixlar:

- Överstrålning ersätter färgen i kantpixlar med färgen i 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 (Windows) eller Alternativ-klicka (Mac OS) och separera sedan skjutreglagen genom att klicka på dem. Då kan du 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

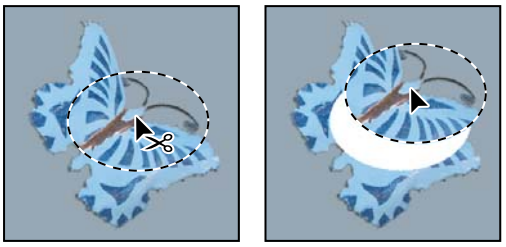
❖ Välj Lager > Projektion > Ta bort svarta kantpixlar eller Lager > Projektion > Ta bort vita kantpixlar.

Flytta och kopiera markerade pixlar

Flytta en markering

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

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. Om du drar med flyttverktyget krävs det mindre minne, eftersom Urklipp inte används, till skillnad från när du använder kommandona Kopiera, Kopiera sammanslagna, Klipp ut 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 urklippt eller 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 i Klistrar in en urklippt eller kopierad markering i en annan markering i samma bild eller en annan bild. Källmarkeringen klistras in i ett nytt lager, och målmarkeringsramen konverteras till en lagermask.

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 kommandot Bildstorlek för att få samma upplösning i käll- och målbilderna innan du kopierar och klistrar in, eller använd kommandot Omforma fritt om du vill ändra storlek på det inklistrade innehållet.

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.

Se även

”Om lager och vektormasker” på sidan 286

”Ange inställningar för färghantering” på sidan 120

Kopiera en markering

1 Markera det område du vill kopiera.

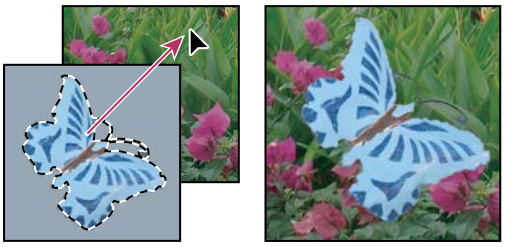
2 Välj Redigera > Kopiera eller Redigera > Kopiera sammanslagna.

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 (Windows) eller Alternativ (Mac OS) 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 (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och dra markeringen.
- Om du vill kopiera markeringen och förskjuta kopian med en 1 pixel håller du ned Alt eller Alternativ och trycker på en av piltangenterna.
- Om du vill kopiera markeringen och förskjuta kopian med 10 pixlar håller du ned Alt+Skift (Windows) eller Alternativ+Skift (Mac OS) och trycker på en av piltangenterna.

Så länge du håller ned Alt eller Alternativ 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.

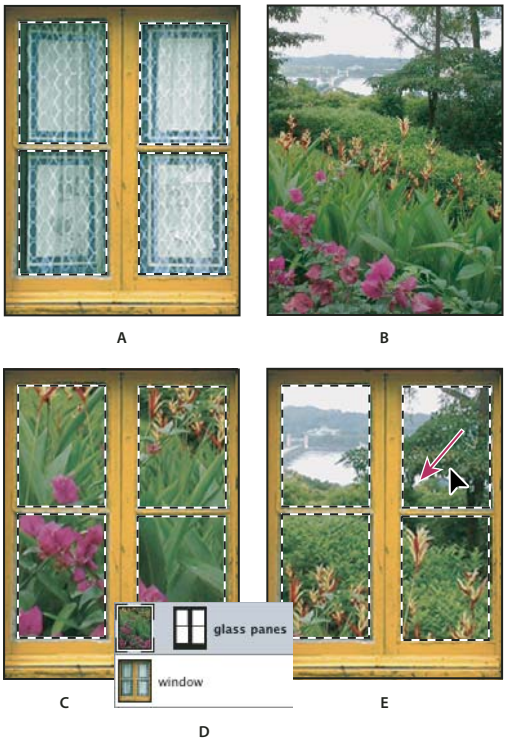
Klistra in en markering i en annan

1 Klipp ut eller kopiera den del av bilden som du vill klistra in.

2 Markera den del av bilden som du vill klistra in markeringen i. Källmarkeringen och målmarkeringen kan finnas i samma bild eller i två olika Photoshop-bilder.

3 Välj Redigera > Klistra in i. Innehållet i källmarkeringen visas i målmarkeringen.

Åtgärden Klistra in i lägger till ett lager och en lagermask till bilden. Det nya lagret innehåller en miniatyrbild för den inklistrade markeringen bredvid en miniatyrbild av lagermasken i paletten Lager. 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 paletten 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 först på miniatyrbilden av lagermasken på paletten Lager. Sedan väljer du 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 bilden under lagret målar du masken med vitt.
- Om du vill visa en del av bilden under lagret 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.

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.*

Se även

”Om smarta objekt” på sidan 279

”Om filformat och komprimering” på sidan 413

”Ta bort kantpixlar från en markering” på sidan 232

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 paletten 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 > Allmänna.
- (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.

Ta bort och extrahera objekt

Ta bort (klipp ut) ett objekt från ett foto

1 På paletten Lager väljer du det lager som innehåller det objekt som du vill ta bort.

2 Med hjälp av ett markeringsverktyg markerar du objektet som du vill ta bort.

3 Om du behöver förfina markeringen klickar du på knappen Snabbmaskläge i verktygslådan. De områden i bilden som inte är markerade maskeras eller täcks med en genomskinlig färg. Välj en pensel och en penselstorlek i alternativfältet. Måla med svart för att utöka masken, måla med vitt om du vill visa mer av bilden.

4 Välj Redigera > Klipp ut om du vill ta bort objektet.

Se även

”Extrahera ett objekt från dess bakgrund” på sidan 237

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.

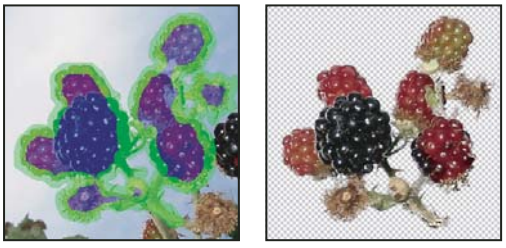
Om du tar bort en markering på en bakgrund eller i ett lager med alternativet för låst genomskinlighet aktiverat i lagerpaletten, ersätts den ursprungliga platsen med bakgrundsfärgen. Om du tar bort en markering i ett lager utan att alternativet för låst genomskinlighet är aktiverat, ersätts det ursprungliga området med lagrets genomskinlighet.

Extrahera ett objekt från dess bakgrund

Med filtret Extrahera kan du isolera ett objekt i förgrunden och radera dess bakgrund i ett lager. Även objekt med trassliga, invecklade eller odefinierbara kanter kan klippas ut från bakgrunden men ett minimum av manuellt arbete. Med verktygen i dialogrutan Extrahera kan du ange vilken del av bilden som ska extraheras.

I enklare fall kan du i stället använda verktyget Bakgrundssuddgummi.

När du extraherar objektet raderas dess bakgrund till genomskinlighet. Pixlar i bakgrunden av objektet förlorar sina färgkomponenter som härrör från bakgrunden, vilket innebär att de kan blandas med en ny bakgrund utan att det skapas en färggloria.



Det markerade området konturmarkerat och fyllt, samt extraherat objekt

Du kan lägga till opacitet till bakgrunden och skapa andra effekter genom att använda kommandot Redigera > Tona när extraheringen är klar.

1 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.

2 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 av 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.

3 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 Handen 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.*

4 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.

5 (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.

6 (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.

7 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 (Windows) eller Alternativ (Mac OS) 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.

8 Klicka på OK om du vill använda den slutgiltiga extraheringen. Alla pixlar utanför det extraherade objektet i lagret raderas till genomskinlighet.

Se även

”Göra pixlar genomskinliga med verktyget Bakgrundssuddgummi” på sidan 296

”Blanda och tona filtereffekter” på sidan 349

Kanaler

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.
- *Dekorfärgskanaler* anger ytterligare plåtar för tryck med dekortrycksfärger.

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-, PICT-, Pixar-, TIFF-, PSB- eller Raw-format. Formatet DCS 2.0 bevarar endast dekorfärgskanaler. Om filen sparas i andra format kan kanalinformationen försvinna.*

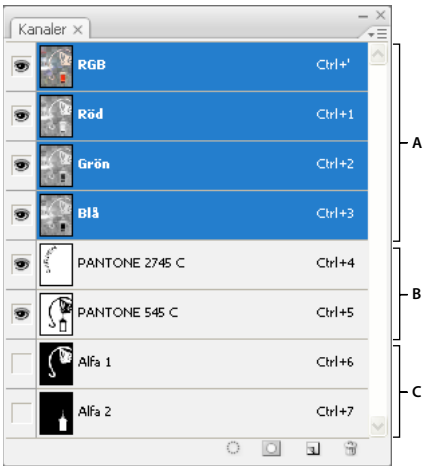
Se även

”Om dekorfärger” på sidan 451

”Om masker och alfakanaler” på sidan 243

Översikt över paletten Kanaler

I paletten Kanaler finns en lista över alla kanaler i bilden, med de sammansatta kanalerna först (för RGB, CMYK och LAB). 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 paletten Kanaler

❖ Välj Fönster > Kanaler.

Ändra storlek på eller dölja miniatyrbilder av kanaler

❖ Välj Palettalternativ på palettmenyn 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

Visa eller dölja en kanal

Med hjälp av paletten Kanaler kan du 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 paletten Kanaler.

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 den på paletten.

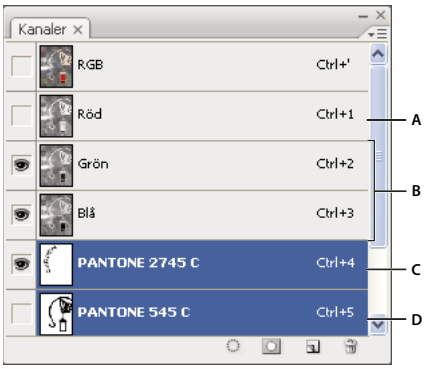
1 Gör något av följande:

- I Windows väljer du Redigera > Inställningar > Gränssnitt.
- I Mac OS väljer du Photoshop > Inställningar> Gränssnitt.

2 Markera Färgkanaler i färg och klicka på OK.

Markera och redigera kanaler

Du kan markera en eller flera kanaler på paletten 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.

Ordna om och byt namn på alfa- och dekorkanaler

Alfakanaler och dekorfärgskanaler kan endast flyttas ovanför standardfärgkanalerna om bilden är i flerkanalsläge.

- Du kan ändra ordningen på alfa- och dekorkanaler genom att dra varje kanal uppåt eller nedåt på paletten 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 paletten Kanaler.*

- Du kan ändra namn på en alfa- eller dekorkanal genom att dubbelklicka på kanalnamnet på paletten Kanaler och ange ett nytt namn.

Se även

”Skapa en ny dekorfärgskanal” på sidan 451

Duplicera kanaler

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 paletten Kanaler.
2. Välj Duplicera kanal på palettmenyn 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 paletten Kanaler.

2 Dra kanalen till knappen Ny kanal längst ned på paletten.

Duplicera en kanal i en annan bild

1 Markera den kanal du vill duplicera på paletten 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 paletten Kanaler till målbildens fönster. Den duplicerade kanalen visas längst ned på paletten 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

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 palettmenyn för Kanaler.

Den ursprungliga filen stängs, och de enskilda kanalerna visas i olika fönster med gråskalebilder. Namnlisterna i de nya fönstren visar det ursprungliga namnet på filen och kanalen. Spara och redigera de nya bilderna var och en för sig.

Lägga samman kanaler

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 för paletten 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 alla 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.*

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 paletten Kanaler och gör något av följande:

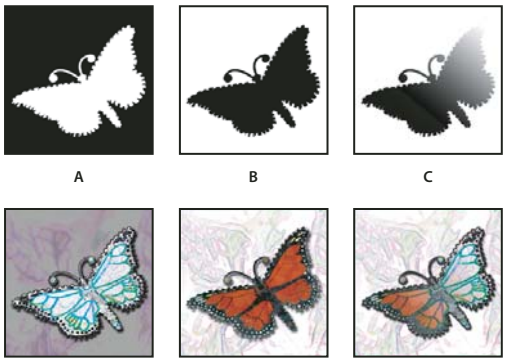
- Alt-klicka (Windows) eller Alternativ-klicka (Mac OS) på ikonen Ta bort .
- Dra kanalnamnet från paletten till ikonen Ta bort.
- Välj Ta bort kanal på palettmenyn Kanaler.
- Klicka på ikonen Ta bort längst ned på paletten och klicka på Ja.

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.*

Spara markeringar och använda masker

Om masker och alfakanaler

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 i paletten 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 i paletten Kanaler

Obs! *Du kan maskera eller dölja delar av ett lager med en lagermask.*

Se även

”Om lager och vektormasker” på sidan 286

Skapa en tillfällig snabbmask

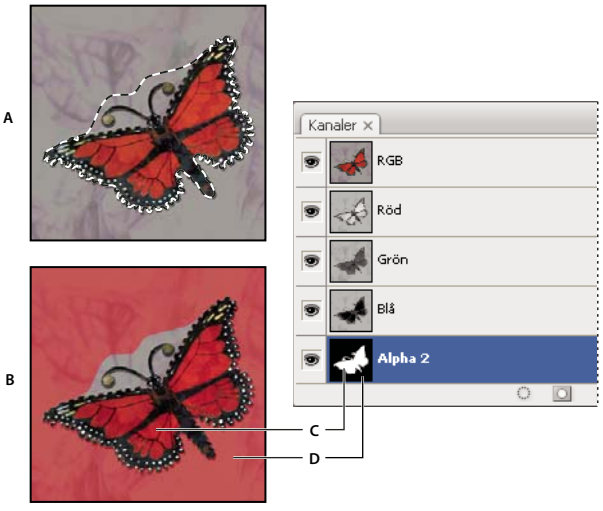
Om du vill använda snabbmaskläget utgår du från ett markerat område och skapar sedan masken genom att utöka eller förminska området. Du kan också skapa masken enbart i Snabbmaskläge. De skyddade och oskyddade områdena skiljs åt med hjälp av färg. När du lämnar snabbmaskläget blir de oskyddade områdena en markering.

Obs! *En tillfällig snabbmaskkanal visas på paletten Kanaler medan 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.

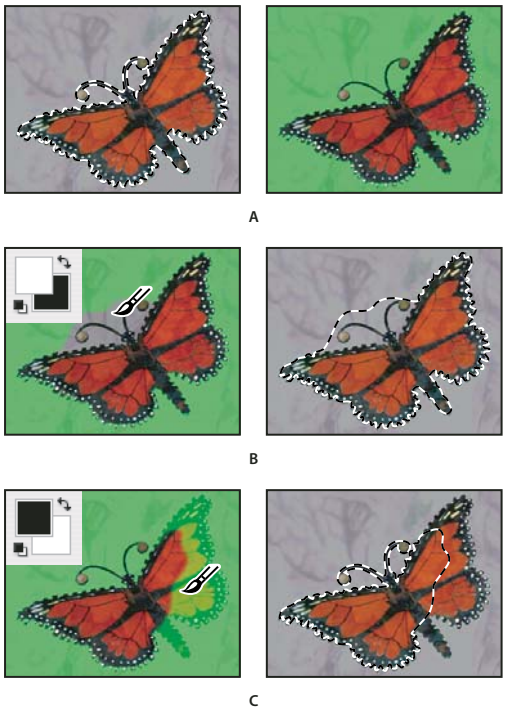
Ett färgöverdrag (ungefär som en maskeringsfilm) täcker och skyddar området utanför markeringen. De markerade områdena skyddas inte av masken. Som standard täcks det skyddade området med ett rött, halvogenomskinligt överdrag i snabbmaskläget.



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.

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 (Windows) eller Alternativ (Mac OS) 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.

Se även

”Välja färg med Adobe Färgväljaren” på sidan 110

Skapa och redigera alfakanalsmasker

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 i paletten Kanaler. Se ”Spara och läsa in markeringar” på sidan 247.

Se även

”Om kanaler” på sidan 239

Skapa en alfakanalsmask med aktuella alternativ

1 Klicka på knappen Ny kanal längst ned i paletten Kanaler.

2 Måla på den nya kanalen om du vill maskera ut bildområden.

Markera områden i bilden innan du skapar kanalen för att skapa masken. Måla sedan på kanalen om du vill förfina masken.

Skapa en alfakanalsmask och ställa in alternativ

1 Alt-klicka (Windows) eller Alternativ-klicka (Mac OS) på knappen Ny kanal längst ned i paletten Kanaler, eller välj Ny kanal på palettmenyn 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 alternativen för en befintlig kanal dubbelklickar du på kanalminiatyren på paletten Kanaler eller väljer kanalalternativ på palettmenyn på paletten 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 i paletten Kanaler är det den enda kanal som är synlig i bildfönstret. Klicka på ögonikonen om du vill att den sammansatta färgkanalen (RBG, CMYK) ska visa 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.
- Lägg till eller ta bort områden genom att använda opaciteter som är mindre än 100 %, ange opaciteten i målar- eller redigeringsverktygets alternativfält och måla sedan med vitt eller svart. Du kan också måla med en färg om du vill ha lägre opacitet.

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.

Se även

”Lägga till lagermasker” på sidan 287

Spara en markering till en ny kanal

1 Markera området eller områdena i bilden som du vill isolera.

2 Klicka på knappen Spara markering längst ned i paletten 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 i paletten Kanaler om du vill se den sparade markeringen i gråskala.

Läsa in en sparad markering från paletten 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 paletten Kanaler:

- Markera alfakanalen, klicka på knappen Läs in markering längst ned i paletten och klicka sedan på den sammansatta färgkanalen högre upp i paletten.
- 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 (Windows) eller Kommando+Alternativ (Mac OS) och klickar på kanalen.
- Om du vill läsa in överlappningen av den sparade och den befintliga markeringen håller du ned Ctrl+Alt+Skift (Windows) eller Kommando+Alternativ+Skift (Mac OS) 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.

Kanalberäkningar

Blanda lager och kanaler

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 paletten Lager: Lägg till och Subtrahera. Det är visserligen möjligt att skapa nya kombinationer av kanaler genom att kopiera kanaler till lager på paletten Lager, men det kan gå fortare att blanda kanalinformation 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

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 förhandsgranska 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” på sidan 250. Information om andra blandningslägen finns i ”Lista över blandningslägen” på sidan 310.

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

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 > Beräkningar.

3 Om du vill förhandsgranska 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” på sidan 250. Information om andra blandningslägen finns i ”Lista över blandningslägen” på sidan 310.

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.

Lägga till och subtrahera blandningslägen

Blandningslägena Lägg till och Subtrahera är bara tillgängliga för 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).

Läget Lägg till delar summan av pixelvärdena med värdet för Skala och lägger sedan till värdet för Förskjutning. 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.

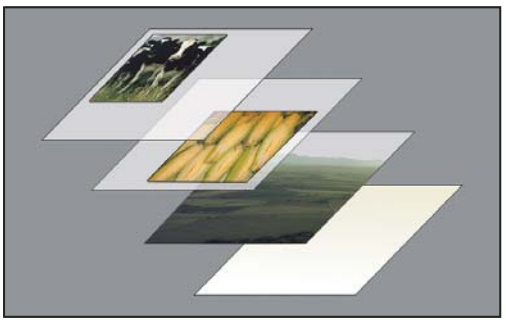
Kapitel 10: Lager

Lager är byggstenarna i många arbetsflöden för bildskapande. Du kanske inte behöver arbeta med lager om du gör enkla bildjusteringar, men lager hjälper dig att arbeta effektivt och är viktigt i de flesta icke-förstörande bildredigeringsuppgifter.

Grundläggande om lager

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.

Arbeta med icke-förstörande tekniker

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” på sidan 278.

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 paletten Lager. Med hjälp av *lagergrupper* kan du ordna och hantera lager. Du kan använda grupperna för att ordna lagren i en logisk ordning och minska mängden element på paletten Lager. Du kan kapsla in uppsättningar inuti varandra. Du kan även använda lagergrupper för att tillämpa attribut och masker på flera lager samtidigt.

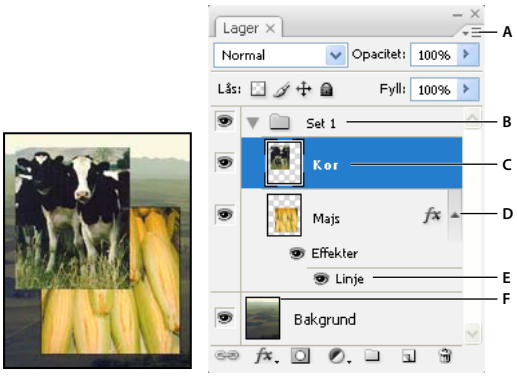
Videolager

Du kan använda videolager för att lägga till video i en bild. När du har importerat ett videoklipp till en bild som ett videolager eller ett smart objekt, 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 paletten Tidslinje för att spela upp videoklippet i bilden eller för att komma åt de enskilda bildrutorna. Se ”Video- och bildsekvensformat som stöds (Photoshop Extended)” på sidan 490.

En demonstrationsvideo om hur du använder lager finns på www.adobe.com/go/vid0001_se.

Översikt över paletten Lager

I paletten Lager visas alla lager, lagergrupper och lagereffekter för en bild. Du kan använda paletten Lager för att visa och dölja lager, skapa nya lager och arbeta med lagergrupper. Du kan använda ytterligare kommandon och alternativ på paletten Lager.



Paletten Lager i Photoshop
***A.** Palettmenyn Lager **B.** Lagergrupp **C.** Lager **D.** Visa/dölja lagereffekter **E.** Lagereffekt **F.** Lagerminiatyr*

Visa paletten Lager

❖ Välj Fönster > Lager.

Välj ett kommando på palettmenyn Lager

❖ Klicka på triangeln i palettens övre högra hörn.

Ändra storlek på miniatyrbilder för lager

❖ Välj Palettalternativ på palettmenyn Lager och välj en miniatyrbildsstorlek.

Ändra miniatyrbildens innehåll

❖ Välj Palettalternativ på palettmenyn 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.” på sidan 255.

Konvertera bakgrund och lager

När du skapar en ny bild med en vit eller färgad bakgrund, kallas bilden underst på paletten 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 paletten Lager och dess opacitet och blandningsläge kan ändras.

Konvertera en bakgrund till ett lager

1 Dubbelklicka på Bakgrund i paletten Lager eller välj Lager > Nytt > Lager från bakgrund.

2 Ange lageralternativ. (Se ”Skapa lager och grupper” på sidan 253.)

3 Klicka på OK.

Så här konverterar du ett lager till en bakgrund

1 Markera ett lager på paletten 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.*

Skapa lager och grupper

Ett nytt lager visas antingen ovanpå det markerade lagret eller inom den markerade gruppen på paletten 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 Nytt lager eller Ny grupp i paletten Lager.
- Välj Lager > Nytt > Lager eller Lager > Ny> Grupp.
- Välj Nytt lager eller Ny grupp på palettmenyn Lager.
- Alt-klicka (Windows) eller Alternativ-klicka (Mac OS) på knappen för nytt lager eller ny grupp i paletten Lager om du vill visa dialogrutan Nytt lager och ange lageralternativ.
- Håll ned CtrlL (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klicka på knappen för nytt lager eller ny grupp i paletten 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 ”Masklager med urklippsmasker” på sidan 291.)

Färg Tilldelar lagret eller gruppen en färg på paletten Lager.

Läge Anger ett blandningsläge för lagret eller gruppen. (Se ”Om blandningslägen” på sidan 310.)

Opacitet Anger opacitetsnivå för lagret eller gruppen.

Fyll med neutralfärg Läge Fyller lagret med en förinställd neutral färg.

Skapa ett nytt lager med effekter från ett annat lager

1 Markera lagret på paletten Lager.

2 Dra lagret till knappen Nytt lager längst ned på paletten 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.*

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 paletten Lager.

2 Gör något av följande:

- Dra lagret eller gruppen till knappen Nytt lager .
- Välj Duplicera lager eller Duplicera grupp på menyn Lager eller på palettmenyn Lager. Ange ett namn för lagret eller gruppen och klicka på OK.

Duplicera ett lager eller en grupp mellan bilder

1 Öppna käll- och målbilderna.

2 Markera ett eller flera lager eller en grupp i paletten Lager för källbilden.

3 Gör något av följande:

- Dra lagret eller gruppen från paletten Lager till målbilden.
- Markera verktyget Flytta , och dra från källbilden till målbilden. Det duplicerade lagret eller gruppen visas ovanför det aktiva lagret på paletten Lager för målbilden. Håll ned Skift och dra bildinnehållet till samma plats som i källbilden (om käll- och målbilden 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 palettmenyn Lager. Välj måldokumentet på popup-menyn 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.

Skapa ett nytt dokument av ett lager eller en grupp

1 Markera ett lager eller en grupp på paletten Lager.

2 Välj Duplicera lager eller Duplicera grupp på menyn Lager eller på palettmenyn Lager.

3 Välj Ny på popup-menyn Dokument och klicka på OK.

Visa eller dölj ett lager, en grupp eller en stil

❖ Gör något av följande i paletten 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 palettikonen .
- Välj Visa lager eller Dölj lager från menyn Lager.
- Alt-klicka (Windows) eller Alternativ-klicka (Mac OS) 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 (Windows) eller Alternativ-klicka (Mac OS) på samma ögonikon.
- Om du vill ändra synlighet för flera element på paletten Lager drar du med musen genom ögonkolumnen.

Obs! *Bara synliga lager skrivs ut.*

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 (Windows) eller Alternativ-klicka (Mac OS) på triangeln om du vill öppna eller stänga en grupp och dess kapslade grupper.

Visa exempel från alla synliga lager.

När färg endast ska hämtas från pixlar i det aktiva lagret används standardfunktionen för trollstaven och verktygen Smeta ut, Oskärpa, Skärpa, Färgpyts, Klonstämpel och Lagningspenseln. Det innebär att du kan smeta ut eller hämta information i ett enda lager.

❖ Markera Använd alla lager i alternativfältet om du vill smeta ut eller hämta information från pixlar i alla synliga lager med de ovannämnda verktygen.

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.

Markera, gruppera och länka lager

Markera lager

Du kan markera ett eller flera lager som du vill arbeta med. När du t.ex. målar eller justerar färg och ton 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 i paletten Stilar, kan du markera och arbeta med flera lager samtidigt. Du kan markera lager på paletten Lager eller med verktyget Flytta.

Du kan även länka lager. Till skillnad från lager som bara är markerade samtidigt, fortsätter länkade lager att vara länkade även när du markerar något annat på paletten Lager. Se ”Länka/bryt länk till lager” på sidan 256.

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 paletten Lager för att kontrollera att du arbetar med rätt lager.

Markera lager i paletten Lager

❖ Gör något av följande:

- Klicka på ett lager på paletten Lager.
- Markera flera lager intill varandra genom att klicka på det första lagret och sedan Skift-klicka på det sista.
- I paletten Lager Ctrl-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Mac OS) du om du vill markera flera separata lager.

Obs! *Ctrl-klicka på området utanför miniatyrbilden av lagret när du markerar. Om du Ctrl-klickar på miniatyrbilden av lagret markeras lagrets genomskinlighet.*

- 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) markerar du ett av lagren och väljer Markera > Välj liknande lager.

- Om du vill avmarkera ett lager Ctrl-klickar du på det.
- Du kan avmarkera alla lager genom att klicka under bakgrundslagret eller det nedersta lagret i paletten 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 paletten Lager.

2 Klicka på triangeln till vänster om mappikonen.

3 Klicka på lagret i gruppen.

Gruppera och dela upp grupper av lager

1 Markera flera lager på paletten Lager.

2 Gör något av följande:

- Välj Lager > Gruppera lager.
- Alt-dra (Windows) eller Alternativ-dra (Mac OS) lager till mappens ikon underst i paletten Lager för att gruppera lagren.

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 i paletten Lager och klicka på knappen 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 som du vill länka på paletten Lager.

2 Klicka på symbolen Länk längst ned i paletten 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.

Flytta, stapla och låsa lager

Så här ändrar du staplingsordningen på lager och grupper

❖ Gör något av följande:

- Dra lagret eller gruppen uppåt eller nedåt på paletten 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.

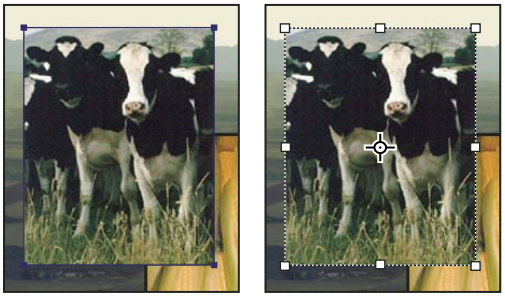
Obs! *Om en grupp är förstorad så att du kan se alla lager i den, kommer ett lager som läggs till under den förstorade gruppen att automatiskt läggas till i gruppen. För att undvika det bör du förminska gruppen innan du lägger till ett nytt lager.*

- 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 finns i en grupp, gäller kommandot staplingsordningen på paletten 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.*

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 flyttverktyget.

2 Välj Visa omvandlingskontroller i alternativfältet.

Med hjälp av omformningshandtagen kan du rotera och ändra storlek på innehållet i lagret. Se ”Omforma fritt” på sidan 194.

Flytta innehållet i lager

1 Klicka på de lager på paletten Lager som innehåller de objekt som du vill flytta.

2 Välj flyttverktyget.

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.

Justera objekt på olika lager

Med hjälp av flyttverktyget kan du justera innehållet i lager och grupper. (Se ”Flytta innehållet i lager” på sidan 257.)

1 Gör något av följande:

- Om du vill justera flera lager markerar du lagren med flyttverktyget eller på paletten 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 i paletten 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.

Se även

”Justera bildlager automatiskt” på sidan 259

Distribuera lager och grupper jämnt

1 Markera minst tre lager.

2 Välj Lager > Fördela och välj ett kommando. Alternativt kan du välja flyttverktyget 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

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” på sidan 254.

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 paletten Lager genom att låsa lagret. Se ”Lås lager” på sidan 260. 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 paletten håller du ned Skift och klickar. Om du vill markera lager som inte är placerade intill varandra håller du ned Ctrl (Windows) eller Alternativ (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 matchar.

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.

Flytta endast Justerar lagren och matchar överlappande innehåll, men omformar inte (sträcker inte ut eller skevar) något av källagren.

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 justerar lager efter innehåll finns på www.adobe.com/go/vid0014_se.

Se även

”Kombinera flera bilder till ett grupporträtt” på sidan 292

”Bildstaplar (Photoshop Extended)” på sidan 534

Blanda lager automatiskt

När du häftar ihop eller kombinerar bilder för att skapa en sammansatt bild kan eventuella exponeringsskillnader mellan källbilderna ge upphov till skarvar eller inkonsekvenser i den sammansatta bilden. Använd kommandot Blanda lager automatiskt för att jämna ut skarvarna i de slutgiltiga bilderna.

Obs! *Kommandot Blanda lager automatiskt kan bara användas för RGB- och gråskalebilder.*

1 Kopiera eller flytta de bilder som du vill kombinera i samma dokument.

Varje bild blir ett separat lager. Se ”Duplicera lager” på sidan 254.

2 Justera lagren så att gemensamma områden överlappar varandra.

Du kan justera lagren manuellt eller använda kommandot Justera lager automatiskt. Se ”Justera bildlager automatiskt” på sidan 259.

3 Kontrollera att lagren fortfarande är markerade och klicka på Redigera > Blanda lager automatiskt.

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.

Se även

”Kombinera flera bilder till ett grupporträtt” på sidan 292

”Skapa panoramabilder” på sidan 215

Rotera ett lager

1 Markera det lager som du vill rotera på paletten Lager.

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.

Se även

”Rotera eller vända en hel bild” på sidan 174

”Skala, rotera, skeva, förvränga, använda perspektiv och tänja” på sidan 193

Lås lager

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 i paletten Lager.

Obs! *Lager i en låst grupp visas med en nedtonad låsikon* .

Delvis låsa ett lager

1 Markera ett lager.

2 Klicka på ett eller flera låsalternativ i paletten Lager.

Lås genomskinlighet Innebär att bara ogenomskinliga delar av lagret kan redigeras. Det här alternativet motsvarar alternativet Bevara genomskinlighet i tidigare versioner av Photoshop.

Lås bild 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 alla länkade lager eller Lås alla lager i grupp på menyn Lager eller på palettmenyn Lager.

3 Markera låsningsalternativ och klicka på OK.

Hantera lager

Markera ett lager eller en grupp

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 paletten.

❖ Gör något av följande:

- Dubbelklicka på lagrets eller gruppens namn i paletten Lager och ange ett nytt namn.
- Tryck på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och dubbelklicka på namnet på lagret (inte dess namn eller miniatyrbild) i paletten 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 palettmenyn Lager. Ange ett nytt namn i textrutan Namn och klicka på OK.

Koppla en färg till ett lager eller en grupp

Genom att färgkoda lager och grupper kan du enkelt identifiera relaterade lager på paletten Lager.

1 Gör något av följande:

- Markera ett lager eller en grupp och välj Lageregenskaper eller Gruppegenskaper på menyn Lager eller palettmenyn Lager.
- Tryck på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och dubbelklicka på namnet på lagret (inte dess namn eller miniatyrbild) i paletten Lager.

2 Välj en färg på popup-menyn Färg och klicka på OK.

Rastrera lager

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 i 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.

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.*

Ta bort ett lager eller en grupp

När du tar bort lager som du inte längre behöver minskar bildfilens storlek.

1 Markera ett eller flera lager eller grupper på paletten Lager.

2 Gör något av följande:

- Klicka på ikonen Ta bort om du vill ta bort efter en bekräftelse. Annars kan du välja Lager > Ta bort > Lager eller Ta bort lager eller Ta bort grupp från palettmenyn Lager.
- Om du vill ta bort lagret eller gruppen utan att bekräfta drar du den till ikonen Ta bort, Alt-klickar (Windows) eller Alternativ-klickar (Mac OS) på ikonen Ta bort eller klickar på Delete med verktyget Flytta aktivt.
- 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.

Exportera lager

Du kan exportera alla lager eller synliga lager till separata filer.

❖ Välj Arkiv > Skript > Exportera lager som filer.

Ta reda på 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.

❖ Du kan se information om filstorlek för en bild längst ned i programfönstret. Mer information finns i ”Visa filinformation i dokumentfönstret” på sidan 36.

Lägga samman och klona 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 slå 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 nedåt eller Lägg samman grupp. Du kan lägga samman länkade lager genom att välja Lager > Markera länkade lager och sedan lägga samman de markerade lagren.*

Lägg samman lager i en urklippsmask

1 Dölj alla lager som du inte vill slå samman.

2 Markera urklippsmaskens baslager. Baslagret måste vara ett rasterlager.

3 Välj Lägg samman urklippsmask på menyn Lager eller på palettmenyn Lager.

Mer information om urklippsmasker hittar du i ”Masklager med urklippsmasker” på sidan 291.

Lägga samman alla synliga lager och grupper i en bild

❖ Välj Lägg samman synliga från paletten Lager eller palettmenyn Lager. Alla lager med en ögonikon är sammanlagda.

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+Alternativ+E (Mac OS).

Klona alla synliga lager

1 Aktivera visibilitet för de lager som du vill lägga samman.

2 Gör något av följande:

- Tryck på Skift+Ctrl+Alt+E (Windows) eller Skift+Kommando+Alternativ+E (Mac OS).
- Håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och välj Lager > Lägg samman synliga.

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 palettmenyn Lager.

Ställa in opacitet och blandning

Ange opacitet för ett lager eller en grupp

Ett lagers opacitet bestäms av hur mycket det gömmer eller visar av underliggande lager. Ett lager med 1 % opacitet är nästan genomskinligt, medan ett med 100 % opacitet nästan är helt ogenomskinligt.

Obs! *Du kan inte ändra opaciteten för ett bakgrundslager eller ett låst lager. Du kan konvertera ett bakgrundslager till ett vanligt lager som kan vara genomskinligt. Se ”Konvertera bakgrund och lager” på sidan 252.*

1 Markera ett lager eller en grupp på paletten Lager.

2 Gör något av följande:

- Ange ett värde i textrutan Opacitet på paletten Lager, eller dra skjutreglaget Opacitet.

- Välj Lager > Lagerstil > Blandningsalternativ. Ange ett värde i textrutan Opacitet eller dra skjutreglaget Opacitet.
- Välj flyttverktyget och skriv ett tal som anger opaciteten i procent.

Obs! *Välj Lager > Lagerstil > Blandningsalternativ när du vill visa blandningsalternativ för ett textlager, eller välj Blandningsalternativ via knappen Lägg till en lagerstil längst ned på palettmenyn Lager.*

Ange fyllningsopacitet för ett lager

Förutom att ange opacitet, vilket påverkar alla lagerstilar och blandningslägen som används på lagret, kan du också ange fyllningsopacitet för lager. Fyllningsopaciteten påverkar pixlar som målas på ett lager eller former som ritas på ett lager, utan att påverka opaciteten för den lagereffekt som använts.

Till exempel, om ditt lager innefattar en ritad form eller text som har en skugglagereffekt justerar du fyllnadsopaciteten så att opaciteten hos själva formen eller texten ändras, utan att opaciteten hos skuggan ändras.

❖ Gör något av följande:

- Ange ett värde i textrutan Fyllningsopacitet i paletten Lager eller dra skjutreglaget Fyllningsopacitet.
- Dubbelklicka på en lagerminiatyr, välj Lager > Lagerstil > Blandningsalternativ och ange ett värde i textrutan Fyllningsopacitet eller dra skjutreglaget Fyllningsopacitet.

Obs! *Välj Lager > Lagerstil > Blandningsalternativ när du vill visa blandningsalternativ för ett textlager, eller välj Blandningsalternativ via knappen Lägg till en lagerstil längst ned i paletten Lager. Ange ett värde i textrutan Fyllningsopacitet.*

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. Dessutom är lägena Färgskugga, Efterbel. färg, Mörkare, Ljusare, Differens och Uteslutning inte tillgängliga för LAB-bilder. Du kan välja mellan följande blandningslägen för lager för 32-bitars filer: Normal, Lös upp, Mörkare, Multiplicera, Linjär skugga (Lägg till), Mörkare färg, Ljusare, Ljusare färg, Differens, Nyans, Mättnad, Färg och Luminiscens.*

1 Markera ett lager eller en grupp på paletten Lager.

2 Välj ett blandningsläge:

- Välj ett alternativ på popup-menyn Blandningsläge på paletten Lager.
- Välj Lager > Lagerstil > Blandningsalternativ och välj sedan ett alternativ på popup-menyn Blandningsläge.

En demonstrationsvideo om hur du använder blandningslägen finns på www.adobe.com/go/vid0012_se.

Se även

”Lista över blandningslägen” på sidan 310

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.

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 paletten 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 ha ett genomslag hela vägen ned till bakgrunden ställer du in gruppens blandningsläge till Gå igenom (standardinställningen).
- Om du vill visa baslagret för en urklippsmask placerar du de lager du vill använda i en urklippsmask. (Se ”Masklager med urklippsmasker” på sidan 291.) Se till att alternativet Blanda urklippta lager som grupp är markerat för baslagret. (Se ”Gruppera blandningseffekter” på sidan 266.)

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 från palettmenyn 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 palettmenyn Lager.*

4 Välj ett alternativ på popup-menyn 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.

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 via knappen Lägg till en lagerstil nederst i paletten 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 palettmenyn Lager.*

2 I området Avancerad blandning i dialogrutan Lagerstil avmarkerar du de kanaler som inte ska tas med när lagret blandas.

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 ”Masklager med urklippsmasker” på sidan 291.)

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.

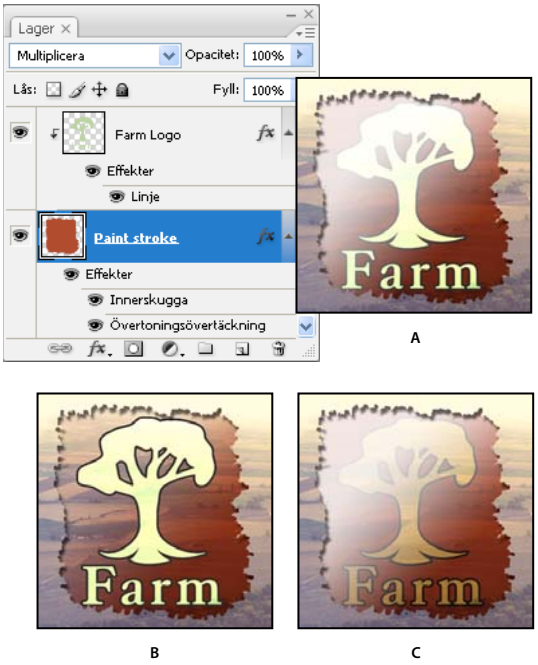
1 Markera det lager som du vill påverka.

2 Dubbelklicka på en miniatyrbild för lager och välj Blandningsalternativ från menyn Lagerpalett, eller välj Lager > Lagerstil > Blandningsalternativ.

Obs! *Välj Lager > Lagerstil > Blandningsalternativ när du vill visa blandningsalternativ för ett textlager, eller välj Blandningsalternativ via knappen Lägg till en lagerstil längst ned på palettmenyn 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.

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 palettmenyn Lager.

***Obs!** Välj Lager > Lagerstil > Blandningsalternativ när du vill visa blandningsalternativ för ett textlager, eller välj Blandningsalternativ via knappen Lägg till en lagerstil längst ned på palettmenyn Lager.*

2 I området Avancerad blandning i dialogrutan Lagerstil väljer du ett alternativ på popup-menyn 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 (Windows) eller Alternativ (Mac OS) 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:

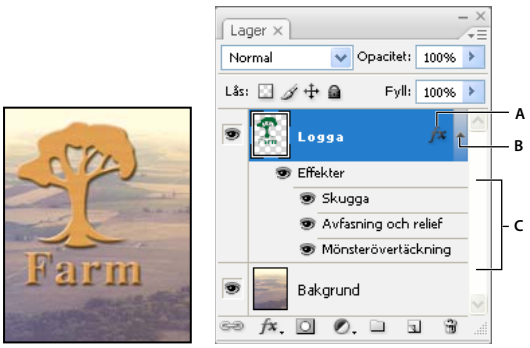
- Använd reglaget Det här lagret för att ange pixelintervallet på det aktiva lagret som blandas, och därför visas, i den slutgiltiga bilden. Om du till exempel drar det vita skjutreglaget till 235 förblir värden för ljusstyrka som är högre än 235 oblandade och kommer inte att visas på slutbilden.
- Med 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.

Lagereffekter och lagerstilar

Om lagereffekter och stilar

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 Lagerstilar. Ikonen för lagereffekter visas till höger om lagrets namn i paletten Lager. Du kan utöka stilen i paletten Lager om du vill visa eller redigera de effekter som utgör stilen.



Paletten 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 i paletten Stilar och kan användas på ett lager eller en grupp med ett enda klick.

Använda förinställda stilar

Du kan använda förinställda stilar från paletten 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 du vill använda. I ”Skapa och hantera förinställda stilar” på sidan 273 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 paletten Stilar

❖ Välj Fönster> Format.

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 paletten Stilar om du vill använda den i de markerade lagren.
- Dra en stil från paletten Stilar till ett lager på paletten Lager.
- Dra en stil från paletten Stilar till dokumentfönstret och släpp musknappen när pekaren befinner sig över lagerinnehållet 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 Lagerstilar (den högsta 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-paletten i alternativfältet innan du ritar formen.

Använda en stil från ett annat lager

❖ Alt-dra (Windows) eller Alternativ-dra (Mac OS) stilen från ett lagers effektlista till ett annat lager i paletten Lager.

Ändra hur förinställda stilar visas

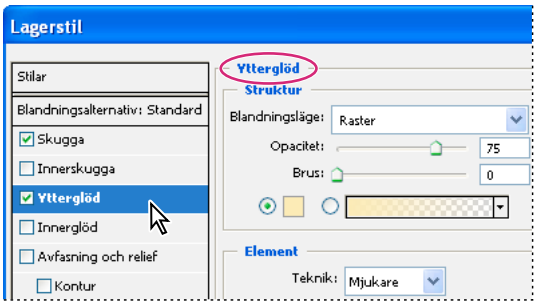
1 Klicka på triangeln i paletten Stilar, i dialogrutan Lagerstil eller på popup-paletten Lagerstilar i alternativfältet.

2 Välj ett visningsalternativ på palettmenyn:

- 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.

Översikt över dialogrutan Lagerstilar

Du kan redigera stilar som används på ett lager eller skapa nya stilar med dialogrutan Lagerstilar.



Dialogrutan Lagerstilar 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 Mönsteröverläckning 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.

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 paletten Lager.

2 Gör något av följande:

- Dubbelklicka på lagret, utanför lagernamnet eller miniatyrbilden.
- Klicka på Lagerstilar längst ned i paletten Lager och välj en effekt från listan.
- Välj en effekt på undermenyn Lager > Lagerstil.
- Om du vill redigera en befintlig stil dubbelklickar du på en effekt som visas under lagernamnet i paletten Lager. (Klicka på triangeln bredvid ikonen "fx" för att visa effekterna i stilen.)

3 Ange effektalternativ i dialogrutan Lagerstil. Se ”Lagerstilsalternativ” på sidan 270.

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.

Lagerstilsalternativ

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 komplicerad kontur.

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 ”Lista över blandningslägen” på sidan 310.

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” på sidan 272.

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-paletten. Du kan redigera en övertoning eller skapa en ny övertoning med Övertoningsredigeraren. Du kan redigera färgen eller opaciteten på paletten Övertoningsövertäckning 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-paletten 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 mängden oskärpa eller skuggans storlek.

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, Mejsel hård och Mejsel mjuk finns 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.

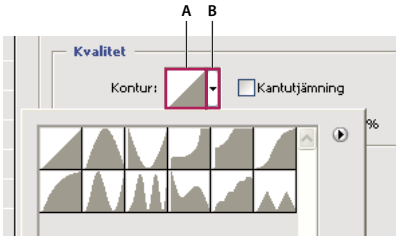
Textur Använder en textur. Ange texturens storlek med Skala. Markera Länka med lager om du vill att texturen ska flyttas tillsammans med lagret. Invertera inverterar texturen. Djup varierar graden och riktningen (uppåt/nedåt) för texturen. Välj

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.

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-paletten 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-paletten.*

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-paletten.

Läsa in en kontur

❖ Klicka på konturen i dialogrutan Lagerstilar, och välj Läs in i dialogrutan Konturredigeraren. Gå till mappen med konturbiblioteket som du vill öppna och klicka på Öppna.

Ta bort en kontur

❖ Visa popup-paletten genom att klicka på den omvända pilen vid den markerade konturen. Tryck på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och klicka på den kontur du vill ta bort.

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 skjutreglaget och klicka på OK.

Den globala ljussättningen gäller varje lagereffekt som använder den globala ljussättningsvinkeln.

Visa eller dölj lagerstilar

Om ett lager har en stil visas en "fx"-ikon till höger om lagrets namn på paletten Lager.

Visa eller dölj alla lagerstilar i en bild

❖ Välj Lager > Lagerstil > Göm alla effekter eller Visa alla effekter.

Visa eller dölj lagerstilar i paletten Lager

❖ Gör något av följande:

- Klicka på triangeln vid lagerstilikonen 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 (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och klicka på triangeln eller den omvända triangeln för gruppen. Lagerstilarna som har använts på de andra lagren i gruppen visas eller döljs samtidigt.

Skapa och hantera förinställda stilar

Du kan skapa en egen stil och spara den som en förinställd stil. Den blir då tillgänglig från paletten Stilar. Du kan spara förinställda stilar i ett bibliotek och läsa in eller ta bort dem från paletten Stilar när du behöver dem.

Skapa en ny förinställd stil

1 Markera det lager som innehåller den stil som du vill spara som en förinställning på paletten Lager.

2 Gör något av följande:

- Klicka i ett tomt område på paletten Stilar.
- Tryck på Alt-tangenten (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och klicka på knappen Nytt objekt längst ned i paletten Stilar.
- Välj Ny stil på palettmenyn 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 paletten Stilar. Om stilarna visas som miniatyrbilder i paletten Stilar, anger du ett nytt namn i dialogrutan och klickar på OK. I annat fall anger du ett nytt namn direkt i paletten Stilar och trycker på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS).
- Markera en stil i området Stilar i dialogrutan Lagerstilar. Välj sedan Döp om stil på popup-menyn, ange ett nytt namn och klicka på OK.
- När du använder ett formverktyg eller ritstift, markerar du en stil på popup-paletten Lagerstil i alternativfältet. Välj därefter Döp om stil på menyn på popup-paletten.

Ta bort en förinställd stil

❖ Gör något av följande:

- Dra formatet till ikonen Ta bort längst ned i paletten Stilar.
- Tryck på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och klicka på lagerstilen i paletten Stilar.
- Markera en stil i området Stilar i dialogrutan Lagerstilar. (Se ”Använda förinställda stilar” på sidan 268.) Välj därefter Ta bort stil på popup-menyn.
- När du använder ett formverktyg eller ritstift, markerar du en stil på popup-paletten Lagerstil i alternativfältet. Välj därefter Ta bort stil på menyn på popup-paletten.

Spara en uppsättning förinställda stilar som ett bibliotek

1 Gör något av följande:

- Välj Spara stil på palettmenyn Stilar.
- Markera Stilar till vänster i dialogrutan Lagerstilar. Välj därefter Spara stilar på popup-menyn.
- När du använder ett formverktyg eller ritstift, klickar du på miniatyrbilden för lagerstilen i alternativfältet. Välj därefter Spara stilar på popup-palettmenyn.

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 palettmenyn på paletten 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 i paletten Stilar, i dialogrutan Lagerstil eller på popup-paletten Lagerstilar 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 palettmenyn). 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" på sidan 42.*

Kopiera lagerstilar

Kopiera och klistra in är en enkel metod för att använda samma effekter på flera lager.

Kopiera lagerstilar mellan lager

1 Markera lagret som innehåller den stil som du vill kopiera på paletten Lager.

2 Välj Lager > Lagerstil > Kopiera lagerstil.

3 Markera mållagret i paletten 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:

- I paletten Lager Alt-drar (Windows) du eller Alternativ-drar (Mac OS) du en enstaka 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 paletten Lager till bilden om du vill använda den resulterande lagerstilen på det översta lagret i paletten Lager som innehåller pixlar där du släpper lagereffekterna.

Skala en lagereffekt

En lagerstil kan vara finjusterad för en viss upplösning och funktioner vid en viss storlek. Med funktionen Skaleffekter kan du skala effekterna som ingår i lagerstilen utan att skala objektet som lagerstilen används på.

1 Markera lagret på paletten Lager.

2 Välj Lager > Lagerstil > Skaleffekter.

3 Ange ett procentvärde eller dra skjutreglaget.

4 Välj Förhandsvisa om du vill förhandsvisa ändringarna i bilden.

5 Klicka på OK.

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 paletten 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 lagret med det lager som du vill ta bort på paletten Lager.

2 Gör något av följande:

- Dra fältet Effekter till ikonen Ta bort på paletten Lager.
- Välj Lager > Lagerstil > Radera lagerstil.
- Markera lagret och klicka på knappen Radera stil längst ned i paletten Stilar.

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 lagret som innehåller den lagerstil som du vill konvertera på paletten Lager.

2 Välj Lager > Lagerstil > Skapa flera 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.

Du kan också dra en lagerstil till knappen Nytt lager nederst på paletten Lager om du vill skapa ett nytt lager med en befintlig stil.

Justerings- och fyllningslager

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 på alla lager nedanför. Du kan ta bort dina ändringar och återställa originalbilden igen när som helst.

Val av justeringslager överensstämmer med kommandona på menyn Bild > Justeringar: om du väljer ett justeringslager från paletten Lager så öppnas samma dialogruta som motsvarande menykommando. Du kan öppna inställningsdialogrutan igen och göra justeringar genom att dubbelklicka på miniatyrbilden av justeringslager i paletten Lager.

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.
- Minskad förlust av bilddata tack vare kombinerade justeringar. Varje gång du justerar pixelvärden direkt i bilden går bilddata förlorade. Du kan använda flera justeringslager och göra minimala justeringar. Alla justeringar kombineras innan de används på bilden.
- 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 ökar bildens filstorlek, men inte mer än andra lager. Om du arbetar med många lager kan du minska filstorleken genom att lägga samman justeringslagren med lagren som innehåller pixlar. 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. Du kan 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).

Ett justeringslager påverkar alla lager under det: du kan korrigera flera lager med en enda justering. Du behöver inte justera varje lager för sig.

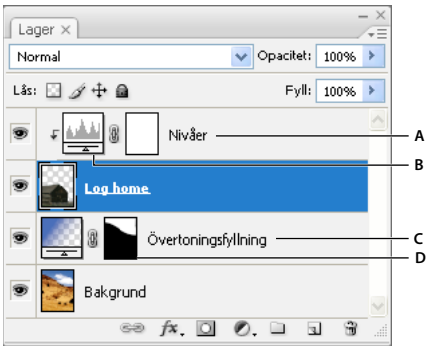
Se även

”Justera färger och toner” på sidan 136

Skapa justerings- och fyllningslager

Justerings- och fyllningslager har samma alternativ för opacitet och blandningsläge som bildlager. Du kan ordna om, ta bort, dölja och duplicera dem precis som med bildlager. Som standard har justeringslager och fyllningslager lagermasker, vilket visas av maskikonen till vänster om lagerminiatyrbilden. Om du vill skapa justeringslager utan lagermasker ändrar du det här alternativet i dialogrutan Alternativ för lagerpaletten (välj Palettalternativ på palettmenyn Lager).

Om du vill begränsa effekten av ett justeringslager eller ett fyllningslager till ett markerat område, markerar du det avsedda området, skapar en sluten bana och markerar den, eller också markerar du en befintlig sluten bana. När du använder en markering skapar du ett justeringslager eller fyllningslager som begränsas av en lagermask. När du använder en bana skapar du ett justeringslager eller fyllningslager som begränsas av en vektormask.



Justerings- och fyllningslager
***A.** Justeringslager som begränsas enbart till loggat lager **B.** Lagerminiatyr **C.** Fyllningslager **D.** Lagermask*

Skapa ett justeringslager

Information om olika alternativ för justeringslager finns i avsnittet ”Justera färger och toner” på sidan 136.

❖ Gör något av följande:

- Klicka på knappen Nytt justeringslager längst ned på paletten 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.

Om du vill begränsa effekten av ett justeringslager till en viss grupp av lager skapar du en urklippsmask som består av just de lagren. Du kan placera justeringslagren i urklippsmasken eller i dess bas. Justeringarna begränsas då till de lager som ingår i gruppen. (Om du vill kan du skapa en lagergrupp som använder ett annat blandningsläge än Gå igenom.)

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 fyllningslager längst ned på paletten 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-paletten. 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-paletten. 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.

Redigera ett justeringslager eller fyllningslager

Du kan redigera inställningarna för ett justerings- eller fyllningslager eller ersätta lagret med en annan justerings- eller fyllningstyp.

Du kan även redigera masken i ett justeringslager 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” på sidan 286.)

Ändra alternativ för justerings- och fyllningslager

1 Gör något av följande:

- Dubbelklicka på miniatyrbilden för justerings- eller fyllningslagret på paletten Lager.

- Välj Lager > Lagerinnehåll.

2 Utför ändringarna och klicka på OK.

Obs! *Inverterade justeringslager saknar redigerbara inställningar.*

Ändra typen för ett justeringslager eller fyllningslager

1 Markera det justeringslager eller fyllningslager som du vill ändra.

2 Välj Lager > Ändra lagerinnehåll och välj ett annat fyllnings- eller justeringslager i listan.

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 rastreras justeringarna och tillämpas permanent på det sammanslagna lagret. Du kan även rastrera ett fyllningslager utan att lägga samman det. (Se ”Rastrera lager” på sidan 261.)

Justeringslager och fyllningslager vars masker bara innehåller vita värden ökar inte filstorleken nämnvärt, så du behöver inte lägga samman dem för att begränsa filstorleken.

Icke-förstörande redigering

Om icke-förstörande redigering

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 bildbeskärning 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.

Se även

”Om Camera Raw” på sidan 78

”Om justeringslager och fyllningslager” på sidan 275

”Beskära bilder” på sidan 171

”Om lager och vektormasker” på sidan 286

”Retuschera med verktyget Klonstämpel” på sidan 176

”Retuschera med verktyget Lagningspensel” på sidan 178

”Retuschera med verktyget Smart Lagningspensel” på sidan 179

Om 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.

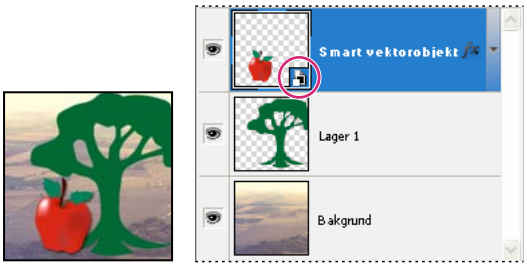
Du kan skapa smarta objekt på flera olika sätt: genom att använda kommandot Öppna som smart objekt, montera en fil, klistra in data från Illustrator eller genom att konvertera en eller flera Photoshop-lager till smarta objekt.

Med smarta objekt kan du:

- Utföra icke-förstörande omformningar. Du kan skala, rotera eller förvränga ett lager utan att den ursprungliga bildinformationen eller bildkvaliteten påverkas eftersom omformningarna inte påverkar originalinformationen. (Vissa omformningsalternativ, t.ex. Perspektiv och Förvrängning, är inte tillgängliga.)
- 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.

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” på sidan 281.*



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

Skapa smarta objekt

❖ Gör något av följande:

- Välj Arkiv > Öppna som smart objekt, markera en fil och klicka på Öppna.

- 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. Urklippsmasker bevaras inte när du grupperar lager 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 i dialogrutan Inställningar.

Se även

”Montera en fil i Photoshop” på sidan 68

”Klistra in Adobe Illustrator-bilder i Photoshop” på sidan 70

Duplicera ett smart objekt

❖ Markera ett smart objekt på paletten 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 Kopia eller drar det smarta objektet till ikonen Skapa ett nytt lager längst ned på paletten 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 paletten Lager med samma namn som originalet följt av ordet "kopia".

Redigera innehållet i ett smart objekt

När du redigerar ett smart objekt öppnas källinnehållet antingen i Photoshop (om innehållet är rasterdata eller en Camera Raw-fil) eller i Illustrator (om innehållet är vektorbaserade PDF-data). När du sparar ändringar i källinnehållet visas ändringarna i alla länkade instanser av det smarta objektet i Photoshop-dokumentet.

1 Markera det smarta objektet på paletten Lager och gör något av följande:

- Välj Lager > Smarta objekt > Redigera innehåll.
- Dubbelklicka på det smarta objektets miniatyrbild på paletten Lager.

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.)

Byta ut innehållet i ett smart objekt

Du kan uppdatera bildinformationen i en eller flera (om de smarta objekten är länkade) instanser av ett smart objekt.

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 filen du vill använda och klicka på Montera.

3 Klicka på OK.

Det nya innehållet monteras i det smarta objektet. Eventuella länkade smarta objekt uppdateras också.

Se även

”Montera filer” på sidan 68

Exportera innehållet i ett smart objekt

1 Markera det smarta objektet på paletten 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.

Konvertera ett 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 > Rastrera > Smart objekt.

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.

Om smarta filter

Ett filter som tillämpas på ett smart objekt kallas för ett smart filter. Smarta filter visas på paletten Lager under det smarta objekt som de tillämpas på. Smarta filter är icke-förstörande eftersom du kan justera, flytta och dölja dem.

Du kan använda valfritt Photoshop-filter som ett smart filter, förutom 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 paletten Lager. (Du kan använda samma teknik för att visa eller dölja lagerstilar). Du kan också välja Palettalternativ på palettmenyn på paletten Lager och markera kryssrutan Expandera nya effekter i dialogrutan.

Använd filtermasker för att selektivt maskera effekterna som skapas med smarta filter. Se ”Maskera smarta filter” på sidan 283.

Obs! *Om du öppnar en fil som innehåller ett smart objekt med ett smart filter i Photoshop, bevaras effekterna från det smarta filtret när du öppnar det, inklusive filtermasker. Om du sedan redigerar det smarta objektet visas emellertid inte lagrets smarta filter. Du kan inte redigera filtermasker i Photoshop.*

En demonstrationsvideo om smarta filter finns på www.adobe.com/go/vid0004_se.

Använda ett smart filter

1 Gör något av följande:

- Om du vill tillämpa ett smart filter på ett helt smart objekt markerar du lagret på paletten 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 paletten Lager. Du kan inte ändra ordning på filter i ett filtergalleri. 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 Smarta filter på paletten Lager under det smarta objektet. Om en varningsikon visas bredvid ett smart filter på paletten 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 paletten Lager genom att hålla ned Alt och dra. Du kan inte dra smarta filter till vanliga lager.

En demonstrationsvideo om hur du använder smarta filter finns på www.adobe.com/go/vid0004_se.

Redigera ett smart filter

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 förhandsgranska överliggande filter. När du har redigerat det smarta filtret visas de överliggande filtren igen.*

Se även

”Lista över blandningslägen” på sidan 310

”Ange opacitet för ett lager eller en grupp” på sidan 263

Redigera inställningar för smart filter

1 Dubbelklicka på det smarta filtret på paletten 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 paletten Lager.

2 Ange blandningsalternativ och klicka på OK.

Dölja smarta filter

❖ Gör något av följande:

- Om du vill dölja ett enstaka smart filter klickar du på ögonikonen bredvid det smarta filtret på paletten 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 paletten Lager. Om du vill visa de smarta filtren klickar du i kolumnen igen.

Byta ordning på, duplicera eller ta bort smarta filter

Du kan ändra ordning på smarta filter på paletten 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 paletten Lager. Du kan inte ändra ordning på smarta filter som hämtats och tillämpats från filtergalleriet.

I Photoshop tillämpas smarta filter nedifrån och upp.

Duplicera smarta filter

❖ Håll ned Alt och dra det smarta filtret på paletten 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 paletten 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

När du tillämpar ett smart filter på ett smart objekt visas en tom (vit) maskminiatyr bredvid Smarta filter på paletten 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 paletten 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 paletten 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.

Obs! *Lagermasker länkas som standard till vanliga lager. Om du flyttar lagermasken eller lagret med hjälp av flyttverktyget flyttas de som en enhet. Masker som tillämpas på smarta objekt, inklusive filtermasker, länkas inte till lager. Om du flyttar en filtermask eller ett lager med hjälp av flyttverktyget flyttas de inte som en enhet.*

Se även

”Markera och visa lagermaskkanalen” på sidan 288

”Läsa in ett lager eller en lagermasks gränser som en markering” på sidan 290

Maskera smarta filtereffekter

1 Klicka på miniatyrbilden för filtermasken på paletten 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.

Visa bara filtermasken

❖ Håll ned Alt och klicka på miniatyrbilden för filtermasken på paletten 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

❖ Håll ned Skift och klicka på miniatyrbilden för filtermasken på paletten Lager eller 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

- Dra miniatyrbilden för filtermasken på paletten 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 filtret och väljer Lager > Smarta filter > Lägg till filtermask.
- Om du vill lägga till en mask baserat på en markering skapar du en markering och högerklickar (Windows) eller håller ned Ctrl och klickar (Mac OS) på raden Smarta filter på paletten Lager och väljer Lägg till filtermask.

Lagerkompositioner

Om lagerkompositioner

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.

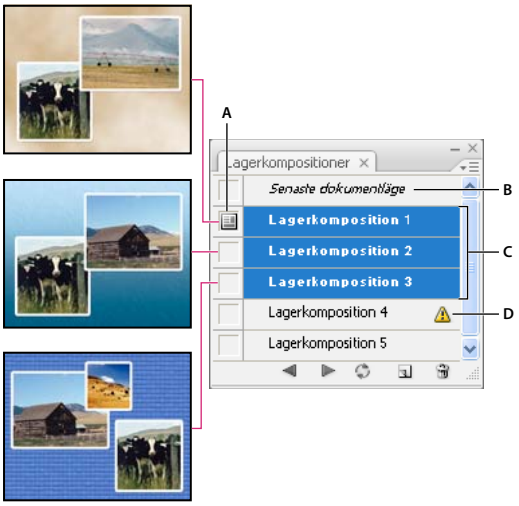
En lagerkomposition är en ögonblicksbild av status för paletten Lager. Lagerkompositioner registrerar tre typer av lageralternativ:

- 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 läggs till ett lager visas det i bildens alla lagerkompositioner.*

Du kan exportera lagerkompositioner till separata filer, till en PDF-fil eller till ett webbfotogalleri.

Välj Fönster > Lagerkompositioner om du vill visa paletten.



Paletten 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

1 Välj Fönster > Lagerkompositioner för att öppna paletten Lagerkomposition.

2 Klicka på knappen Skapa ny lagerkomposition nederst i paletten Lagerkomposition. Den nya kompositionen avspeglar aktuell status för lagren på paletten 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. När du skapar en ny komposition används samma alternativ som för den närmast föregående om du inte ändrar dem.

Du kan duplicera en komposition genom att välja den på paletten Lagerkompositioner och dra den till knappen Nya kompositioner.

Använda och visa lagerkompositioner

1 Gör något av följande:

- Om du vill visa en lagerkomposition måste den först tillämpas i dokumentet. Klicka på ikonen Använd lagerkomposition bredvid den valda kompositionen i paletten Lagerkompositioner.
- Använd knapparna Föregående och Nästa längst ned i paletten om du vill bläddra genom lagerkompositionerna.
- Om du vill bläddra genom vissa markerade kompositioner ska du markera kompositionerna på paletten Lagerkompositioner och sedan klicka på knapparna Nästa eller Föregående nederst på paletten. Därmed bläddrar du bara genom de kompositioner som är markerade.
- Om du vill återställa dokumentet till dess läge innan du väljer en lagerkomposition klickar du på ikonen Använd lagerkomposition bredvid Senaste dokumentläge högst upp bredvid paletten Lagerkomposition.

Ändra och uppdatera en lagerkomposition

Om du ändrar konfigurationen för en lagerkomposition måste den uppdateras.

1 Markera lagerkompositionen på paletten 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 palettmenyn och välja ytterligare alternativ för att registrera placering och stil.

4 Klicka på knappen Uppdatera lagerkomposition längst ned i paletten.

Radera lagerkompositionsvarningar

Vissa åtgärder leder till ett läge där lagerkompositionen inte längre kan återställas helt. Det händer när du tar bort ett lager, lägger samman ett lager, konverterar ett lager till bakgrund eller konverterar ett färgläge. 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, vilket gör att föregående parametrar förloras, men uppdaterar kompositionen.
- 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 kontroll-klicka (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

❖ Gör något av följande:

- Markera lagerkompositionen på paletten Lagerkompositioner och klicka på ikonen Ta bort på paletten, eller välj Ta bort lagerkomposition på palettmenyn.
- Dra den till ikonen Ta bort på paletten.

Exportera lagerkompositioner

Du kan exportera lagerkompositioner till enskilda filer, till en PDF-fil med flera lagerkompositioner eller till ett webbfotogalleri med lagerkompositioner.

❖ Välj Arkiv > Skriv ut och välj något av följande kommandon:

Lagerkompositioner till filer Exporterar alla lagerkompositioner till enskilda filer, en per lagerkomposition.

Lagerkompositioner till PDF Exporterar alla lagerkompositioner till en PDF-fil.

Lagerkompositioner till WPG Exporterar alla lagerkompositioner till ett webbfotogalleri.

Maskera lager

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.

Om lager och vektormasker

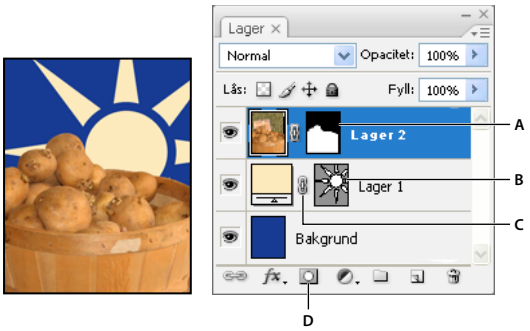
Du kan använda masker för att dölja delar av ett lager och visa delar av lagren nedanför. Det finns två typer av masker du kan skapa:

- 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.

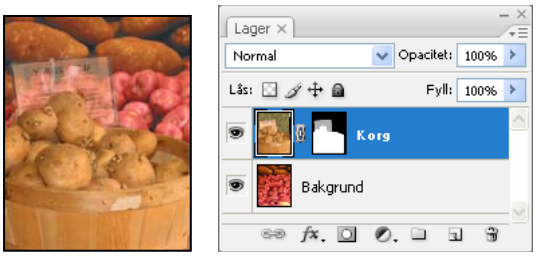
På paletten Lager visas både lagermasken och vektormasken som en extra miniatyrbild till höger om miniatyrbilden för lagret. För lagermasken representerar miniatyrbilden gråskalekanalen som skapas när du lägger till lagermasken. Miniatyrbilden för vektormasken representerar banan som klipper ut innehållet 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. *Miniatyr av lagermask* ***B.*** *Miniatyr av vektormask* ***C.*** *Länkikon för vektormask* ***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.

Se även

”Om masker och alfakanaler” på sidan 243

Lägga till lagermasker

När du lägger till en lagermask måste du bestämma om du vill dölja eller visa hela lagret. Senare målar du på masken för att dölja delar av det lagret och visa lager under. Eller så kan du skapa en lagermask som automatiskt döljer en del av lagret genom att göra en markering innan masken skapas.

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 paletten Lager.

3 Gör något av följande:

- Om du vill skapa en mask som visar hela lagret klickar du på Ny lagermask i paletten Lager eller väljer Lager > Lagermask > Visa alla.
- Om du vill skapa en mask som döljer hela lagret ALT-klickar du (Windows) eller ALTERNATIV-klickar (Mac OS) på knappen Ny lagermask, eller välj Lager > Lägg till lagermask > Dölj alla.

Lägga till en lagermask som döljer delar av ett lager

1 Välj lagret eller gruppen på paletten Lager.

2 Markera området i bilden och gör något av följande:

- Klicka på Ny Lagermask på paletten Lager när du vill skapa en mask som visar det markerade området.
- Alt-klicka (Windows) eller Alternativ-klicka (Mac OS) på Ny lagermask om du vill skapa en mask som döljer markeringen.
- Välj Lager > Lagermask > Visa markering eller Dölj markering.

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 (Windows) eller Alternativ-dra (Mac OS) masken till ett annat lager.

Redigera en lagermask.

1 Klicka på miniatyrbilden för lagermasken på paletten Lager för att aktivera den. En ram visas runt miniatyrbilden av masken.

2 Markera något av redigerings- eller målarverktygen.

Obs! *Förgrunds- och bakgrundsfärgerna får som standard gråskalevärden när masken är aktiverad.*

3 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 paletten Lager. En ram visas runt miniatyrbilden av lagret.

Om du vill klistra in en kopierad markering i en lagermask Alt-klickar du (Windows) eller Alternativ-klickar (Mac OS) på miniatyrbilden av lagermasken i paletten 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 i paletten Lager.

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:

- Alt-klicka (Windows) eller Alternativ-klicka (Mac OS) på miniatyrbilden av lagermasken om du bara vill visa gråskalemasken. Om du vill visa alla lagren igen Alt-klickar eller Alternativ-klickar du på miniatyrbilden för lagermasken eller en ögonikon.
- 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 eller Alternativ+Skift och klicka på miniatyrbilden igen om du vill stänga av färgvisningen.

Inaktivera eller aktivera en lagermask

❖ Gör något av följande:

- Håll ned Skift och klicka på lagermaskens miniatyrbild på paletten 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 i paletten Lager och lagerinnehållet visas utan maskeringseffekter.

Ändra lagermaskens maskeringsfilmfärg eller opacitet

1 Gör något av följande:

- Håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och markera lagermaskkanalen genom att klicka på miniatyrbilden av lagermasken. Dubbelklicka sedan på miniatyrbilden av lagermasken.
- Dubbelklicka på lagermaskkanalen på paletten 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.

Lägg till och redigera vektormasker

Vektormasker skapar du med ritstifts- eller formverktygen. Mer information om hur du arbetar med de här verktygen finns i ”Rita” på sidan 323.

Lägga till en vektormask som visar eller gömmer hela lagret

1 Markera det lager som du vill lägga till en vektormask för i paletten Lager.

2 Gör något av följande:

- Om du vill skapa en vektormask som visar hela lagret väljer du Lager> Vektormask > Visa alla.
- Om du vill skapa en vektormask som döljer hela lagret väljer du Lager> Vektormask > Dölj alla.

Lägga till en vektormask som visar innehållet i en form

1 Markera det lager som du vill lägga till en vektormask för i paletten Lager.

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 Välj Lager > Vektormask > Aktuell bana.

Redigera en vektormask

❖ Klicka på miniatyrbilden för vektormasken på paletten Lager eller paletten Banor. Ändra därefter formen med hjälp av form- och ritstiftsverktygen eller direktmarkeringsverktygen. Se ”Redigera banor” på sidan 334.

Ta bort en vektormask

❖ Gör något av följande på paletten Lager:

- Dra miniatyrbilden för vektormasken till ikonen Ta bort .
- Markera lagret med den vektormask som du vill ta bort och välj Lager > Vektormask > Ta bort.

Inaktivera eller aktivera en vektormask

❖ Gör något av följande:

- Håll ned Skift och klicka på vektormaskens miniatyrbild på paletten 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 i paletten 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.

Viktigt! *När en vektormask har rastrerats kan den inte konverteras tillbaka till ett vektorobjekt.*

Bryta länkar mellan lager och masker

Som standard är ett lager eller en grupp länkad till sin lagermask eller vektormask, vilket visas av länkikonen mellan miniatyrbilderna på paletten Lager. Lagret och dess mask flyttas tillsammans i bilden när du flyttar någon av dem med flyttverktyget. När du bryter länken mellan dem kan du flytta dem oberoende av varandra och ändra gränserna för masken oberoende av lagret.

Obs! *Som standard är masker som används på smarta objekt inte länkade till lager för smarta objekt.*

- Bryt länken mellan ett lager och dess mask genom att klicka på länkikonen på paletten Lager.
- Om du vill återupprätta länken mellan lagret och masken klickar du mellan lagrets och maskens miniatyrer på paletten Lager.

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 Klicka på lagermaskens miniatyrbild i paletten Lager.

2 Om du vill ta bort lagermasken när du har använt den permanent på lagret klickar du på ikonen Ta bort längst ned i paletten Lager. Klicka sedan på Använd.

3 Om du vill ta bort lagermasken utan att använda den på lagret klickar du på ikonen Ta bort längst ned i paletten Lager. Klicka sedan 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.*

Se även

”Spara och läsa in markeringar” på sidan 247

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. Det här 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 bara vill markera de områden på ett omaskat lager som inte är genomskinliga Ctrl-klickar du (Windows) eller Kommando-klickar (Mac OS) på miniatyrbilden av lagret i paletten Lager.
- Om du vill markera de omaskade områdena på ett lager som har en lagermask Ctrl-klickar du (Windows) eller Kommando-klickar (Mac OS) på miniatyrbilden av lagret i paletten Lager.

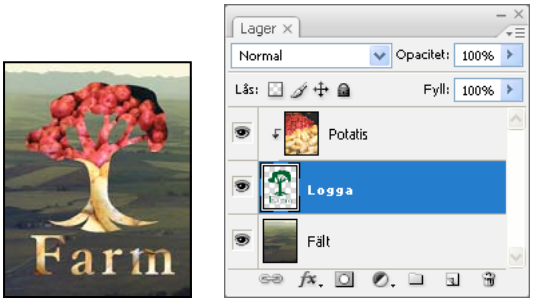
2 Om det redan finns en markering kan du göra något av följande:

- 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 miniatyrbilden för lagermasken i paletten Lager.
- Om du vill ta bort pixlarna från en befintlig markering håller du ned Ctrl+Alt (Windows) eller Kommande+Alternativ (Mac OS) och klickar på miniatyrbilden av lagret eller lagermasken i paletten 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 i paletten Lager.

Om du vill flytta allt innehåll i ett lager ska du använda flyttverktyget utan att läsa in en genomskinlighetsmask.

Masklager 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” på sidan 266.)

Skapa en urklippsmask

1 Ordna lagren på paletten Lager så att baslagret med masken ligger under lagren som ska maskeras.

2 Gör något av följande:

- Håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS), sätt pekaren över linjen i paletten Lager och dela baslagret och det första lagret ovanför det som du vill innefatta i urklippsmasken (pekaren ändras till två överlappande cirklar) och klicka.
- Markera det första lagret ovanför baslagret i paletten Lager och välj Lager > Skapa urklippsmask.

3 Om du vill lägga till ytterligare lager till urklippsmasken kan du använda en av metoderna i steg 2 och arbeta dig uppåt en nivå i taget i paletten 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 OS), peka på linjen som skiljer två grupperade lager från varandra i paletten Lager (pekaren blir två överlappande cirklar) och klicka.
- Välj ett lager i urklippsmasken och välj Lager > Frigör urklippsmask i paletten Lager. 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 paletten Lager.

2 Välj Lager > Frigör urklippsmask.

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 det andra fotot blundar inte personen. Genom att använda Justera lager automatiskt och lagermaskering kan du kombinera dessa bilder och avlägsna defekten i den slutliga bilden.

En demonstrationsvideo om hur du justerar lager efter innehåll finns på www.adobe.com/go/vid0014_se.

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 paletten Lager och drar det till det nya bildfönstret. Nu innehåller paletten Lager för den nya bilden två nya lager, ett för varje källbild.

4 Justera de nya lagren på paletten Lager för den nya bilden så att lagret som innehåller det innehåll som du vill korrigera (porträttet med stängda ögon) är placerat ovanför lagret som innehåller 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 paletten 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. Se ”Redigera en lagermask.” på sidan 288. Fortsätt att redigera lagermasken tills de båda lagren har blandats korrekt för att skapa en enda enhetlig bild.

Obs! *Kontrollera att lagermaskens miniatyrbild, inte bildminiatyren, är markerad på paletten 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.

Se även

”Lägga samman och klona lager” på sidan 262

Kapitel 11: Måla

Du kan ändra färg på pixlar i en bild genom att måla dem. Du kan använda målarverktyg och tekniker för att retuschera bilder, skapa eller redigera masker på alfakanaler, rotoscopebehandla eller måla på videobildrutor samt måla originella bilder. Penselspetsar, förinställda penslar och de många alternativen för penslar ger dig den kreativa kontrollen att skapa fantastiska målareffekter eller simulera arbete med traditionella media. Du kan arbeta med flera målarverktyg i HDR-bilder (High Dynamic Range) med 32 bitar per kanal, t.ex. Pensel, Penna, Smeta ut, Skärpa, Oskärpa, Stämpel, Händelsepensel, Mönsterstämpel och Suddgummi.

Målarverktyg

Om målarverktyg, alternativ och paletter

Det finns flera verktyg för att måla eller redigera bildfärg i Photoshop. Verktygen Pensel och Penna fungerar som vanliga ritverktyg och applicerar färg med penseldrag. Verktygen Övertoning, Fyllning och Färgpyts applicerar färg på stora områden. Verktyg som Suddgummi, Oskärpa och Smeta ut ändrar befintliga färger i bilden. Se ”Galleri för målningsverktyg” på sidan 26.

I alternativfältet för varje verktyg kan du ange hur färgen ska läggas till en bild, och välja från förinställda penselspetsar.

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 väljer förinställningar från Penselförinställningsväljaren, som sparar penselförinställningar och gör det möjligt att tillfälligt ändra diameter och hårdhet på en penselförinställning.

Lär dig genvägarna för att ändra storlek och hårdhet på målarverktygen. Se ”Tangenter för att måla objekt” på sidan 578.

Du använder verktygsförinställningar när du vill spara egenskaper för penselspetsar med inställningar från alternativfältet, som opacitet, flöde och färg. Mer information om verktygsförinställningar finns i avsnittet ”Skapa och använd verktygsförinställningar” på sidan 29.

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. Använd paletten Penslar för att ange alternativ för penselspets. Se ”Översikt över paletten Penslar” på sidan 300.

Om du arbetar med en ritplatta kan du styra hur färgen appliceras baserat på ritstifttryck, vinkel, rotation eller stift-hjulet. Ställ in verktygen för rittavlor i paletten Penslar.

Måla med penselverktyget eller pennverktyget

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.

1. Välja förgrundsfärg. (Se ”Välja färger i verktygslådan” på sidan 108.)
2. Välj penselverktyget eller pennverktyget .
3. Välj en pensel från Penselförinställningsväljaren. Se ”Välj en förinställd pensel.” på sidan 298.

4 Ange verktygsalternativ för läge, opacitet etc. i alternativfältet. Se ”Alternativ för målarverktyg” på sidan 294.

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.

Alternativ för målarverktyg

Ange följande alternativ för målarverktyg 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 ”Lista över blandningslägen” på sidan 310.

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 till exempel anger en opacitet på 33 % och ett flöde på 33 % så flyttar områdets färg 33 % mot penselfärgen varje gång 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 ett verktygs opacitet i multipler om 10 % (om du trycker på 1 anges 10 %, och om du trycker på 0 anges 100 %). Använd Skift och en siffertangent om du vill ställa in Flöde.

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 stänga av eller sätta på det här alternativet.

Autoradera (Endast verktyget Penna) Målar bakgrundsfärgen över områden som innehåller förgrundsfärgen. Välj den förgrundsfärg du vill ta bort och den bakgrundsfärg som du vill byta till. (Se ”Autoradera med pennverktyget” på sidan 297.)

Måla med ett mönster

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 Penselförinställningsväljaren. (Se ”Välj en förinställd pensel.” på sidan 298.)

3 Ange verktygsalternativ för läge, opacitet etc. i alternativfältet. Se ”Alternativ för målarverktyg” på sidan 294.

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-paletten Mönster i alternativfältet.

6 Markera Impressionistisk om du vill använda mönstret med en impressionistisk effekt

7 Måla med mönstret genom att dra i bilden.

Se även

”Skapa och hantera mönster” på sidan 320

Måla 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 ett stort antal 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.

A B C

Exempel på hur du använder konsthändelsepenseln
***A.** Original **B.** Liten pensel **C.** Stor pensel*

1 På paletten Händelser klickar du i den vänstra kolumnen på det läge eller den fixering 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.” på sidan 298.)
- Välj ett blandningsläge på menyn Läge. (Se ”Om blandningslägen” på sidan 310.)
- 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 dra i bilden.

Sudda med verktyget Suddgummi

Verktyget Suddgummi ändrar pixlar så att de antingen får bakgrundsfärgen eller blir genomskinliga. Om du arbetar i bakgrunden eller i ett lager med låst genomskinlighet, ändras pixlarna till bakgrundsfärgen. I annat fall raderas pixlarna och blir genomskinliga.

Med suddgummiverktyget kan du även återställa ett område till ett tidigare läge som du väljer i paletten Händelser.

1 Välj verktyget Suddgummi .

2 Ange den bakgrundsfärg du vill använda om du suddar i bakgrunden eller i ett lager med låst genomskinlighet.

3 Välj ett läge för suddgummit. 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 pensel och anger Opacitet och Flöde i alternativfältet.

Med en opacitet på 100 % raderas pixlarna fullständigt. Lägre opacitet suddar delvis ut pixlarna. Se ”Alternativ för målarverktyg” på sidan 294.

5 Om du vill radera till ett sparat läge eller en fixering av bilden, klickar du på den vänstra kolumnen i läget eller fixeringen i paletten Händelser, och därefter väljer du Radera till händelse i alternativfältet.

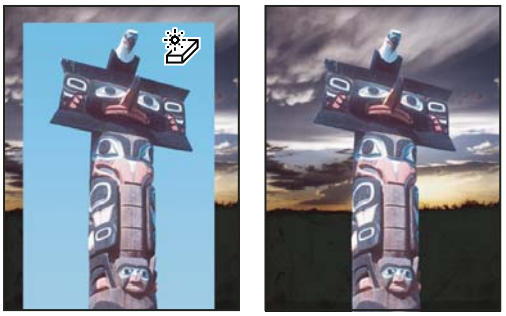
Photoshop) Om du tillfälligt vill använda suddgummiverktyget i läget Radera till händelser, håller du ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) samtidigt som du drar i bilden.

6 Dra genom det område som du vill radera.

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. Med ett högre toleransvärde raderas pixlar inom ett större område.
- 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.

Göra pixlar genomskinliga med verktyget Bakgrundssuddgummi

Med bakgrundssuddgummit kan du radera pixlar i ett lager så att de blir genomskinliga genom att dra. På så sätt kan du radera bakgrunden och samtidigt bevara kanterna på ett objekt i förgrunden. 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 kommandot Extrahera.

Med bakgrundssuddgummit tas ett prov i penselns mittpunkt, aktiveringspunkten, och därefter raderas den färgen när den hamnar innanför 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 det lager som innehåller det område du vill radera på paletten Lager.

2 Välj verktyget Bakgrundssuddgummi .

3 Klicka på penselexemplet i alternativfältet och ange penselalternativ på popup-paletten:

- Välj inställningar för alternativen Diameter, Hårdhet, Mellanrum, Vinkel och Rundhet (se ”Alternativ för penselspetsformer” på sidan 301).
- 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 lage 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 .

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.

Ändra penselpekaren

Måleriverktygen har tre möjliga pekare: standardpekaren (ikonen från verktygslådan), ett hårkors + och en markör som ändrar storlek och form efter den valda penselspetsen. Du ändrar penselspetspekaren i dialogrutan med verktygsinställningar.

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.

3 Klicka på OK.

För verktygen Ritstift och Pensel använder du Caps Lock-tangenten när du ska växla mellan standardmarkören och hårkorset.

Penselförinställningar

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 förinställd pensel” på sidan 299.

Välj en förinställd pensel.

1 Välj ett målar- eller redigeringsverktyg och klicka på snabbmenyn Penselförinställning i alternativfältet.

2 Välj en pensel.

Obs! *Du kan också välja en pensel i paletten Penslar. Om du vill visa de inlästa förinställningarna måste du se till att Penselförinställningar på vänster sida om paletten har valts.*

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 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.

Se även

”Översikt över paletten Penslar” på sidan 300

”Skapa och använd verktygsförinställningar” på sidan 29

Ändra hur förinställda penslar visas

Välj ett visningsalternativ på menyn Penselförinställningsväljaren eller på palettmenyn Penslar:

- 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.

Om du vill förhandsvisa penseldrag dynamiskt på paletten Penslar kontrollerar du att Penselförinställning är markerat och pekar sedan på en pensel tills knappbeskrivningen visas. Flytta pekaren till olika penslar. Förhandsgranskningsområdet längst ned på paletten innehåller exempel på penseldrag.

Läsa in, spara och hantera förinställda penslar

Du kan hantera bibliotek med förinställda penslar för att organisera dina penslar och bara göra de penslar du behöver för ett projekt tillgängliga.

Ändra de förinställda penslarna som visas i paletten

1 Om du vill läsa in ett bibliotek med förinställda penslar väljer du något av följande på menyn Penselförinställningsväljaren eller på palettmenyn Penslar:

- Läs in penslar om du vill lägga till ett bibliotek i den aktuella listan. Markera den biblioteksfil som du vill använda och klicka på Läs in.
- Ersätt penslar 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 palettmenyn). 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 menyn Penselförinställningsväljaren eller på palettmenyn Penslar. Du kan antingen ersätta den aktuella listan eller lägga till det förinställda biblioteket i den aktuella listan.

Obs! *Du kan även använda Förinställningshanteraren för att läsa in och återställa penselbibliotek.*

Spara en uppsättning förinställda penslar som ett bibliotek

1 Välj Spara penslar på menyn Penselförinställningsväljaren eller på palettmenyn Penslar.

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 menyn Penselförinställningsväljaren och på palettmenyn på paletten Penslar när du startar om Photoshop.

Du kan även använda Förinställningshanteraren för att byta namn på, ta bort och spara bibliotek med förinställda penslar. Mer information finns i avsnittet ”Arbeta med Förinställningshanteraren” på sidan 42.

Byta namn på en förinställd pensel

Gör något av följande:

- Välj en pensel i Förinställningsväljaren eller på paletten Penslar och välj sedan Döp om pensel på palettmenyn. Ge penseln ett nytt namn och klicka på OK.
- Om paletten Penslar är inställd på att visa penslar som miniatyrbilder kan du dubbelklicka på en pensel, ange ett nytt namn och klicka på OK.
- Om paletten Penslar är inställd på att visa penslar som en lista eller text dubbelklickar du på en pensel, anger ett nytt namn och trycker på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS).

Ta bort en förinställd pensel

- I Penselförinställningsväljaren eller i paletten Penslar väljer du en pensel och väljer sedan Ta bort pensel på palettmenyn.
- Välj en pensel i Penselförinställningsväljaren eller i paletten Penslar, håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och klicka på den pensel du vill ta bort.
- Välj en pensel i paletten Penslar och klicka på papperskorgen , eller dra en pensel till papperskorgen.

Skapa en förinställd pensel

Du kan spara en egen pensel som en förinställning som visas på paletten Penslar, i Penselförinställningsväljaren 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 paletten Penslar eller i Förinställningsväljaren:

- Välj Ny penselförinställning på palettmenyn, ange ett namn för den förinställda penseln och klicka på OK.
- Klicka på knappen Skapa ny pensel .

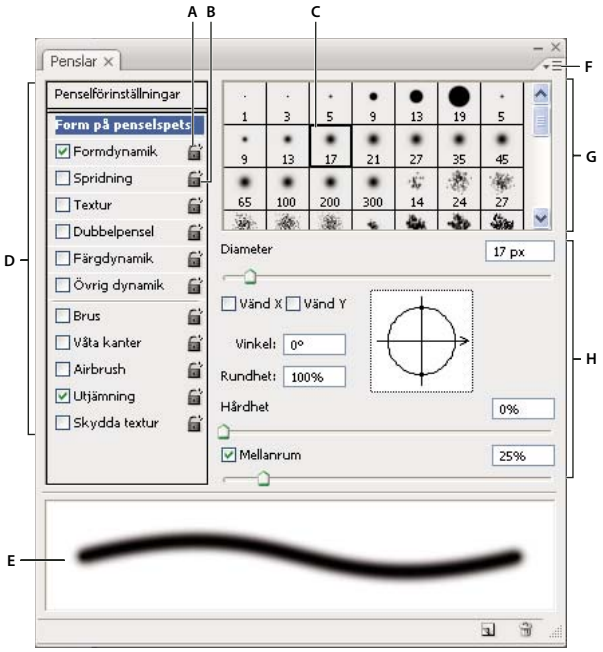
Skapa och ändra penslar

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. Du kan välja alternativ från paletten Penslar för att ange hur färgen ska användas.

Översikt över paletten Penslar

I paletten Penslar kan du välja förinställda penslar, precis som i Penselförinställningsväljaren, men du kan också ändra befintliga penslar och skapa nya anpassade penslar. Paletten Penslar innehåller penselspetsalternativ som avgör hur färg används på en bild.

Förhandsvisningen av penseldrag längst ned i paletten visar hur ett penseldrag ser ut med de aktuella penselalternativen.



Alternativen under Form på penselspets visas på paletten Penslar
A. *Låst* ***B.*** *Olåst* ***C.*** *Vald penselspets* ***D.*** *Penselinställningar* ***E.*** *Förhandsvisning av penseldrag* ***F.*** *snabbmeny* ***G.*** *Former på penselspetsen (tillgängliga när alternativet Form på penselspets är markerat)* ***H.*** *Penselalternativ*

Visa paletten Penslar och penselalternativen

1 Välj Fönster > Penslar, eller klicka på palettknappen till höger om alternativfältet om ett målar-, raderings-, tonings- eller fokuseringsverktyg är valt.

2 Välj ett alternativ till vänster i paletten. De tillgängliga alternativen för inställningen visas till höger i paletten.

Klicka i kryssrutan till vänster om alternativet för att aktivera eller inaktivera alternativ utan att visa deras egenskaper.

Skapa en penselspets från en bild

1 Använd ett markeringsverktyg för att markera en del av en bild som du vill använda som en egen pensel. Du bör ange 0 pixlar för Ludd om du vill skapa en pensel med skarpa kanter. Penselformens storlek kan vara högst 2 500 x 2 500 pixlar.

Om du väljer färgbild så konverteras penselspetsens bild till gråskala. Om du använder en lagermask på bilden påverkar den inte penselspetsens definition.

Om du vill definiera en pensel med mjuka kanter väljer du pixlar med gråvärden. (Färgade penselformer visas som gråtoner.)

2 Välj Redigera > Definiera penselförinställning.

3 Namnge penseln och klicka på OK.

Välja en pensel och ställa in målningsalternativ

1 Öppna paletten Penslar genom att klicka på penselpalettknappen i alternativfältet. Se till att penselverktyget är markerat om du vill se knappen.

2 På paletten Penslar väljer du en befintlig penselförinställning att ändra. Du kan också välja en penselform i panelen Form på penselspets på paletten Penslar. Om du vill kan du skapa en ny penselspets från en bild.

3 Välj Form på penselspets på vänster sida på paletten Penslar och ange alternativ. Se ”Alternativ för penselspetsformer” på sidan 301.

4 Ange andra alternativ för penseln om det behövs. I följande avsnitt finns mer information om alternativen.

- ”Penselformens dynamik” på sidan 304
- ”Penselspridning” på sidan 305
- ”Alternativ för texturerad pensel” på sidan 306
- ”Dubbelpenslar” på sidan 307
- ”Penselalternativ för färgdynamik” på sidan 307
- ”Penselalternativ för annan dynamik” på sidan 308
- ”Andra penselalternativ” på sidan 309

5 Om du vill låsa penselspetsattribut klickar du på upplåsningsikonen . Om du vill låsa upp spetsen klickar du på låsikonen .

6 Om du vill spara penseln för användning senare väljer du Ny penselförinställning på palettmenyn 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 från palettmenyn Penslar och spara den sedan till en ny uppsättning, eller skriv över en befintlig uppsättning. Om du återställer eller byter penslarna i paletten Penslar utan att spara dem i en uppsättning kan du förlora din nya pensel.*

Se även

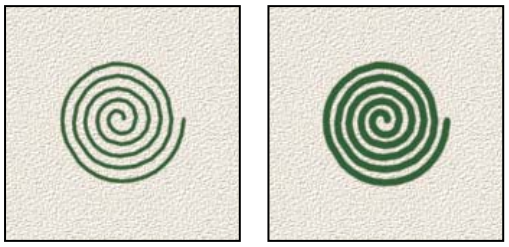
”Översikt över paletten Penslar” på sidan 300

”Skapa en penselspets från en bild” på sidan 301

Alternativ för penselspetsformer

Du kan ange följande alternativ för penselspetsformer på paletten Penslar:

Diameter 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.

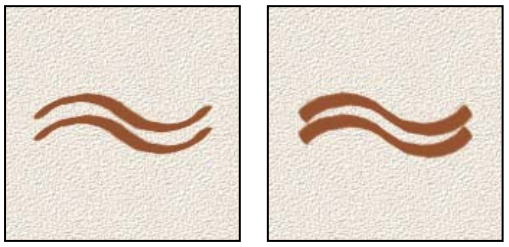
Vänd X Ändrar penselspetsens riktning på *x*-axeln.

Vända en penselspets på X-axeln.
***A.** Penselspetsens standardposition **B.** Vänd X har valts **C.** Vänd X och Vänd Y har valts*

Vänd Y Ändrar penselspetsens riktning på *y*-axeln.

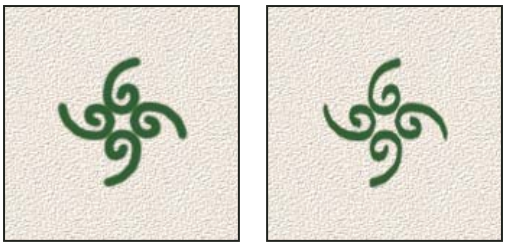
Vända en penselspets på Y-axeln.
***A.** Penselspetsens standardposition **B.** Vänd Y vald **C.** Vänd Y och Vänd X har valts*

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 förhandsvisningsrutan.



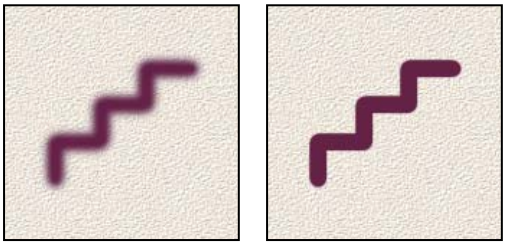
Med vinklade penslar skapar du ett mejslat penseldrag

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.



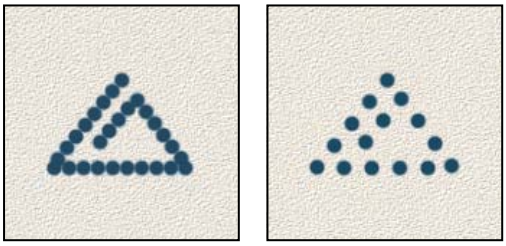
Justera rundheten för att komprimera en penselspetsform

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 Avståndet mellan penselmarkeringar i ett penseldrag. Ange ett mellanrumsvärde i procent av penselns diameter eller dra reglaget. När det här alternativet är avmarkerat styr hastigheten på markören mellanrummet.



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.

Se även

”Översikt över paletten Penslar” på sidan 300

”Välja en pensel och ställa in målningsalternativ” på sidan 301

Lägga till penseldynamik

Paletten Penslar innehåller många alternativ som du använder för att lägga till (eller ändra) dynamiska element för förinställda penselspetsar. 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). En varningsikon visas om du väljer en pennkontroll men inte har installerat en platta.*

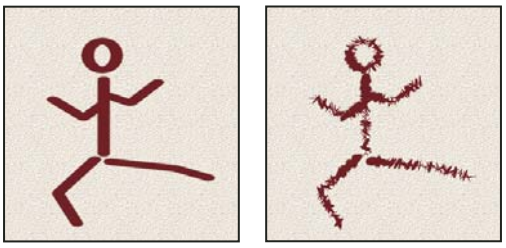
Se även

”Översikt över paletten Penslar” på sidan 300

”Välja en pensel och ställa in målningsalternativ” på sidan 301

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 ”Lägga till penseldynamik” på sidan 303.

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 popup-menyn 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.

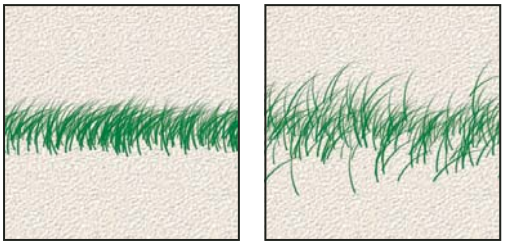
Se även

”Lägga till penseldynamik” på sidan 303

”Välja en pensel och ställa in målningsalternativ” på sidan 301

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.

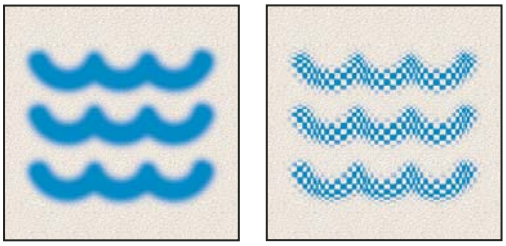
Se även

”Lägga till penseldynamik” på sidan 303

”Välja en pensel och ställa in målningsalternativ” på sidan 301

Alternativ för texturerad pensel

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-paletten. 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. (Se ”Om blandningslägen” på sidan 310.)

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.

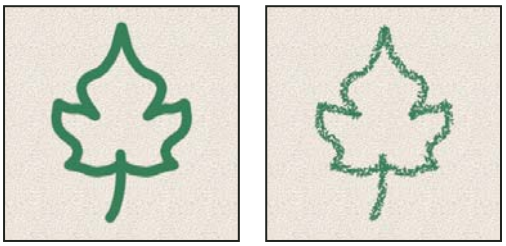
Se även

”Lägga till penseldynamik” på sidan 303

”Välja en pensel och ställa in målningsalternativ” på sidan 301

Dubbelpenslar

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 under Form på penselspets på paletten Penslar. Välj en andra penselspets i området Dubbelpensel på paletten Penslar, och ange följande alternativ om du vill.



Penseldrag som skapas med en enkel spets (vänster) och med dubbla spetsar (höger)

Läge Väljer ett blandningsläge som ska användas när penselavtryck från den primära och den sekundära spetsen kombineras. (Se ”Lista över blandningslägen” på sidan 310.)

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.)

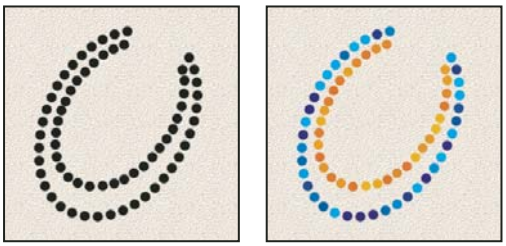
Mellanrum Styr avståndet mellan dubbelspetsens penselavtryck i ett penseldrag. Ange ett mellanrumsvärde i procent av spetsens diameter eller dra reglaget.

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.

Penselalternativ för färgdynamik

Färgdynamik styr hur färgen ändras inom ett penseldrag.



Penseldrag utan färgdynamik (vänster) och med färgdynamik (höger)

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 popup-menyn 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.

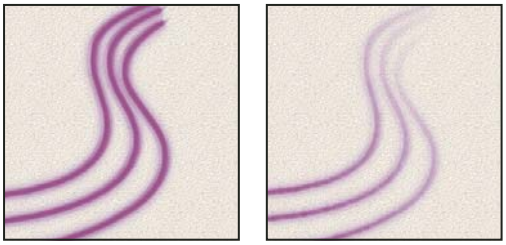
Renhet Ökar eller minskar färgens mättnad. Ange ett tal eller använd skjutreglaget för att ange ett procentvärde mellan –100 och 100. Vid –100 % är färgen fullständigt omättad, och vid 100 % är den fullständigt mättad.

Se även

”Lägga till penseldynamik” på sidan 303

Penselalternativ för annan dynamik

Annan dynamik styr 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 popup-menyn Kontroll:

- **Av** Anger ingen kontroll över opacitetsvariationen för penselavtryck.
- **Tona** Tonar färgens opacitet från opacitetsvärdet i alternativfältet till 0 under ett visst antal 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 popup-menyn 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.

Se även

”Lägga till penseldynamik” på sidan 303

”Välja en pensel och ställa in målningsalternativ” på sidan 301

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 Använder gradvisa toner på en bild, och simulerar traditionella airbrush-tekniker. Alternativet Airbrush på paletten Penslar motsvarar alternativet 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.

Kopiera texturer mellan verktyg

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 på paletten Penslar.

Radera penselalternativ

Du kan rensa alla alternativ på en gång för de ändringar du har gjort för en förinställd pensel (förutom inställningar för penselform).

❖ Välj Radera penselkontroller på paletten Penslar.

Ange pennkänslighet för bildplatta

Om du arbetar med en bildplatta, som Wacom®, kan du ställa in målarverktygen för att styra hur färgen används beroende på ritstifttryck, vinkel, rotation eller användning av Stift-hjulet.

1 Markera penselverktyget , pennverktyget eller något annat målarverktyg i verktygslådan.

2 Visa paletten Penslar genom att klicka på dess flik, eller välj Fönster > Penslar om den inte visas.

3 Om du vill att verktygsspetsens storlek bli större vid hårdare tryck, markerar du Formdynamik (du måste klicka på ordet, inte bara i kryssrutan) på paletten Penslar. Välj därefter Ritstiftstryck på snabbmenyn Kontroller under reglaget Storleksdarr.

4 Om du vill att opaciteten ska ändras vid hårdare tryck markerar du Övrig dynamik. Välj därefter Ritstiftstryck på menyn Kontroller under reglaget Opacitetsdarr.

Obs! *Du kan ange ritstiftstryck för andra penselegenskaper också. Paletten Penslar innehåller kontroller som kan styra vinkel, flöde, spridning, texturdjup och rundhet för ett penseldrag beroende på ritstiftstrycket.*

Se även

”Översikt över paletten Penslar” på sidan 300

”Penselformens dynamik” på sidan 304

Blandningslägen

Om 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.

Se även

”Lista över blandningslägen” på sidan 310

Lista över blandningslägen

Välj ett alternativ på popup-menyn 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 linjeverktyget (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 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 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.

Stråljus 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 gör att alla pixlar ändras till primärfärger: röd, grön, blå, cyan, gul, magenta, vit eller svart.

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.

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. Effekten blir den omvända jämfört med den för Färg.

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.

Se även

”Om blandningslägen” på sidan 310

”Exempel på blandingslägen” på sidan 312

Exempel på blandingslägen

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

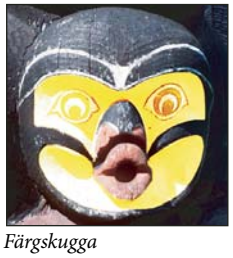
Multiplicera

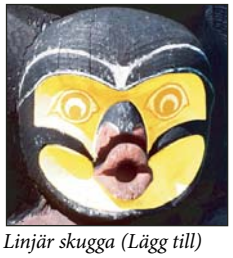
Efterbel. färg

Linjär efterbelysning

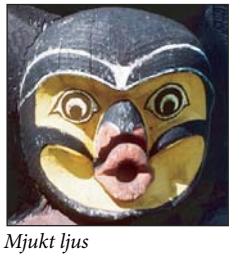
Ljusare

Raster


Färgskugga


Linjär skugga (Lägg till)

Täcka över


Mjukt ljus

Skarpt ljus

Klart ljus

Linjärt ljus

Strålljus

Hård blandning

Differens

Uteslutning

Nyans

Mättnad

Färg

Luminiscens, 80 % opacitet

Ljusare färg

Mörkare färg

Övertoningar

Använd en övertoningsfyllning

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.*

Du fyller ett område med en övertoning genom att dra i bilden. Startpunkten (där musknappen trycks ned) och slutpunkten (där musknappen släpps) påverkar övertoningens utseende på olika sätt, beroende på vilket övertoningsverktyg som används.

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 .

3 Välj en övertoningsfyllning 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. Klicka sedan på OK. (Se ”Skapa en mjuk övertoning” på sidan 315.)

4 Välj ett alternativ i alternativfältet för hur du vill använda övertoningen:

Linjär övertoning Rätlinjig övertoning från start- till slutpunkt.

Radiell övertoning Cirkulär övertoning från start- till slutpunkt.

Vinkelövertoning Motsols svepande toning kring startpunkten.

Speglad övertoning Symmetrisk linjär övertoning på ömse sidor om startpunkten.

Diamantövertoning Diamantformad övertoning från startpunkten och utåt. Slutpunkten utgör ett av diamantens hörn.

5 Gör följande i alternativfältet:

- Ange ett blandningsläge och en opacitet för färgen. (Se ”Lista över blandningslägen” på sidan 310.)
- 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” på sidan 316.)

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.

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.

Se även

”Arbeta med Förinställningshanteraren” på sidan 42

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 palettmenyn 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 palettmenyn 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 palettmenyn. 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 palettmenyn. 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 palettmenyn:

Endast text Visar övertoningarna som en lista.

Små miniatyrbilder eller Stora miniatyrbilder Visar övertoningarna som miniatyrbilder.

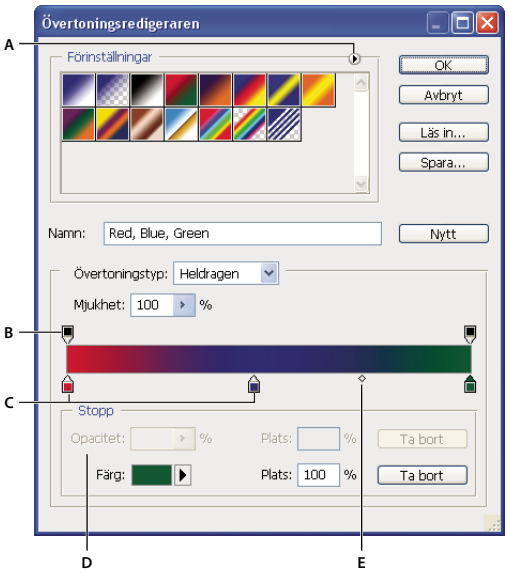
Liten lista eller Stor lista Visar övertoningarna som en lista med miniatyrbilder.

Byta namn på en förinställd övertoning

- Om paletten är inställd på att visa övertoningar som miniatyrbilder kan du dubbelklicka på en övertoning, ange ett nytt namn och klicka på OK.
- Om paletten visar övertoningar som en lista eller text dubbelklickar du på en övertoning, anger ett nytt namn och trycker på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS).

Översikt över Övertoningsredigeraren

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.** Palettmenyn **B.** Opacitetssteg **C.** Färgstopp **D.** Ställ in värden eller ta bort det markerade opacitets- eller färgsteget **E.** Mittpunkt*

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 popup-menyn 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.*

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.

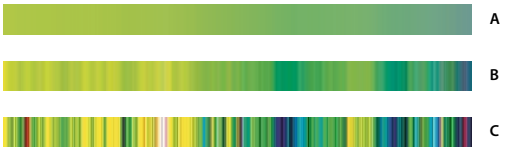
7 Du kan ta bort det opacitetssteg du redigerar genom att klicka påTa bort.

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.

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 på snabbmenyn Övertoningstyp.

5 Om du vill styra hur gradvisa övergångarna ska vara mellan färgband i övertoningen anger du ett värde i textrutan Grovhet eller drar skjutreglaget Grovhet.

6 Definiera färgmodellen genom att välja en färgmodell i listan Färgmodell.

7 Justera färgområdet genom att dra reglagen. För varje färgkomponent i den valda färgmodellen kan du definiera ett önskat värdeintervall genom att dra reglagen. Om du till exempel väljer färgmodellen NMI, kan du begränsa övertoningen till blågröna nyanser, hög mättnad och normal intensitet.

8 Ställ in alternativ för begränsning av färger eller för att lägga till genomskinlighet.

9 Skapa en slumpmässig övertoning som överensstämmer med inställningarna genom att klicka på knappen Slumpmässig tills du hittar en övertoning som du är nöjd med.

10 Om du vill skapa en förinställd övertoning anger du ett namn i textrutan Namn och klickar på Nytt. En ny förinställd övertoning med de inställningar du har valt skapas.

Fylla i och rama in markeringar, lager och banor

Du kan fylla insidan av en markerning, 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

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” på sidan 108.)

2 Välj verktyget Färgpyts .

3 Ange om markeringen ska fyllas med förgrundsfärgen eller med ett mönster.

4 Ange ett blandningsläge och en opacitet för färgen. (Se ”Lista över blandningslägen” på sidan 310.)

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 paletten Lager. (Se ”Lås lager” på sidan 260.)

Fylla en markering eller ett lager med färg

1 Välj en förgrunds- eller bakgrundsfärg. (Se ”Välja färger i verktygslådan” på sidan 108.)

2 Markera det område som du vill fylla. Om du vill fylla ett helt lager, väljer du lagret på paletten Lager.

3 Fyll markeringen eller lagret genom att välja Redigera > Fyll. Du kan också fylla en bana genom att markera banan och välja Fyll bana på palettmenyn 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.

Färg Fyller markeringen med en färg som du väljer i färgväljaren.

Mönster Fyller markeringen med ett mönster. Klicka på den omvända pilen bredvid mönsterprovet, och välj ett mönster på popup-paletten. Du kan läsa in ytterligare mönster med hjälp av popup-palettmenyn. Markera ett namn på ett mönsterbibliotek, eller välj Läs in mönster och leta upp den mapp som innehåller de mönster du vill använda.

Tidigare Återställer det markerade området till ett läge eller en fixering av bilden som anges som källa på paletten Händelser.

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.*

5 Ange ett blandningsläge och en opacitet för färgen. (Se ”Lista över blandningslägen” på sidan 310.)

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 Alternativ+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).

Fylla i arbetsytan

1 Ange den förgrundsfärg du vill använda för arbetsytan.

2 Välj verktyget Färgpyts .

3 Välj Förgrund under Fyll i alternativfältet.

4 Håll ned Skift och klicka på arbetsytan.

Obs! *Du måste arbeta i fullskärmsläge och visa menyer för att kunna fylla arbetsytan.*

Fylla en markering med ett mönster

1 Markera den del av bilden som du vill fylla.

2 Gör något av följande:

- Välj Redigera > Fyll. Välj Mönster under Använd i dialogrutan Fyll, välj ett mönster på snabbpaletten och klicka på OK.

Om Mönster är nedtonat måste du läsa in ett mönsterbibliotek innan du väljer det här alternativet.

- Välj verktyget Färgpyts . I alternativfältet väljer du Mönster på popup-menyn Fyll och väljer ett mönster på popup-paletten Mönster. Fyll sedan det markerade området med mönstret genom att klicka på det.

Obs! *Du kan läsa in ytterligare mönsterbibliotek till popup-paletten innan du väljer mönster. (Se ”Hantera mönsterbibliotek och förinställningar” på sidan 320.)*

Rama in en markering eller ett lager med färg

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” på sidan 268.

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 ”Lista över blandningslägen” på sidan 310.)

7 Om du arbetar med ett lager och endast vill rama in områden som innehåller pixlar markerar du alternativet Bevara genomskinlighet. (Se ”Lås lager” på sidan 260.)

Rama in en bana med färg

1 Markera banan på paletten Banor.

2 Välj Linjera bana på palettmenyn.

3 Välj ett verktyg för linjering av banan i dialogrutan Linjera bana.

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 Skapa ett nytt lager för cirkeln eller fyrkanten genom att klicka på knappen Nytt lager i paletten Lager. 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 Färgväljare 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 därefter på OK. Markeringen linjeras med den färg och linjeringsinställning du angett.

Se även

”Rama in en markering eller ett lager med färg” på sidan 319

Skapa och hantera mönster

Om 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 i popup-paletter i alternativfältet för verktygen Färgpyts, Mönsterstämpel, Lagningspenseln och Laga samt i dialogrutan Lagerstil. Du kan ändra visningen av mönster på popup-paletterna genom att välja ett visningsalternativ på popup-palettmenyn. Du kan också hantera mönsterförinställningar med hjälp av Förinställningshanteraren.

I Photoshop finns filtret Mönsterverktyg som skapar mönsterförinställningar, eller fyller ett lager eller en markering med ett anpassat mönster.

Se även

”Skapa ett mönster med mönsterverktyget” på sidan 321

”Skapa och använd verktygsförinställningar” på sidan 29

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. Alla filer i mappen PostScript-mönster innehåller ett mönster som du kan skalförändra och återge vid vilken upplösning. Öppna filen, markera ett återgivningsalternativ och definiera sedan mönstret.

Hantera mönsterbibliotek och förinställningar

Du kan ordna dina mönster i bibliotek som du kan läsa in i mönsterpaletter eller ta bort så att de är ur vägen.

Läsa in ett bibliotek med mönster

Välj ett av följande alternativ på popup-palettmenyn 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 palettmenyn). 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 popup-palettmenyn 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 popup-palettmenyerna på paletten Mönster när du startar om Photoshop.

Återgå till standardbiblioteket med mönster

❖ Välj Återställ mönster på popup-palettmenyn 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 popup-palettmenyn Mönster.

Byta namn på ett förinställt mönster

1 Välj det mönster som du vill byta namn på och välj sedan Döp om mönster på palettmenyn.

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 sedan Ta bort mönster på palettmenyn.
- Håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS), peka på ett mönster (pekaren ändrar utseende till en sax) och klicka.

Skapa ett mönster med mönsterverktyget

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 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.

2 Välj Filter > Mönsterverktyg.

3 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 Handen om du vill navigera i förhandsvisningsområdet. Om du vill zooma ut håller du ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) när du använder zoomningsverktyget. Förstoringen visas längst ned i dialogrutan.*

4 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.

5 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 popup-menyn 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.

6 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.

7 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 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.** Förinställt mönster **B.** Första plattan **C.** Föregående platta **D.** Nästa platta **E.** Sista plattan **F.** Ta bort, ikon*

8 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.

Se även

”Arbeta med Förinställningshanteraren” på sidan 42

Kapitel 12: Rita

Med ritverktygen (ritstifts- och formverktygen) kan du skapa och redigera vektorformer. Du kan arbeta med former i formlager och som banor, men du kan också skapa rastrerade former som kan redigeras med målarverktygen. Med ritverktygen kan du enkelt skapa knappar, navigeringsrader och andra objekt som brukar användas på webbsidor.

Rita vektorgrafik

Rita former och banor

Att rita i Photoshop innebär att skapa 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. 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. En forms kontur är till exempel en bana. Du kan enkelt ändra en banas form genom att redigera dess fästpunkter.

En *arbetsbana* är en tillfällig bana som definierar formens kontur och visas i paletten Banor.

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” på sidan 286.)
- Konvertera en bana till en markering. (Se ”Konvertera banor till markeringsgränser” på sidan 342.)
- Fyll eller linjera en bana med färg. (Se ”Fylla banor med färg” på sidan 343.)

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” på sidan 431.)

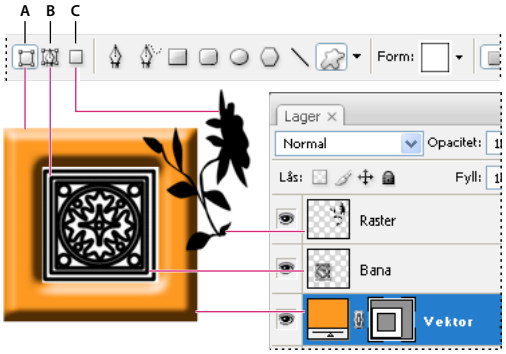
Ritningslägen

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 paletten 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 paletten 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.** Formlager **B.** Banor **C.** Fyll pixlar*

Rita former

Skapa en form på ett formlager

1 Markera ett formverktyg eller ett ritstift. Kontrollera att knappen Formlager är markerad i alternativfältet.

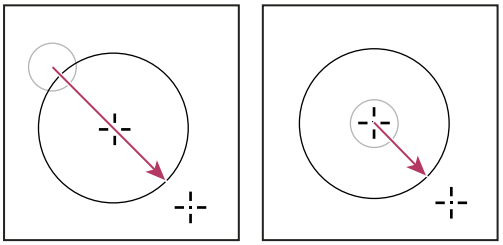
2 Välj färg på formen genom att klicka på färgrutan i alternativfältet och välja färg i färgväljaren.

3 (Valfritt) Ange alternativen i alternativfältet. Klicka på den inverterade pilen bredvid formknapparna om du vill se fler alternativ för varje verktyg. (Se ”Alternativ för formverktyg” på sidan 327.)

4 (Valfritt) Använd en stil på formen genom att välja en fördefinierad stil på popup-menyn Stil i alternativfältet. (Se ”Använda förinställda stilar” på sidan 268.)

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 ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) 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.*

Se även

”Redigera former” på sidan 326

”Galleri för rit- och textverktyg” på sidan 27

Rita flera former i ett lager

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” på sidan 327).

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.

Se även

”Redigera former” på sidan 326

Rita en hjulform

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.

Se även

”Skapa en form på ett formlager” på sidan 324

Rita en egen form

Du kan rita egna former genom att använda former från popup-paletten Egen form eller spara en form eller bana som sedan kan användas som en egen form.

1 Välj verktyget Egen form .

2 Välj en form på popup-paletten Egna former i alternativfältet.

Om du inte hittar någon form som du vill använda klickar du på pilen högst upp till höger på paletten 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

1 Markera en bana på paletten 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 sparade formen visas på popup-paletten Form.

3 Om du vill spara en ny egen form som en del av ett nytt bibliotek väljer du Spara former på popup-palettens meny.

Se även

”Arbeta med Förinställningshanteraren” på sidan 42

Skapa en rastrerad form

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 ”Lista över blandningslägen” på sidan 310.)

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. Se ”Alternativ för formverktyg” på sidan 327.

5 Rita formen.

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 paletten Lager och välja en annan färg med färgväljaren.
- Du kan fylla en form med ett mönster eller en övertoning genom att välja formlagret på paletten Lager och välja Lager > Ändra lagerinnehåll > Övertoning, och sedan ange övertoningsalternativ.
- Du kan fylla en form med ett mönster eller en övertoning genom att välja formlagret på paletten Lager och välja Lager > Ändra lagerinnehåll > Mönster, och sedan ange mönsteralternativ.
- Om du vill ändra formens konturer klickar du på miniatyren för formlagrets vektormask på paletten Lager eller paletten Banor. Ändra därefter formen med hjälp av form- och ritstiftsverktygen.
- Du kan flytta en form utan att ändra dess storlek eller proportioner genom att hålla ned blankstegstangenten medan du drar formen.

Se även

”Justera bankomponenter” på sidan 338

”Om justeringslager och fyllningslager” på sidan 275

”Omforma fritt” på sidan 194

Alternativ för formverktyg

När du väljer ett formverktyg ändras de tillgängliga alternativen i alternativfältet. Du kommer åt formverktygsalternativen genom att klicka på den inverterade pilen bredvid formknappen i alternativfältet.

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 Anger bredden på en linje (i pixlar).

Rita med ritstiftet

Om ritstiftet

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.
- Elastiskt, som gör att du kan förhandsvisa bansegmenten medan du drar mellan klickningarna.

Innan du börjar rita med ritstiftet kan du skapa en ny bana i paletten Banor. I så fall sparas arbetsbanan sedan automatiskt som en namngiven bana.

Mer information om de olika lägen du kan rita i med ritstiftet finns i ”Ritningslägen” på sidan 323.

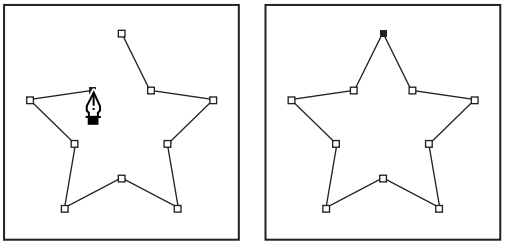
Se även

”Bansegment, komponenter och punkter” på sidan 334

”Skapa en ny arbetsbana” på sidan 333

Rita raka linjesegment med ritstiftsverktyget

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 förhandsgranska 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.

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.

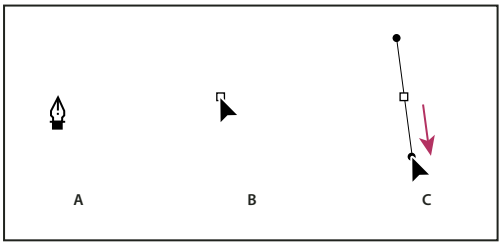
2 Placera ritstiftsverktyget där du vill att kurvan ska börja, och håll ned musknappen.

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.)

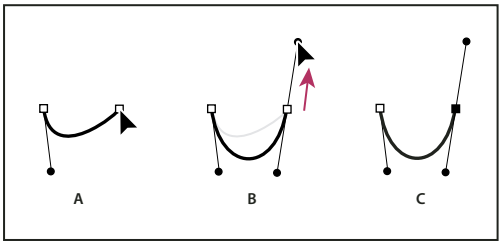
Håll ned Skift om du vill begränsa verktyget till en multipel av 45˚.



Rita den första punkten i en kurva
***A.** Placera ritstiftsverktyget **B.** Börja dra (med musknappen nedtryckt) **C.** Dra för att förlänga riktningslinjerna*

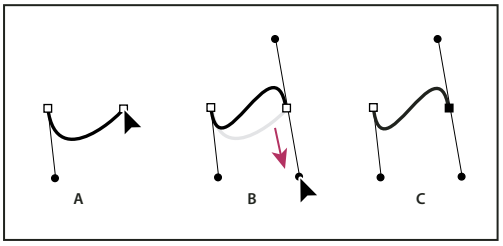
4 Placera ritstiftet där du vill att kurvsegmentet ska sluta, och gör sedan någon av följande:

- 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 Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) 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.

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.*

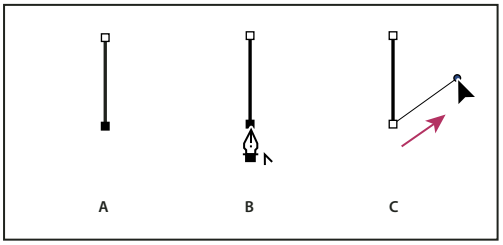
- Om du vill lämna en bana öppen håller du ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klickar en bit bort från objekten.

Du kan också lämna banan öppen genom att välja ett annat verktyg eller välja Markera > Avmarkera i Illustrator eller Redigera > Avmarkera alla i InDesign.

Rita kurvor efter raka linjer

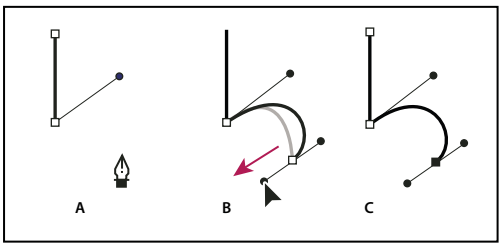
1 Använd verktyget Ritstift och klicka för att skapa hörnpunkter på två platser så att ett rakt segment ritas.

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 böjt segment (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 böjt segment (del 2)
A. *Placera ritstiftsverktyget* ***B.*** *Dra riktningslinjen* ***C.*** *Nytt kurvsegment avslutat*

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 (Windows) eller Alternativ (Mac OS) 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.

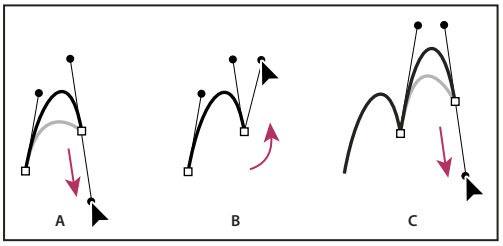
Rita två böjda segment som är sammankopplade med en hörnpunkt

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*

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).

Se även

”Bansegment, komponenter och punkter” på sidan 334

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.

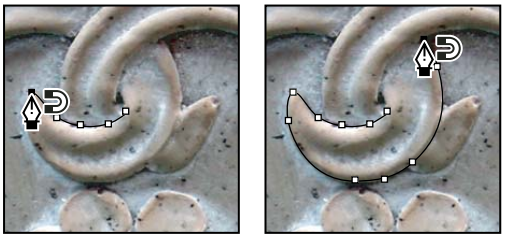
1 Om du vill konvertera frihandsritstiftet till magnetiskt ritstift, väljer du Magnetiskt ritstift i alternativfältet eller klickar på den omvända pilen bredvid formknapparna i alternativfältet, väljer Magnetiskt och anger följande:

- 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 (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och dra när du ska rita en frihandsbana.
- Håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) 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.

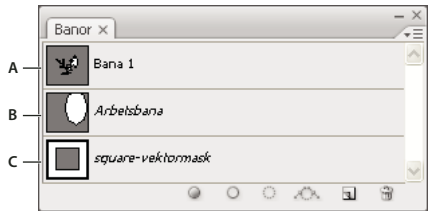
6 Slutför banan:

- 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 (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och dubbelklicka när du vill stänga banan med ett rakt segment.

Hantera banor

Översikt över paletten Banor

I paletten Banor (Fönster > Banor) finns en lista med namn 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 paletten Banor.



Paletten Banor
***A.** Sparad bana **B.** Tillfällig arbetsbana **C.** Vektormaskbana (visas bara när ett formlager är markerat)*

Markera en bana

❖ Klicka på banans namn i paletten Banor. Det går bara att markera en bana åt gången.

Avmarkera en bana

❖ Klicka i ett tomt område i paletten Banor eller tryck på Esc.

Ändra storlek på banminiatyrer

Välj Palettalternativ på palettmenyn Banor och välj sedan en storlek. Du kan också stänga av miniatyrvisningen genom att välja Ingen.

Ändra staplingsordning för en bana

❖ Markera banan i paletten Banor och dra den uppåt eller nedåt. När den tjocka svarta linjen visas på rätt ställe släpper du musknappen.

***Obs!** Det går inte att ändra ordning på vektormasker eller arbetsbanor på paletten Banor.*

Skapa en ny bana i paletten Banor

- Om du vill skapa en bana utan att ge den ett namn klickar du på knappen Skapa ny bana längst ned i paletten Banor.
- Om du vill skapa och namnge en bana ser du till att ingen arbetsbana är markerad. Välj Ny bana på palettmenyn Banor, eller håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och klicka på knappen Ny bana längst ned på paletten. Ange ett nytt namn på banan i dialogrutan Ny bana och klicka på OK.

Skapa en ny arbetsbana

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” på sidan 327 och ”Om ritstiftet” på sidan 327.

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 (Windows) eller Alternativ (Mac OS) om du tillfälligt vill aktivera alternativet Ta bort från banområdet.

Hantera banor

När du använder ett ritstift eller ett formverktyg för att skapa en arbetsbana visas den nya banan som arbetsbana på paletten 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 paletten Banor. Vektormasker är kopplade till sina överordnade lager. Du måste markera det överordnade lagret på paletten Lager för att vektormasken ska visas på paletten Banor. Du kan ta bort en vektormask från ett lager och konvertera en vektormask till en rastrerad mask. Mer information finns i avsnittet ”Lägg till och redigera vektormasker” på sidan 289.

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 paletten Banor.
- Om du vill spara och namnge banan väljer du Spara bana på palettmenyn Banor, anger ett nytt bannamn i dialogrutan Spara bana och klickar på OK.

Byta namn på en sparad bana

❖ Dubbelklicka på banans namn på paletten Banor, ange ett nytt namn och tryck på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS).

Radera en bana

1 Klicka på banans namn på paletten Banor.

2 Gör något av följande:

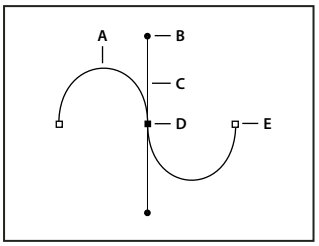
- Dra banan till ikonen Ta bort längst ned på paletten Banor.
- Välj Ta bort bana på palettmenyn för Banor.
- Klicka på ikonen Ta bort längst ned på paletten Banor och klicka på Ja.

Du kan ta bort en bana utan att behöva bekräfta genom att Alt-klicka eller Alternativ-klicka (Mac OS) på ikonen Ta bort längst ned på banpaletten.

Redigera banor

Bansegment, komponenter och punkter

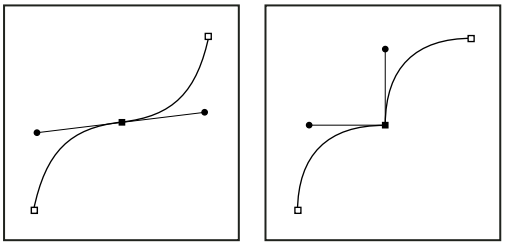
En bana består av ett eller flera raka eller böjda segment. *Fästpunkter* markerar bansegmentens ändpunkter. På kurvsegment har varje markerad fästpunkt en eller två *riktningslinjer* som avslutas med en *riktningspunkt*. Riktningslinjernas och riktningspunkternas läge bestämmer storleken och formen 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.** Omarkerad fästpunkt*

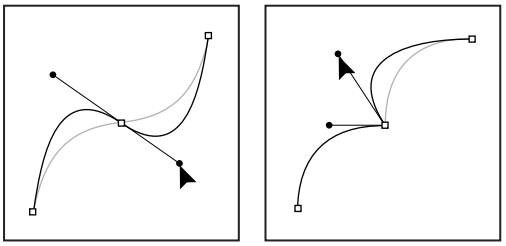
En bana kan vara *stängd*, dvs. sakna början och slut (som en cirkel), eller *öppen*, med tydliga *ändpunkter* (som en våglinje).

Jämna kurvor ansluts via fästpunkter som kallas *utjämnade punkter.*Skarpt böjda banor ansluts via *hörnpunkter.*



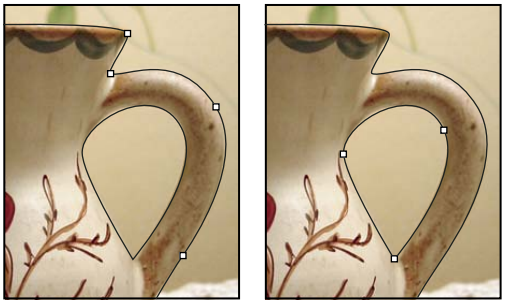
Utjämnad punkt och hörnpunkt

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

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. Riktningspunkterna 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 visa markeringsramen tillsammans med den markerade banan väljer du Visa markeringsram i alternativfältet.

- Om du vill markera ett bansegment väljer du verktyget Direktmarkering och klickar på någon av segmentets fästpunkter 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 (Windows) eller Alternativ (Mac OS) 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).

Se även

”Bansegment, komponenter och punkter” på sidan 334

Justera bansegment

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 (InDesign och Photoshop) så att du kan justera segment som du redan har ritat. Tryck bara på Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) när du ritar. Om du trycker på Ctrl eller Kommando när du ritar i Illustrator aktiveras det markeringsverktyg du använde senast.
- 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 Använd direktmarkeringsverktyget och markera det segment som du vill flytta.

2 Dra segmentet till önskad plats.

Ändra längden eller vinkeln på raka segment

1 Använd direktmarkeringsverktyget 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.

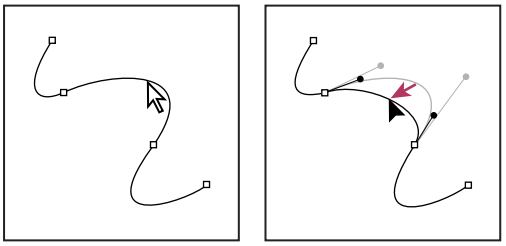
Om du bara vill göra en rektangel bredare eller smalare (i Illustrator och InDesign) är det lättare att markera den med markeringsverktyget och ändra storleken med hjälp av handtagen på rektangelns markeringsram.

Ändra plats eller form på böjda segment

1 Använd direktmarkeringsverktyget 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)

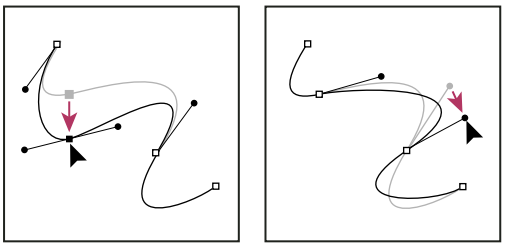
2 Gör något av följande:

- 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! *Du kan också omforma ett segment eller en fästpunkt, t.ex. skala eller rotera dem.*

Ta bort ett segment

1 Välj verktyget Direktmarkering och markera det segment som du vill ta bort.

2 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.

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.

Obs! *Om du förlänger en bana som slutar i en övergångspunkt i Illustrator blir det nya segmentet rakt.*

- 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.

Obs! *I Photoshop kan du bara flytta fästpunkter på det här sättet.*

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.

Obs! *I Illustrator och InDesign kan du ändra avståndet för ett steg genom att ändra inställningen för Tangentsteg. Om du ändrar standardavståndet och håller ned Skift flyttas objektet 10 gånger angivet avstånd.*

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.

Se även

”Bansegment, komponenter och punkter” på sidan 334

Ändra överlappningsläge för den markerade bankomponenten

1 Använd verktyget Banmarkering och dra en markeringsram runt befintliga banområden.

2 Välj ett formområdesalternativ i alternativfältet:

Lägg till i formområde Lägger till banområdet i överlappande banområden.

Subtrahera 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

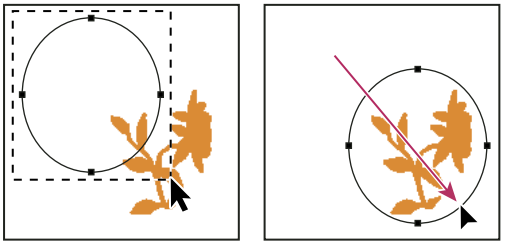
Gör något av följande:

- 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 Markera banans namn på paletten 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 Markera banans namn på paletten Banor och använd verktyget Direktmarkering för att markera en fästpunkt i banan.

2 Dra punkten eller handtagen till en annan plats.

Lägga samman överlappande bankomponenter

1 Markera banans namn på paletten Banor och välj verktyget Banmarkering .

2 Klicka på Kombinera i alternativfältet om du vill skapa en enda komponent av alla överlappande.

Kopiera en bankomponent eller bana

Gör något av följande:

- Du kan kopiera en bankomponent samtidigt som du flyttar den genom att välja banans namn på paletten Banor och klicka på en bankomponent med verktyget Banmarkering . Håll sedan ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) medan du drar den valda banan.
- Om du vill kopiera en bana utan att ange ett nytt namn drar du banans namn på paletten Banor till knappen Ny bana längst ned på paletten.
- Om du vill kopiera och ändra namn på en bana håller du ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och drar banan på paletten Banor till knappen Ny bana längst ned på paletten. Du kan också markera banan som du vill kopiera och välja Duplicera bana på palettmenyn 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 paletten Banor.
- Markera banans namn på banpaletten 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 Markera banans namn på paletten Banor och klicka på en bankomponent med verktyget Banmarkering .

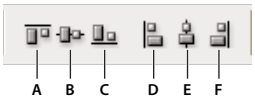
2 Ta bort den markerade bankomponenten genom att trycka på Backsteg (Windows) eller Delete (Mac OS).

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.

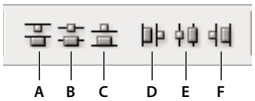
Obs! *Om du vill justera former som finns på separata lager använder du flyttverktyget.*

- Markera de komponenter som du vill justera med banmarkeringsverktyget . Välj sedan något av justeringsalternativen i alternativfältet.



Justeringsalternativ
A. *Överkant* ***B.*** *Lodräta mittpunkter* ***C.*** *Nederkant* ***D.*** *Vänster* ***E.*** *Vågräta mittpunkter* ***F.*** *Höger*

- Om du vill fördela komponenter markerar du minst tre komponenter och väljer sedan något av fördelningsalternativen i alternativfältet.



Fördelningsalternativ
A. *Överkant* ***B.*** *Lodräta mittpunkter* ***C.*** *Nederkant* ***D.*** *Vänster* ***E.*** *Vågräta mittpunkter* ***F.*** *Höger*

Lägg till eller radera fästpunkter

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. (I Photoshop måste du 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 i Photoshop och InDesign. Du kan emellertid bara lägga till eller ta bort punkter i en bana i taget i Illustrator. I Photoshop och InDesign kan du 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 Del, Backsteg eller Clr eller kommandona Redigera > Klipp ut eller Redigera > Radera för att ta bort fästpunkter. Om du använder dessa tangenter och kommandon tas punkten och linjesegmenten som är kopplade till punkten bort.*

Lägg till eller radera fästpunkter

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 fästpunkt placerar du pekaren över ett bansegment och klickar. Om du vill ta bort en fästpunkt placerar du pekaren över en fästpunkt och klickar.

I Illustrator kan du lägga till fästpunkter till en bana genom att markera objektet och välja Objekt > Bana > Lägg till fästpunkter.

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.
- I Illustrator och InDesign håller du ned Skift när du placerar ritstiftsverktyget över den markerade banan eller en fästpunkt. (Om du inte vill att Skift ska begränsa ritstiftsverktyget släpper du tangenten innan du släpper musknappen.)
- I Illustrator väljer du Redigera > Inställningar > Allmänt (Windows) eller Illustrator > Inställningar > Allmänt (Mac OS) och markerar Lägg till/ta bort automatiskt.

Konvertera utjämningspunkter till hörnpunkter

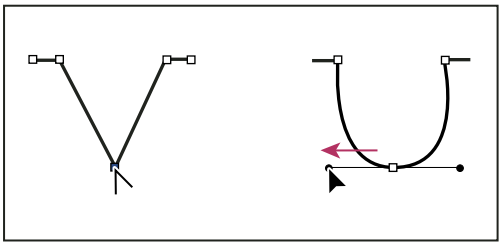
1 Markera banan som du vill ändra.

2 Markera verktyget Konvertera punkt eller använd ritstiftet och håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS).

Obs! *Om du vill aktivera verktyget Konvertera punkt när direktmarkeringsverktyget är valt pekar du på en fästpunkt och trycker på Ctrl+Alt (Windows) eller Kommando+Alternativ (Mac OS).*

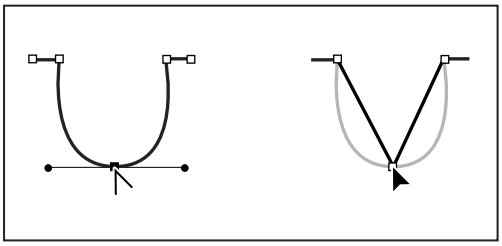
3 Placera verktyget Konvertera punkt över den fästpunkt du vill konvertera och gör sedan något av följande:

- Om du vill konvertera en hörnpunkt till en utjämningspunkt drar du bort från hörnpunkten så att riktningslinjer visas.



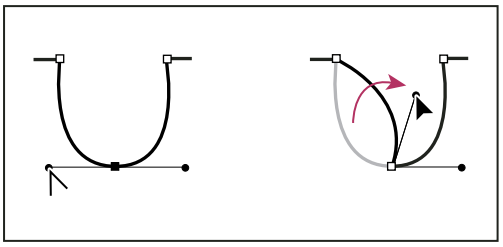
Skapa en övergångspunkt genom att dra en riktningspunkt från hörnpunkten

- 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

Se även

”Bansegment, komponenter och punkter” på sidan 334

Konvertera mellan banor och markeringsgränser

Konvertera banor till markeringsgränser

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 paletten Banor.

2 Konvertera banan på något av följande sätt:

- Klicka på knappen Läs in bana som markering längst ned på paletten Banor.
- Håll ned Ctrl (Windows) eller kommandotangenten (Mac OS) och klicka på banminiatyren på paletten Banor.

Konvertera en bana till en markeringsgräns och ange inställningar

1 Markera banan på paletten Banor.

2 Gör något av följande:

- Håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och klicka på knappen Läs in bana som markering längst ned på paletten Banor.
- Håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och dra banan till knappen Läs in bana som markering.
- Välj Gör markering på palettmenyn 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” på sidan 231.

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

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 paletten Banor om du vill använda aktuell toleransinställning utan att öppna dialogrutan Skapa arbetsbana.
- Håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och klicka på knappen Skapa arbetsbana längst ned på paletten Banor.
- Välj Skapa arbetsbana på palettmenyn för Banor.

2 Ange ett värde för tolerans eller använd standardvärdet i dialogrutan Skapa arbetsbana.

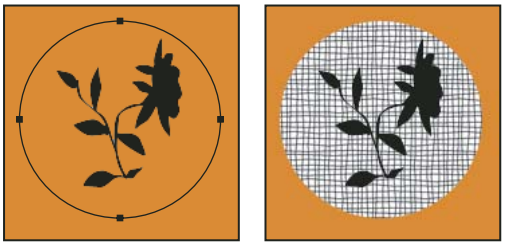
Toleransvärdena kan variera mellan 0,5 och 10 pixlar och avgör hur känsligt kommandot Skapa arbetsbana blir för mindre ändringar av markeringens form. Ju högre toleransvärde, desto färre fästpunkter i banan och mer utjämnad bana. Om banan används som en urklippsbana och du har problem med att skriva ut bilden bör du använda ett högre toleransvärde. (Se ”Skriva ut urklippsbanor” på sidan 432.)

3 Klicka på OK. Banan visas längst ned på paletten Banor.

Lägga till färger i banor

Fylla banor med färg

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. Se till att det önskade lagret är aktivt innan du börjar. Det går inte att fylla en bana när en lagermask eller ett textlager är aktivt.*

Fylla en bana enligt de aktuella inställningarna för Fyll bana

1 Markera banan på paletten Banor.

2 Klicka på knappen Fyll bana längst ned på paletten Banor.

Fylla en bana och ange alternativ

1 Markera banan på paletten Banor.

2 Fyll banan:

- Håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och klicka på knappen Fyll bana längst ned på paletten Banor.
- Håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och dra banan till knappen Fyll bana.

- Välj Fyll bana på palettmenyn 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” på sidan 318.)

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 ”Lista över blandningslägen” på sidan 310.)

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 lagerområden som innehåller pixlar. (Se ”Lås lager” på sidan 260.)

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” på sidan 231.

8 Klicka på OK.

Linjera banor med färg

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. Den här funktionen är helt annorlunda jämfört med ramlinjelager som inte liknar någon av målarverktygens effekter.

Viktigt! *När du linjerar en bana visas färgvärdet i det aktiva lagret. Se till att det önskade lagret är aktivt innan du börjar. Det går inte att linjera en bana när en lagermask eller ett textlager är aktivt.*

Markerad bana (vänster) och linjerad bana (höger)

Linjera en bana enligt de aktuella inställningarna för Linjera bana

1 Markera banan på paletten Banor.

2 Klicka på knappen Linjera bana ○ längst ned på paletten Banor. Varje gång du klickar på knappen Linjera bana förstärks opaciteten i linjen och i vissa fall ser linjen tjockare ut.

Linjera en bana och ange alternativ

1 Markera banan på paletten Banor.

2 Välj ett målar- eller redigeringsverktyg som du vill linjera banan med. Ange inställningar för verktyget och ange en pensel i alternativfältet. Du måste ange verktygsinställningarna innan du öppnar dialogrutan Linjera bana. Information om specifika verktygsinställningar finns i ”Smeta ut bildområden” på sidan 182 och ”Om målarverktyg, alternativ och paletter” på sidan 293.

3 Linjera banan på något av följande sätt:

- Håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och klicka på knappen Fyll bana ○ längst ned på paletten Banor.

- Håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och dra banan till knappen Linjera bana.
- Välj Linjera bana på palettmenyn Banor. Om den markerade banan är en bankomponent ändras kommandot till Linjera delbana.

4 Om du inte har valt ett verktyg i steg 2 väljer du ett verktyg i dialogrutan Linjera bana.

5 Klicka på OK.

Kapitel 13: Filter

Genom att använda filter kan du använda specialeffekter för bilder eller utföra gemensamma redigeringsaktiviteter, för att till exempel förbättra skärpan på foton. I det här avsnittet ges en översikt över olika Photoshop-filter och hur de ska användas på bilder. Fullständig information om hur vissa filter används finns i andra avsnitt. Sök i hjälpen för Adobe eller i index för information om filtren för skärpa och oskärpa samt filtren Linskorrigering, Linsoskärpa, Brusreducering, Gör flytande och Gränspunkt.

Grundläggande om filter

Använda filter

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 plug-ins. När du har installerat ett sådant plug-in-filter visas det längst ned på menyn Filter.

Genom att tillämpa smarta filter på smarta objekt kan du använda filter på ett icke-förstörande sätt. Smarta filter lagras som lagereffekter i paletten Lager och kan justeras om när som helst, med utgångspunkt från den ursprungliga bildinformation som lagrats i det smarta objektet. Mer information om smarta filter och icke-förstörande redigering finns i avsnittet ”Icke-förstörande redigering” på sidan 278.

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.
- Du kan använda följande filter med 16–bitars bilder: Du kan använda följande filter med 16–bitars bilder: 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 1, Moln 2, Linsöverstrålning, Skärpa, Kantskärpa, Mera skärpa, Smart skärpa, Oskarp mask, Relief, Hitta konturer, Solarisera, Ej sammanflätning, NTSC-färger, Egen, Högpass, Maximum, Minimum och Förskjutning.
- Du kan använda följande filter med 32–bitars bilder: Medel, Rutoskärpa, Gaussisk oskärpa, Rörelseoskärpa, Radiell oskärpa, Formoskärpa, Ytoskärpa, Lägg till brus, Moln 1, Moln 2, 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.

Se även

”Om plug-in-moduler” på sidan 45

Använda ett filter på Filter-menyn

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 förhandsgranska effekten i filterdialogrutan. Genom att dra med musen i förhandsgranskningsfönstret 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 förhandsgranskningsfönstret.

Se även

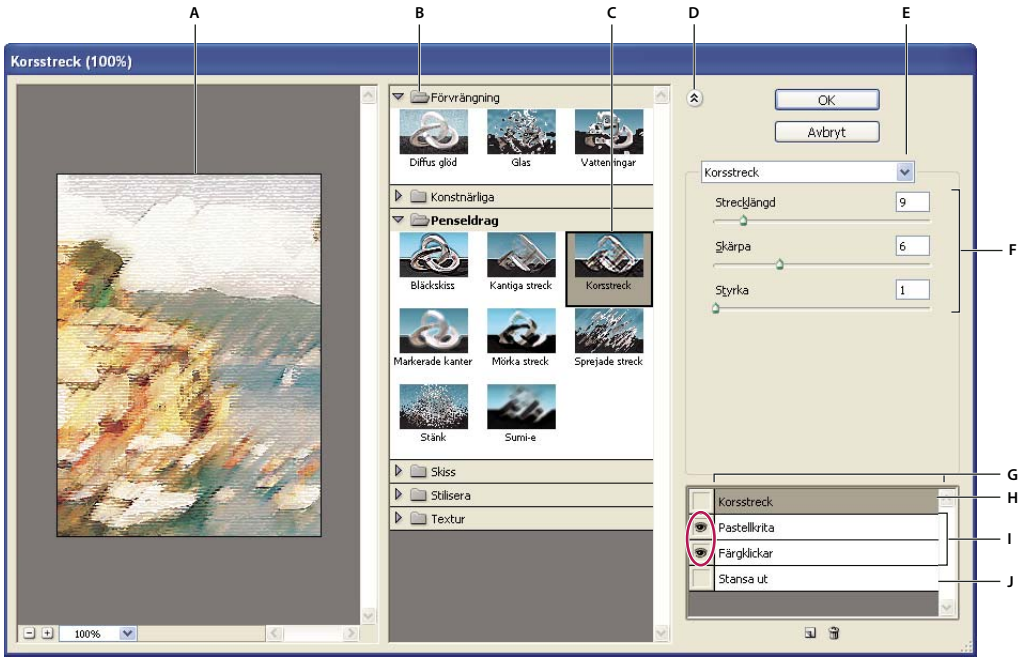
”Om smarta filter” på sidan 281

”Icke-förstörande redigering” på sidan 278

”Filtergalleriet, översikt” på sidan 347

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. Alla filter på Filter-menyn är inte tillgängliga i Filtergalleriet.



Dialogrutan Filtergalleri
***A.** Förhandsvisa **B.** Filterkategori **C.** Miniatyr av valt filter **D.** Visa/göm filterminiatyrer **E.** Popup-menyn 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 förhandsgranskningen

❖ Klicka på knapparna + eller – under förhandsgranskningsrutan eller ange en zoomningsprocent.

Visa en annan del av förhandsgranskningen

❖ Dra med handverktyget i visningsområdet.

Dölja filterminiatyrer

❖ Klicka på Visa/Dölj överst i galleriet.

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 använts genom att markera filtret och klicka på knappen Ta bort .

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 senare kan ändra dina filterinställningar, markerar du det smarta objekt där bildmaterialet som du vill filtrera finns.

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 .

6 Klicka på OK när du är nöjd med resultatet.

Se även

”Om smarta filter” på sidan 281

”Icke-förstörande redigering” på sidan 278

”Filtergalleriet, översikt” på sidan 347

Blanda och tona filtereffekter

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 Extrahera, 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.

Se även

”Om blandningslägen” på sidan 310

”Om justeringslager och fyllningslager” på sidan 275

Tips om hur du skapar specialeffekter

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. Därefter går du tillbaka till bildens tillstånd innan filtret användes i paletten Händelser och anger det filtrerade tillståndet som källa för händelsepenseln. 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 paletten Funktionsmakron kan du spela in åtgärderna du vidtar när du ändrar en bild. Använd sedan detta makro på resten av bilderna.

Förbättra filtrens prestanda

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.

Se även

”Använda kommandona Ångra och Gör om” på sidan 46

Filtereffekter, referens

Konstnärliga filter

Med hjälp av filter på undermenyn Konstnärliga kan du åstadkomma konstnärliga och målningsartade effekter. Använd t.ex. 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. Viktiga kanter bibehålls och ger ett grovt korsstreckssliknande 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 med 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.

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 för kanterna på ett lager avmarkerar du alternativet Lås genomskinliga pixlar på paletten 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.

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. Se ”Lägga till linsoskärpa” på sidan 190.

Rörelseoskärpa Skapar oskärpa i en angiven riktning (från –360° till +360°) 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 Täcka över). 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.

Penseldrag, filter

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 bilden 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.

Förvrängning, filter

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 Ger intryck av att en bild betraktas 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.

Linskorrigering Filtret Linskorrigering tar hand om vanliga linsproblem som uppblåsning, avsmalning, vinjetter och kromatiska avvikelser.

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, och 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 antal 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.

Du kan upprepa vågresultatet på andra markeringar. Klicka på Slumpmässig startfas, ange 1 för Antal generatorer och ange samma minimi- och maxvärde för parametrarna Våglängd och Amplitud.

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.

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” på sidan 358.

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” på sidan 186.

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 ”Använda färgrasterfiltret” på sidan 359.

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.

Återgivningsfilter

Återgivningsfiltren skapar 3D-former, molnmönster, ljusbrytningsmönster och simulerade ljusreflektioner 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 (Windows) eller Alternativ (Mac OS) 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.

Fiber 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” på sidan 360.

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. Se ”Lägga till skärpa med Smart skärpa” på sidan 187.

Se även

”Justera skärpa och oskärpa i bilden” på sidan 186

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.

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 ”Använda filtret Djup” på sidan 359.

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 ”Använda filtret Hitta konturer i nivå” på sidan 360.

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.

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.

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.

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 ”Skapa ett eget filter” på sidan 360.

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 i 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 De här filtren är användbara om du vill ändra masker. Filtret Maximum sprider ut vita områden och krymper svarta områden med s.k. *strypning*. Filtret Minimum sprider ut svarta områden och krymper vita områden med s.k. *spridning*. Precis som filtret Median arbetar filtren Maximum och Minimum med enskilda pixlar i en markering. Inom en viss fastställd radie ersätter filtren Maximum och Minimum den aktuella pixelns intensitetsvärde med det högsta eller lägsta intensitetsvärdet bland de omgivande pixlarna.

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.

Digimarc-filter

Digimarc-filtren lägger till en digital vattenstämpel i en bild där copyrightinformation kan sparas.

Se även

”Lägga till digital copyrightinformation” på sidan 422

Gränspunkt

Med gränspunktsfunktionen kan du bevara perspektivet korrekt när du redigerar bilder som innehåller perspektivplan, t.ex. sidorna på en skyskrapa eller rektangulära objekt i allmänhet.

Se även

”Arbeta i Gränspunkt” på sidan 205

Använda särskilda filter

Hämta bilder och texturer för filter

Vissa filter åstadkommer effekterna genom att öppna och använda andra bilder, t.ex. texturer och förskjutningskartor. Det här gäller t.ex. filtren Conté Crayon, Förskjutning, Glas, Ljuseffekter, Pastellkrita, Texturfyllning, 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 I filtrets dialogruta väljer du Läs in struktur från popup-menyn Struktur och letar reda på och öppnar en strukturbild.

Alla texturer måste vara i Photoshop-format. De flesta filter använder bara gråskaleinformationen i en färgfil.

Ange ytkontroller för textur och glas

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

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

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.

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 (inte en bitmappslägesbild). Du kan även använda filerna i mappen Plug-ins/Förskjutningskartor i Photoshops programmapp.

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.

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.

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.

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 paletten Info i gråskaleläget kan du identifiera ett färgvärde som du vill hitta konturer för. Därefter anger du värdet i textrutan Nivå.

Se även

”Arbeta med paletten Info” på sidan 34

Skapa ett eget filter

1 Välj Filter > Annan > 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 förändra. 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.

Lägga till ljuseffekter

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 reflektion) till Skinande (hög reflektion).

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 (Windows) eller Alternativ (Mac OS) och drar ljuskällan i förhandsvisningsfönstret.

6 Om du vill använda en texturfyllning väljer du en kanal för Texturkanal.

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 förhandsvisningsfönstret anger ljusets riktning och vinkel, och handtagen anger ellipsens kantlinjer.

Justera en Omni-ljuskälla

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

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

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

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 när effekten ska skapas.

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 strålkastare 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 och brett fokus.

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 strålkastare 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

❖ Gör något av följande i dialogrutan Ljuseffekter:

- Lägg till en ljuskälla genom att dra ikonen för ljuskällor längst ned i dialogrutan till förhandsvisningsområdet. 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 förhandsvisningsfönstret.

Skapa, spara eller ta bort en ljuseffektstil

❖ Gör något av följande i dialogrutan Ljuseffekter:

- Skapa en stil genom att välja Standard vid Stil och dra glödlampeikonen längst ned i dialogrutan till förhandsvisningsområdet. 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

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 vice versa.

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 (av till exempel ett tyg eller en vattenyta) 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).

Se även

”Skapa och redigera alfakanalsmasker” på sidan 246

Kapitel 14: Text

Text i 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.

Skapa text

Om text och textlager

När du skapar text läggs ett nytt textlager till i paletten Lager.

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 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 ”Rastrera textlager” på sidan 370.

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.
- Använda kortkommandon för fyllning (Se ”Tangenter för att måla objekt” på sidan 578).
- Förvräng text för att anpassa den till olika former.

Se även

”Skapa och redigera text i en bana” på sidan 386

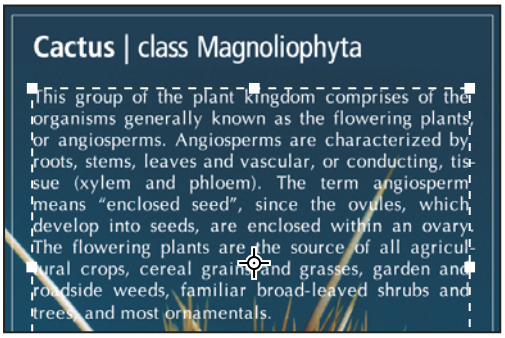
”Visa och ange asiatiska textalternativ” på sidan 390

”Redigera text” på sidan 367

Ange text

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 fästpunkt 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 typlagret 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.

Se även

"Om verktyg" på sidan 23

"Skapa och redigera text i en bana" på sidan 386

Ange punkttext

När du skriver punkttext är varje textrad självständig. Radens längd ökar eller minskar när du redigerar den, men det sker ingen radbrytning. Den text 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 paletten Tecken eller paletten 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 paletterna Lager, Kanaler, Banor, Funktionsmakron, Händelser eller Stilar. Du kan också välja ett tillgängligt menykommando.

Ange stycketext

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 typlagret. 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 (Windows) eller Alternativ-tangenten (Mac OS) 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 typalternativ i alternativfältet, i paletten Tecken och paletten Stycke och på undermenyn Lager > Typ.

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 paletterna Lager, Kanaler, Banor, Funktionsmakron, Händelser eller Stilar. Du kan också välja ett tillgängligt menykommando.

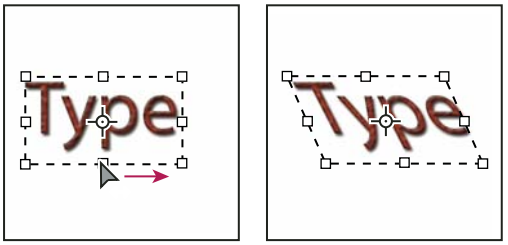
Den typ du skrev visas nu på ett nytt textlager.

Omforma eller ändra storlek på markeringsramen för texten

❖ Visa stycketextens markeringsramshandtag. Välj typlagret i paletten Lager när typverktyget 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 (Windows) eller Alternativ-drar (Mac OS) du ett hörnhandtag.

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 paletten Lager.

2 Välj Lager > Text > Konvertera till punkttext eller Lager > Text > Konvertera till stycketext.

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.*

Redigera text

Redigera text

1 Välj verktyget Vågrät typ eller Lodrät typ .

2 Markera typlagret i paletten Lager eller klicka någonstans i texten för att automatiskt välja ett typlager.

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 Bekräfta ändringarna på textlagret.

Se även

”Formatera tecken” på sidan 370

”Formatera stycken” på sidan 381

”Rad- och teckenavstånd” på sidan 377

”Skalförändra och rotera text” på sidan 380

”Teckensnitt” på sidan 374

Ange om du vill ha böjda eller raka citattecken

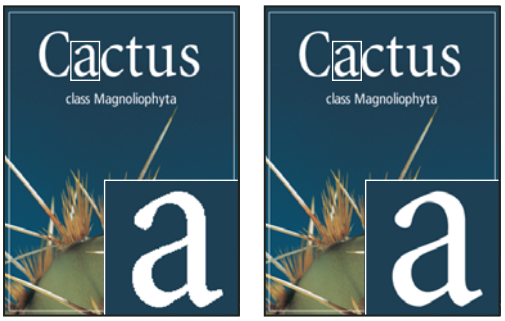
Typografiska citattecken är anpassade till kurvorna och teckensnittet. Typografiska citattecken används ofta som citattecken och apostrofer. *Raka citattecken* används vanligtvis om tecken för tum och fot.

1 Välj Redigera > Inställningar > Typ (Windows) eller Photoshop > Inställningar > Typ (Mac OS).

2 Markera eller avmarkera Använd raka citattecken under Teckensnittsalternativ.

Använda kantutjämning på ett textlager

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 palettmenyn Tecken.*

1 Markera textlagret i paletten Lager.

2 Välj ett alternativ på kantutjämningsmenyn ^{a}a i alternativfältet eller i paletten Tecken. Eller välj Lager > Typ 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

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 ordlistan. Om ett ifrågasatt ord är felstavat kan du rätta till det.

1 Välj eventuellt ett språk på popup-menyn längst ned på paletten 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. Om du markerade ett textlager och vill stavningskontrollera bara det lagret, avmarkerar du Sök i alla lager.

4 Välj Redigera > Kontrollera stavning.

5 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.

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 du vill söka igenom alla lager i dokumentet.

Obs! *I paletten 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 paletten 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.

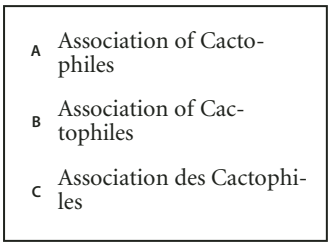
Ändra Ersätter den hittade texten med den ändrade texten. Om du vill fortsätta sökningen väljer du Sök nästa.

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.

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 popup-menyn längst ned i det vänstra hörnet i paletten Tecken. Ange sedan texten.
- Om du vill ändra ordbok för befintlig text markerar du texten och väljer ordbok från popup-menyn längst ned till vänster i paletten Tecken.

2 Välj ett språk på popup-menyn längst ned på paletten Tecken.

***Obs!** Om du markerat text med flera språk eller om textlagret har flera språk är popup-menyn på paletten Tecken nedtonad och ordet "Flera" visas.*

Ändra orienteringen för ett textlager

Typlagrets orientering bestämmer riktningen på typraderna i förhållande till dokumentfönstret (för punkttext) eller markeringsramen (för stycketext). Om ett typlager är lodrätt löper typraderna uppåt och nedåt och om typlagret är vågrätt löper typraderna från vänster till höger. Blanda inte ihop textlagrets orientering med riktningen för tecknen på en textrad.

1 Markera textlagret på paletten Lager.

2 Gör något av följande:

- Markera ett typverktyg och klicka på knappen för textorientering i alternativfältet.
- Välj Lager > Typ > Vågrätt eller välj Lager > Typ > Lodrätt.
- Välj Ändra textorientering på palettmenyn Tecken.

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.

Formatera tecken

Om teckenformatering

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 typlager.

Se även

”Rad- och teckenavstånd” på sidan 377

”Formatera stycken” på sidan 381

Markera tecken

1 Välj verktyget Vågrät typ eller Lodrät typ .

2 Markera textlagret i paletten Lager eller klicka någonstans i textflödet för att automatiskt välja ett textlager.

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 i paletten Lager och dubbelklickar sedan på lagrets textikon.

Viktigt! *Textverktyget kommer automatiskt i redigeringsläge när du markerar och formaterar tecken på ett textlager.*

Översikt över paletten Tecken

På paletten Tecken finns alternativ för formatering av tecken. Vissa formateringsalternativ finns också i alternativfältet.

Öppna paletten Tecken genom att göra något av följande:

- Välj Fönster > Tecken eller klicka på palettfliken Tecken om paletten visas men inte är aktiv.
- Markera ett textverktyg och klicka på palettknappen i alternativfältet.

Ställ in ett alternativ på paletten Tecken genom att välja ett värde på popup-menyn 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 Enter eller Retur när du vill tillämpa värdet, Skift+Enter eller Skift+Retur när du vill tillämpa värdet och sedan markera det eller Tabb när du vill tillämpa värdet och gå vidare till nästa textruta på paletten.

Teckenpaletten
A. *Teckensnittsfamilj* ***B.*** *Teckenstorlek* ***C.*** *Teckenhöjd* ***D.*** *Ange alternativ för Tsume* ***E.*** *Spärra/knip* ***F.*** *Baslinjeförskjutning* ***G.*** *Språk* ***H.*** *Stil* ***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 paletten Tecken.*

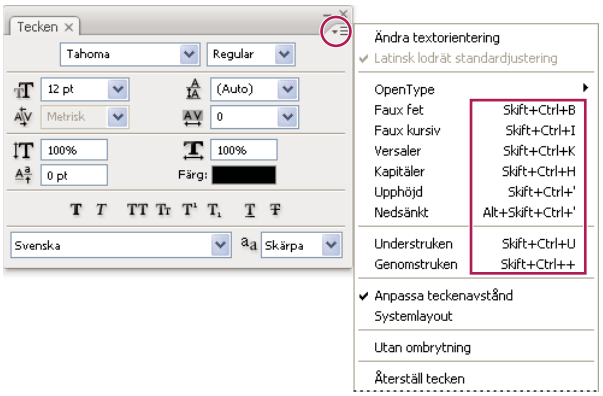
Du kan komma åt ytterligare kommandon och alternativ på menypaletten Tecken. Om du vill använda menyn klickar du på triangeln på palettens övre högra hörn.

Se även

”Paletter och menyer” på sidan 19

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 paletten 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 paletten Tecken när du skriver in punkt- eller stycketext, när text är markerat eller när textmarkören är i texten.

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

❖ I paletten 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 för storlek.

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 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.

3 Klicka på OK.

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 i paletten 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 Alternativ+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 i paletten Färg eller paletten Färgrutor. Om du vill använda den här metoden när du ändrar färgen på ett befintligt textlager, måste du först markera tecknen på lagret.

Se även

”Om lagereffekter och stilar” på sidan 268

Ändra färg på enstaka tecken

1 Välj verktyget Vågrät text T .

2 Markera det lager som innehåller texten på paletten Lager.

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.*

Se även

”Ange text” på sidan 364

”Om teckenformatering” på sidan 370

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.

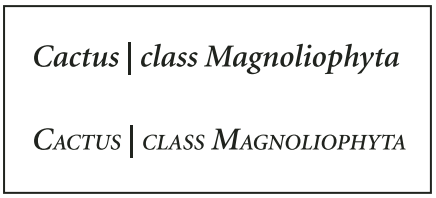
- Stryk under en vågrät typ genom att klicka på knappen Understruken T i paletten Tecken.
- Använd en understrykning till vänster eller höger om en lodrät text genom att välja Understruken vänster eller Understruken höger på palettmenyn Tecken. Du kan använda en understrykning till vänster eller höger, men inte på båda sidorna. En bock markerar att alternativet har valts.

Obs! *Alternativen Understruken vänster och Understruken höger visas bara på palettmenyn 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 en vågrät typ eller en lodrät linje genom en lodrät typ genom att klicka på knappen Genomstruken T i paletten Tecken. Du kan också välja Genomstruken på palettmenyn Tecken.

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 Välj texten som du vill ändra.

2 Gör något av följande:

- Klicka på knappen Versaler TT eller knappen Kapitäler Tт i paletten Tecken.
- Välj Versaler eller Kapitäler på palettmenyn Tecken. En bock markerar att alternativet har valts.

Ange upphöjda eller nedsänkta tecken

Upphöjd och *nedsänkt* text (kallas också text 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 Välj texten som du vill ändra.

2 Gör något av följande:

- Klicka på knappen Upphöjd T¹ eller knappen Nedsänkt T₁ i paletten Tecken.
- Välj Upphöjd eller Nedsänkt på palettmenyn Tecken. En bock markerar att alternativet har valts.

Teckensnitt

Om teckensnitt

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.

Förutom teckensnitten som finns installerade på din dator kan du använda teckensnitten i följande mappar.

Windows Program/Delade filer/Adobe/Fonts

Mac OS Library/Application Support/Adobe/Fonts

Om du installerar något av teckensnitten Type 1, TrueType, OpenType eller CID i den lokala mappen Fonts, visas teckensnitten endast i Adobe-program.

Se även

”OpenType-teckensnitt” på sidan 376

”Om saknade teckensnitt och skydd för specialtecken” på sidan 376

Förhandsvisa teckensnitt

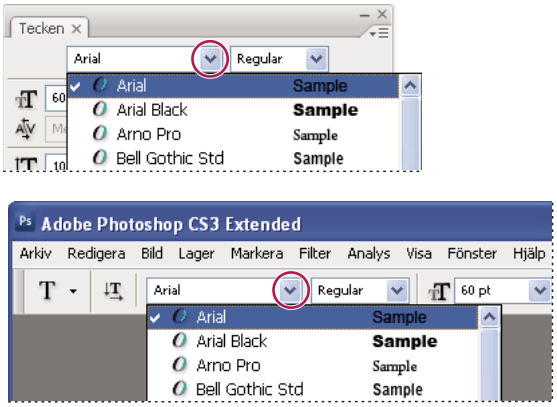
Du kan visa exempel på ett teckensnitt i en teckensnittsfamilj samt teckenstilen på menyerna i panelen Tecken och i andra områden i programmet där du kan välja teckensnitt. Följande ikoner används för att visa olika sorters teckensnitt:

- OpenType
- Type 1
- TrueType
- Multiple Master

Du kan stänga av förhandsvisningsfunktionen och ändra teckensnittsnamnens punktstorlek i textinställningarna.

Välja teckensnittsfamilj och stil

1 Välj en teckensnittsfamilj på popup-menyn Teckensnittsfamilj på paletten 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 teckensnittfamiljmenyn i paletten Tecken och i alternativfältet visas en förhandsvisning av 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 popup-menyn Stil på paletten Tecken eller i alternativfältet.
- Om den valda teckensnittsfamiljen inte har fet eller kursiv stil klickar du i knappen Faux fet eller Faux kursiv i paletten Tecken för att använda den simulerade stilen. Du kan också välja Faux fet eller Faux kursiv på palettmenyn 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.*

Ändra teckensnitt i flera lager

1 Markera textlagren som du vill ändra på paletten Lager.

2 Markera textegenskaperna på popup-menyn på paletten Tecken.

Om saknade teckensnitt och skydd för specialtecken

Om ett dokument innehåller teckensnitt som inte finns på datorn visas ett varningsmeddelande när du öppnar det. Photoshop anger vilka teckensnitt som saknas och ersätter dem med tillgängliga motsvarande teckensnitt. Om det inträffar kan du markera texten och tillämpa valfritt annat teckensnitt i stället.

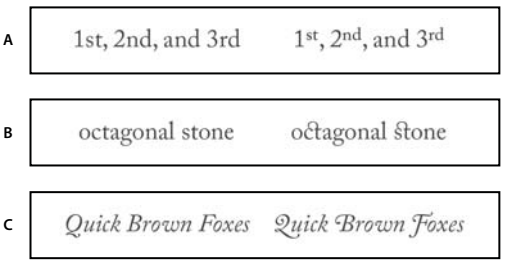
Skyddet för specialtecken skyddar mot felaktiga eller oläsbara tecken som visas om du anger text som inte är romersk (till exempel japanska eller kyrilliska) när du har valt ett romerskt teckensnitt. Som standard sker skyddet av specialtecken genom att ett lämpligt teckensnitt väljs automatiskt. Om du vill inaktivera funktionen avmarkerar du Aktivera skydd för saknade specialtecken i textinställningarna.

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.

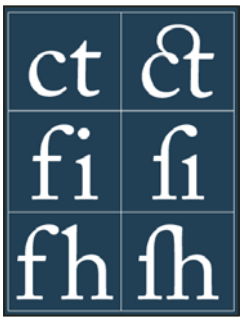
Mer information om OpenType-teckensnitt finns på www.adobe.com/go/opentype_se.

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 OpenTyp på paletten 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 Ersätter*dekorspecialteckensnitt* (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 förhandsgranska OpenType-funktioner, t.ex. sammanhangsberoende alternativa tecken, ligaturer och specialtecken innan du använder dem. Du kan dock förhandsgranska och använda OpenType-funktioner genom att använda paletten Specialtecken i Adobe Illustrator. Kopiera och klistra in din text i Adobe Illustrator och använd paletten Specialtecken för att förhandsgranska och använda OpenType-funktioner. Sedan kan du klistra in texten i Photoshop igen.

Självstudier om hur du visar specialtecken i Adobe Illustrator finns på www.adobe.com/go/learn_ps_viewglyphsai_se.

Se även

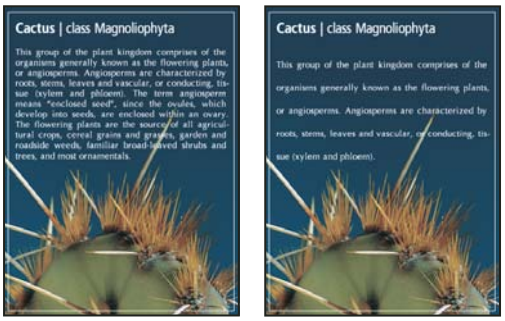
"Ange asiatiska OpenType-teckensnittattribut" på sidan 392

Rad- och teckenavstånd

Ange radavstånd

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)

Se även

”Om asiatisk text” på sidan 390

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 paletten Tecken.

Ändra standardprocentsatsen för automatiskt radavstånd

1 Välj Justering på palettmenyn Stycke.

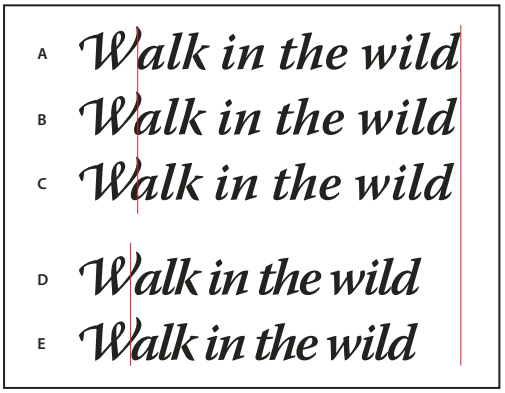
2 Ange en ny standardprocentsats för Automatiskt radavstånd.

Kerning och spärra/knip

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.

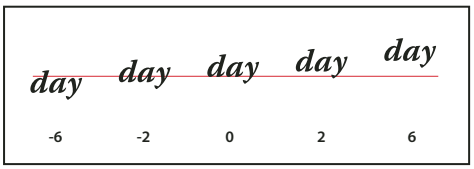
2 I paletten Tecken anger du alternativet för spärra/knip.

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.

❖ Gör något av följande:

- 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.

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.

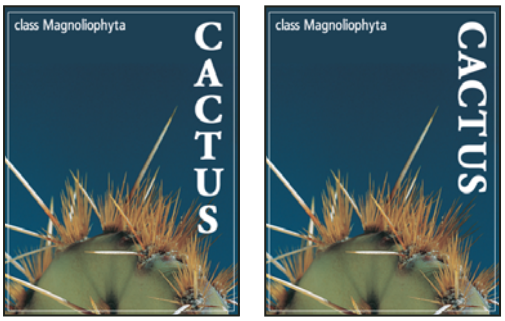
Se även

”Använda tate-chu-yoko” på sidan 391

”Använda omformningar” på sidan 191

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 palettmenyn 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.*

Formatera stycken

Formatera stycken

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 paletten Stycke när du vill ställa in formateringsalternativ för ett enda stycke, flera stycken eller alla stycken på textlagret.

❖ Välj verktyget Vågrät typ T eller Lodrät typ T.

- 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 paletten Lager.

Se även

”Formatera tecken” på sidan 370

”Rad- och teckenavstånd” på sidan 377

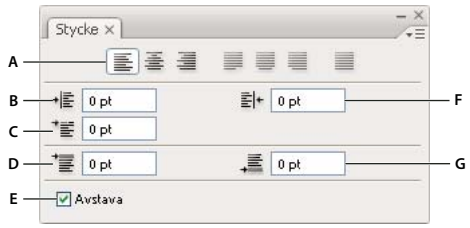
”Skalförändra och rotera text” på sidan 380

”Redigera text” på sidan 367

Översikt över paletten Stycke

Använd paletten Stycke när du vill ändra formateringen i spalter och stycken. Öppna paletten genom att välja Fönster > Stycke eller klicka på palettfliken Stycke om paletten visas men inte är aktiv. Du kan också markera ett textverktyg och klicka på knappen Palett i alternativfältet.

Ställ in alternativ med numeriska värden på paletten Stycke med hjälp av uppåt- och nedåtpilarna eller genom att ändra värdena direkt i textrutan. När du redigerar ett värde direkt trycker du på Enter eller Retur när du vill tillämpa värdet, Skift+Enter eller Skift+Retur när du vill tillämpa värdet och sedan markera det eller Tabb när du vill tillämpa värdet och gå vidare till nästa textruta på paletten.



Styckepaletten
***A.** Justering **B.** Vänsterindrag **C.** Indrag till vänster för första raden **D.** Avstånd före stycke **E.** Avstava **F.** Högerindrag **G.** Avstånd efter stycke*

Du kan komma åt ytterligare kommandon och alternativ på menypaletten Stycke. Om du vill använda menyn klickar du på triangeln på palettens övre högra hörn. Om paletten är dockad klickar du på triangeln på palettens flik.

Ange justering

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 paletten 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.

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. De inställningar som 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 paletten 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.*

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 palettmenyn 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.

Specialteckenavstånd Tecknens bredd (ett *specialtecken* är ett teckensnittstecken). Värdena för specialteckenavstånd kan variera från 50 % till 200 %. Vid 100 % är inte tecknens höjd skalförändrade.

Alternativ för teckenavstånd används alltid i ett helt stycke. Om du vill ändra mellanrummet mellan ett fåtal tecken men inte i hela stycket, använder du alternativet Spärra/knip istället.

Se även

”Ange radavstånd” på sidan 377

Indrag i stycke

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 paletten 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

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 paletten Stycke.

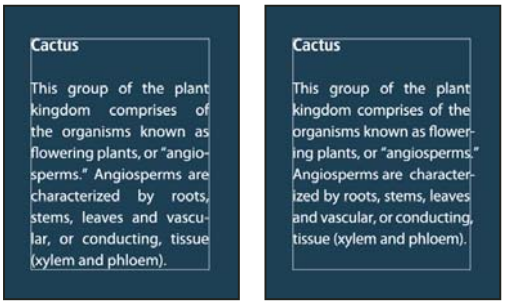
Se även

”Ange radavstånd” på sidan 377

Ange hängande interpunktion för romerska teckensnitt

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 palettmenyn 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.*

Se även

”Ange ett burasagari-alternativ” på sidan 395

”Visa och ange asiatiska textalternativ” på sidan 390

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 Markera det här alternativet om du vill förhindra avstavningen av ord med versaler.

Obs! *Inställningar för avstavning fungerar endast för romerska tecken. Dubbelbyte-tecken som finns i kinesiska, japanska och koreanska teckensnitt påverkas inte av inställningarna.*

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.*

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.

Skapa texteffekter

Om texteffekter

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 från palettmenyn Funktionsmakron.

Se även

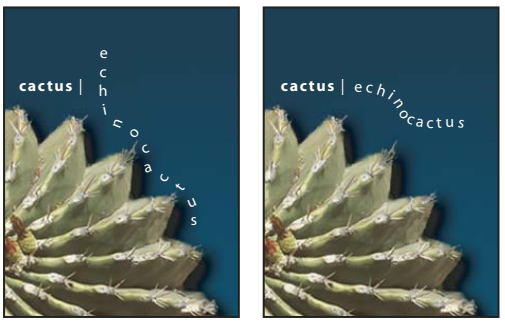
”Spela upp ett funktionsmakro för en fil” på sidan 549

Skapa och redigera text i en bana

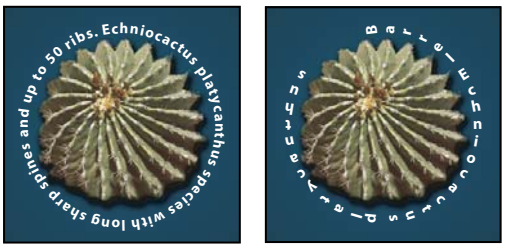
Du kan infoga text som löper längs med kanten på en arbetsbana som skapats med ett ritstift eller ett formverktyg.

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.

När du flyttar en bana eller ändrar formen på en bana anpassas texten till förändringen av banan.



Vågrät och lodrät text i en öppen bana



Vågrät och lodrät text på en stängd bana som skapats med ett formverktyg

Se även

”Rita former och banor” på sidan 323

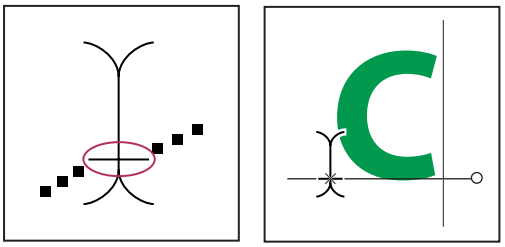
”Flytta baslinjen” på sidan 379

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)

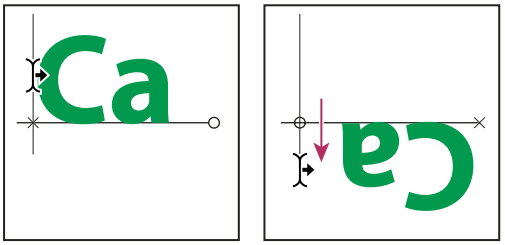
3 Ange tecknen. Vågrät text visas längs banan, vinkelrätt mot baslinjen. Lodrät text visas längs banan, parallellt med baslinjen.

Du får större kontroll över den lodräta justeringen av texten på en bana om du använder alternativet för baslinjebyte på paletten Tecken. Om texten ska sänkas ned skriver du in ett negativt värde i textrutan Baslinjeförskjutning.

Flytta eller vända texten på 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 i paletten 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.

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

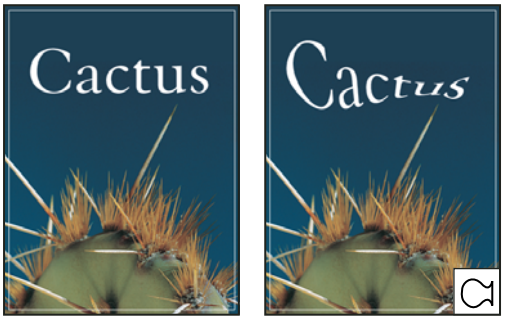
1 Välj direktmarkeringsverktyget .

2 Klicka på en fästpunkt på banan och använd handtagen för att ändra banans form.

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

Se även

”Tänja ett objekt” på sidan 195

Tänja text

1 Markera ett textlager.

2 Gör något av följande:

- Markera ett textverktyg och klicka på tänjknappen i alternativfältet.
- Välj Lager > Text > Tänj text.

Obs! *Du kan tänja text i ett textlager med hjälp av kommandot Tänj. Välj Redigera > Omforma > Tänj.*

3 Välj en stil för tänjning på popup-menyn 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 popup-menyn Stil och klicka på OK.

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 i paletten Banor och som definierar formens kontur. När du har skapat en arbetsbana av ett typlager 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 typlagret förblir intakt och kan redigeras.

❖ Markera ett typlager och välj Lager > Typ > Skapa arbetsbana.

Obs! *Det går inte att skapa arbetsbanor av teckensnitt som inte innehåller konturdata (t.ex. bitmappsteckensnitt).*

Se även

”Bansegment, komponenter och punkter” på sidan 334

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 typlager och välj Lager > Typ > Konvertera till form.

Obs! *Det går inte att skapa former av teckensnitt som inte innehåller konturdata (t.ex. bitmappteckensnitt).*

Se även

”Rita former och banor” på sidan 323

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

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 paletten 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, drar du skugglagret på paletten Lager till det andra lagret. När du släpper musknappen, tillämpas skugginställningarna på det andra lagret.

Se även

”Om lagereffekter och stilar” på sidan 268

Fylla text med en bild

Du kan fylla texten med en bild genom att lägga till en urklippsmask i ett bildlager som är placerat ovanför ett textlager på paletten Lager.

1 Öppna filen med bilden som ska visas i texten.

2 Välj verktyget för vågrät text eller verktyget för lodrät text i verktygslådan.

3 Visa paletten Tecken genom att klicka på dess flik, eller välj Fönster > Tecken om den inte visas.

4 Ange teckensnitt och andra textattribut på paletten 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 paletten 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 paletten Lager.

Obs! *Bakgrundslager är låsta och går inte att flytta på paletten 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 paletten 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 paletten Lager och sedan flytta texten med hjälp av flyttverktyget.

Se även

”Masklager med urklippsmasker” på sidan 291

”Ange text” på sidan 364

”Om teckenformatering” på sidan 370

Asiatisk text

Om asiatisk text

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.*

Visa och ange asiatiska textalternativ

Som standard döljer icke-Kinesiska, Japanska och Koreanska versioner av Photoshop-alternativ för asiatisk text som visas i paletterna 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 > Typ (Windows) eller Photoshop > Inställningar > Typ (Mac OS).

2 Välj något av följande alternativ:

Visa asiatiska textalternativ Visar asiatiska teckensnittsalternativ på paletterna Tecken och Stycke.

Visa teckensnittsnamn på engelska Visar asiatiska teckensnittsnamn på ett annat språk.

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 paletten 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.

Ange hur radavstånd mäts i asiatisk text

1 Markera de stycken som du vill justera.

2 Välj ett radavståndsalternativ på panelen Stycke.

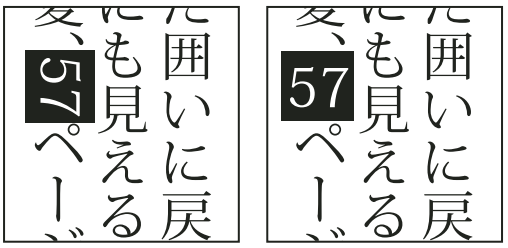
Radavstånd mellan överkanter Mäter avståndet mellan textraderna från överkanten på en rad till överkanten på nästa rad. Om du använder radavstånd mellan överkanter justeras första textraden i ett stycke i jämnhöjd med markeringsramens överkant.

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.*

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 palettmenyn 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.*

Justera asiatiska tecken

Mojisoroe är justeringen av tecken i asiatisk text. Om en textrad innehåller tecken med olika storlekar kan du ange hur texten ska justeras mot radens största tecken: mot överkanten, mitten eller nederkanten av fyrkanten (höger, mitten och vänster för lodräta ramar), mot den latinska baslinjen eller mot ICF-rutans över- eller nederkant (höger eller vänster för lodräta ramar). *ICF* är utrymmet där tecknen kan placeras.

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 små tecken på raden efter placeringen på de stora tecknens fyrkant. I lodräta textramar justeras text med Embox överkant/höger efter fyrkanten och med Embox nederkant/vänster till vänster om fyrkanten.

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.

Ange vänster och höger understrykning med asiatisk text

1 Markera lodrät text.

2 Välj antingen Understruken vänster eller Understruken höger på palettmenyn Tecken.

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 paletten Tecken.

3 Välj ett OpenType-alternativ på paletten 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) Markera indatametoden Kotoeri genom att välja paletten Visa tecken från Kotoeri-menyn.
- (Mac OS) Välj paletten Visa tecken på popup-menyn Invärde till höger på menyraden.

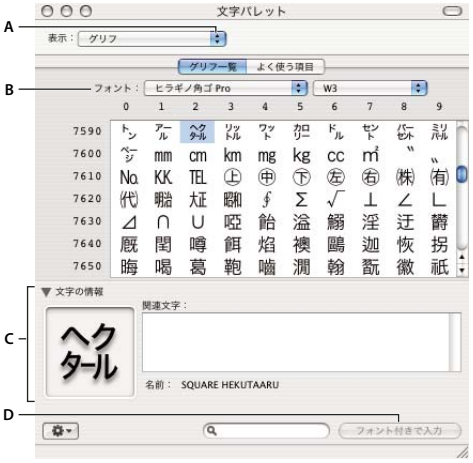
***Obs!** (Mac OS) Om menyn Invärde inte visas på menyraden klickar du på Apple-menyn > Systeminställningar > Internationellt > Indatameny och markerar Teckenpalett och Visa indatamenyn i menyfältet.*

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 paletten Kotoeri-tecken väljer du Specialtecken på menyn Visa.



Paletten för 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

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 specialtecknet 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.

Se även

”Använda OpenType-funktioner” på sidan 376

Välja mojikumiuppsättning

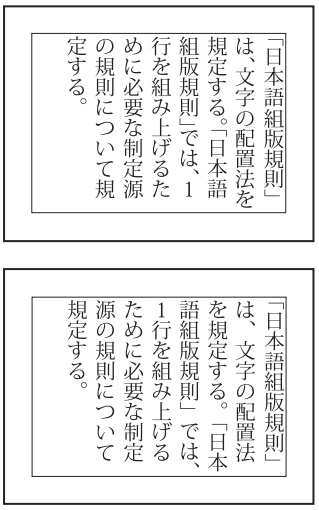
Mojikumi anger japansk textdisposition för teckenavstånd i japanska tecken, latinska tecken, interpunktion, specialtecken, radbörjan och radslut, samt siffror. Photoshop innehåller flera fördefinierade mojikumi-uppsättningar som bygger på den japanska industristandarden (JIS) X 4051-1995.

❖ Välj ett alternativ från popup-menyn Mojikumi på paletten Stycke:

Ingen Inaktiverar användningen av mojikumi

Mojikumi Set 1 Använder halvbrett avstånd för interpunktion

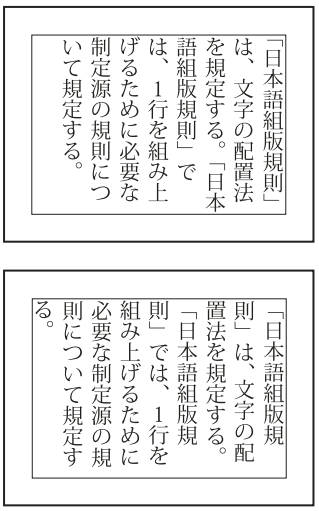
Mojikumi Set 2 Använder mellanrum med helbredd för de flesta tecken utom för det sista tecknet i en rad



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 helbrett avstånd för alla tecken



Mojikumi-uppsättning 3, och Mojikumi-uppsättning 4

Använda inställningar för kinsoku shori i ett stycke

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.

❖ Välj ett alternativ från popup-menyn för Kinsoku Shori på paletten 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 ！ ） ， ． ： ； ？ ］ ｝ ¢ — ’ ” ‰ ℃ °F 、 。 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

❖ 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.

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:

Inga 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.*

Kapitel 15: Spara och exportera bilder

Adobe Photoshop stöder ett stort antal filformat för att passa en mängd olika utmatningsvarianter. Du kan spara eller exportera bilden i vilket som helst av dessa format. Du kan också lägga till information till filer, skapa flersidiga layouter och placera bilder i andra program med hjälp av särskilda Photoshop-funktioner.

Spara bilder

Spara bildfiler

Bildformaten skiljer sig på olika sätt, t.ex. i hur bildinformationen återges (som pixlar eller vektorer), vilken komprimeringsteknik som används och vilka Photoshop-funktioner som stöds. Om du vill bevara alla Photoshop-funktioner i den redigerade bilden (t.ex. lager, effekter, masker eller stilar), är det bäst att du sparar en kopia av bilden i Photoshop-format (PSD). PSD stöder, precis som de flesta filformat, bara filstorlekar på upp till 2 GB. Om du arbetar med dokumentfiler som är större än 2 GB i Photoshop kan du spara bilden i formatet för stora dokument (PSB), Photoshop Raw (endast förenklade bilder) eller TIFF (endast upp till 4 GB).

Obs! *Formatet DICOM stöder också filer större än 2 GB.*

Du kan bara spara bilder med 16 bitar per kanal i följande format med kommandot Spara som: Photoshop, Photoshop PDF, Photoshop Raw, PSB (stort dokumentformat), Cineon, PNG och TIFF. Om du använder kommandot Spara för webb och enheter med en bild med 16 bitar per kanal konverterar Photoshop automatiskt bilden från 16 bitar per kanal till 8 bitar per kanal.

Bilder med 32 bitar per kanal kan endast sparas i följande format med kommandot Spara som: Photoshop, Stort dokumentformat (PSB), OpenEXR, Portable Bit Map, Radiance och TIFF.

Du kan spara bilder med följande kommandon:

Spara Spara ändringar som du har gjort i den aktuella filen. Filen sparas i det aktuella formatet.

Spara som Sparar en bild på en annan plats eller med ett annat filnamn. Med kommandot Spara som kan du spara en bild i ett annat format och med olika alternativ.

Checka in Med versioner kan du spara olika versioner av en fil och ange en kommentar för varje. Det här kommandot är tillgängligt för en bild som hanteras av en Version Cue-arbetsyta.

Om du arbetar med en fil från ett Adobe Version Cue-projekt, finns ytterligare information om filens status i dokumentets namnlist.

Spara för webb och enheter Spara en optimerad bild för webben och enheter.

Se även

”Om filformat och komprimering” på sidan 413

Spara en fil

Du kan spara ändringar av den aktuella filen med kommandot Spara eller spara en ny version av filen med kommandot Spara som.

Se även

”Duplicera en bild” på sidan 37

”Spara en Camera Raw-bild i ett annat format” på sidan 84

”Skapa en fixering av en bild” på sidan 50

Spara ändringar av den aktuella filen

❖ Välj Arkiv > Spara.

Spara en fil med ett annat namn, på en annan plats eller i ett annat format

1 Välj Arkiv > Spara som.

Obs! *Med plug-in-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 paletten 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. Om Version Cue är aktiverat finns ytterligare alternativ, till exempel att spara en alternativ fil och ange versionskommentarer.

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 Sparar anteckningar (vanliga anteckningar eller ljudanteckningar) 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 bild är bara tillgängliga om du har markerat Fråga vid Spara för alternativen Förhandsvisa bilder och Lägg till filtillägg i dialogutan med inställningar för filhantering.*

Miniatyrbild (Windows) Spara miniatyrbildsdata för filen.

Alternativ för förhandsvisning av bilder (Mac OS) Spara miniatyrbildsdata för filen. Miniatyrbilder visas i dialogrutan Öppna.

Använd gemener i filtillägg Filtillägget skrivs i gemener.

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

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)"nedan.

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 till tillägg till filnamn: Välj Aldrig om du vill spara filer utan filtillägg, välj Alltid om du vill lägga till filtillägg till filnamn och välj Fråga vid Spara om du vill välja att lägga till filtillägg för varje fil. Välj Använd gemener om du vill lägga till filtillägg med gemener.

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

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 ett av följande filformat:

Stort dokumentformat (PSB) Stöder dokument av alla filstorlekar. Alla Photoshop-funktioner bevaras i PSB-filer. 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.

Se även

”Stort filformat” på sidan 417

”Photoshop Raw, format” på sidan 414

”TIFF” på sidan 419

Testa Photoshop-bilder för mobila enheter med Adobe Device Central

Med Device Central kan Photoshop-användare förhandsgranska 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

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 Tillgängliga enheter till vänster uppdateras och visar de enheter som stödjer den valda innehållstypen.

5 Välj en eller flera enheter i listan Tillgängliga enheter (eller välj en uppsättning eller en enskild enhet i listan Enhetsuppsättningar).

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 färdig.

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 Tillgängliga enheter.

11 Om du behöver göra ändringar i filen när du har förhandsgranskat filen i Device Central går du tillbaka till Photoshop.

12 I dialogrutan Spara för webben och enheter i Photoshop kan du göra ändringar, till exempel 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! *Välj Arkiv > Device Central om du bara vill öppna Device Central från Photoshop (i stället för att skapa och testa en fil).*

En självstudiekurs i hur du skapar innehåll med Photoshop och Device Central finns på http://www.adobe.com/go/vid0185_se.

Spara PDF-filer

Spara filer i Photoshop PDF-format

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, dekorfärger och anteckningar bevaras i ett Photoshop PDF-dokument kan du öppna dokumentet och redigera bilderna i Photoshop CS2 eller senare. Du kan även använda Photoshop PDF-format när du sparar flera bilder i ett flersidigt dokument eller bildspel.

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 på palettmenyn 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. Förinställningar och övriga inställningar för Adobe PDF delas av komponenterna i Adobe Creative Suite, det vill säga Photoshop, InDesign, Illustrator, GoLive och Acrobat.

Adobe Creative Suite-användare kan få mer information om delade PDF-inställningar för Adobe Creative Suite-program i integrationsguiden för PDF på Creative Suite-cd:n.

Se även

”Skapa en PDF-presentation” på sidan 424

”Spara en förinställning för Adobe PDF” på sidan 405

”Spela upp ett funktionsmakro för en fil” på sidan 549

Spara en fil i Photoshop PDF-format

1 Välj Arkiv > Spara som och därefter Photoshop PDF på Format-menyn. Du kan välja ett färgalternativ om du vill bädda in en färgprofil eller använda profilen som angetts med kommandot för korrekturinställningar. Du kan ocksp 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” på sidan 401.

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” på sidan 403.

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” på sidan 403.

Obs! *Om du använder en tidigare version av Photoshop än Photoshop CS2 kan du öppna en PDF-fil (som innehåller Photoshop-data) som en allmän PDF med sammanlagda lager. Välj först Arkiv > Öppna som och sedan Allmän PDF på menyn Filformat (Windows), eller välj först Arkiv > Öppna och sedan Allmän PDF på menyn Format (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” på sidan 404.

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” på sidan 405.

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” på sidan 405.

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” på sidan 405.

10 Klicka på Spara PDF. Dialogrutan för Spara Adobe PDF stängs och PDF-dokumentfilen skapas.

Se även

”Om filformat och komprimering” på sidan 413

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) Programdata\Adobe\AdobePDF, (Windows XP) Dokument och inställningar\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.

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 (Windows) eller PDF 1.6 (Mac OS), 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 PDF-begränsningsramar 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-4 (2007) I Acrobat 8 kallas den här förinställningen PDF/X-4 (utkast) för att spegla utkasttillståndet på ISO-specifikationen som gällde vid utgivningen av Acrobat. Den här förinställningen är baserad på PDF 1.4, som inkludera stöd för live genomskinlighet. PDF/X-4 har samma färghantering och ICC-färgspecifikationer (*International Color Consortium*) som PDF/X-3. Du kan skapa PDF/X-4-kompatibla filer direkt med Creative Suite 3-komponenterna (Illustrator, InDesign och Photoshop). I Acrobat 8 använder du preflight-funktionen för att konvertera PDF-filer till PDF/X-4 (utkast).

PDF/X-4-kompatibla PDF-filer kan öppnas i Acrobat 7.0 och Acrobat Reader 7.0 eller senare.

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 Internet eller i ett intranät, eller för distribution med e-post. Den här uppsättningen med alternativ använder komprimering, nedsampling och en relativt låg bildupplösning. Den konverterar färger till sRGB och (för Distiller-baserade konverteringar) bäddar inte in teckensnitt. Den optimerar också filerna för hämtning sida för sida (byte-serving).

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.

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 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.*

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 (PDF 1.4) eller Acrobat 6 (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 kompatibilitetinställningarna.

Acrobat 4 (PDF 1.3)	**Acrobat 5 (PDF 1.4)**	**Acrobat 6 (PDF 1.5)**	**Acrobat 7 (PDF 1.6) och Acrobat 8 (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 direkt 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. (Distiller konverterar teckensnitten vid inbäddning.)	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.
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

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

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 textrutan för bilder ovan. Alla bilder med en högre upplösning än detta tröskelvärde nedsamplas.

Den interpolationsmetod du väljer avgör hur pixlarna tas bort:

• **Genomsnittlig nedsampling** Medelvärdet på pixlarna i en samplingsyta används. Hela ytan täcks sedan med medelvärdesfärgen i angiven upplösning. Genomsnittlig nedsamling är detsamma som Bilinjär omsampling.

• **Delsampling** 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** 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 JPEG200-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.

Färghanterings- och PDF/X-alternativ för Adobe PDF

Du kan ange följande alternativ i avsnittet Utdata i dialogrutan Adobe PDF-alternativ. Samverkan mellan utdataalternativen 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 är 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 omvandlas, i Photoshop, dokumentets färginformation (som definierats i källprofilen i avsnittet Arbetsytor i dialogrutan Färginställningar) 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.

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.*

Spara en förinställning för Adobe PDF

Även om standardförinställningarna för PDF baseras på de bästa metoderna kan du upptäcka att ditt arbetflöde 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 Documents and Settings/[användarnamn]/Application Data/Adobe/Adobe PDF/Settings (Windows) eller Users/[användarnamn]/Library/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings (Mac OS). Alla förinställningar för Adobe PDF som du sparar på de här platserna är tillgängliga 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.*

Se även

”Spara en fil i Photoshop PDF-format” på sidan 400

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 klickar du på Spara som och ger förinställningen ett nytt namn (om det behövs). Sedan bläddrar du till destinationen och klickar på Spara.

Se även

”Spara en förinställning för Adobe PDF” på sidan 405

Spara och exportera filer i andra format

Spara en fil i TIFF-format

TIFF är ett flexibelt rasterbildformat som kan hanteras av nästan alla rit-, bildredigerings- och layoutprogram.

1 Välj Arkiv > Spara som och välj TIFF på Format-menyn. Klicka på Spara.

2 I dialogrutan för TIFF-alternativ markerar du de alternativ du vill ha och klickar på OK.

Bitdjup (endast 32 bitar) Anger den sparade bildens bitdjup (16, 24 eller 32 bitar).

Bildkomprimering Anger en metod för komprimering av sammansatt bildinformation. När du sparar en 32-bitars TIFF-fil kan du ange att filen ska sparas med prediktorkomprimering, men du kan inte använda alternativet JPEG-komprimering. Prediktorkomprimering ger förbättrad komprimering genom att flyttalsvärdena arrangeras om och fungerar med både LZW- och ZIP-komprimering.

Pixelordning Skriver TIFF-filen med kanaldata varvade eller ordnade per plan. Tidigare skrev Photoshop alltid TIFF-filer med kanalordningen varvad. Teoretiskt sett kan ordningsfilen Plana läsas och skrivas snabbare och ger lite bättre komprimering. Båda kanalordningarna är bakåtkompatibla med tidigare versioner av Photoshop.

Byteordning Väljer den plattform som filen kan läsas på. Det här alternativet är användbart när du inte vet vilket program filen ska öppnas i. Photoshop och de flesta nyare program kan läsa filer i byteordningen IBM PC eller Macintosh.

Spara bildpyramid Bevarar information om flera upplösningar. I Photoshop finns inga alternativ för att öppna filer med flera upplösningar utan bilden öppnas med högsta upplösning i filen. Det går däremot bra att öppna filer med flera upplösningar i Adobe InDesign och vissa bildservrar.

Spara genomskinlighet Sparar genomskinlighet som en extra alfakanal när filen öppnas i ett annat program. Genomskinlighet sparas alltid när filen öppnas på nytt i Photoshop.

Lagerkomprimering Anger en metod för komprimering av data för pixlar i lager (i motsats till sammansatta data). Många program kan inte läsa lagerdata och hoppar över det när en TIFF-fil öppnas. Photoshop kan dock läsa lagerdata i TIFF-filer. Filer som inkluderar lagerdata är större än de som inte gör det, men om lagerdata sparas blir det enklare att spara och hantera en separat PSD-fil för att lagra lagerdata. Välj Kasta bort lager och spara en kopia om du vill lägga samman alla lager i bilden till ett lager.

Obs! *Om du vill att Photoshop ska säga till innan du sparar en bild med flera lager markerar du Fråga innan TIFF-filer i lager sparas i filhanteringsdelen i dialogrutan Inställningar.*

Se även

”TIFF” på sidan 419

”Om filformat och komprimering” på sidan 413

Spara en fil i JPEG-format

Med kommandot Spara som kan du spara CMYK-, RGB- och gråskalebilder i JPEG-format. Med JPEG komprimeras filstorleken genom att en del information tas bort.

Obs! *Du kan också spara en bild som en eller flera JPEG-filer med kommandot Spara för webb och enheter.*

Du kan snabbt spara en JPEG-bild av medelkvalitet genom att spela upp funktionsmakrot Spara som JPEG för filen. Du kommer åt funktionsmakrot genom att välja Produktion på palettmenyn Funktionsmakron.

1 Välj Arkiv > Spara som och välj JPEG på Format-menyn.

2 I dialogrutan för JPEG-alternativ markerar du de alternativ du vill ha och klickar på OK.

Matt Visar alternativ för matt färg som simulerar en bakgrundsgenomskinlighet i bilder som innehåller genomskinlighet.

Bildalternativ Anger bildkvaliteten. Välj ett alternativ på menyn Kvalitet, drar skjutreglaget Kvalitet eller anger ett värde mellan 0 och 12 i textrutan Kvalitet.

Formatalternativ Anger formatet på JPEG-filen. Med alternativet Baslinje ("standard") används ett format som fungerar med de flesta webbläsare. Med alternativet Baslinje optimerad skapas en fil med optimerad färg och en något mindre filstorlek. Med alternativet Progressiv visas en serie med allt mer detaljerade versioner av bilden (du anger hur många) när den hämtas.

Obs! *En del webbläsare stöder inte optimerade och progressiva JPEG-bilder.*

Obs! *Vissa program kan inte läsa CMYK-filer som sparats i JPEG-format. Om du ser att ett Java-program inte kan läsa JPEG-filen (i något färgläge), kan du försöka spara filen utan miniatyrbild.*

Se även

”Om filformat och komprimering” på sidan 413

”JPEG-format” på sidan 416

”Spela upp ett funktionsmakro för en fil” på sidan 549

Spara en fil i PNG-format

Du kan använda kommandot Spara som om du vill spara RGB-, indexfärg-, gråskale- eller bitmappsbilder direkt i PNG-format.

Obs! *Du kan också spara en bild som en eller flera PNG-filer med kommandot Spara för webb och enheter.*

1 Välj Arkiv > Spara som och välj PNG på Format-menyn.

2 Markera ett alternativ för Sammanflätning:

Ingen Visar bara bilden i en webbläsare när hämtningen har slutförts.

Sammanflätad Visar bilden som en version med låg upplösning i webbläsaren under tiden filen hämtas. Sammanflätning gör att hämtningstiden verkar kortare men det ökar också filstorleken.

3 Klicka på OK.

Se även

”PNG-format” på sidan 418

Spara en fil i GIF-format

Du kan använda kommandot Spara som om du vill spara bilder i RGB, Indexerad färg, Gråskala eller Bitmapp direkt i Compuserve GIF-format (kallas GIF-format). Bilden konverteras automatiskt till indexerat färgläge.

1 Välj Arkiv > Spara som och välj CompuServe GIF på Format-menyn.

2 För RGB-bilder visas dialogrutan Indexerad färg. Ange konverteringsalternativ och klicka på OK.

3 Välj en radordning för GIF-filen och klicka sedan på OK enligt följande:

Normal Visar bara bilden i en webbläsare när hämtningen har slutförts.

Sammanflätad Visar bilden som en version med låg upplösning i webbläsaren under tiden filen hämtas. Sammanflätning gör att hämtningstiden verkar kortare men det ökar också filstorleken.

Obs! *Du kan också spara en bild som en eller flera GIF-filer med kommandot Spara för webb och enheter.*

Se även

”GIF” på sidan 416

”Konvertera en gråskale- eller RGB-bild till indexerad färg” på sidan 105

Spara en fil i Photoshop EPS-format

Nästan alla program för layout, ordbehandling och grafik accepterar importerade eller monterade EPS-filer (Encapsulated PostScript). Om du vill skriva ut EPS-filer måste du ha en PostScript-skrivare. Skrivare utan PostScript-funktioner skriver bara ut förhandsvisningen med bildskärmsupplösningen.

1 Välj Arkiv > Spara som och välj Photoshop EPS från menyn Format.

2 I dialogrutan för EPS-alternativ markerar du de alternativ du vill ha och klickar på OK:

Förhandsvisa Skapar en lågupplöst bild att visa i målprogrammet. Välj TIFF om du vill dela en EPS-fil mellan Windows- och Mac OS-system. En 8-bitars förhandsvisning är i färg och en 1-bitars förhandsvisning är i svart-vitt med ett ojämnt utseende. En 8-bitars förhandsvisning skapar en större fil än en 1-bitars. Se även ”Bitdjup” på sidan 54.

Kodning Bestämmer sättet bildinformation levereras på till en PostScript-utskriftsenhet. De olika kodningsalternativen beskrivs nedan.

Inkludera raster och Inkludera överföringsfunktion Kontrollera utskriftsspecifikationer för avancerade kommersiella utskrifter. Läs mer om skrivaren innan du väljer dessa alternativ.

Genomskinligt vitt Visar vita områden som genomskinliga. Det här alternativet kan bara användas för bilder i bitmappsläge.

PostScript-färghantering Konverterar fildata till skrivarens färgrymd. Välj inte det här alternativet om du tänker montera bilden i ett annat färghanterat dokument.

Obs! *Endast skrivare med PostScript nivå 3 kan hantera PostScript-färghantering för CMYK-bilder. Om du vill skriva ut en CMYK-bild med PostScript-färghantering på en nivå 2-skrivare konverterar du bilden till Lab-läge innan du sparar den i EPS-format.*

Inkludera vektordata Bevarar all vektorgrafik (t.ex. former och typ) i filen. Vektorinformation i EPS- och DCS-filer är bara tillgängliga i andra program. Vektorinformation rastreras om du öppnar filerna i Photoshop igen. Det här alternativet är bara tillgängligt om filen innehåller vektordata.

Bildinterpolation Använder kantutjämning på den utskrivna lågupplösta bilden.

Se även

”Photoshop-EPS-format” på sidan 414

Alternativ för Photoshop EPS-kodning

ASCII eller ASCII85 Kodar om du skriver ut från en Windows-dator eller om utskriftsproblem eller andra problem uppstår.

Binär Skapar en mindre fil och den ursprungliga informationen lämnas intakt. Det kan däremot hända att vissa layoutprogram och vissa kommersiella utskriftshanterings- och nätverksutskriftsprogram inte hanterar binära EPS-filer från Photoshop.

JPEG Komprimerar filen genom att vissa bilddata utelämnas. Du kan välja mängden JPEG-komprimering från väldigt lite (JPEG, maximal kvalitet) till mycket (JPEG, låg kvalitet). Filer som JPEG-kodats kan bara skrivas ut på PostScript-skrivare med nivå 2 (eller senare) och kan inte separeras i olika plåtar.

Spara en fil i Photoshop DCS-format

DCS-formatet (Desktop Color Separations) är en version av EPS-formatet som du kan spara färgseparationer av CMYK-filer eller flerkanalsfiler i.

1 Välj Arkiv > Spara som och välj Photoshop DCS 1.0 eller Photoshop DCS 2.0 på Format-menyn.

2 I dialogrutan för DCS-format markerar du de alternativ du vill ha och klickar på OK.

I dialogrutan finns alla tillgängliga alternativ för Photoshop EPS-filer. På menyn DCS finns dessutom alternativet att skapa en 72-ppi sammansatt fil som kan placeras i ett layoutprogram eller användas för att kontrollera att bilden ser ut som den ska:

DCS 1.0-format Skapar en fil för varje färgkanal i en CMYK-bild. Du kan även skapa en femte fil: en gråskala eller sammansatt färg. Om du vill visa den sammansatta filen måste alla fem filer finnas i samma mapp.

DCS 2.0-format Behåller dekorfärgskanaler i bilden. Du kan spara färgkanaler som flera filer (som för DCS 1.0) eller som en enda fil. Om du väljer alternativet för en fil sparar du diskutrymme. Du kan också inkludera en gråskala eller sammansatt färg.

Se även

”Photoshop DCS 1.0- och 2.0-format” på sidan 414

Spara en fil i Photoshop Raw-format

Raw-formatet är ett filformat för överföring av bilder mellan olika program och datorplattformar. Formatet Photoshop Raw är inte detsamma som Camera Raw.

1 Välj Arkiv > Spara som och välj Photoshop Raw på Format-menyn.

2 Gör följande i dialogrutan för Photoshop Raw-alternativ:

- (Mac OS) Ange värden för filtypen och filens skapare eller acceptera standardvärdena.
- Ange en rubrikparameter.
- Välj om du vill spara kanalerna i varvad eller ovarvad ordning.

Se även

”Photoshop Raw, format” på sidan 414

Spara en fil i BMP-format

BMP-formatet är ett bildformat för Windows-operativsystem. Bilderna kan vara allt från svartvita bilder (1 byte per pixel) till 24-bitarsfärgbilder (16,7 miljoner färger).

1 Välj Arkiv > Spara som och välj BMP på Format-menyn.

2 Ange ett filnamn och en plats och klicka på Spara.

3 I dialogrutan BMP-alternativ väljer du ett filformat, anger bitdjup och markerar Vänd radordning om det behövs. Om du vill ha fler alternativ klickar du på Avancerade lägen och anger BMP-alternativen.

4 Klicka på Spara.

Se även

”BMP-format” på sidan 415

Spara en fil med 16 bitar per kanal i Cineon-format

RGB-bilder som är 16 bitar per kanal kan sparas i Cineon-format för användning i filsystemet Kodak Cineon.

❖ Välj Arkiv > Spara som och välj Cineon på Format-menyn.

Se även

”Cineon-format” på sidan 415

Spara en fil i Targa-format

Formatet Targa (TGA) stöder bilder med alla mått och med 1 till 32 bitars färg. Formatet är framtaget för Truevisions maskinvara, men används även i andra program.

1 Välj Arkiv > Spara som och välj Targa på Format-menyn.

2 Ange ett filnamn och en plats och klicka på Spara.

3 I dialogrutan för Targa-alternativ markerar du en upplösning, markerar alternativet Kompression (RLE) om du vill komprimera filen och klickar på OK.

Se även

”Targa” på sidan 419

Spara en fil i JPEG 2000-format (valfri Photoshop-plug-in)

Om du vill spara filer i formatet JPEG 2000 måste du ha JPEG 2000-plug-inen och installera den här: Adobe Photoshop CS3/Plug-ins/Filformat. Det här plug-in-programmet finns på installations-cd:n för Photoshop CS3 i Godbitar/Optional Plug–ins/Filformat. Utökat JPEG 2000-format (JPF) har en utökad uppsättning med alternativ jämfört med standardformatet JPEG 2000 (JP2). Du kan dock göra filer JP2-kompatibla genom att välja lämpligt alternativ i dialogrutan JPEG 2000.

Obs! *Det går inte att spara bilder med lägen för duplex, flerkanal eller bitmapp i JPEG 2000-format. Om du vill spara de här filerna i JPEG 2000-format måste du först konvertera dem till RGB-färgläge.*

1 Välj Arkiv > Spara som och välj JPEG 2000 på Format-menyn.

2 Ange ett filnamn och en plats, välj alternativ för att spara och klicka på Spara. Dialogrutan JPEG 2000 öppnas.

Obs! *Om du vill spara en JP2-kompatibel fil måste du markera alternativet ICC-profil (Windows) eller Bädda in färgprofil (Mac OS) i dialogrutan Spara som. Annars går det inte att komma åt alternativet för JP2-kompatibel i dialogrutan JPEG 2000. Alternativet för JP2-kompatibel ökar JPF-filstorleken något. Tänk på att JP2-granskare inte behövs för att stödja ICC-profiler och metadata som finns i JPF-filer, därför kanske inte färgföljsamheten och andra funktioner fungerar som de ska.*

3 (Valfritt) Ange en målstorlek för den sparade filen i textrutan Filstorlek. Värdet i textrutan Kvalitet ändras för att visa bästa kvalitet för filstorleken som du anger.

4 Markera något av följande alternativ:

Icke förstörande Komprimerar bilden utan att bildkvaliteten försämras. Om du markerar det här alternativet skapas en större fil. Avmarkera Icke förstörande om du vill skapa en mindre fil. Dra sedan skjutreglaget Kvalitet eller ange ett värde i textrutan Kvalitet för att ange bildkvalitet. Ett högt värde ger bättre bildkvalitet, och filstorleken ökar.

Om du anger en bildkvalitet som ligger nära en målfilstorlek som du tidigare angett, ändras värdet i textrutan Filstorlek automatiskt.

Snabbläge Ger snabbare förhandsvisning eller kodning av bilden. Snabbläge stöder inte kontroll av filstorlek, progressiv optimering eller förstörande kodning med heltals-wavelet-filter.

Inkludera metadata Inkluderar filinformation. Om bildfilen innehåller banor och du vill spara baninformationen i JPEG 2000-filen måste du markera alternativet Metadata.

Inkludera färginställningar Inkluderar färgprofilen som är inbäddad i en bild.

Avmarkera alternativen Inkludera metadata och Inkludera färginställningar om du vill minska bildfilens storlek.

Inkludera genomskinlighet Bevarar genomskinligheten i den ursprungliga bilden. Alternativet Inkludera genomskinlighet är nedtonat om bilden inte innehåller genomskinlighet.

JP2-kompatibel Skapar en fil som kan visas i granskningsprogram som stöder JPEG 2000-standardformat (JP2-standardformat) men som inte stöder utökade JPEG 2000-format (JPF).

5 Klicka på knappen Avancerade alternativ och ange följande alternativ:

Överensstämmelse Anger vilka enheter som filen är kompatibel med. För tillfället stöds bara allmänna enheter (till exempel webbläsare).

Wavelet-filter Anger vilken typ av tal (koefficienter) som används för att koda filen. Alternativet Flytande är mer exakt men kan inte användas för Icke förstörande komprimering. Om alternativet för Icke förstörande komprimering är markerat anges alternativet för wavelet-filter automatiskt till heltal.

Markera Flytande eller Heltal beroende på bilden och vilket resultat du vill ha. Heltal är oftast det bästa alternativet för att utseendet på bilden ska överensstämma så bra som möjligt. Flytande kan göra bilden skarpare, men kvaliteten i kanterna kan försämras.

Plattstorlek Anger storleken på plattorna som används i bilden. 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 1 024 är bäst för de flesta bilder. När du ska skapa små filer (för mobiltelefoner e.dyl.) använder du en mindre plattstorlek.

Metadata-format Anger vilka metadataformat som ska ingå i bildfilen. JPEG2000 XML är JPEG 2000-specifika XML-data. Det här alternativet är bara tillgängligt om bildfilen innehåller dessa data. XMP är filinformation och EXIF är digitalkamerainformation.

Format för färginställningar Anger vilket format för färginställningar som ska läggas till i bildfilen. ICC-profil, standardalternativet, lägger till den kompletta ICC-profilen som angavs i dialogrutan Spara som. Alternativet för begränsad ICC-profil är avsett att användas i bärbara enheter som mobiltelefoner och handdatorer. En begränsad ICC-profil måste vara i en JP2-fil.

6 Välj en optimeringsordning på ordermenyn:

Växande miniatyrbild Presenterar en serie små miniatyrbilder som ökar i storlek tills bildens fulla storlek uppnås.

Progressiv Presenterar stegvis mer detaljerade versioner av hela bilden allteftersom mer information blir tillgänglig (till exempel skickas till en webbläsare på Internet). Progressiva JPEG-bilders filer är något större och kräver därför mer internminne vid visning och kan inte hanteras av alla program och JPEG 2000-granskningsprogram.

Färg Gör att bilden först ser ut som en gråskalebild och därefter som en färgbild.

Önskat område Här väljer du en alfakanal som definierar ett önskat område om Photoshop-dokumentet innehåller en eller fler alfakanaler.

När alfakanalen har lästs in som ett önskat område, väljer du förbättringsvärde för att öka eller minska kvaliteten på det önskade området i förhållande till resten av bilden. Tänk på att Förbättra inte ändrar filstorleken på bilden, så om du förbättrar området inuti alfakanalen blir kvaliteten i områdena utanför alfakanalen sämre (och tvärtom).

Alternativen för önskat område och förbättra är inte tillgängliga om Photoshop-dokumentet inte har en alfakanal.

***Obs!** Kanalen (alfa, punkt eller snabbmask) som används för att ange det önskade området försvinner i den JPEG 2000-fil som slutligen sparas.*

7 Om du vill förhandsvisa hur bilden kommer att se ut i JPEG 2000-visningsprogram måste du se till att du väljer en optimeringsordning i steg 6. Med alternativet Förhandsvisa beaktas hur bilden är optimerad och bilden öppnas sedan på lämpligast sätt. Om du vill veta den beräknade hämtningstiden för bilden väljer du en hämtningshastighet på snabbmenyn under Hämta förhandsvisning i dialogrutan JPEG 2000. Klicka sedan på Förhandsvisa.

Du kan använda snabbmenyn för zoomning för förhandsvisning om du vill zooma in eller zooma ut bilden. Du kan även använda zoomverktyget och handverktyget om du vill justera förhandsvisningsområdet.

8 Klicka på OK om du vill generera JPEG 2000-bildfilen.

Se även

”JPEG-format” på sidan 416

Exportera lager till filer

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 de lager som har synlighet aktiverad på paletten 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.

Filformat

Om filformat och komprimering

Grafiska filformat skiljer sig på det sätt de hanterar bildinformation (som pixlar eller som vektorer), i komprimeringsteknik och i vilka Photoshop-funktioner som de hanterar. Med några få undantag, till exempel PSB (format för stora dokument), Photoshop Raw och TIFF, stöder de flesta filformat inte dokument som är större än 2 GB.

Obs! *Om ett filformat saknas i dialogrutan eller på undermenyn kanske du måste installera plugin-programmet för det formatet.*

Om filkomprimering

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.

Se även

”Spara bildfiler” på sidan 396

”Om plug-in-moduler” på sidan 45

Spara filer med maximal kompatibilitet

1 Välj Redigera > Inställningar > Filhantering (Windows) eller Photoshop > Inställningar > Filhantering (Mac OS).

2 Välj Alltid från menyn för att maximera PSD-filkompatibilitet. Då sparas en sammansatt bild med lagren i dokumentet.

Obs! *Om du har problem med filstorleken eller om du bara öppnar dina filer i Photoshop, minskar filstorleken avsevärt om du inaktiverar Maximera kompatibilitet för PSD-fil. På menyn Maximera kompatibilitet för PSD-fil väljer du antingen Fråga om du vill få en fråga om att du ska maximera kompatibiliteten när du sparar, eller Aldrig om du vill spara dokumentet utan maximal kompatibilitet.*

Om du redigerar eller sparar en bild med en tidigare version av Photoshop ignoreras sådana funktioner.

Photoshop-format (PSD)

Photoshop-format (PSD) är standarfilformatet och det enda format, förutom PSB (stort dokumentformat), som stöder de flesta Photoshop-funktionerna. På grund av den täta integreringen mellan Adobes produkter, 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. Den behåller också utseendet med blandade lager.

Bilder med 16 bitar per kanal och High Dynamic Range-bilder med 32 bitar per kanal kan sparas som PSD-filer.

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.

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.

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. Du använder DCS 2.0-formatet när du vill exportera bilder som innehåller dekorkanaler. Om du vill skriva ut EPS-filer måste du använda 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

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.*

Se även

”Spara stora dokument” på sidan 398

Formatet Digital Negative (DNG)

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. Plug-in-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.

Se även

”Spara en Camera Raw-bild i ett annat format” på sidan 84

BMP-format

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 upp till 32 bitar per kanal för bilden. 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

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

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.

Se även

”DICOM-filer (Photoshop Extended)” på sidan 532

Filmstrip-format

Formatet Bildband används för RGB-animeringar eller filmfiler som skapas med Adobe Premiere Pro®. Om du ändrar storlek på en film, ändrar upplösning på en fil, tar bort alfakanaler eller ändrar färgläge eller filmformat för en Bildband-fil i Photoshop, kommer du inte att kunna spara den i Bildband-format igen. Mer information finns i hjälpen om Adobe Premiere Pro.

GIF

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

IFF (Interchange File Format) är tillgängligt via en valfri plug-in. Det 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

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 inte alfakanaler. 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.

JPEG 2000-format (valfri plug-in i Photoshop)

JPEG 2000 är ett filformat som ger fler alternativ och större flexibilitet än standardformatet JPEG (JPG). Med JPEG 2000 kan du framställa bilder med bättre komprimering och kvalitet för både webbpublicering och tryck. Om du vill spara filer i formatet JPEG 2000 måste du ha JPEG 2000-plug-inen och installera den här: Adobe Photoshop CS3/Plug-ins/Filformat. Det här plug-in-programmet finns på installations-cd:n för Photoshop CS3 i Godbitar/Ytterligare plug–Ins/Filformat.

Obs! *Om du vill titta på JPEG 2000-bildfiler på webben måste webbläsaren ha en plug-in som möjliggör visning av JPEG 2000-filer.*

Till skillnad från traditionella JPEG-filer, som är förstörande, stöder JPEG 2000-formatet valfri icke förstörande komprimering. JPEG 2000-formatet stöder även 16-bitar färg- eller gråskalefiler och 8-bitars genomskinlighet, och det kan bevara alfakanaler och dekorfärgskanaler. Gråskala, RGB, CMYK och Lab är de enda lägen som stöds av JPEG 2000-formatet.

JPEG 2000-formatet stöder även användning av önskat område (ROI, Region Of Interest) för att minimera filstorlek och bevara kvalitet i kritiska områden på en bild. Genom att använda en alfakanal kan du ange det område (ROI) där största delen av informationen ska bevaras, ställa in större komprimering och mindre information i andra områden.

Se även

”Om masker och alfakanaler” på sidan 243

Stort filformat

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. 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.*

Se även

”Spara stora dokument” på sidan 398

OpenEXR-format

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. An OpenEXR-film kan innehålla ett godtyckligt antal kanaler och formatet stöder både 16-bitars- och 32-bitarsbilder.

PCX

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

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.*

Photoshop känner igen två typer av PDF-filer: Photoshop PDF och allmänna PDF-filer. Du kan öppna båda typerna av PDF-filer. När du sparar PDF-filer i Photoshop sparas de som standard som Photoshop PDF. Om du vill spara en allmän PDF-fil avmarkerar du Bevara Photoshops redigeringsfunktioner i avsnittet Allmänna i dialogrutan Spara PDF.

Photoshop PDF-filer Skapad med Photoshop-kommandot Spara med alternativet Bevara Photoshops redigeringsfunktioner markerat i avsnittet Allmänna i dialogrutan Spara PDF. Photoshop PDF-filer kan bara innehålla en enda bild.

Formatet Photoshop PDF kan hantera alla färglägen (utom 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.

Allmänna PDF-filer Skapad med Photoshop-kommandot Spara med alternativet Bevara Photoshops redigeringsfunktioner avmarkerat i avsnittet Allmänna i dialogrutan Spara PDF. PDF-presentationen kan ha skapats i Photoshop eller med hjälp av något annat program, till exempel Adobe Acrobat eller Adobe Illustrator. De kan innehålla flera sidor och bilder. När du öppnar en allmän PDF-fil i Photoshop rastreras bilden.

PICT-fil

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. PICT-formatet är speciellt effektivt för komprimering av bilder med stora områden av en färg. Den här komprimeringen kan vara stor för alfakanaler med sina stora områdena av svart och vitt.

När du sparar en RGB-bild i PICT-format kan du välja en pixelupplösning om 16 eller 32 bitar. För bitmappsbilder och gråskalebilder kan du välja mellan 2, 4 eller 8 bitar per pixel. I Mac OS med QuickTime finns fyra JPEG-komprimeringsalternativ tillgängliga.

PICT-resurs

(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. När du sparar en fil som en PICT-resurs kan du ange resurs-ID och resursnamn. Som med andra PICT-filer anger du även bitdjup och komprimeringsalternativ.

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.

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.

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 inte ett annat filformat i sig själv, utan PNM-fil kan innehålla PBM-, PGM- eller PPN-filer. PFM är en flytpunktsbildformat som kan användas för HDR-filer med 32 bitar per kanal.

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.

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.

Targa

Targa®-formatet (TGA) är utforma för system med bildskärmskortet Truevision® som oftast stöds 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.

TIFF

TIFF eller 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.

Se även

”Spara stora dokument” på sidan 398

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.

Metadata och anteckningar

Om metadata

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 Version Cue) använder också XMP-standarden för att kommunicera och lagra information som versionskommentarer, som du kan söka efter med 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.

Du kan använda XMP SDK (Software Development Kit) för att anpassa generering, bearbetning och utbyte av metadata. Du kan till exempel använda XMP SDK för att lägga till fält i dialogrutan Filinformation. Mer information om XMP och XMP SDK finns på Adobes webbplats.

Arbeta med metadata i Bridge och Adobe Creative Suite-komponenter

Många av de kraftfulla Bridge-funktionerna som gör att du kan ordna och söka efter filer och versioner möjliggörs av att det finns XMP-metadata i filerna. I Bridge kan du arbeta med metadata på två sätt: via panelen Metadata och 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.

Lägga till anteckningar i bilder

Du kan lägga till skriftliga anteckningar och ljudanteckningar i en bild i Photoshop. Den här funktionen är användbar för granskningskommentarer, produktionsinstruktioner och annan information som hör till bilden. Eftersom denna Photoshop-funktion är kompatibel med motsvarande funktion i Adobe Acrobat kan du använda den för att utbyta information med både Acrobat- och Photoshop-användare.

Om ett Photoshop-dokument ska granskas i Acrobat sparar du dokumentet i PDF-format (Portable Document Format) och ber granskaren använda Acrobat för att lägga till skriftliga anteckningar eller ljudanteckningar. Importera sedan anteckningarna i Photoshop.

Skriftliga anteckningar och ljudanteckningar markeras som små ikoner som inte skrivs ut i bilden. De är kopplade till en specifik plats i bilden snarare än till ett visst lager. Du kan dölja och visa anteckningar, öppna och visa dem eller redigera dem och spela upp ljudanteckningar. Du kan också lägga till ljudanteckningar till funktionsmakron och ange att de ska spelas upp när funktionsmakrot används eller i en paus i ett funktionsmakro.

Lägga till anteckningar och ljudanteckningar

Du kan lägga till skriftliga anteckningar och ljudanteckningar var som helst på arbetsytan i Photoshop. När du skapar en anteckning öppnas ett textfönster vars storlek kan ändras. För att kunna spela in ljudanteckningar måste du ha en mikrofon ansluten till datorns ljudingång.

Du kan också importera båda typerna av anteckningar från Photoshop-dokument sparade i PDF-format eller från Acrobat-dokument sparade i PDF- eller FDF-format (Form Data Format).

Om du behöver ta bort anteckningarna i dokumentet markerar du något av verktygen Anteckningar eller Ljudanteckning och klickar sedan på Radera alla i alternativfältet för verktyg. Alla anteckningar och ljudanteckningar tas bort från dokumentet.

Skapa en anteckning

När du lägger till en anteckning i dokumentet kan du använda systemets vanliga redigeringskommandon (Ångra, Klipp ut, Kopiera, Klistra in och Markera alla) och redigera texten. (Windows) Högerklicka i textområdet och välj kommandot på snabbmenyn. (Mac OS) Välj kommandon på menyerna Redigera och Markera. Du kan också använda standardkortkommandon för dessa funktioner.

1 Välj verktyget Anteckningar .

2 I alternativfältet anger du följande om det behövs:

Författare Anger författarens namn, som visas i anteckningsfönstrets namnlist.

Storlek Väljer storlek på anteckningstexten.

Färg Väljer en färg för anteckningsikonen och fönstrets namnlist. Om du klickar i färgrutan öppnas Adobe Färgväljare som du använder till att välja en färg.

3 Klicka där du vill placera anteckningen eller dra för att skapa ett fönster av valfri storlek.

4 Klicka i fönstret och skriv texten. Om texten inte får plats i fönstret visas en rullningslist. Redigera texten om det behövs:

Om du har den programvara som krävs för olika teckentyper (exempelvis latinska, japanska eller kyrilliska) installerade på datorn kan du växla mellan de olika teckentyperna. Högerklicka (Windows) eller CTRL-klicka (Mac OS) för att visa snabbmenyn och välj sedan en teckentyp.

5 Minimera anteckningen till en ikon genom att klicka på stängningsrutan.

Skapa en ljudanteckning

1 Se till att datorn har en inbyggd mikrofon, eller anslut en.

2 Välj verktyget Ljudanteckning .

3 I alternativfältet anger du följande om det behövs:

Författare Anger författarens namn, som visas i verktygstipset när du placerar pekaren över ljudanteckningsikonen i dokumentet.

Färg Väljer en färg för ljudanteckningens ikon. Om du klickar i färgrutan öppnas Adobe Färgväljare som du använder till att välja en färg.

4 Klicka på den plats där du vill att ljudanteckningen ska placeras.

5 Klicka på Start och tala in i mikrofonen. När du är klar klickar du på Stopp.

Importera anteckningar

1 Välj Arkiv > Importera > Anteckningar.

2 Markera den PDF- eller FDF-fil som innehåller anteckningarna och klicka på Läs in. Anteckningarna placeras på samma ställen som de sparades i källdokumentet.

Öppna och redigera anteckningar

En ikon för en skriftlig anteckning eller ljudanteckning anger var anteckningen är placerad i bilden. När du placerar pekaren på en anteckningsikon och väntar lite visas en liten ruta med författarens namn. Du kan öppna anteckningar eller spela upp ljudanteckningar genom att klicka på ikonerna. Du kan visa, dölja eller flytta ikonerna och redigera anteckningarnas innehåll.

Obs! *När du ändrar storlek på en bild ändras inte storleken på anteckningsikonerna och anteckningsfönstret. Ikonerna och anteckningsfönstren behåller sin placering i bilden. Om du beskär en bild tas alla anteckningar i det borttagna området bort, men du kan återställa anteckningarna genom att ångra kommandot Beskär.*

Öppna en anteckning eller spela upp en ljudanteckning

❖ Dubbelklicka på ikonen:

- Om du öppnar en anteckning öppnas ett fönster med anteckningstexten.
- Om du spelar upp en ljudanteckning och har ett ljudkort installerat spelas ljudfilen upp.

Visa och dölja anteckningsikoner

❖ Gör något av följande:

- Välj Visa > Visa > Anteckningar.

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

Redigera anteckningar

❖ Gör något av följande:

- Om du vill flytta en anteckningsikon placerar du pekaren på ikonen så att pekaren ändras till en pil och drar sedan ikonen. Du kan göra det oavsett vilket verktyg som för närvarande är valt. När du flyttar en anteckningsikon flyttas inte själva anteckningsfönstret.
- Flytta anteckningsfönstret genom att dra i namnlisten.
- Redigera anteckningens text genom att öppna anteckningen, ändra inställningar och lägg till, ta bort eller ändra texten. Du kan använda samma redigeringskommandon som när du skapar anteckning.

Ta bort anteckningar och ljudanteckningar

❖ Gör något av följande:

- Om du vill ta bort en anteckning eller en ljudanteckning markerar du verktyget Anteckning eller Ljudanteckning och högerklickar (Windows) eller Ctrl-klickar (Mac OS) på antecknings- eller ljudanteckningsikonen i bilden. Sedan väljer du Ta bort anteckning eller Ta bort ljudanteckning, eller trycker på Delete-tangenten.
- Om du vill ta bort alla anteckningar eller ljudanteckningar markerar du något av verktygen Anteckningar eller Ljudanteckning och klickar sedan på Radera alla i alternativfältet för verktyg. Du kan också välja verktyget Anteckning eller Ljudanteckning och högerklicka (Windows) eller Ctrl-klicka (Mac OS) på antecknings- eller ljudanteckningsikonen i bilden. Sedan väljer du Ta bort alla anteckningar eller Ta bort alla ljudanteckningar på snabbmenyn.

Lägga till och visa copyrightskyddet Digimarc

Läsa en Digimarc-vattenstämpel

1 Välj Filter > Digimarc > Läs vattenstämpel. Om det finns en vattenstämpel visas en dialogruta med skapar-ID, copyright-år (i förekommande fall) och bildattribut.

2 Klicka på OK eller på Web Lookup om du vill ha mer information. Webbplatsen för Digimarc visas i webbläsaren. Här visas kontaktinformation för det angivna skapar-ID:t.

Lägga till digital copyrightinformation

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

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.

Se även

”Använda inställningen Hållbarhet för vattenstämpel” på sidan 424

Infoga en vattenstämpel

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. Skaffa ett Digimarc-ID genom att klicka på Info (då startas webbläsaren med Digimarcs webbplats www.digimarc.com) eller genom att kontakta Digimarc på det telefonnummer som anges i dialogrutan. 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 Slutliga värden anger du om bilden ska visas på bildskärm, webben eller skrivas ut.

7 Vid Hållbarhet för vattenstämpel drar du skjutreglaget eller anger ett värde, som beskrivs i nästa avsnitt.

8 Markera Verifiera om du vill kontrollera vattenstämpelns varaktighet när den infogats.

9 Klicka på OK.

Använda inställningen Hållbarhet för vattenstämpel

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

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.

Presentationer och fotolayouter

Skapa en PDF-presentation

Med kommandot PDF-presentation kan du använda olika bilder för att skapa ett flersidigt dokument eller ett bildspel. Du kan ställa in alternativ för hantering av bildkvalitet i PDF-filen, ange säkerhetsinställningar och ange vilket dokument som automatiskt ska öppnas som ett bildspel. Du kan också lägga till textinformation, t.ex. filnamnet och valda metadata, längst ned i varje bild i PDF-presentationen.

PDF-presentation som ett bildspel
***A.** Första bilden **B.** Övergången Svep åt vänster **C.** Andra bilden*

1 Gör något av följande:

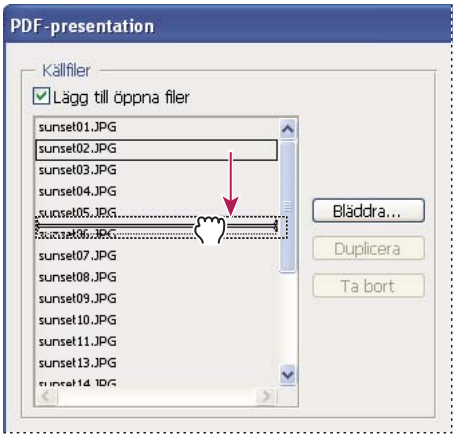
- (Photoshop) Välj Arkiv > Automatisera > PDF-presentation.
- (Bridge) Markera de bilder som du vill använda och välj Verktyg> Photoshop > PDF-presentation. Om du inte markerar bilderna som du vill använda kommer presentationen att innehålla alla bilder som visas i Bridge för tillfället.

2 I dialogrutan PDF-presentation klickar du på Bläddra och navigerar för att lägga till filer i PDF-presentationen. Klicka på Lägg till öppna filer om du vill lägga till filer som redan är öppna i Photoshop.

Du kan ta bort en oönskad fil genom att markera den i fönstret Källfiler och sedan klicka på Ta bort.

Filerna i fönstret Källfiler används för att generera sidorna i PDF-presentationen, från den översta filen för den första sidan och nedåt i listan för efterföljande sidor. Om du vill ändra ordningen markerar du en fil och drar den till en annan plats i fönstret Källfiler.

***Obs!** Om du vill visa en fil flera gånger i PDF-presentationen markerar du filen och klickar på knappen Duplicera. Sedan kan du dra den duplicerade filen till den plats du vill i fönstret Källfiler.*



Dra en fil till en ny plats i listan

3 Ange följande alternativ under Utvärdesalternativ i dialogrutan PDF-presentation:

Spara som flersidigt dokument Skapar ett PDF-dokument med bilderna på separata sidor.

Spara som presentation Skapar en visning av PDF-bildspel.

Bakgrund Anger en bakgrundsfärg (vit, grå eller svart) för kanten runt varje bild i PDF-presentationen.

***Obs!** Kanter visas bara om du använder ett eller flera av följande alternativ: Inkludera filnamn, Inkludera titel, Inkludera copyright, Inkludera författare, Inkludera beskrivning, Inkludera EXIF-data eller Anteckningar (annars fyller bilden skärmen).*

Inkludera filnamn Inkluderar filnamnet längst ned i varje bild i PDF-presentationen. Markera alternativet för filtillägg om du vill inkludera filnamnstillägget (tre bokstäver) i filnamnet.

Inkludera titel Inkluderar bildnamnet, som hämtas från bildens metadata, längst ned i varje bild i PDF-presentationen.

Inkludera copyright Inkluderar copyrightinformation, som hämtas från bildens metadata, längst ned i varje bild i PDF-presentationen.

Inkludera författare Inkluderar författarinformation, som hämtas från bildens metadata, längst ned i varje bild i PDF-presentationen.

Inkludera beskrivning Inkluderar en beskrivning, som hämtas från bildens metadata, längst ned i varje bild i PDF-presentationen.

Inkludera EXIF-data Inkluderar kamerainformation, som hämtas från bildens metadata, längst ned i varje bild i PDF-presentationen.

Inkludera anteckningar Inkluderar eventuella anteckningar eller ljudanteckningar i bilderna i PDF-presentationen.

Teckenstorlek Anger en teckensnittsstorlek för text som visas.

4 Om du har valt Presentation som utdataalternativ anger du följande alternativ i området Presentationsalternativ:

Framåt var [x] sekund Anger hur länge varje bild visas innan presentationen går vidare till nästa bild. Standard är 5 sekunder.

Repetera efter sista sidan Anger att presentationen startar om automatiskt efter att den kommit till slutet. Avmarkera det här alternativet om du vill stoppa presentationen när den sista bilden har visats.

Övergång Anger övergången från en bild till nästa. Välj en övergång på menyn Övergång.

5 Klicka på Spara.

6 Ange ett namn för PDF-presentationen i rutan Spara och välj ett mål för den sparade filen. Sedan klickar du på Spara.

7 I dialogrutan Spara Adobe PDF väljer du en förinställning för Adobe PDF, eller ange alternativ för att spara PDF-dokumentet.

Obs! *Du kan inte bevara Photoshop-redigeringsfunktioner i PDF-presentationer. PDF-presentationer sparas som allmänna PDF-filer (de inkluderar inte Photoshop-specifika PDF-funktioner, t.ex. lager) och rastreras när du öppnar dem igen i Photoshop.*

8 Klicka på Spara PDF. Dialogrutan för Spara Adobe PDF stängs och PDF-presentationen skapas.

Se även

”Om filformat och komprimering” på sidan 413

”Spara en fil i Photoshop PDF-format” på sidan 400

Skapa en kontaktkarta

Med kontaktkartor kan du enkelt förhandsvisa och katalogisera grupper av bilder genom att visa en serie miniatyrbilder på en enda sida. Du kan automatiskt skapa och placera miniatyrbilder på en sida med hjälp av kommandot Kontaktkarta II.

En kontaktkarta

1 Gör något av följande:

- (Photoshop) Välj Arkiv > Automatisera > Kontaktkarta II.
- (Bridge) Välj en bildmapp eller vissa bildfiler. På 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 bildmapp eller andra öppna bilder när dialogrutan Kontaktkarta II öppnas.

Obs! *Klicka på en bild som du vill välja i Bridge. Skift-klicka för att markera en serie bilder. Håll ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klicka om du vill markera bilder som inte är placerade intill varandra.*

2 I dialogrutan Kontaktkarta II anger du bilderna som ska användas genom att välja ett av följande alternativ från menyn Använd i källbildsområdet:

Öppna dokument Använder alla bilder som är öppna i Photoshop.

Mapp Här kan du klicka på Bläddra (Windows) eller Välj (Mac OS) och sedan markera den mapp med bilder du vill använda. Markera Inkludera alla undermappar om du vill inkludera bilder i undermappar.

Valda bilder från Bridge Använder bilder som visas i Bridge. Alla bilder i Bridge används om du inte markerar specifika bilder innan du väljer kommandot Kontaktkarta II. Bilder i undermappar tas inte med.

3 I dokumentområdet anger du bredd och höjd, upplösning 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. Maximal storlek för varje miniatyrbild visas till höger, tillsammans med en förhandsvisning av vald layout.
- 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. Förhandsvisningen av kontaktkartan i dialogrutan uppdateras automatiskt allt eftersom du anger avstånden.
- Markera Rotera för bästa passform om du vill rotera bilderna, oavsett orientering, så att de passar in på en kontaktkarta.

När Rotera för bästa passform är avmarkerat visas miniatyrbilder i sin rätta orientering (vänster). När alternativet är markerat roteras bilderna för bästa passform (höger).

5 Välj Använd filnamn som bildtext för att döpa miniatyrbilderna efter källbildens filnamn. Använd menyn för att ange teckensnitt och teckenstorlek.

6 Klicka på OK.

Om InDesign är installerat kan du även skapa en InDesign-kontaktkarta med hjälp av Bridge: Välj Verktyg > InDesign > Skapa InDesign-kontaktkarta.

Placera flera foton i ett bildpaket

Med kommandot Bildpaket kan du montera flera kopior av en källbild på en enda sida, ungefär som porträttfotografer gör med skolfoton eller andra fotopaket. Du kan också 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

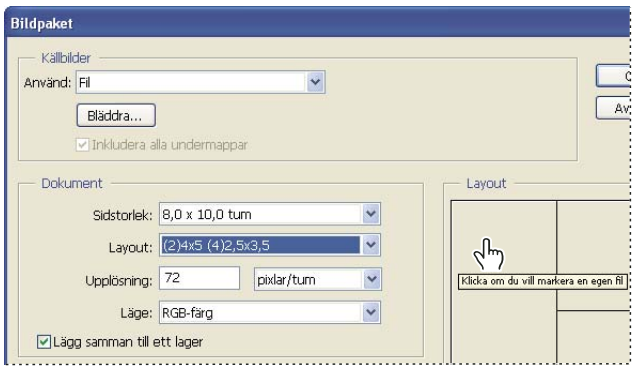
1 Gör något av följande:

- (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.

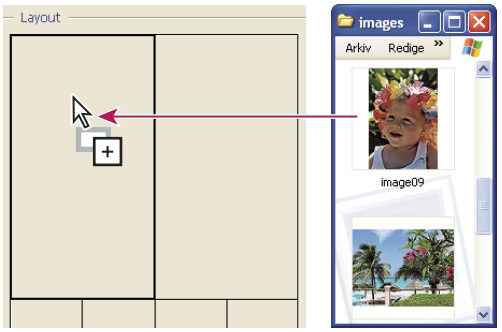
2 Gör något av följande om du vill lägga till en eller flera bilder i layouten:

- 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.

3 I dokumentområdet i dialogrutan Bildpaket markerar du pappersstorlek, layout, upplösning och färgläge. En miniatyrbild av den valda layouten visas på höger sida om dialogrutan. Du kan också skapa egna anpassade layouter.

4 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.

5 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.

6 Ange teckensnitt, teckenstorlek, färg, opacitet, placering och rotation för etiketterna.

7 Klicka på OK.

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:

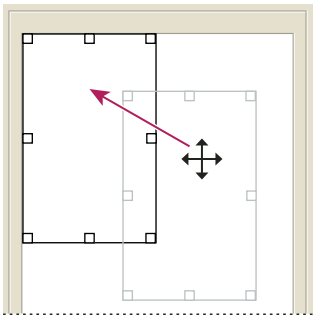
- (Photoshop) Välj Arkiv > Automatisera > Bildpaket.
- (Bridge) Välj Arkiv > Photoshop > Bildpaket.

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.
- Ange värden i textrutorna för plats och storlek om du vill placera och ändra storlek på en platshållare.
- Klicka och dra en platshållare till en plats i layouten.

9 Klicka på Spara.

Montera Photoshop-bilder i andra program

Använda Photoshop-bilder i andra program

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

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

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 och klicka på OK.
- Om du vill infoga bilden i en befintlig Illustrator-fil, väljer du Arkiv > Montera. Leta reda på filen i dialogrutan Montera, se till att alternativet Länka inte är markerat och klicka på OK.
- 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 OK. 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.

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.*

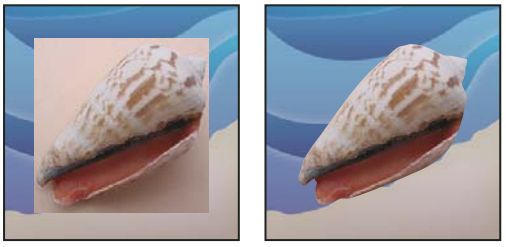


Bild importerad till Illustrator eller InDesign utan bildurklippsbana (vänster) och med bildurklippsbana (höger)

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” på sidan 343 om du vill veta mer.

2 Spara arbetsbanan som en bana i paletten Banor.

3 Välj Urklippsbana på palettmenyn 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. Värdena 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.

Se även

”Förbered bilder för sidlayoutprogram” på sidan 430

”Konvertera en bild till ett annat färgläge” på sidan 102

”Rita former och banor” på sidan 323

”Konvertera en markering till en bana” på sidan 343

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 här läser du in den befintliga banan som en markering, väljer Skapa arbetsbana på menyn i paletten Banor och ökar inställningen för tolerans (4 till 6 pixlar är ett bra startvärde). Skapa sedan bildurklippsbanan på nytt.

Se även

”Lägg till eller radera fästpunkter” på sidan 340

”Konvertera banor till markeringsgränser” på sidan 342

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 Skriv 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.

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.*

Kapitel 16: Skriva ut

Att skriva ut innebär att skicka en bild till en utdataenhet. Du kan skriva ut på papper eller film (positiv eller negativ), till en tryckplåt eller direkt till en digital tryckpress. Innan du skriver ut kan du förhandsvisa bilden i helfärg med hjälp av färghanteringsalternativen i dialogrutan Skriv ut.

Skriva ut från Photoshop

Om utskrifter

Oavsett om du skriver ut en bild på din vanliga skrivare eller skickar den till en prepress-maskin, är det bra att ha en del grundläggande kunskaper om utskrifter. Det gör jobbet enklare och det 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*.

Rastrering Skrivare bryter ned bilderna i punkter för att skapa en illusion av kontinuerlig färgövergång. För foton som skrivs ut i en tryckpress kallas den proceduren *rastrering*. Genom att variera storleken på punkterna i rastret skapas en optisk illusion av variationer av grått eller kontinuerlig färgövergång på en bild.

Obs! *Bläckstråleskrivare använder punkter för att skapa en illusion av kontinuerliga färgövergångar, men punkterna har alla samma storlek och är mycket mindre än de som används i de flesta tryckpressar.*

Färgseparation Bilder som ska reproduceras kommersiellt och innehålla mer än en färg måste skrivas ut på separata tryckplåtar, en för varje färg. I den här proceduren, som går under benämningen *färgseparation*, behövs vanligtvis tryckfärgerna cyan, gult, magenta och svart (CMYK). I Photoshop kan du ange hur de olika plåtarna ska genereras.

Detaljrikedom Hur detaljerad en utskriven bild är beror på dess upplösning och rastertäthet. Ju högre upplösning en utdataenhet har, desto finare (högre) skärmtäthet (linjer per tum) kan du använda. Många drivrutiner till bläckstråleskrivare har förenklade utskriftsinställningar för utskrifter av högre kvalitet.

En demonstrationsvideo om hur du skriver ut foton finns på www.adobe.com/go/vid0015_se.

Om skrivbordsutskrift

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.
- Om du vill förhandsvisa en bild som den ser ut när den är utskriven på en enhet som du har en profil för, använder du kommandot Korrekturfärger.

- Om du vill återge skärmfärger korrekt i utskriften måste du ta med färghantering i arbetsflödet. Arbeta med en bildskärm som är kalibrerad och profilerad. Du bör också skapa en anpassad profil för din skrivare och papperet som du skriver ut på. Du får bara medelmåttiga resultat om du använder profilen som skrivaren levererades med (även om det är bättre än att inte använda någon profil alls).

Se även

”Granska skärmkorrektur av färger” på sidan 123

”Färgprofiler” på sidan 127

Skriva ut bilder

Photoshop innehåller följande kommandon för utskrift:

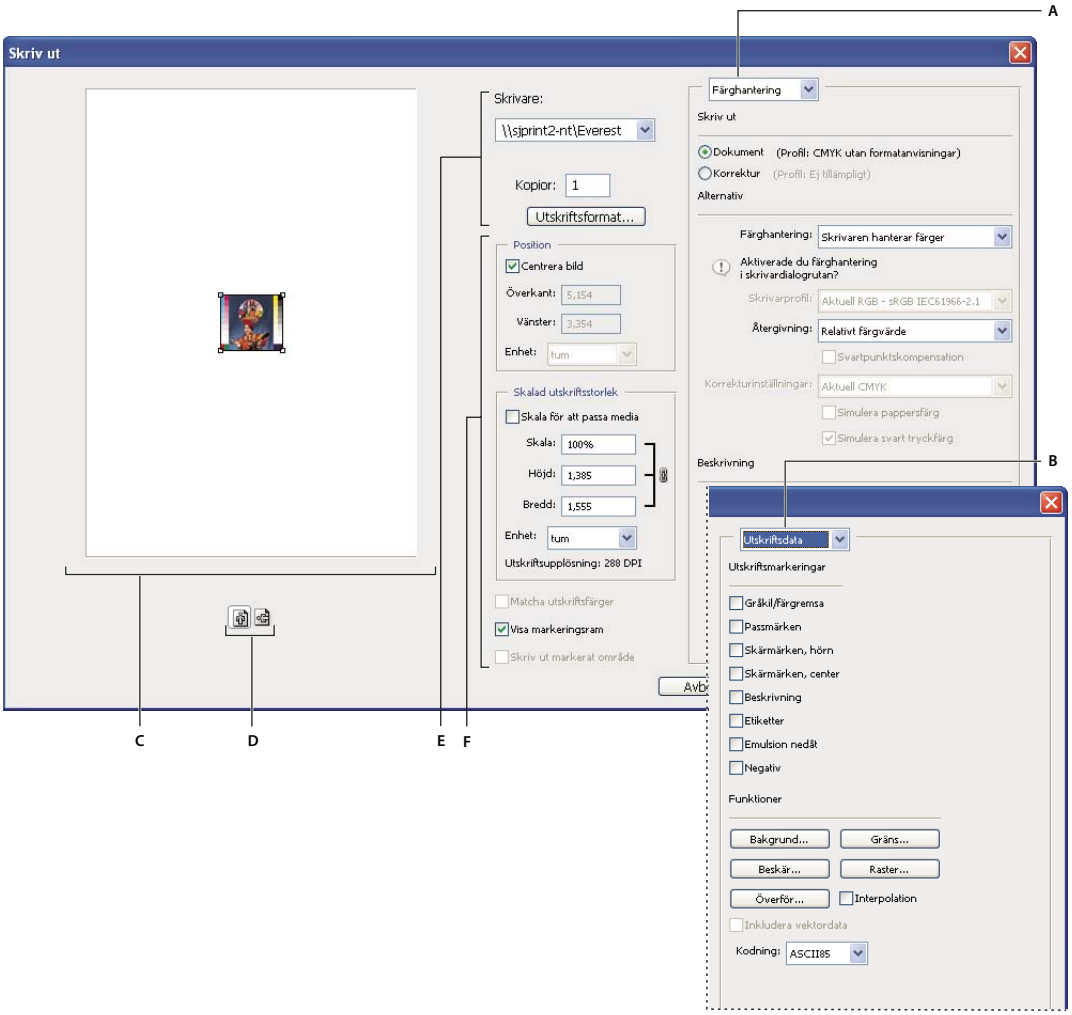
Utskriftsformat Visar alternativ som är specifika för skrivaren, skrivardrivrutinerna och operativsystemet.

Skriv ut Visar dialogrutan Skriv ut, där du kan förhandsgranska utskriftsjobbet och välja skrivare, antal kopior, utdataalternativ och färghanteringsalternativ.

Skriv ut en kopia Skriver ut en kopia av en fil utan att visa en dialogruta.

Ange utskriftsalternativ och skriva ut i Photoshop

1 Välj Arkiv > Skriv ut.



Dialogrutan Skriv ut
***A.** Ange alternativ för färghantering och skärmkorrektur **B.** Ange prepress-alternativ **C.** Förhandsvisad utskrift **D.** Ange pappersorientering **E.** Ange skrivar- och utskriftsalternativ **F.** Placera och skala bilden*

En demonstrationsvideo om hur du skriver ut foton finns på www.adobe.com/go/vid0015_se.

2 Gör något eller några av följande:

- Välj en skrivare på menyn Skrivare.
- Välj stående eller liggande pappersorientering.
- Ange hur många kopior som du vill skriva ut.
- Ställ in bildens placering och skala i förhållande till vald pappersstorlek och orientering. Se ”Placera och skala bilder” på sidan 437.
- Ange alternativ för Utdata och Färghantering på snabbmenyn.

3 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.
- Håll ned Alt och klicka på Skriv ut en om du vill skriva ut en kopia av bilden.
- Håll ned Alt och klicka på Återställ om du vill återställa utskriftsalternativen.
- Håll ned Alt och klicka på Kom ihåg om du vill spara utskriftsalternativen utan att 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.*

Förhandsvisa den aktuella bildens placering och pappersorientering

❖ Placera pekaren över området med filinformation i statusfältet (längst ned i programfönstret i Windows eller dokumentfönstret i Mac OS) och håll ned musknappen.

Ange alternativ för utskriftsformat

1 Välj Arkiv > Utskriftsformat eller klicka på Utskriftsformat i dialogrutan Skriv ut.

2 Ange pappersstorlek, källa, orientering och marginaler.

De alternativ som kan väljas beror på skrivaren, skrivardrivrutinerna och operativsystemet.

Obs! *Om du planerar att ändra skala på den utskrivna bilden väljer du Skriv ut och använder skalningsalternativen i dialogrutan Skriv ut i stället för dialogrutan Utskriftsformat. Det är bättre att använda dialogrutan Skriv ut eftersom den visar en förhandsvisning av den skaländrade bilden. Och dessutom ska du inte ange alternativ för skaländring i båda dialogrutorna Utskriftsformat och Skriv ut. Då skaländras nämligen bilden två gånger och kan inte skrivas ut i den tänkta storleken.*

3 (Valfritt) Klicka på Skrivare om du vill använda en annan skrivare.

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 skala på en bild i dialogrutan Skriv ut ändras bara den utskrivna bildens storlek och upplösning Om du till exempel ändrar skalan för en bild med en upplösning på 72 punkter per tum till 50 % i dialogrutan Skriv ut, skrivs bilden ut med 144 punkter per tum. Inställningarna för dokumentstorlek i dialogrutan Bildstorlek ändras emellertid inte. Fältet Utskriftsupplösning under Skalad utskriftsstorlek anger utskriftsupplösningen med den aktuella skalinställningen.

Många skrivardrivrutiner, bl.a. AdobePS och LaserWriter, innehåller ett alternativ för storleksändring i dialogrutan Utskriftsformat. 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 ett procenttal för skala 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.*

Se även

”Om pixeldimensioner och upplösning” på sidan 55

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 förhandsvisningsområdet.

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 Visa markeringsram och dra ett av markeringsramens handtag i förhandsvisningsområdet tills bilden har önskad skala.

Skriva ut en del av en bild

1 Markera den del av bilden som du vill skriva ut med det rektangulära markeringsverktyget.

2 Välj Arkiv > Skriv ut, markera Skriv ut markerat område och 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.*

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.

1 Välj Arkiv > Skriv ut.

2 Välj Utvärde på snabbmenyn.

3 Välj alternativet Inkludera vektordata.

Om det behövs kan du välja en kodningsalgoritm (ASCII, ASCII85, Binär eller JPEG) på snabbmenyn Kodning. Då kan du välja på vilket sätt data sparas och hur mycket diskutrymme det kräver. Om Inkludera vektordata är nedtonat innehåller bilden inga 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.*

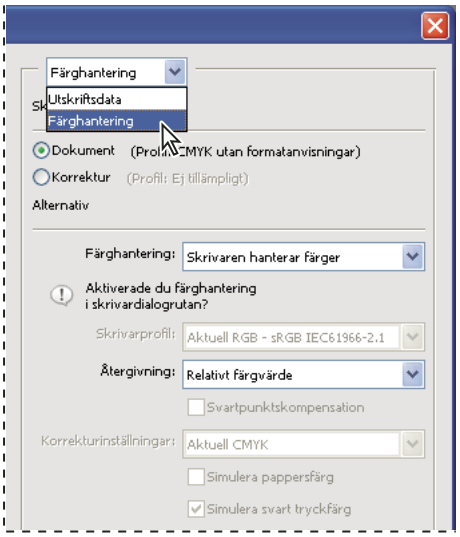
Skriva ut med färghantering

Låta skrivaren avgöra vilka färger som skrivs ut

Om du inte har någon anpassad profil för skrivaren och papperstypen kan du låta skrivardrivrutinen hantera färgkonverteringen. Se ”Låta skrivaren styra färger vid utskrift” på sidan 125.

1 Välj Arkiv > Skriv ut.

2 Välj Färghantering på popup-menyn.



Välj Färghantering om du vill visa alternativ för prepress och färghantering

3 Välj Dokument under Skriv ut.

Profilen visas inom parenteser på samma rad.

4 Välj Skrivaren hanterar färger för Färghantering under Alternativ.

5 (Valfritt) Välj en återgivningsmetod för att konvertera färger till målfärgrymden.

De flesta skrivardrivrutiner som inte är PostScript ignorerar det här alternativet och använder återgivningsmetoden Perceptuell. (Mer information finns i ”Återgivningsmetoder” på sidan 134.)

6 Färghanteringsalternativen för skrivardrivrutinen finns i den andra utskriftsdialogrutan, som visas automatiskt när du klickar på Skriv ut. Klicka på knappen Inställningar om du vill visa alternativen för skrivardrivrutinen (Windows). Använd popup-menyn i den andra utskriftsdialogrutan om du vill visa 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 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 Photoshop avgöra vilka färger som skrivs ut

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 skrivaren. Se ”Låta programmet styra färger vid utskrift” på sidan 126.

1 Välj Arkiv > Skriv ut.

2 Välj Färghantering på popup-menyn.

3 Välj Photoshop hanterar färger för Färghantering under Alternativ.

4 För Skrivarprofil väljer du profilen för din utdataenhet.

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. (Se ”Erhålla anpassade profiler för skrivare” på sidan 126.)

5 (Valfritt) Ange de alternativ du vill ha.

Renderingsmetod Anger hur Photoshop konverterar färger till målfärgrymden. (Se ”Återgivningsmetoder” på sidan 134.)

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 förhandsvisningsområdet så som de kommer att skrivas ut.

6 Färghanteringsalternativen för skrivardrivrutinen finns i den andra utskriftsdialogrutan, som visas automatiskt när du klickar på Skriv ut. Klicka på knappen Inställningar om du vill visa alternativen för skrivardrivrutinen (Windows). Använd popup-menyn från den andra 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.*

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 välj de utdataförhållanden som du vill simulera. Det kan du göra genom att använda en förinställning, eller genom att skapa en anpassad korrekturinställning. Se ”Granska skärmkorrektur av färger” på sidan 124.

Vyerna ändras automatiskt beroende på vilket provtryck du använder, såvida 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 på popup-menyn.

4 Välj Korrektur under Skriv ut.

Profilen som visas inom parenteser ska överensstämma med korrekturinställningen som du valde tidigare.

5 Välj Photoshop hanterar färger för Färghantering under Alternativ.

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, som visas automatiskt när du klickar på Skriv ut. Klicka på knappen Inställningar om du vill visa alternativen för skrivardrivrutinen (Windows). Använd popup-menyn i den andra utskriftsdialogrutan om du vill visa 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.*

Skriva ut mål för att skapa anpassade profiler

Ett *mål* är ett dokument som du använder när du skapar en anpassad profil. Vanligtvis tillhandahålls ett måldokument med färgrutor i ett programvarupaket för färghantering från en annan leverantör. Du skriver ut dokumentet med alla färger avstängda i både Photoshop och skrivardrivrutinen. Den andra leverantörens mätinstrument läser eller skannar det utskrivna måldokumentet och skapar den anpassade profilen.

1 Öppna färgmåldokumentet i Photoshop.

2 Välj Arkiv > Skriv ut.

3 Välj Färghantering på popup-menyn.

4 Välj Dokument under Skriv ut.

Profilen visas inom parenteser på samma rad.

5 Välj Ingen färghantering i området Alternativ på snabbmenyn Färghantering.

När det här alternativet är markerat skickar Photoshop RGB-siffrorna i filen till skrivaren utan konvertering.

6 Färghanteringsalternativen för skrivardrivrutinen finns i den andra utskriftsdialogrutan, som visas automatiskt när du klickar på Skriv ut. Klicka på knappen Inställningar om du vill visa alternativen för skrivardrivrutinen (Windows). Använd popup-menyn i den andra utskriftsdialogrutan om du vill visa 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.*

Skriva ut bilder till en kommersiell tryckpress

Förbereda bilder för tryck

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 en fil i Photoshop PDF-format” på sidan 400.*

Se även

”Granska skärmkorrektur av färger” på sidan 124

Ställa in utvärdesalternativ

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. För gråkil/färgremsor och stjärnpassmärken krävs en PostScript-skrivare.*

Registreringsmärken Skriver ut passmärken på bilden (bland annat oxöga och stjärna). Dessa märken används i första hand för att passa ihop färgseparationer.

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 eventuell beskrivningstext som 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.

Raster Ställer in rasterfrekvens och punktform för de raster som används för utskriften.

Överför Justerar de överföringsfunktioner som i allmänhet används för att kompensera för den punktförstoring eller punktförminskning som kan uppstå när en bild överförs till film. Det här alternativet tillämpas bara när du skriver ut direkt från Photoshop eller när du sparar en fil med EPS-format och skriver ut på en PostScript-skrivare. I allmänhet är det bästa sättet att kompensera för punktförstoring att använda inställningarna i dialogrutan CMYK-inställningar. Överföringsfunktioner är dock användbara när du behöver kompensera för en felaktigt kalibrerad utdataenhet.

Interpolation Jämnar till konturer på lågupplösta bilder genom att automatiskt öka upplösningen vid utskrift. Den här upplösningsökningen kan dock medföra att bildens skärpa försämras. Vissa PostScript-skrivare (nivå 2 eller senare) har interpolationsfunktioner. Om dessa funktioner saknas i skrivaren kan det här alternativet inte användas.

Information om alternativen för att inkludera vektordata eller kodningsalternativ finns i ”Skriva ut vektordata” på sidan 438 eller ”Ändra kodningsmetod” på sidan 446.

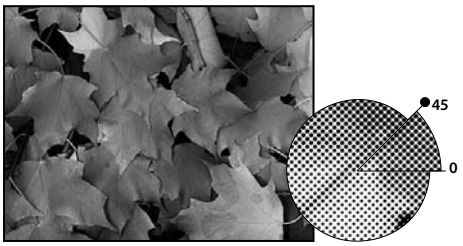
Se även

”Omsampling” på sidan 58

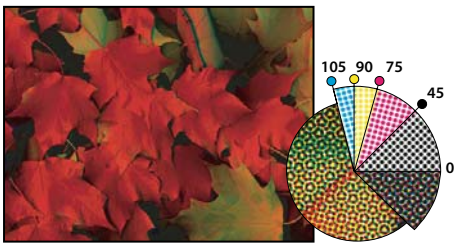
Välja rastreringsattribut

Rastreringsattributen omfattar rastertäthet och punktform för de raster som används för utskriften. För färgseparationer måste prepress-kontaktpersonen även ange en vinkel för varje färgraster. Genom att ange olika vinklar för varje raster garanteras att punkterna för de fyra rastren placeras så att de skapar naturliga färgövergångar och så att inga moiré-mönster uppstår.

Rastrering består av punkter som avgör hur mycket tryckfärg som ska avges på olika ställen på bilden i tryckpressen. Genom att variera punkternas storlek och täthet skapas en illusion av variationer i gråtoner eller färgövergångar. Fyra rastreringar används för processfärgsbilder: cyan, magenta, gult och svart – en för varje färg som används i tryckprocessen.



Halvtonsraster med svart färg



Raster med processfärg vid olika rastervinklar. Korrekt utplacerade punkter formar rosetter.

Vid traditionell tryckning skapas en halvton genom att ett halvtonsraster placeras mellan en film och bilden, varefter filmen exponeras. I Photoshop anger du rastreringsattribut innan du skapar filmen eller papperskopian. För bästa resultat bör utdataenheten (till exempel en PostScript-fotosättare) vara inställd till rätt täthet och vara rätt kalibrerad. Annars kan du få oväntade resultat.

Innan du skapar rastren bör du kontrollera med tryckeriet vilka värden för täthet, vinklar och punkter som ska användas. (Använd de förvalda vinkelinställningarna om inte tryckeriet anger något annat.)

Ange attribut för ett raster

1 Välj Arkiv > Skriv ut.

2 Välj Utdata på snabbmenyn och klicka på Raster.

3 I dialogrutan Raster väljer du om du vill ange egna rasterinställningar:

- Avmarkera Använd skrivarens förvalda raster om du vill ange egna inställningar.
- Markera Använd skrivarens förvalda raster om du vill använda skrivarens inbyggda raster. Inställningarna i dialogrutan Raster ignoreras då när rastren genereras.

4 För ett gråskaleraster anger du en täthet mellan 1 och 999,999 och väljer en måttenhet. Ange en rastervinkel mellan –180 och +180 grader.

5 För en färgseparation väljer du något av följande alternativ:

- Om du vill att inställningarna för täthet och vinkel för samtliga raster ska bestämmas i programmet, klickar du på Auto. I dialogrutan Auto-raster anger du utskriftsenhetens upplösning och den rastertäthet du vill använda och klickar sedan på OK. Värdena i dialogrutan Raster fylls då i automatiskt. Om du ändrar de här värdena kan det resultera i moiré-mönster.

- Om du använder en PostScript-skrivare (nivå 2 eller senare) eller en fotosättare som är utrustad med Emerald-styrenhet måste du se till att alternativet Använd exakta raster är markerat i dialogrutan Auto-raster (eller i dialogrutan Raster om du anger värdena manuellt). Med alternativet Använd exakta raster får programmet tillgång till de korrekta värdena för vinklar och rastertäthet för utdataenheter med hög upplösning. Om utdataenheten inte är en PostScript-skrivare (nivå 2 eller senare) eller inte är utrustad med en Emerald-styrenhet, saknar den här inställningen betydelse.

Obs! *Vissa skrivare av typen PostScript Level 3 ignorerar inställningen för exakta raster om rasterfrekvensen är inställd för lågt (skrivaren avgör detta).*

6 Välj den punktform du vill använda vid Form. Om du vill att alla fyra rastren ska ha samma punktform, markerar du Använd samma form för alla färger.

Om du väljer Egen på menyn Form visas dialogrutan Egen rasterpunktfunktion. Du kan definiera egna punktformer genom att ange PostScript-kommandon, vilket kan vara användbart vid utskrift med ej standardiserade rasteralgoritmer. Information om hur du använder PostScript-språkkommandona finns i *PostScript Language Reference* som publicerats av Addison-Wesley, eller hos tillverkaren av fotosättaren.

För optimal utskrift på en PostScript-skrivare bör bildens upplösning vara mellan 1,5 och 2 gånger rastertätheten. Om upplösningen är högre än 2,5 gånger rastertätheten visas ett varningsmeddelande. Om du skriver ut streckbilder eller använder en skrivare utan PostScript, bör du läsa i skrivarens dokumentation vilka upplösningar som är lämpliga.

7 Klicka på OK.

Se även

”Om pixeldimensioner och upplösning” på sidan 55

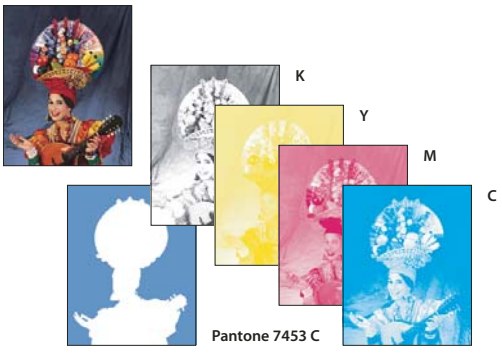
Spara eller läsa in rastreringsinställningar

❖ Gör något av följande i dialogrutan Raster:

- Klicka på Spara om du vill spara inställningarna. Välj var du vill spara inställningarna, ange ett filnamn och klicka på Spara.
- Klicka på Läs in om du vill läsa in inställningarna. Leta rätt på och markera inställningarna och klicka sedan på Läs in.

Skriva ut separationer från Photoshop

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.



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 eller Flerkanal och välj sedan Arkiv > Skriv ut.

2 Välj Separationer på den nedrullningsbara menyn Färghantering.

Obs! *Beroende på vald skrivare och skrivardrivrutiner, kan dessa alternativ även vara tillgängliga i dialogrutan Skriv ut (för inställning av skrivaralternativ). I Windows klickar du på knappen Egenskaper om du vill få åtkomst till alternativen för skrivardrivrutinen. I Mac OS använder du snabbmenyn i den andra dialogrutan Skriv ut som visas.*

3 Klicka på Skriv ut. Separationer skrivs ut för varje färg på bilden.

Se även

”Spara en fil i Photoshop EPS-format” på sidan 409

Förbereda en bild med dekorfärgskanaler för utskrift från ett annat program

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.*

Se även

”Spara en fil i Photoshop EPS-format” på sidan 409

Ändra kodningsmetod

Som standard överförs information binärt mellan skrivardrivrutinen och PostScript-skrivaren, men du kan välja att överföra bilddata med JPEG- eller ASCII-kodning. (ASCII85 är en textkodning för binära data som är mer kompakta än ASCII-kodning.) De här alternativen är inte tillgängliga för icke-PostScript-skrivare, till exempel många bläckstråleskrivare.

JPEG-kodade filer är mindre än binära filer och skrivs därför ut snabbare. Bildkvaliteten blir dock sämre när du använder JPEG-kodning. JPEG-kodning stöds bara av skrivare med PostScript-nivå 2 (eller senare). Om du skickar en JPEG-kodad fil till en skrivare med PostScript-nivå 1 kan PostScript-språkfel uppstå.

Vissa program för utskriftshantering, datornätverk och skrivare från andra leverantörer fungerar inte med binära filer eller JPEG-kodade filer. Vissa PostScript-utdataenheter tar bara emot binära och JPEG-kodade bilddata via sina AppleTalk- och Ethernet-portar, och inte via parallell- eller serieportarna. I dessa fall kan du välja ASCII85 som kodningsmetod. ASCII85-filer innehåller dock ungefär dubbelt så många tecken och tar därför dubbelt så lång tid att överföra som binära filer.

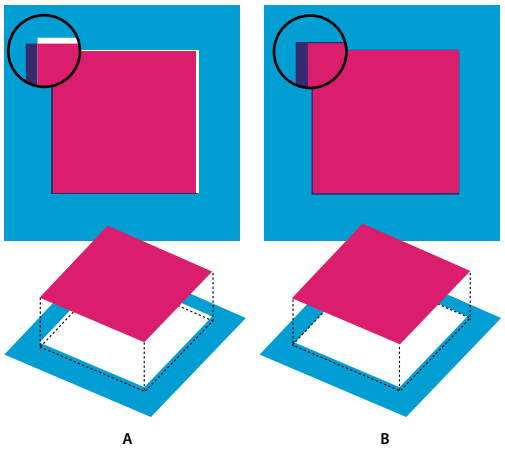
1 Välj Arkiv > Skriv ut.

2 Välj Utvärde på snabbmenyn.

3 Välj ett alternativ från menyn Kodning.

Skapa en färgsvällning

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 Spara en version av filen i RGB-läge, om du skulle vilja konvertera tillbaka bilden senare. Välj sedan Bild > Läge > CMYK-färg så att bilden konverteras till CMYK-läge.

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.

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. 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.

Skriva ut duplexbilder

Om duplexfärgbilder

Du kan skapa enkelfärgsbilder, duplexfärgbilder, triplexfärgbilder och kvadruplexfärgbilder i Photoshop. 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 används tryckfärger, i stället för gråtoner, för att återge grå färgtoner. Med *duplexfärgbilder* avses även enkelfärgbilder, triplexfärgbilder och kvadruplexfärgbilder.

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

1 Konvertera bilden till gråskala genom att välja Bild > Läge > Gråskala. Endast 8-bitars gråskalebilder kan konverteras till duplexbilder.

2 Välj Bild > Läge > Duplexfärger.

3 I dialogrutan Duplexfärger väljer du Förhandsvisa om du vill förhandsvisa bilden.

4 För alternativet Typ väljer du Enkelfärg, Duplex, Triplex eller Kvadruplex.

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.

Se även

”Om dekorfärger” på sidan 451

Ändra duplexkurvan för en viss tryckfärg

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 paletten 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.

Se även

”Kurvor, översikt” på sidan 147

Ange övertryckningsfärger

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

1 Välj Bild > Läge> Duplexfärger.

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

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

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 paletten 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 paletten Kanaler.

3 Välj Redigera > Ångra Flerkanals om du vill återgå till duplexläge.

Skriva ut duplexbilder

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.

Klicka på knappen Auto i dialogrutan Raster så att du kan ställa in optimala värden för rastrens vinklar och täthet (välj Arkiv > Skriv ut, välj Utdata på snabbmenyn och klicka på Raster). Markera alternativet Använd exakta raster i dialogrutan Auto-raster om du skriver ut på en PostScript Level 2-skrivare (eller högre) eller en fotosättare med en Emerald-styrenhet.

Obs! *De rekommenderade rastervärdena för vinklar och täthet för kvadruplexfärgbilder är baserade på antagandet att den mörkaste tryckfärgen används för kanal 1 och den ljusaste för kanal 4.*

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

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.

Skriva ut dekorfärger

Om dekorfärger

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 paletten Kanaler. Den översta kanalen trycks som översta dekorfärg.
- Det går inte att flytta dekorfärger ovanför en standardkanal på paletten 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.

Se även

”Om kanaler” på sidan 239

”Skriva ut separationer från Photoshop” på sidan 445

Skapa en ny dekorfärgskanal

Du kan skapa en ny dekorfärgskanal eller konvertera en befintlig alfakanal till en dekorfärgskanal.

1 Välj Fönster > Kanaler när du vill visa paletten 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 paletten Kanaler.
- Välj Ny dekorfärgskanal på palettmenyn 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” på sidan 111.

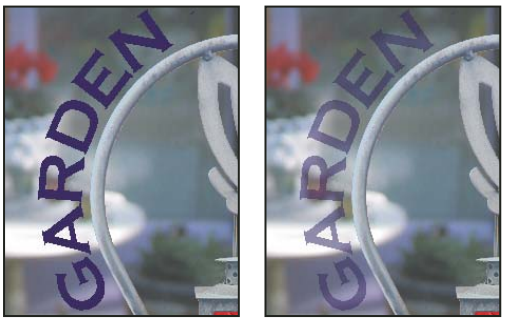
Om du väljer en sådan färg kan tryckeriet lättare tillhandahålla rätt tryckfärg för att reproducera bilden.

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!** Alternativen för täckningsgrad och färgval påverkar endast förhandsvisningen på skärmen och den oseparerade utskriften. De påverkar inte de separationer som skrivs ut.*

Se även

”Välja en dekorfärg” på sidan 111

Konvertera en alfakanal till en dekorfärgskanal

1 Gör något av följande:

- Dubbelklicka på alfakanalen på paletten Kanaler.
- Markera alfakanalen på paletten Kanaler och välj Kanalalternativ på palettmenyn.

2 Välj Dekorfärg.

3 Klicka i färgrutan och välj en färg i färgväljaren eller klicka på Färgbibliotek och välj en specialfärg. Klicka på OK.

4 Ändra eventuellt namn på kanalen.

5 Klicka på OK.

De delar av kanalen som innehåller gråskalevärden konverteras till dekorfärger.

6 Om du vill använda färgen på det markerade områden i kanalen väljer du Bild > Justeringar > Invertera.

Se även

”Skapa en ny dekorfärgskanal” på sidan 451

Ta bort eller lägga till färg i en dekorfärgskanal

1 Markera dekorfärgskanalen på paletten 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

1 Dubbelklicka på dekorfärgskanalen på paletten 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.

Se även

”Skapa en ny dekorfärgskanal” på sidan 451

”Välja en dekorfärg” på sidan 111

Lägga samman dekorfärgskanaler

1 Markera dekorfärgskanalen på paletten Kanaler.

2 Välj Lägg samman dekorfärgskanaler på palettmenyn.

Dekorfärgen konverteras till och läggs samman med färgkanalerna. Dekorfärgskanalen tas bort från paletten.

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 %.

Dessutom reproducerar den nya, sammanlagda dekorfärgskanalen vanligtvis inte samma färger som de ursprungliga dekorfärgskanalerna, eftersom CMYK-tryckfärger inte har lika stort färgomfång som dekortrycksfärger har.

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 paletten 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 paletten 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 paletten Kanaler väljer du den underliggande dekorfärgskanal som innehåller 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 områden som du vill ta bort.

Se även

”Skapa en färgsvällning” på sidan 446

Kapitel 17: Webbgrafik

Med webbverktygen i Photoshop är det lättare att skapa och optimera enskilda webbilder eller hela sidlayouter. Med verktyget Segment kan du dela in en bild eller sida i delar som passar ihop sömlöst, och använda olika komprimerings- och interaktivitetsinställningar för varje segment. I dialogrutan Spara för webb och enheter kan du förhandsgranska olika optimeringsinställningar och justera färgpalett-, genomskinlighets- och kvalitetsinställningar innan du sparar i olika webbkompatibla format.

Arbeta med webbgrafik

Om webbgrafik

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.
- Använd lagerkompositioner om du vill experimentera med olika sidkompositioner eller om du vill exportera variationer av en sida.
- Skapa rollover-text eller knappgrafik för import till Dreamweaver eller Flash.
- Skapa webbanimeringar med paletten Animering och exportera dem som animerade GIF-bilder eller QuickTime-filer. Se ”Skapa bildruteanimeringar” på sidan 507.
- Använd funktionen Webbfotogalleri för att snabbt förvandla en uppsättning bilder till en interaktiv webbplats med hjälp av många olika professionella webbplatsmallar. Se ”Skapa webbfotogallerier” på sidan 465.

En demonstrationsvideo om hur du skapar webbplatser med Photoshop och Dreamweaver finns på www.adobe.com/go/vid0200_se.

Skapa överrullningar

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” på sidan 254.
- 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” på sidan 268.
- Använd de fördefinierade knappstilarna på paletten 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 webb och enheter för att spara rollover-bilder i ett webbkompatibelt format med optimerad filstorlek. Se ”Optimera bilder” på sidan 470.

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.

En demonstrationsvideo om hur du skapar webbplatser med Photoshop och Dreamweaver finns på www.adobe.com/go/vid0200_se.

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.

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.

Se även

”Välja webbsäkra färger” på sidan 111

Visa hexadecimala färgvärden på paletten Info:

1 Visa paletten genom att välja Fönster > Info eller klicka på palettfliken Info.

2 Välj Palettalternativ på palettens palettmeny. 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

Du kan kopiera den aktuella förgrundsfärgen eller en färg i en bild som ett hexadecimalt värde när du arbetar på huvudarbetsytan (inte i dialogrutan Spara för webb och enheter).

1 Kopiera färgen genom att göra något av följande:

- Använd paletten Färg, paletten Färgrutor eller Adobe Färgväljaren för att ange förgrundsfärgen. Välj Kopiera färg som HTML på palettmenyn Färg.
- Välj pipettverktyget, för pekaren över den färg som du vill kopiera och högerklicka (Windows) eller håll ned Ctrl och klicka (Mac OS) och välj Kopiera färg som HTML på snabbmenyn.

Färgen kopieras till urklippet som attributet HTML COLOR med det hexadecimala värdet (color=#xxyyzz).

2 Klistra in färgen i en HTML-fil genom att öppna målfilen i ett HTML-redigeringsprogram och välj sedan Redigera > Klistra in.

Dela upp webbsidor i segment

Om segmenterade webbsidor

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 webb 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 innehållstyp, namn och webbadress – i dialogrutan Segmentalternativ.
- Du kan optimera varje segment med de olika optimeringsinställningarna i dialogrutan Spara för webb och enheter.

Segmenttyper

Segment kategoriseras efter innehållstyp (auto, bild, ingen bild) och hur de skapats (användare, lagerbaserat, automatiskt).

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 paletten Lager.

Se även

”Ange en segmentinnehållstyp” på sidan 462

Segmentera en webbsida

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 . 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 (Windows) eller ALTERNATIV (Mac OS) 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” på sidan 459.

Skapa segment från stödlinjer

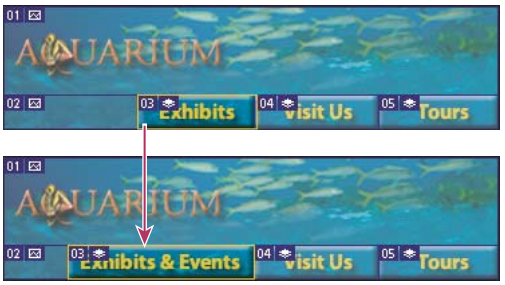
1 Lägga till stödlinjer i en bild.

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” på sidan 458.

1 Markera ett lager på paletten 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

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 webb och enheter genom att bryta dess länk. Se ”Arbeta med segment i dialogrutan Spara för webben och enheter” på sidan 473.

Visa segment och segmentalternativ

Du kan visa segment i dialogrutan Spara för webb 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 webb 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” på sidan 42.

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:

- I Windows klickar du på Redigera > Inställningar > Stödlinjer, stödraster, segment och antal.
- I Mac OS klickar du på Photoshop > Inställningar> Stödlinjer, stödraster, segment och antal.

2 Klicka på Visa segmentnummer under Segment.

Ändra färgen på segmentlinjer

1 I Windows klickar du på Redigera > Inställningar > Stödlinjer, stödraster, segment och antal och i Mac OS klickar du på Photoshop > Inställningar > Stödlinjer, stödraster, segment och antal.

2 Välj en färg på menyn Linjefärg under Segmentlinjer.

Efter färgförändringen så visas markerade segmentlinjer automatiskt i en kontrasterande färg.

Ändra segment

Markera ett eller flera segment

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

Du kan flytta och ändra storlek på användarsegment i Photoshop, men inte i dialogrutan Spara för webb 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 segmentet till den önskade storleken. 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

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 Markera segmentmarkeringsverktyget och 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

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 (Windows) eller ALTERNATIV (Mac OS) medan du drar inifrån markeringen.

Kopiera och klistra in ett segment

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.*

En demonstrationsvideo om hur du skapar webbplatser med Photoshop och Dreamweaver finns på www.adobe.com/go/vid0200_se.

Kombinera segment

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.*

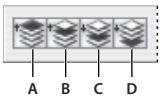
1. Markera två eller flera segment.
2. Högerklicka (Windows) eller Ctrl-klicka (Mac OS) och välj Kombinera segment.

Ändra segmentens staplingsordning

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.



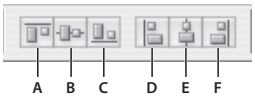
Alternativ för staplingsordning
A. *Lägg överst* ***B.*** *Lägg över* ***C.*** *Lägg under* ***D.*** *Lägg underst*

Justera och fördela användarsegment

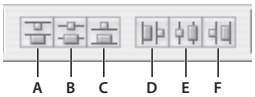
Du kan justera användarsegment längs en kant eller mittdelarna, och fördela användarsegment jämnt längs den lodräta eller vågräta axeln. Genom att justera och fördela användarsegment kan du ta bort onödiga automatiska segment och skapa en mindre och mer effektiv HTML-fil.

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 välj 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*

Se även

”Justera objekt på olika lager” på sidan 258

Ta bort ett segment

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

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.

Alternativ för segmentutdata

Visa dialogrutan Segmentalternativ

Gör något av följande:

- Dubbelklicka på ett segment med segmentmarkeringsverktyget.
- Kontrollera att segmentmarkeringsverktyget är aktivt och klicka på knappen Segmentalternativ i alternativfältet. Den här metoden är inte tillgänglig i dialogrutan Spara för webb och enheter.

Ange en segmentinnehållstyp

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

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 efter inställningarna i dialogrutan Utvärdesalternativ. Lagerbaserade segment får namn efter det lager de härstammar från.

❖ 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

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 webb och enheter i Photoshop dubbelklickar du på segmentet med segmentmarkeringsverktyget för att öppna dialogrutan Segmentalternativ.

2 Markera en bakgrundsfärg på snabbmenyn Bakgrundsfärg i dialogrutan Segmentalternativ. Markera Ingen, Projektionsyta, Pipett (om du vill använda färgen i exempelrutan för pipettverktyget), Vit, Svart eller Annan (om du vill använda färgväljaren).

Tilldela URL-länkinformation till ett bildsegment

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 matcha ett ramnamn som tidigare definierats i HTML-filen för dokumentet. När en användare klickar på länken visas den angivna filen i den nya ramen.

Obs! *Mer information om ramar finns i HTML-handböcker.*

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.

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. Dubbelklicka på segmentet i dialogrutan Spara för webb och enheter om du vill ange fler formateringsalternativ.

2 Välj Ingen bild från menyn Segmenttyp i dialogrutan Segmentalternativ.

3 Skriv den önskade texten i textrutan.

4 (Endast för dialogrutan Spara för webb och enheter) Om texten inkluderar 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 webb och enheter) Om du vill markerar du 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.

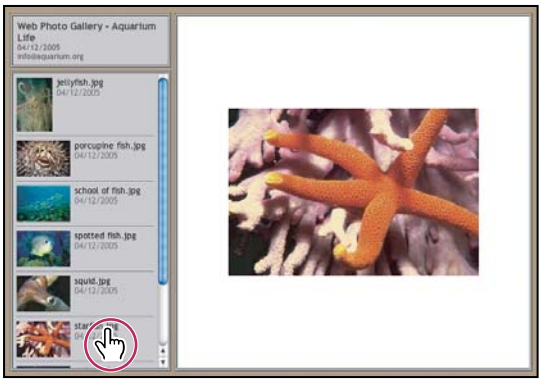
Se även

”Förhandsgranska optimerade bilder i en webbläsare” på sidan 475

Skapa webbfotogallerier

Om webbfotogallerier

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

1 (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.

2 Gör något av följande:

- I Adobe Bridge: Välj Verktyg > Photoshop > Webbfotogalleri.
- I Photoshop: Välj Arkiv > Automatisera > Webbfotogalleri.

3 Välj en stil till galleriet på popup-menyn Stilar. En förhandsvisning av startsidan med den valda stilen visas i dialogrutan.

4 (Valfritt) Ange en e-postadress som kontaktinformation för galleriet.

5 Välj källfiler för galleriet på menyn Använd.

Valda bilder från Adobe 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.

6 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).

7 Välj formateringsalternativ för webbgalleriet. På menyn Alternativ kan du visa alla alternativuppsättningar. Se ”Alternativ för webbfotogalleri” på sidan 466.

8 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.

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 om 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.

- Om du vill konvertera en enstaka bild väljer du Redigera > Konvertera till profil och väljer sedan sRGB. Se ”Tilldela eller ta bort en färgprofil (Illustrator, Photoshop)” på sidan 130.
- Använd bildbearbetaren om du vill konvertera en mapp med bilder. Välj Arkiv > Skript > Bildbearbetare. Se ”Konvertera filer med bildprocessorn” på sidan 555.

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.

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 popup-menyn 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 popup-menyn, 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 popup-menyn 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** (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.

• **Roteringsalternativ** Placera texten på bilden i en viss vinkel.

Stilar för webbfotogalleri

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/Photoshop CS3/Presets/Web Photo Gallery.

Mac OS Adobe Photoshop CS3/Presets/Web Photo Gallery.

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

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

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” på sidan 468.

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

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.

%CHARSET% Bestämmer vilken teckenuppsättning som ska användas på en sida.

%CONTENT_GENRATOR% Expanderar till webbfotogalleriet i Adobe Photoshop CS3.

%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.

%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.

Optimera bilder

Om optimering

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 förhandsgranska optimerade bilder i olika filformat och med olika filattribut. Du kan visa flera versioner av en bild samtidigt och ändra optimeringsinställningarna medan du förhandsgranskar 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.

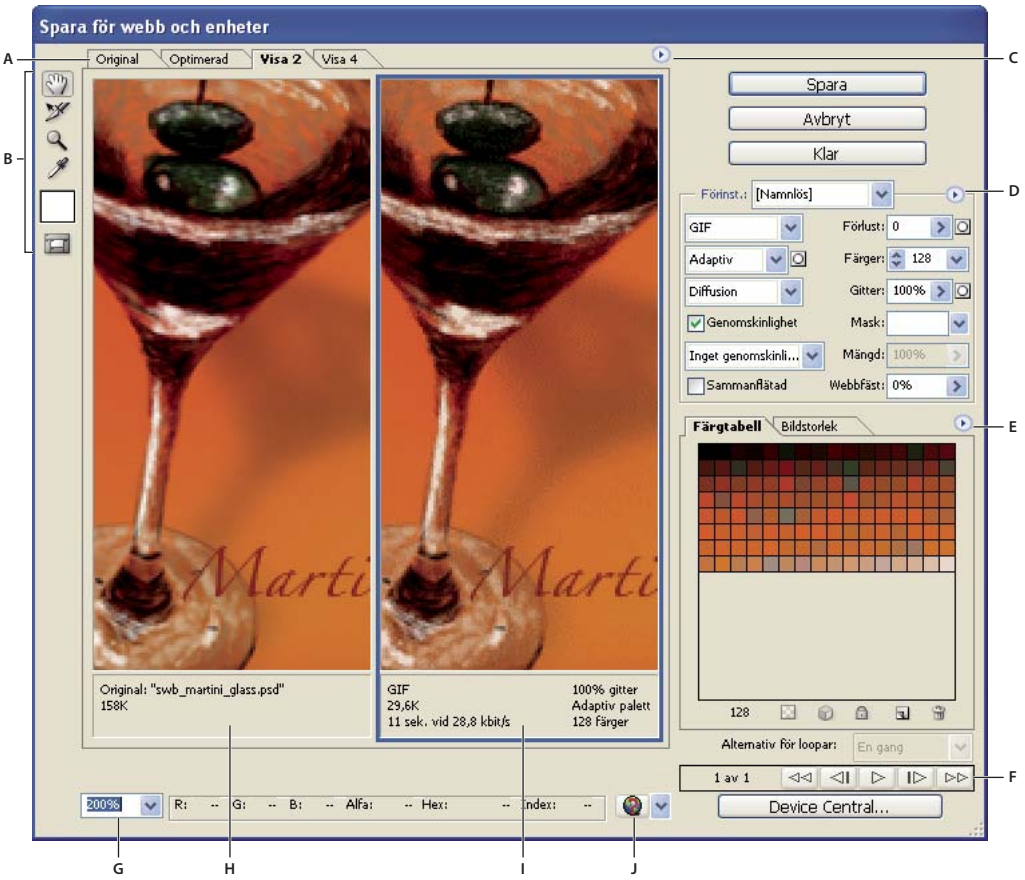
Spara som och bildprocessorn i Photoshop

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

I dialogrutan Spara för webben och enheter (Arkiv > Spara för webben och enheter) kan du välja optimeringsalternativ och förhandsgranska optimerad grafik.



Spara för webben och enheter, dialogruta
***A.** Visningsalternativ **B.** Verktygslådan **C.** Popup-menyn Förhandsvisning **D.** Popup-menyn Optimera **E.** Popup-menyn Färgtabell*
***F.** Animeringskontroller **G.** Textrutan Zooma **H.** Originalbild **I.** Optimerad bild **J.** Menyn Förhandsvisa i webbläsare*

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 anteckningsytan under varje bild i dialogrutan Spara för webben och enheter hittar du optimeringsinformation. I rutan vid originalbilden kan du se filnamnet och filstorleken. På den optimerade bildens anteckningsyta 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.

Förhandsgranska webbläsargitter

Om en bild innehåller fler färger än bildskärmen kan visa kommer webbläsaren att använda *gitter* för, eller uppskatta de färger som inte kan visas genom att blanda färgerna som den kan visa.

❖ Om du vill visa eller dölja förhandsvisning av webbläsargitter, väljer du Webbläsargitter på popup-menyn Förhandsvisa. En bock markerar att webbläsargitter är aktivt. Du påverkar inte det slutliga bildresultatet genom att aktivera webbläsargitter.

Förhandsgranska bildgamma med olika värden

Gammavärdet för en bildskärm påverkar hur ljus eller mörk bilden ser ut i en webbläsare. I Windows-system används gamma 2.2, så bilden ser mörkare ut i Windows än i Mac OS-system, som vanligtvis använder gamma 1.8. I Photoshop kan du förhandsgranska hur bilderna ser ut i system med olika gammavärden och justera bildens gamma om du vill kompensera. Du påverkar inte det slutliga bildresultatet genom att aktivera ett förhandsgranskningsalternativ.

❖ Välj något av följande alternativ på popup-menyn Förhandsgranska i dialogrutan Spara för webben och enheter.

Okompenserad färg Justerar inte bildens gamma. Okompenserad färg är standardinställningen.

Standard-Windows-färg Visar en justering som bygger på standardgamma i Windows.

Standard-Macintosh-färg Visar en justering som bygger på standardgamma i Macintosh.

Använda färgprofil för dokument Justera gammavärdet i enlighet med en kopplad dokumentfärgprofil i ett färghanterat dokument.

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 förhandsgranskningen 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 förhandsgranskning 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. Kontrollera att Konvertera till sRGB är valt på Optimera-menyn.

7 Klicka på Spara.

8 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 som anger vilken sorts filer som ska sparas: HTML-fil och bildfiler, endast bildfiler eller endast 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.

Se även

”Optimeringsalternativ för webbgrafik” på sidan 476

”Förhandsgranska optimerade bilder i en webbläsare” på sidan 475

”Ställa in utdataalternativ” på sidan 486

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 CS3\Optimerade inställningar

(Windows Vista) Användare*[Användarnamn]*\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop CS3\Optimerade inställningar

(Mac OS) Användare/*[Användarnamn]*/Library/Preferences/Adobe Photoshop CS3-inställningar/Optimerade inställningar

Illustrator (Windows XP) Dokument och inställningar*[Användarnamn]*\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator CS3-inställningar\Spara för webben-inställningar\Optimera

(Windows Vista) Användare*[Användarnamn]*\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS3-inställningar\Spara för webben-inställningar\Optimera

(Mac OS) Användare/*[Användarnamn]*/Library/ApplicationSupport/Adobe/Adobe Illustrator CS3/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.

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.
- (Enbart för Photoshop) Om du vill visa eller dölja automatiska segment väljer du Dölj automatiska segment på popup-menyn Förhandsgranska.
- 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.

Komprimera webbgrafik till en särskild filstorlek

1 Välj Arkiv > Spara för webben och enheter.

2 Klicka på en flik högst upp i dialogrutan Spara för webben och 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 Inställningar).

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.

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 Tillämpa.

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.

Se även

”Spara för webben och enheter - översikt” på sidan 471

”Optimera en bild för webben” på sidan 472

Variera optimering utifrån en mask

Du kan variera optimeringsinställningarna i en hel bild (kallas för viktad optimering) genom att använda masker som skapar högkvalitativt resultat i viktiga bildområden utan att filen ökar nämnvärt i storlek. Du kan ange viktoptimering för följande inställningar:

- Kvalitet för JPEG-bilder.
- Gitter för GIF-, PNG-8- och WBMP-bilder.
- Förlust för GIF-bilder.
- Genererad färgtabell för GIF och PNG-8, där färg i vissa bildområden prioriteras.

Om du vill använda viktad optimering ska du först skapa en alfakanalmask, eller använda den mask som skapas automatiskt för typlager och formlager.

De vita områdena i masken (som omfattar typ eller former i formlager) anger vilka bildområden som får den högsta bildkvaliteten. De svarta områdena är de minst viktiga delarna i bilden och får en lägre JPEG-kvalitet, eller högre gitter och förlust när det gäller GIF-bilder. Optimeringsnivån i de grå områdena i masken varierar beroende på hur gråa områdena är. För genererade färgtabeller anger de vita områdena i masken viktiga bildområden, så fler färger bevaras i vita områden.

1 Klicka på knappen Mask bredvid ett alternativ i dialogrutan Spara för webben och enheter. Exempelvis Kvalitet för JPEG-bilder eller Förlust för GIF-bilder.

2 Välj den mask som du vill använda i dialogrutan som visas. Alla bildtextlager, alla bildformlager eller en alfakanal. Du kan välja flera masker.

En miniatyrbild av masken visas nere till höger i dialogrutan.

3 Använd skjutreglaget om du vill ändra kvalitet, förlust eller gitter, eller ange max- eller minvärden för inställningen i textrutorna.

Det vita skjutreglaget påverkar de vita områdena i masken och det svarta skjutreglaget påverkar de svarta områdena i masken. De områden i masken som är grå påverkas delvis, så att övergången mellan områdena blir mindre skarp.

Obs! *För inställningen Förlust innebär ett högre tal faktiskt högre komprimering, i stället för högre kvalitet som i de flesta andra inställningarna.*

Förhandsgranska optimerade bilder i en webbläsare

Du kan förhandsgranska en optimerad bild i valfri webbläsare som är installerad i systemet från dialogrutan Spara för webben och enheter (Arkiv > Spara för webben och enheter). I webbläsarens förhandsgranskning visas bilden med en beskrivning av bildens filtyp, pixelstorlek och filstorlek samt komprimeringsspecifikationer och annan HTML-information.

- Om du vill förhandsgranska 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 förhandsgranskar bilden med.

Spara en fil i ett e-postmeddelande

1 Öppna filen i Photoshop och välj Arkiv > Spara för webben och enheter.

2 Klicka på fliken Optimerad överst i dialogrutan Spara för webben och enheter.

3 Välj JPEG Low på menyn Förinställning.

4 Klicka på fliken Bildstorlek.

5 Se till att alternativet Bibehåll proportioner är markerat och ange bredd. 400 pixlar är en lämplig storlek för e-post. Välj en mindre storlek om mottagaren har en långsam Internet-anslutning.

6 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.

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.

Optimeringsalternativ för webbgrafik

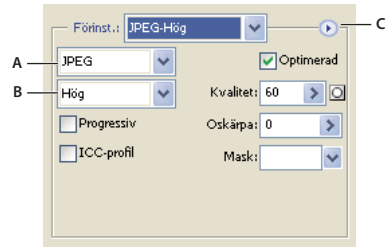
Webbgrafikformat

Webbgrafikformat kan vara antingen bitmapp (raster) eller vektor. Bitmappsformat – GIF, JPEG, PNG och WBMP – är *upplösningsberoende*, vilket innebär att en bitmappsbilds dimensioner, och förmodligen 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.

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
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.

ICC-profil Bevarar bildens ICC-profil i filen. Vissa webbläsare använder ICC-profiler för färgkorrigering. Det här alternativet är bara tillgängligt när du har sparat en bild tillsammans med en ICC-profil. Det är alltså inte tillgängligt för bilder som inte har sparats.

Matt Anger en fyllningsfärg för pixlar som är genomskinliga i originalbilden. Klicka på färgrutan Matt om du vill välja en färg i färgväljaren eller välj ett alternativ på menyn Projektionsyta: Pipett (om du vill använda färgen i pipettens provruta), Förgrundsfärg, Bakgrundsfärg, Vit, Svart eller Annan (om du vill använda färgväljaren).

Pixlar som är helt genomskinliga i originalbilden fylls med den valda färgen. Pixlar som är delvis genomskinliga i originalbilden blandas med den valda färgen.

Se även

”Optimera en bild för webben” på sidan 472

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 automatiskt 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” på sidan 480.

Optimeringsinställningar för GIF
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.

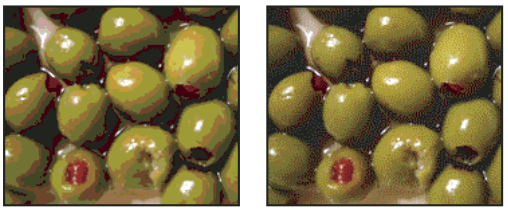
• **(Begränsad) webb** Använder den standardiserade färgtabellen med 216 färger som brukar användas i paletter i Windows och Mac OS 8-bitars (256 färger). Det här alternativet gör att inget webbläsargitter används på färgerna när bilden visas med 8-bitarsfärg. (Paletten kallas också den webbsäkra färgpaletten.) 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:

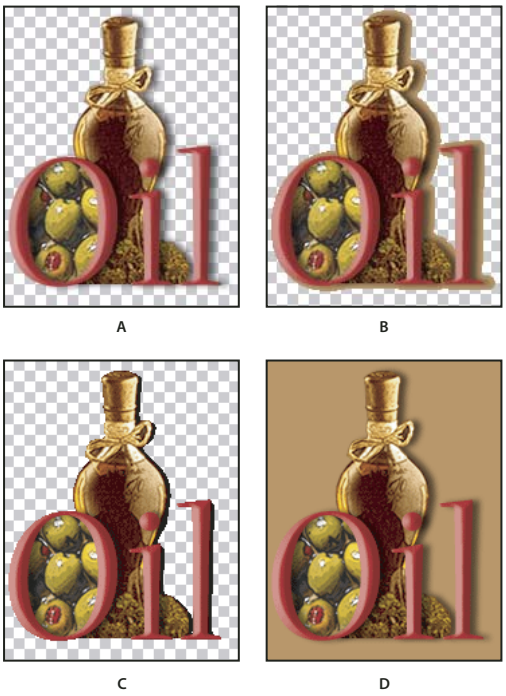
• **Diffusion** Använder ett slumpmässigt mönster som vanligen är mindre framträdande än mönstergitter. Gittereffekterna sprids över närliggande pixlar.

• **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:

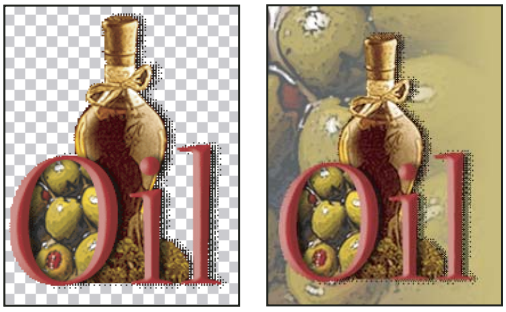
- Om du vill göra helt genomskinliga pixlar genomskinliga och tona delvis genomskinliga pixlar med en färg, väljer du Genomskinlighet och sedan en matt färg.
- Om du vill fylla helt genomskinliga pixlar med en färg och tona delvis genomskinliga pixlar med samma färg, väljer du en matt färg och avmarkerar Genomskinlighet.
- Du väljer en färg för projektionsytan genom att klicka på färgrutan Matt och välja en färg i färgväljaren. Du kan också välja en färg på menyn Matt: Pipett (om du vill använda färgen i pipettens provruta), Förgrundsfärg, Bakgrundsfärg, Vit, Svart eller Annan (om du vill använda färgväljaren).



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.

Se även

”Optimera en bild för webben” på sidan 472

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 och 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 en färg på menyn Projektionsyta: Pipett (om du vill använda färgen i pipettens provruta), Förgrundsfärg, Bakgrundsfärg, Vit, Svart eller Annan (om du vill använda färgväljaren).

Visa färgtabellen för ett optimerat segment

Färgtabellen för ett segment visas på panelen Färgtabell i dialogrutan Spara för webben och 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 och 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.

Anpassa färgtabellen för GIF- och PNG-8-bilder

Med färgtabellen i dialogrutan Spara för webben och 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 ska du välja 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 och 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 färgtabellen.

• 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 förhandsgranskningsbilden klickar du med pipettverktyget i förhandsgranskningen i dialogrutan Spara för webben och 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.

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” på sidan 480.

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.

Se även

”Optimera en bild för webben” på sidan 472

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.

Alternativen för gittermetod och gitter avgör metod och mängd för gitter i program. För optimal komprimering 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.

Se även

”Optimera en bild för webben” på sidan 472

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. *Filformatmeny* ***B.*** *Flash Player-menyn* ***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 teckningen 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 filstorlek.

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 när det är möjligt 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 webb 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.

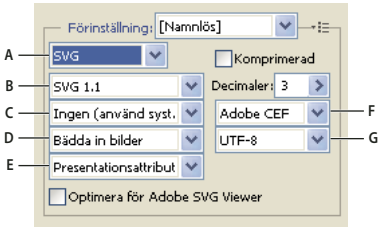
Komprimerad Komprimerar den exporterade filen.

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.

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. *Filformatmeny* ***B.*** *Menyn SVG-profiler* ***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 spceialtecken) 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 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.

Utdatainställningar för webbgrafik

Ställa in utdataalternativ

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 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

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.

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

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 ingen.

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.

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.

Inkludera XMP Omfattar all metadatainformation om filen som har lagts till i dokumentet (välj Arkiv > Filinformation om du vill visa eller skriva metadata för dokumentet). Metadata stöds helt och hållet av JPEG-formatet, och delvis av filformaten GIF och PNG.

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 Beskrivning under Beskrivning i dialogrutan Filinformation.

3 Skriv copyrightinformationen i textrutan Copyright-text under Beskrivning i dialogrutan Filinformation.

4 Klicka på OK.

Kapitel 18: Video och animeringar

I Adobe Photoshop CS3 kan du skapa bildrutebaserade animeringar genom att modifiera bildlager för att skapa rörelse och förändring. Du kan också skapa bilder för användning i video med en av många förinställda pixelproportioner. När du redigerar kan du spara ditt arbete som en animerad GIF-fil eller som en PSD-fil som kan redigeras i många videoprogram, t.ex. Adobe Premiere Pro CS3 eller Adobe After Effects CS3.

I Photoshop Extended kan du dessutom importera videofiler och bildsekvenser för redigering och retuschering, skapa tidslinjebaserade animeringar och exportera ditt arbete som QuickTime, animerad GIF eller bildsekvenser.

Video och animeringar i Photoshop

Om animering

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.

Om video och videolager i Photoshop Extended

Viktigt! *Du måste installera QuickTime 7.1 (eller senare) på datorn för att kunna arbeta med video i Photoshop Extended. QuickTime är ett gratisprogram som du kan hämta från Apple Computers webbplats.*

Du kan använda Photoshop Extended för att 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.

Obs! *Du kan bara arbeta med de visuella bilderna i en videofil, inte ljudet.*

När du öppnar en videofil eller bildsekvens i Photoshop Extended finns bildrutorna i ett *videolager*. Ett videolager representeras av en ikon i form av en filmremsa på paletten Lager. 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 paletten Animering (Fönster > Animering).

Obs! *Videolager fungerar inte i bildruteläge (paletten Animering).*

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 paletten Lager. Du kan använda justeringslager för att göra icke-förstörande färg- och tonjusteringar i videolagren. Ett videolager refererar till originalfilen så att ändringar i videolagret inte påverkar den ursprungliga video- eller bildsekvensfilen.

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.

En demonstrationsvideo om hur du arbetar med videolager finns på www.adobe.com/go/vid0027_se.

Se även

”Skapa bilder för video” på sidan 494

”Läsa in funktionsmakron för video” på sidan 497

”Justerings- och fyllningslager” på sidan 275

Video- och bildsekvensformat som stöds (Photoshop Extended)

I Photoshop Extended kan du öppna videofiler och bildsekvenser i följande format.

QuickTime-videoformat

- MPEG-1
- MPEG-4
- MOV
- AVI
- FLV från QuickTime stöds om Adobe Flash 8 är installerat.
- 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 plug-in-programmen är installerade.

Mer information om plug-ins och hur du installerar dem finns också i avsnittet ”Plug-in” på sidan 45.

Obs! *I Photoshop Extended kan du välja flera DICOM-filer med ett lager och öppna dem i ett videolager (som när du öppnar en bildsekvens). Se ”DICOM-filer (Photoshop Extended)” på sidan 532.*

Färgläge och bitdjup

Videolager kan innehålla filer i följande färglägen och med följande bitar per kanal (bpc):

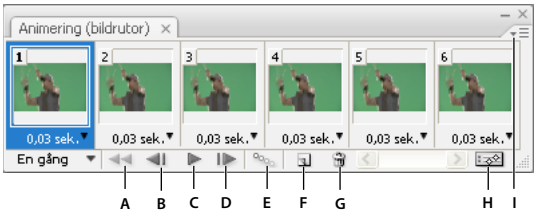
- Gråskala: 8, 16 eller 32 bpc
- RGB: 8, 16 eller 32 bpc
- &CMYK: 8 eller 16 bpc
- Lab: 8 eller 16 bpc

En demonstrationsvideo om hur du arbetar med videolager finns på www.adobe.com/go/vid0027_se.

Översikt över paletten Animering

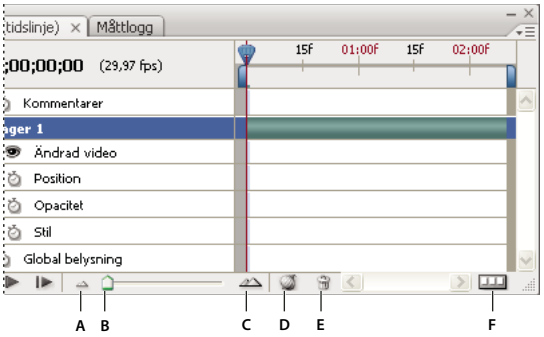
I Photoshop visas paletten Animering (Fönster > Animering) i bildruteläge, med en miniatyrbild för varje bildruta i animeringen. Använd verktygen längst ned på paletten för att förflytta dig mellan bildrutorna, ange loopalternativ, lägga till och ta bort bildrutor och för att förhandsvisa animeringen.

Palettmenyn på paletten Animering innehåller ytterligare kommandon som du kan använda för att redigera bildrutor, ändra varaktigheterna i tidslinjen, samt för att ange hur paletten ska visas. Klicka på ikonen för palettmenyn för att visa de tillgängliga kommandona.



Paletten Animering (bildruteläge)
***A.** Markerar den första bildrutan **B.** Markerar föregående bildruta **C.** Spelar upp animering **D.** Markerar nästa bildruta **E.** Övergångar mellan bildrutor i animering **F.** Duplicerar valda bildrutor **G.** Tar bort markerade bildrutor **H.** Växlar till tidslinjeläge (endast Photoshop Extended) **I.** Palettmenyn på paletten Animering*

I Photoshop Extended kan du använda paletten Animering i bildruteläge eller i tidslinjeläge. I tidslinjeläge visas bildrutornas varaktighet och animeringsegenskaperna för dokumentlager. Använd verktygen längst ned på paletten för att förflytta dig mellan bildrutorna, zooma in eller zooma ut tidsvisningen, växla Onion Skins, ta bort nyckelrutor och för att förhandsvisa 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.



Paletten Animering (tidslinjeläge)
***A.** Zooma ut **B.** Zoomreglage **C.** Zooma in **D.** Växla Onion Skins **E.** Ta bort nyckelrutor **F.** Konvertera till bildruteanimering*

I tidslinjeläge visas varje lager på paletten Animering i ett Photoshop Extended-dokument (utom bakgrundslagret). Paletten Animering synkroniseras med paletten Lager. När ett lager läggs till, tas bort, byter namn, grupperas, dupliceras eller tilldelas en färg, uppdateras ändringarna på båda paletterna.

***Obs!** När animerade lager grupperas som ett smart objekt lagras animeringsinformationen från paletten Animering i det smarta objektet. Se även "Om smarta objekt" på sidan 279.*

En demonstrationsvideo om tidslinjeläget finns på www.adobe.com/go/vid0023_se.

Kontroller i bildruteläget

I bildruteläget visas följande kontroller på paletten 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 varierar lageregenskaperna jämnt mellan de nya bildrutorna.

Duplicera valda bildrutor Lägger till en bildruta i animeringen genom att duplicera den markerade bildrutan på paletten Animering.

Konvertera till tidslinjeanimering (Photoshop Extended) Konverterar en bildruteanimering till en tidslinjeanimering med hjälp av nyckelrutor för att animera lageregenskaper.

Kontroller i tidslinjeläge (Photoshop Extended)

I tidslinjeläge visas följande funktioner och kontroller på paletten Animering:

Indikator för cachelagrade bildrutor Visar en grön stapel som representerar de cachelagrade bildrutor som ska spelas upp.

Spår för kommentarer Välj Redigera tidslinjekommentar på palettmenyn om du vill infoga en kommentar vid aktuell tidpunkt. Kommentarer visas som ikoner i spåret för kommentarer och visas som verktygstips när pekaren placeras över ikonen.

Konvertera till bildruteanimering Konverterar en tidslinjeanimering med hjälp av nyckelrutor till en bildruteanimering.

Tidkod eller bildrutenummer Visar tidkoden eller bildrutenumret (beroende på palettalternativ) för den aktuella bildrutan.

Indikator för aktuell tid Dra indikatorn för aktuell tid för att 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, Innerskugga, Avfasning och Relief.

Nyckelrutekontroller 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 en nyckelruteikon för videolager för varje bildruta som har ändrats. Använd nyckelrutekontrollerna 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 palettmenyn 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.

Alternativ för animeringspalett Öppnar paletten Animering, som innehåller funktioner som påverkar nyckelrutor, lager, panelutseendet, Onion Skin-inställningarna och dokumentinställningarna.

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 förhandsvisa eller exportera.

Ändra storlek på miniatyrbilder

Du kan ändra storlek på miniatyrbilderna som representerar varje bildruta eller lager på paletten Animering.

1. Välj Palettalternativ på palettmenyn på paletten Animering.
2. Gör något av följande:

- Välj ett storleksalternativ.
- (Photoshop Extended) I tidslinjeläge väljer du alternativet Inget om du bara vill visa lagernamn.

Byt tidslinjeenheter (Photoshop Extended)

I Photoshop Extended kan du visa tidslinjeläget på paletten Animering med bildrutenummer eller tidskod.

- Ange vilken typ av enheter som ska visas genom att klicka på Palettalternativ på paletten 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 (Photoshop Extended)

När du lägger till lager till ett dokument i Photoshop Extended 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.

En demonstrationsvideo om tidslinjeläget finns på www.adobe.com/go/vid0023_se.

Visa eller dölja lager i tidslinjen (Photoshop Extended)

I Photoshop Extended visas alla dokumentlager i tidslinjen som standard. Om du bara vill visa en deluppsättning med lager börjar du med att definiera dem som favoriter.

1 Markera ett eller flera lager på paletten Animering i tidslinjeläge och välj Visa > Ställ in favoritlager på palettmenyn på paletten Animering.

2 Ange vilka lager som ska visas genom att klicka på Visa på palettmenyn och klicka sedan på Alla lager eller favoritlager.

Förflytta dig längs tidslinjen (Photoshop Extended)

❖ Gör något av följande i tidslinjeläge på paletten 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 paletten Animering.
- Klicka på Gå till på palettmenyn på paletten Animering och välj ett tidslinjealternativ.

Växla animeringsläge (Photoshop Extended)

I Photoshop Extended kan du använda paletten Animering i bildruteanimeringsläge eller i tidslinjeanimeringsläge. I bildruteläge visas bildrutornas varaktighet och lageranimeringsegenskaperna för Photoshop-dokumentet. I tidslinjeläge visas bildrutornas varaktighet och nyckelrutor för lageregenskaper för videofilmer och animeringar i en tidslinje.

Du bör välja ett läge innan du startar en animering. Om du växlar läge i ett öppet dokument konverteras en bildruteanimering till en tidsruteanimering eller tvärtom.

Viktigt! *Vissa interpolerade nyckelrutor kan gå förlorade när du konverterar en tidslinjeanimering till en bildruteanimering (animeringens utseende ändras inte).*

❖ Gör något av följande på paletten Animering:

- Klicka på ikonen Konvertera till bildruteanimering .
- Klicka på ikonen Konvertera till tidslinjeanimering .
- Välj antingen Konvertera till bildruteanimering eller Konvertera till tidslinje i palettmenyn Animering.

Ange varaktighet för tidslinjen och bildrutehastighet (Photoshop Extended)

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 i dokumentet. *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 har tidslinjen som standard en varaktighet på 10 sekunder och bildhastigheten är 30 fps.

1 Välj Dokumentinställningar på palettmenyn på paletten 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.*

Se även

”Definiera en arbetsyta (Photoshop Extended)” på sidan 504

Skapa bilder för video

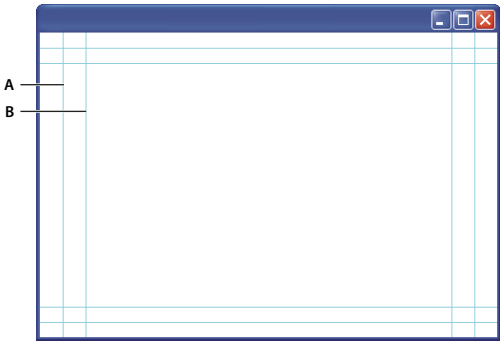
Om att skapa bilder för video

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 Videoförhandsgranskning 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. Se även ”Förhandsvisa dokumentet på en videoskärm” på sidan 521. Mer information om FireWire finns på Apples webbplats.

Övrigt att tänka på

Både Adobe After Effects och Adobe Premiere Pro stöder PSD-filer som skapats i Photoshop. Om du använder film och andra videoprogram kan du tänka på följande när du skapar bilder som ska användas i video:

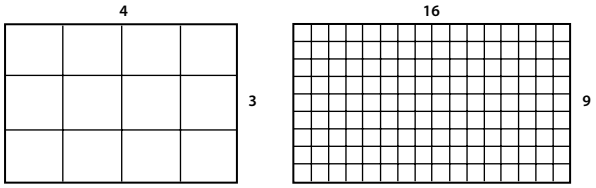
- Vissa videoredigeringsprogram kan importera enskilda lager från en PSD-fil i flera lager.

- 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

Proportioner anger proportionerna för bredd och höjd. Videobildrutor har en bildruteproportion, och de pixlar som bildar bildrutan har en pixelproportion. Vissa videokameror kan spela in med olika bildruteproportioner, och olika videostandarder använder olika pixelproportioner.

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. Många videokameror med widescreen-läge kan spela in med proportionerna 16:9. Många filmer har spelats in med ännu bredare proportioner.



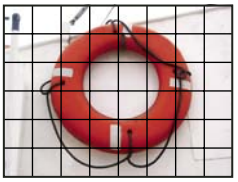
Bildruteproportionen 4:3 (vänster) och bredare bildruteproportionen 16:9 (höger)

Pixelproportioner beskriver proportionen bredd till höjd av en enda pixel i en bildruta. Pixelproportionerna varierar, eftersom olika videosystem gör olika antaganden om antalet pixlar som krävs för att fylla en bildruta. 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 0,9 (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.

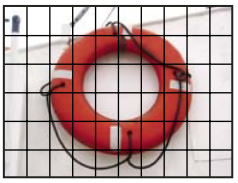
Om du visar rektangulära pixlar på en bildskärm för fyrkantiga pixlar utan att ändra dem visas förvrängda bilder. Cirklar blir till exempel till ovaler. Om de visas på en sändningsmottagare visas bilderna dock med rätt proportioner, eftersom sändningsmottagare använder rektangulära pixlar.

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 CS3 skalas också korrekt.*

A



B



C

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*

Skapa en bild för användning i video

1 Skapa ett nytt dokument.

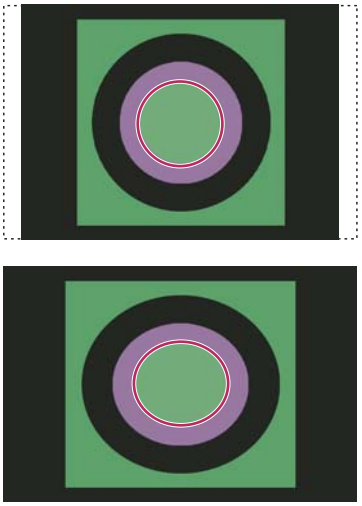
2 Välj förinställningen Film och video på förinställningsmenyn i dialogrutan Ny.

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 > Videoförhandsgranskning om du vill ställa in utdataalternativ innan du förhandsvisar bilden.
- Välj Arkiv > Exportera > Skicka videoförhandsgranskning 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.

Se även

”Förhandsvisa dokumentet på en videoskärm” på sidan 521

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 så att paletten Funktionsmakron öppnas, och välj Ladda funktionsmakron.

3 Navigera till mappen för Photoshop-funktionsmakron i dialogrutan Läs in, och välj filen Video Actions.atn.

4 Klicka på Läs in.

Se även

”Automatisera uppgifter” på sidan 548

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 Bild > 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 Bild > 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 Bild > Pixelproportion.

Ta bort en pixelproportion

1 Välj Bild > 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 Bild > 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.

Förbereda bilder för användning i After Effects

Du kan importera en Photoshop-fil (PSD) direkt till ett After Effects-projekt med alternativet för att bevara enskilda lager, lagerstilar, genomskinliga områden och lagermasker och justeringslager (och bevara de enskilda elementen för animering).

Obs! *After Effects fungerar i RGB-färgläge. Bäst resultat uppnår du om du arbetar i RGB-läge i Photoshop med de filer som du ska exportera till After Effects. Du kan konvertera filer från CMYK till RGB i After Effects CS3. Du kan inte konvertera filer från CMYK till RGB i After Effects 7 och tidigare versioner.*

Innan du exporterar en Photoshop-fil med lager för användning i After Effects gör du följande för att minska förhandsvisnings- och återgivningstiden och för att undvika problem i samband med importen och uppdateringen av Photoshop-lagren.

- Organisera och namnge lager. Om du ändrar ett lagernamn eller tar bort ett lager i ett Photoshop-dokument när du har importerat det till After Effects kan inte lagret som bytt namn eller tagits bort hittas av After Effects. Panelen After Effects-projekt anges 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 eventuell 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 i enlighet. Mer information om färgprofiler finns i avsnittet ”Arbeta med färgprofiler” på sidan 127

Importera videofiler och bildsekvenser (Photoshop Extended)

Öppna eller importera en videofil (Photoshop Extended)

Du kan öppna en videofil direkt eller lägga till video i ett öppet dokument i Photoshop Extended. När du importerar video refereras bildrutorna i ett videolager.

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 en videofil och välj Arkiv > Öppna med > Adobe Photoshop CS3.

Se även

”Video- och bildsekvensformat som stöds (Photoshop Extended)” på sidan 490

”Färgprofiler som saknas eller inte matchar” på sidan 133

Importera bildsekvenser (Photoshop Extended)

När du importerar en mapp med bildsekvensfiler blir varje bild en bildruta i ett videolager.

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.*

En demonstrationsvideo om hur du arbetar med bildsekvenser finns på www.adobe.com/go/vid0026_se.

Se även

”Video- och bildsekvensformat som stöds (Photoshop Extended)” på sidan 490

Montera en video eller bildsekvens (Photoshop Extended).

Använd kommandot Montera om du vill omforma videon 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 paletten 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 CS3. Klicka på videofilen och välj Arkiv > Montera > I Photoshop.

Se även

”Om smarta objekt” på sidan 279

”Omforma videolager (Photoshop Extended)” på sidan 504

”Om smarta filter” på sidan 281

”Skapa nya videolager” på sidan 504

Läsa in filmklipp igen i ett videolager (Photoshop Extended)

Om källfilen för ett videolager ändras i ett annat program läser Photoshop Extended vanligtvis in och uppdaterar filmklippet när du öppnar dokumentet med videolagret 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 paletten Animering. Filmklippet bör också läsas in och uppdateras om du bläddrar genom videolagret med uppspelningsknappen eller knapparna för nästa eller föregående bildruta på paletten Animering.

Ersätta filmklipp i ett videolager (Photoshop Extended)

Photoshop Extended försöker bevara länken mellan källvideofilen och videolagret när du ändrar eller flyttar filmklippet utanför Photoshop. Om länken av någon anledning bryts mellan videolagret och källfilen som refererar till den kan du länka om videolagret till källvideofilen med hjälp av kommandot Ersätt filmklipp. Kommandot Ersätt filmklipp kan även ersätta video- eller bildsekvensbildrutorna i ett videolager med bildrutor från en annan video- eller bildsekvenskälla.

Photoshop försöker bevara länken mellan videolagret och källfilen om du flyttar eller ändrar namn på videokällan. Om länken mellan videokällfilen och videolagret bryts när du flyttar, byter namn på eller tar bort källfilen visas en varningsikon för lagret på paletten Lager. Du kan använda kommandot Ersätt filmklipp för att återupprätta länken mellan videolagret och källfilen.

1 Välj det videolager som du vill länka om till källfilen eller ersätta innehållet för i paletten Animering eller Lager.

2 Välj Lager > Videolager > Ersätt filmklipp.

3 Klicka på en video- eller bildsekvensfil i dialogrutan Öppna och klicka på Öppna.

Tolka filmklipp (Photoshop Extended)

Tolka filmklipp (Photoshop Extended)

Du kan ange hur alfakanalen och bildhastigheten i videon som du har öppnat eller importerat ska tolkas i Photoshop Extended.

1 Markera det vidolager som du vill tolka på paletten Animering 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 (Photoshop Extended)

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 Extended 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. Använd det här alternativet om alfakanalen inte förmultipliceras i det program som du använde för att skapa videoklippet.

Förmultiplicerad - Mask Tolkar alfakanalen som förmultiplicerad med svart, vitt eller en färg. Om det behövs klickar du på färgrutan i dialogrutan Tolka filmklipp för att öppna Adobe Färgväljaren och ange maskfärgen.

Alfakanal förmultiplicerad med vit projektionsyta

Måla bildrutor i videolager (Photoshop Extended)

Måla bildrutor i videolager (Photoshop Extended)

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 paletten Animering eller paletten 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).

En demonstrationsvideo om kloning finns på www.adobe.com/go/vid0025_se.

En demonstrationsvideo om hur du arbetar med videolager finns på www.adobe.com/go/vid0027_se.

Se även

”Måla med penselverktyget eller pennverktyget” på sidan 293

”Retuschera och reparera bilder” på sidan 176

”Återställa bildrutor i videolager (Photoshop Extended)” på sidan 503

”Skapa handritade animeringar (Photoshop Extended)” på sidan 518

Klona innehåll i video och animeringsbildrutor (Photoshop Extended)

I Photoshop Extended 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 paletten 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 kloning finns på www.adobe.com/go/vid0025_se.

Se även

”Retuschera med verktyget Klonstämpel” på sidan 176

”Retuschera med verktyget Lagningspensel” på sidan 178

”Ange provkällor för kloning och lagningar” på sidan 177

”Skapa nya videolager” på sidan 504

Klona video- och animeringsinnehåll

1 Välj verktyget Klonstämpel eller verktyget Lagningspensel och ange önskade alternativ.

2 Gör något av följande:

- Markera ett videolager på paletten Lager eller paletten Animering 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 paletten 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 paletten Klona källa.

7 Gör något av följande på paletten 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 kryssrutan Visa övertäckning och anger önskade övertäckningsalternativ.

Använd Skift + Alt om du tillfälligt vill visa en övertäckning av klonkällan. Använd Skift + Alt och dra om du vill förskjuta eller flytta källövertäckningen till en särskild position. Mer information om kortkommandon finns i avsnittet ”Tangentbordsgenvägar” på sidan 566.

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 paletten 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 särskild 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 (Photoshop Extended)

Du kan återställa ändringar som du har gjort i bildrutevideolager och tomma videolager.

❖ Markera ett videolager på paletten Animering 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 (Photoshop Extended)

I Photoshop Extended 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 Extended-dokumentet 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.

Obs! *Undvik att använda NTSC-profilen (1953) eftersom den baseras på utrustning som inte längre används.*

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.

Se även

”Mer om färghantering” på sidan 116

”Tilldela eller ta bort en färgprofil (Illustrator, Photoshop)” på sidan 130

”Konvertera dokumentfärger till en annan profil (Photoshop)” på sidan 131

Redigera video- och animeringslager (Photoshop Extended)

Omforma videolager (Photoshop Extended)

Du kan omvandla ett videolager på samma sätt som du omvandlar andra lager i Photoshop. När de har omvandlats finns videobildrutorna i ett smart objekt.

1 Markera videolagret på paletten Animering eller paletten Lager.

2 Gör något av följande:

- Välj Redigera > Omforma fritt och använd handtagen i dokumentfönstret för att omvandla videoklippet.
- Välj Redigera > Omvandling och välj en omvandling på undermenyn.

Se även

”Omforma objekt” på sidan 191

”Om smarta objekt” på sidan 279

Skapa nya videolager

Du kan skapa nya videolager genom att lägga till en videofil som ett nytt lager eller skapa ett tomt lager.

Se även

”Importera videofiler och bildsekvenser (Photoshop Extended)” på sidan 498

”Montera en video eller bildsekvens (Photoshop Extended).” på sidan 499

”Ersätta filmklipp i ett videolager (Photoshop Extended)” på sidan 500

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 paletten Animering 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 paletten Animering visas i tidslinjeläge för det aktiva dokumentet.

2 Välj Lager > Videolager > Nytt tomt videolager.

Definiera en arbetsyta (Photoshop Extended)

1 Gör något av följande i paletten Animering om du vill ange varaktigheten för den video eller animering du vill exportera eller förhandsgranska:

- Dra ändarna på arbetsytans fält.
- Flytta indikatorn för aktuell tid till önskad tid eller bildruta. Välj Ange start på arbetsyta eller Ange slut på arbetsyta på palettmenyn på paletten Animering.

2 (Valfritt) Om du vill ta bort de delar av tidslinjen som ligger utanför arbetsytan väljer du Beskär dokumentvaraktighet till arbetsyta på palettmenyn på paletten Animering.

Se även

”Ange varaktighet för tidslinjen och bildrutehastighet (Photoshop Extended)” på sidan 493

Ange när ett lager ska visas i en video eller animering (Photoshop Extended)

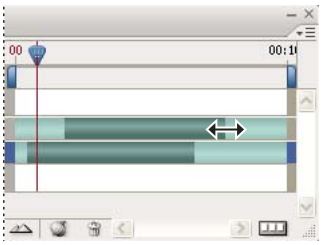
Du kan använda olika metoder för att ange när ett lager ska visas i en video eller animering. Till exempel kan du beskära (dölja) bildrutor i början eller slutet av ett lager. Detta ändrar lagrets start- och slutpunkter i en video eller en animering. (Den första bildrutan som visas kallas för ingångspunkt, och den sista bildrutan kallas för utgångspunkt.) Du kan också dra lagrets hela varaktighetsfält till en annan plats i tidslinjen.

1 Välj lagret på paletten Animering.

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! *Bäst resultat uppnår du om du drar lagrets varaktighetsfält när fältet har beskärts.*



Lager (i tidslinjeläge) med markerat varaktighetsfält redo att dras

- Flytta indikatorn för aktuell tid till den bildruta som du vill använda som den nya ingångspunkten och välj Beskär lagerstartpunkt till aktuell tid eller Beskär lagerslutpunkt till aktuell tid på palettmenyn på paletten Animering.

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 upplåsta lager använder du kommandot Lyft arbetsyta. Om du vill ta bort en viss varaktighet från alla video- eller animeringslager använder du kommandot Extrahera arbetsyta.*

Ta bort film från ett lager (Photoshop Extended)

Du kan ta bort film från början eller slutet av ett video- eller animeringslager.

När du beskär film kan du återställa den genom att förlänga lagervaraktighetsfältets ändar igen.

1 Markera det lager som du vill redigera på paletten Animering 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 på palettmenyn på paletten Animering:

Flytta lagerstartpunkt till aktuell tid Flyttar permanent delen från början av lagret till indikatorn för aktuell tid.

Flytta lagerslutpunkt till aktuell tid Flyttar permanent delen från indikatorn för aktuell tid till slutet av lagret.

Beskär lagerstartpunkt till aktuell tid Tar tillfälligt bort (döljer) delen från indikatorn för aktuell tid till början av lagret.

Beskär lagerslutpunkt till aktuell tid Tar tillfälligt (döljer) bort delen från indikatorn för aktuell tid till slutet av lagret.

Obs! *Du kan också använda kommandot Lyft arbetsyta om du vill ta bort film i ett eller flera upplåsta lager, eller kommandot Extrahera arbetsyta om du vill ta bort en särskild varaktighet i alla lager i en video eller animering.*

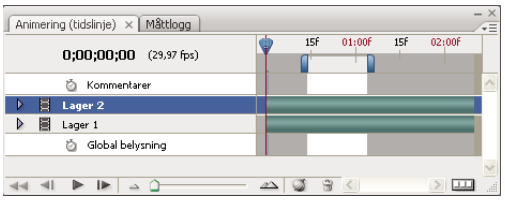
Lyfta en arbetsyta (Photoshop Extended)

En del av filmen i markerade lager kan tas bort, så att en lucka med samma varaktighet som den borttagna delen visas.

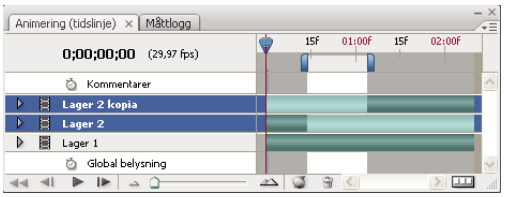
1 Kontrollera att de lager som du vill behålla är låsta och markera sedan de upplåsta lager som du vill redigera.

2 Ange arbetsytan på paletten Animering för att definiera varaktigheten för de markerade lager som du vill utesluta.

3 Välj Lyft arbetsyta på palettmenyn på paletten Animering.



Lager innan kommandot Lyft arbetsyta har använts



Lager när kommandot Lyft arbetsyta har använts

Extrahera en arbetsyta (Photoshop Extended)

Du kan ta bort vissa delar av en animering eller video med kommandot Extrahera arbetsyta. Alla lager påverkas av kommandot.

1 Ange arbetsytan på paletten Animering för att definiera varaktigheten för den video eller animering som du vill utesluta.

2 Välj Extrahera arbetsyta på palettmenyn på paletten Animering.

Det återstående innehållet kopieras till nya videolager.

Dela upp videolager (Photoshop Extended)

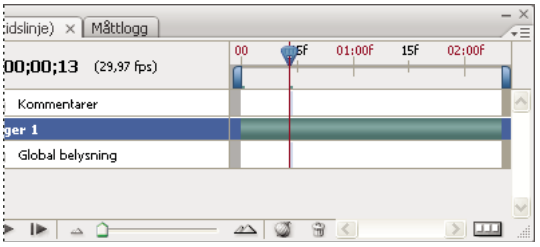
Ett videolager kan delas upp i två nya videolager vid den bildruta som du anger.

1 Markera ett videolager på paletten Animering.

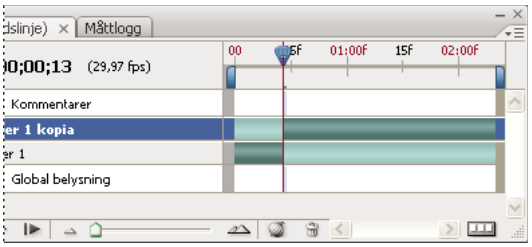
2 Flytta indikatorn för aktuell tid till den tid eller bildruta där du vill dela upp videolagret.

3 Klicka på ikonen för animeringsalternativ och välj Dela upp videolager på palettmenyn på paletten Animering.

Det markerade videolagret dupliceras och visas direkt ovanför de ursprungliga lagret på paletten Animering. 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 videolager har använts



Resulterande två lager när kommandot Dela upp videolager har använts

Gruppera lager i en video eller animering (Photoshop Extended)

När du lägger till fler lager till din video eller animering kanske du vill organisera dem i en hierarki. Ett av de enklaste sätten är 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. Paletten Animering visar en grupp med grupperade lager med en gemensam lageregenskap för opacitet.

En demonstrationsvideo om hur du arbetar med videolager finns på www.adobe.com/go/vid0027_se.

❖ Välj två eller flera lager i paletten Lager och gör något av följande:

- Välj Lager > Gruppera lager.
- Välj Lager > Smarta objekt > Konvertera till smart objekt.

Rastrera videolager (Photoshop Extended)

När du rastrerar videolager förenklas det markerade lagret till en sammansättning av den bildruta som är markerad på paletten 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 paletten Lager.

2 Flytta indikatorn för aktuell tid på paletten Animering 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 paletten Lager, flyttar indikatorn för aktuell tid till den bildruta som du vill bevara i det översta videolagret och väljer Lager > Rastrera > Lager.*

Skapa bildruteanimeringar

Arbetsflöde för bildruteanimering

I Photoshop använder du paletten Animering för att skapa animeringsbildrutor. Varje bildruta representerar en lagerkonfiguration.

Obs! *I Photoshop Extended kan du även skapa animeringar med hjälp av en tidslinje och nyckelrutor. Se ”Skapa tidslinjeanimeringar (Photoshop Extended)” på sidan 514.*

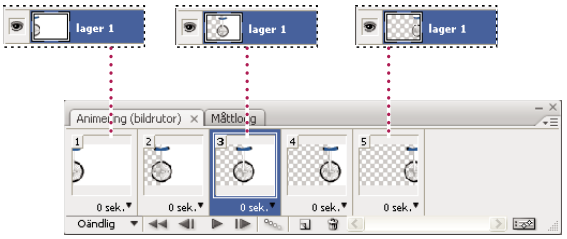


Illustration av en animering. Enhjulingen på bilden ovan finns i ett eget lager. Det är bara lagrets position som ändras i bildrutorna.

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 paletterna Animering och Lager. I Photoshop Extended kontrollerar du att bildruteanimeringsläget är aktiverat på paletten Animering (klicka på knappen Konvertera till bildruteanimering på paletten Animering).

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” på sidan 252.

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 paletten Animering.

Se ”Lägga till bildrutor till en animering” på sidan 509.

5. Markera en bildruta.

Se ”Välja animeringsbildrutor” på sidan 509.

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 ”Ändra attribut för lager i animeringar” på sidan 510.

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 paletten. 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” på sidan 511.

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” på sidan 513 och ”Ange upprepningar i bildruteanimeringar” på sidan 514.

9. Förhandsvisa animeringen.

Använd kontrollerna på paletten Animering om du vill spela upp animeringen när du skapar den. Använd kommandot Spara för webb och enheter om du vill förhandsvisa animeringen i webbläsaren. Se ”Förhandsgranska optimerade bilder i en webbläsare” på sidan 475.

10. Optimera animeringen för effektiv hämtning.

Se ”Optimera animeringsbildrutor” på sidan 522.

11. Spara animeringen.

Du kan spara animeringen som en animerad GIF med kommandot Spara för webb och enheter. Du kan också spara animeringen i Photoshop-format (PSD) så att du kan fortsätta att arbeta med animeringen senare.

I Photoshop kan du spara bildruteanimeringen som en bildsekvens, QuickTime-film eller som separata filer. Se även ”Exportera bildsekvenser” på sidan 528 och ”Exportera video” på sidan 523.

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 bilden som den första bildrutan i en ny animering på paletten Animering. Varje bildruta som du lägger till är från början en kopia av den föregående bildrutan. Därefter gör du dina ändringar med hjälp av paletten Lager.

1 (Photoshop Extended) Kontrollera att bildruteanimeringsläget är aktiverat på paletten Animering.

2 Klicka på knappen Duplicerar aktuell bildruta på paletten Animering.

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 paletten Animering. Markerade bildrutor har en skuggad kontur runt miniatyrbilderna.

Välja en animeringsbildruta

1 (Photoshop Extended) Kontrollera att bildruteanimeringsläget är aktiverat på paletten Animering.

2 Gör något av följande:

- Klicka på en bildruta på paletten Animering.
- Klicka på knappen Markerar nästa bildruta på paletten Animering om du vill göra nästa bildruta i serien till den aktuella bildrutan.
- Klicka på knappen Markerar föregående bildruta på paletten Animering om du vill göra föregående bildruta i serien till den aktuella bildrutan.
- Klicka på knappen Markerar första bildrutan på paletten Animering om du vill göra den första bildrutan i serien till den aktuella bildrutan.

Välja flera animeringsbildrutor

❖ Gör något av följande på paletten Animering (i bildruteanimeringsläge):

- 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 palettmenyn Animering.
- Du kan avmarkera en bildruta av flera markerade genom att hålla ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) samtidigt som du klickar på bildrutan.

Redigera animeringsbildrutor

1 Markera en eller flera bildrutor på paletten Animering (i bildruteanimeringsläge).

2 Gör något av följande:

- Om du vill redigera innehållet i objekt i animeringsbildrutor använder du paletten 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 paletten Lager och drar det till en annan plats.

Obs! *På paletten Animering kan du 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 palettmenyn på paletten Animering.

Obs! *De bildrutor som du vill ändra ordning på behöver inte vara placerade i följd. Du kan byta ordning på vilka markerade bildrutor som du vill.*

- Om du vill ta bort markerade bildrutor väljer du Ta bort bildruta på palettmenyn på paletten Animering eller klickar på ikonen Ta bort . Klicka sedan på Ja för att bekräfta borttagningen. Du kan också dra den markerade bildrutan till ikonen Ta bort.

Se även

”Välja animeringsbildrutor” på sidan 509

Ändra attribut för lager i animeringar

Enhetlighetsknapparna (Gör lagerposition enhetlig, Gör lagersynlighet enhetlig och Gör lagerstil enhetlig) på paletten 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 paletten 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 bildruta på paletten Animering (i bildruteanimeringsläge).

2 Klicka på Gör lagerposition enhetlig , Gör lagersynlighet enhetlig eller Gör lagerstil enhetlig på paletten Lager så att det ändrade attributet tillämpas på alla andra bildrutor i det aktiva lagret.

Sprid bildruta 1

1 Ändra attributet till den första bildrutan på paletten Animering (i bildruteanimeringsläge).

2 Markera kryssrutan Sprid bildruta 1 på paletten Lager.

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 palettmenyn på paletten Lager och välj något av följande alternativ:

Automatisk Visar knapparna för enhetliga lager när paletten Animering är öppen. I Photoshop Extended måste bildruteanimeringsläget vara aktiverat på paletten Animering.

Visa alltid Visar knapparna för enhetliga lager oavsett om paletten Animering är öppen eller stängd.

Dölj alltid Döljer knapparna för enhetliga lager oavsett om paletten Animering är öppen eller stängd.

Kopiera och klistra in lager mellan bildrutor

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 (Photoshop Extended) Kontrollera att bildruteanimeringsläget är aktiverat på paletten Animering.

2 Markera en eller flera bildrutor som du vill kopiera på paletten Animering.

3 Välj Kopiera bildruta på palettmenyn på paletten Animering.

4 Markera en eller flera målbildrutor i den aktuella animeringen eller någon annan animering.

5 Välj Klistra in bildruta på palettmenyn på paletten Animering.

6 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).

7 (Valfritt) Markera kryssrutan Länka tillagda lager om du vill länka inklistrade lager på paletten Lager.

Använd det här alternativet när du behöver flytta de inklistrade lagren som en sammanhållen enhet.

8 Klicka på OK.

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 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 (Photoshop Extended) Kontrollera att bildruteanimeringsläget är aktiverat på paletten Animering.

2 Om du vill använda övergångsfunktionen på ett visst lager markerar du lagret på paletten Lager.

3 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.)

4 Gör något av följande:

- Klicka på knappen Övergång på paletten Animering.
- Välj Övergång på palettmenyn för Animering.

5 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.

6 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.

7 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 paletten Animering.

Första bildrutan Lägger in bildrutor mellan den sista och den första bildrutan. Det här alternativet är bara tillgängligt om du har markerat den sista bildrutan på paletten Animering.

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 paletten Animering.

Sista bildrutan Lägger in bildrutor mellan den första och den sista bildrutan. Det här alternativet är bara tillgängligt om du har markerat den första bildrutan på paletten Animering.

8 Välj hur många bildrutor som ska läggas till genom att ange ett värde eller använda tangenterna Uppåtpil eller Nedåtpil. (Det här alternativet är inte tillgängligt om du har markerat fler än två bildrutor.)

9 Klicka på OK.

Lägga till ett nytt lager varje gång du skapar en bildruta

När du skapar ett nytt lager är det synligt i alla bildrutor i en animering. Om du vill dölja ett lager i en viss bildruta markerar du bildrutan på paletten Animering och döljer sedan lagret på paletten Lager.

Med alternativet Skapa lager för varje ny bildruta kan du ange att ett lager ska läggas till i bilden automatiskt varje gång som du skapar en bildruta. Det nya lagret är synligt i den nya bildrutan, men det är dolt i övriga bildrutor. Det här alternativet sparar tid när du skapar en animering som kräver att du lägger till ett nytt grafiskt objekt i varje bildruta.

1 (Photoshop Extended) Kontrollera att bildruteanimeringsläget är aktiverat på paletten Animering.

2 Välj Skapa lager för varje ny bildruta på palettmenyn Animering.

En bock visar att alternativet är aktiverat.

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 (Photoshop Extended) Kontrollera att bildruteanimeringsläget är aktiverat på paletten Animering.

2 Markera en eller flera bildrutor.

3 Klicka på fördröjningstiden under den markerade bildrutan på paletten Animering så att menyn Fördröjning visas.

4 Ange fördröjningstid:

- Välj ett värde på menyn. (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.

Välj en borttagningsmetod

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 anger om bildrutan är inställd på Ta inte bort eller Återställ till bakgrund . (Ingen ikon visas när borttagningsmetoden är Automatisk.)

1 (Photoshop Extended) Kontrollera att bildruteanimeringsläget är aktiverat på paletten 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 kan 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 (Photoshop) 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).

Ange upprepningar i bildruteanimeringar

Välj ett upprepningsalternativ som anger hur många gånger animeringssekvensen ska upprepas när den spelas.

1 (Photoshop Extended) Kontrollera att bildruteanimeringsläget är aktiverat på paletten Animering.

2 Klicka på rutan med upprepningsalternativ i det nedre vänstra hörnet på paletten Animering.

3 Markera ett upprepningsalternativ: En gång, Oändlig eller Annan.

4 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 dialogrutan Spara för webb och enheter. Mer information finns i avsnittet ”Spara för webben och enheter - översikt” på sidan 471.*

Ta bort en hel animering

1 (Photoshop Extended) Kontrollera att bildruteanimeringsläget är aktiverat på paletten Animering.

2 Välj Ta bort animering på menyn på paletten Animering.

Skapa tidslinjeanimeringar (Photoshop Extended)

Arbetsflöde för tidslinjeanimering (Photoshop Extended)

Om du vill animera lagerinnehåll i tidslinjeläge (i stället för i bildruteläge) definierar du nyckelrutor på paletten Animering när du flyttar indikatorn för aktuell tid till en annan tidpunkt eller bildruta och ändrar 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 på paletten Animering. Därefter flyttar du indikatorn för aktuell tid till tidpunkten eller bildrutan för slutbildrutan och anger opaciteten för samma lager till 0%. I Photoshop Extended 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 i Photoshop Extended 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.

2. Ange tidslinjeinställningarna för dokumentet på palettmenyn på paletten Animering.

Ange varaktighet och bildhastighet. Se ”Ange varaktighet för tidslinjen och bildrutehastighet (Photoshop Extended)” på sidan 493.

3. Lägga till ett lager.

Lägg 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” på sidan 287.

6. Flytta indikatorn för aktuell tid till den tid eller bildruta där du vill definiera den första nyckelrutan.

Se ”Animera lageregenskaper med nyckelrutor (Photoshop Extended)” på sidan 516.

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 Tid – variera stoppur 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 (Photoshop Extended)” på sidan 505 och ”Definiera en arbetsyta (Photoshop Extended)” på sidan 504.

11. Förhandsvisa animeringen.

Använd kontrollerna på paletten Animering om du vill spela upp animeringen när du skapar den. Förhandsvisa sedan animeringen i webbläsaren. Du kan också förhandsvisa animeringen i dialogrutan Spara för webb och enheter. Se ”Förhandsvisa video- och tidslinjeanimeringar (Photoshop Extended)” på sidan 520.

12. Spara animeringen.

Du kan spara animeringen som en animerad GIF med kommandot Spara för webb och enheter, 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.

Se även

”Välja interpolationsmetod (Photoshop Extended)” på sidan 517

”Skapa handritade animeringar (Photoshop Extended)” på sidan 518

Animera lageregenskaper med nyckelrutor (Photoshop Extended)

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 skapar animeringar från bilder 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 paletten Lager.

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.

Nyckelruteikoner (Photoshop Extended)

I paletten Animering visas nyckelrutor beroende på den interpolationsmetod du väljer för intervallet mellan nyckelrutor. Se även ”Välja interpolationsmetod (Photoshop Extended)” på sidan 517

Nyckelrutan Linjär Får den animerade egenskapen att ändras jämnt över tid från det tillstånd som definierats tidigare. Det enda undantaget är egenskapen Lagermaskposition, som växlar abrupt mellan inaktivitet och aktivitet.

Nyckelrutan Håll Får den animerade egenskapen att se likadan ut som i föregående nyckelruta, och endast ändras när indikatorn för aktuell tid är i nyckelrutan Håll.

Flytta indikatorn för aktuell tid till en nyckelruta (Photoshop Extended)

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 ruta är markerad ligger indikatorn för aktuell tid precis på en nyckelruta för den lageregenskapen. När nyckelrutenavigatorns ruta inte är markerad ligger indikatorn för aktuell tid mellan nyckelrutorna. 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. Pilen till vänster flyttar indikatorn för aktuell tid till föregående nyckelruta. Pilen till höger flyttar indikatorn för aktuell tid till nästa nyckelruta.

Markera nyckelrutor (Photoshop Extended)

❖ Gör något av följande på paletten Animering:

- 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 lageregenskapens namn bredvid stoppuret om du vill markera alla nyckelrutor för en lageregenskap.

Flytta nyckelrutor (Photoshop Extended)

1 Markera en eller flera nyckelrutor.

2 Dra en av de markerade nyckelruteikonerna till önskad tid. Om du markerar flera nyckelrutor bevaras det absoluta avståndet mellan alla markerade nyckelrutor.

Om du håller ned Alt och drar flyttas nyckelrutorna, och nyckelrutornas relativa avstånd till varandra bevaras.

Kopiera och klistra in nyckelrutor (Photoshop Extended)

Du kan kopiera nyckelrutor i samma lager eller mellan lager för samma egenskap (exempelvis Position). Kopierade nyckelrutor klistras in på proportionellt avstånd 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 paletten Animering.

2 Markera en eller flera nyckelrutor.

3 Öppna paletten Animering och välj Kopiera nyckelrutor.

4 Flytta indikatorn för aktuell tid till den tidpunkt där du vill att nyckelrutorna ska visas i paletten Animering som innehåller mållagret.

5 Markera mållagret.

6 Öppna paletten Animering och välj Klistra in nyckelrutor.

Ta bort nyckelrutor (Photoshop Extended)

Ibland kan det vara praktiskt att ta bort nyckelrutor, till exempel om du gör ett misstag när du skapar nyckelrutorna eller om en nyckelruta inte längre behövs.

❖ Markera en eller flera nyckelrutor och gör sedan något av följande:

- Öppna palettmenyn Animering och välj Ta bort nyckelrutor.
- Högerklicka (Windows) eller håll ned Ctrl och klicka (Mac OS) och välj Ta bort på snabbmenyn.

Välja interpolationsmetod (Photoshop Extended)

Interpolation syftar på att fylla i okända data mellan två kända värden. I digitalvideo och film betyder det vanligtvis att man skapar nya värden mellan två nyckelvärden. Om du till exempel vill flytta ett grafikelement femtio pixlar över skärmen till vänster i 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 kallas ibland *övergångar*.) Interpolation mellan nyckelrutor kan användas för att animera rörelse, opacitet, stilar och globalt ljus.

De två typerna av interpolation i Photoshop är Linjär interpolation och Håll interpolering.

Linjär interpolation Skapar en jämn övergång från en nyckelruta till en annan. Ändringar som skapas med linjär interpolation startar och avbryts abrupt vid varje bildruta.

Håll kvar interpolation Ändrar värdet för en lageregenskap över tid utan någon gradvis övergång. Denna interpolationsmetod är praktisk för stroboskopeffekter eller om du vill att lager ska visas eller försvinna plötsligt.

Om du använder Håll kvar interpolation för alla nyckelrutor i en lageregenskap är värdet för den första nyckelrutan stabil fram till nästa nyckelruta, där värdet ändras omedelbart.

1 Välj en eller flera nyckelrutor i paletten Animeringar.

2 Gör något av följande:

- Högerklicka på en markerad nyckelruta och välj Linjär interpolation eller Håll interpolering på snabbmenyn.
- Öppna paletten Animering och välj Nyckelruteinterpolation > Linjär interpolation eller Nyckelruteinterpolation > Håll.

Se även

”Animera lageregenskaper med nyckelrutor (Photoshop Extended)” på sidan 516

Skapa handritade animeringar (Photoshop Extended)

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 (Photoshop Extended)” på sidan 501.

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) Klicka på Växla Onion Skins om du vill aktivera lökskal.

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 i paletten Animering för att förhandsgranska din animering.

Infoga, ta bort eller duplicera tomma videobildrutor (Photoshop Extended)

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 paletten Animering.

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.

Ange onion skin-inställningar (Photoshop Extended)

I Onion Skin-läget visas innehåll som ritats i den aktuella bildrutan plus innehåll som ritats i de omgivande bildrutorna. Dessa ytterligare linjer visas med den opacitet som du anger för att skilja dem från linjerna i den aktuella bildrutan. Onion Skin-läget är praktiskt när du ritar animeringar bildruta för bildruta eftersom det visar referenspunkter för penseldragens positioner.

Använd Onion Skin-inställningar för att ange hur bildrutorna före och efter den aktuella bildrutan ska visas när Onion Skin är aktiverat under uppspelningen på paletten Animering.

1 Öppna palettmenyn på paletten Animering 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*

Se även

”Lista över blandningslägen” på sidan 310

Konvertera bildrute- och tidslinjeanimeringar (Photoshop Extended)

En bildruteanimering som skapats i Photoshop eller Photoshop Extended kan konverteras till en tidslinjeanimering så att du kan använda nyckelrutor och andra tidslinjefunktioner för att animera lageregenskaperna. Det är också möjligt att konvertera tidslinjeanimeringar till en bildruteanimering. Kom dock ihåg att videolager inte spelas upp i bildruteanimeringar, och vissa lageregenskaper med nyckelrutor kan försvinna i konverteringen.

❖ Gör något av följande på paletten Animering:

- Välj antingen Konvertera till bildruteanimering eller Konvertera till tidslinje i palettmenyn Animering.
- Klicka på ikonen Konvertera till tidslinjeanimering .
- Klicka på ikonen Konvertera till bildruteanimering .

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 paletten Animering 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 paletten Lager och välj Gör bildrutor från lager i palettmenyn Animering.

Nyckelrutor skapas för positionen, opaciteten och stilen för varje lager i paletten Animering så att den ursprungliga animeringen bevaras. Du kan redigera animeringen med hjälp av kommandot Spara för webb och enheter om du vill spara en animerad GIF-fil, eller använda kommandot Återge video om du vill spara animeringen som en Quicktime-film.

Förhandsvisa video och animeringar

Förhandsgranska en bildruteanimering

1 Gör något av följande:

- Klicka på knappen Spela upp på paletten Animering.
- 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 dialogrutan Spara för webb och enheter och klickar på knappen Förhandsvisa i webbläsare. Spela upp animeringen och stäng av uppspelningen med webbläsarkommandona Uppdatera och Stopp.*

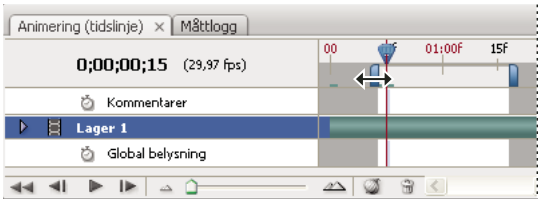
Se även

”Förhandsgranska optimerade bilder i en webbläsare” på sidan 475

Ställa in tidslinjeområdet för förhandsvisning (Photoshop Extended)

❖ Gör något av följande:

- Dra arbetsytefältet över det avsnitt du vill förhandsvisa.
- Dra arbetsytemarkörerna (i båda ändarna av arbetsytefältet) för att ange början eller slutet på arbetsytan.



Dra arbetsytemarkörer

- Flytta indikatorn för aktuell tid till den bildruta du vill använda och välj antingen Ange start på arbetsyta eller Ange slut på arbetsyta på palettmenyn Animering.

Förhandsvisa video- och tidslinjeanimeringar (Photoshop Extended)

Din video eller animering kan förhandsvisas i dokumentfönstret. En RAM-förhandsvisning används 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 paletten Animering. Antalet cachelagrade bildrutor beror på hur mycket RAM-minne som finns tillgängligt.

Förhandsvisa en video- eller tidslinjeanimering (Photoshop Extended)

❖ Gör något av följande:

- Dra indikatorn för aktuell tid i tidslinjen.
- Använd uppspelningsknapparna längst ned i paletten Animering.
- Tryck på blankstegstangenten för att starta eller avbryta uppspelningen.

Obs! *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 dialogrutan Spara för webb och enheter och klicka på knappen Förhandsvisa i webbläsare.*

Tillåt att bildrutor hoppas över (Photoshop Extended)

Photoshop Extended kan hoppa över icke cachelagrade bildrutor för att visa en realtidsuppspelning.

❖ Klicka på ikonen Animeringsalternativ i tidslinjeanimeringsläge på paletten Animering och välj Tillåt att bildrutor hoppas över på palettmenyn på paletten Animering.

Förhandsvisa dokumentet på en videoskärm

Med plugin-programmet Videoförhandsgranskning kan du förhandsgranska den aktuella bildrutan som anges i tidslinjen Animering (eller vilken bild som helst som är öppen i Photoshop) med FireWire på en visningsenhet, som en videobildskärm. Du kan också justera proportionerna så att bilderna visas korrekt. Plugin-programmet Videoförhandsgranskning stöder RGB, gråskala och indexerade bilder. (Plug-inen konverterar bilder med 16 bitar per kanal till bilder med 8 bitar per kanal.) Den stöder inte alfakanaler. Genomskinlighet visas som svart.

Obs! *Plug-inen Videoförhandsgranskning 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.

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 videoförhandsgranskning 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 > Videoförhandsgranskning.

Dialogrutan Videoförhandsgranskning öppnas. Om dokumentets pixelproportioner inte matchar visningsenhetens proportionsinställningar visas en varning.

Obs! *Kommandot Skicka videoförhandsgranskning till enhet använder de föregående inställningarna i dialogrutan Videoförhandsgranskning.*

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 in 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 om 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 förhandsgranskning 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 förhandsgranskning 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.

Spara och exportera video och animeringar

Exportformat för video och animeringar

Du kan spara animeringar som GIF-filer för visning på webben.

I Photoshop Extended kan du spara video och animeringar 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.

En demonstrationsvideo om hur du arbetar med bildsekvenser finns på www.adobe.com/go/vid0026_se.

Optimera animeringsbildrutor

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 (Photoshop Extended) Kontrollera att bildruteanimeringsläget är aktiverat på paletten Animering.

2 Välj Optimera animering på palettmenyn Animering.

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 paletten Optimera för att det ska gå att ta bort överflödiga pixlar. (Det här alternativet är markerat som standard och rekommenderas.)

Viktigt! *Ange Automatisk som borttagningsmetod för bildrutor när du använder alternativet Ta bort överflödiga pixlar. (Se "Välj en borttagningsmetod" på sidan 513.)*

4 Klicka på OK.

Se även

"Optimera en bild för webben" på sidan 472

"Optimeringsalternativ för GIF och PNG-8" på sidan 477

Lägg samman bildrutor till lager

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 paletten Animering eller paletten Lager.

2 Välj Lägg samman bildrutor till lager på palettmenyn på paletten Animering.

Se även

"Bildstaplar (Photoshop Extended)" på sidan 534

Exportera video

Obs! *I Photoshop kan du exportera QuickTime eller bildsekvenser. I Photoshop Extended kan du exportera tidslinjeanimeringar med videolager.*

1 Välj Arkiv > Exportera > Återge video.

2 Ange ett namn för videon eller bildsekvensen i dialogrutan Återge video.

3 Klicka på knappen Välj mapp, bläddra till och välj den mapp som du vill spara videon i.

Om du vill skapa en mapp där den exporterade videon ska lagras markerar du kryssrutan Skapa ny undermapp och anger ett namn för undermappen.

4 Klicka på alternativet QuickTime-export under Filalternativ och välj ett filformat på popup-menyn.

5 (Valfritt) Beroende på vilket QuickTime-videoformat du väljer klickar du på knappen Inställningar och anger exportinställningarna.

Obs! *iPod (320 × 240) använder automatiskt H.264-inställningar (High Quality, RGBA 24 bitar).*

6 Välj något av följande alternativ under Intervall:

Alla bildrutor Återger alla bildrutorna i Photoshop-dokumentet.

Bildruta in Här kan du ange vilka bildrutor som ska återges.

Markerade bildrutor Återger de bildrutor som markerats med arbetsytefältet på paletten Animering.

7 (Valfritt) Ange återgivningsalternativ:

Alfakanal Anger hur alfakanaler återges. (Det här alternativet är bara tillgängligt i format med stöd för alfakanaler, t.ex. PSD eller TIFF).

Bildhastighet Anger med hur många bildrutor per sekund (fps) som videon spelas upp.

8 Klicka på Återge.

Se även

”Tolka filmklipp (Photoshop Extended)” på sidan 500

QuickTime-exportformat

3G Ett filformat som utvecklats för tredje generationens mobila enheter. 3G baseras på formatet MP4.

FLC Ett animeringsformat för uppspelning av datorgenererade animeringar på arbetsstationer, Windows- och Mac OS-datorer. Det här formatet kallas också för FLI.

FLV (Flash Video) Adobe-formatet för direktuppspelat ljud och video över webben och andra nätverk (du måste installera en FLV QuickTime-kodare).

iPod (320 × 240) En M4V-fil som innehåller H.264-video och AAC som optimerats för uppspelning på en iPod.

QuickTime Movie Apple Computer-multimediearkitekturen som inkluderar ett antal codec.

AVI AVI (Audio Video Interleave) är ett format 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. Sekvens1, Sekvens2, Sekvens3 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.*

3G-exportinställningar

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 på popup-menyn under menyn Filformat och ange följande:

- **Videoformat** Anger vilken 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 avsedd överföringsmetod om du väljer H.264 på menyn Videoformat. Inställningen anger 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 bildstorleken 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. Anpassa till storlek justerar källan till målstorleken genom att anpassa den till den längsta sidan och skala vid behov.

• **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 fps. 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 Även om alternativet Ljud är tillgänglig på popup-menyn under menyn Filformat saknar Photoshop Extended CS3 stöd för ljudspår.

Text Välj Text på popup-menyn under menyn Filformat och ange följande:

• **Textformat** Ange formatering eller ingen formatering för visning av texten på mobila enheter.

• **Textkodning** Väljer kodningen UTF8, UTF16 eller (i förekommande fall) STML Native.

• **Kräv textfunktion för mobiltelefonen** Anger att filmen bara kan spelas upp om texten kan visas på mottagarenheten. Avmarkera det här alternativet om du vill att ljudet och videon ska spelas upp även om texten inte kan visas på enheten.

Obs! *Dessa alternativ är bara tillgängliga om filmen innehåller ett textspår, t.ex. tacktext, rubriker, textning och liknande.*

Strömmande Välj Strömmande på popup-menyn under menyn Filformat och ange följande:

• **Aktivera strömning** 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

Följande alternativ är tillgängliga i dialogrutan FLC-exportinställningar:

Färgkarta Anger färgtabellen med Windows-systemfärger eller Mac OS-systemfärger i den exporterade filmen.

Rörelse Anger bilduppspelningshastigheten.

Ange AVI-exportinställningar

1 Välj QuickTime-export och klicka på AVI på popup-menyn i dialogrutan Återge video.

2 Klicka på Inställningar.

3 Kontrollera att Video är markerat i dialogrutan AVI-inställningar.

Viktigt! *Även om dialogrutan AVI-inställningar innehåller ljudalternativ saknar Photoshop Extended CS3 stöd för ljudspår.*

4 Klicka på knappen Ställ in under Video och ange följande:

Komprimeringstyp Väljer vilken videokomprimerare (codec) som ska användas för att komprimera videon. H.264 rekommenderas för bäst kvalitet och lägst datahastighet (eller minst fil).

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 fps. Om källan exempelvis spelas in med 30 fps, väljer du en bildhastighet på 10 eller 15. Välj inte en högre hastighet än källmaterialets.

Referensbild 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. En nyckelruta var femte sekund (multiplicera bildrutorna per sekund med 5) räcker vanligtvis. 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

Följande inställningar är tillgängliga 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).

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.

Viktigt! *Även om dialogrutan DV-inställningar innehåller alternativ för ljudformat saknar Photoshop Extended CS3 stöd för ljudspår.*

Ange MPEG-4-exportinställningar (Photoshop Extended)

1 Välj QuickTime-export i dialogrutan Återge video och klicka på knappen Inställningar.

2 Välj MP4 eller MP4 (ISMA) på menyn Filformat i dialogrutan MPEG-4-exportinställningar. Formatet MP4 (ISMA) garanterar funktionalitet med enheter som tillverkas av ISMA-medlemmar.

3 Ange följande under Video:

Videoformat Väljer vilken komprimerare (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.

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.

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 bäst kvalitet eller snabbare kodning.

Ange inställningar för QuickTime-film (Photoshop Extended)

1 Välj QuickTime-export och klicka på QuickTime-film på popup-menyn i dialogrutan Återge video.

2 Klicka på Inställningar.

3 Kontrollera att Video är markerat i dialogrutan Filminställningar.

Viktigt! *Även om dialogrutan Filminställningar innehåller ljudalternativ saknar Photoshop Extended CS3 stöd för ljudspår.*

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

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 codec stöder särskilda bildhastigheter. 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. Vissa QuickTime-codec använder bildrutedifferentiering för att komprimera filmfilen genom att använda en hel bildruta med videoinformation och generera efterföljande bildrutor genom att bara lagra skillnaderna mellan varje bildruta och den första kompletta bildrutan. Den första kompletta bildrutan kallas för en nyckelruta (bör inte förväxlas med nyckelrutorna som används i tidslinjeläge på paletten Animering).

Datahastighet Välj (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 det går väljer du färgdjup, eller 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.

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 komprimeringstypen Component Video.*

Storleksinställningar för QuickTime-film

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.

Exportera bildsekvenser

1 Välj Arkiv > Exportera > Återge video.

2 Ange ett namn för videon eller bildsekvensen i dialogrutan Återge video.

3 Klicka på knappen Välj mapp, bläddra till och välj den mapp som du vill spara videon i.

Om du vill skapa en mapp där de exporterade filerna ska lagras markerar du kryssrutan Skapa ny undermapp och anger ett namn för undermappen.

4 Klicka på Bildsekvens under Filalternativ och välj ett filformat på popup-menyn.

5 (Valfritt) Klicka på knappen Inställningar om du vill ange alternativ för hur filerna sparas.

Mer information om filformat och relaterade exportalternativ finns också i avsnittet ”Filformat” på sidan 413 och ”Spara och exportera filer i andra format” på sidan 407.

6 (Valfritt) Om du valde Bildsekvens i steg 4 anger du startnumret och väljer antalet siffror på popup-menyn Siffror.

Med det här alternativet anges numreringssystemet för de exporterade bildsekvensfilerna.

7 Använd popup-menyn Storlek för att ange pixelmåtten för de exporterade filerna.

8 Välj något av följande alternativ under Intervall:

Alla bildrutor Återger alla bildrutorna i Photoshop-dokumentet.

Bildruta in Här kan du ange vilka bildrutor som ska återges.

Markerade bildrutor Återger de bildrutor som markerats med arbetsytefältet på paletten Animering.

9 (Valfritt) Ange återgivningsalternativ:

Alfakanal Anger hur alfakanaler återges i de exporterade filerna.

Bildhastighet Anger hur många bildrutor per sekund (fps) som bildsekvensen visas med.

Obs! *Vilka återgivningsalternativ som är tillgängliga beror på vilket exportformat som du valt.*

10 Klicka på Återge.

Se även

”Tolka filmklipp (Photoshop Extended)” på sidan 500

Exportinställningar för bildsekvenser för QuickTime-export

Följande inställningar är tillgängliga i dialogrutan Exportera bildsekvensinställningar:

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 knappen Alternativ är tillgänglig klickar du på den och anger exportinställningar för det filformat som du har valt.

Mer information om filformaten och relaterade alternativ finns även i avsnittet ”Spara och exportera filer i andra format” på sidan 407 och ”Filformat” på sidan 413.

En demonstrationsvideo om hur du arbetar med bildsekvenser finns på www.adobe.com/go/vid0026_se.

Alfakanalsåtergivning i video- och bildsekvenser (Photoshop Extended)

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 Extended 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. Använd det här alternativet om alfakanalen inte förmultipliceras i det program som du använde för att skapa videoklippet.

Förmultiplicerad - Mask Tolkar alfakanalen som förmultiplicerad med svart, vitt eller en färg. Om det behövs klickar du på färgrutan i dialogrutan Tolka filmklipp för att öppna Adobe Färgväljaren och ange maskfärgen.

Kapitel 19: Teknisk bildhantering

Adobe Photoshop CS3 Extended inkluderar kraftfulla verktyg för teknisk bildanalys och redigering, t.ex. MATLAB-integrering, stöd för medicinska bilder i DICOM-format och bildstapelteknik för avancerad bildoptimering. Du kan använda olika mätverktyg för att mäta komplext innehåll med hög precision, registrera data och skapa och visa måttskalor. Du kan använda 3D-lager för att öppna och hantera 3D-modeller, redigera modelltexturer och kombinera 3D- och 2D-lager i sammansatta bilder.

Photoshop och MATLAB (Photoshop Extended)

Om Photoshop och MATLAB (Photoshop Extended)

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 (Photoshop Extended)

Installera Photoshop och MATLAB på datorn När du har installerat Photoshop Extended och MATLAB bör du testa MATLAB-integrationen.

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 (längst upp till vänster) i dialogrutan Preferences.

6 Klicka på Update Toolbox Path Cache.

7 Klicka på Apply och sedan på OK.

Ansluta till eller koppla från Photoshop från MATLAB (Photoshop Extended)

❖ 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 och komma igång (Photoshop Extended)

MATLAB:s hjälpsystem inkluderar 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 (Photoshop Extended)

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 WinXP-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 nytt dokument i MATLAB (Photoshop Extended)

1 Skriv **psnewdoc** i MATLAB.

2 Ange något av följande för att ange det nya dokumentets attribut:

- Om du vill skapa ett nytt dokument med standardvärdena skriver du `psnewdoc()`. Mer information om standardvärden hittar du nedan.
- Om du vill skapa ett nytt 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 nytt 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 nytt 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 nytt 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.

DICOM-filer (Photoshop Extended)

Om DICOM-filer (Photoshop Extended)

DICOM är den vanligaste standarden för hantering av medicinska bilder. 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 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.

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 stöder extern automatisering genom skript (se ”Om skript” på sidan 560).

En demonstrationsvideo om DICOM-filer finns på www.adobe.com/go/vid0028_se.

Se även

”Lägga till anteckningar i bilder” på sidan 420

”Måla med penselverktyget eller pennverktyget” på sidan 293

”Använda filtret Damm och repor” på sidan 358

Öppna en DICOM-fil (Photoshop Extended)

Innan du öppnar en DICOM-fil kan du ange hur DICOM-bildrutor ska öppnas (som lager eller i ett rutnät) och ange alternativ (i dialogrutan DICOM-filimport) för att göra patientmetadata anonyma och visa överdrag. När du har öppnat filen i Photoshop kan du panorera, zooma och justera fönsternivåer.

Dialogrutan DICOM-filimport innehåller också information om DICOM-filhuvuden – textinformation om filen, t.ex. filens mått, dataupplösning 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 (Photoshop Extended)” på sidan 499

En demonstrationsvideo om hur du öppnar DICOM-filer finns på www.adobe.com/go/vid0028_se.

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).

DICOM-datauppsättning Anonymisera skriver över patientmetadata med "anonymisera". Visa överdrag visar överdrag som anteckningar, kurvor och text.

Visning i fönster Justera bildrutans kontrast och ljusstyrka med alternativen för visning i fönster. Välj Visa alternativ för visning i fönster och justera fönstrets bredd (kontrast) och nivå (ljusstyrka) genom att ange värden i rutorna Fönsternivå eller Fönsterbredd. 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 (eller klicka på plus- eller minussymbolerna för att zooma in eller ut). Om du vill panorera klickar du på Handikonen överst i dialogrutan och drar över bildrutan.

Exportera DICOM-bildrutor som JPEG-filer (Photoshop Extended)

1 Öppna en DICOM-fil och ange alternativ i dialogrutan DICOM-filimport (se ”Öppna en DICOM-fil (Photoshop Extended)” på sidan 532).

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)

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.)

Se även

”Om metadata” på sidan 419

Animera DICOM-filer (Photoshop Extended)

Om du vill animera DICOM-segment eller bildrutor markerar du alla DICOM-lager och väljer Gör bildrutor från lager på palettmenyn på paletten Animering (tidslinje).

När du har skapat bildrutor på paletten Animering (tidslinje) kan du spara DICOM-filer som QuickTime-filmer (konvertera DICOM-gråskalebilder till RGB och sedan använda kommandot för videoåtergivning). Du kan också spara bildrutor som animerade GIF-filer (välj Arkiv > Spara för webb och enheter).

Se även

”Exportera video” på sidan 523

”Skapa bildruteanimeringar” på sidan 507

”Skapa en PDF-presentation” på sidan 424

”Arbetsflöde för tidslinjeanimering (Photoshop Extended)” på sidan 514

Bildstaplar (Photoshop Extended)

Om bildstaplar (Photoshop Extended)

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 (Photoshop Extended)

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” på sidan 254.

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 plug-in-programmet Medel eller Median.
- Om du vill ta bort objekt från bilden använder du plug-in-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 blandar värdena till ett sammansatt pixelvärde i resultatbilden.

Namn på plug-in	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.

Använda ett skript för att skapa en bildstapel (Photoshop Extended)

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 Ange om du vill att bilderna ska justeras automatiskt (samma resultat som om du använder Redigera > Justera lager automatiskt) och klicka 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.

Mått (Photoshop Extended)

Om mått och mätning (Photoshop Extended)

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 verktyget 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 paletten Måttlogg. Du kan anpassa kolumnerna på paletten Måttlogg, sortera data i kolumner och exportera data från loggen till en CSV-fil (kommaavgränsade värden).

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)

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 paletten Info.

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 paletten Info väljer du Palettalternativ på palettmenyn 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.

Använda skalmarkörer (Photoshop Extended)

Skalmarkörerna anger vilken måttskala som används i dokumentet. Du bör 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.

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.

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.

En demonstrationsvideo om hur måttfunktionerna fungerar och hur du använder dem finns på www.adobe.com/go/vid0029_se.

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 paletten 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.

Göra en mätning (Photoshop Extended)

Du kan mäta med hjälp av markeringsverktygen, linjalen och räkningsverktyget i Photoshop. Välj ett mätverktyg som passar för den slags 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 ”Om att räkna (Photoshop Extended)” på sidan 541).

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)” på sidan 536) 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.

En demonstrationsvideo om hur måttfunktionerna fungerar och hur du använder dem finns på www.adobe.com/go/vid0029_se.

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 spara kombinationen så att den visas 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 paletten Måttlogg genom att klicka på Fönster > Måttlogg.

6 Välj Analys > Registrera mått eller klicka på Registrera mått på paletten 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.

Använda måttloggen (Photoshop Extended)

När du mäter ett objekt registreras mätinformationen på paletten 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 hur måttfunktionerna fungerar och hur du använder dem 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 på snabbmenyn. (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 överst på paletten.
- 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 markerade mått överst på paletten.
- 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.

Räkna objekt i en bild (Photoshop Extended)

Om att räkna (Photoshop Extended)

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.

Du kan också räkna flera markerade områden i en bild automatiskt och registrera resultatet på paletten Måttlogg.

En demonstrationsvideo om hur du räknar finns på www.adobe.com/go/vid0030_se.

Se även

”Göra en mätning (Photoshop Extended)” på sidan 538

Räkna objekt i en bild manuellt (Photoshop Extended)

En demonstrationsvideo om hur du räknar finns på www.adobe.com/go/vid0030_se.

1 Gör något av följande om du vill ange färgen för det räknade objektet:

- Använd färgväljaren i alternativfältet för räkningsverktyget.
- Välj Redigera > Inställningar > Stödlinjer, stödraster, segment och antal och ange färgen på panelen Antal i dialogrutan Inställningar.

2 Klicka på ett objekt i bilden för att lägga till ett nummer till och räkna objektet.

- Dra ett befintligt nummer om du vill flytta det.
- Håll ned Skift och dra om du vill begränsa dragningen vågrätt och lodrätt.
- Håll ned Alt och klicka om du vill ta bort ett nummer. Det totala antalet uppdateras.
- Klicka på Radera i alternativfältet om du vill nollställa räkningen.

Obs! *Räknade objekt som redan har registrerats i måttloggen påverkas inte om du nollställer räkningen.*

3 (Valfritt) Om du vill visa eller dölja antalet:

- Välj Visa > Visa > Antal.

Obs! *Antalet räknade objekt sparas inte med dokumentet.*

- Välj Visa > Extras, Visa > Visa > Alla eller Visa > Visa > Inga.

4 (Valfritt) Välj Analys > Registrera mått eller klicka på Registrera mått på paletten 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.*

Räkna automatiskt med hjälp av en markering (Photoshop Extended)

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 efter behov 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 ”Markera ett färgområde” på sidan 226).

3 Välj Analys > Markera datapunkter > Egen.

4 Markera datapunkten Antal under Markeringar och klicka på OK.

5 Öppna måttloggen.

6 Välj Analys > Registrera mått eller klicka på Registrera mått på paletten Måttlogg.

De markerade områdena räknas automatiskt och antalet registreras i kolumnen Antal i måttloggen.

En demonstrationsvideo om hur du räknar finns på www.adobe.com/go/vid0030_se.

Se även

”Markera med verktyget Trollstav” på sidan 225

Arbeta med 3D-filer (Photoshop Extended)

3D-filer i Photoshop (Photoshop Extended)

Photoshop har stöd för 3D-filer vilket betyder att du kan öppna och arbeta med 3D-filer (.u3d, .3ds, .obj, .kmz och Collada-format) som skapats i program som Adobe Acrobat 3D® Version 8, 3D Studio Max, Alias, Maya och Google Earth.

3D-modeller monteras på ett separat 3D-lager i Photoshop. Du kan använda 3D-verktygen för att flytta eller skala en 3D-modell, ändra ljussättningen eller för att ändra återgivningsläge, t.ex. från heldragen till trådram.

Obs! *Om du vill redigera själva 3D-modellen måste du använda ett 3D-redigeringsprogram.*

Du kan lägga till flera 3D-lager till en bild, kombinera ett 3D-lager med tvådimensionella (2D) lager för att skapa en lagerfond för 3D-innehållet, eller konvertera ett 3D-lager till ett 2D-lager eller till ett smart objekt.

Om 3D-filen innehåller texturer öppnas de med filen och visas som separata lager på paletten Lager. Du kan redigera texturerna med något av målar- eller justeringsverktygen i Photoshop och sedan tillämpa texturerna igen på modellen och granska resultatet.

Obs! *Du kan inte skapa nya texturer i Photoshop eller ändra hur de mappas till områden i modellen.*

En demonstrationsvideo om hur du importerar 3D-modeller som smarta objekt finns på www.adobe.com/go/vid0018_se.

En demonstrationsvideo om hur du mappar 2D-bilder till 3D-modeller finns på www.adobe.com/go/vid0020_se.

En demonstrationsvideo om hur du redigerar texturer finns på www.adobe.com/go/vid0021_se.

En demonstrationsvideo om hur du exporterar 3D-modeller finns på www.adobe.com/go/vid0022_se.

Öppna 3D-filer (Photoshop Extended)

Du kan öppna en 3D-fil eller lägga till den till en befintlig Photoshop-fil som ett 3D-lager. När du öppnar en 3D-fil måste du ange höjd och bredd för filen. (3D-modeller kan skalas till valfri storlek.) När du lägger till en fil som ett 3D-lager används den befintliga filens mått. Ett 3D-lager innehåller 3D-modellen och en genomskinlig bakgrund.

❖ Gör något av följande:

- Välj Arkiv > Öppna.
- Välj Lager > 3D-lager > Nytt 3D-lager från fil i ett öppet dokument.

Välj någon av de tillgängliga 3D-modellmallarna.

- Om du öppnar en 3D-fil utanför en befintlig bild anger du bildfilens höjd och bredd och klickar på OK.

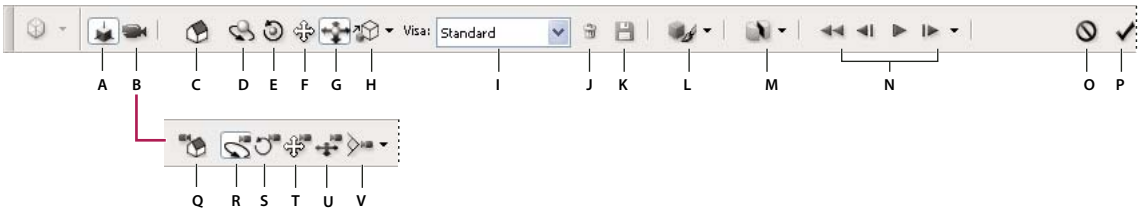
På samma sätt som vektorgrafik kan 3D-modeller skalas upp och ned utan detalj- eller kvalitetsförlust. Om du anger större eller mindre bildmått skalas modellen uppåt eller nedåt proportionellt så att bildramen fylls.

Obs! *Eventuell bakgrunds- eller alfainformation från den ursprungliga 3D-filen bevaras inte i 3D-lager.*

Omvandla 3D-modeller (Photoshop Extended)

När du har öppnat en 3D-modell kan du ändra modellens placering, kameravy, ljussättning eller återgivningsläge, skapa en tvärsnittsvy eller spela upp animeringar i 3D-filen. Du kan göra dessa ändringar med 3D-verktygen i Photoshop.

Obs! *När du använder 3D-verktygen kan du inte använda andra funktioner eller menykommandon i Photoshop förrän du sparar eller avbryter ändringarna i 3D-innehållet.*



Alternativfältet för 3D-omvandling
***A.** Aktivera 3D-objektredigeringsverktyg (C - H) **B.** Aktivera 3D-kameraredigeringsverktyg (C - H) **C.** Återgå till ursprunglig objektposition **D.** Rotera **E.** Snurra **F.** Dra **G.** Glid **H.** Skala **I.** Menyn Visa **J.** Ta bort aktuell vy **K.** Spara aktuell kameraplacering som en vy **L.** Alternativ för ljussättning och återgivningsläge **M.** Alternativ för 3D-tvärsnitt **N.** Uppspelningskontroller för animering **O.** Avbryt aktuell 3D-omvandling **P.** Genomför aktuell 3D-omvandling **Q.** Återgå till ursprunglig kameraposition **R.** Fågelperspektiv **S.** Snurra **T.** Panorera **U.** Gå **V.** Zooma*

Använda 3D-verktygen

❖ Gör något av följande:

- Dubbelklicka på miniatyren för 3D-lager på paletten Lager.
- Välj Lager > 3D-lager > Omvandla 3D-modell.

Alternativfältet ändras och 3D-verktygen visas. Om du vill lämna 3D-omvandlingsläget klickar du på Avbryt 3D-omvandling eller Genomför 3D-omvandling i alternativfältet.

Flytta, rotera eller skala en 3D-modell

Du kan använda 3D-objektredigeringsverktygen för att rotera en 3D-modell kring dess x-axel, y-axel eller z-axel, flytta modellen längs en axel eller skala objektet. Kameravyn påverkas inte när du ändrar 3D-modellen.

Om du vill visa verktygstips för de olika 3D-verktygen väljer du Palettverktyg på alternativmenyn på paletten Info och markerar kryssrutan Visa verktygstips. Klicka på ett verktyg och placera pekaren i bildfönstret om du vill visa information om verktyget på paletten Info.

1 Klicka på Redigera 3D-objektet i alternativfältet.

2 Aktivera ett navigeringsverktyg genom att klicka på det:

Håll ned Skift medan du drar om du vill begränsa verktyget Rotera, Dra, 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 Ctrl (Windows) eller Alternativ (Mac OS) när du drar om du vill snurra modellen.

Snurra Dra från sida till sida om du vill rotera modellen runt dess z-axel.

Dra 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 Ctrl (Windows) eller Alternativ (Mac OS) 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 Ctrl (Windows) eller Alternativ (Mac OS) 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 Ctrl (Windows) eller Alternativ (Mac OS) när du drar om du vill skala i z-led.

Klicka på ikonen Återgå till standardvyn i alternativfältet om du vill återställa modellens ursprungliga vy.

Om du vill visa eller redigera den numeriska x-, y- och z-positionen, eller skalningen av 3D-modellen, klickar du på pilen till höger om 3D-verktygen.

Redigera 3D-kameran

Använd kameraredigeringsverktygen om du vill flytta kameravyn utan att påverka 3D-objektets position.

Om du vill visa verktygstips för de olika 3D-verktygen väljer du Palettverktyg på alternativmenyn på paletten Info och markerar kryssrutan Visa verktygstips. Klicka på ett verktyg och placera pekaren i bildfönstret om du vill visa information om verktyget på paletten Info.

1 Klicka på Redigera 3D-kameran i alternativfältet.

2 Aktivera ett kameraredigeringsverktyg genom att klicka på det.

Håll ned Skift när du drar om du vill begränsa verktyget Fågelperspektiv, Panorera eller Gå till en rörelseriktning.

Fågelperspektiv Dra om du vill rotera kameran i x- eller y-led. Håll ned Ctrl (Windows) eller Alternativ (Mac OS) när du drar om du vill snurra kameran.

Snurra Dra om du vill snurra kameran.

Panorera Dra om du vill panorera kameran i x- eller y-led. Håll ned Ctrl (Windows) eller Alternativ (Mac OS) 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 Ctrl (Windows) eller Alternativ (Mac OS) 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.

Om du vill visa eller redigera de numeriska värdena för x-, y- och z-positionen, rotationen eller visningsfältet för 3D-kameran, klickar du på pilen till höger om kameraredigeringsverktygen för att öppna dialogrutan 3D-kamerainställningar.

Välj alternativet Ortografisk vy om du vill visa modellen i korrekt skalvy utan någon perspektivförvrängning.

Ändra eller skapa 3D-kameravyer

❖ Gör något av följande:

- Välj en förinställning för kameravyer för modellen på Visa-menyn.
- Om du vill lägga till en anpassad vy placerar du 3D-kameran i önskat läge med hjälp av kameraredigeringsverktygen och klickar på Spara i alternativfältet.

Om du vill återställa standardkameravyn för modellen klickar du på ikonen Återgå till standardkameran i alternativfältet när kameraredigeringsverktygen är aktiverade.

Ändra ljussättningseffekter

Du kan använda olika ljussättningseffekter för en 3D-modell, t.ex. dagsljus, inomhusbelysning eller färgat ljus, eller ta bort ljussättningen helt och hållet för att skapa en silhuetteffekt. Med standardinställningen för ljussättning, Ljus från fil, visas 3D-modellen med ljussättningsinställningarna från den ursprungliga filen (som skapats i ett 3D-redigeringsprogram).

❖ Klicka på ikonen Ljus- och utseendeinställningar och välj ett ljussättningsläge på popup-paletten.

Ändra återgivningseffekter

Standardåtergivningsläget är heldragen. Lägen som trådram, kontur eller hörn visar modellkomponenternas underliggande struktur. Du kan kombinera läget trådram och heldragen återgivning (läget Heldragen trådram) eller justera genomskinligheten i heltäckande områden i modellen (Genomskinlig eller Genomskinlig trådram).

Du kan använda återgivningslägen som Heldragen kontur och Linjeritning för att justera antalet strukturlinjer som visas i modellen genom att ändra inställningen Tröskelvärde för veck. 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.

1 Klicka på ikonen Ljus- och utseendeinställningar och välj ett återgivningsläge på popup-paletten.

Markeringsram Ritar en ram runt varje komponentdel i modellen med de minsta mått som krävs för att innesluta komponenten.

Genomskinlig Visar modellen med justerbar opacitet. Ange ett opacitetsvärde för att ändra genomskinligheten från 0 till 100 procent.

Linjeritning Visar modellen helt fylld (utan skuggor) med överlappande konturer. Använd Färg på ytan för att ange den heltäckande färgen och Linjefärg för att ange konturens färg.

Heldragen kontur På liknande sätt som läget Heldragen trådram, bortsett från reduceringen, reduceras trådramen gradvis till enkla konturer med Tröskelvärde för veck.

Trådram/Skuggad trådram Visar bara trådramen i vald färg eller som en skuggad gråskala.

Dold trådram Visar eller döljer trådramsvyn utan några synliga dolda ytor. En liknande effekt kan åstadkommas med läget Heldragen kontur och inställningen 0 för konturvinkeln.

Hörn Visar alla hörn eller skärningar i polygoner som bildar trådramsmodellen.

2 Ange tillgängliga inställningar, t.ex. Linjefärg, Färg på ytan, Opacitet och Tröskelvärde för veck, för det aktuella återgivningsläget.

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 Klicka på ikonen Tvärsnittsinställningar för att öppna popup-paletten.

2 Markera Aktivera tvärsnitt i området Tvärsnittsinställningar och välj alternativ för justering, position och orientering.

Justering Välj en axel (x, y eller z) för det korsande planet. Planet är vinkelrätt i förhållande till den valda axeln.

Position och orientering 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 360⁰ 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).

Vänd Ändrar visningsområdet för modellen till motsatt sida av det korsande planet.

Om du vill kombinera två återgivningslägen för en modell duplicerar du 3D-lagret och ändrar sedan återgivningsläget för det duplicerade lagret. Placera tvärsnittet på samma position i varje lager och vänd sedan ett tvärsnitt.

Visa 3D-animationer

Om en 3D-fil innehåller animering inkluderas den med filen när 3D-modellen öppnas i Photoshop. Använd animeringskontrollerna i alternativfältet om du vill visa animeringar.

1 Välj Lager > 3D-lager > Omvandla 3D-modell.

2 Gör något av följande:

- Klicka på uppspelningsknapparna för att spela upp eller spola tillbaka animeringen och för att spola framåt eller bakåt en bildruta i taget.
- Klicka på pilen bredvid uppspelningsknapparna för att öppna skjutreglaget och dra reglaget framåt eller bakåt för att förflytta dig i animeringen.

Redigera 3D-texturer (Photoshop Extended)

Du kan använda målar- och justeringsverktygen i Photoshop för att redigera texturer i en 3D-fil. Texturer importeras som 2D-filer med 3D-modellen. De visas som poster under 3D-lagret.

Om du vill visa eller dölja en enskild textur i en 3D-modell klickar du på ögonikonen bredvid texturlagret. Om du vill visa eller dölja alla texturer klickar du på ögonikonen bredvid texturlagret på den översta nivån.

Obs! *Du kan inte redigera texturer när 3D-verktygen är aktiva. Klicka på Genomför eller Avbryt i alternativfältet för att inaktivera 3D-omvandlingsläget.*

En demonstrationsvideo om hur du redigerar texturer finns på www.adobe.com/go/vid0021_se.

1 Dubbelklicka på en textur på paletten Lager.

Texturen öppnas som ett separat dokument i ett eget fönster.

2 Använd valfritt Photoshop-verktyg för att måla eller redigera texturen.

3 Spara texturdokumentet. Den uppdaterade texturen tillämpas på 3D-modellen.

4 Om du arbetar med 3D-filer som inte har Photoshop-format väljer du Lager > 3D-lager > Ersätt texturer när du har redigerat en texturfil för att spara ändringarna.

Om du arbetar med 3D-filer som har Photoshop-format sparas texturändringarna när du sparar filen. Om du arbetar med andra 3D-filformat som lagrar texturer i externa filer använder du kommandot Ersätt texturer för att spara texturändringarna.

Obs! *Om du arbetar med 3D-filformat som .u3d och .kmz som lagrar texturer i samma fil som modellen uppdateras modellfilen när du använder Ersätt texturer. Om du arbetar med format som .3ds uppdateras de separata texturfilerna som associeras med modellfilen när du använder Ersätt texturer.*

Se även

”Måla med penselverktyget eller pennverktyget” på sidan 293

Montera 3D-objekt i en bild (Photoshop Extended)

Du kan montera en 3D-modell mot en bakgrundsbild och anpassa placeringen eller betraktningsvinkeln efter bakgrunden.

En demonstrationsvideo om hur du mappar 2D-bilder till 3D-modeller finns på www.adobe.com/go/vid0020_se.

1 Öppna den fil som du vill använda som lagerfond.

2 Öppna 3D-filen.

3 Dra 3D-lagret från 3D-filen på lagerpaletten till fönstret med bakgrundsbilden för att lägga till 3D-lagret i bakgrundsfilen.

4 Välj Lager > 3D-lager > Omvandla 3D-modell eller dubbelklicka på 3D-lagret på lagerpaletten och använd ett 3D-verktyg för att placera eller skala 3D-modellen mot bakgrunden.

Spara 3D-filer (Photoshop Extended)

Du kan spara Photoshop-filer som innehåller 3D-lager i PSD-, PSB-, TIFF- eller PDF-format. 3D-modellens placering, ljussättning, återgivningsläge och tvärsnitt bevaras när filen sparas.

❖ Välj Arkiv > Spara eller Arkiv > Spara som. Välj Photoshop- (PSD), Photoshop PDF- eller TIFF-format och klicka på OK.

Kapitel 20: Automatisera uppgifter

Genom att automatisera uppgifter kan du spara tid och åstadkomma mer konsekventa resultat för många slags åtgärder. I Photoshop kan du automatisera uppgifter på många olika sätt, t.ex. med hjälp av funktionsmakron, droplet-filer, kommandot Gruppera, skript, mallar, variabler och datauppsättningar.

Automatisera med funktionsmakron

Om funktionsmakron

Ett *funktionsmakro* är en rad åtgärder som du tillämpar på en enskild fil eller en grupp med filer, t.ex. menykommandon, palettalternativ, verktygsåtgärder o.s.v. Du kan till exempel skapa ett funktionsmakro som först ändrar storlek på en bild, sedan tillämpar ett filter på bilden för att åstadkomma en särskild effekt och slutligen sparar filen i önskat format.

Funktionsmakron kan innehålla stopp så att du manuellt kan utföra sådana uppgifter som inte kan automatiseras (t.ex. använda ett målarverktyg). Funktionsmakron kan även omfatta modala kontroller för att ange värden i en dialogruta vid tillämpningen.

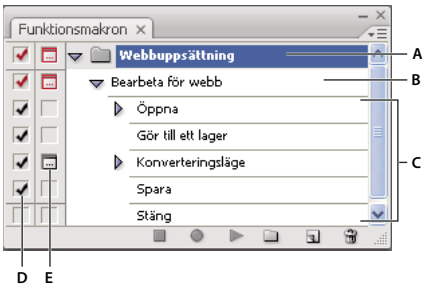
I Photoshop utgör funktionsmakron grunden för *droplet-filer*, som är små program som automatiskt bearbetar alla filer som dras till deras ikoner.

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 paletten Funktionsmakron

Med hjälp av paletten Funktionsmakron (Fönster > Funktionsmakron) kan du spela in, spela upp, redigera och ta bort enskilda funktionsmakron. På den här paletten (panelen Åtgärder i Illustrator) kan du också spara och läsa in filer med funktionsmakron.



Paletten Funktionsmakron i Photoshop
***A.** Funktionsmakron **B.** Åtgärd **C.** Inspelade kommandon **D.** Inspelat kommando **E.** Modal kontroll (aktiverar och inaktiverar)*

Visa och dölj uppsättningar, funktionsmakron och kommandon

❖ Klicka på triangeln till vänster om uppsättningen, funktionsmakrot eller kommandot på paletten 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 palettmenyn på paletten 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 paletten 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.

Spela upp ett funktionsmakro för en fil

När du spelar upp ett funktionsmakro utförs de kommandon som du har spelat in för funktionsmakrot i det aktiva dokumentet. (Vissa funktionsmakron kräver att något markeras före uppspelningen. Andra funktionsmakron kan köras på en hel fil.) Du kan utesluta vissa kommandon från ett funktionsmakro eller välja att bara spela upp ett enskilt kommando. Om funktionsmakrot omfattar en modal kontroll, kan du ange värden i en dialogruta eller använda ett modalt verktyg i en paus i funktionsmakrot.

Obs! *I knappläget utförs hela funktionsmakrot när du klickar på en knapp, med undantag för de kommandon som tidigare har uteslutits.*

1 Om det behövs markerar du de objekt som funktionsmakrot ska tillämpas på, eller så öppnar du en fil.

2 Gör något av följande:

- (Illustrator) Om du vill spela upp en uppsättning med funktionsmakron markerar du uppsättningens namn och klickar på knappen Spela upp ▶ på paletten Funktionsmakron eller på Spela upp på palettmenyn.
- Om du vill spela upp ett enskilt funktionsmakro markerar du funktionsmakrots namn och klickar på knappen Spela upp på paletten Funktionsmakron eller på Spela upp på palettmenyn.
- Om du har tilldelat funktionsmakrot en tangentkombination kan du spela upp funktionsmakrot automatiskt genom att trycka på de tangenterna.
- Om du bara vill spela upp en del av ett funktionsmakro markerar du det kommando som du vill starta uppspelningen från och klickar på knappen Spela upp på paletten Funktionsmakron eller på Spela upp på palettmenyn.
- Om du vill spela upp ett enstaka kommando markerar du kommandot och håller ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och klickar på knappen Spela upp på paletten Funktionsmakron. Du kan också hålla ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) och dubbelklicka på kommandot.

I Photoshop kan du ångra ett funktionsmakro genom att skapa en fixering på paletten Händelser innan du spelar upp ett funktionsmakro, och sedan välja fixeringen för att ångra funktionsmakrot.

Ange uppspelningshastighet

Om du vill göra en felsökning i ett funktionsmakro kan du justera funktionsmakrots uppspelningshastighet eller göra en paus i uppspelningen.

1 Välj Uppspelningsalternativ på palettmenyn Funktionsmakron.

2 Ange en hastighet och klicka på OK:

Accelererat Spelar upp funktionsmakrot i normal hastighet (standard).

Obs! *Om du ökar uppspelningshastigheten för ett funktionsmakro kan det hända att skärmen inte uppdateras när funktionsmakrot körs: filer kan öppnas, ändras, sparas och stängas utan att visas på skärmen, vilket gör att funktionsmakrot kan köras snabbare. Om du vill se filerna på skärmen när funktionsmakrot körs väljer du hastigheten Steg för steg i stället.*

Steg för steg Slutför varje kommando och ritar om bilden och går sedan vidare till nästa kommando i funktionsmakrot.

Gör en paus under _ sekunder Anger hur lång paus som ska göras mellan de olika kommandona i funktionsmakrot.

3 (Endast Photoshop) Använd alternativet Paus för ljudkommentar om du vill att ljudanteckningarna i ett funktionsmakro alltid ska slutföras innan nästa steg i funktionsmakrot utförs. Avmarkera det här alternativet om du vill att funktionsmakrot ska fortsätta medan ljudanteckningen spelas upp.

Hantera funktionsmakron

Hantera och ordna funktionsmakrona på paletten Funktionsmakron och tillgängliggör bara de funktionsmakron som du behöver för ett särskilt projekt. Du kan ändra ordning på, duplicera, ta bort, byta namn på och ändra alternativ för funktionsmakron på paletten Funktionsmakron.

Ändra ordning på funktionsmakron på paletten Funktionsmakron

❖ Dra funktionsmakrot till dess nya plats på paletten Funktionsmakron, före eller efter ett annat funktionsmakro. När den markerade linjen visas vid den önskade placeringen släpper du musknappen.

Duplicera funktionsmakron, kommandon eller uppsättningar

❖ Gör något av följande:

- Håll ned ALT (Windows) eller ALTERNATIV (Mac OS) och dra funktionsmakrot eller kommandot till en ny plats på paletten Funktionsmakron. När den markerade linjen visas vid den önskade placeringen släpper du musknappen.
- Markera ett funktionsmakro eller kommando. Välj sedan Duplicera på palettmenyn på paletten Funktionsmakron.
- Dra ett funktionsmakro eller kommando till knappen Nytt funktionsmakro längst ned på paletten Funktionsmakron.

Du kan duplicera uppsättningar med någon av dessa metoder.

Ta bort funktionsmakron, kommandon eller uppsättningar

1 Välj funktionsmakrot, kommandot eller uppsättningen på funktionsmakropaletten.

2 Gör något av följande:

- Klicka på ikonen Ta bort på paletten Funktionsmakron. Klicka på OK för att bekräfta borttagningen.
- Håll ned Alt och klicka på ikonen Ta bort om du vill ta bort det markerade funktionsmakrot, kommandot eller uppsättningen utan att bekräfta åtgärden i en dialogruta.
- Dra markeringen till ikonen Ta bort på paletten Funktionsmakron om du vill ta bort funktionsmakrot, kommandot eller uppsättningen utan att bekräfta åtgärden i en dialogruta.
- Välj Ta bort på palettmenyn på paletten Funktionsmakron.

Ta bort alla funktionsmakron på paletten Funktionsmakron

❖ Välj Radera alla funktionsmakron (Photoshop) eller Radera funktionsmakron (Illustrator) på palettmenyn på paletten Funktionsmakron.

Även om du har raderat alla funktionsmakron kan du återställa standarduppsättningen med funktionsmakron på paletten Funktionsmakron.

Byta namn på ett funktionsmakro eller ändra alternativ

1 Markera funktionsmakrot och välj Alternativ för funktionsmakron på palettmenyn Funktionsmakron.

2 Skriv ett nytt namn för funktionsmakrot eller ändra alternativen för funktionsmakrots uppsättning, funktionstangentkombination eller knappfärg.

3 Klicka på OK.

I Illustrator kan du också dubbelklicka på funktionsmakrots namn på paletten Funktionsmakron för att öppna dialogrutan Alternativ för funktionsmakron. I Photoshop kan du dubbelklicka på ett funktionsmakro på paletten Funktionsmakron och ange ett nytt namn.

Hantera uppsättningar med funktionsmakron

Du kan skapa och organisera uppsättningar av uppgiftsrelaterade funktionsmakron som kan sparas på hårddisken och överföras till andra datorer.

Obs! *Alla funktionsmakron som du skapar visas automatiskt på paletten Funktionsmakron. För att inte riskera att ett funktionsmakro raderas om du tar bort inställningsfilen (Illustrator) eller funktionsmakropalettfilen (Photoshop) måste du emellertid spara det som en del av en funktionsmakrouppsättning.*

Spara en uppsättning med funktionsmakron

1 Markera en uppsättning.

Om du vill spara ett enstaka funktionsmakro börjar du med att skapa en funktionsmakrouppsättning och flyttar funktionsmakrot till den nya uppsättningen.

2 Välj Spara makron på palettmenyn Funktionsmakron.

3 Skriv ett namn för uppsättningen, välj en placering och klicka på Spara.

Du kan spara filen var du vill. Du kan bara spara hela innehållet i en uppsättning på funtionsmakropaletten, inte enstaka funktionsmakron.

Obs! *(Endast Photoshop) Om du sparar funktionsmakrouppsättningsfilen i mappen med förinställningar och funktionsmakron, visas uppsättningen längst ned på palettmenyn på paletten Funktionsmakron när du startar om Photoshop.*

(Endast Photoshop) Håll ned Ctrl + Alt (Windows) eller Kommando + Alternativ (Mac OS) när du väljer kommandot Spara makron om du vill spara funktionsmakrona i en textfil. Du kan använda den här filen om du vill granska eller skriva ut innehållet i ett funktionsmakro. Du kan dock inte läsa in den här filen i Photoshop.

Läsa in en uppsättning med funktionsmakron

Som standard visas de fördefinierade funktionsmakrona (de som levereras med programmet) på paletten Funktionsmakron tillsammans med de funktionsmakron du själv skapar. Du kan också läsa in ytterligare funktionsmakron till paletten Funktionsmakron.

❖ Gör något av följande:

- Välj Läs in funktionsmakron på palettmenyn på paletten Funktionsmakron. Leta upp och klicka på funktionsmakrouppsättningsfilen och klicka på Läs in (Photoshop) eller Öppna (Illustrator).
- (Endast Photoshop) Klicka på en uppsättning med funktionsmakron längst ned på palettmenyn på paletten Funktionsmakron.

Funktionsmakrouppsättningsfiler i Photoshop har tillägget .atn och funktionsmakrouppsättningsfiler i Illustrator har tillägget .aia.

Återställa standarduppsättningen med funktionsmakron

1 Välj Återställ funktionsmakron på palettmenyn på paletten Funktionsmakron.

2 Klicka på OK om du vill ersätta de aktuella funktionsmakrona på paletten Funktionsmakron med standarduppsättningen, eller klicka på Lägg till om du vill lägga till standarduppsättningen i den aktuella uppsättningen med funktionsmakron på paletten Funktionsmakron.

Ordna uppsättningar med funktionsmakron

För att du lättare ska kunna organisera dina funktionsmakron kan du skapa uppsättningar med funktionsmakron och spara dessa uppsättningar i datorn. Du kan sammanställa uppsättningar för olika arbetsuppgifter, till exempel för publicering i tryck och publicering online, och överföra uppsättningar till andra datorer.

- Om du vill skapa en ny uppsättning med funktionsmakron klickar du på knappen Skapa ny uppsättning på paletten Funktionsmakron eller väljer Ny uppsättning på palettmenyn. Ange ett namn för uppsättningen och klicka på OK.

Obs! *Om du tänker skapa ett nytt funktionsmakro och gruppera det i en ny uppsättning måste du skapa den nya uppsättningen först. Den nya uppsättningen visas på snabbmenyn för uppsättningar när du skapar det nya funktionsmakrot.*

- Om du vill flytta ett funktionsmakro till en annan uppsättning drar du funktionsmakrot till den uppsättningen. När den markerade linjen visas vid den önskade placeringen släpper du musknappen.
- Om du vill byta namn på en uppsättning med funktionsmakron dubbelklickar du på uppsättningens namn på paletten Funktionsmakron eller väljer Alternativ för uppsättning på palettmenyn. Ange uppsättningens nya namn och klicka på OK.
- Om du vill ersätta alla funktionsmakron på paletten Funktionsmakron med en ny uppsättning väljer du Ersätt funktionsmakron på palettmenyn på paletten Funktionsmakron. Klicka på en funktionsmakrofil och sedan på Läs in (Photoshop) eller Öppna (Illustrator).

Viktigt! *Kommandot Ersätt funktionsmakron byter ut alla funktionsmakrouppsättningar i det aktuella dokumentet. Innan du använder kommandot bör du kontrollera att du redan har sparat en kopia av den aktuella uppsättningen funktionsmakron med kommandot Spara funktionsmakron.*

Skapa funktionsmakron

Spela in funktionsmakron

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 paletterna 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 paletter, återspeglar funktionsmakrot de inställningar som användes vid tidpunkten för inspelningen. Om du ändrar en inställning i en dialogruta eller på en palett 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 palettmenyn Funktionsmakron så att ett funktionsmakro spelas upp från ett annat.

Inspelning av funktionsmakron fungerar på liknande sätt i Photoshop och Illustrator.

Spela in ett funktionsmakro

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 paletten Händelser för att skapa en fixering av bilden innan du spelar in funktionsmakrot.

1 Öppna en fil.

2 Klicka på knappen Nytt funktionsmakro på paletten Funktionsmakron eller välj Nytt funktionsmakro på palettmenyn.

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 paletten 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 palettmenyn på paletten Funktionsmakron.

6 När du vill avbryta inspelningen klickar du på knappen Stoppa uppspelning/inspelning eller väljer Avsluta inspelning på palettmenyn på paletten Funktionsmakron. (I Photoshop kan du också trycka på Esc.)

Om du vill återuppta inspelning vid samma åtgärd väljer du Påbörja inspelning på palettmenyn Funktionsmakron.

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 paletten Banor.

3 Välj Infoga bana på palettmenyn 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 paletten 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.*

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 paletten 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 palettmenyn på paletten 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.

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 paletten 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

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 paletten 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

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 paletten 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 palettmenyn Funktionsmakron.

3 Öppna dialogrutan Infoga menyobjekt och välj ett kommando på menyn.

4 Klicka på OK.

Redigera och spela in funktionsmakron igen

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 paletten Funktionsmakron.

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 palettmenyn på paletten Funktionsmakron.

3 Spela in de nya kommandona.

4 När du vill avbryta inspelningen klickar du på knappen Stoppa uppspelning/inspelning på paletten Funktionsmakron eller väljer Avsluta inspelning på palettmenyn.

Ändra ordning på kommandon i ett funktionsmakro

❖ Dra ett kommando på paletten 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 palettmenyn 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.

Bearbeta en grupp med filer

Konvertera filer med bildprocessorn

Bildprocessorn konverterar och bearbetar flera filer. Till skillnad från kommandot Gruppera kan bildprocessorn bearbeta filer utan att först skapa ett funktionsmakro. Följande kan du göra med bildprocessorn:

- 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.

Bildprocessorn fungerar med Photoshop- (PSD), JPEG- och Camera Raw-filer.

1 Gör något av följande:

- Välj Arkiv > Skript > Bildprocessor (Photoshop)
- Välj Verktyg > Photoshop > Bildprocessor (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 bildprocessorn är temporära och används bara med bildprocessorn. Bildens aktuella Camera Raw-inställningar används när bilden bearbetas, om du inte ändrar dem i bildprocessorn.*

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 paletten 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 letar upp de sparade inställningarna i bildprocessorn.

Självstudier om bildbehandlingstekniker finns på www.adobe.com/go/learn_ps_processraw_se.

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 plug-in-modul för inhämtning med funktioner för funktionsmakron som är *anpassade* till skannern eller digitalkameran.

Obs! *Om plug-inen från tredjepartstillverkaren inte är skriven för import av flera dokument samtidigt, kanske den inte kan användas för gruppbearbetning eller som en del i ett funktionsmakro. Kontakta plug-inens tillverkare 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 paletten Händelser.

Självstudier om bildbehandlingstekniker finns på www.adobe.com/go/learn_ps_processraw_se.

Bearbeta filer i grupp

1 Gör något av följande:

- Välj Arkiv > Automatisera > Gruppera (Photoshop)
- Välj Verktyg > Photoshop > Gruppera (Bridge)

2 Ange det funktionsmakro du vill använda när du bearbetar filer på snabbmenyerna för uppsättning och funktionsmakro. Menyerna visar de funktionsmakron som finns tillgängliga på paletten Funktionsmakron. Du kan behöva välja en annan uppsättning eller läsa in en uppsättning på paletten 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” på sidan 558.

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 Ignorera ”Spara som”-funktionsmakrokommandon om du vill göra följande:

- Om ”Spara som”-steget i funktionsmakrot innehåller ett filnamn ersätts det av namnet på dokumentet 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 för att öka skärpan, ett steg för att ändra storleken och därefter steget ”Spara som JPEG”. Om du vill gruppbearbeta det här funktionsmakrot markerar du Inkludera alla undermappar, anger målet Spara och stäng och väljer Ignorera ”Spara som”-funktionsmakrokommandon.

Självstudier om bildbehandlingstekniker finns på www.adobe.com/go/learn_ps_processraw_se.

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 paletten Funktionsmakron innan du kan skapa en droplet-fil. (Se ”Spela in funktionsmakron” på sidan 552.)

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 paletten 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” på sidan 558.

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 (till exempel kommandot Öppna eller Spara som eller ett inställningskommando som hämtar inställningar från en fil) inträffar en paus där 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.

Bearbetningsalternativ för grupper och droplet-filer

Ange dessa alternativ i dialogrutorna Gruppera och Skapa droplet.

Ignorera Öppna-kommandon i funktionsmakro 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 kommer de filer du valt ut för gruppbearbetning inte att öppnas av 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 Spara som-kommandon Säkerställer att bearbetade filer sparas till den målmapp som 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, sparas filerna i den mapp som anges av funktionsmakrots Spara som-kommando i stället för den mapp som angetts med kommandot Gruppera. Dessutom, om du inte väljer det här alternativet och funktionsmakrots Spara som-kommando anger ett filnamn, 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, 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 som-kommandon, 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 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, endast 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 Ignorera Spara som-kommandon för att vara säker på att filerna sparas på den plats du angett i kommandot Gruppera eller Skapa droplet. Det filnamn och den sökväg som angetts i funktionsmakrots Spara som-kommando ignoreras och sparalternativen används i stället med den nya sökväg och det nya filnamn 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) för att förhindra att filer 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, spelar du in kommandot Spara som följt av kommandot Stäng som en del i det ursprungliga funktionsmakrot. Markera sedan Ignorera Spara som-kommandon för målmappen när du anger inställningar för grupperingsprocessen.

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.

Skript

Om skript

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! *Mer information finns i skriptdokumentationen som medföljer Photoshop-programmet: Photoshop AppleScript Reference Guide.pdf, Photoshop JavaScript Reference Guide.pdf, Photoshop Scripting Guide.pdf och Photoshop VBScript Reference Guide.pdf. Guiderna finns i Photoshop CS3/Scripting Guide.*

Köra ett JavaScript-skript

❖ Välj Arkiv > Skript och välj skriptet i listan. Skriptlistan består av alla skriptfiler som sparats med ett .js- eller .jsx-tillägg och som sparats i mappen Photoshop CS3/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

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 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 paletten 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.

Skapa databaserade bilder

Om databaserade bilder

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.

Du genererar bilderna genom att exportera dem från Photoshop eller så kan du skapa mallar för användning i andra program som Adobe GoLive eller Adobe Graphics Server (se ”Spara mallar för användning med andra Adobe-produkter” på sidan 565).

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” på sidan 562.)

3. Skapa eller importera datauppsättningar.

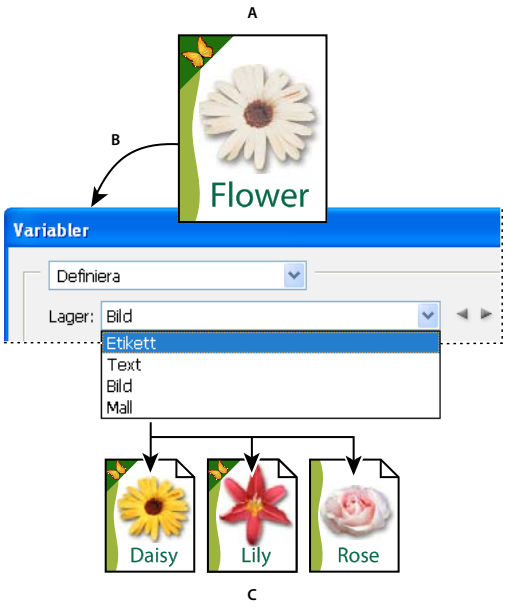
Du kan skapa datauppsättningarna i mallen eller importera dem från en textfil. (Se ”Definiera en datauppsättning” på sidan 563 och ”Skapa datauppsättningar i externa filer” på sidan 564.)

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” på sidan 563.)

5. Skapa bilderna genom att exportera dem tillsammans med informationen.

Du kan exportera dem som Photoshop-filer (PSD). (Se ”Skapa bilder med datauppsättningar” på sidan 564.)

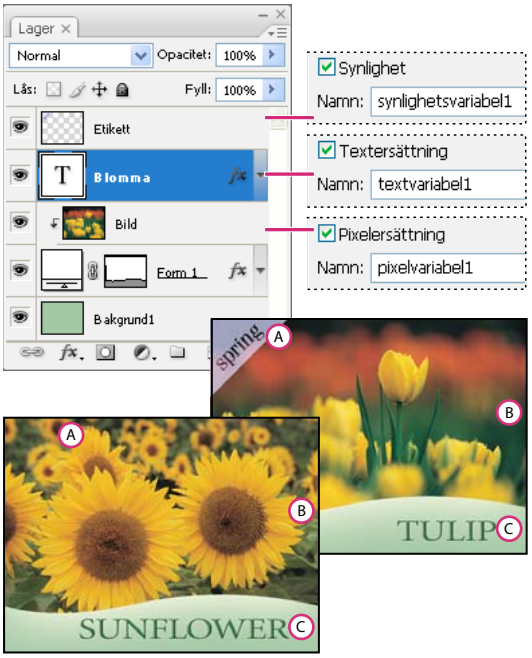


Skapa olika versioner av en bild med hjälp av variabler
***A.** Källfilsmall **B.** Användare definierar lager som variabler. **C.** Olika versioner av bilden kan skapas, alla med olika variabeluppsättningar.*

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

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

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 T 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

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

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 en målkatalog för filerna genom att klicka på knappen Välj.

4 Välj de datauppsättningar som du vill exportera.

5 Klicka på OK.

Skapa datauppsättningar i externa filer

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 ?Variabeleller ?Värdeutgör 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	
<avg>	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 <avg> eller <nr> 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.*

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.

Spara mallar för användning med andra Adobe-produkter

Du kan spara en mall i PSD-format om du vill använda den med andra Adobe-produkter, t.ex. Adobe Graphics Server (finns endast på engelska) och Adobe GoLive. Om du använder GoLive kan du t.ex. placera en PSD-mall i en sidlayout, binda variablerna till en databas med hjälp av dynamiska länkar och sedan använda Graphics Server för att generera upprepningar av bilden. På samma sätt kan en utvecklare som arbetar med Graphics Server binda variablerna i PSD-filen direkt till en databas eller en annan datakälla.

Mer information om hur du använder PSD-mallar för att skapa databaserad grafik finns i användarhandboken till Adobe GoLive och Adobe Graphics Server Developer Guide.

Kapitel 21: Tangentbordsgenvägar

Du kan arbeta snabbare i Photoshop genom att använda kortkommandon. Du kan använda de standardkortkommandon som visas här, eller lägga till och anpassa kortkommandon efter behov.

Anpassa kortkommandon

Om att anpassa kortkommandon

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 du kan använda kortkommandon kan du även använda många kommandon via sammanhangsberoende menyer. Sammanhangsberoende menyer innehåller kommandon som är relevanta för det verktyg, den markering eller den palett som är aktiv. Om du vill visa en sammanhangsberoende meny högerklickar du (Windows), eller håller ned Ctrl-tangenten och klickar (Mac OS), i dokumentfönstret eller i paletten.

Ange nya kortkommandon

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.

Palettmenyer Här kan du anpassa kortkommandon för objekt på palettmenyer.

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 popup-menyn 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 Sammanfatta om du vill exportera kortkommandona som visas. Du kan använda den här HTML-filen när du vill visa kortkommandouppsättningen i en webbläsare.
- 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

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

1 Välj Redigera > Kortkommandon.

2 Välj kortkommandot som ska tas bort i popup-menyn Uppsättning.

3 Klicka på ikonen Ta bort och sedan på OK för att stänga dialogrutan.

Standardkortkommandon

Tangenter för att välja verktyg

I Photoshop kan du anpassa kortkommandon med kommandot Kortkommandon. Välj Redigera > Kortkommandon. Mer information finns i avsnittet ”Ange nya kortkommandon” på sidan 566.

Obs! *På rader med flera verktyg använder du samma kortkommando för att växla mellan de olika verktygen (de är grupperade efter kortkommando på samma sätt som de är grupperade på paletten Verktyg).*

Resultat	**Windows**	**Mac OS**
Bläddra mellan verktyg med samma 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	C	C
Segment, verktyg Markera segment, verktyg	K	K
Smart lagringspensel, verktyg Lagningspensel, verktyg Verktyget Lappa Röda ögon-verktyg	J	J

Resultat	**Windows**	**Mac OS**
Pensel Penna, verktyg Färgersättningsverktyget	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
Oskärpa Skärpa Smeta ut, verktyg	R	R
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	Använda	Använda
Anteckningsverktyget Ljudanteckningsverktyget	N	N
Pipett, verktyg[†] Färgprov, verktyg Mått, verktyg Räkningsverktyget[*]	I	I

Resultat	Windows	Mac OS
Hand, verktyg†	H	H
Zoomverktyget†	Z	Z
†Använd samma kortkommandon för Extrahera, Gör flytande och Mönsterverktyg *Endast Photoshop Extended		

Kortkommandon för val av verktyg i verktygslådan Extrahera

Resultat	Windows	Mac OS
Konturmarkör	B	B
Fyllning	G	G
Pipett	I	I
Verktyget Rensa	C	C
Verktyget Edge Touchup	T	T

Kortkommandon för val av verktyg i verktygslådan Gör flytande

Resultat	Windows	Mac OS
Verktyget skeva framåt	W	W
Rekonstruktionsverktyg	R	R
Verktyget Snurra medsols	C	C
Snörp ihop	S	S
Bukta ut	B	B
Skjut penseldrag till vänster	O	O
Spegelvänd	M	M
Turbulensverktyg	T	T
Verktyg för fryst mask	F	F
Tina mask	D	D

Kortkommandon för Extrahera, Gör flytande och Mönsterverktyg

Resultat (Extrahera, Gör flytande och Mönsterverktyg)	Windows	Mac OS
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	Alternativ

Resultat (Extrahera och Gör flytande)	Windows	Mac OS
Minska eller öka penselstorleken	För Extrahera: ' (apostrof) eller Å, för Gör flytande: , (komma) eller . (punkt)	[eller]

Resultat (Extrahera och Mönsterverktyg)	**Windows**	**Mac OS**
Anpassa till fönster	Ctrl + 0	Kommando + 0
Zooma in	Ctrl + - (minus) (endast i den numeriska delen av tangentbordet)	Kommando + - (minus) (endast i den numeriska delen av tangentbordet)
Zooma ut	Ctrl + + (plus) (endast i den numeriska delen av tangentbordet)	Kommando + + (plus) (endast i den numeriska delen av tangentbordet)

Resultat (endast Extrahera)	**Windows**	**Mac OS**
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 förhandsgranska 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	Uppil/Nedpil i textrutan Penselstorlek†	Uppil/Nedpil i textrutan Penselstorlek†
Öka/minska penselstorlek med 1	Högerpil/Vänsterpil när reglaget Penselstorlek visas†	Högerpil/Vänsterpil när reglaget 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 Gör flytande)	**Windows**	**Mac OS**
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	Uppil/Nedpil i textrutorna Penselstorlek, Täthet, Tryck, Hastighet eller Turbulensdarr†	Uppil/Nedpil 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†
Göra om föregående åtgärd	Ctrl + Z	Kommando + Z
†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	Home	Home
Gå till sista plattan i Platthändelse	Slut	Slut
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, uppil eller nedpil	högerpil, vänsterpil, uppil eller nedpil
Knuffa markeringen i större steg när originalet visas	Skift + högerpil, vänsterpil, uppil eller nedpil	Skift + högerpil, vänsterpil, uppil eller nedpil

Kortkommandon 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	Alternativ
Ångra/Gör om	Ctrl + Z	Kommando + Z
Gå framåt	Ctrl + Skift + Z	Kommando + Skift + Z
Gå bakåt	Ctrl + Alt + Z	Kommando + Alt + Z

Kortkommandon för dialogrutan 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
Aktivera och inaktivera förhandsvisningsalternativet	P	P

Kortkommandon för dialogrutan Svartvit

Resultat	Windows	Mac OS
Öppna dialogrutan Svartvit	Skift + Ctrl + Alt + B	Skift + Kommando + Alternativ + B
Öka/minska valt värde med %1	Vänsterpil eller högerpil	Vänsterpil eller högerpil
Öka/minska valt värde med %10	Skift + vänsterpil eller högerpil	Skift + vänsterpil eller högerpil
Ändra värdena på det närmaste färgreglaget	Klicka och dra i bilden.	Klicka och dra i bilden.

Kortkommandon för dialogrutan Camera Raw

Resultat	Windows	Mac OS
Zooma, verktyg	Z	Z
Handverktyget	H	H
Vitbalans, verktyg	I	I
Färgprov, verktyg	S	S
Beskärningsverktyget	C	C
Räta upp, verktyg	A	A
Rotera bilden åt vänster	L	L
Rotera bilden åt höger	R	R
Zooma in	Ctrl + - (minus) (endast i den numeriska delen av tangentbordet)	Kommando + - (minus) (endast i den numeriska delen av tangentbordet)
Zooma ut	Ctrl + + (plus) (endast i den numeriska delen av tangentbordet)	Kommando + + (plus) (endast i den numeriska delen av tangentbordet)
Växla tillfälligt till inzoomningsverktyget (Fungerar inte om verktyget Räta upp är aktiverat. Om verktyget Beskär är aktivt, aktiveras tillfälligt verktyget Räta upp.)	Ctrl	Kommando
Aktiverar tillfälligt verktyget Vitbalans (fungerar inte om verktyget Beskär 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
Ändra knappen Avbryt till Återställ och spara för att hoppa över dialogrutan Spara	Alt	Alt
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

Kortkommandon för dialogrutan Kurvor

Resultat	Windows	Mac OS
Öppna dialogrutan Kurvor	Ctrl + M	Kommando + M
Markera nästa punkt i kurvan	Ctrl + Tabb	Ctrl + Tabb
Markera föregående punkt i kurvan	Skift+ Ctrl + Tabb	Skift+ Ctrl + Tabb
Markera flera punkter på kurvan	Håll ned Ctrl och klicka på punkterna	Håll ned Kommando och 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

Kortkommandon för Photomerge

Resultat	Windows	Mac OS
Markera bild	A	A
Rotera bild	R	R
Ange för gränspunkt	V	V
Zoom, verktyg	Z	Z
Verktyget Flytta visning	H	H
Växla till verktyget Flytta visning (tillfälligt)	Mellanslag	Mellanslag
Gå bakåt	Ctrl + Z	Kommando + Z
Gå framåt	Ctrl + Skift + Z	Kommando + Skift + Z
Flytta den markerade bilden 1 pixel	Högerpil, Vänsterpil, Uppil eller Nedpil	högerpil, vänsterpil, uppil eller nedpil
Ändra Avbryt till Återställ	Alt	Alt
Visa enskilda bildkanter	Håll ned Alt och flytta pekaren över bilden	Håll ned Alt och flytta pekaren över bilden

Tangenter för att använda gränspunkt

Resultat	Windows	Mac OS
Zooma, verktyg	Z	Z
Zooma 2x (tillfälligt)	X	X
Handverktyget	H	H
Växla till handverktyget (tillfälligt)	Blanksteg	Blanksteg
Zooma in	Ctrl + - (minus) (endast i den numeriska delen av tangentbordet)	Kommando + - (minus) (endast i den numeriska delen av tangentbordet)

Resultat	**Windows**	**Mac OS**
Zooma ut	Ctrl + + (plus) (endast i den numeriska delen av tangentbordet)	Kommando + + (plus) (endast i den numeriska delen av tangentbordet)
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	Kommando + Alt + T
Fylla en markering med bilden under pekaren	Ctrl-dra	Kommando-dra
Skapa en kopia av en flytande markering	Ctrl + Alt - dra	Kommando + Alt -dra
Begränsa ett rotationsplan till 15 graders rotation	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
Återge rutnät för plan	Alt-klicka på OK	Alt-klicka på OK
Skapa 90 graders plan mot överordnat plan	Ctrl-dra	Kommando-dra
Ta bort sista noden när plan skapas	Backsteg	Backsteg
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

Kortkommandon för blandningslägen

Resultat	Windows	Mac OS
Bläddra mellan blandningslägen	Skift + + (plus) eller – (minus) (endast i den numeriska delen av tangentbordet)	Skift + + (plus) eller – (minus) (endast i den numeriska delen av tangentbordet)
Normal	Skift + Alt + N	Skift + Alt + N
Lösa 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

Kortkommandon för visning av bilder

Det här är inte en fullständig lista över kortkommandon. Tabellen innehåller endast de kortkommandon som inte visas i menykommandon eller funktionsbeskrivningar.

Resultat	Windows	Mac OS
Bläddra igenom öppna dokument	Ctrl + Tabb	Ctrl + Tabb
Stänga en fil i Photoshop och öppna Bridge	Skift-Ctrl-W	Skift-Kommando-W
Växla mellan standardläget och snabbmaskläget	Q	Q
Växla (framåt) mellan Standardskärmläge, Helskärmsläge, Fullskärmsläge med menyrad och Fullskärmsläge	F	F
Växla (bakåt) mellan Standardskärmläge, Helskärmsläge, Fullskärmsläge med menyrad och Fullskärmsläge	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 verktyget Handen	Dubbelklicka på handverktyget
Förstora 100 %	Dubbelklicka på zoomverktyget	Dubbelklicka på zoomverktyget
Växla till handverktyget (när du inte är i textredigeringsläge)	Mellanslag	Mellanslag
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 rutan för zoomprocent på paletten Överblick	Skift + Retur i rutan för zoomprocent på paletten Överblick
Zooma in särskilda områden i en bild	Ctrl-dra över förhandsvisningen på paletten Överblick	Kommando-dra över förhandsvisningen på paletten Överblick
Rulla en bild med handverktyget	Blanksteg-dra, eller dra i visningsramen på paletten Överblick	Blanksteg-dra, eller dra i visningsramen på paletten 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)		

Tangenter för att markera och flytta objekt

Det här är inte en fullständig lista över kortkommandon. Tabellen innehåller endast de kortkommandon som inte visas i menykommandon eller funktionsbeskrivningar.

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

Resultat	Windows	Mac OS
Överlappa en markering	Valfritt markeringsverktyg (förutom verktyget Snabbval) + Skift-Alt-dra	Valfritt markeringsverktyg (förutom verktyget Snabbval) + Skift-Alternativ-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 eller 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, Uppil eller Nedpil††	Markeringen + Högerpil, Vänsterpil, Uppil eller Nedpil††
Flytta markering en pixel	Verktyget Flytta + Högerpil, Vänsterpil, Uppil eller Nedpil†‡	Verktyget Flytta + Högerpil, Vänsterpil, Uppil eller Nedpil†‡
Flytta lager en pixel när ingenting är markerat i lagret	Ctrl + Högerpil, Vänsterpil, Uppil eller Nedpil†	Kommando + Högerpil, Vänsterpil, Uppil eller Nedpil†
Öka eller minska avkänningsbredden	Verkytget Magnetlasso + , (komma) eller . (punkt)	Verkytget Magnetlasso + , (komma) eller . (punkt)
Acceptera eller avsluta beskärning	Verktyget Beskärning + Retur eller Esc	Verktyget Beskärning + Retur eller Esc
Växla mellan att aktivera och inaktivera beskärningssköld	Skift + / (endast i den numeriska delen av tangentbordet)	Skift + / (endast i den numeriska delen av tangentbordet)
Skapa gradskiva	Linjal + Alt-dra slutpunkten	Linjal + Alternativ-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 stödlinjer	Alt-dra stödlinjen	Alt-dra stödlinjen
†Håll ned Skift när du vill flytta tio pixlar ‡Gäller formverktyg		

Tangenter för att redigera banor

Det här är inte en fullständig lista över kortkommandon. Tabellen innehåller endast de kortkommandon som inte visas i menykommandon eller funktionsbeskrivningar.

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

Resultat	Windows	Mac OS
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	Alternativ
Stänga en bana	Magnetiskt ritstift-dubbelklicka	Magnetiskt ritstift-dubbelklicka
Stänga bana med rakt segment	Magnetiskt ritstift + Alt-dubbelklicka	Magnetiskt ritstift + Alt-dubbelklicka

Tangenter för att måla objekt

Det här är inte en fullständig lista över kortkommandon. Tabellen innehåller endast de kortkommandon som inte visas i menykommandon eller funktionsbeskrivningar.

Resultat	Windows	Mac OS
Pipettverktyget	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
Verktyget 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)
Bläddra mellan blandningslägen	Skift + + (plus) eller – (minus) (endast i den numeriska delen av tangentbordet)	Skift + + (plus) eller – (minus) (endast i den numeriska delen av tangentbordet)
Fyller markering/lager med förgrunds- och bakgrundsfärg	Alt + Backsteg eller Ctrl + Backsteg†	Alt + Delete eller Kommando + Delete†
Fyller från händelser	Ctrl + Alt + Backsteg†	Kommando+ Alt + Delete†
Visar dialogrutan Fyll	Skift + Backsteg	Skift + Delete
Låsa på/av för genomskinliga pixlar	Skift + / (endast i den numeriska delen av tangentbordet)	Skift + / (endast i den numeriska delen av tangentbordet)
Kopplar punkter till en rak linje	Målarverktyg + Skift-klicka	Målarverktyg + Skift-klicka
†Håll ned Skift om du vill behålla genomskinlighet		

Kortkommandon för omformning av markeringar, markeringsgränser och banor

Det här är inte en fullständig lista över kortkommandon. Tabellen innehåller endast de kortkommandon som inte visas i menykommandon eller funktionsbeskrivningar.

Resultat	Windows	Mac OS
Omforma från mitten eller spegla	Alt	Alternativ
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

Kortkommandon för markering, redigering och navigering i text

Det här är inte en fullständig lista över kortkommandon. Tabellen innehåller endast de kortkommandon som inte visas i menykommandon eller funktionsbeskrivningar.

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 Nedpil/Uppil eller Ctrl + Skift + Vänsterpil/Högerpil	Skift + Vänsterpil/Högerpil eller Nedpil/Uppil 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, Nedpil/Uppil eller Ctrl + Vänsterpil/Högerpil	Vänsterpil/Högerpil, Nedpil/Uppil eller Kommando + Vänsterpil/Högerpil
Skapa ett nytt textlager när ett textlager är valt på paletten Lager	Skift-klicka	Skift-klicka
Markera ord, rad, stycke eller 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

Tangenter för att formatera text

Det här är inte en fullständig lista över kortkommandon. Tabellen innehåller endast de kortkommandon som inte visas i menykommandon eller funktionsbeskrivningar.

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
Återgå till standardteckenstilen	Ctrl + Skift + Y	Kommando+Skift +Y
Välja 100 % för vågrät skala	Ctrl + Skift + X	Kommando + Skift + X

Resultat	Windows	Mac OS
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 + Nedpil/Uppil††	Alt + Nedpil/Uppil††
Öka eller minska baslinjeförskjutningen med 2 punkter eller pixlar	Skift + Alt + Nedåtpil eller Uppil††	Skift + Alt + Nedåtpil eller Uppil††
Öka eller minska kerning och spärra/knip med 20/1000 fyrkanter	Alt + Vänsterpil eller Högerpil††	Alt + Vänsterpil eller Högerpil††
†Håll ned Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) om du vill öka eller minska med 10 ††Håll ned Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) om du vill öka eller minska med 10		

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

Tangenter för att använda paletter

Det här är inte en fullständig lista över kortkommandon. Tabellen innehåller endast de kortkommandon som inte visas i menykommandon eller funktionsbeskrivningar.

Resultat	Windows	Mac OS
Ange alternativ (utom för paletterna Funktionsmakron, Animering, Stilar, Penslar, Verktygsförinställningar och Lagerkompositioner)	Alt-klicka på Nytt	Alt-klicka på Nytt
Ta bort utan bekräftelse (utom paletten Penslar)	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
Läsa in som en markering	Håll ned Ctrl och klicka på miniatyren för kanalen, lagret eller banan.	Håll ned Kommando och klicka på miniatyren för kanalen, lagret eller banan.

Resultat	Windows	Mac OS
Lägga till i aktuell markering	Håll ned Ctrl + Skift och klicka på miniatyren för kanalen, lagret eller banan.	Håll ned Kommando + Skift och klicka på miniatyren för kanalen, lagret eller banan.
Ta bort från aktuell markering	Håll ned Ctrl + Alt och klicka på miniatyren för kanalen, banan eller lagret	Håll ned Kommando + Alt och klicka på miniatyren för kanalen, banan eller lagret
Överlappa med aktuell markering	Håll ned Ctrl + Skift + Alt och klicka på miniatyren för kanalen, banan eller lagret	Håll ned Kommando + Skift + Alt och klicka på miniatyren för kanalen, banan eller lagret
Visa/dölja alla paletter	Tabb	Tabb
Visa/dölja alla paletter utom verktygslådan och alternativfältet	Skift + Tabb	Skift + Tabb
Markera alternativfält	Markera verktyget och tryck på Retur	Markera verktyget och tryck på Retur
Öka/minska med 10 enheter på en popup-meny	Skift+Uppil/Nedpil	Skift+Uppil/Nedpil

Tangenter för att använda paletten 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 alternativ för funktionsmakrouppsättning	Alt + dubbelklicka på funktionsmakrouppsättningen	Alt + dubbelklicka på funktionsmakrouppsättningen
Visa alternativ, dialogruta	Dubbelklicka på en uppsättning eller funktionsmakron	Dubbelklicka på en uppsättning eller funktionsmakron
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

Kortkommandon för paletten Animering

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 färgrutor	Håll ned Kommando och klicka på flera bildrutor
Klistra in med föregående inställningar utan att visa dialogrutan	Alt + kommandot Klistra in bildrutor på palettens popup-meny	Alternativ + kommandot Klistra in bildrutor på palettens popup-meny

Kortkommandon för paletten Animering i tidslinjeläge (endast Photoshop Extended)

Resultat	Windows	Mac OS
Börja spela upp tidslinjen eller animeringspaletten	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 (under uppspelningen)	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)

Kortkommandon för paletten Klona källa

Resultat	Windows	Mac OS
Visa Klona källa (visar bilden med övertäckning)	Alt+Skift	Alternativ + Skift
Knuffa klonkälla	Alt + Skift + piltangenter	Alternativ + Skift + piltangenter
Rotera klonkälla	Alt + Skift + < eller >	Alternativ + Skift + < eller >
Skala (öka eller minska storleken) klonkällan	Alt + Skift + [eller]	Alternativ + Skift + [eller]

Tangenter för att använda paletten Penslar

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
Öka/minska penselstorlek	< eller Skift + <	Å eller ¨ (omljud)
Minska eller öka penselns mjukhet eller hårdhet i steg om 25 %	Skift Ö eller Ä	Ö eller Ä
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	Caps Lock
Växla mellan airbrushalternativ	Skift + Alt + P	Skift + Alt + P

Kortkommandon för paletten Kanaler

Resultat	Windows	Mac OS
Ange alternativ för knappen Spara markering som kanal	Alt-klicka på knappen	Alt-klicka på knappen
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
Visa sammansatta	' (apostrof)	' (apostrof)

Tangenter för att använda paletten 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

Kortkommandon för paletten Händelser

Resultat	Windows	Mac OS
Skapa en ny fixering	Alt + Ny fixering	Alternativ + 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 popup-menyn på paletten Händelser)	Alt + Radera händelser (på popup-menyn på paletten Händelser)

Kortkommandon för paletten Info

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

Kortkommandon för paletten Lagerkompositioner

Resultat	Windows	Mac OS
Skapa ny lagerkomposition + ruta	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

Resultat	Windows	Mac OS
Byta namn	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

Tangenter för att använda paletten Lager

Resultat	Windows	Mac OS
Läsa in lagergenomskinlighet som markering	Ctrl-klicka på lagerminiatyren	Kommando-klicka på lagerminiatyren
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 + . (PS), Skift + Alt + . (IR) (punkt)	Alt + . (PS) Skift + Alt + . (IR) (punkt)
Markera det understa lagret	Alt + , (PS), Skift + Alt + , (IR)	Alt + , (PS), Skift + Alt + , (IR)
Lägga till en lagermarkering på paletten Lager	Skift + Alt + < eller - (minus)	Skift + Alt + < eller - (minus)
Markera nästa lager uppåt/nedåt	Alt + < eller - (PS), Alt + , eller . (IR)	Alt + < eller - (PS), Alt + , eller . (IR)
Flytta mållagret nedåt/uppåt	Ctrl + Ö eller Ä (PS), Skift eller Ctrl + / (endast Num) (IR).	Kommando + Ö eller Ä (PS), Skift eller Kommando + / (endast Num) (IR)
Lägga samman en kopia av alla synliga lager till ett mållager	Ctrl + Skift + Alt + E	Kommando + Skift + Alt + E
Lägga samman nedåt	Ctrl + E	Kommando + E
Flytta lagret från det understa läget till det översta	Ctrl + Skift + Ö eller Ä (PS), Alt eller Ctrl + Skift + / (endast Num) (IR)	Kommando + Skift + Ö eller Ä (PS), Alt eller Skift + Kommando + / (endast Num) (IR)
Kopiera aktuellt lager till lagret nedanför	Håll ned Alt och välj kommandot Lägg samman nedåt på palettens popup-meny	Håll ned Alternativ och välj kommandot Lägg samman nedåt på palettens popup-meny
Slå ihop alla synliga lager till ett nytt lager över det markerade lagret	Håll ned Alt och välj kommandot Lägg samman synliga på palettens popup-meny	Håll ned Alternativ och välj kommandot Lägg samman synliga på palettens popup-meny
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	Skift + / (endast i den numeriska delen av tangentbordet)	Skift + / (endast i den numeriska delen av tangentbordet)
Alternativ för redigering av lagereffekter/lagerstilar	Dubbelklicka på lagereffekt/lagerstil	Dubbelklicka på lagereffekt/lagerstil
Dölja lagereffekt/lagerstil	Alt-dubbelklicka dubbelklicka på lagereffekt/lagerstil	Alt-dubbelklicka på lagereffekt/lagerstil

Resultat	Windows	Mac OS
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 filtermask	Håll ned Skift och klicka på filtermaskens miniatyrbild	Håll ned Skift och klicka på filtermaskens 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 Alternativ 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 lageruppsättning under det aktuella lagret/den aktuella lageruppsättningen	Ctrl-klicka på knappen Ny lageruppsättning	Kommando-klicka på knappen Ny lageruppsättning
Skapa ny lageruppsättning med dialogruta	Alt-klicka på knappen Ny lageruppsättning	Alt-klicka på knappen Ny lageruppsättning
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/markering	Ctrl-klicka på knappen Lägg till lagermask	Kommando-klicka på knappen Lägg till lagermask
Skapa vektormask som döljer allt/markering	Ctrl-klicka på knappen Lägg till lagermask	Kommando-klicka på knappen Lägg till lagermask
Ange lagergruppegenskaper	Högerklicka på lagergruppen eller dubbelklicka på gruppen	Håll ned Ctrl och klicka på lagergruppen 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

Kortkommandon för paletten Banor

Resultat	Windows	Mac OS
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 en bana från markeringen	Håll ned Ctrl + Alt och klicka på banans namn	Håll ned Kommando + Alternativ och klicka på banans namn

Resultat	Windows	Mac OS
Bevara banöverlappning som en markering	Håll ned Ctrl + Skift + Alt och klicka på banans namn	Håll ned Kommando + Skift + Alternativ och klicka på banans namn
Dölja bana	Ctrl + Skift + H	Kommando + Skift + H
Ange alternativ för knapparna Fyllningsbana med förgrundsfärg, Linjebana med pensel, Läs in bana som markering, Skapa arbetsbana från markering och Skapa ny bana	Alt-klicka på knappen	Alt-klicka på knappen

Tangenter för att använda paletten Färgrutor

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

Kortkommandon för Mått (endast 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	Vänsterpil eller högerpil	Vänsterpil eller högerpil
Utöka/förkorta det markerade måttet i steg	Skift + vänsterpil eller högerpil	Skift + vänsterpil eller högerpil
Rotera det markerade måttet	Ctrl + piltangent	Kommando + piltangent
Rotera det markerade måttet i steg	Skift + Ctrl + piltangent	Skift + Kommando + piltangent

Kortkommandon för 3D-verktyg (Photoshop Extended)

Resultat	Windows	Mac OS
Aktivera verktyg för 3D-objekt	O	O
Aktivera verktyg för 3D-kamera	C	C
Begränsa verktyget för 3D-objekt eller 3D-kamera till en rörelseriktning	Skift	Skift
Rotera 3D-objektet eller 3D-kameran	R	R
Snurra 3D-objektet eller 3D-kameran	L	L
Dra 3D-objektet eller panorera 3D-kameran	H	H
Dra 3D-objektet eller göra en kameraåkning med 3D-kameran	S	S
Skala 3D-objektet eller zooma 3D-kameran	Z	Z

Kortkommandon för att arbeta med DICOM-filer (Photoshop Extended).

Resultat	Windows	Mac OS
Zooma, verktyg	Z	Z
Handverktyget	H	H
Verktyget Fönsternivå	W	W
Markera alla bildrutor	Ctrl + A	Kommando + A
Avmarkera alla bildrutor	Ctrl + D	Kommando + D
Bläddra bland bildrutorna	Högerpil/vänsterpil	Högerpil/vänsterpil

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 eller dölja paletten Penslar	F5	F5
Visa/dölja paletten Färg	F6	F6
Visa/dölja paletten Lager	F7	F7
Visa/dölja paletten Information	F8	F8
Visa eller dölja paletten Funktionsmakron	F9	Alternativ + F9
Återgå	F12	F12
Fyll	Skift + F5	Skift + F5
Luddmarkering	Skift + F6	Skift + F6
Invertera markering	Skift + F7	Skift + F7

Index

Siffror

3D-filer
  format som stöds 543
  öppna 543
3D-filer spara 547
3D-lager 547
3D-modeller
  flytta och skala 543
  montera mot en bakgrund 547
  omvandla 543
  redigera texturer från 546
  visa tvärsnitt 543
  ändra ljussättning 543
  ändra återgivningsläge 543

A

Acrobat. *Se* Adobe Acrobat
Adaptiv, färgpalett 105
Adobe Acrobat
  förinställningar för export till 401
  jämföra versioner 403
Adobe After Effects, importera Photoshop-filer (PSD) till 498
Adobe Bridge
  färginställning för Creative Suite 118, 119
  om 19
Adobe Bridge metadata i 420
Adobe Design Center 8
Adobe Färgväljaren
  ange en hexadecimalfärg med 110
  ange en Lab-färg med 110
  ej tryckbar, varning i 109, 110
  varningar 111
  visa 109
  välja 112
  välja en anpassad färg med 111
  välja en CMYK-färg med 110
  välja webbsäkra färger med 111
Adobe Illustrator
  använda Photoshop-filer i 431
  filer, öppna 65, 67
  importera bilder genom montering 65
  metadata i 419
Adobe InDesign
  metadata i 419
Adobe Photoshop
  använda med Device Central 398
  metadata i 419
  testa mobilt innehåll som skapas i 399
Adobe Premiere Pro 416
Adobe RGB-färgrymd 132
Adobe Version Cue
  om 64
Adobe Video Workshop 4
Adobe-hjälp 2
Adobe-program, integration mellan 430
airbrush 309
aktiva punkter för verktyg 28
aktivering av programmet 1
aktivt lager 255
Aktuell bana, kommando 289
Al Fresco, filter 350
alfakanal, tolkning 501
alfakanaler
  Se även kanaler
  alternativ för 246
  beräkna 248
  filformat för att spara 239
  filstorlek för 239
  i JPEG 2000-filer 412
  konvertera till dekorfärgskanaler 452
  lägga till textur med 363
  läsa in en sparad markering från 248
  om 239
  skapa 246
  spara 397
  spara markering i 247
  ta bort 243
Alla kanaler, vy på paletten Histogram 137
Allmänna inställningar
  Avaktivera Auto Lägg till/Ta bort 340
  Avaktivera Lägg till/ta bort automatiskt 341
ALT HTML-element 463
Alternativ för formverktyg 327
alternativa specialtecken
  OpenType-teckensnitt 376
Alternativet Automarkera grupp 257
Alternativet Fäst neutrala mellantoner i Automatisk färg 167
Alternativet Känslighet 223
Alternativet Progressiv, för JPEG 2000-format 412
alternativfält, flytta 29
Andra filter 357
Angränsande, alternativ 182, 296
animerade GIF-filer
  Se animeringar
Animering, palett
  lägen (bildruteanimering eller tidslinje) 493
  om 490
animeringar
  Se även animeringsbildrutor
  bildrutor, fördröjda 513
  exportera 523
  fördröjningstid 513
  förhandsvisa 520
  förhandsvisa i tidslinjen 520
  lägga till bildrutor i 509
  om 489
  optimera 522
  skapa 499
  spara 522
  ta bort 514
  upprepa 491, 514
animeringsbildrutor
  Se även animeringar
  borttagningsmetod för 513
  duplicera 491
  klona innehåll 502
  kopiera och klistra 511
  lägga samman till lager 523
  lägga till lager i 512
  redigera 510
  övergångar mellan 511
ANPA-färger 112
anpassa kortkommandon 566
Anpassa till skärm, kommando 33
anpassade tryckfärger, välja med Adobe Färgväljaren 111
anteckningar
  importera 421
  ljud 421
  lägga till 420
  om 420
  redigera 422

skapa 420
spara 397
spela upp 421
spela upp i funktionsmakron 549
ta bort 422
visa eller dölja 421
visa i dialogrutan Spara för webben 472
öppna 421
anteckningar. *Se* anteckningar
Använd Adobe-dialogrutan, alternativ 64
Använd bild, kommando 249
Använd exakta raster, alternativ 450
användarsegment. *Se* segment
Apple-färgväljare 112
AppleScript 560
arbetsbanor
konvertera markeringar till 343
om 323
skapa 333, 334
arbetsrymd, färg 132
arbetsyta
fylla 318
om 13
ändra storlek 171, 175
arbetsytor
anpassa 18
anpassa menyer i 22
menyfärger i 23
ta bort menyer i 23
asiatisk text
burasagari 395
formatera fel 384
justera tecken 391, 392
kinsoku shori 395
kumimoji 391
mojikumi 394
om 390
OpenType-teckensnittsattribut 392
radavstånd i 391
radbrytningsalternativ 395
ställa in alternativ 390
tate-chu-yoko 391
asiatisk typ
tsume 391
Automarkera lager, alternativ 257
automatisera
använda droplet-filer 558
genom skript 560
grupper av datauppsättningar 564
Se funktionsmakron
spara mallar för andra Adobe-program 565
automatisera kontaktkartor 426
automatisering
gruppbearbetning 557
automatisk borttagning av bildruta 513
automatiska segment. *Se* segment
Avaktivera Auto Lägg till/Ta bort, kommando 341
avbryta åtgärder 47
Avfasning och relief, effekt 269
avläsningsbredd, magnetlassoverktyg 223
Avmarkera alla färger, kommando 481
avmarkera markering 220
*Se även*markera
Avmarkera, kommando 220
avsmalning 184
avstavning
alternativ 385
automatisk 384
dispositionsmetoder och 385
förhindra uppdelningar 385
avstavningsceller 487
avstånd, mellan ord och bokstäver *Se* text, formatera

B

bakgrunder
i form av filtereffekter 349
konvertera 253
lagerstilar och 268, 270
sudda ut 297
bakgrundsbilder 488
bakgrundsfärg
fylla markeringar med 318
redigera med paletten Färg 113
välja 107, 114
webbsidor 488
Bakgrundssuddgummi 296
bankomponenter 334
flytta 339
kopiera 339
ta bort 340
ändra form på 339
överlappande 339
banor
böjda segment 330
definiera genomskinlighet 431
exportera till Illustrator 432
flytta 336
från markeringsgränser 343
fylla 343
fördela 340
hantera 334
justera 338
justera vinkel och längd 336
kombinera 337
kopiera 339
koppla samman 338
linjera 344
lämna öppna 330
markera 333, 336
om 334
omplacera 338
raka segment 330
redigera 338
rita med frihandsritstift 331
rita, med verktyget Ritstift 328, 330
skapa nya 333
skapade av text 388
skriva ut 432
spara 334
stänga 328, 330
stängda 335
ta bort 334, 337
text på 386
urklipp 431
ändra form 336, 337
ändra namn på 334
öppna 335
överlappande 338
Banor till Illustrator, kommando 432
Banor, palett 333
bansegment
finjustera 338
bas
färg (i blandningslägen) 310
lager 291
baslinjeförskjutning 379
Basrelief, filter 355
behålla högdager- och skuggdetaljer 157
behörighetslösenord, i PDF 405
Beräkningar, kommando 249
beskärningsverktyg 172
Beskärningsverktyget 34, 171
Bevara genomskinlighet, alternativ 296
bildbrus
minska 184
om 186
bildbrus, definition 93

bilder
använda perspektiv 191
behålla högdager- och skuggdetaljer i 157
beskära 171
bitdjup 54
falsk färg 106
färgjusteringar 142, 143
färgreducera 169
förhandsvisa för användning i video 521
förstora 32
förvränga med filtret Gör flytande 197
gråskala 101
handtonade 162
högton 136
indexerad färg, konverteringsalternativ 105
konvertera mellan färglägen 102
konvertera mellan olika bitdjup 55
kopiera markeringar mellan 233
lågton 136
läsa in 62, 63
läsa in markeringar i 248
maximal storlek för 57
omsampla 58
rekonstruera med filtret Gör flytande 201
rensa 172
RGB 100
rotera och vända 171, 174
skapa 63
skapa av fixering 48
skapa från händelselägen 48
skapa monokroma med 162
skapa panoramabilder 215
skeva 191, 195
skriva ut 434
slå samman 263
spara 396
utskriftsmått för 60
visa storlek 57
vända och rotera exakt 191
återgå till valfritt läge 47, 50
återställa 46
ändra storlek på i dialogrutan Spara för webben 474
öka skärpan på 186, 187, 188
bilder med 16 bitar per kanal
konvertera till 32 bitar per kanal 55
stöd för 55
bilder med 32 bitar per kanal, konvertera till 8 eller 16 bitar per kanal 74
bilder med 8 bitar per kanal, konvertera 55
bildkonturer *Se* bilder
bildområden
byta färg 176
justera färgmättnad 176
oskärpa 176
skugga eller efterbelysa 176
skärpa 176
smeta ut 176
Bildprocessor 555
bildramar 175
bildrutor
lägga till 509
markera 509
med övergångar 512
bildskärmsprofil 127, 128, 129
bildskärmsupplösning
skalning och 57
bildstaplar
konvertera till ett lager 534
om 534
redigera 534
skapa 534, 536
stapellägen 535
bildstorlek 55
Bildstorlek, kommando
använda alternativet Auto 61
ändra pixeldimensioner 60
bildupplösning 54
bildåtergivning 134
binär kodning
i EPS-filer 409
bitdjup 54
bitmappsbilder
genomskinlighet 54
om 53
upplösning 54
Bitmappsläge
Färgpyts 317
bitmappsläge
använda text 364
Eget mönster, alternativ 104
konvertera till gråskala 105
om 101, 103
Blanda inre effekter som grupp, alternativ 266
Blanda lager automatiskt, kommando 260
Blanda urklippta lager som grupp, alternativ 266
blandning
färg 310
resultatfärg 310
blandningar
ange omfång för 267
begränsa till kanaler 266
gruppera effekter 266
blandningsalternativ, avancerade 266
blandningslägen
för kanalberäkningar 249
för lagergrupper 264
om 310
välja 264
Bläckskiss, filter 352
Blött papper, filter 356
BMP-filformat
om 415
spara i 410
bokstavsmellanrum 378, 383
bokstäver. *Se* text
brevlådeformat 522
Brevpapper, filter 355
Bridge Home 7
Bridge. *Se* Adobe Bridge
brus
brusövertoning 316
gitter 479
i Camera Raw-bilder 93
i penslar 309
Brusfilter 353
Byt tillbaka alla färger, kommando 482
Bädda in färgprofil, alternativ 397

C

Camera Raw
Se även Camera Raw-filer
arbetsflödesalternativ 96
databas 94
förhandsvisningskontroller 81
om 79
profiljusteringar 90
XMP-filer 94
Camera Raw-filer
ange färgprofil och bitdjup 96
automatiserad gruppbearbetning 83
beskära och räta upp bilder 92
bitdjup 97
cacheminne i Bridge 79, 82
databas för inställningar 95
exportera inställningar 96
färgvärdeavvikelse 91
förhandsgranskningskontroller 81
histogram och RGB-värden 85
icke-neutrala färger i 90

kopiera och klistra in inställningar i Bridge 95
korrigera en färgskiftning 90
minska brus 93
om 78
omsampling 96
pixlar i 97
profiljusteringar 90
skärpa 93
spara och återställa inställningar 94
spara till andra filformat 84
tonjusteringskontroller för 88
underordnade XMP-filer 95
utskriftsupplösning för 96, 97
vinjetter 91
visningskontroller 81
vitbalans i 86
CCITT-komprimering 413
Cineon-format
om 415
spara i 410
cirklar, rita 319
citattecken, om 367
CJK-text. *Se* asiatisk text
CMYK-bilder
ej tryckbara färger 144
kanalvisning 240
CMYK-färger. *Se* processtryckfärger
CMYK-färgläge
välja färger i 110
CMYK-färgläget
ej tryckbara färger 144
ton- och färgjusteringar i 144
CMYK-färgmodeller
om 101
CMYK-färgområden
förhandsvisning 144
Conté Crayon, filter 355, 358
copyrightinformation, lägga till 422
CSS (Cascading Style Sheets)
Generera CSS, alternativ för segmentutdata 487
CSS-lager, generera 474

D

Damm och repor, filter 353
darr
antal 305
flöde 308
färg 307
om 303
opacitet 308
rundhet 305
storlek 304
texturdjup 306
vinkel 304
databaserade bilder
använda datauppsättningar 563
om 561, 563
skapa bilder 564
variabler 562
datauppsättningar
använda 563
använda grupper av 564
definiera 563
importera från externa filer 564
DCS-filformat
DCS 1.0 410
DCS 2.0 410
för bilder med dekorfärgskanaler 446
om 242, 414
definiera genvägar 566
Definiera mönster, kommando 320
definiera och justera perspektivplan
med gränspunkt 203
Definiera pensel, kommando 301
dekorfärger
färghanteringstips 120
om 451
svällning 453
dekorfärgskanaler
Se även kanaler
alternativ 453
lägga samman 453
lägga till 451
spara 397
Dela kanal, kommando 242
Dela upp segment 460
Dela upp, kommando 291
Delad toning 89
delsegment 456
demor 9
Design Center 8
Device Central-integration
Photoshop 398
Dialogrutan Gränspunkt 203
Diamantövertoning, verktyg 314
Diameter, alternativ 301, 307
DIC Color Guide 112
DICOM-filer
ange alternativ 532
exportera som JPEG 533
gör anonyma 533
gör anteckningar 532
importera bildrutor som lager 533
justera kontrast och ljusstyrka 533
panorera 533
skript 532
visa filhuvuden 532
visa metadata 533
visa överdrag 533
visning i fönster 533
zooma 533
öppna 532
DICOM-format, om 416
Differens, läge 311
Differensmoln, filter 354
Diffus glöd, filter 352
Diffusera, filter 356
diffusionsgitter 479
Digimarc-filter
innan du lägger till 422, 423
inställningen Hållbarhet för vattenstämpel för 424
kontrollera vattenstämpel 422
om 422
signalstyrkemätare för 424
Digital Negative-formatet, om 415
direktmarkeringsverktyget
aktivera tillfälligt 336
dispositionsmetoder 385
Djup, filter 356
DNG (Digital Negative) 415
dokument, kortkommandon för 575
dokumentdimension, visa 37
dokumentfönster,visa filinformation i 36
dokumentprofil. *Se* färgprofil
dokumentstorlek
om 60
visa 36
dpi (punkter per tum) 54
droplet-bearbetningsalternativ 558
droplet-filer
bearbeta filer med 558
kompatibilitetsfrågor 558
om 558
skapa för olika operativsystem 558
skapa i Photoshop 558
dubbelbyte-text. *Se* asiatisk text
dubbelpenslar 307
duplexbilder
exportera till andra program 451
Duplexfärg, läge 102
duplexfärgbild
kurva 449

duplexfärgbilder
om 448
skapa 448
skriva ut 450
spara och läsa in inställningar 450
visa enskilda plåtar 450
övertryckningsfärger 449
Duplicera bana, kommando 339
Duplicera kanal, kommando 241
Dynamiska färgreglage, alternativ 113
Dynamiska kortkommandon 372
Dölj alla lagerstilar, kommando 273
Dölj automatiska segment, kommando 458
Dölj segmentnummer, kommando 458
dölja och visa
lagerstilar 273
med hjälp av lagermasker 287
stödraster och stödlinjer 40
verktygstips 19

E

effekter
gruppera blandningseffekter 266
skala 274
skala effekter 274
ta bort 275
ändra med konturer 272
Efterbel. färg, läge 310
Efterbelys, verktyg 183
Egen rasterpunktfunktion, alternativ 445
Egen, filter 357
egna färgfilter, i kommandot Fotofilter 164
Ej sammanflätning, filter 357
ej tryckbara färger
om 144
varning i färgväljaren 109
visas på paletten Info 34
välja 226
ej webbsäker, varning i färgväljaren 109, 110
Elliptisk markeringsram 221
emblem 458
Encapsulated PostScript (EPS). *Se* EPS-filer
Endast sammanslagna lager, alternativ 37
Endast versaler, kommando 374
Enhetlig, färgpalett 105, 106
enkelfärgsbilder. *Se* duplexfärgbilde
Enkelradsdisposition 385
e-post
spara som 476
EPS-filer
binär kodning 409
JPEG-kodning 409
om 414
spara 409
spara för sidlayout 430
spara i DCS-format 410
öppna 67
EPS-filformat
binär kodning 409
JPEG-kodning 409
spara filer i 409
Ersätt funktionsmakron, kommando 551
Ersätt färg, kommando 161
Ersätt innehåll, kommando 281
Ersätt kanal, alternativ 247
exportera
banor 432
duplexbilder 451
genomskinlighet 431
mätning i gränspunkt 203
texturer i gränspunkt 203
Exportera innehåll, kommando 281
Extensible Metadata Platform (XMP) 419
extrahera objekt från bakgrunden 237
extramaterial 6
Extras
Se även namnen på de enskilda extras
extras
målbana 338
visa och dölj 42

F

Faktiska pixlar, vy 33
Fasett, filter 354
filer
inställningar för att spara 398
tillägg för 397
filformat
Se även komprimering, dialogrutan Spara för webben, *individuella formatnamn*
animering och film 416
för förhandsvisningar som inte stöds 414
om 396, 413
stöd för banor 334
filinformationsområde, i statusfältet 37
filkomprimering. *Se* komprimering
Filmstrip-format 416
filstorlek
inläsning och 448
om 57
som krävs för alfakanaler 239
ta reda på 262
filter
Al Fresco 350
Annan 357
använda 347, 348
använda från Filtergalleriet 347
använda tillsammans 347
Brus 353
Digimarc 357, 422
Färgat ritstift 350
Färgklickar 350
för 16-bitarsbilder 346
för 8-bitarsbilder 346
förbättra prestanda för 349
förhandsvisa 347, 348
Förvandla pixlar 354
Förvrängning 352, 358
Konstnärliga 350
Kornig film 350
Linsoskärpa 190, 351
Ljuseffekter 360
Neonljus 350
Oskärpa 351
Penseldrag 352
Runt bildkant, alternativ 358
skapa bakgrunder med 349
skapa specialeffekter med 349
Skiss 355
Skärpa 355
Stansa ut 350
Stilisera 356
Torr pensel 350
Upprepa kantpixlar, alternativ 358
Video 357
Återgivning 354
Filtergalleriet 347
filtermasker
inaktivera 284
lägga till 284
om 283
ta bort 284
filtillägg, inställningar för att spara 398
Filtret Extrahera 237
Filtret Gör flytande
använda maskalternativ för 200
använda nät med 202

flytta pixlar med 198
invertera frysta områden med 200
rekonstruera 201
spara nät med 202
ställa in verktygsalternativ för 199
filtret Gör flytande
frysa och tina områden med 200
förvränga bilder med 198
förvränga en bild 197
om 197
visa fonder med 202
Filtret Gör flytande, verktyg
Hopsnörningsverktyg 198
Rekonstruera 201
Skjut penseldrag till vänster 198
Snurra medsols 198
Snurra motsols 198
Spegelvänd 198
Turbulensverktyg 198, 199
Tänj 198
Utbuktningsverktyg 198, 199
Fingerfärg, alternativ 182
Fixering, kommando 50
fixeringar
läge 48
radera 48
flera kopior. *Se* duplicera
Flerkanalsläge
använda text 364
flerkanalsläge
och borttagna kanaler 243
om 102
flytande rutor. *Se* CSS-lager
flytta
banor 338
kortkommandon för 576
lager 257
segment 459
flytta fästpunkter och bansegment i små steg 338
Flytta, verktyg 232
FOCOLTONE, färgsystem 112
format
för bildsekvenser 490
för video 490
formdynamik, för penslar 304
former
flera i ett lager 325
fördela 340
hjul 325
lägga till i 325
rastrera 326
redigera 326
rita 324
rita egna 325
rita, med verktyget Ritstift 328
spara egen 326
subtrahera från 325
välja egen 325
överlappande 325
formlager 323
fotogallerier
använda variabler i 467, 468
skapa 465
stilar 467
Fotokopia, filter 355
fotoram
skapa 171
Fragment, filter 354
fransiga pixlar, ta bort 232
frekvens. *Se* rastertäthet 58
Frihandsritstift, verktyg 331
frysa områden, med filtret Gör flytande 197
funktionsmakron
bearbeta filer med droplet-filer 558
byta namn 550
duplicera 550
exkludera uppgifter från 554
infoga stopp i 553
justera tonomfång och färg med 143
läsa in 551
om 548
ordna om 550
redigera 555
spela in igen 555
spela upp 549, 552
ta bort 550
välja och markera 549
ångra 549
ändra inspelade värden i 554
Funktionsmakron, palett
kortkommandon för 581
funktionstangenter 587
Fyll med neutralfärg, alternativ 264
Fyll, kommando 318
fylla
banor 343
lager 317
markeringar 317
med bakgrundsfärg 318
med förgrundsfärg 318
med övertoningar 313
text 373
fylla i
med händelseläge 47
fylla pixlar 323
Fyllning 238
fyllningar, kortkommandon för 578
fyllningslager
lägga samman 278
om 275
redigera 277
skapa 277
fyllningsopacitet 264
fyrkanter, rita *Se* rita
färger
Se även färghantering, färgmodell
Färg, läge 311
Färg, palett
varningar 111
välja webbsäkra färger med 111
Färgat ritstift, filter 350
färgbalans
allmänna justeringar 168
justera automatiskt 165
justera med Kurvor 149
kommandot Ersätt färg 161
Färgbalans, kommando 164
färgcirkel
komplementfärger i 99
färgcirkeln
om 99
färgdjup. *Se* bitdjup
färger
Se även bakgrundsfärg, färghantering
byta ut mot webbpalett 482
för text 372
i digitala bilder 99
invertera i bilder 169
konvertera till gråskala 103
lager eller grupper 261
låsa på paletten Färgtabell 482
matcha 159
omvandla till genomskinlighet 482
ta bort 483
färger som inte kan skrivas ut 111
färgfyllningslager 277
färghantering
Se även färgprofil, färginställning
för importerad bild 121, 122
för onlinegrafik 122, 123
för PDF 123, 126
hantera utskrifter i Photoshop 439
i JPEG 2000-filer 412
i videolager 503

konfigurera 118
om 116, 117, 118
referens till färginställning 131
skapa visningsmiljö 117
skriva ut ett provtryck för skrivare 440
skriva ut färgmåldokument 441
skärmkorrektur av färg 123, 124, 125
spara dokument 397
synkronisera färginställning 119
tips för process- och dekorfärg 120
tips vid import av bild 121
tips vid utskrift av dokument 125
utskriftsalternativ 438
färghantering för skrivardrivrutin 438
färginställningar
Se även färghantering
anpassa 131
arbetsfärgrymd 132
färghanteringsprofil 133
färgkonvertering 134
för Adobe-program 120
förinställning för 131
synkronisera med andra program 119
återgivningsmetod 134
färgjusteringar
Se även ton- och färgjusteringar
Färgkanaler i färg, alternativ 240
färgkanaler. *Se* kanaler
Färgklickar, filter 350
färgkorrigeringar. *Se* färg- och färgtonsjusteringar
färglägen
ange i nya bilder 63
antal kanaler
bitmapp 101
duplex 102
flerkanalsläge 102
gråskala 101
indexerad färg 105
konvertera bilder mellan 102
konvertera bitmapp till gråskala 105
konvertera till bitmappsläge 103
konvertera till indexerad färg 105
Lab-färg 101
RGB 100
villkorsstyrd lägesändring 103
visa på paletten Histogram 138
färgmodell, arbetsfärgrymd 130
färgmodeller
Lab 101
NMI 100
om 99
färgomfång 116, 144
färgomfång, ange för komposition 267
färgpalett
Enhetlig 105
färgpaletter
Se även Färgpalett
Adaptiv 105
ange bakgrundsfärg 106
ange färger 106
ange genomskinlighet 106
anpassa 107
antal färger 106
Exakt 105
för konvertering till indexerad färg 105
Glödande järn, alternativ 107
Gråskala, alternativ 107
Mac OS 105, 107
Perceptuell 105
projektionsytefärg 106
Selektiv 105
Spektrum, alternativ 107
webb 105
Windows 105, 107
färgprofiler
för bildskärmar 128, 129
för skrivare 126
installera 129
om 127
omvandla 131
tilldela och ta bort 130
tilldela och ta bort från dokument 130
varningsmeddelande för 133
färgprover
flytta 140
om 140
visa och dölja 141
ändra visning av 141
Färgpyts, verktyg 317
Färgraster, filter 354
färgreducera bilder 169
färgrutor
dela mellan program 115
Färgrutor, palett
läsa in färgtabell i 107
om 114
färgrymd
om 99
färgseparation
om 434
färgseparationer
justera svällning 446
skriva ut 445
färgskiftningar
korrigera med Nivåer 147
korrigera med pipetter 151
färgskiftningar*Se även* färgbalans
Färgskugga, läge 311
färgsvällningar 446
Färgtabell, kommando 106
Färgtabell, palett 480
färgtabeller
ange bakgrundsfärg med 106
ange färger med 106
ange genomskinlighet för färger med 107
ange genomskinlighet med 106
anpassa 107
för konvertering till indexerad färg 105
gitter 106
Glödande järn, alternativ 107
Gråskala, alternativ 107
projektionsytefärg 106
redigera färger i 107
sortera 480
spara och läsa in 107
Spektrum, alternativ 107
färgväljare
Apple-färgväljaren 112
Windows-färgväljaren 112
färgvärden, förhandsvisa 139
Fäst, kommando 41, 221
fästpunkt 223
fästpunkter
flytta och finjustera 337, 338
lägga till eller ta bort 340
regler för att justera 336
fästpunkter, konvertera 341
fördela
former 340
lager 258
Fördela lager, kommando 258
fördröjning av bildrutor 513
Förfina kant, kommando 230
Förflyttning, filter 357
förgrundsfärg
fylla markeringar med 318
redigera med paletten Färg 113
välja 107, 114
välja med pipettverktyget 108

förhandsvisa
dokumentet på en videoskärm 521
extraherade objekt 238
färg. *Se* korrekturgranska
kanalberäkningar 249
lager 254
markeringsgräns 230
utskriven bild 61
video och animering i tidslinjen 520
Förhandsvisa bilder, alternativ 397
förhandsvisning
färg- och pixelvärden 139
förinställda
pensel 298
förinställda penslar 298, 299
förinställning
övertoning 316
förinställningar
kontur 272
för att konvertera filer 401
PDF-export 401
stil 268
Förinställningar för Adobe PDF. *Se* PDF-filer
Förskjutning, filter 352
förskjutningskartor 352
förstora bilder 32
förstörande komprimering
JPEG-format och 413
förvränga en bild 191
förvränga en bild *Se* bilder
Förvrängning, filter 352
förvrängningar
med filtret Gör flytande 198
rekonstruera 201

G

Gamma, kommando 472
gammalt Photoshop-serienummer 46
Gaussisk oskärpa, filter 351
genomskinlighet
använd med mask 245
arbetsyta 175
gitter 479
i dokument 255
i webbgrafik 480
övertoning 315
Genomskinlighet & tryckbarhet, alternativ 255
genomstruken text *Se* text
genvägar 566, 567
definiera 566
GIF-filformat
alternativet Normal för 409
alternativet Sammanflätad för 409
om 416
optimeringsalternativ för 477
webboptimeringsinställningar 477
Gips, filter 355
gitter
byta till webbsäkra färger 482
genomskinlighet, på paletten Optimera 479
i animeringar 522
inställningen Inget gitter 484
om 106
webbläsare 478
Glas, filter 352, 358
global ljussättning 272
Glödande järn, alternativ 107
Glödande kanter, filter 356
grundläggande
utskriftsstorlek 437
gruppbearbetning 557
gruppbearbetningsalternativ 558
grupper
blandningslägen 264
gruppera lager 256
lägga till lager i 256
visa 255
Gruppera, kommando 557
gråskalebilder
färglägga 89, 153
konvertera från bitmappsläge 105
konvertera till indexerad färg 105
konvertera till svartvita bilder 169
lagra markeringar i 239
om 101
rasterattribut för 444
skapa från färgbilder 103, 169
skapa genom att blanda kanaler 161
Gräns, kommando 229
gränspunkt
arbeta i 203
definiera och justera perspektivplan 203
exportera mått, texturer och 3D-information 203
fylla markeringar med ett annat bildområde 203
klistra in ett objekt i 203
kopiera markeringar 203
måla med en färg i 203
måla med provpixlar 203
mäta i 203
om 203
om markeringar i 203
perspektivplan och stödraster 203
Gå igenom, blandningsläge 264
Gör flytande, filterverktyg
Hopsnörningsverktyg 198
Gör markering, kommando 342
Gör till ett lager, kommando 263

H

halvtonsbilder
skriva ut *Se* skriva ut
Handen, verktyg 31
handtonade bilder 162
HDR-bilder
konvertera till 8 eller 16 bitar per kanal 74
Lägg samman till HDR, kommando 72
måla i 77
om 70
visa 73
HDR-färgväljare
visa 75
välja färger med 75
hexadecimalfärgvärden 110
High Dynamic Range-bilder. *Se* HDR-bilder
histogram
cachenivå 138
läsa 136
om 136
Hitta konturer i nivå, filter 356
Hitta konturer, filter 356
Hjälp
om 2
HKS-färgmodell 112
Hopsnörningsverktyg 198
HTML
ALT-element 463
celljustering för text 464
lägga till HTML-text till segment 464
MESSAGE-element 463
målram 463
URL-adresser i segment 463
utdatainställningar 487
Hållbarhet för vattenstämpel, inställning 424
Hård blandning, läge 311
Hårdhet, alternativ 303
hämta information
från lager 255
Händelsehanterare 560

händelselägen
alternativ 49
byta ut 295
måla med fixering 50
ta bort 48
återgå till tidigare 48
Händelse-palett
om 47
Händelsepensel 47, 50
hängande interpunktion 384
högdagrar
justera 183
justera med Nivåer 146
Högkvalitetsutskrift (PDF-förinställning) 401
Högpass, filter 357
högtonsbilder 136

I

ICC-profil, alternativ 397
ICC-profiler
Se även färgprofil
bädda in i filer 477
icke-förstörande komprimeringsformat
CCITT 413
LZW 413
RLE 413
ZIP 413
Icke-förstörande redigering, om 278
IFF-format, om 416
ikoner
paneler som 17
Illustrator. *Se* Adobe Illustrator
importera
Se även inläsning
bilder genom att dra 235
bilder med WIA-stöd 62, 63
Illustrator-bilder 65
Importera mappar som bildrutor, kommando 499
Importera, kommando 63
InDesign. *Se* Adobe InDesign
indexerad färg
använda text med 364
indexerad färg, läge
konvertera RGB- och gråskalebilder till 105
konverteringsalternativ 105
om 105
indrag i stycke 383
Infoga stopp, kommando 553
Infoga vattenstämpel, kommando 423
Info-palett
alternativ 35
använda 35
ej tryckbara färger 34
färgkorrigeringsvisning 34
före och efter-färgvärden på 34
Information, palett
om 34
informationsruta 57
Ingen brytning, kommando 385
inläsning 63
beräkna filstorlek för 448
bilder 63
om 62
inläsning med rätt upplösning 59
Innerglöd, effekt 269
Innerskugga, effekt 269
Inställningar
färgväljare 112
plug-in-modul 46
Plug-ins & virtuellt minne 51
återställa standardinställningarna 45
inställningar
genomskinlighetsvisning 255
lista med senaste filer 65
tryckbarhetsvarning 144
intensitet
i färgmodellen NMI 100
justera 155
utjämna 168
Intensitet/kontrast, kommando 165
interaktivitet
skapa med CSS-lager 474
International Color Consortium (ICC) 118
International Press Telecommunications Council.*Se* IPTC
interpolationsmetoder 59
interpunktion, hängande *Se* text, formatera
Invertera, kommando 169
IPTC 95
ISO-standard 402
ITPC 95

J

JavaScript 560
JP2-format. *Se* JPEG 2000-format
JPEG 2000-format
alfakanaler 412
alternativet Metadataformat 412
alternativet Plattstorlek 412
alternativet Progressiv 412
alternativet Växande miniatyrbild 412
alternativet Wavelet-filter 412
alternativet Överensstämmelse 412
definiera önskat område i 412
om 411, 416
spara i 411
valfri plug-in 411
JPEG-felaktigheter 186
minska 184
JPEG-filkomprimering. *Se* JPEG-format
JPEG-format
ange bildkvalitet 408
komprimering 413
om 416
optimeringsalternativ 476
spara filer i 408
JPEG-kodning, i EPS-filer 409
JPF-format. *Se* JPEG 2000-format
justera
former 340
lager 258
markering 221
segment 461
Justera lager automatiskt, kommando 259, 292
Justera lager, kommando 258
Justera mot markering, kommando 258
justera text 382
justera text Se text, formatera
justering. *Se* justera
Justeringsknappar 258
justeringslager
lägga samman 278
om 143, 275
redigera 277
skapa 276, 277

K

Kanaler
ändra visning på paletten 240
kanaler
Se även alfakanaler, paletten Kanaler, färgkanaler, dekorkanaler
alternativ för 246
beräkna 248
bitdjup 54
blanda 161, 249
dela upp i separata bilder 242
duplicera 241

filstorlek för 239
färginformation och 239
färgkanaler 239
högsta antal 239
invertera 162
källa 162
lagermask 288
lägga samman 242
markera 240
miniatyrer 239, 240
optimera bilder med 475
sekvens med 247
Snabbmask 244
spara markeringar i 247
ta bort 243
visa 240
visa och dölja 240
Kanaler, palett
markera kanaler på 240
om 239
ordna om kanaler på 241
kanaler, visa på paletten Histogram 138
kanteffekter 349
kanter, utjämnade 342
Kantiga streck, filter 352
Kantlinje, filter 350
Kantskärpa, filter 355
kantutjämning
Adobe Illustrator-filer 67
EPS-filer 67
lagerstilar 270
markering 231
text 367
i webbgrafik 474
kapitäler *Se* text, formatera
Kapitäler, kommando 374
kerning 378, 379
kinsoku shori. *Se* asiatisk text
Klart ljus, läge 311
klippa
om 145
klistra in
bildrutor 511
markering 234
PostScript-bilder 236
Klistra in i, kommando 233
Klona källa, palett 176
klona och laga, ange provkälla 176
klona video- och animeringsbildrutor 502
Klonstämpel
ange provkällor för 177
använda 176
Klonstämpel, verktyg 176
knappen Standardläge, att stänga av snabbmask med 245
Knappläge, kommando 548
Knipning, filter 352
kolumner, för exakt placering 39
Kombinera segment, kommando 461
kommandon
kombinera flera 292
kommandon för ton- och färgjustering
Autokontrast 166
Ersätt färg 161
Matcha färg 160
Nyans/mättnad 151
kommandon Nivåer
om 145
Kommandon, palett 46
kommandon, spela in i funktionsmakron 552
kommandot Autokontrast
alternativ för 166
om 165
kommandot Automatisk färg
alternativ för 166
om 166, 167
kommandot Autonivåer
alternativ för 166
om 165, 167
standard för urklipp 165
Kommandot Bildpaket
anpassa layouter 429
om 428
kommandot Blanda kanal
alternativet Konstant 162, 163
Kommandot Blanda kanaler
skapa monokroma bilder 162
kommandot Blanda kanaler
alternativet Utkanal 162
blanda kanaler 161
Kommandot Duplicera 37
Kommandot Exportera lager till filer i Photoshop 413
kommandot Extrahera, förhandsvisa med 238
kommandot Fotofilter
egna färgfilter 164
om 164
svalt filter 164
varmt filter 164
kommandot Färgområde
alternativet Överstrålning för 226
förhandsvisning av markering 227
om 226
kommandot Färgreduktion, om 169
Kommandot Klipp ut 237
Kommandot Konvertera till form 389
Kommandot Konvertera till punkttext 367
Kommandot Konvertera till smart objekt 280
Kommandot Konvertera till stycketext 367
kommandot Kurvor
ange högdager- och skuggvärden med 156
ange målvärden med 157
använda pipetterna för att justera färgton 150
Auto-alternativ för 166
justera färg och ton med 150
justera färgbalans och tonomfång med 149
kortkommandon för 150
lägga till punkter med 149
om 147
Kommandot Lägg samman synliga lager 263
kommandot Matcha färg
justera färg med 160
matcha färg mellan lager 159
kommandot Montera, om 68
kommandot Nivåer
ange målvärden med 157
Auto-alternativ för 166
ingångsnivåreglage 145
justera färgton med pipetter i 150
justera tonomfång med 145
korrigera färgskiftningar med 147
pipetten Ange gråpunkt i 147
tilldela högdagervärden med 156
tilldela skuggvärden med 156
utgångsnivåreglage 157
kommandot Nyans/mättnad
ange färgområden med 152
färglägga gråskalebilder med 153
justera 151
om 151
ändra färgområde med hjälp av pipetter 152
kommandot Skapa droplet
på undermenyn Automatisera 558
Kommandot Spara arbetsyta 18
Kommandot Svartvitt 153

Kommandot Sök och ersätt 369
kommersiell tryckning 441
komplementfärger. *Se* färgcirkel
komprimering
  om 413
  PDF 404
Konstant, alternativ 163
Konsthändelsepensel, verktyg 295
Konstnärliga filter 350
Kontaktkarta II, kommando 426
kontrast
  justera 155
  justera automatiskt 165
konturbibliotek 272
konturer 272
konturkänslighet, lassoverktyg 223
Konvertera till lager, kommando 281
Konvertera till profil (kommando) 131
konverteringsinställning för Adobe PDF 401
konverteringsinställningar
  förinställningar 401
konvolution 357
kopiera
  använda dra och släpp 235
  markering 233
  medan du drar 233
  mellan program 235
  PostScript-bilder från Urklipp 236
  stilar 274
Kopiera bildruta, kommando 511
Kopiera lagerstil, kommando 274
Korn, filter 356
Kornig film, filter 350
Korrekturfärger, kommando 144
korrekturgranska
  i Photoshop, Illustrator och InDesign 124
Korrekturinställningar (kommando) 124
Korrekturinställningar, kommando 144
korrigera linsförvrängning 184
Korrigering av pixelproportioner, kommando 496
Korsstreck, filter 352
kortkommandon 566
  anpassa 566
  i Hjälp 3
  ta bort en uppsättning 566
  ta bort från ett kommando eller verktyg 566
kortkommandon för navigering, i Adobe-hjälpen 3
Krackelering, filter 356
krav, system 1
Kristallisera, filter 354
Krita & träkol, filter 355
Krom, filter 355
kroma, om 100
Krusning, filter 353
kurvor
  rita, med verktyget Ritstift 328, 330
  ändra form på 336, 337
kurvor, skapa utjämnade och skarpa 335
kvadruplexfärgbilder. *Se* duplexfärgbilder

L

Lab-bilder
  blandningslägen för 264
  kanalvisning 240
Lab-färg, läge
  om 101
Lab-färgläge
  i Adobe Färgväljaren 110
Lab-färgmodellen 101
lack
  Se även processtryckfärger
  om 452
lager
  Se även textlager
  använda förinställda stilar på 268
  använda masker för att markera ogenomskinliga områden i 290
  bakgrund 252
  blanda automatiskt 260
  blandningsomfång och 267
  bryta länkar till masker i 290
  duplicera 254
  dölja och visa 254
  exportera 262
  exportera till filer 413
  flytta 257
  fylla 317
  fylla med neutral färg 264
  färgkoda 261
  fördela 258
  gruppera 256
  göra enhetliga 510
  i kanalberäkningar 249
  informationshämtning 255
  justera 258
  justera automatiskt 259, 292
  justeringslager, om 275
  kanter 257
  konvertera stilar till 275
  kopiera och klistra stilar i 274
  linjer 317
  låsa 260
  lägga samman 262
  lägga samman från animeringsbildrutor 523
  länka 256
  läsa in gränser som markering 290
  markera 255, 256
  masker 286
  miniatyrer 252
  måla genomskinlighet 310
  nytt dokument av 254
  omvandla till CSS-lager 474
  opacitet 263
  rastrera 261
  redigera vektormasker i 287
  rotera 260
  skala effekter i 274
  skapa från segment 457
  skapa nya 253
  skapa vektormasker med 287
  slå samman 263
  spara 397
  spara ur 265
  ta bort 262
  ta bort effekter 275
  urklippsmasker och 291
  visa 254
  visa grupper 255
  visa kanter 257
  ändra effekter i 272
  ändra namn på 261
  ändra staplingsordning för 257
Lager via Klipp ut, kommando 254
Lager via Kopiera, kommando 280
Lager, palett
  kortkommandon för 584
  om 252
lagerbaserade segment, skapa 457
lagerkompositioner
  arbeta med 284
  ta bort 286
  tillämpa och visa 285
  uppdatera 285
  verifiera 286
Lagermask gömmer effekter, alternativ 267
lagermasker
  inaktivera och aktivera 288
  justeringslager som 276
  läsa in som markeringar 290
  redigera 288

ta bort 290
visa 289
visa kanal 288
lagermaskkanal 288
lagerstilar
alternativ för 270
dölja och visa 273
egna 270
förinställningar 273
konturer 272
redigera 275
skala effekter i 274
ta bort 275
textlager 364
utöka och komprimera 273
lagningspenseln 176
lappningsområde 176
Lapptäcke, filter 356
Lassobredd, alternativ 223
Lassoverktyg
känslighetsalternativ för 223
Linjal 39
linjaler
nollpunkt 38
om 38
ändra inställningar 38
linje
markering 319
markeringar 317
Linje, mäta avstånd med 34
linjer
flytta 336
justera vinkel och längd 336
rita, med verktyget Ritstift 328, 330
ändra form på 336
linjer, kortkommandon för 578
linjer, rita 294
Linjera bana, kommando 319
Linjär efterbelysning, läge 310
Linjär skugga, läge 310
Linjär övertoning, verktyg 314
Linjärt ljus, läge 311
linsförvrängning 184
Linskorrigering, filter 184
Linsoskärpa, filter 190, 351
linsoskärpa, lägga till 186
Linsöverstrålning, filter 354
LiveDocs 2
ljudanteckningar. Se anteckningar
Ljusare färg, läge 311
Ljusare, läge 310
Ljuseffekter, filter
lägga till 362
om 354, 360
skapa stilar med 362
texturer i 363
Ljuseffekter, filterstilar
Fasadbelysning 362
Fem ljus nere 362
Fem ljus uppe 362
Ficklampa 362
Korsning 362
Korsning nere 362
Parallellt riktningsljus 362
Standard 362
Ljuseffekter, typer
Omni 361
Riktat 361
Strålkastare 361
ljusstyrka
justera i Illustrator 14
ljussättningseffekter 272
lpi (linjer per tum) 54, 58
ludd 231
Luminiscens, läge 311
luminiscens, visa på paletten Histogram 138
LZW-komprimering (Lemple-Zif-Welch) 413
lågtonsbilder 136
Lås segment, kommando 462
Lås/lås upp markerade färger, kommando 482
låsa lager
delvis 260
flera lager 260
helt 260
låsa upp segment *Se* segment
låsa, segment 462
lägen. *Se* blandningslägen, färglägen
Lägg bakom, läge 310
Lägg samman bildrutor till lager, kommando 523
Lägg samman dekorfärgskanaler, alternativ 453
Lägg samman kanaler, kommando 242
Lägg samman till HDR, kommando 72
Lägg till brus, filter 353
Lägg till, alternativ 250
lägga samman
alla synliga lager 263
justerings- eller fyllningslager 278
kanaler 242
klonade lager 263
lager 262
lägga samman, bilder 263
länkade filer
färghanteringstips 121
Läs in funktionsmakron, kommando 551
läsa in
duplexkurva 449
färgtabeller 107, 483
inställningar för ton- och färgjusteringar 143
konturer 272
mönsterbibliotek 319
utdatainställningar 486
Lös upp, läge 310
lösenord, i PDF-filer 405

M

Mac OS, System (färgpalett) 105, 107
Magiskt suddgummi 296
Magnetiskt ritstift, verktyg 332
Magnetlasso, verktyg 223
mallar, använda med andra Adobe-program 565
markera
Se även markeringar, markeringsramar
angränsande pixlar 225
fixeringar 50
kontinuerliga pixlar 182
kortkommandon för 576
lager 255
lager i en grupp 256
pixlar 220
text 370
verktyg och kommandon för att skapa 220
Markera igen, kommando 221
markera kanaler 453
Markerade kanter, filter 352
markering
anpassa för verktyget Trollstav 225
avmarkera 220
dra mellan dokument 233
dra samman 229
duplicera 234
dölja och visa kanter på 228
ersätta i kanal 247
extrahera 237
extrahera från bakgrunden 237
flytta, dölja eller invertera 227
frihand 222
från tillfälliga masker 245

färger från alla synliga lager 225
färgområden 226
förfina med kommandot Färgområde 226
förminska 228
invertera 228
justera 221
kantutjämning 231
klistra in 234
klistra in i annan markering 233
kopiera 233
kopiera mellan program 235
ludd 231
lägga till i kanal 247
läsa in 248
läsa in från alfakanal 248
markera liknande pixlar i 230
markera omarkerade områden i 228
med raka kanter 222
mjuka upp kanter 231
mjuka upp med kommandot Färgområde 226
radera segment i 222
skapa flera kopior av 234
skapa med Snabbmaskläge 244
spara i en kanal 247
spara som en mask 247
subtrahera från kanal 247
ta bort 237
ta bort halo runt 232
ta bort kantpixlar från 232
utjämna 230
utvidga 228
utöka 229, 230
överlappa 229
överlappa i kanal 247
markeringar
fylla 317
fästa funktion 39
förfina kanter i 230
förhandsgranska, med alternativet Förfina kant 230
konvertera till lager 254
linje 317
skapa kanteffekter med 349
markeringsgräns
för text 389
markeringsgränser
definiera banor 343
från banor 342
fästa funktion 39
streck 229
stänga 222
markeringsram
koordinater på paletten Info 34
Markeringsram för en kolumn 221
Markeringsram för en rad 221
markeringsramar
konvertera till banor 343
rama in med markering 229
markeringsramar, text 366
markeringsramsverktyg
Alternativet Fastställd storlek 221
i gränspunkt 203
om 221
maskalternativ, med filtret Gör flytande 197
masker
bryta länkar till lager 290
för text 389
inaktivera filtermasker 284
kanaler sparade som 247
lager 286
lägga till filtermasker 284
lägga till i lager 287, 288
markera ogenomskinliga områden med 290
och viktad optimering 475
om 243
skapa från en markering 247
skapa i alfakanaler 246
skapa tillfälliga 244
spara markeringar i 243
spara som alfakanaler 243
ta bort filtermasker 284
ta bort snabbmasker 245
tillämpa på smarta filter 283
urklippsmasker 291
vektormasker 287
välja färg på 246, 247
ändra opacitet för 246
Maskerade områden, alternativ 245
maskredigeringsfärger 246
Matcha färg, kommando
om 158
matcha färger 159
MATLAB
ansluta till 530
använda med Photoshop 530
installera 530
kommandoreferens 531
skapa ett Photoshop-dokument i 531
Maximum, filter 190
medan du drar
kopiera 233
Medel, filter 351
Median, filter 190, 353
medianpixelvärden 138
Mellanrum, alternativ 303, 307
mellantoner, justera med Nivåer 146
menyer
aktivera och inaktivera färger 23
anpassa 22
ta bort en uppsättning 23
visa dolda objekt i 23
Mera skärpa, filter 355
MESSAGE HTML-element 463
metadata
om 419
Mezzotint, filter 354
miniatyrbilder
i PDF-fil 403
spara 397
miniatyrer
lager 252
ändra storlek för på paletten Kanaler 240
Minimum och Maximum, filter 357
minne, frigöra 52
Minsta filstorlek, PDF-inställning 402
Mjukt ljus, läge 311
moiré-mönster vid utskrift 444
Mojikumi, om Se asiatisk text
Moln, filter 354
monokrom, konvertera till 169
Mosaik, filter 354, 356
Multiple Master-teckensnitt 375
Multiplicera, läge 310
måla
alternativ 310
med en färg i gränspunkt 203
med mönster 294
med provpixlar i gränspunkt 203
verktyg för 293
Målat glas, filter 357
målkanal 240
målvärden, ställa in med Nivåer eller Kurvor 156
mått
datapunkter 538
exportera mätdata till en fil 540
typer av 538
verktyg 538
Måttlogg, palett 540
måttskala
ange inställningar 536
skapa förinställningar 536

mäta
använda beskäringsmarkeringsram 34
i gränspunkt 203
med ett markerat område 538
med verktyget Linje 34
om 39
rotationsvinkel 34
ändra enhet 38
mättnad
justera 151, 184
justera ett särskilt färgomfång 89
mättnad, justera 184
Mättnad, läge 311
mättnad, om 100
mönster
definiera bild som 320
fylla markeringar med 318
fyllningslager 277
läsa in bibliotek med 320
mappen PostScript-mönster 320
måla med 294
om 320
skapa med mönsterverktyget 321
spara bibliotek med 320
mönsterbuffert 52
mönstergitter 479
Mönsterstämpel, verktyg 294
Mönsterverktyg 321
Mörka streck, filter 352
Mörkare, läge 310

N

Naggade kanter, filter 356
nedladdningar 9
uppdateringar, plugin-program och demor 9
nedsampling
i PDF-filer 404
om 58
Nedsänkt kommando 374
negativ, skapa 169
Neonljus, filter 350
NMI-färgmodellen 100
nollpunkt (linjaler) 38
Normal, läge 310
NTSC-färger, filter 357
Ny fixering, knapp 50
Ny färg, kommando 481
Nyans, läge 311
nyans, om 100
Nytt funktionsmakro, kommando 552
Nytt lagerbaserat segment, kommando 457
Nytt smart objekt via Kopiera, kommando 280
Nytt visningsläge, kommando 33
Nytt, kommando 63
Nätform, filter 355

O

ojämnheter 363
OLE (Object Linking and Embedding) 433
omforma
lager 257
referenspunkt 193
text 366
Omforma fritt, kommando, om 194
omforma objekt
från menyn Redigera 364
med kommandona Perspektiv och Förvrängning 364
omforma perspektiv 171
Omforma, kommando 34
omformning
duplicera ett objekt när 191
omformningar
ange eller flytta referenspunkten för 191
använda 191
markera ett objekt för 191
omforma fritt 191
upprepa 191
omformningsverktyget
i gränspunkt 203
omfång 116
Omni, ljuseffekt 361
omsampling
Se även storleksändra
interpolationsmetoder 59
om 58
omvandla färger till genomskinlighet 482
Omvänd, kommando 228
onlineresurser 6
opacitet
fyllning 264
hos bakgrundslager 263
lagermask 289
övertoning 316
OpenEXR-format 417
OpenType-teckensnitt
förhandsvisa 375
om 376
optimera
GIF-filer och PNG-8-filer 477
JPEG-filer 476
SWF-filer (Flash) 484
Optimera med alternativet Markeringsram 523
Optimera med alternativet Ta bort överflödiga pixlar 523
optimera webbgrafik
filformat för 476
förhandsvisa resultat 475
generera CSS-lager 474
SVG, alternativ 485
optimera webbilder
grundprocedur 472
komprimera till viss filstorlek 474
spara förinställningar 473
viktad optimering 475
Optimera, palett
ange genomskinlighetsgitter på 479
optimerade webbilder
använda panelen Färgtabell för segment 480
optimering
Se även optimera webbilder
om 470
ordbrytning, förhindra 385
ordmellanrum 383
Oskarp mask, filter 187, 355
efter omsampling 59
om 186, 188
selektiv skärpeökning 189
Oskärpa 183
Oskärpa och Mer oskärpa, filter 351
Oskärpeprov, filter 351

P

paletten Funktionsmakron
om 548
Paletten Färg
Se även färgpaletter
om 113
paletten Färgrutor
kortkommandon för 586
Paletten för Kotoeri-tecken 392
paletten Histogram
förhandsvisa justeringar i 139
justera histogramvyn 137
Komprimerad vy 137
om 136
statistik 138
uppdatera 139
Utvidgad vy 137

visa 136
visa en viss kanal i 138
visa kanaler i färg 138
vyn Alla kanaler 137
paletten Händelser
och gruppbearbetning 557
paletten Information
förhandsvisa färgändringar i 139
visa 140
Paletten Lagerkompositioner 284
paletten Penslar
om 300
paletter
Se även paneler
om 13
paletter, kortkommandon för 580
Palettkniv, filter 350
Panelen NML/Färg/Gråskala 89
panelen Verktyg, konfigurera 14
paneler
Se även paletter
docka 15
flytta 16
gruppera 16
komprimera till ikoner 17
om 13
skikta 17
visa och dölja 14
panelmeny, visa 14
panoramabilder, skapa 215
Pastellkrita, filter 350, 358
PCD-format 67
PCX, filformat 417
PDF
färghanteringstips 123, 126
överensstämmelse med PDF/X-standard 402
PDF (Portable Document Format)
om 417
spara filer i 400
PDF/X-kompatibla filer
färghanteringstips 126
standarder 402
PDF/X-kompatibla filer, alternativ 405
PDF-filer
förinställning för Adobe PDF 405
kompatibilitetsnivåer 403
komprimering 404
nedsampling 404
Photoshop PDF 417
spara 400
säkerhet 405
öppna 65
PDF-förinställningar
om 401
PDF-inställningar
skapa 401
PDF-konverteringsinställning 401
PDF-presentationer
om 424
skapa 425
PDF-versionsfunktion 403
pekreglage 20
Penna
om 293
pennverktyget
autoradera med 297
Pensel
om 293
Penseldrag, filter 352
penselpekare 297
penselspets
formalternativ för 301
penselspetsar
skapa 301
penselverktyget
i gränspunkt 203
penslar
alternativet airbrush för 309
dubbla 307
dynamik 303
formdynamik för 304
färgdynamik för 307
förinställd 298
radera alternativ för 309
spridning 305
texturerade 306, 309
tryckkänslighet för 309
våta kanter eller vattenfärg 309
Penslar, palett
kortkommandon för 582
Perceptuell, färgpalett
antal färger 106
om 105
perspektiv
använda 195
justera 184
korrigera 185
omforma 172
ändra med beskärning 172
perspektivförvrängning, korrigera 172
perspektivplan
arbeta med gränspunkt 203
Photo CD-filer 67
Photomerge
använda från Bridge 216
använda ljusbordet med 218
definiera gränspunkt i 219
justera perspektiv i 219
källfotografier för 216
om 215
skapa en komposition 215
skapa en Photomerge-komposition interaktivt 215
ta bilder 215
välja filer som ska användas i 216
Photoshop 2.0-format, öppna filer i 414
Photoshop gammalt serienummer 46
Photoshop PDF-format 417
Photoshop Raw, format
om 414
Photoshop Raw-format
spara i 410
Photoshop, format 414
Photoshop. *Se* Adobe Photoshop
Photoshop-EPS-format. *Se* EPS-filer
PICT-filformat
om 418
PICT-resursfiler 418
pillarbox-format 521
pilspetsar, alternativ 327
pipetten
i kommandot Nyans/mättnad 152
om 140
pipettprov 108
pipettverktyget
gråpunkt 147
i gränspunkt 203
målfärg för 151
svartpunkt 151
vitpunkt 151
Pixar-format 418
pixel
visa i histogram 138
pixeldimensioner
maximala 57
nya kanaler 239
omsampling och 58
visa 57
pixeldjup. *Se* bitdjup
pixelförvandling, orsaker 54
Pixelförvandlingsfilter 354
pixelproportioner
anpassa 497
ta bort värden 497

tilldela 497
återställa standardvärden 498
pixelvärden
förhandsvisa 139
medel 138
median 138
standardavvikelse 138
pixlar
markera 220
om 53
per tum (ppi) 54
visar färgvärden för 34
Plastfilm, filter 350
platta, ange ritstiftstryck 309
Plug-inen Videoförhandsgranskning 521
plug-in-filer
för import av inlästa bilder 62
plugin-program 6
i Adobe Store 9
i Adobe-butiken 9
plug-ins
för filformat som inte stöds 413
välja mapp för 46
Plug-ins & virtuellt minne, inställningar 45
PNG-24, filformat
optimeringsalternativ 483
PNG-8, filformat
optimeringsalternativ 477
PNG-filformat
alternativ för 408
alternativet Sammanflätad 408
om 418
spara filer i 408
Polygonlasso 222
Polära koordinater, filter 353
Popup-paletten Verktygsförinställningar 30
popup-paletter
anpassa lista med objekt på 300
anpassa objektlista i 21, 44
om 20
ändra visningen av 21
Portable Bit Map-format 418
positiv, skapa 169
PostScript, punktstorlek 38
PostScript, referenshandbok 445
ppi 38
ppi (pixlar per tum) 54
processfärger
färghanteringstips 120
processtryckfärger
om 451
simulera täckningsgrad 452
profil för indataenhet 127, 129
profil för utdataenhet 126, 127, 129
program
aktivering 1
nedladdningar 9
registrering 1
Projektionskommandon
kommandot Ta bort svarta kantpixlar 232
kommandot Ta bort vita kantpixlar 232
kommandot Överstrålning 232
projektionsytefärg
välja 106
proportionell teckenbredd 379
proportioner 68
i videobilder 495
proportionsinställningar
Beskär till 14/9 (brevlådeformat) 522
Beskär till 4/3 522
brevlådeformat 522
Centrera 521
pillarbox-format 521
Skala för att passa inom bildruta 522
Skalförändra inte 522
prov
bilder med ett verktyg 176, 178
bilder med verktyget Lappa 180
provprogram 9
provtryck för skrivare 440
PSD, format 414
punkter, fästa 223
punktstorlek *Se* text, formatera
punkttext *Se* text, formatera

R

radavstånd i asiatisk text 391
radavstånd mellan nederkanter 391
radavstånd mellan överkanter 391
radera
fästpunkter i en markering 222
lassosegment 223
till händelser för att återställa föregående läge 47
Radera lagerstil, kommando 275
Radera segment, kommando 462
Radera, kommando 237
Radera, läge 310
Radiance-format 418
Radiell oskärpa, filter 351
Radiell övertoning, verktyg 314
raka citattecken *Se* text, formatera
Ramlinje, effekt 270
Ramlinje, kommando 319
raster
Egen rasterpunktfunktion, alternativ 445
om 58, 444
spara inställningar för 445
välja attribut för 444
Raster, filter 355
Raster, läge 310
rasterbilder. *Se* bitmappsbilder
rastercell 58
rastertäthet
fastställa upplösning 61
inläsning och 447
om 58
spara inställningar för 445
ställa in 444
rastrera
Illustrator-bilder 236
lager 261
PostScript-bilder 67
textlager 370
rastrerad text *Se* text
Redigera plan, i gränspunkt 203
Reducera, kommando 172
referenspunkt 193
registrering av programmet 1
Rekonstruera 201
rekonstruktionsverktyg
lägen 202
Rektangulär markeringsram 221
Relief, filter 356
renmoji *Se* asiatisk text
rensa bilder 172
Rensa, kommando 52
retuschera
med verktyget Lagningspensel 176
med verktyget Smart Lagningspensel 176
verktyget Klonstämpel 176
RGB-bilder
ange färger numeriskt i 113
kanalvisning 240
konvertera till indexerad färg 105
RGB-färgläge 100
RGB-färgläge, välja färger i 110
RGB-färgläget
ton- och färgjusteringar i 144
RGB-färgrymd, Adobe 132

Rikt innehåll PDF, inställning 402
Riktat, ljuseffekt 361
riktningslinjer och riktningspunkter
  flytta 337
rita
  banor, med verktyget Ritstift 328, 330
  cirkel eller fyrkant 319
  egen form 325
  flera former i ett lager 325
  former 324
  inifrån och ut 324
  kurvor följda av räta linjer 331
  om 323
  ring- eller hjulform 325
ritningslägen 323
ritstiftsverktyg 34
  om 327
ritstiftsverktyget
  rita kurvor 328, 331
  rita kurvor och linjer 330
  rita raka linjer 328
  åsidosätta automatisk växling 341
  åsidosätta växling 340
RLE-komprimering (Run Length Encoding) 413
rollover, verktyg för att skapa 454
rotera
  bilder 174, 194
  lager och markeringar 194
Rotera arbetsyta, kommando 174
rotera en bild 191
Rundhet, alternativ 302
rutnät, spara med filtret Gör flytande 202
Rutoskärpa, filter 351
räkna
  automatiskt, med en markering 542
  manuellt 542
räkningsverktyget 542
rätta misstag
  ångra senaste åtgärden 46
  återgå till sparad bild 46
röda ögon, ta bort 176
Röda ögon-verktyget 181
Rörelseoskärpa, filter 351

S

Scitex-format 418
Script Events-hanterare 560
skript
  Se även funktionsmakron, automatisera, droplet-filer
Segment
  ange webbläsarmeddelanden i exportalternativen 463
segment
  användartyp 456
  arbeta med i Spara för webben 473
  auto 456
  bakgrundsfärg på 463
  Bild, typ 462
  byta namn på 463
  duplicera 460
  emblem i 458
  exportalternativ för 462
  flytta 459
  färg på 458
  fästa mot 459
  gränser 458
  Ingen bild, typ 462
  justera 461
  kombinera 461
  konvertera 458
  konvertera automatiskt till användare 458
  kopiera 460
  linjer 458
  låsa 462
  låsa upp 462
  lägga till länkar 463
  markera 459
  numrera 458
  om 456
  segmentlinjer 459
  skapa från lager 457
  skapa från stödlinjer 457
  skapa med segmentverktyget 457
  ta bort 462
  typer av 456
  visa 458
  ändra 461
  ändra staplingsordning för 461
  ändra storlek på 459
Segment, verktyg 457
Segmentalternativ, dialogruta 456
Selektiv färgändring, kommando 163
selektiv skärpa 189
Selektiv, färgpalett 105
separationer. *Se* färgseparationer
serienummer, gammalt *Se* gammalt Photoshop-serienummer
Sfär, filter 353
Sicksack, filter 353
sidmarkeringar 442
Simulera svartpunkt (alternativ) 125
Simulera vitpunkt (alternativ) 125
skala
  bilder 191
  bilder under utskrift 437
  lagerstilar 274
Skaleffekter, kommando 274
skalförändra
  text 380
skalmarkörer
  skapa 537
  ta bort 537
Skapa arbetsbana (för text), kommando 388
Skapa arbetsbana, kommando 343
Skapa flera lager, kommando 275
Skapa fläckar, filter 354
Skapa plan, i gränspunkt 203
Skapa plattor, filter 356
Skapa segment från stödlinjer, kommando 457
Skarpt ljus, läge 311
Skeva, filter 353
Skissfilter 355
skjutreglage
  pekreglage 20
  popup-skjutreglage 20
skript
  för Photoshop-automation 560
Skriv ut en sida, kommando 435
Skriv ut, kommando 434, 435
skriva ut
  alternativ, inställning 435
  bild med kontinuerlig färgövergång 434
  bilder 434
  del av en bild 438
  duplexfärgbilder 450
  färghanteringstips 125
  färgseparationer 445
  färgsvällning före 446
  förhandsvisa 435
  kodade bilddata 446
  med färghantering 438
  om 434
  utskriftsformat 437
  vektorgrafik 438
  övertryckningsfärger 449
skrivare, färgprofil för 126
skrivarprofilsmål 441
skrivarupplösning 57
Skugga, effekt 269
Skugga, verktyg 183
Skugga/Högdager, kommando 154

skuggor
justera 154, 183
justera med Nivåer 146
skydd för specialtecken 376
Skydda förgrundsfärg, alternativ 297
skärmkorrektur 144
i Acrobat 125
om 123
skärmtäthet 444
om 54
Skärpa 183
skärpa markeringar 186
Skärpa, filter 186, 355
Slumpmässig, alternativ 317
slutpunkter
ansluta 337
slå samman
bilder 263
Smart konturmarkering, alternativ 238
Smart lagringspensel, verktyg 176
Smart oskärpa, filter 352
Smart skärpa, filter 187
Smarta filter
ange blandningsalternativ 282
använda 281
duplicera 283
dölja 282
flytta 282
inaktivera masker 284
kopiera 282
maskera 283
om 281
redigera 282
ta bort 283
ändra ordning 283
Smarta objekt
duplicera 280
ersätta innehåll 280
smarta objekt
exportera 281
konvertera till lager 281
om 279
redigera 280
skapa 279
Smarta stödlinjer 40
smarta stödlinjer 40
Smeta ut, verktyg 182
Smetig penna, filter 351
Snabbmaskläge
alternativ 245
stänga av 245
ändra opacitet med 246
snabbmenyer, använda 21
Snabbval, verktyg 224
Snurra medsols 198
Solarisera, filter 356
Sortera efter luminiscens, kommando 480
Sortera efter nyans, kommando 480
Sortera efter popularitet, kommando 481
spara
Se också enskilda filformatnamn
alfakanaler 397
alternativ 397
ange filtillägg när 398
anteckningar 397
bilder 396
copyrightinformation 422
dekorfärgskanaler 397
duplexinställningar 450
duplexkurva 449
färghanterade dokument 397
färgtabeller 107, 483
för användning i Illustrator 431
förhandsvisning av bilder 397
inbäddade vattenstämplar 422
inställningar 397
inställningar för ton- och färgjusteringar 143
lager 397
med filtillägg i gemener 397
miniatyrbilder 397
sidlayouter 430
som en kopia 397
till Illustrator 431
Spara aktuell, kommando 18
Spara en version, kommando 396
Spara för webben, dialogruta
arbeta med segment i 473
om 471
panelen Bildstorlek 474
panelen Färgtabell 480
visa anteckningar i 472
ändra storlek på bilder i 474
Spara för webben, kommando 396, 470
Spara makron, kommando 551
Spara markering, kommando 247
Spara optimerad, kommando 470
Spara som, kommando 396, 397
Spara, kommando 396, 397
specialeffekter med filter 349
specialtecken
OpenType-teckensnitt 376
specialtecken, mellanrum för 383
Speglad övertoning, verktyg 314
spela in
infoga stopp i 553
spela in, funktionsmakron 552
Sprejade streck, filter 352
språk, koppla till text 369
spärra/knip 379
spärra/knip *Se* text, formatera
spärrkontroller, i funktionsmakron 554
sRGB-färgrymd 122, 132
standardarbetsyta
återställa 13
standardavvikelse för pixelvärden 138
standardskärmläge 30
Stansa ut, filter 350
staplingsordning
för lager 257
ordna för segment 461
statistik, visa på paletten Histogram *Se* Panelen Histogram
statusrad
om 36
Stavning, kommando 368
stavningskontroll, om 368
stilar
använda förinställda 268
förinställda 268
konvertera till lager 275
kopiera och klistra i 274
Stiliseringsfilter 356
stopp, infoga i inspelningar 553
Stora sidor (PDF-förinställning) 401
Storlek på arbetsyta, kommando 175
storleksändring
om 58
Stort dokumentformat (PSB)
spara i 398
Stort filformat (PSB)
om 417
streck
markeringsgränser 229
Strukturpenna, filter 355
Strålkastare, effekt 361
Styckedisposition 385
stycken
avstavning 385
avstånd mellan 384
formatera 381
hängande interpunktion 384
indrag 383

mellanrum mellan ord och bokstäver 383
om 381
styckepalett, om 381
stycketext. *Se* text
Stämpel, filter 356
Stäng bana, kommando i InDesign 328, 330
stängda banor
skapa med verktyget Ritstift 330
Stänk, filter 352
stödlinjer
fästa 39
smarta stödlinjer 39
Smarta stödlinjer, dölja 40
stödraster 39
Subtrahera, alternativ 250
sudda
om 295
sudda ut
bakgrunder 297
Suddgummi
Radera till händelse, läge 296
Suddgummi, verktyg 47, 295
Sumi-e, filter 352
svalt filter 164
Svamp 184
Svamp, filter 351
svartpunktskompensation 134
svartvita bilder, skapa 169
SVG (Scalable Vector Graphics)
Spara för webben, kommandot 485
svällning
justera överlappande dekorfärgskanaler 453
Svällning, kommando 447
SWF-format
om 484
systemkrav 1
säkerhet, PDF-filer 405

T

ta bort
alfakanaler 243
färger från färgrutor 114
kanaler 243
låsta markeringar 237
markeringar 237
objekt 236
segment 462
Ta bort arbetsyta, kommando 19
Ta bort färg, kommando 483
ta bort tänjning på textlager 388
tabellsegment 456
Targa-format 419
tate-chu-yoko *Se* asiatisk text
tecken
skalförändra 380
Tecken, palett
om 371
teckenstorlek 372
tecken. *Se* text
teckensnitt
asiatiska teckensnittsalternativ 390
förhandsvisa 375
OpenType 376
saknade 376
teckensnittsfamiljer 374
teckensnitt. *Se* teckensnitt
teckensnittsinstallation 1
text
Se även asiatisk text, teckensnitt, typformatering, textlager
arbetsbana för 388
formatera stycken 381
formatera tecken 370
formatera via paletten Tecken 371
fylla 373
genomföra 365
hängande interpunktion 384
koppla ett språk till 369
kortkommandon för 579
lägga till en skugga i text 389
markera 370
markeringsgräns runt 389
markeringsramar 366
omforma 366
orientering 370
på en bana 386
redigera 367
redigera avstavning 385
skapa 365
stavningskontroll 368
stil 374
storlek på 372
stryka under eller genomstryka 373
stycketext 365
ställa in asiatisk OpenType-teckensnittsattribut 392
sök och ersätt 369
ta bort tänjning 388
typografiska och raka citattecken i 367
ändra storlek 366
text på en bana 386
text, formatera
baslinjeförskjutning 379
dispositionsmetoder 385
kerning och spärra/knip 378, 379
kortkommandon för 579
med paletten Stycke 381
mellanrum mellan ord 383
OpenType-teckensnitt 376
proportionella teckenbredder 379
saknade teckensnitt 376
skalförändra 380
styckeavstånd 384
teckensnitt 375
versaler och kapitäler 373
text, kortkommandon för 579
text, redigera
avstavning 385
text. *Se* text
textformatering
Se även teckensnitt, teckenformat, styckeformat
Roman eller Plain 374
textlager
kantutjämning 367
om 364
omforma 364
rastrera 370
ta bort tänjning 388
ändra orientering 370
textur
skydda i penseldrag 309
Textur, filter 357, 358
texturer
för penslar 306
i ljuseffektsfilter 363
kopiera mellan verktyg 309
Texturfilter 356
Texturkanal 363
Textverktyget 365
tidskod 492
tidslinje
förhandsvisa video och animeringar 520
navigera 493
TIFF (Tagged-Image File Format). *Se* TIFF-format
TIFF-format 419
om
spara filer i 407
spara i för sidlayout 430
Tilldela profil (kommando) 130
tillgänglighet
av hjälp 3

Tillåt icke-linjära händelser, alternativ 50
tina områden, med filtret Gör flytande 197
tomma celler 487
ton- och färgjusteringar
Se även kommandon för ton- och färgjustering
använda verktyg och kommandon för 143
automatiska justeringar 165, 166
i dialogrutan Kurvor 148
med justeringslager 143
om 142
segment 458
spara 143
tonomfång
justera med Kurvor 148, 149
kontrollera i histogram 136
mappa om pixlar i kanal 169
ändra med justeringslager 143
Torr pensel, filter 350
Toyo-färger 112
triplexfärgbilder. *Se* duplexfärgbilder
Trollstav, verktyg 225
TrueType-teckensnitt 375
Trumatch, färgsystem 112
tryckfärgers täthet 452
Tryckkvalitet, PDF-förinställning 402
Träkol, filter 355
Tröskelvärde, kommando 169
Tröskelvärde, skjutreglage 358
Tsume, alternativ 391
Tunna ut, kommando 169
TWAIN-gränssnitt för bildläsare 62
typ
om 364
rastrerad 364
Type 1-teckensnitt 375
typografiska citattecken 367
Täcka över, läge 311
Tänj, verktyg 198

U

Undermålning, filter 351, 358
underordnade filer 94, 95, 419
underordnade XMP-filer
i Camera Raw 94
visa i Bridge 95
understruken text *Se* text
uppblåsning 184
uppdateringar 9
Upphöjt kommando 374
upplösning
bitmappsbilder 54
dokumentstorlek och 60
fastställa optimal 61
filstorlek och 57
om 55
rastertäthet och 58
skrivare 54
visa 57
upprepning, i animeringar 514
Uppspelningsalternativ, kommando 549
uppspelningshastighet för funktionsmakron 549
uppsättningar med funktionsmakron
använda 551
Urklipp
alternativet Exportera Urklipp 236
kopiera mellan program 235
rastrera bilder från 236
spara när Photoshop har avslutats 236
urklipp
grupper 263
i kommandot Autonivåer 165
rensa 52
urklippsbanor
om 431
skriva ut 432
urklippsmasker
om 291
skapa 291
ta bort lager från 291
URL-adresser, tilldela segment 463
ursparningar
och dekorfärger 453
skapa 265
Utdatainställningar, dialogruta
HTML-utdataalternativ i 487
inställningsalternativ i 486
Uteslutning, läge 311
utjämna
markering 230
markeringskanter 342
Utjämna, kommando 168
utskrift
förhandsvisa före 61
kommersiell tryckning 441, 442
rastreringsattribut för 444
skala för 437
Utskriftsalternativ, kommando 434
utskriftsformat 434, 437
utskriftsmarkeringar 442
utskriftsmått, ändra 60, 437
Utvidga, kommando 230
Utvidgad vy av paletten Histogram *Se* Paletten Histogram

V

variabler 467
använda i webbfotogalleri 468
definiera 562
om 562
syntax för 468
Variationer, kommando 168
varmt filter 164
varningar, visa och dölja 45
varningsmeddelanden, visa och dölja 45
Vattenfärg, filter 351
Vattenringar, filter 352
vattenstämplar, bädda in 422, 423
vektorformer, om 323
vektorgrafik
om 53, 323
skriva ut 438
SWF-filformat (Flash) 484
text 388
Vektormask gömmer effekter, alternativ 267
vektormasker
inaktivera och aktivera 289
konvertera till lagermasker 290
lägga till 289
redigera 289
ta bort 289
Verklig storlek, vy 33
verktyg
Se även verktygsförinställningar, *namn på enskilda verktyg*
bläddra igenom 28
fyllning 238
fästa funktion 39
galleri 27
kortkommandon för 567
lagerhämtning 255
måla 293
spela in funktionsmakron 552
standardverktyg och exakta verktyg i 29
ställa in pekare 28
visa aktuellt 37
visa dolt 23, 28
Verktyget Lappa 180
verktyget Lasso
använda 222

verktygsförinställningar
om 29
paletter för 30
skapa 30
verktygspekare 28
verktygstips
dölja 19
om 24
versaler *Se* text, formatera
versaler, i text 373
VGA-färgpalett 417
video
exportera 523
förhandsvisa i tidslinjen 520
klona innehåll 502
Video Workshop 4
videofilter
Ej sammanflätning 357
NTSC-färger 357
videolager
färgläge, bitdjup 490
om 252
rastrera 507
ta bort film 505
viktad optimering
masker och 475
om 475
viktigt-fil 1
Vind, filter 356
vinjetter, korrigera i Camera Raw-filer 91
vinjetter, om 184
vinkel
global ljussättning 272
penselalternativ 302
Vinkelövertoning, verktyg 314
virtuellt minne 51
virtuellt minne, visa 37
Virvel, filter 353
Visa alla lagerstilar, kommando 273
Visa automatiska segment, kommando 458
Visa kanaler, kommando 240
Visa linjaler, kommando 38
visa och dölja
kanaler 240
varningsmeddelanden 45
Visa segmentnummer, kommando 458
Visning & verktyg, inställningar 240
visningsområdet 31
vitbalans för Camera Raw-filer 86
Våg, filter 353
våta kanter, eller vattenfärgseffekt 309
välja
RGB-färger 110
vända, bilder 174

W

Wacom, platta 304
WBMP-format 419
webbfilformat
GIF och PNG-8 477
JPEG 476
PNG-24 483
webbfotogalleri
alternativ för 466
webbfotogallerier
anpassa 467
använda variabler i 467, 468
skapa 465
webbfärgpaletter 105
webbgrafik
Se även särskilda filformat
filformat, jämförda 476
färghanteringstips 122
förhandsvisa 475
generera CSS-lager 474
utdatainställningar 488
webbgrafik, färghanteringstips 123
webbilder
optimera 470
webbilder, optimera 558
webbläsargitter 478
webbläsarmeddelanden 463
webbsäkra färger
byta till 111
om 111, 478
välja i Adobe Färgväljaren 111
välja på paletten Färg 111
Webbväxla/byt tillbaka markerade färger, kommando 482
WIA-stöd 62, 63
Windows (Microsoft)
färgpalett 105
färgväljare 112
system, färgpalett 107
WMMP, optimeringsalternativ 484

X

XHTML-kompatibla webbsidor 487
XMP (Extensible Metadata Platform) 419
XMP SDK (Software Development Kit) 420

Y

Ytoskärpa, filter 352
Ytterglöd, effekt 269
Ytutjämning, filter 353

Z

ZIP-komprimering 413
Zoom, verktyg 34
zooma
dra 32
in och ut 32
Zoomify 455

Å

Ångra, kommando 46
återge stödraster *Se* stödraster
Återgivningsfilter 354
Återgå, kommando 46
Återställ funktionsmakron, kommando 551
Återställ till bakgrund, alternativ 514
återställa bilder *Se* bilder

Ä

Ändra färgläge, kommando 103
Ändra lagerinnehåll, kommando 278
ändra storlek
bilder under utskrift 437
text 366
ändra storlek på
segment 459
ändring
Se även storleksändra

Ö

öka skärpan på bilder 186, 187, 188
öppna
EPS-filer 67
PDF-filer 65
Photo CD-filer 67
öppna banor
skapa, med verktyget Ritstift 330
Öppna senaste, kommando 65
Öppna som smart objekt, kommando 279
Öppna som, kommando 65
Öppna, kommando 66, 67
öppningslösenord, i PDF-filer 405
Överblickspaletten 31
övergångar 511
animeringsbildrutor 491
Överlappa med kanal, alternativ 247

övertoning
bibliotek 314
genomskinlighet 314, 315
skapa 315
Övertoning, verktyg 34
övertoningar
fyllningslager 277
kortkommandon för 578
omvandla tonomfång till 170
skapa förinställningar för 316
tillämpa 313
Övertoningsfyllning 34
Övertoningskarta, kommando 170
Övertoningsredigerare, dialogruta 315
övertoningsverktyg. *Se namnen på de enskilda övertoningsverktygen*
övertryckningsfärger 449