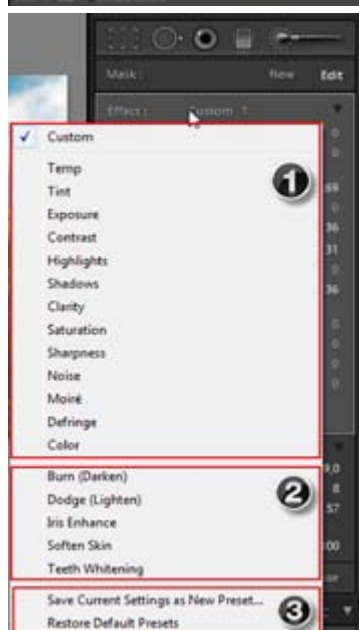


Alt du har gjort i Develop-modulen til no, har påverka heile bildet. Adobe kallar det globale justeringar. Dersom du justerer fargetemperaturen, påvirkar det heile bildet, likeeins eksponeringa. Dersom du vil justere avgrensa deler av bildet (lokale justeringar), kan du bruke verktøy som t.d. *Adjustment Brush* for å lysne eller dempe enkelte deler av bildet (dodge/burn). Adobe har lagt fleire andre eigenskapar til dette verktøyet. Sjå berre.



Med *Adjustment Brush* kan du justere deler av bildet



Vel eigenskapen du vil justere



Adjustment Brush har mange eigenskapar



Med *Auto Mask* er det lettare å finne kanten på det som skal malast. *Size* og *Feather* virkar inn på kor stor og stiv kosten skal vere

Lokale justeringar, dodging, burning, osv

Steg 1

Adjustment Brush finst i *Develop*-modulen, like under histogrammet, og ser ut som ein malarkost. Klikk ein gong for å aktivere, og ein gong til for å deaktivere kosten, eller tast **K**. Når verktøyet er aktivert, viser ein seksjon med fleire brytarar du kan justere.

Steg 2

Når du skal starte å redigere eit område med *Adjustment Brush*, bør du først velge kva for ein eigenskap du skal redigere. Klikk *Effect* (den grønne pila), og vel frå menyen som sprengt opp. Du kan f.eks. velge *Exposure* eller *Clarity*, osv, jf 1 i figuren.

Du kan eit av fleire preset, f.eks. gjere tenner kvitare eller huda mjukare, jf 2 i figuren.

Du kan også lage dine egne innstillingar, som du lagrar som eit nytt preset, jf 3 i figuren.

Steg 3

Dette kan kanskje synest litt rart, men gjer eit anslag for kor mykje du vil justere eksponeringa, ved å dra glidaren mot høgre, for å lyse opp eit parti, f.eks. 1,50. Eigentleg spelar det liten rolle kva du stiller inn no. Det kan vere ein fordel å ta litt hardt i, for då er det lettare å sjå kva du markerer. Så kan du etterjustere.

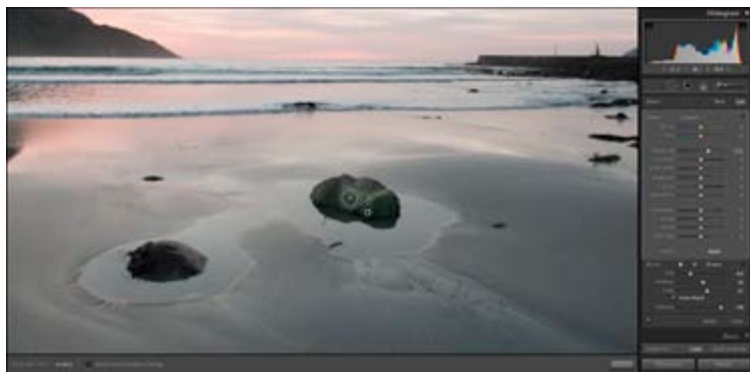
Steg 4

Vel 1,50 som verdi for *Exposure*, så skal du prøve å lysne opp steinane i framgrunnen, slik at du får fram meir detaljar. Pass på at det er hake i sjekkboksen *Auto Mask*. Malinga er basert på farge, og denne innstillinga gjer det enklare å male til kanten av området du vil justere. Denne er så bra, at den like godt kan stå på alltid. Unntak kan vere når du kjem i ein situasjon, der den ikkje fungerer, eller dersom du skal male ein stor bakgrunn, der du ikkje treng å finne kantar. Legg også merke til eigenskapane *Size* og *Feather*. *Size* stiller diameteren på kosten, og *Feather* avgjer kor mjuk overgangen eller kanten skal vere. Begge kan justerast ved hjelp av brytarane, og *Size* kan også justerast ved hjelp av hjulet på musa. Still passe stort til den største steinen, klikk på steinen og mal over alt det mørke, også skuggen i vatnet.

Steg 5

Etter at du har mala over steinen, vil det vere nødvendig å justere eksponeringa, så reduser eksponeringa til du synes steinen er passe opplyst, f.eks. omkring 1,00 - 1,30. Etterjuster også med *Shadows* og *Highlights*. Det kan óg vere ein tanke å framheve det irrgroene sivet på steinen, så klikk på konvolutten *Color*, og fin ein svak grønfarge. Eksperimenter til du finn noko som er passe.

For å endre ei justering som allereie er gjort, må punktet først merkast, ved å klikke på sirkelen i bildet, slik at det blir ein svart prikk.



Ein sirkel markerer at det er brukt Adjustment Brush på steinen.

Steg 6

Du kan no ta dette eit stykke vidare. Det er muleg å forsterke fargen på himmelen, så klikk på *New*, for å opprette eit nytt område. Mal over heile himmelen, og få linja langs horisonten og fjella så nøyaktig som råd er. Juster eventuelt ned storleiken på kosten, for å få det meir nøyaktig. Legg på ca -0,40 *Exposure*, -36 *Highlights*, 43 *Saturation* og *Color* H340, S 30 % (ein tanke raud/rosa).

Klikk *New*, og mal heile sanden, havoverflata og steinane med molo, men ikkje neset til venstre. Juster *Exposure* til ca 0,30, *Saturation* til 15, *Clarity* til ca 45 og *Color* til H8, S28 %.

Figuren *Select a Color* viser *Hue* og *Saturation*. *Hue* startar på 0 i venstre kant, og stig mot høgre. *Saturation* startar med 0 i botnen, og stig oppover, til meir metta fargar.

Innstillingane ovanfor vil gi eit bilde med rosa skjer i himmelen og tilsvarande spegling på sjøen og sandstranda, jf figuren.

Steg 7

Korleis veit du om eit område er skikkeleg måla eller ikkje, om du har holdt deg til kantane, og om det er jamn dekning? Det kan du finne ut ved å klikke på det runde, kvite punktet i bildet (*Edit*-punktet).

Du kan også velge at maska du har mala skal vise alltid, mens punktet er merka. Sett hake i sjekk-boksen nedst til venstre under bildet. Merk at *Adjustment Brush* må vere aktiv, for at dette skal vise.

Steg 8

I versjon 4 har Adobe lagt til fleire nye brytarar. Du kan endog justere kvitbalansen på det lokale området, du kan auke kontrast, skarpheit, tilføre meir støyffjerning (*Noise*), *Moiré* og *Defringe*.



Tre område med lokale justeringar markert med kvitt, rundt punkt. Det aktive punktet er svart i midten.



H342, S 14 % viser fargeverdiene for punktet i paletten



Området på steinen som er måla med penselen Adjustment Brush

Tips: Korriger kanten

Dersom du malar utanfor kanten, kan du velge *Erase* som *Brush*. Så kan du male langs kanten på utsida av f.eks. steinen, for å viske bort maske, som går utanfor kanten. Klikk på *Erase* for å velje den kosten, eller tast og hold **Alt** (**Opt** på Mac) mens du malar.

Tips: Endre storleik på kosten

Dersom du har mus med rullehjul på toppen, har du eit lekkert verktøy til å justere storleiken på kosten. Rull hjulet frå deg, for å auke diameteren på kosten. Rull hjulet mot deg, for å redusere diameteren på kosten.

Tips: Byt mellom kostane A og B

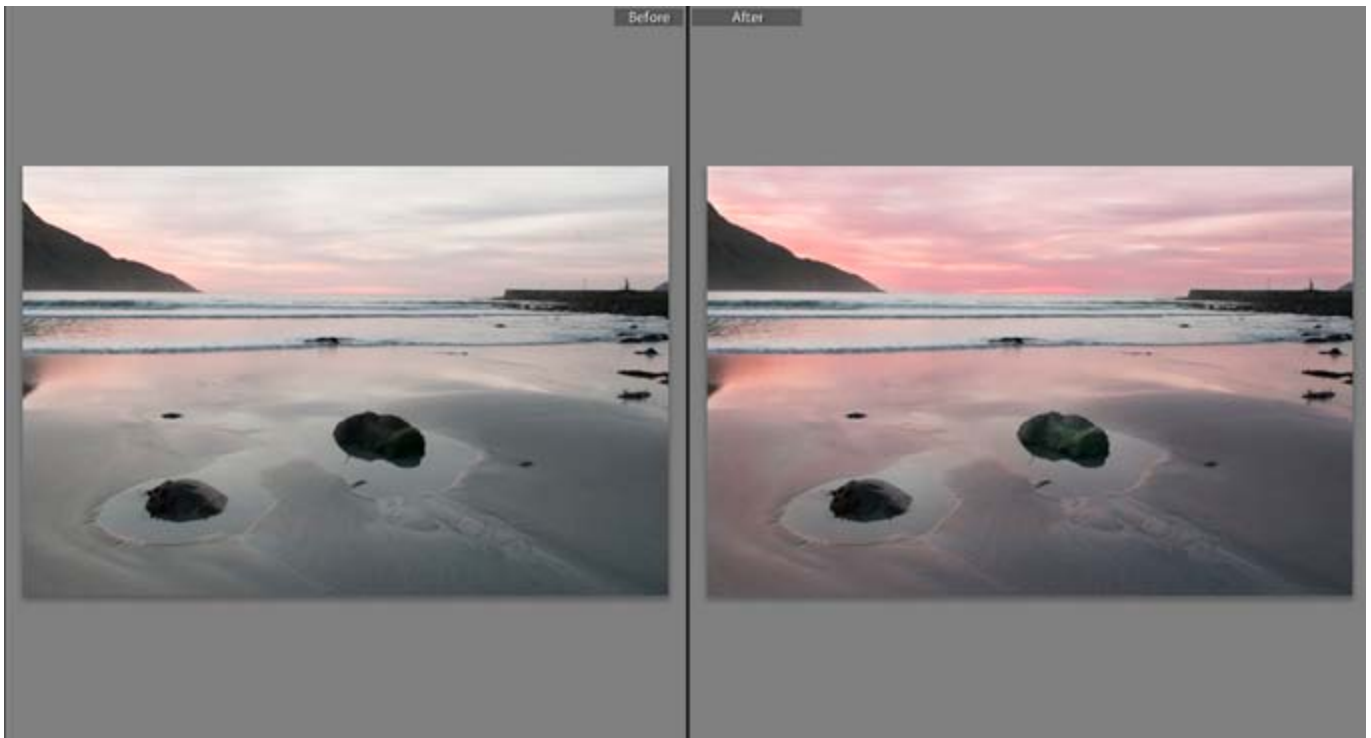
Kostane A og B er ganske enkelt Preset, slik at du kan ha ferdig oppsett ein kost med mjuk overgang i kanten og ein med hard overgang. Tast **/** for å byte mellom dei når *Adjustment Brush* er aktiv.

Tips: Auk eller mink Softness (Feather)

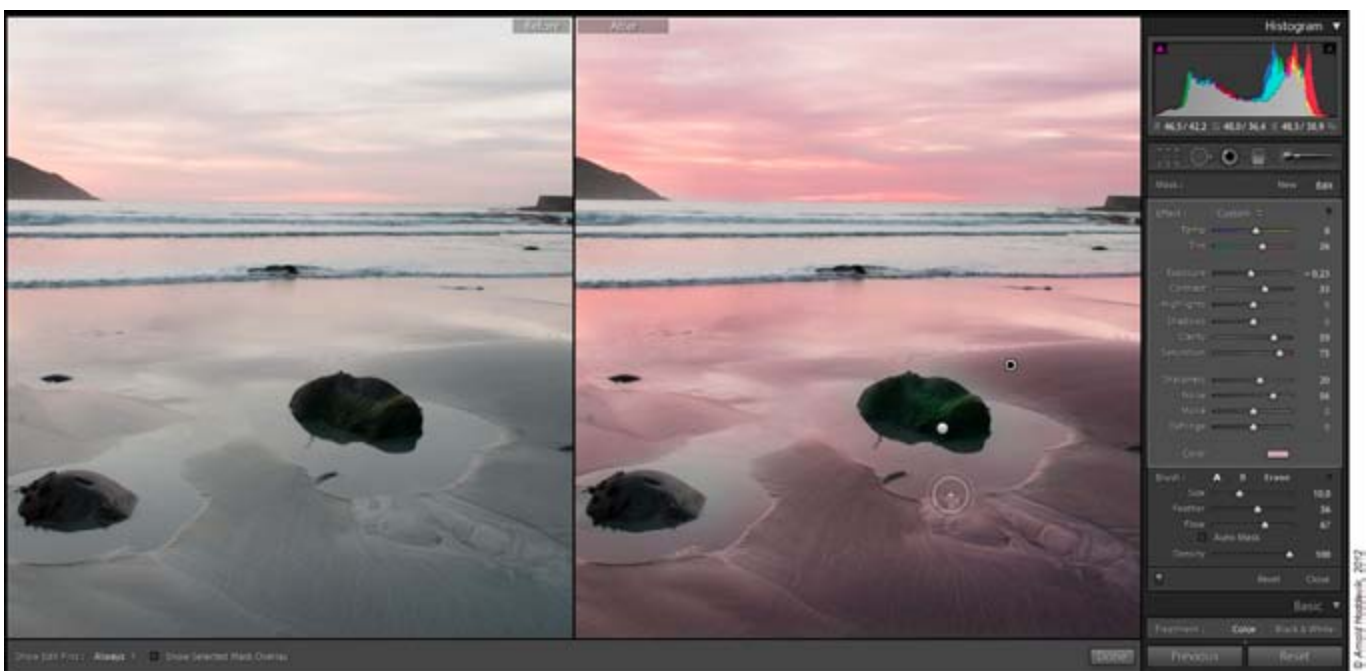
For å auke eller redusere mjukheita i kanten (*Feather*), treng du ikkje bruke panelet, Tast berre **Shft-]** for å gjere overgangen mjukare (auke *Feather*) og **Shft-[** for å gjere kanten hardare (redusere *Feather*).

Tips: Mal ei rett linje

På same måten som i Photoshop kan du male ei rett linje med *Adjustment Brush*. Klikk ein gong, tast og hold **Shft**, og mal ein annan plass. Det vil opprette ei rett linje mellom dei to punkta.



Eg har nok overdrive i dette bildet, men det er for å tydeliggjøre endringene, og forskjellen er markert



Legg merke til innstillingane for dei ulike brytarane. Dei gjeld området på sandstranda, markert med Edit-punktet som har svart knapp i midten

Tips: Auto Mask

Når det er hake i sjekkboksen Auto Mask, og du teiknar langs ein kant, vil funksjonen gjere at kosten malar langs kanten, uten å søle utanfor.

Når du er ferdig å male, vil du sikkert legge merke til at der er hol i malinga. Det er pga *Auto Mask*, søm prøver å la vere å male over kantar med klare kontraster. Slå av *Auto Mask*, og mal over ein gong til, for å dekke hola.



Tips: Snarvei til eit nytt maleområde

Du har malt eit område og justert dette, og så vil du opprette eit nytt redigeringspunkt, som skal ha andre justeringar enn det første. Klikk New i overkant av Adjustment Brush-panelet, ellerganske enkelt tast **Enter/Return**.

Tips: Slett redigeringspunkt

Det er enkelt å slette eit redigeringspunkt, som ikkje lenger skal vere i bildet. I høgre del av bildet over desse tipsa ser du to knappar - ein kvit og ein med svart prikk i midten. Den med svart prikk er den aktive, som kan behandlast.

Tast **Delete** for å slette det aktive redigeringspunktet.

