



▶ 24 A



25



▶ 25 A

26



▶ 26 A

27

Adobe Photoshop



14

▶ 14 A



15

▶ 15 A



16

▶ 16 A



▶ 14 A



15

▶ 15 A



16

▶ 16 A

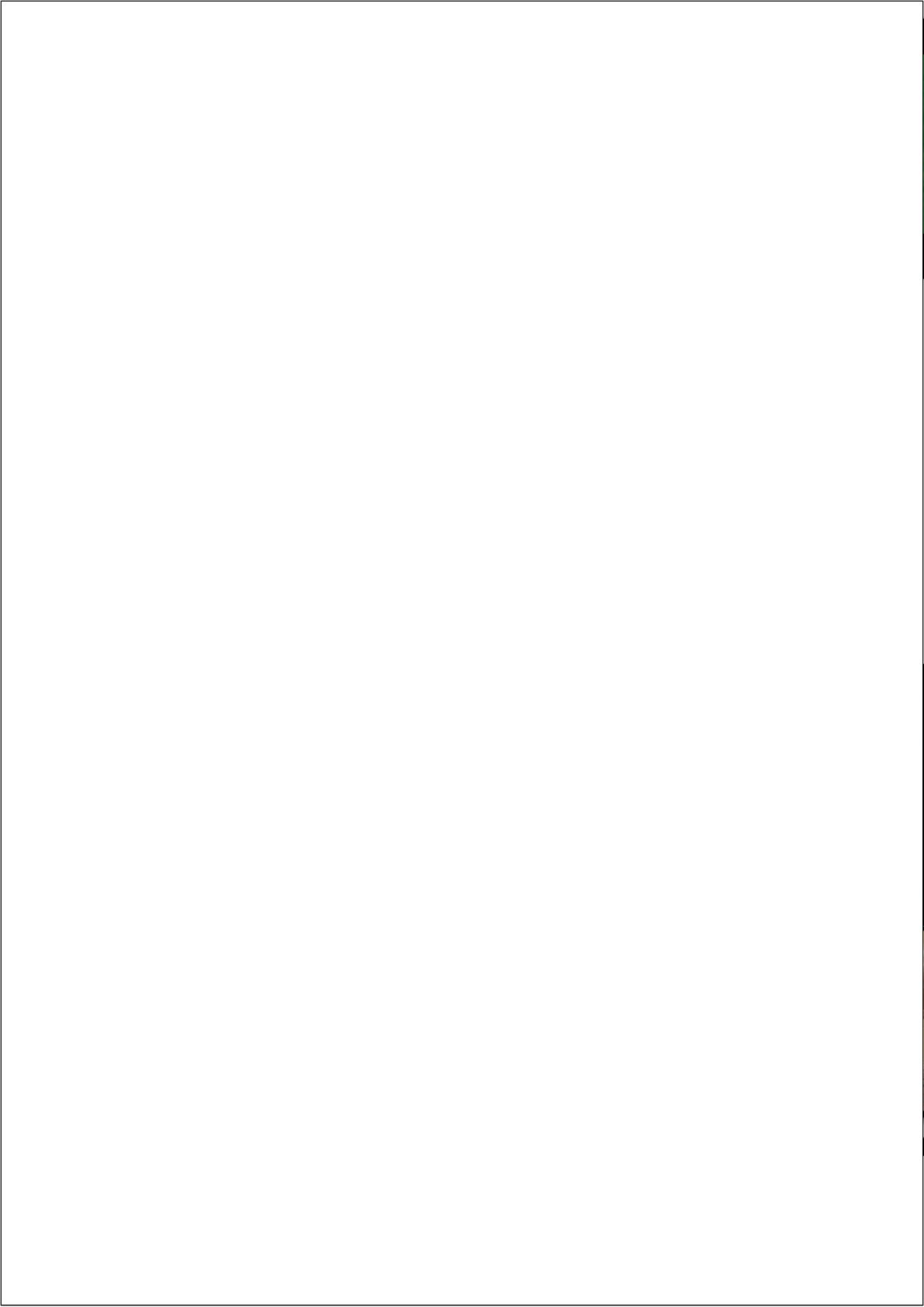


17

Martina Dorotíková

Adobe Photoshop CS

Martina Dorotíková





▶ 24 A



25



▶ 25 A

26



▶ 26 A

27

Adobe Photoshop



14

▶ 14 A



15

▶ 15 A



16

▶ 16 A



▶ 14 A



15

▶ 15 A



16

▶ 16 A



17

Martina Dorotíková

Obsah

Úvod	13
------	----

Kapitola I.

Pracovní plocha Photoshop CS	17
Panel nabídek	17
Panel voleb	17
Panel nástrojů	17
Okna s paletkami	17
Stavový řádek	18
Popis panelu nástrojů	18
Popis panelu voleb	24

Kapitola II.

Nabídky programu Adobe Photoshop CS	37
File (Soubor)	37
Edit (Úpravy)	40
Image (Obraz)	50
Layer (Vrstva)	56
Select (Výběr)	59
Filter (Filtr)	60
View (Zobrazení)	61
Window (Okna)	63

Kapitola III.

Filter (Filtr)	73
Extract (Oddělit)	73
Filter gallery (Galerie filtrů)	73
Liquify (Zkapalnit)	74
Artistic (Umělecké)	75
Blur (Rozostření)	82
Brush strokes (Tahy štětce)	86
Distort (Deformace)	90
Noise (Šum)	96
Pixelate (Seskupení)	98
Render (Vykreslení)	101
Sharpen (Zostřit)	104

Sketch (Skica)	104
Stylize (Stylizace)	111
Texture (Textura)	116
Video (Video)	119
Other (Další)	119

Kapitola IV.

Základní práce v programu Photoshop CS	125
Práce s pracovními nástroji	127
Vrstvy	132
Masky	139
Kanály	139
Cesty	140

Kapitola V.

Tutoriály	143
------------------	------------

Klávesové zkratky	151
Práce se souborem	151
Úpravy	151
Obraz	151
Vrstvy	152
Výběr	152
Filtry	152
Zobrazení	152
Nástroje	152
Ostatní	152

Formáty	154
PSD	154
BMP	154
GIF	154
EPS	154
DCS 1.0 a 2.0	155
JPEG	155
PCX	155

PDF	155
Holý formát Photoshopu	155
Pixar	156
PNG	156
Scitex CT	156
PICT	157
Targa	157
TIFF	157
Barevné režimy	158
Barevný režim RGB	158
Barevný režim CMYK	158
Barevný režim Lab	158
Režim Bitová mapa	158
Režim Stupně šedi	158
Duplexový režim	159
Režim Indexovaná barva	160
Vícekanálový režim	160

Úvod

První verze (1.0) vyšla v únoru roku 1990 pro Mac OS a v současné době je k dispozici devátá verze, prodávaná pod označením Creative Suite 2 (CS2), která byla vydána v dubnu 2005. Původně je Photoshop dílem bratrů Thomase a Johna Knolla, kteří na vývoji začali pracovat již v roce 1987. Jedním z nejvýznamnějších bodů byl vznik verze pro operační systém Microsoft Windows v roce 1996 (verze 4.0). Označení Creative Suite používané u nových verzí vyjadřuje fakt, že je Photoshop integrován se skupinou dalších grafických programů firmy Adobe (Adobe's Creative Suite), kam patří mimo jiné Adobe Illustrator či Adobe InDesign.

Adobe Photoshop je vysoce profesionální program, patří do skupiny 2D bitmapových editorů. Již řadu let je jedním z nejlepších nástrojů profesionálního grafika. Každá nová verze jej zdokonaluje a rozšíří o spoustu možností. Jen málokterý program se může chlubit tak vysokou oblíbeností mezi uživateli.

V knížce jsem se snažila popsat všechny části programu Adobe Photoshop CS, ale ani to zdaleka nestačí pro zvládnutí programu, je to jen malá část. Tato kniha vás seznámí s programem a jeho nabídkami. Pro lepší pochopení je vhodné si vše vyzkoušet v praxi. Samostatné čtení vám nedá tolik, jako když si to vyzkoušíte a získáte určitou představu o dané funkci.

Původně měla být kniha určena pro studenty Počítačové grafiky, která měla být zpracována ve formě tutoriálů. Nyní si však myslím, že je určena začátečníkům a mírně pokročilým. Především je určena uživatelům verze CS. Kniha může sloužit i uživatelům s jinou verzí (mezi jednotlivými verzemi jsou jen nepatrné rozdíly).

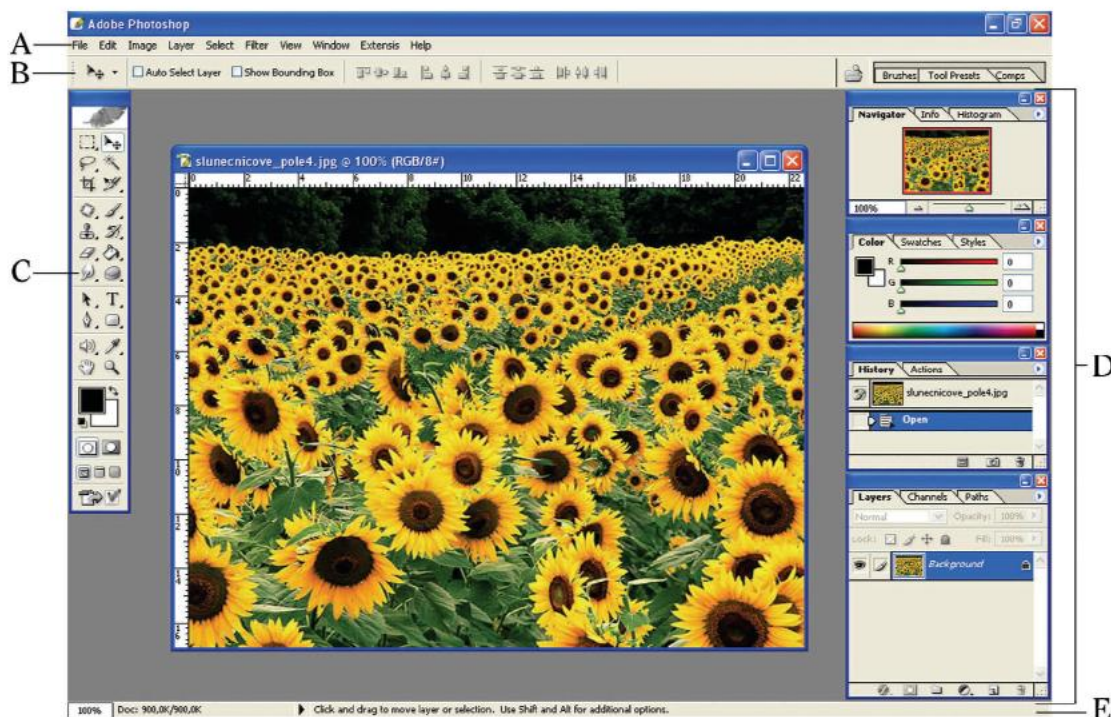
Kapitola I.



Plocha a
pracovní nástroje

Pracovní plocha Photoshop CS

Po spuštění Photoshopu CS se zobrazí pracovní plocha programu, která obsahuje následující prvky (viz obr.: 1.1):



A. Panel nabídek, B. Panel voleb, C. Panel nástrojů, D. Paletky, E. Stavový řádek

obr.: 1.1

Panel nabídek

Tak jako ve většině programů je i zde lišta nabídek zpracována ve formě roletového menu.

Panel voleb

Obsah tohoto panelu se mění v závislosti na zvoleném pracovním nástroji. Obsahuje volby pro aktuálně zvolený nástroj. Vlevo naleznete ikonku aktivního nástroje. Pokud na ní klepnete pravým tlačítkem myši, je zde možnost vrátit nastavení tohoto nástroje na původní hodnoty **Reset Tool** (Obnovit nástroj) a nebo rovnou resetovat nastavení všech nástrojů **Reset All Tools** (Obnovit všechny nástroje). Do pravé části tohoto panelu je možné umístit paletky. Klepnutím na záložku se paletka rozbalí.

Panel nástrojů

V levé části pracovní plochy se nachází panel s nástroji, který je uspořádán do dvou sloupců. U většiny nástrojů vidíte v pravém dolním rohu černou šipku, která znázorňuje, že toto tlačítko v sobě skrývá více nástrojů (viz obr.: 1.2).

Okna s paletkami

Pravý okraj pracovní plochy patří oknům s paletkami. Je jich zde hned několik a můžete si volit,

kterou chcete zobrazit a kterou ne. Paletky můžete sdružovat do jednoho okna. Každá má ouško, kde je její jméno. Pokud na něj klepnete, tak paletka vypluje nahoru. V pravém horním rohu okna má každá paletka kulatou ikonku s šipkou, která otevírá její nabídku.

Stavový řádek

V dolní části okna programu je umístěn stavový řádek, který ukazuje některé důležité informace o zpracovávaném dokumentu nebo o pracovním nástroji, který právě používáte (např.: velikost dokumentu, nápověda pro práci s nástrojem, měřítko obrázku).

Popis panelu nástrojů

Zde se dozvíte něco bližšího o pracovních nástrojích umístěných v panelu nástrojů. Podrobný návod pro práci s nimi bude popsán ve čtvrté kapitole.



obr.: 1.2

1. Rectangular Marquee Tool (Nástroj obdélníkový výběr)

Můžete vybrat určitou část obrázku ve tvaru obdélníku.

4. Elliptical Marquee Tool (Nástroj eliptický výběr)

Vytváří v obrázku eliptický výběr.

10. Single Row Marquee Tool (Nástroj pro výběr jednoho řádku)

Vyrobí v obrázku řádek selekce o výšce jednoho bodu.

14. Single Column Marquee Tool (Nástroj pro výběr jednoho sloupce)

Sloupcová selekce o šířce jednoho obrazového bodu.



obr.: 1.3

2. Move Tool (Nástroj přesun)

Přesouvá různé objekty (části obrazu, výběry, vodítka).



obr.: 1.4

3. Lasso Tool (Nástroj laso)

Slouží k výběrům, které tvoříte od ruky.

Polygonal Lasso Tool (Nástroj mnohoúhelníkové laso)

Selekce tvořená body, které jsou spojeny pomocí úseček.

Magnetic Lasso Tool (Nástroj magnetické laso)

Výběr je tvořen body, které jsou přitahovány na hrany objektu.



obr.: 1.5

4. Magic Wand Tool (Nástroj kouzelná hůlka)

Opět slouží k vytvoření selekce. Pracuje však na jiném principu (vytvoří výběr o stejné barevných pixelech, podobnost závisí na nastavené hodnotě).



obr.: 1.6

5. Crop Tool (Nástroj oříznutí)

Funguje stejně jako obdélníkový výběr s tím rozdílem, že vytvořenou selekci můžete různě editovat (např.: zvětšování, natáčení selekce).



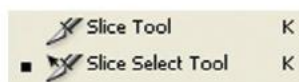
obr.: 1.7

6. Slice Tool (Nástroj rozřezání)

Nástroj slouží k rozřezání obrázku na jednotlivé části (vhodná pomůcka pro designery webových prezentací).

Slice Select Tool (Nástroj výběr řezu)

Edituje výřezy, které byly vytvořeny předchozím nástrojem.



obr.: 1.8

7. Healing Brush Tool (Nástroj opravný štětec)

Překresluje hrotem nežádoucí plochy v obrázku. Po překreslení se oblast přepočítá tak, aby co možná nejlépe zapadla do pozadí.

Patch Tool (Nástroj záplata)

Retušující nástroj jimž vybíráte oblast, kterou chcete nahradit nebo která má být použita v jiné části obrázku.

Color Replacement Tool (Nástroj nahrazení barvy)

Nástroj mění barvu jednotlivých pixelů, avšak jas zachovává (vhodné např.: pro bělení zubů, odstranění červených očí).



obr.: 1.9

8. Brush Tool (Nástroj štětec)

Kreslicí nástroj kterému můžete nastavit spoustu parametrů (např.: velikost, režim, krytí).

Pencil Tool (Nástroj tužka)

Velká podobnost s předchozím nástrojem. Rozdíl je v tom, že hranice vytvořené stopy jsou ostřejší.



obr.: 1.10

9. Clone Stamp Tool (Nástroj klonovací razítko)

Nástroj pro kopírování určité části obrázku. Funguje podobně jako retušovací štětec s tím rozdílem, že hodnoty nejsou přepočítávány.

Pattern Stamp Tool (Nástroj razítko se vzorkem)

Pracuje stejně jako předchozí nástroj. Jediný rozdíl je vzniklá kresba, do které je přidán vzorek z knihovny nebo vzorek, který si vytvoříte.



obr.: 1.11

10. History Brush Tool (Nástroj štětec historie)

Slouží k navrácení účinků po předchozích úpravách v místech použití.

Art History Brush (Nástroj umělecký štětec historie)

Funguje stejně jako předchozí nástroj a navíc přidá do obrázku nějaký efekt.



obr.: 1.12

11. Eraser Tool (Nástroj guma)

Nástroj je stejný jako klasická guma.

Background Eraser Tool (Nástroj mazání pozadí)

Pokud nástroj začne mazat např. černou barvu a vy budete pokračovat v mazání další části obrázku, pak budou smazána jen ty místa, které obsahují černou barvu (ostatní barvy jsou ignorovány).

Magic Eraser Tool (Nástroj kouzelná guma)

Funguje podobně jako magická hůlka. Označí se podobné barvy a smažou se.



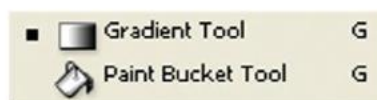
obr.: 1.13

12. Gradient Tool (Nástroj přechod)

Slouží k výplni obrázku, která je tvořena přechodem nejméně dvou barev (popř. barvou a transparentí).

Paint Bucket Tool (Nástroj plechovka barvy)

Výplň tvořená jednou barvou, která je nastavena na barvu popředí.



obr.: 1.14

13. Blur Tool (Nástroj rozostření)**Sharpen Tool (Nástroj zостření)****Smudge Tool (Nástroj rozmazání)**

Samotné názvy vypovídají o tom, co nástroje umí.



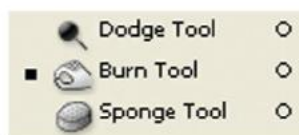
obr.: 1.15

14. Dodge Tool (Nástroj zesvětlení)**Burn Tool (Nástroj ztmavení)**

Názvy mluví za vše.

Sponge Tool (Nástroj houba)

Funguje na principu desaturace (vypustí barvy z místa působení tohoto nástroje).



obr.: 1.16

15. Path Selection Tool (Nástroj výběr cesty)

Slouží k vybrání cest. Pokud je váš obrázek obsahuje, tak je tímto nástrojem vyberete a můžete s nimi pohybovat po obrázku.

Direct Selection Tool (Nástroj přímý výběr)

Oproti předchozímu nástroji navíc edituje jednotlivé body cesty.



obr.: 1.17

16. Horizontal Type Tool (Nástroj text)

Text orientovaný horizontálně.

Vertical Type Tool (Nástroj svislý text)

Text orientovaný vertikálně.

Horizontal Type Mask Tool (Nástroj vodorovná textová maska)

Vytvoří text horizontálně orientovaný, který po kliknutí na jiný nástroj bude načten jako výběr.

Vertical Type Mask Tool (Nástroj svislá textová maska)

Vytvoří text vertikálně orientovaný, který po kliknutí na jiný nástroj bude načten jako výběr.



obr.: 1.18

17. Pen Tool (Nástroj pero)

Slouží k vytváření cest pomocí Béziových křivek.

Freeform Pen Tool (Nástroj cesta od ruky)

Cesty můžete tvořit od ruky.

Add Anchor Point Tool (Nástroj přidat kotevní bod)

Přidává do cesty body. Nebo můžete pomocí tohoto nástroje s jednotlivými body cesty hýbat.

Delete Anchor Point Tool (Nástroj odstranit kotevní bod)

Odstraňuje body z cesty.

Convert Point Tool (Nástroj změnit bod).

Edituje body pomocí Béziových křivek.



obr.: 1.19

18. Rectangle Tool (Nástroj obdélník)**Rounded Rectangle Tool (Nástroj zaoblený obdélník)****Ellipse Tool (Nástroj elipsa)****Polygonal Tool (Nástroj mnohoúhelník)****Line Tool (Nástroj čára)****Custom Shape Tool (Nástroj jiný tvar)**

Všechny nástroje slouží k vytváření vektorových objektů.



obr.: 1.20

19. Notes Tool (Nástroj poznámky)

Slouží k vkládání poznámek přímo do souboru s obrázkem.

Audio Annotation Tool (Nástroj zvukové anotace)

K vložení zvukové poznámky je potřeba mít mikrofon. Poznámky jsou vkládány také přímo do obrázku.



obr.: 1.21

20. Eyedropper Tool (Nástroj kapátko)

Nabírá barvu z obrázku, která je pak nastavena jako barva popředí.

Color Sampler Tool (Nástroj pro vzorkování barev)

Pracuje stejně jako předchozí. Zde však můžete načíst více barevných hodnot.

Measure Tool (Nástroj měřítko)

Zjistění vzdálenosti dvou bodů.



obr.: 1.22

21. Hand Tool (Nástroj ručička)

Slouží k posouvání obrázku. Projevuje se, když je obrázek větší než okno.



obr.: 1.23

22. Zoom Tool (Nástroj lupa)

Přibližuje nebo oddaluje obrázek. Funguje jako klasická lupa.



obr.: 1.24

23. Informace o platné barvě popředí a pozadí. Barva popředí je zobrazena v horním poli (zde černá), barva pozadí v dolním poli (bílá). Kliknutím na zobrazenou šipku lze barvy popředí a pozadí prohazovat. Poklepáním na malé překrývající se čtverce v levém spodním rohu se nastaví výchozí barvy.



obr.: 1.25

24. Přepínání do režimu rychlá maska a zpět. O maskách se více dozvíte ve čtvrté kapitole.



obr.: 1.26

25. Ovládání režimu zobrazení okna programu. Máte na výběr ze tří možností:
Standard Screen Mode (Standartní zobrazení) - obsahuje titulní lištu a lištu nabídky
Full Screen Mode with Menu Bar (Na celou obrazovku s nabídkami) - bez titulní lišty
Full Screen Mode (Na celou obrazovku) - bez titulní lišty i lišty nabídek

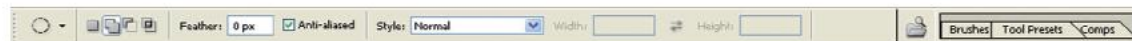


obr.: 1.27

Popis panelu voleb

Zde si rozebereme podrobněji panel voleb. Pro všechny nástroje platí následující: zcela vlevo je ikonka nástroje a je spojena s tlačítkem se šipkou, která rozbaluje seznam přednastavených hodnot nástrojů, které si při práci můžete ukládat a později je použít bez nutnosti nastavování.

1. Marquee Tool (Nástroj výběr)



obr.: 1.28

Volby selekce obsahují čtyři ikonky. První ikonka se používá v případě, že chcete jen jeden výběr. Při zapnuté druhé ikonce můžete do obrázku přidat hned několik selekcí. Třetí způsobí, že můžete od výběru odebírat a čtvrtá vytváří průniky několika výběrů.

Feather (Prolnutí)

Nastavuje výběru rozostřené okraje.

Anti-aliased (Vyhlazení)

Je aktivní pouze u eliptického výběru. Má za úkol zajistit hladké okraje selekce.

Style (Styl) rozbalovací seznam, kde nastavíte metody výběru.

- * **Normal** (Normální) selekce bez omezení.
- * **Fixed Aspect Ratio** (Pevný poměr stran) nastavíte poměr, v jakém se selekce budou vytvářet.
- * **Fixed Size** (Pevná velikost) definujete přesnou velikost selekce.

U posledních dvou možností zadáváte poměr a velikost do políček, které jsou umístěny vpravo od seznamu Style.

2. Move Tool (Nástroj přesun)



obr.: 1.29

Auto Select Layer (*Automaticky vybrat vrstvu*)

Způsobuje, že když klepnete do dokumentu, který se skládá z několika vrstev, automaticky si nastaví aktuální vrstvu, která obsahuje nástrojem označený pixel.

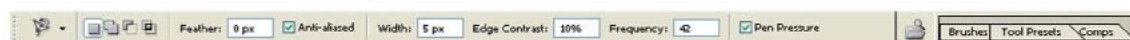
Show Bounding Box (*Ohraničovací rámeček*)

Zaškrtnutím políčka se vytvoří okolo obsahu označené vrstvy orámování s řídicími body. Pomocí nich můžete měnit velikost obsahu vrstvy. Pokud jsou vrstvy svázané, objeví se orámování s řídicími body okolo obsahu všech společně svázaných.

Dále v panelu naleznete ikonky pro rozmístění minimálně dvou zřetězených vrstev. První tři se starají o zarovnání vertikální a zbylé tři o horizontální.

Další šestice ikonek rozmisťuje zřetěžené vrstvy. Minimální počet pro tuto funkci jsou tři zřetěžené vrstvy.

3. Lasso Tool (Nástroj laso)



obr.: 1.30

Následující položky jsou dostupné jen u nástroje Magnetic Lasso Tool (Magnetické laso).

Width (*Šířka*)

Slouží k nastavení šířky nástroje.

Edge Contrast (*Kontrast hran*)

Nastavuje kontrasty bodů, které má program určovat jako hranici.

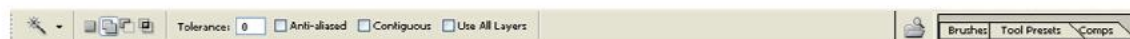
Frequency (*Hustota*)

Udává frekvenci umísťovaných bodů na hranici selekce.

Pen Pressure (*Přítlak pera*)

Má význam pouze při práci s tabletem. Pokud je volba zatržená, má přítlak vliv na šířku hrotu nástroje.

4. Magic Wand Tool (Nástroj kouzelná hůlka)



obr.: 1.31

Tolerance (*Tolerance*)

Nastavuje, do jaké míry barevně podobné body zahrne do selekce.

Contiguous (*Sousedící*)

Určuje, zda plochy výběru budou spojitě nebo zda se mají zahrnout i barevně podobné body z celého obrázku.

Use All Layers (Ze všech vrstev)

Do selekce budou zahrnuty body ze všech vrstev.

5. Crop Tool (Nástroj oříznutí)

obr.: 1.32

Width (Šířka) a Height (Výška) způsobí, že zvolený výřez bude převeden do určité velikosti, kterou zadáváte do těchto polí.

Resolution (Rozlišení)

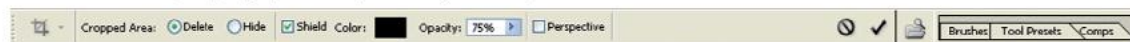
Do tohoto pole vepíšete rozlišení výsledného výřezu. Můžete ho zadat v bodech na palec nebo centimetrech.

Front Image (Obraz vpředu)

Do polí určující velikost vepíše hodnoty podle aktuálního dokumentu.

Clear (Vymazat)

Slouží k tomu, aby byl panel opět ve výchozí podobě.



obr.: 1.33

Do své druhé podoby se panel dostane, když máte vytvořený výřez.

Shield (Clona)

Zajistí, že body ležící mimo výřez budou pokryty barvou.

Color (Barva)

Je aktivní pouze při zatrženém políčku Shield a nastavuje mu barvu bodů ležících mimo výřez.

Opacity (Krytí)

Nastavuje krytí oblasti, která není zahrnuta ve výřezu.

Perspective (Perspektiva)

Představuje volbu, která výřezu upraví perspektivu. Řídící body upravíte tak, aby kopírovaly hranice objektu. A pak už jen potvrdíte stiskem klávesy Enter.

6. Slice Tool (Nástroj rozřezání)

obr.: 1.34

Slices From Guides (Řezy z vodítek)

Je aktivní, když dokument obsahuje vodítka. V tomto případě podle nich program vytvoří výřezy.

Slice Select Tool (Nástroj výběr řezu)

obr.: 1.35

Obsahuje čtyři tlačítka pro uspořádání výřezů přes sebe. První umístí výřez zcela nahoru, druhý o jednu pozici výše, třetí o jednu pozici níže a čtvrtý umístí výřez jako poslední.

Slice Options (Volby řezu)

Nastavuje výřezu různé webové parametry.

Promote to User Slice (Povýšit na uživatelský řez)

Slouží k převedení automaticky vytvořeného výřezu na výřez uživatelský.

Divide Slice (Rozdělit řez)

Rozděluje označený výřez na více částí.

Hide Auto Slices (Skrýt automatické řezy)

Přepíná zobrazení automatických řezů. Tímto tlačítkem je skryje. Objeví se nový název **Show Auto Slices (Zobrazit automatické řezy)**. Tato volba řezy zase zobrazí.

7. Healing Brush Tool (Nástroj opravný štětec)



obr.: 1.36

Brush (Stopa)

Slouží pro volbu typu hrotu a jeho velikosti.

Mode (Režim)

Nastavuje režim krytí (více se dozvíte ve čtvrté kapitole).

Source (Zdroj)

Nastavení zdroje při opravování části obrázku.

- * **Sampled** (Navzorkovaný) Zdrojem je obrázek a jeho určitá část. Tu označíte tak, že stisknete klávesu Alt a klepnete do místa obrázku, které bude překreslovat nechtěné místo.
- * **Pattern** (Vzorek) Místo, které chcete upravit, bude překresleno vzorkem, který si můžete vybrat vpravo od této možnosti.

Aligned (Pevně)

Zajistí, že tah nástrojem bude používat stále stejnou odchylku od zdroje.

Use all layer (Ze všech vrstev)

Do zdroje budou zahrnuty všechny vrstvy. Přičemž když bude toto políčko zatrženo, bude brán zdroj z vrstvy, která je umístěna nejvýše v daném bodě.

Patch Tool (Nástroj záplata)



obr.: 1.37

Patch (Záplata)

- * **Source** (Zdroj) Označená část bude nahrazena.
- * **Destination** (Cíl) Slouží k označení oblasti, která bude zdrojem pro překreslení nežádoucích míst.

Transparent (Průhledný)

Záplata bude vypadat jako průhledná fólie.

Další možností jak překrýt nežádoucí oblast, je použít vzorek. Označte si oblast a pak už stačí vybrat jednu z textur v seznamu a nakonec stisknout tlačítko **Use Pattern (Použít vzorek)**.

Color Replacement Tool (Nástroj zahrazení barvy)

obr.: 1.38

Sampling (Vzorkování)

Nastavuje nahrazenou barvu.

Limits (Omezení)

Určuje rozsah nahrazené barvy.

8. Brush Tool (Nástroj štětec)

obr.: 1.39

Opacity (Krytí)

Nastavuje míru krytí.

Flow (Hustota)

Definice toho, jak je rychle kresba tvořena. Při kreslení dochází k opakovanému tuku hrotem štětce podél dráhy stopy.

Pencil Tool (Tužka)

obr.: 1.40

Auto Erase (Automaticky mazat)

Nastavte si barvu pozadí a popředí. Určité části obrázku pokreslete a pak na něj začnete kreslit znovu. Budete kreslit barvou pozadí.

9. Clone stamp Tool (Nástroj razítko)

obr.: 1.41

Pattern Stamp Tool (Nástroj razítko se vzorkem)

obr.: 1.42

Impressionist (Impresionistický)

Tato položka má za následek rozostření vzorku.

10. History Brush Tool (Nástroj štětec historie)



obr.: 1.43

Art History Brush Tool (Nástroj umělecký štětec historie)



obr.: 1.44

Style (Styl)

Rozbalovací seznam sloužící k výběru efektu, který budete chtít použít.

Area (Oblast)

Udává velikost plochy okolo hrotu nástroje, která jim bude ovlivněna.

Tolerance (Tolerance)

Nastavuje barevné omezení pro tento nástroj, tzn. že při nízkých hodnotách je možné kreslit kdekoliv, při vyšších hodnotách se působení omezuje jen na některé odstíny.

11. Eraser Tool (Nástroj guma)



obr.: 1.45

Erase to History (Mazat na historii)

Toto zatrhávací pole zajišťuje spolupráci s historií. Při zatržení se nástroj chová obdobně jako History Brush (Štětec historie).

Background Eraser Tool (Nástroj mazání pozadí)



obr.: 1.46

Limits (Omezení)

* **Discontiguous** (Nesousedící) Barevně příbuzné pixely budou ze stopy odstraněny kdykoliv se v ní objeví.

* **Contiguous** (Sousedící) Vymaže ze stopy barevně příbuzné pixely v případě, že se jedná o spojitě oblasti, které jsou v porovnání se středem nástroje příbuzné. Zkuste si to například s obrázkem, kde je bílé pozadí a na něm je nakreslena červená linka. Střed hrotu bude zasahovat do bílé oblasti, avšak jeho okraj se bude dotýkat červené čáry. Začněte s tažením hrotu a uvidíte, jak se bílá oblast vymazává.

* **Find Edges** (Hledat obrysy) Budou odmazány spojitě oblasti se zřetelem na ostrost hrany.

Magic Eraser Tool (Nástroj kouzelná guma)



obr.: 1.47

Contiguous (Sousedící)

Zajistí, že budou vymazány pouze spojitě plochy.

12. Gradient (Nástroj přechod)



obr.: 1.48

Naleznete zde pole, které obsahuje vzhled zvoleného přechodu. Po poklepání se zobrazí dialog s dalším nastavení přechodů. Vedle pole je šipka, kterou se dostanete do okna, kde už jsou nastavené gradienty.

Dále si můžete všimnout pěti ikonek, které nastavují typ barevného přechodu.

Reverse (Obrátit)

Slouží k převrácení pořadí barev gradientu.

Dither (Rozklad barev)

Vytvoření plynulejšího přechodu.

Transparency (Průhlednost)

Bude brán ohled na gradienty, ve kterých je nastavena určitá transparence.

Paint Bucket Tool (Nástroj plechovka barvy)

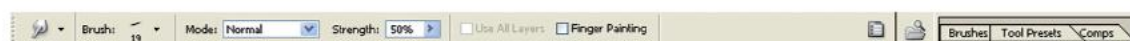


obr.: 1.49

Fill (Obsah)

Nastavuje, zda bude výplní spojitá barva nebo už vytvořený vzorek.

13. Blur Tool (Nástroj rozostření), Sharpen Tool (Nástroj zостření), Smudge Tool (Nástroj rozmazání)



obr.: 1.50

Strength (Síla)

Nastavení tlaku kterým bude nástroj působit na podklad.

Finger Painting (Malování prstem)

Bude simulovat použití prstu ke kreslení s barvami. Toto pole naleznete jen u nástroje Smudge Tool (Nástroj rozmazání).

14. Dodge Tool (Nástroj zesvětlení), Burn Tool (Nástroj ztmavení)



obr.: 1.51

Pole **Range** (Rozsah) obsahuje tři volby.

- * **Shadows** (Stíny) Úpravy se budou týkat tmavších částí obrázku.
- * **Midtones** (Střední tóny) Úpravy budou prováděny v oblasti se středními tóny.
- * **Highlights** (Světla) Úpravy se budou týkat světlých částí obrázku.

Pole **Exposure** (*Expozice*) nastavuje sílu působení nástroje.

Sponge Tool (Nástroj houba)



obr.: 1.52

15. Path Selection (Nástroj výběr cesty)



obr.: 1.53

Combine (Zkombinovat)

Navzájem zkombinuje vybrané křivky podle toho, jaké parametry jste jim nastavili při vytváření.

16. Type Tool (Nástroj text)



obr.: 1.54

První položkou je seznam písem.

Další je řez písma. U standardních písem to jsou:

- * **Regular** (Klasický řez)
- * **Italic** (Kurzíva)
- * **Bold** (Tučně)
- * **Bold Italic** (Tučná kurzíva)

V dalším políčku nastavujete velikost písma.

Následující pole představuje rozbalovací seznam, kde máte na výběr z pěti možností.

- * **None** (Žádné) nevyhlazuje okraje znaků.
- * **Sharp** (Nejostřejší) vyhlazuje a zostruje okraje písma.
- * **Crisp** (Ostré) dodává písmu jasnější a ostřejší vzhled.
- * **Strong** (Tvrdé) dodává písmu sytější a mohutnější vzhled.
- * **Smooth** (Hladké) okraje dostanou hladší vzhled.

Další tři ikonky zajišťují zarovnání textu.

Dále zde najdete čtverec, který nastavuje písmu barvu.

Předposlední položka zajímavými způsoby deformuje text.

Poslední vyvolává paletku pro úpravu textu.

17. Pen Tool (Nástroj pero)



obr.: 1.55

Za ikonou aktuálně zvoleného nástroje naleznete tři pracovní režimy.

- * **Shape layers** (Vrstva tvaru)
- * **Paths** (Cesty)

* **Fill pixels** (Vyplnit obrazové body)

Dále jsou zde všechny vektorové nástroje.

Auto Add/Delete (Auto +/-)

Když máte toto pole zaškrtnuté, umožní vám automaticky přidávat řídicí body. Naopak když najedete na řídicí bod, můžete ho klepnutím odstranit.

V poslední sekci se nachází ikona řetězu. Při zmáčknuté ikoně se křivky budou přidávat do aktuální vrstvy. Pokud nebude zmáčknuta, budou se vytvářet nové vrstvy spolu s novými tvary.

Style (Styl vrstvy)

Nastavuje novým vrstvám styly.

Color (Barvy)

Slouží k nastavení barvy, kterou se následně budou vyplňovat vytvářené křivky, nově vzniklé vrstvy.

18. Rectangle Tool (Nástroj obdelník)

Nástroj je zahrnut do panelu voleb, který jsme popisovali u předchozího nástroje Pen Tool (Pero).

19. Notes (Nástroj poznámky)



obr.: 1.56

Author (Autor)

Místo, kde se píše jméno autora poznámky.

Font (Písmo)

Typ písma, kterým bude poznámka napsána.

Size (Velikost)

Slouží k nastavení velikosti písma v poznámce.

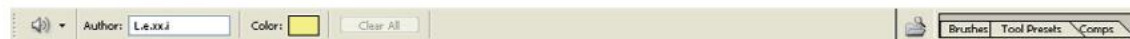
Color (Barvy)

Nastavuje barvu lišty okna s poznámkou.

Clear All (Odstranit vše)

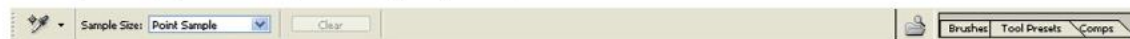
Vymazání všech poznámek v dokumentu najednou.

Audio Annotation Tool (Nástroj zvukové anotace)



obr.: 1.57

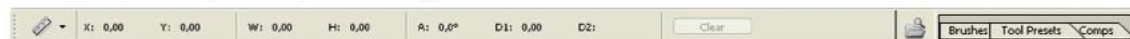
20. Eyedropper Tool (Nástroj kapátko)



obr.: 1.58

Sample Size (Vzorek)

Rozbalovací seznam v němž si vybíráte, jak velká má být plocha nástroje pro nasátí barvy z dokumentu. První možností je jeden pixel, dále jsou to čtverce o velikosti 3x3 a 5x5 pixelů (barevné hodnoty se pak zprůměrují).

Measure Tool (Nástroj měřítko)

obr.: 1.59

Žádné volitelné prvky zde nenaleznete. Slouží k informativním účelům.

21. Hand Tool (Nástroj ručička)

obr.: 1.60

Scroll All Windows (Posouvat všechna okna)

Zajistí posunování všech otevřených oken.

Actual pixels (Skutečná velikost)

Nastaví měřítko zobrazení na 100%.

Fit On Screen (Na celou obrazovku)

Zobrazí dokument v maximální velikosti, ale zároveň tak aby byl celý vidět.

Print Size (Velikost tisku)

Bude zobrazena skutečná velikost při tisku.

22. Zoom Tool (Nástroj lupa)

obr.: 1.61

Resize Windows To Fit (Přizpůsobovat velikost okna)

Zajistíte, aby při zmenšování /zvětšování měřítka se s dokumentem zmenšovalo/zvětšovalo i jeho okno.

Ignore Palettes (Ignorovat paletky)

Pokud je zatrženo, bude se okno zvětšovat na úroveň paletek. Pokud zatržené nebude, bude okno zvětšeno přes celou plochu a bude i pod paletkami.

Zoom All Windows (Zvětšovat všechny okna)

Zvětšování oken platí pro všechny otevřené dokumenty.

Kapitola

II.



Menu

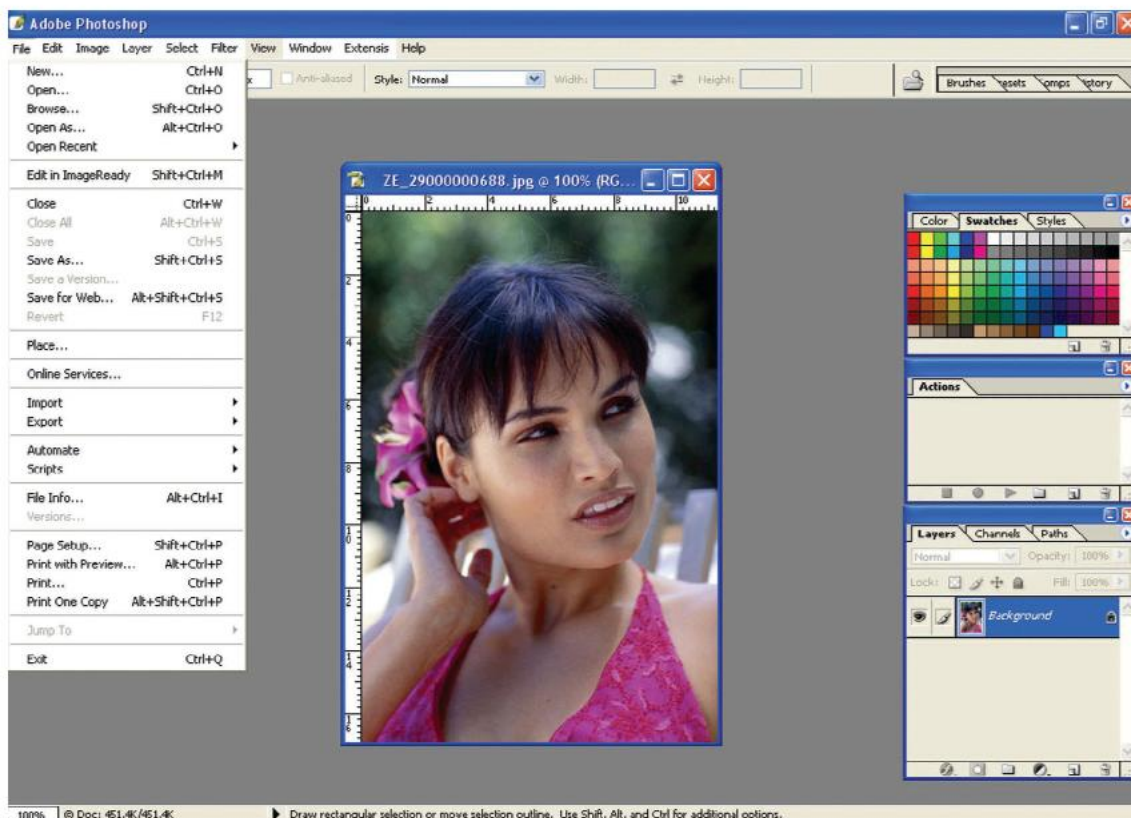
programu

Nabídky programu Adobe Photoshop CS

Nabídky jsou stejné jako v jiných programech jsou seřazeny do jednotlivých skupin. Nabídku najdeme v horní části okna programu.

File (Soubor)

Tato nabídka je známa z většiny programu, umožňuje základní práce se soubory. (viz obr. 3-1)



obr.:3-1

New (Nový)

Slouží k vytvoření nového souboru a zvolení této nabídky se zobrazí dialog s možností nastavení rozměrů souboru, jeho rozlišení, barevný režim či barvu pozadí.

Open (Otevřít)

Tato volba slouží k otevření již existujícího souboru, po zvolení se zobrazí okno, ve kterém hledáte daný soubor.

Browse (Procházet)

Slouží k vyhledávání a prohlížení dokumentů v počítači. Při procházení adresáři se u obrázkových dokumentů zobrazují náhledy. Více se dozvíte v závěru kapitoly v položce File Browser (Prohlížeč souborů)

Open As (Otevřít jako)

Otevření souboru se zadáním formátu.

Open recent (Otevřít poslední)

Díky této položce můžete otevřít naposledy otevřené soubory. Počet závisí na nastavení preferencí programu, o tomto tématu se více dozvíte u nabídky Edit (Úpravy).

Edit in ImageReady (Upravit v Image Ready)

Přepnete se do programu Image Ready, který je dodáván spolu s Photoshopem.

Close (Zavřít)

Funguje podobně jako křížek- zavře dokument.

Close all (Zavřít vše)

Zavře všechny otevřené soubory.

Save (Uložit)

Uloží dokument, pokud je ukládán poprvé zobrazí se dialog tak jako kdybyste zvolili Save as (Uložít jako), zde si můžete zvolit název, místo kam jej chcete uložit a také zvolit formát souboru.

Save for Web (Uložit pro web)

Toto uložení je vhodné pro použití obrázku pro internetové stránky. Obrázek se zobrazí v okně, kde jej dále můžete upravovat a nastavovat mu různé vlastnosti.

Revert (Obnovit)

Volba vrátí soubor do stavu, kdy byl naposledy uložen.

Place (Umístit)

Položka slouží k vložení souborů.

Import (Import)

Slouží k importování obrázků z PDF formátu.

Export (Export)

Exportuje cesty do Adobe Illustrator.

Automate (Automaticky)

Užitečné akce, které Photoshop umí provádět sám.

- * Batch (Dávka)
- * PDF Presentation (Prezentace PDF)
- * Create Droplet (Vytvořit droplet)
- * Web Photo Gallery (Fotogalerie pro web)
- * Crop and Straighten (Oříznutí a narovnání fotografie)
- * Conditional Mode Change (Podmíněná změna režimu)
- * Fit image (Přizpůsobit obraz)
- * Picture Package (Sada obrázků)
- * Contact Sheet II (Stránka miniatur II)
- * Multi-Page PDF to PSD (Více stránkový PDF na PSD)
- * Photo merge (Sloučení fotografií)

Scripts (Skripty)

Exportuje vrstvy nebo kombinace vrstev do souboru, PDF nebo WPG (webové prezentace).

File info (Informace o souboru)

Zde naleznete informace o obrázku (v případě fotografie datum a čas pořízení, značka fotoaparátu, který tuto fotografii pořídil). Můžete zde některé informace sami napsat.

Page setup (Vzhled stránky)

Obsahuje vzhled a velikosti stránky, nastavení tisku.

Print with preview (Tisk s náhledem)

Nastavení parametrů před samotným tiskem.

Print (Tisknout)

Volba rychlého tisku stačí nastavit tiskárnu a počet kopii.

Print one copy (Tisk jedné kopie)

Přímý tisk bez nastavování.

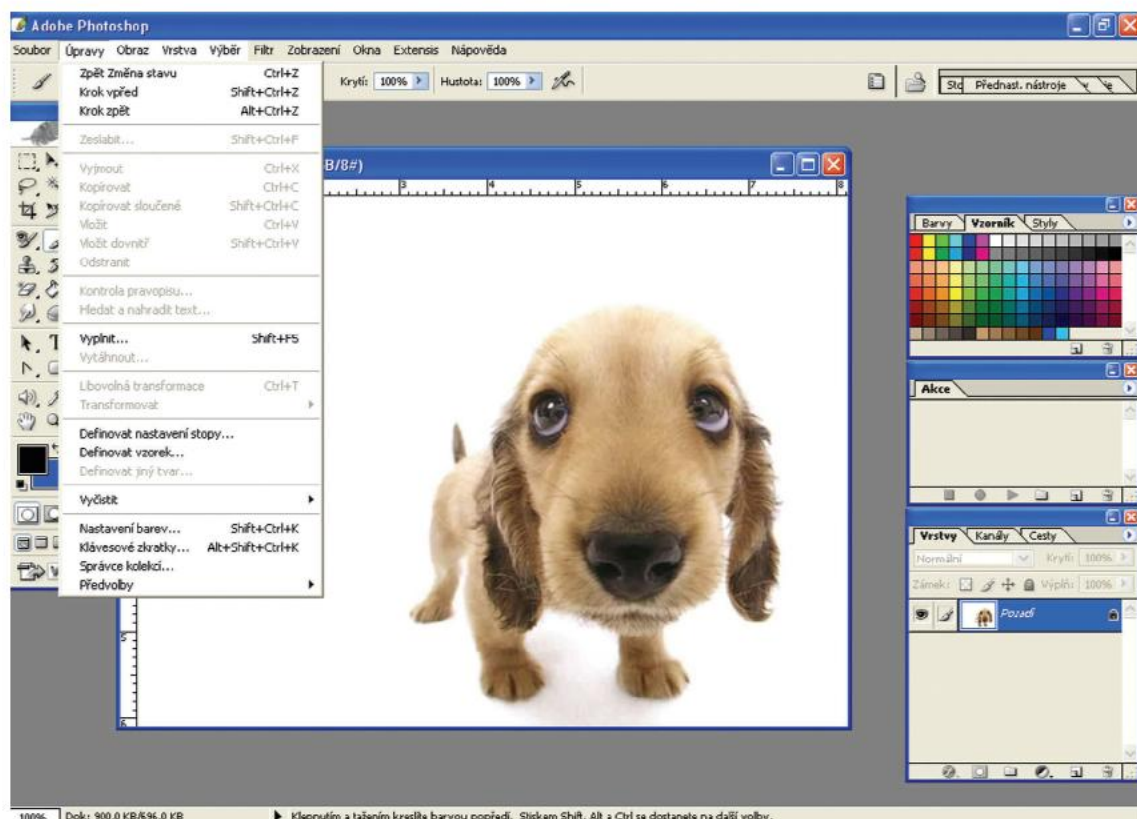
Jump to (Přepnout do)

Touto nabídkou se přepnete do programu Image Ready (tento program je nainstalován současně s Photoshopem).

Exit (Konec)

Tato nabídka funguje jako křížek v pravém rohu k zavření programu.

Edit (Úpravy)



obr.: 3-2

Undo (Zpět)

Vrací poslední provedenou akci.

Step forward (Krok vpřed)

Vrací se o jeden krok dopředu až po naposledy provedené úpravy.

Step backward (Krok zpět)

Vrací se o jeden krok zpět, počet kroků závisí na nastavení historie.

Fade (Zeslabit)

Funguje jen u některých nástrojů, snižuje sytost barvy např.: štětec.

Cut (Vyjmout)

Používá se k vystřižení označené části obrázku. Vyjmutou část naleznete ve schránce.

Copy (Kopírovat)

Označenou část obrázku je zkopírována, ale v obrázku pořád zůstává. I zkopírovanou část naleznete ve schránce. Zkopíruje jen část vrstvy ve které se zrovna nacházíte.

Copy merged (Zkopírovat sloučené)

Kopíruje vybranou část bez ohledu na to, že se obrázek skládá z více vrstev.

Paste (Vložit)

Slouží k vložení obsahu schránky do otevřeného dokumentu.

Paste into (Vložit dovnitř)

Vloží obsah schránky do námi vytvořené selekce.

Clear (Odstranit)

Slouží k vymazání obsahu dané selekce.

Check Spelling (Kontrola pravopisu)

Slouží k opravě pravopisu, program porovnává slova se slovníkem. Používá se jen u textové vrstvy.

Find and replace text (Hledat a nahradit text)

Vyhledává a nahrazuje textový řetězec v textové vrstvě.

Fill (Vyplnit)

Nabízí nám vyplnit vybranou plochu barvou nebo vzorkem.

Stroke (Vytáhnout)

Slouží k obtažení hranice selekce.

Free transform (Libovolná transformace)

Vytváří řídicí body kolem vrstvy nebo výběru, kterými můžete objekt libovolně transformovat (měnit velikost, zkosení, otáčet).

Transform (Transformace)

Nabídka, pod kterou se skrývá více transformací (změnit velikost, otočit, zkosit, perspektiva, deformace).

Define brush (Definovat štětec)

Slouží k nadefinování vlastního štětce z vybrané části obrázku. Štětec se uloží do knihovny k pozdějšímu použití.

Define pattern (Definovat vzorek)

Definuje vzorek, který je možno používat pro výplně. Taktéž se ukládá do knihovny.

Define custom shape (Definovat jiný tvar)

K definování vlastního vektorového prvku. Jako u předchozích dvou nabídek je tvar uložen do knihovny.

Purge (Vyčistit)

Slouží k odstranění zbytečných dat z paměti. Můžete si vybrat, co chceme z paměti odstranit.

Color settings (Nastavení barev)

Práce s barevnými profily.

Keyboard Shortcuts (Klávesové zkratky)

Zde si můžete prohlédnout jednotlivé klávesové zkratky, je zde i možnost editace klávesové zkratky.

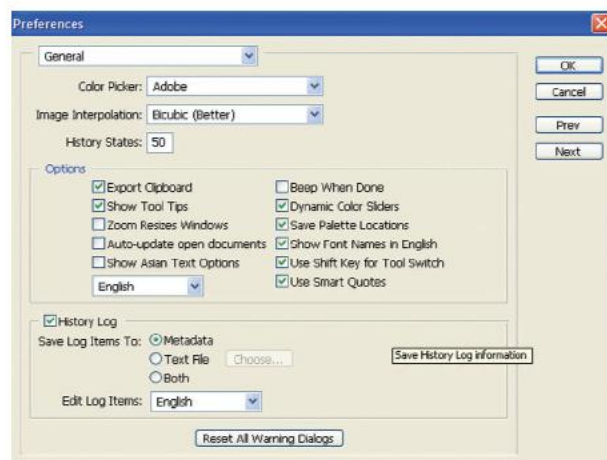
Preset manager (Správce kolekcí)

Slouží ke správě knihoven štětců, vzorů, přechodů, stylů, profilů, tvarů, nástrojů.

Preferences (Předvolby)

U této paletky se nachvilku zastavte, protože je důležitá pro práci s programem.

• General (Všeobecné)



obr. 3-3

Color picker (Výběr barvy)

Zde máte na výběr ze dvou barevných palet Windows a nebo Adobe.

Interpolation (Interpolace obrazu)

Nabízí pět způsobů jakými se budou body obrázku přepočítávat při resamplování. Bicubic je však nejdokonalejší.

History states (Stavy historie)

Zde nastavujete počet kroků, které si má program pamatovat.

» Options (Volby)

Export clipboard (Exportovat schránku)

Při zatržení program uchová obsah schránky.

Show tool tips (Zobrazovat typy nástrojů)

Program bude ukazovat bublinkovou nápovědu po najetí kurzor na nástroj.

Keyboard zoom resizes Windows (Zvětšení změní velikost okna)

Se zvětšeným obrázkem se bude zvětšovat také okno.

Auto-update open documents (Aktualizovat otevřené obrazy)

Obraz, který bude upravován ve více programech. Po provedených změnách se bude aktualizovat v každém z nich.

Show asian text options (*Zobrazovat asijské volby textu*)

Nastavení se týká práce s asijskými fonty.

Beep when done (*Zvuk po dokončení*)

Po dokončení práce vás může Photoshop upozornit, že je hotov.

Dynamic color sliders (*Dynamický posuvník*)

Když máte tuto nabídku zaškrtnou není problém dosáhnout jen nepatrně jiného odstínu. Funkce si můžete všimnout v paletce Barvy.

Save Palette Locations (*Ukládat polohy palet*)

Program si pamatuje vaše nastavení pracovní plochy i při příštím otevření programu.

Show font names in English (*Názvy písem zobrazovat latinkou*)

Názvy písma se bude zobrazovat anglicky (při zvoleném jazyku anglicky) nebo česky (při tomto zvoleném jazyku).

Use Shift key for tool switch (*Používat Shift pro přepínání nástrojů*)

Zda-li budete používat při přepínání mezi seskupenými nástroji Shift+klávesovou zkratku nebo se budete pohybovat mezi seskupenými nástroji pohybovat klepáním pouze na klávesovou zkratku.

Use smart quotes (*Používat typografické uvozovky*)

Automatické nahrazování levých a pravých uvozovek.

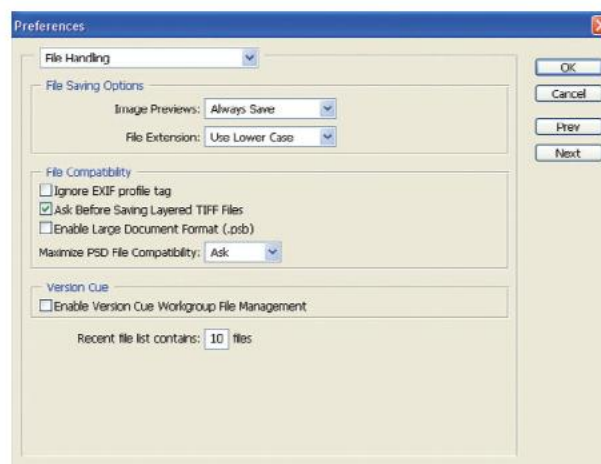
» History log (*Záznam historie*)

Nastavení jak se má ukládat záznamy historie.

Reset all warning dialogs (*Obnovit všechny výstražné dialogy*)

Dialogy, které jste dříve zaštrtli, aby se příště nezobrazovaly se znovu objeví.

- **File handling** (*Zpracování souborů*)



obr. 3-4

» File saving options (*Volby ukládání souboru*)

Zde si nastavíte, zda se k vytvořenému souboru má ukládat miniatura.

- * **Never save** (Nikdy neukládat)
- * **Always save** (Vždy uložit)
- * **Ask when save** (Dotaz při ukládání)

Dále si zde nastavíte jestli má být přípona souboru psaná velkými či malými písmeny.

- * **Use Lower case** (Malými písmeny)
- * **Use Upper case** (Velkými písmeny).

» File Compatibility (Kompatibilitata souboru)

Ignore EXIF profile tag

Ignorovat při otevírání souboru barevný prostor určené metadaty EXIF.

Ask before saving layered TIFF files (Dotaz před uložením souboru TIFF s vrstvami)

Zda se má tento soubor změnit, když byl přetvořen na soubor s vrstvami.

Enable before document format (psb.) (Povolit formát velkého dokumentu)

Zaškrtnutím tohoto políčka povolíte formát souboru, který umožňuje ukládání velkých souborů, ale není zpětně kompatibilní.

Maximize PSD file compatibility (Maximalizovat kompatibilitu souboru PSD)

Zda-li se má vyvolávat dialog při ukládání více vrstvého obrázku nebo jej rovnou uložit do PSD.

- * **Always** (Vždy)
- * **Never** (Nikdy)
- * **Ask** (Dotaz)

» Version Cue

Enable Version Cue workgroup file managment (Povolit skupinovou správu souborů Version Cue)

Určuje zda má být povolena skupinová správa souborů Adobe Version Cue.

Recent file list contains (Seznam posledních souborů obsahuje)

Nastavuje počet dokumentů, které mají zůstat v nabídce Otevřít poslední.

• **Display and cursors (Zobrazení a kurzory)**



obr. 3-5

» Display

Color Channels in color (Kanály barev barevně)

Při zatržení této položky se budou kanály zobrazovat barevně, pokud nebude zaškrtnuta bude se zobrazovat ve stupních šedé.

Use diffusion dither (Rozptýlený rozklad)

Díky této nabídce se dokument rychleji zobrazuje. Vzory tvořené rozptýlením jsou minimalizovány, ale dochází k barevným nepřesnostem.

Use pixel doubling (Poloviční zobrazení náhledu)

Tato volba má velký význam při práci s obrázky s vysokým rozlišením. Obrázku v náhledu je zmenšeno rozlišení.

» **Painting cursors (Kreslicí kurzory)**

Nastavení vzhledu kurzoru pro kreslení, máte na výběr ze tří možností.

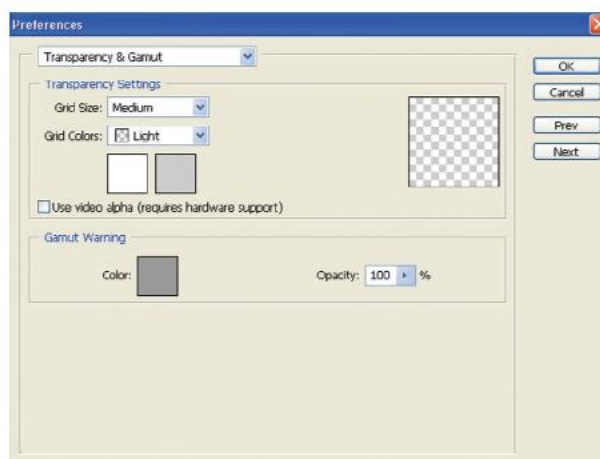
* **Standard** (Standardní) kurzorem je ikonka nástroje. Jsou nepřesné, ale na druhou stranu víte jaký nástroj právě používáte.

* **Precise** (Přesné) kurzor je zobrazen jako kříž, který přesně ukazuje střed hrotu.

* **Brush Size** (Podle stopy) ukazuje tvar a velikost stopy.

» **Other cursors (Ostatní kurzory)**

Zde je na výběr ze dvou voleb. Volby stejné jako u kreslicích kurzoru, s tím rozdílem, že zde nenajdete možnost podle stopy.

• **Transparency & Gamut (Průhlednost a gamut)**

obr. 3-6

» **Transparency settings (Nastavení průhlednosti)**

Zde nastavujete parametry pro zobrazení neviditelné vrstvy.

Grid size (Velikost mřížky)

Představující průhlednou vrstvu.

Grid colors (Barva mřížky)

Nastavuje barvu této mřížky.

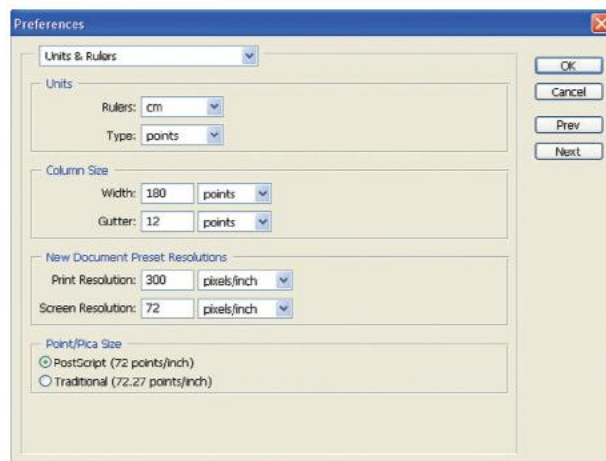
Use video alpha (Použití video alfa)

Zapnutí hardwarové podpory zobrazovacího adaptéru pro průhlednost (alfa kanál).

» **Gamut warning (Kontrola gamutu)**

Zde si nastavujete Color (Barva) a Opacity (Krytí), které jsou mimo gamutu (barevného modelu).

- **Units & Rulers (Jednotky a pravítka)**



obr. 3-7

- » **Units (Pravítka)**

Slouží k nastavení jednotky, které se budou zobrazovat na pravítkách.

- » **Column size (Velikost sloupce)**

Zde si zvolíte velikost jednoho sloupce. Tato sekce se zabývá sazbou textu.

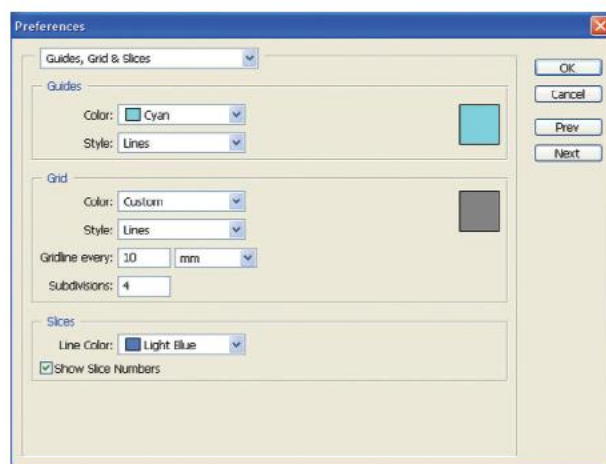
- » **New document preset resolutions (Přednastavené velikosti pro nové dokumenty)**

- * Print resolution (Rozlišení pro tisk)
- * Screen resolution (Rozlišení pro obrazovku)

- » **Point/Pica size (Velikost bodů a pica)**

Převodní poměr mezi tiskařským bodem a palcem.

- **Guides, Grid & Slices (Vodítka, mřížka a řezy)**



obr. 3-8

- » **Guides (Vodítka)**

- » **Colors (Barva)**

Nastavuje barvu čáry.

Style (Styl)

Nastavuje styl čáry.

» **Grid (Mřížka)****Gridline every (Čáry mřížky po)**

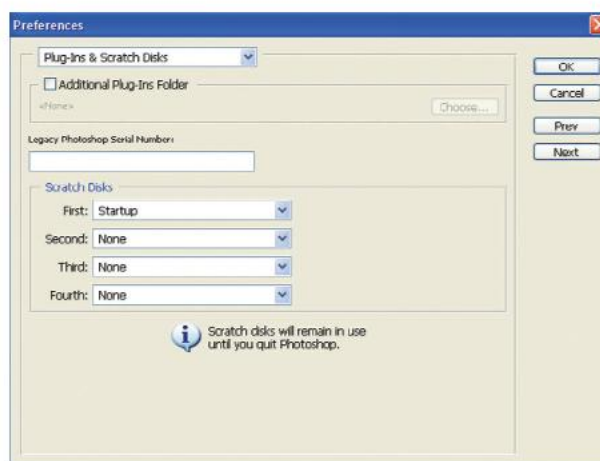
Mezery mezi hlavními linkami mřížky.

Subdivisions (Dělení)

Hustota vedlejších čar.

» **Slices (Řezy)****Line Color (Barva hranice řezu)****Show slice numbers (Zobrazovat čísla řezů)**

Zatržením této nabídky budou řezy číslovány.

• **Plug-Ins & Scratch Disks (Zásuvné moduly a odkládací disky)**

obr. 3-9

Additional Plug-Ins folder (Další složka zásuvných modulů)

Tady zadáváte cestu k adresáři, ve kterém jsou uloženy další zásuvné moduly. Používáte ji když máte zásuvný modul umístěn v jiné složce než kterou nabízí Photoshop (složka plug-ins).

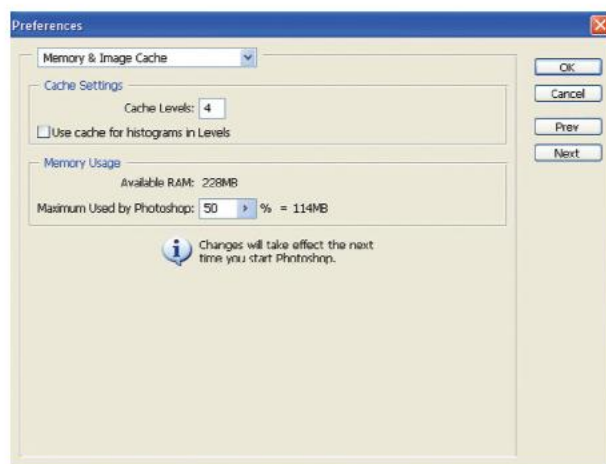
Legacy Photoshop serial number (Staré sériové číslo pro Photoshop)

Políčko slouží k zadání sériového čísla, které vyžadují některé plug-ins.

» **Scratch Disks (Odkládací disky)**

Zde si nastavíte, kam se mají soubory dočasně ukládat, když s nimi pracujete (zálohy).

- **Memory & Image Cache (Paměť a vyrovnávací paměť obrazu)**



obr. 3-10

- » Cache settings (Vyrovnávací paměť)

Počet ukládaných úrovní obrazových dat. Používá se ke zlepšení překlesování obrazovky a zrychlení histogramu. Hodnoty můžete volit v rozmezí 1 až 8.

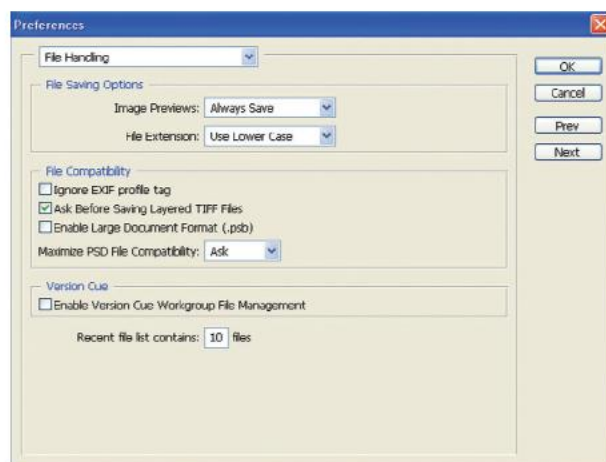
- » *Use cache for histograms in levels (Použít i pro histogramy v dialogu Úrovně)*

Používat vyrovnávací paměť pro vzorkování i histogramy v dialogu Úrovně (rychlé, ale nepřesné).

- » Memory usage (Využití paměti)

Zde zadáváte kolik paměti RAM vyhradíte pro Photoshop pro jeho práci. Hodnota se zadává procentuálně.

- **File browser (Prohlížeč souborů)**



obr. 3-11

- » *Do not process files larger than (Nezpracovávat soubory větší než)*

Nenačítat miniatury, náhledy nebo metadata ze souborů větších než nastavená hodnota v MB.

- » *Display (Zobrazovat)*

Nastavíte počet zobrazených posledních složek v nabídce Umístění.

Custom thumbnail size (Vlastní velikost miniatury)

Šířka v obrazových bodech pro zobrazení vlastních miniatur.

» Options (Volby)

Allow background processing (Povolit zpracování v pozadí)

Povolení nevyužitého výkonu procesoru použít pro předgenerování vyrovnávací paměti informací jako např.: náhledy a metadata.

High Quality Previews (Vysoká kvalita náhledu)

Generování velkých náhledů vyžaduje více místa na disku (stránkovací soubor cache).

Render vector files (Vykreslovat vektorové soubory)

Generování miniatur a náhledů pro soubory ve vektorových formátech, jako např.: EPS a Adobe PDF.

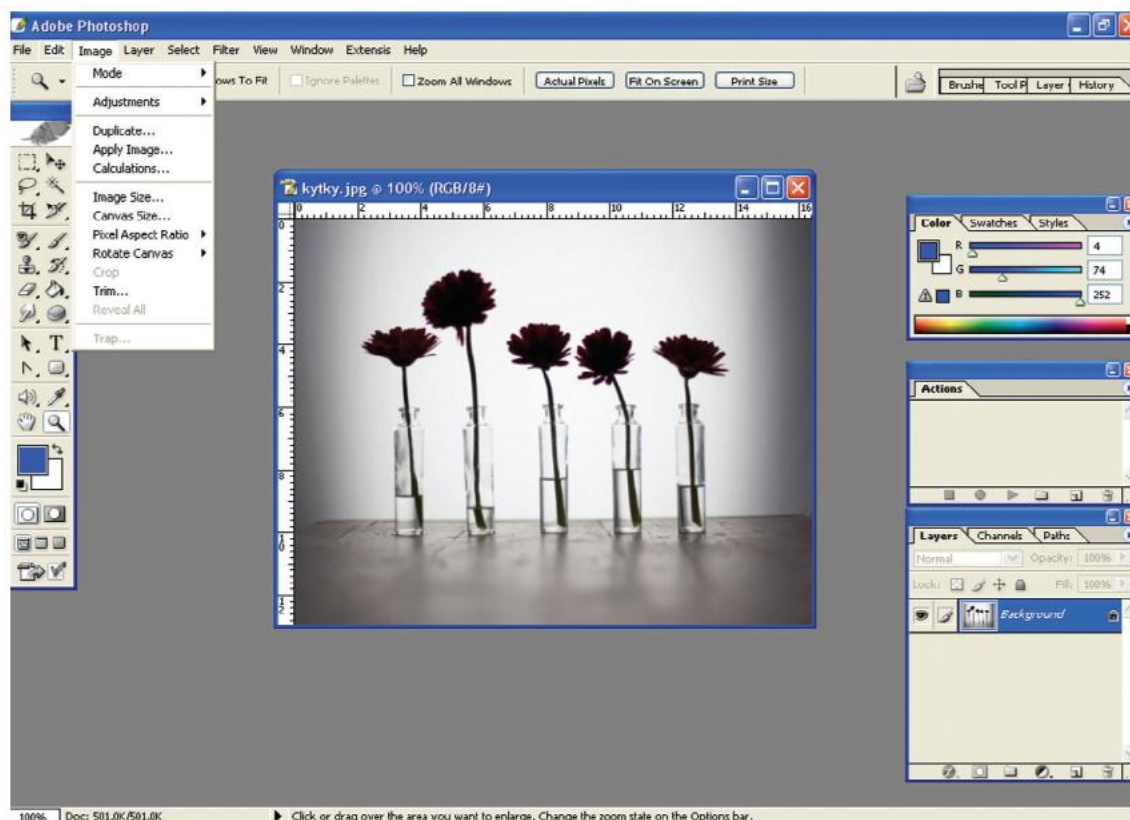
Parse XMP metadata from non-image files (Analyzovat metadata XMP z neobrazových souborů)

Analyzovat metadat XMP i pro nezobrazované soubory.

Keep sidecar files with master files (Ukládat přídružené soubory s hlavními soubory)

Přesunovat, kopírovat, odstraňovat, přejmenovávat nebo dávkově přejmenovávat přídružené soubory XMP a THM spolu s jejich hlavními soubory.

Image (Obraz)



obr.: 3-3

Mode (Režim)

K nastavení barevného modelu obrázku. V nabídce nalezneme RGB, CMYK, Lab, indexované barvy, stupně šedi, vícekanálový nebo duplex.

Adjustments (Přizpůsobení)

Slouží k celkové úpravě obrázků, které budete potřebovat při vyladování obrázků.

• Levels (Úrovně)

Tato funkce pracuje s histogramy rozložení jednotlivých barevných úrovní. Její použití je vhodné při úpravách stínů a světel v obrázku.

Channel (Kanál)

Nastavíte zda budete pracovat celým kanálem nebo s jeho jednotlivými barevnými složkami.

Ve střední části naleznete histogram, který udává rozložení barevných hodnot v obrázku. V histogramu platí, že čím vyšší hodnota, tím je větší výskyt pixelů dané hodnoty v obrázku.

Input Levels (Vstupní úrovně) a Output Levels (Výstupní úrovně)

Můžete si všimnout, že vodorovná osa obsahuje 256 úrovní jasu. V levé části histogramu jsou umístěny tmavé pixely a směrem do prava jsou pixely světlejší.

Pod histogramem je umístěn posuvník, kterým je možné obrázek ztmavovat nebo zesvětlovat. Posuvník v dolní části umožňuje omezovat výstupní úrovně obrázku.

Auto

Slouží k automatickému nastavení úrovní. Pokud při upraveném histogramu stisknete klávesu Alt a tlačítko Cancel se změní na **Reset**, kterým vrátíte hodnoty do původního stavu.

Options (Volby)

Vyvolá dialog ve kterém zadáváte parametry, které mají být použity při automatické úpravě histogramu.

» Algorithms (Algoritmy)

Enhance monochromatic Contrast (Zlepšit monochromatický kontrast)

Zvýší kontrast v každém kanálu, čímž zachová barevné podání obrázku. Tato metoda se jmenuje Auto Contrast.

Enhance Per Channel Contrast (Zlepšit kontrast v jednotlivých kanálech)

Upraví barevné kanály tak, že zvýší kontrast a změní barevné podání obrázku. Značí se jako Auto Levels.

Find Dark & Light Colors (Hledat světlé a tmavé barvy)

Najde tmavé a světlé barvy v obrázku a vyhodnotí je jako tmavé a světlé tóny. Metoda se označuje jako Auto Color.

Snap Neutral Midtones (Přitahovat na neutrální střední tóny)

Upraví střední tóny na neutrální.

» Target Colors & Clipping ()

Nastavuje pomocí tři čtverců s barvami barvu tónů tmavých, středních a světlých.

Pod tlačítkem Options naleznete tři ikonky pipet, které umožňují volit úrovně světel, středních tónů a stínech. Vyberete si jednu z pipet a klepnete do obrázku, chcete aby byla v obrázku černá (první pipeta), střední tón (prostřední pipeta) a bílá (poslední pipeta).

- **Auto Levels (Úrovně automaticky)**

Tato volba slouží k rychlému použití úrovní, funkce není doprovázena žádným dialogem.

- **Auto Contrast (Kontrast automaticky)**

Provede v obrázku automatické nastavení kontrastu.

- **Auto Color (Barva automaticky)**

Nastaví automaticky barvy v obrázku.

- **Curves (Křivky)**

Tato funkce upravuje v obrázku tonální rozsah v kanálech nebo v jednotlivých barevných složkách.

Channel (Kanál)

Zde si můžete vybrat barevný kanál, který chceme upravovat.

Nejpodstatnější částí tohoto dialogu je čtvercové pole s křivkou. Na osách jsou umístěny hodnoty jasu od 0% (barva černá) až po 100% (barva bílá). Editace obrázku je velmi jednoduchá, vše probíhá pomocí křivky. Můžete jí různě deformovat, až do té doby než budete s výsledkem spokojeni. Úprava křivky může probíhat dvěma způsoby, což naznačují dvě políčka vpravo dole pod polem s křivkou. První tlačítko umožňuje editaci křivky standardním způsobem tedy pomocí jednotlivých bodů. Druhé tlačítko tužka, upravuje křivku tak, že do čtvercového políčka, kde je křivka kreslíte a vytváříte tak její průběh. Při této metodě bude aktivní tlačítko **Smooth (Vyhladit)**. Změny se projeví

ihned na obrázku, pokud máte zatržené políčko **Preview** (*Náhled*).

Pod políčkem s křivkou si můžete všimnout dvou polí, které označují souřadnici daného bodu na křivce.

Ostatní prvky dialogu známe již z dřívějších.

- **Color Balance** (Vyvážení barev)

Pomocí tohoto dialogu vyvážíte barevné tóny v obrázku.

V dialogu naleznete tři posuvníky, které upravují barevný posun.

U prvního posuvníku naleznete barevné posunutí mezi **Cyan** (*Azurová*) a **Red** (*Červená*), druhý posuvník **Magenta** (*Purpurová*) a **Green** (*Zelená*) a u třetího posuvníku to je **Yellow** (*Žlutá*) a **Blue** (*Modrá*).

Pod těmito posuvníky naleznete sekci nazvanou Tone Balance (Vyvážení tónů), kde si můžete vybrat, které části obrázku se barevný posun bude týkat. Na výběr zde máte ze tří možností Shadows (Stíny), Midtones (Střední tóny), Highlights (Světla).

Preserve Luminosity (*Zachovat světlost*)

Zajistí původní jas v obrázku.

- **Brightness/Contrast** (Jas a kontrast)

Tato funkce upravuje v obrázku jas a kontrast.

Dialog obsahuje posuvníky pro nastavení **Brightness** (*Jas*) a **Contrast** (*Kontrast*). Práce s nastavením jasu a kontrastu je velice jednoduchá, nemá význam jí více popisovat.

- **Hue/Saturation** (Odstín a sytost)

Slouží k zabarvování obrázků do jiných barevných tónů.

Edit (*Upravit*)

Vyberete zda chcete upravovat celý obrázek nebo jen jeho určité barevné složky.

Naleznete zde tři posuvníky.

Hue (*Odstín*)

Zabarvujete obrázek.

Saturation (*Sytost*)

Udává sytost barvy, pokud jezdec posunete směrem doleva vznikne obrázek ve stupních šedi.

Lightness (*Světlost*)

Zesvětluje nebo ztmavuje obrázek.

- **Desature** (Odbarvit)

Funkce, kterou nedoprovází žádný dialog. Pouze jsou odstraněny barevné složky z obrázku a vznikne obrázek ve stupních šedi.

- **Match Color** (Stejná barva)

Další globální úprava za měření na barvy.

V dialogu narazíte na tyto prvky.

Luminance (*Světlost*)

Určuje jas jednotlivých pixelů v obrázku.

Color Intensity (*Intenzitu barvy*)

Upravuje barvy, pokud posunete posuvník doleva stane se z něj obrázek ve stupních šedi překrytý určitou barvou, která v obrázku převládá.

Fade (*Odeznit*)

Posledním prvkem první sekce je zatrhávací políčko (*Neutralizovat*), funguje jen tehdy pokud v druhé sekci zvolíte zdroj, pak zneutralizuje barvy podle původního obrázku.

- **Replace Color** (Nahradit barvu)

Tento příkaz je podbný předchozímu příkazu Hue/Saturation, funkce je vhodná pro úpravu určité části obrázku.

V dialogu je umístěn náhled pod tímto náhledem naleznete dvě volby zobrazení.

Selection (*Selekce*)

Při této volbě bude náhled zobrazen černobíle.

Image (*Obrázek*)

Bude náhled zobrazen v normálním stavu. Změny se projevují pouze na náhledu v dialogu.

Sample (*Vzor*)

Klepnutím pipetou do obrázku se vám načte vzor, který udává barevné vymezení. Všechny barevně příbuzné pixely obrázku budou automaticky upraveny.

Fuzziness (*Neurčitost*)

Posuvník pro nastavení tolerance. V dolní části dialogu naleznete obdobné posuvníky jako u funkce Hue/Saturation.

- **Selective color** (Selektivní barva)

Tato funkce je další způsob jak upravovat barvy. Odstraňuje nebo přidává do obrázku barvu, která převládá nebo chybí. V roletovém menu **Color** (*Barvy*) si vymezíte oblast, ve které se budou provádět úpravy.

Dále zde naleznete přepínač Method (Metoda), kde si vybíráte způsob zadávání hodnot.

- * **Relative** (*Relativní*) Bude fungovat tak, že bude závislá na původní hodnotě.

- * **Absolute** (*Absolutní*) Uje tomu naopak, neboudu závislé na původní hodnotě.

- **Channel Mixer** (Míchání kanálů)

Opět se jedná o úpravu barevných kanálů.

OutPut Channel (*Výstupní kanál*)

Zvolíte si, který kanál chcete upravovat.

- » Source Channel (Zdrojové kanály)

Nastavuje danou barevnou složku.

Constant (*Konstantní*),

Nastavuje barevné tónování obrázku.

Monochrome (*Monochromatický*)

Převede obrázek do stupní šedi.

- **Gradient Map** (Mapovat na přechod)

Obrázek je převeden do stupni šedé a následně je překryt barevným přechodem.

V dialogu naleznete možnost nastavení přechodu, jako u nástroje Gradient (Přechod). Dále zde naleznete dvě zatrhávací políčka.

Dither (*Rozsah barev*)

Vytvoří plynulejší přechod

Reverse (*Obrátit*)

Převrátí barvy gradientu.

• Photo Filter

Překryje obrázek námi zvolenou barvou, a vytváří v obrázkách mnohdy zajímavou atmosféru. V první sekci si zvolíme barvu, kterou bude překryt obrázek.

Density (Hustota)

Nastavuje míru překrytí.

Preserve Luminosity (Zachovat světlost)

Stará se o původní jasové hodnoty obsažené v obrázku.

• Shadow/Highlight (Stíny/světla)

Dialog slouží k nastavení stínů a světla v obrázku.

Dialog obsahuje dva posuvníky, avšak když zatrhnete políčko (**Více voleb**), obsahuje dialog osm posuvníků. Popis panelu se zatrženým políčkem.

» Shadows (Stíny)

Amount (Míra)

Má za úkol nastavit míru stínů v obrázku.

Tonal Width (Tonální šířka)

Způsobuje zabarevení jednotlivých pixelů.

Radius (Poloměr)

Nastavuje poloměr jednotlivých obrazových bodů.

» Highlights (Světla)

V této sekci naleznete taktéž tři posuvníky, pomocí kterých nastavujete stejné parametry.

» Adjustments (Přizpůsobení)

Se ovšem liší.

Color Correction (Korekce barev)

Upravuje obrázky v obrázku.

Midtone Contrast (Kontrast středních tónů)

Nastavuje v obrázku kontrast vůči středním tónům v obrázku.

Black/White Clip (Omezení černé/bílé)

Dvě políčka, kde nastavíte procentuální hodnotu zastoupení těchto barev obrázku.

• Invert (Invertovat)

Tato funkce neobsahuje žádný dialog, zinvertuje obrázek, lépe řečeno udělá z něj negativ.

• Equalize (Vyrovnat)

Touto funkcí provedete v obrázku jasové úpravy. Funkce nalezne v obrázku nejtmaší a nejsvětější bod ty sou převedeny na černý a bílý a ostatní jasové hodnoty jsou vzhledem k těmto bodům dopočítávány. Funkce neobsahuje dialog.

• Threshold (Práh)

Převede obrázek na černobílý.

Threshold Level (Prahová hodnota)

Hodnota značí hranici mezi černými a bílými pixely.

• Posterize (Posterizace)

Slouží ke snížení barevných hodnot v obrázku.

V dialogu naleznete jen jeden parametr pro nastavení. Tím je **Levels (Úrovní)**, kterým nastavujete počet barevných úrovní v obrázku.

• Variations (Variace)

Tato funkce upravuje barvy v obrázku.

V dialogu nalezneme několik sekcí. V první sekci jsou dva náhledy označené popiskami **Original (Originál)** zobrazuje původní obrázek a **Current (Platný výběr)** zobrazuje obrázek s úpravami.

Vpravo od této části naleznete prvky, které určují oblasti, ve kterých budou změny prováděny. Jsou jimi **Shadows (Stíny)**, **Midtones (Střední tóny)**, **Highlights (Světla)** a **Saturation (Saturace)**.

U poslední volby Saturation se dialog se trochu pozmění, pracuje pouze s nasycením obrázku. Dále je zde posuvník určující míru zabarvení, jestliže jej posunete doleva je míra zabarvení jemnější. V této části si můžete ještě všimnout zatrhávacího poíčka **Show Clipping (Zobrazit omezení)**, ten označí neonovými barvami pixely, kde došlo k úplnému ztmavení nebo zesvětlení pixelů. Tato volba nemá vliv na úpravu středních tónů, protože zde nemůže dojít k úplnému ztmavení nebo zesvětlení.

Vlevo dole vidíme oblast obsahující několik obrázků, pomocí kterých přidáváte do obrázku různé zabarvení, např. More Green (Více zelené) do obrázku je přidána zelená barva.

Stejným způsobem funguje i část vpravo kde náhledy upravují jas barev.

Duplicate (Duplikovat)

Slouží k duplikování aktuálního dokumentu nebo jen jeho vrstev.

Apply image (Použít obraz)

Upravuje barevné tonování obrázku ať už jako celek nebo jednotlivé kanály.

Calculations (Výpočty)

Příklad je podobný předchozímu případu tím rozdílem, že pro svou funkci potřebuje dva obrázky.

Image size (Velikost obrázku)

Pomocí této nabídky zjišťujete, měníte velikost a rozlišení obrázku.

Canvas size (Velikost plátna)

Úprava velikosti obrázku, při zmenšení se jednotlivé pixely odstraňují a při zvětšení se do obrázku přidávají.

Pixel Aspect Ratio (Poměr stran obrazových bodů)

Nastavení poměru stran, naleznete zde i přednastavené hodnoty.

Rotate Canvas (Natočit plátno)

Natáčení plátna o určitý úhel. Přednastaveno je 90° a 180°. Ale je zde i volba, kde si můžete zadat svou hodnotu. Dále můžete plátno překloupat vodorovně či svisle.

Crop (Oříznout)

Vytvoří se selekce a části ležící mimo selekci se odstraní.

Trim (Oříznout podle)

Slouží k oříznutí obrázku. Máte možnost zvolit, které okraje budou oříznuté. Okraje musí být vyplněny spojitou nebo transparentní barvou.

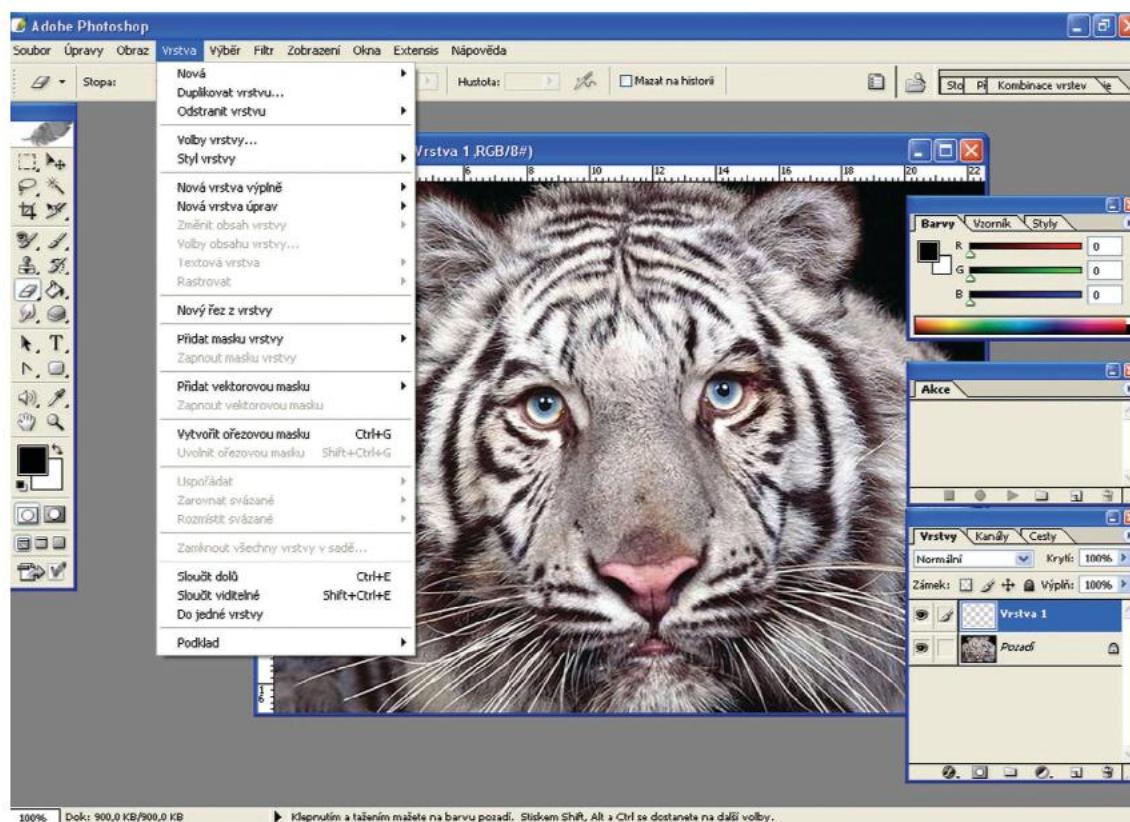
Reveal All (Odkrýt vše)

Tento příkaz zvětší plátno tak, aby byly zobrazeny všechny prvky v obrázku i ty co leží mimo plátno.

Trap (Přesahy)

Tato funkce nastaví přesah, který zabrání vzniku prázdných ploch vlivem nepatrným posunutím plátů při tisku. Volba je dostupná pouze v režimu CMYK nebo Multichannel formáty určené pro tisk.

Layer (Vrstva)



obr.: 3-4

New (Nová)

Touto volbou vytvoříte v obrázku novou vrstvu, vrstvu z pozadí, sadu vrstev, atd.

Duplicate layer (Duplikovat vrstvu)

Vytvoří duplikát aktuální vrstvy.

Delete (Odstranit vrstvu)

Volbou odstraníte vrstvu z dokumentu.

Layer properties (Volby vrstvy)

Touto volbou nastavujete jméno a barevné odlišení vrstvy.

Layer style (Styl vrstvy)

Upravování vrstev pomocí efektů. O této problematice se více dozvíte ve čtvrté kapitole.

New fill layer (Nová vrstva výplně)

Nabízí nám vytvořit novou vrstvu s danou výplní (Spojitá barva, přechod, vzorek).

New adjustment layer (Nová vrstva úprav)

Vloží do obrázku vrstvu, která neobsahuje grafiku, jejím obsahem je pouze jedna z globálních úprav, které jsme si pospisovali u nabídky Edit > Adjustments. Tato vrstva ovlivňuje vrstvy uložené pod ní. Výhodou je že nezasahujete do obrázků a kdykoliv můžeme tuto vrstvu odstranit a použít jinou globální úpravu.

Change layer content (Změnit obsah vrstvy)

Slouží ke změně obsahu vrstvy s výplní (Fill layer) nebo úpravami (Adjustments).

Layer content options (Volby obsahu vrstvy)

Přenastavuje volby nastavení výplně (Fill layer) a nastavení úprav (Adjustment layer).

Type (Textová vrstva)

Pro práci s nastavením textové vrstvy.

Rasterize (Rasterizace)

Převeďte text nebo vektorové tvary na bitmapu.

New Layer Based Slice (Nový řez z vrstvy)

Rozřeže obrázek pro potřeby webu okolo obsahu vybrané vrstvy.

Add Layer Mask (Přidat masku vrstvy)

Přidá vrstvě masku, máte na výběr ze dvou možností, zda má být maskou zakryta nebo odkryta. V případě selekce zda má být tato část zakryta maskou nebo odkryta. Když zvolíte vrstvu, která už má masku, změní se tato volba na **Remove Layer Mask (Odstranit masku vrstvy)**.

Enable Layer Mask (Vypnout masku vrstvy)

Pokud máte ve vrstvě masku můžete jí touto volbou vypnout. Když jí máte vypnutou změní se vám tato volba na **Enable mask layer (Zapnout masku vrstvy)** touto funkcí jí opět zapnete.

Add Vector Mask (Přidat vektorovou masku)

Přidá vrstvě masku, kterou můžete dále editovat pomocí Bezierových křivek. Jako u předchozí masky vrstvy se tato volba změní na odstranění masky z vrstvy.

Enable Vector Mask (Zapnout vektorovou masku)

Deaktivuje vektorovou masku vrstvy. Po zvolení této funkce se tlačítko opět změní na **Disable vector mask (Vypnout vektorovou masku)**.

Create Clipping Mask (Vytvořit ořezovou masku)

Obsah této masky se ořeže podle vrstvy, která je umístěna pod ní.

Release Clipping Mask (Uvolnit ořezovou masku)

Pokud uvolníte ořezovou masku stane se z masky normální vrstva.

Arrange (Uspořádat)

Touto volbou si můžete vrstvy uspořádat.

Align linked (Zarovnat svázané)

Zarovná svázené vrstvy podle parametrů, které si vyberete.

Distribute linked (Rozmístit svázané)

Rozmísťuje vrstvy podle zadaných parametrů.

Lock all linked layers (Zamknout všechny vrstva v sadě)

Zamkne zřetězené vrstvy. Po zvolení této funkce se vás program bude tázat jaké vlastnosti si přejete uzamknout (Průhlednost, Poloha, Obraz, Vše).

Merge linked (Sloučit svázané)

Sloučí svázané vrstvy do jedné.

Merge visible (Sloučit viditelné)

Sloučí vrstvy, které jsou viditelné.

Flatten image (Do jedné vrstvy)

Sloučí se všechny vrstvy do jedné.

Matting (Podklad)

Odstraňuje z obrázku lem, okraje černé a bílé.

Select (Výběr)



obr.: 3-5

All (Vybrat vše)

Vytvoří se selekce okolo celého obrázku.

Deselect (Odznačit)

Zruší selekci v dokumentu.

Reselect (Vybrat znovu)

Obnoví naposledy vytvořenou selekci.

Inverse (Doplněk)

Při této volbě budou vybrány body, které nejsou v aktuální selekci.

Color range (Rozsah barev)

Tento příkaz umožňuje vytvoření selekce na základě podobné barvy.

Feather (Prolnout okraje)

Slouží k vytvoření jemných okrajů selekce. Po zvolení této funkce se objeví dialog, kde se nastavuje počet obrazových bodů, v kterých se má tento jev projevit.

Modify (Změnit)

Můžete vytvořenou selekci upravovat).

* Border (Okraj) Okolo selekce vytvoří rámeček, jehož šířku musíte zadat.

- * Smooth (Vyhladit) Vyhladuje ostré hrany. Hodnotu zaoblení musíte zadat.
- * Expand (Rozšířit) Rozšíří výběr o zadanou hodnotu.
- * Contract (Zúžit) Tato možnost dělá pravý opak než předchozí. Zmenšuje výběr.

Grow (Rozšířit)

Rozšíří selekci tím způsobem, že vybere z hranice selekce podobné pixely.

Similar (Podobné)

Tato funkce je podobná jako předchozí s tím rozdílem, že jsou vybrány body, které jsou obsaženy v selekci.

Transform selection (Transformovat výběr)

Tato funkce nám nabízí úpravu selekci.

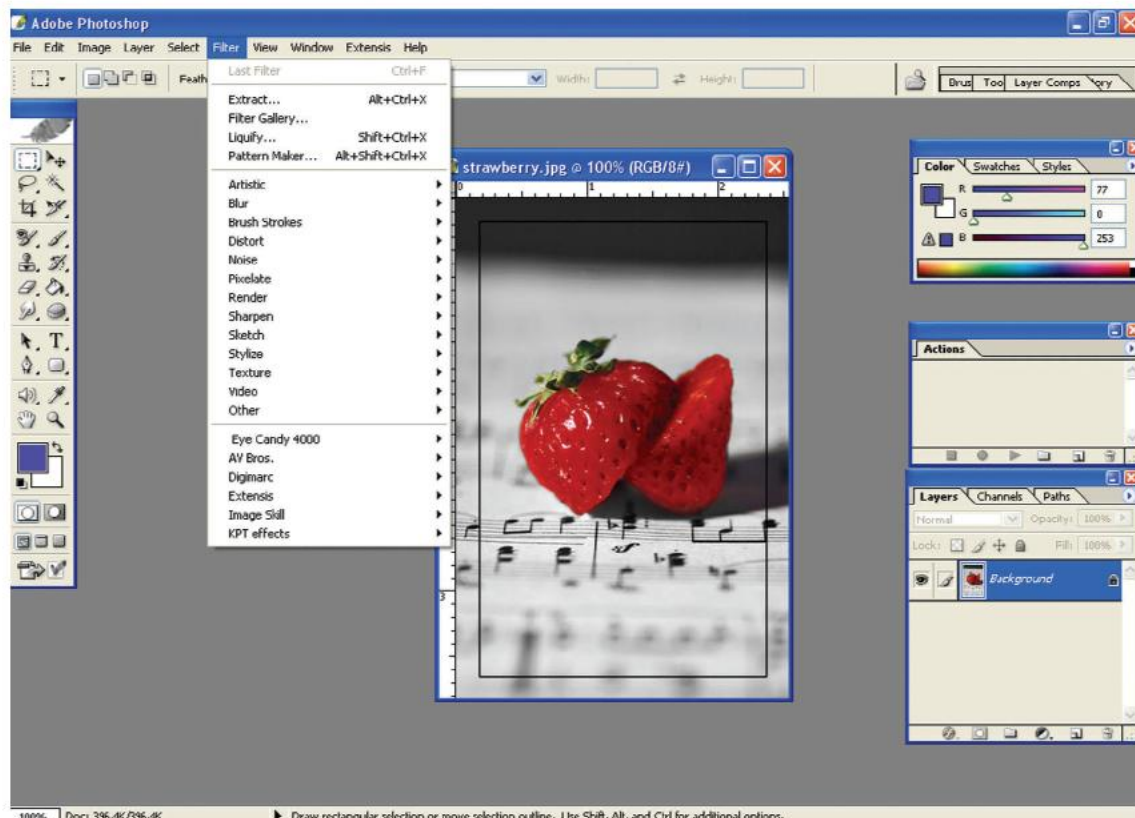
Load selection (Načíst výběr)

Selekci uložíte do kanálu a pomocí této volby jí můžete opět načíst.

Save selection (Uložit výběr)

Tento příkaz uloží výběr do kanálu.

Filter (Filtr)



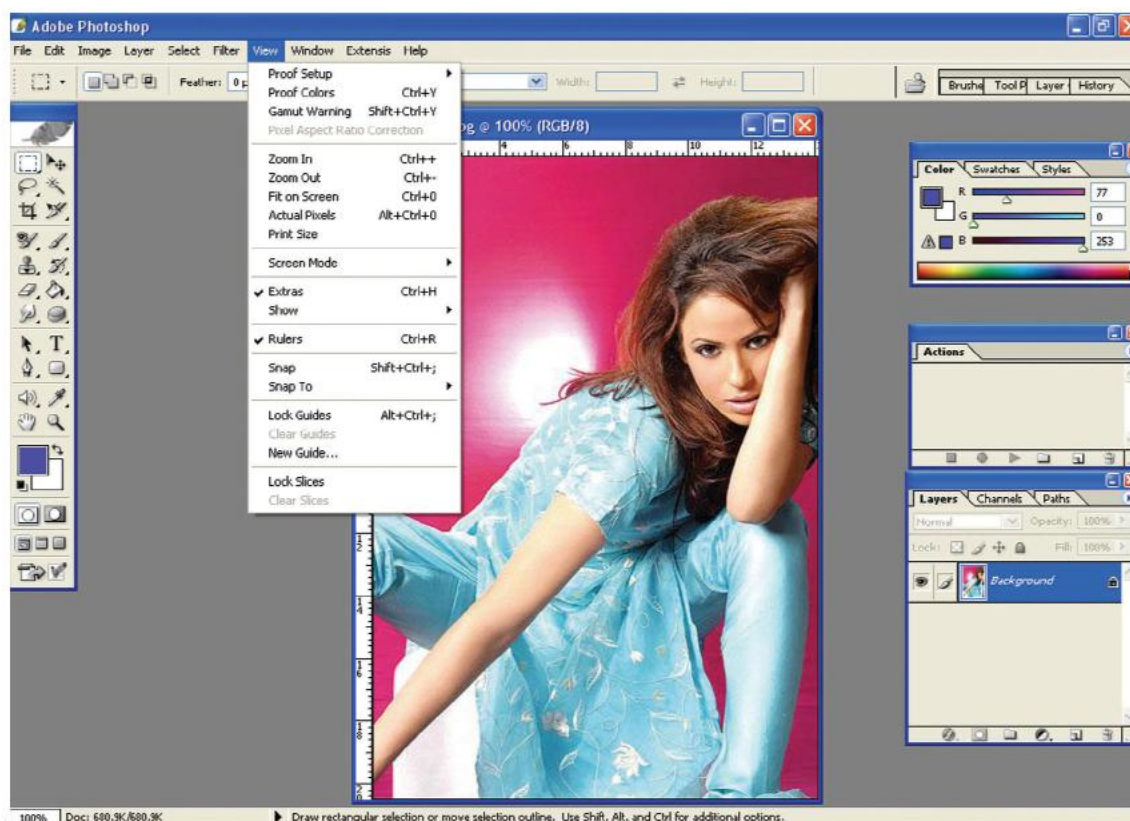
obr.: 3-6

Last filter (Poslední filtr)

V tomto poli se zobrazí naposledy použitý filtr.

O filtrech se více dovíte v následující kapitole.

View (Zobrazení)



obr.: 3-7

Proof setup (Nastavení kontrolního náhledu)

Zde si můžete nastavit v režim náhledu. Třeba když budete pracovat v RGB a tisk bude v CMYK tak si můžete nastavit režim náhledu na CMYK a hned během práce uvidíte výsledek.

Proof colors (Kontrolní náhled barev)

Tato volba slouží pro přepínání mezi režimem, ve kterém obrázek editujete a režimem, který máte nastavený pro náhled.

Gamut warning (Korekce gamutu)

Ukazuje místa, kde dojde k barevnému posunu vlivem jiného režimu. Např. když budete zpracovávat obrázek v režimu RGB a pak jej budete chtít tisknout, budete muset převést do režimu CMYK.

Zoom in (Zvětšit)

Zvětší měřítko obrázku až na 1600%.

Zoom out (Zmenšit)

Zmenší měřítko obrázku až na 0,5%.

Fit on screen (Na celou obrazovku)

Přizpůsobí obrázek vašemu monitoru.

Actual pixels (Skutečná velikost)

Zobrazí obrázek ve skutečné velikosti.

Print size (Velikost tisku)

Zobrazí velikost obrázek po vytištění.

Screen mode (Režim zobrazení)

Nastavuje zobrazení programu (viz kapitola 1, sekce panel nástrojů).

Extras (Zobrazovat netištěné)

Zatržením této nabídky se budou zobrazovat mřížky, vodítka, poznámky, řezy atd.

Show (Zobrazovat)

V této nabídce si vyberete, které pomocné prvky chcete, aby byly zobrazeny.

Rulers (Pravítka)

Touto volbou se budou podél horního a levého okraje obrázku zobrazovat pravítka (jejich vlastnosti se nastavují v Preferencích).

Snap (Přitahovat)

Pokud budete mít v dokumentu mřížku, vodítka aj. tak se budou chovat magneticky a objekty budou k nim přitahovány.

Snap to (Přitahovat na)

V této nabídce si můžete zvolit prvky, které se budou chovat magneticky a budou objekty přitahovat.

Lock guides (Zamknout vodítka)

Zmakne vodítka v poloze, ve které se zrovna nacházejí a vy se tak nemusíte obávat, že s nimi nechtěně pohnete.

Clear guides (Odstranit vodítka)

Touto volbou odstraní vodítka z dokumentu.

New guides (Nové vodítka)

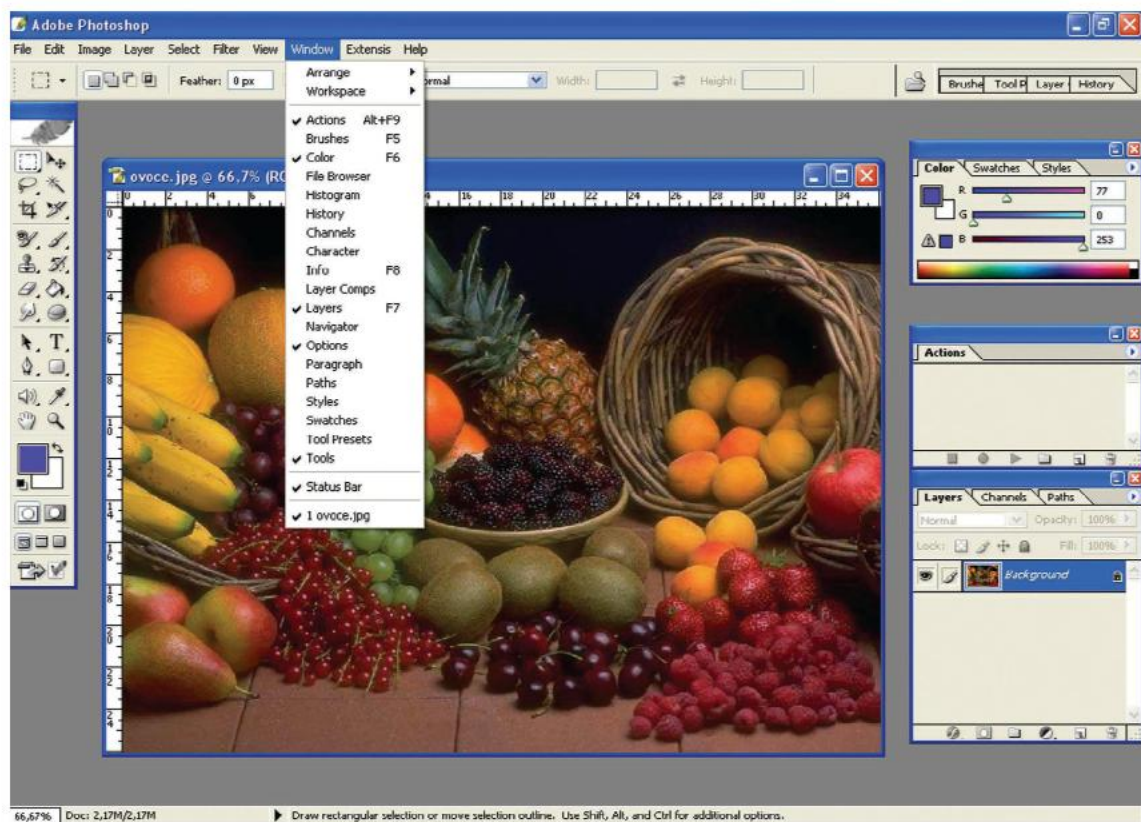
Vytvoří v dokumentu nové vodítka, kterému zadáte přesnou polohu.

Lock slices (Zamknout řezy)

Uzamkne řezy, aby nebylo možné s nimi nechtěně pohnuto.

Clear slices (Odstranit řezy)

Odstraní všechny řezy v obrázku.

Window (Okna)

obr. 3-8

Arrange (Uspořádat)

Uspořádá okna dokumentů na ploše. Máte na výběr hned z šesti možností.

Workspace (Pracovní plocha)

Touto volbou si můžete uložit rozmístění paletek na ploše a nebo můžete obnovit polohu paletek, tak jak je to nastaveno v Photoshopu.

Actions (Akce)

Na této paletce naleznete seznam akcí. Akce jsou posloupnosti jednotlivých činností. Tuto posloupnost si můžete uložit do této paletky a pak kdykoliv použít. Při úpravách nemusíte provádět dlouhé nudné činnosti, jen si vyberete akci a zvolíme tlačítko **Play selection** (Spustit výběr), které se nachází ve spodní části paletky.

Akce se tvoří tak, že kliknete na ikonku **Create new action** (Vytvořit novou akci) otevře se dialog, kde zadáte název akce, sady dále můžete nastavit funkční klávesu a také barvu pole této akce. Pak už jen stačí potvrdit tlačítkem **Begin recording** (Nahrávat) a porovést akci po dokončení klepnete na ikonku **Stop playing/recording** (Konec přehrávání/nahrávání) a v paletce se poté už nachází vaše vytvořená akce.

Brushes (Stopy)

Tato paletka je rozdělena na tři části, v levé části je umístěna nabídka a vpravo části je zobrazovací část. A když se podíváte dolů na tuto paletku tak zde můžete nalézt zobrazení editovaného hrotu. Tedka si povíte něco bližšího k nabídkám této paletky.

• Brush Presets (Přednastavené stopy)

První sekce zobrazuje seznam štětců, po výběru jednoho z nich si můžete dole všimnout ukázky tahu s tímto štětcem.

Master diameter (Hlavní průměr)

Mění průměr hrotu.

• Brush tip shape (Tvar špičky stopy)

Diameter (Průměr)

Nastavuje průměr štětce.

Angle (Úhel)

Natavení úhlu natočení štětce, tato volba se projeví, když máte zvolenou jinou stopu než kruhovou, u této nabídky záleží především na Roundness (Zaoblení) může nadstavit číselně, ale také pomocí myši, když kliknete na šipku a točíme s ní nastavujete směr natočení a když kliknete na jeden z černých bodů, tak můžete editovat kulatost stopy.

Hardness (Tvrdost)

Čím vyšší hodnotu zadáte tím bude ostřejší okraj stopy.

Spacing (Mezery)

Udává mezery mezi jednotlivými body, které vytváří stopa. Čím vyšší bude hodnota, tím řidší bude stopa.

• Shape Dynamics (Dynamika tvaru)

Další sekce se věnuje dynamice stopy.

Size jitter (Kolísání velikosti)

Nastavujete pravidelnost stopy, čím větší hodnotu nastavíte, tím budou větší odchylky ve stopě.

Minimum diameter (Minimální průměr)

Nastavujete minimální průměr vzhledem k základnímu průměru.

Control (Řízení)

Nastavíte, co má na průměr nástroje vliv. K dispozici je zde několik voleb, které většinou souvisí s tabletem, který je citlivý na přítlak, sklon. Pokud jej nemáte budete ochuzeni o některé možnosti.

Tilt scale (Velikost z náklonu)

Tímto posuvníkem nastavujete vliv náklonu pera při kreslení tabletem na výslednou stopu.

Angle jitter (Kolísání úhlu)

Nastavuje odchylky úhlu natočení hrotu, viditelné při nekulatém hrotu.

Roundness jitter (Kolísání zaoblení)

Nastavuje odchylky zaoblení.

Minimum roundness (Minimální zaoblení)

Určuje, jaké minimální zaoblení se může při dynamickém generování použít.

- **Scattering** (Rozptyl)

Pomocí této sekce můžete vytvářet stopy, které jsou rozdrobeny na menších částí a jsou rozptýleny podél tahu.

Scatter (Rozptyl)

Tímto posuvníkem nastavujete hodnotu rozptýlení.

Count (Počet)

Má vliv na hustotu částic ve stopě.

Count jitter (Kolísání počtu)

Nastavuje rozptyl částic ve stopě.

- **Texture** (Textura)

V této sekci si nejprve musíte vybrat vzorek, kterým se stopa bude texturovat.

Texture each tip (Texturovat každý otisk)

Zatržením políčka bude textura bude aplikovaná na každý dotek nástroje, jinak se aplikuje na celou stopu jako na celek.

Mode (Režim)

Nastavujete prolínání textury se stopou.

Poslední tři posuvníky určují plastickou hloubku štětce a její rozptyl.

- **Dual Brush** (Dvojitá stopa)

Tato sekce umožňuje používat tzv. duální štětce, jehož stopa je tvořena ještě dalším hrotem.

Use sample size (Použít velikost vzorku)

Nastavíte původní veliskot hrotu.

Spacing (Mezery), **Scatter** (Rozptyl), **Count** (Počet).

- **Color Dynamics** (Dynamika barvy)

Tato sekce vytváří dynamické změny barvy stopy. Zvolená barva popředí a pozadí mají vliv na barevnost.

Foreground/ Background Jitter (Kolísání popředí/ pozadí)

Nastavuje rozptyl mezi barvami popředí a pozadí.

Hue jitter (Kolísání odstínu), **Saturation jitter** (Kolísání sytosti), **Brightness** (Kolísání jasu).

Pure (Čistota)

Nastavujete barevný posun.

- **Other noise** (Další dynamika)

V této sekci naleznete dva posuvníky.

Opacity jitter (Kolísání krytí)

Měníte stupeň krytí.

Flow jitter (Kolísání hustoty)

Udává hustotu jakým bude obraz pokryt, čím vyšší hodnota tím je spojitější stopa.

Posledními položkami této paletky jsou zatrhávací pole **Noise (Šum)**, **Wet Edges (Vlhké okraje)**, **Airbrush (Rozprašovač)**, **Smoothing (Vyhlazení)**, **Protext texture (Ochrana struktury)**, u kterých není žádné další nastavení.

Color (Barvy)

Tato paletka slouží k míchání barev. V paletce naleznete několik posuvníků, počet záleží na barevném modelu. Těmito posuvníky můžete hýbat a tím nastavovat barvu. Barvu můžete zadat i číselně. Vlevo od posuvníku jsou dva čtverečky, ty znázorňují barvu popředí a pozadí, aktuální čtvereček je vždy zvýrazněn orámováním.

Pokud klepnete na čtvereček ještě jednou, zobrazí se dialog **Color Picker (Výběr barvy)**, v něm vybíráte barvu pomocí svislého posuvníku a čtvercového pole. Barvu můžete zadávat i číselně, je zde na výběr ze čtyř formátů - HSB, RGB, Lab, CMYK. Hodnoty všechny hodnoty se mění ať už zadáváte barvu číselně nebo pomocí posuvníku. Všechny formáty ukazují aktuální stav. Platí to i o políčku označené symbolem #, ve kterém se ukazuje hexadecimální kód barvy. Nahoře nad těmito políčky naleznete obdelník, který je horizontálně rozdělen na dvě poloviny. Ve spodní polovině je zobrazena barva, která byla nastavena ještě před tím než jste tento dialog otevřeli. Klepnutím na tuto část můžete barvu nastavit opět jako aktuální. V horní polovině se zobrazuje barva, kterou jste si pomocí tohoto dialogu vybrali.

Podstatným prvkem v tomto dialogu je tlačítko **Custom (Jiné)**, které slouží k výběru ze vzorníku přímých barev (PANTONE, TOYO, FOCOLTONE, atd).

V levém dolním rohu si můžete ještě všimnout zatrhávacího pole **Only web colors (Pouze webové barvy)**, který zajistí, že si budete vybírat jen z webových barev.

Vraťte se zpět k paletce Color (Barvy). Pod čtverečky zobrazující barvu popředí a pozadí se může zobrazit symbol výstražné značky, která má za úkol vás upozornit na barvu, která se vyskytuje mimo tiskový gamut. Vedle této značky je malý čtvereček s barvou, která se bude tisknout namísto barvy, kterou jste namíchali.

V dolní části této paletky ještě naleznete barevné spektrum zvoleného barevného modelu, ze které si také můžete zvolit barvu.

File Browser (Prohlížeč souborů)

Slouží k procházení adresářů a zobrazení náhledů obrazových souborů. Paleta je rozdělena do několika oken. Nahoře jak už bývá zvykem je lišta s nabídkami. Vedle těch to nabídek je umístěno pět ikon, které máte po ruce pro práci s adresáři. Naleznete zde ikonku **Rotate counter-clock wise (Otočit vlevo)**, **Rotate clock wise (Otočit vpravo)**, **Flag file (Přidat visačku)**, **Search (Hledat)**, **Delete file (Odstranit)**. Vlevo nahoře vidíte okno se stromovou strukturou ukazující váš počítač. V této části si můžete najít adresář nebo soubor, který si chcete nechat v okně napravo zobrazit. Pokud máte označený nějaký soubor například obrazový vlevo dole se vám zobrazí bližší informace o tom to souboru. A vlevo uprostřed si můžete všimnout, že se v těchto místech zobrazuje náhled označeného obrazového souboru.

Histogram (Histogram)

Histogram je graf, který vám dá přehled o tom, kolik pixelů je na vašem obrázku oboženo ve škále od nejtemnější do nejsvětějšího bodu.

Na vodorovné ose X je škála jasů od černé do bílé (vlevo je černá, napravo bílá). Svislá osa Y znázorňuje počet bodů, resp. velikost plochy, které mají takovou úroveň jasu, která je na ose X. Hodnoty

na ose Y se mění dle maximální hodnoty. Histogram je tedy množina určitého počtu čar vedených od vodorovné osy vzhůru.

History (Historie)

Tato paletka zaznamenává práci se souborem. Každá akce je zapsána svým názvem a ikonkou, řadí se postupně pod sebe. Dole je naposledy provedená akce a nahoře je akce nejstarší, i když překročili počet akcí, které si má program pamatovat vždy je první akcí Otevření souboru. Počet akcí, které si má program pamatovat se nastavuje v Edit (Úpravy) > Preferences (Předvolby) > General (Všeobecné) > History states (Stavy historie). Když se vrátíte na určitou položku v historii a budete pokračovat v práci od tohoto bodu, tak následující akce budou nahrazeny akcemi, které právě provádíte a nebude možné se k nim vrátit. Vedle každé akce je čtvereček, ve kterém se po klepnutí myši zobrazí ikonka History Brush (Opravný štětec). Toto pole slouží k označení bodu historie, ke kterému se použitím tohoto štětce vrátíte.

V dolní části této paletky naleznete tři ikonky.

Create new document current state (Vytvořit nový dokument ze současného stavu)

Vytvoří nový dokument, který bude vypadat přesně jako stav, který jsem si zvolil v historii.

Create new snapshot (Vytvořit nový snímek)

Vytvoří snímek stavu, ve kterém se momentálně nacházíte.

Delete current state (Odstranit platný stav)

Toto tlačítko vymaže aktuální akci, pokud se nejedná o aktuální akci budou smázány i akce, které následovaly.

Channels (Kanály)

Představují jednotlivé barevné složky z nichž se skládá barevný obrázek. Slouží k ukládání informací o obrázku v rámci jeho jedné barevné složky např. obrázek v modelu RGB bude tvořen třemi kanály Red, Green, Blue. Kromě barevných kanálů je zde možnost přidávat další kanály. Jsou to alfa kanály pro ukládání selekcí. Kromě alfa kanálu zde naleznete i spot kanály které jsou určené pro práci s přímými barvami.

I zde se dole v paletce nacházejí ikonky **Load channel as selection** (Načíst kanál jako výběr), **Save selection as channel** (Uložit výběr jako kanál), **Create new channel** (Vytvořit nový kanál), **Delete current channel** (Odstranit platný kanál).

Character (Znaky)

Tato paletka se používá při práci s textem. Paletka je rozdělena do pěti sekcí. V první sekci se nacházejí dva rozbalovací seznamy. V prvním seznamu jsou typy písem a v druhém jsou řezy písma, které vybrané písmo nabízí.

Druhá sekce obsahuje čtyři rozbalovací seznamy, první určuje velikost znaků. Vpravo je seznam, kterým si volíte rozteč mezi jednotlivými řádky-leading. Vlevo dole nastavujete párování specifických znaků. Většinou program používá kerning, který je zakomponován přímo v písmu. Další pole, které se nachází vpravo dole, slouží k nastavení trackingu, tj. vzdálenost mezi znaky.

V další sekci této paletky naleznete tentokrát čtyři políčka. Dvě položky v horním řádku slouží k deformaci písma, levá položka deformuje znaky vertikálně a pravá horizontálně. Vlevo dole nastavujete posun znaků vzhledem k účaří. Vpravo dole je obdelníček, který znázorňuje barvu znaků.

Čtvrtá sekce obsahuje řadu tlačítek.

* **Faux bold** (Umělé tučné)

* **Faux italic** (Umělé kurzíva)

* **All caps** (Verzátky)

- * **Small caps** (Kapitálky)
- * **Superscript** (Horní index)
- * **Subscript** (Dolní index)
- * **Underline** (Podtržené)
- * **Strikethrough** (Přeškrtnuté)

Poslední sekci této paletky tvoří dva rozbalovací seznamy. První slouží k výběru jazyka, používá se například při provádění kontroly pravopisu. V pravo naleznete seznam způsobu vyhlazení písem.

Info (Informace)

Paletka je rozdělena na do čtyř částí. Nahoře si můžete všimnout, že když přejedete po obrázku kurzorem zobrazuje hodnoty barev. Vlevo dole jsou zobrazeny souřadnice kurzoru v nadstavených jednotkách. V pravo se zobrazují souřadnice v případě vytváření selekce. Podoba okna se můžete měnit v závislosti na nástroji, ale většinou je tabulka taková jakou jsme si jí popsali.

Layer Comps (Kombinace vrstev)

Paletka, která ukládá jednotlivé verze práce. Vhodný nástroj pro grafiky, vytvoří několik verzí jednoho dokumentu. Jednotlivé kombinace vrstev lze jednoduše exportovat do webových prezentací (WPG) či do PDF.

Layers (Vrstvy)

Tato paletka je seznamem vrstev, které jsou důležité pro práci ve Photoshopu. Vrstvy si můžete představit jako průhledné fólie, na které můžete kreslit a různě je na sebe skládat. Narozdíl od obyčejných folií jim můžete ve Photoshopu nastavit různé vlastnosti. Tak tedy zpět k paletce Vrstvy. Paletka je tvořena ze čtyř sekcí, v první sekci naleznete rozbalovací seznam, který nabízí hned několik způsobů krytí nebo také jak budou vypadat vrstvy umístěné pod vrstvou, které přiřadíte jednu z možností rozbalovacího seznamu. Vedle rozbalovacího seznamu je políčko **Opacity** (Krytí) představuje průhlednost efektů.

V další sekci naleznete čtyři tlačítka **Lock transparents pixels** (Zamknout průhledné obrazové body), **Lock image pixels** (Zamknout obrazové body), **Lock position** (Zamknout polohu), **Lock all** (Zamknout vše). Dále zde naleznete políčko **Fill** (Výplň), které určuje průhlednost aktuální vrstvy.

Další sekci je seznam vrstev, ze kterých se skládá obrázek. Každá vrstva má malinký náhled a svůj popis. Na levo v každé vrstvě jsou dvě políčka, v prvním políčku je znázorněna viditelnost vrstvy ikonkou oka. V druhém políčku naleznete ikonku štetce, což znamená, že do této vrstvy právě kreslíte nebo zde můžete narazit na ikonku smyčky, která znázorňuje svázání vrstev.

Poslední sekce je umístěna dole v paletce a představují ji šest tlačítek.

- * **Add a layer style** (Přidat styl vrstvy)
- * **Add a mask** (Přidat masku)
- * **Create a new set** (Vytvořit novou sadu)
- * **Create new fill or adjustment layer** (Vytvořit novou vrstvu výplně nebo úprav)
- * **Create a new layer** (Vytvořit novou vrstvu)
- * **Delete layer** (Odstranit vrstvu)

Navigator (Navigátor)

Slouží k navigaci po dokumentu, především po takovém dokumentu, který je větší než samotné okno, ve kterém je zobrazen. Obdelník s červeným obrysem znázorňuje tu část, která je aktuálně zobrazena. Pokud klepnete do jakéhokoliv místa v náhledu přesune se červeně orámovaný obdelník na toto místo s tím, že bod, na který jste klepli, bude středem tohoto obdelníku. V levé dolní

části je pole, které ukazuje míru zvětšení v procentech. Dále je zde posuvník, kterým taktéž můžete zadávat míru zvětšená. Na každé straně tohoto posuvníku naleznete jedno z tlačítek **Zoom out** (Zmenšit) nebo **Zoom in** (Zvětšit), které nám snižují nebo zvyšují zobrazovací poměr dokumentu v okně.

Options (Volby)

Pod lištou nabídek se nachází paletka voleb, jejíž obsah je závislý na volbě pracovního nástroje. V paletce voleb se zobrazují možnosti pro vámi aktuálně zvolený nástroj.

Paragraph (Odstavce)

Tato paletka se týká práce s textem, bude se zabývat formátováním odstavců.

V horní části paletky naleznete tlačítka které formátují text **Left align text** (Zarovnat text do leva), **Center text** (Zarovnat text na střed), **Right align text** (Zarovnat text do prava), **Justify last left** (Zarovnat poslední řádek do leva), **Justify last centred** (Zarovnat poslední řádek na střed), **Justify last right** (Zarovnat poslední řádek do prava), **Justify all** (Do bloku vše).

Další sekce se zabývá odsazením odstavce. První pole udává odsazení odstavce zleva, pole vpravo udává odsazení odstavce zprava a políčko vlevo dole udává odsazení prvního řádku v odstavci.

Další sekce má za úkol nastavit mezeru před a za odstavcem.

Posledním prvkem této paletky je zaškrtnuté políčko **Hyphenate** (Dělit slova), zatržením tohoto políčka povolíte dělení slov na konci řádku.

Paths (Cesty)

Tato paletka je seznamem cest. Cesty jsou Bézierové křivky, které se skládají z řídicích bodů, pomocí nichž můžete cesty upravovat. Tyto cesty zůstávají v obrázku stále jako vektor. Pokud klepnete v seznamu na cestu, automaticky se v obrázku zobrazí její hranice, které můžete dále editovat.

V dolní části paletky jsou tlačítka

- * **Fill path with foreground color** (Vyplní cestu barvou popředí)
- * **Stroke path with brush** (Vytažení cesty štětcem)
- * **Load path as a selection** (Načte cestu jako výběr)
- * **Make work path from selection** (Vytvoří pracovní cestu z výběru)
- * **Create new path** (Vytvoří novou cestu)
- * **Delete current path** (Odstraní platnou cestu).

Styles (Styly)

V této tabulce naleznete vzorky stylů. Stylы jsou vrstvy, ke kterým jsou přidávány různé efekty. Tyto stylы můžete ukládat pro pozdější použití. Použití stylů je velice jednoduché, stačí klepnout na ikonku stylu a on sám se na aktuální vrstvu aplikuje.

Swatches (Vzorník)

Tato paletka slouží k vybírání a ukládání barev. Barvy představují jednotlivé barevné čtverečky. Pokud chcete nějakou barvu nastavit stačí najet kurzorem, ten se změní na kapátko, vyberete si danou barvu klepnutím, ta je pak nastavena jako barva popředí. Pokud chcete uložit svou barvu stačí jí mít nastavenou v barvě popředí a ve vzorníku najet na prázdnou plochu, kurzor se změní na plechovku barvy a klepnutím kurzoru je barva přidána do vzorníku a ještě před tím než je přidána, jí můžete pojmenovat.

Dole si můžete všimnout dvou tlačítek **Create swatch of foreground color** (Vytvořit nové políčko z barvy popředí) další způsob jak přidat do vzorníku novou barvu, ale u této volby přidání nemusíte barvu pojmenovávat. **Delete swatch** (Odstranit políčko) přetáhnutím políčka s barvou na toto tlačítko ho odstraníte.

Tool presets (Přednastavené nástroje)

Tato paleta obsahuje uložená nastavení pro různé pracovní nástroje. Položky jsou tvořeny ikonkou nástroje a jejím popisem.

Current Tool Only (Pouze platný nástroj)

Volba zajistí, že se v paletce bude objevovat pouze předvolby pro aktivní nástroj.

New Tool Preset (Vytvořit nový přednastavený nástroj)

Vytvoříte novou předvolbu podle aktuálního nastavení zvoleného pracovního nástroje.

Delete Tool Preset (Odstranit přednastavený nástroj).

Tools (Nástroje)

Tato paletka je snad nejpodstatnější ze všech, je to paletka nástrojů, se kterými ve Photoshopu pracujete. Paletka je uspořádána do dvou sloupců.

Status Bar (Stavový řádek)

Poslední paletkou v této nabídce je stavový řádek, který se nachází podél spodního okraje okna programu. V něm se zobrazují informace o aktuálně otevřeném dokumentu. Úplně vlevo je procentuální označení zvětšení - maximum je 1600% (maximální zvětšení), minimum 0,2%. Hodnotu lze libovolně měnit s přesností na dvě desetinná místa. Hned za procenty vidíte ikonku dokumentu „připojeného“ k síti - ta slouží k práci s dokumentem v pracovních skupinách. Následuje dlouhá kolonka a za ní černá šipka. Kliknete-li na šipku, můžete si zvolit co se má zobrazovat v kolonce před ní (informace o velikosti, objemu a typu dokumentu a další). Poslední část stavového řádku obsahuje krátkou nápovědu k aktuálně zvolenému nástroji.

Kapitola

III.

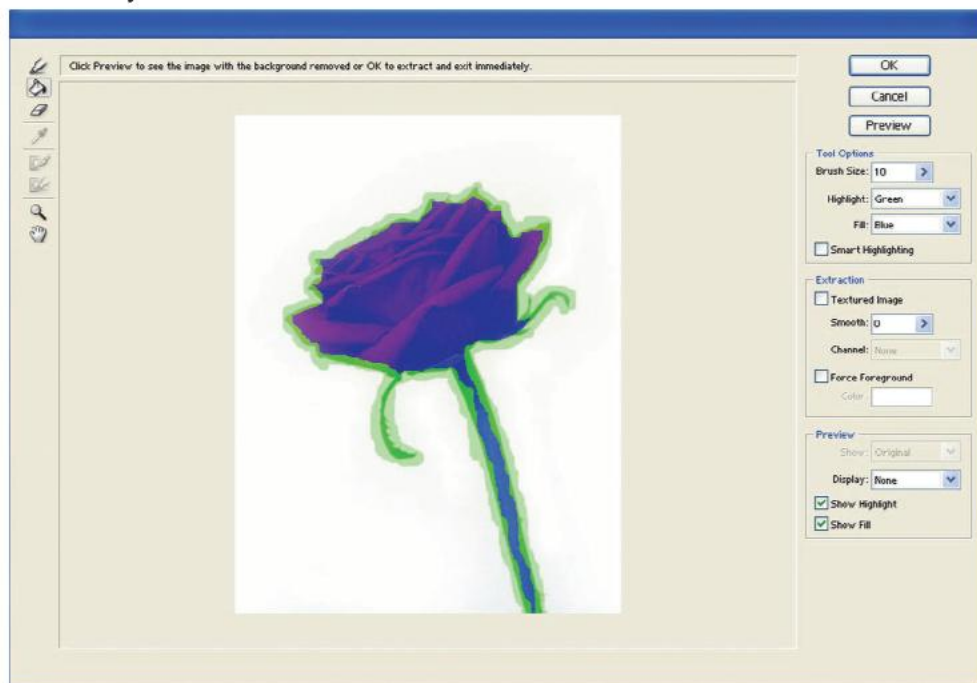


Filtry

Filter (Filtr)

Extract (Oddělit)

Pomocí této volby můžete odstranit část obrázku.



obr.: 3.1



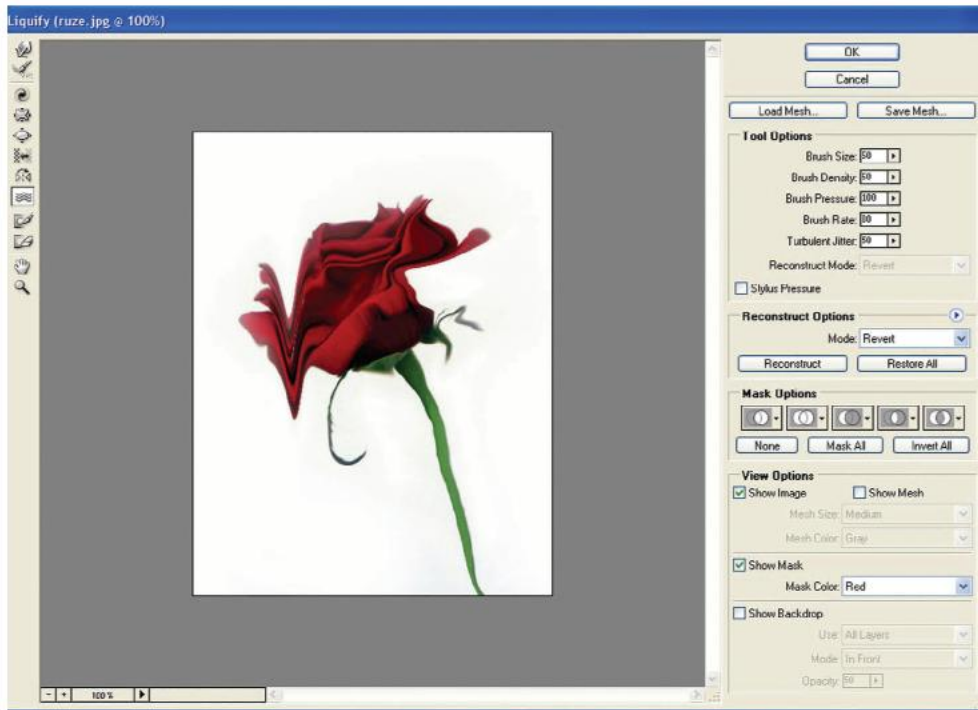
obr.: 3.2

Filter gallery (Galerie filtrů)

Otevře se dialog, kde v náhledu vidíte, jak vypadá úprava pomocí daných filtrů.

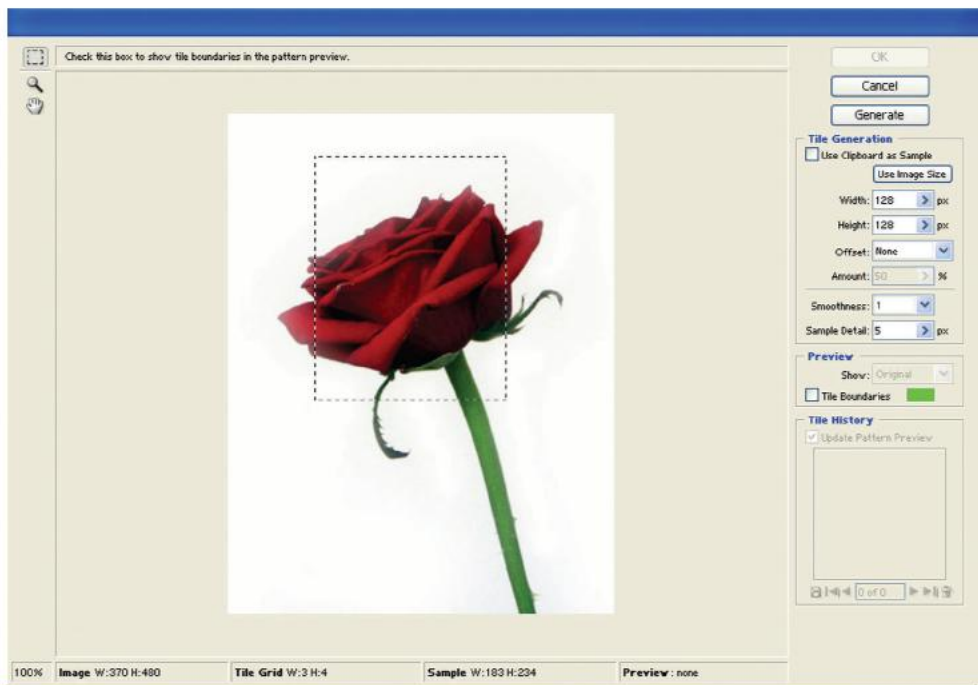
Liquify (Zkapalnit)

Deformace obrázku. Opět se vše děje v dialogovém okně.



obr.: 3.3

Zde si můžete vytvořit vlastní vzorek. Stačí mít otevřený nějaký dokument, označit jeho část a dát jej generovat.



obr.: 3.4

Artistic (Umělecké)

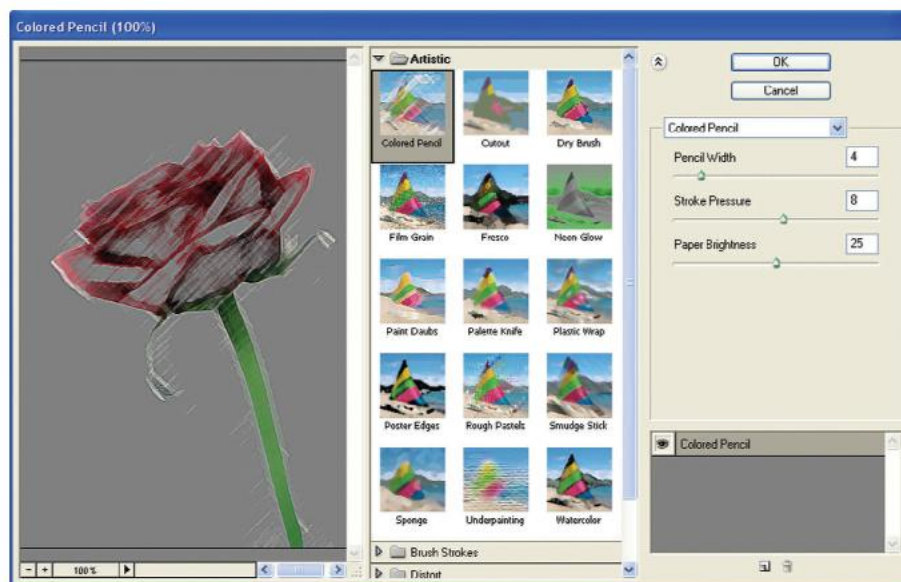
• Colored Pencil (Barevné pastelky)

Simuluje kresbu pastelkami.

Pencil Width (*Tloušťka tužky*) nastavujete tloušťku pastelky. Není v celém obrázku stejná, ale jen mírně se mění. Hodnota, kterou zadáváte, je tedy v obrázku střední tloušťkou pastelky.

Stroke Pressure (*Přítlak tahu*) sílu přitlaku pastelky při kreslení.

Paper Brightness (*Jas papíru*) určuje barvu papíru. Hodnota zcela vpravo odpovídá jasně bílému papíru.



obr.. 3.5

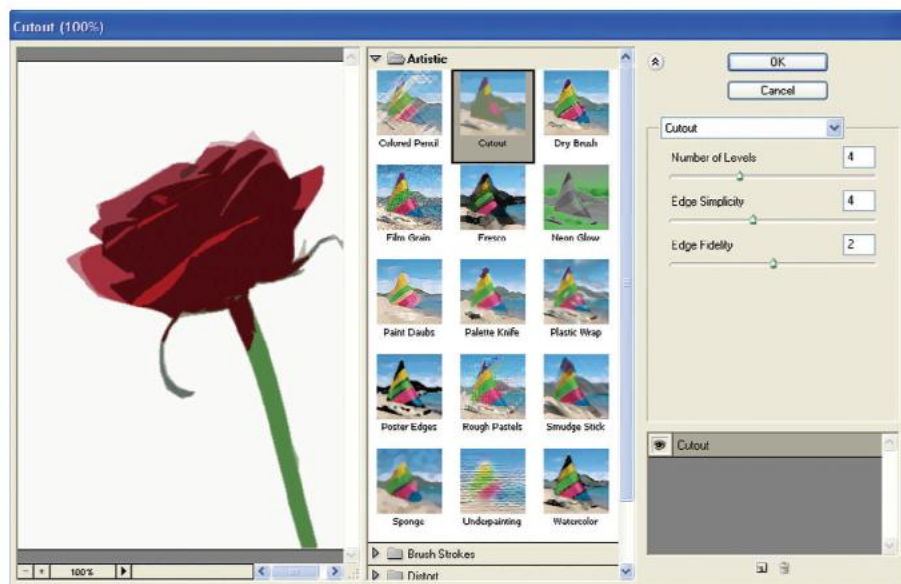
• Cutout (Vystřížení)

Pracuje tak, že k jeho vykreslení je potřeba pouze několik barev.

Number of levels (*Počet úrovní*) určuje celkový počet odstínů, které budou při tvorbě obrázku použity.

Edge Simplicity (*Zjednodušení okrajů*) detailnost hrany mezi jednotlivými barevnými plochami.

Edge Fidelity (*Věrnost okrajů*) nastavuje jak budou jednotlivé hranice mezi barevnými plochami kopírovat původní obrázek.



obr.: 3.6

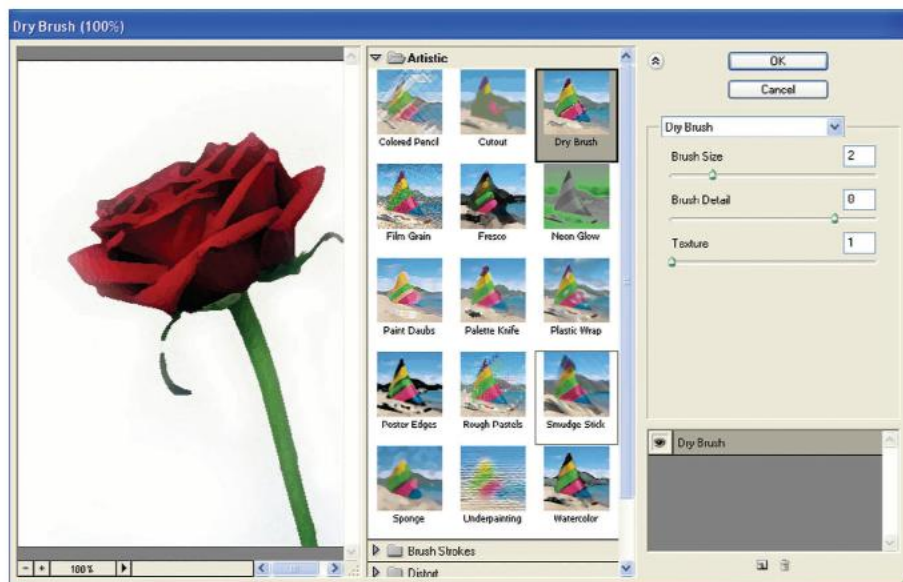
- **Dry Brush (Suchý štětec)**

Filtr simuluje malířské techniky.

Brush Size (Velikost stopy) nastavuje velikost hrotu. I zde se jedná o střední hodnotu.

Brush Detail (Detail stopy štětce) nastavuje detail kresby.

Texture (Textura) nejedná se přímo o texturu, nastavuje spíše kontrast obrázku.



obr.: 3.7

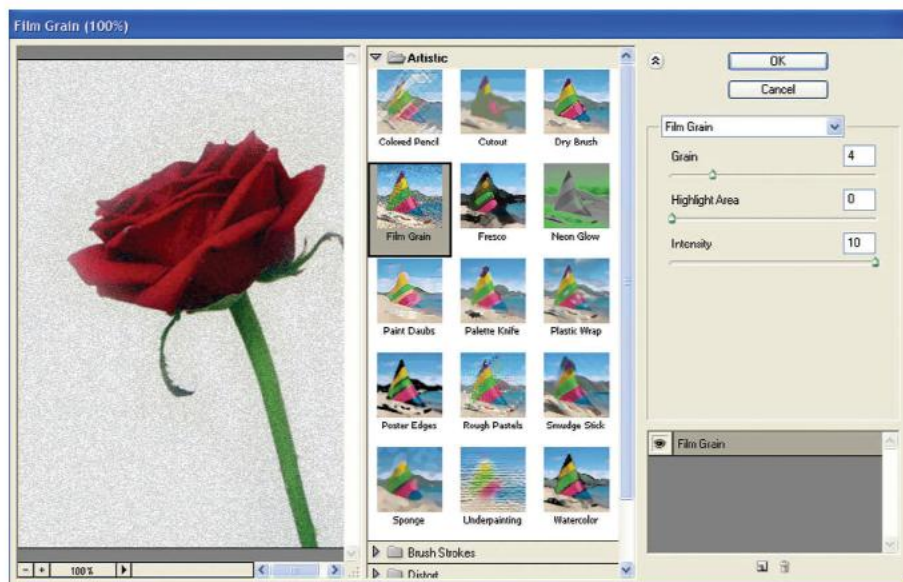
- **Film Grain (Zrnitý film)**

Napodobení filmu, který při velkém zvětšení obsahuje zrnitost.

Grain (Zrnění) hustotu zrna, které bude vygenerováno.

Highlight Area (Zvýrazněná oblast) úroveň zesvětlení.

Intensity (Intenzita) nastavuje kontrast zrna.



obr.: 3.8

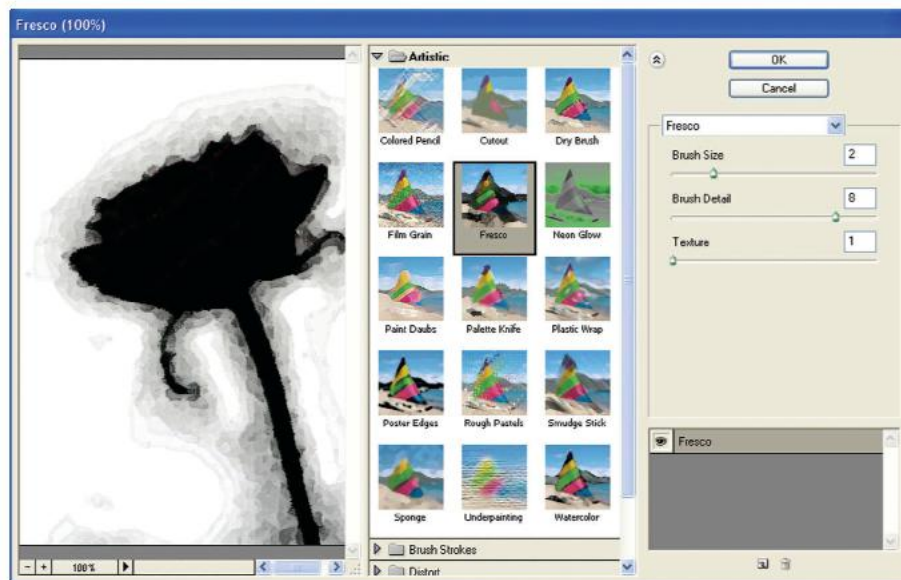
- **Fresco (Freska)**

Snaží se napodobit kresbu fresek - nástěnných maleb.

Brush Size (*Velikost stopy*) nastavuje velikost hrotu. Opět se jedná o střední hodnotu.

Brush Detail (*Detail stopy štětce*) nastavuje detaily kresby.

Texture (*Textura*) vliv na kontrast obrázku.



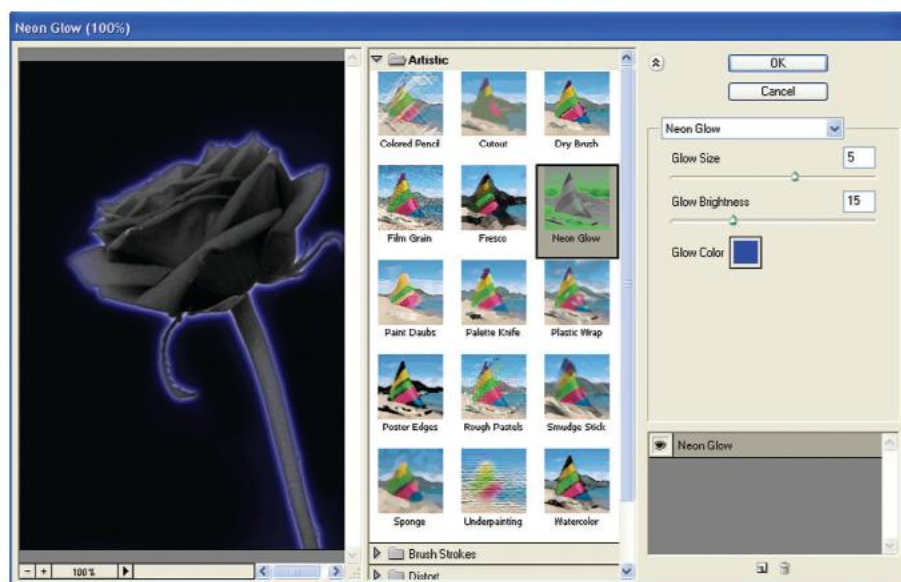
obr.: 3.9

- **Neon Glow (Neonová záře)**

Glow size (*Velikost záře*) nastavuje míru ozáření.

Glow Brightness (*Jas záře*) udává jas záření.

Glow Color (*Barva záře*) nastavuje barvu záře.



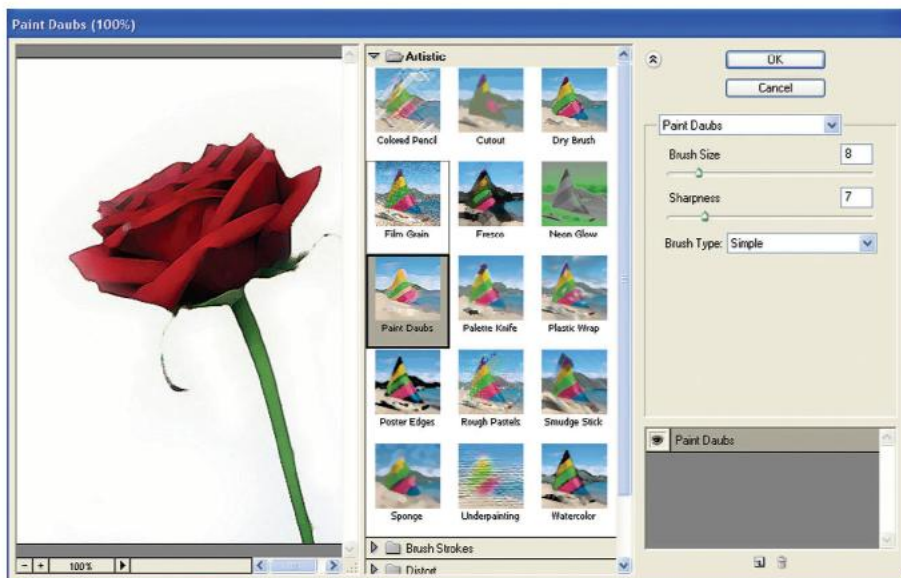
obr.: 3.10

- **Paint Dobs (Šmouhy barvy)**

Brush size (*Velikost stopy*) udává velikost hrotu nástroje.

Sharpness (*Ostrost*) nastavuje ostrost barevných přechodů v obrázku.

Brush Type (*Typy stopy*) umožňuje výběr z několika typů štětců, které mají podstatný vliv na výsledný obrázek.



obr.: 3.11

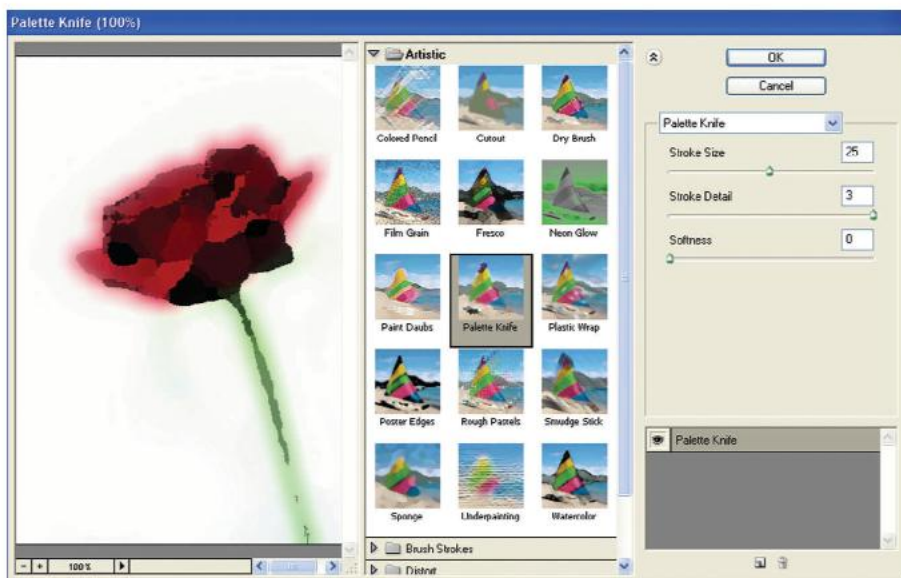
- **Palette Knife (Malířská špachtle)**

Malířská technika tvořená mnohoúhelníkovými stopami.

Stroke size (*Velikost tahu*) nastavení velikosti hrotu.

Stroke Detail (*Detail tahu*) míra detailů, která má být zachována.

Softness (*Měkkost*) jemnost přechodových stran jednotlivých barevných ploch.



obr.: 3.12

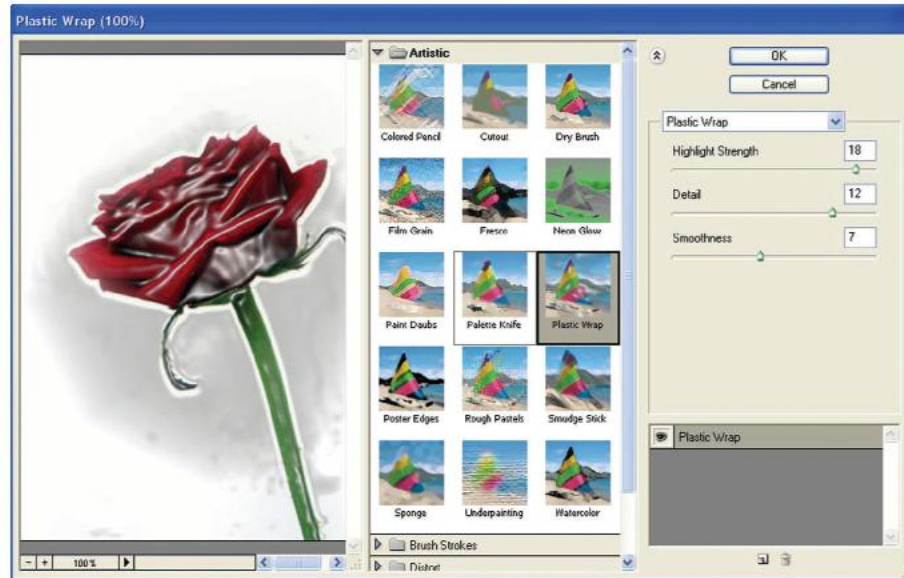
- **Plastic Wrap (Plastikový obal)**

Po aplikaci filtru vypadá obrázek opravdu jako překrytý plastovou fólií.

Highlight Strength (Míra zvýraznění) udává sílu odlesku a také míru plastického efektu.

Detail (Detaily) nastavuje míru, s jakou kopíruje hrany obrázku.

Smoothness (Hladkost) vliv na hladkost okrajů.



obr.: 3.13

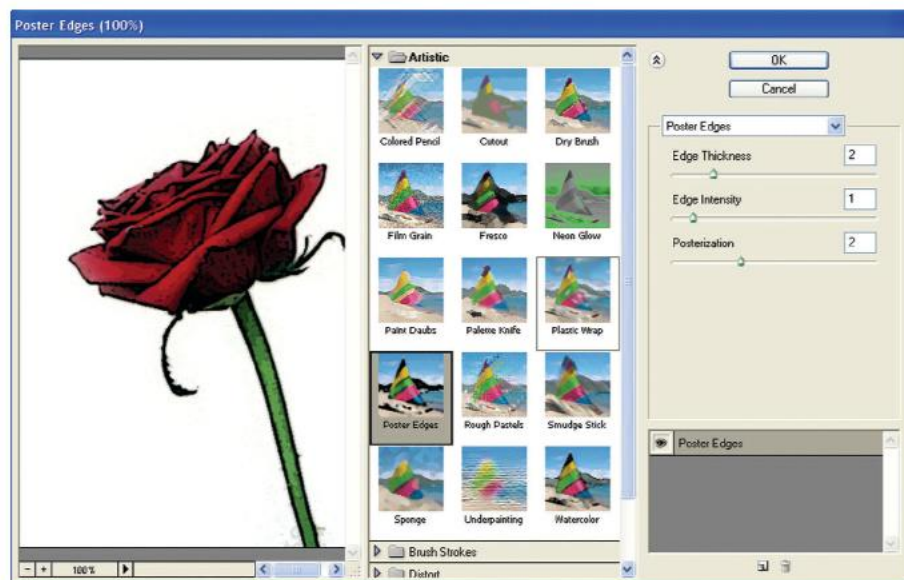
- **Poster Edges (Plakátové obrysy)**

Provede posterizaci a vytáhne hrany černou barvou.

Edge Thickness (Tloušťka okrajů) nastavuje sílu tmavých ploch okraje obrázku.

Edge Intensity (Intenzita okrajů) udává míru kontrastu černě zvýrazněných hran.

Posterization (Posterizace) nastavuje počet barev na kanál, kterými bude obrázek tvořen.



obr.: 3.14

- **Rough Pastels (Hrubé pastely)**

Efekt připomíná kresbu hrubými pastely na nerovném povrchu.

Stroke Length (Délka tahu) udává průměrné délky tahů.

Stroke Detail (Detail tahu) nastavení přitlaku na plochu.

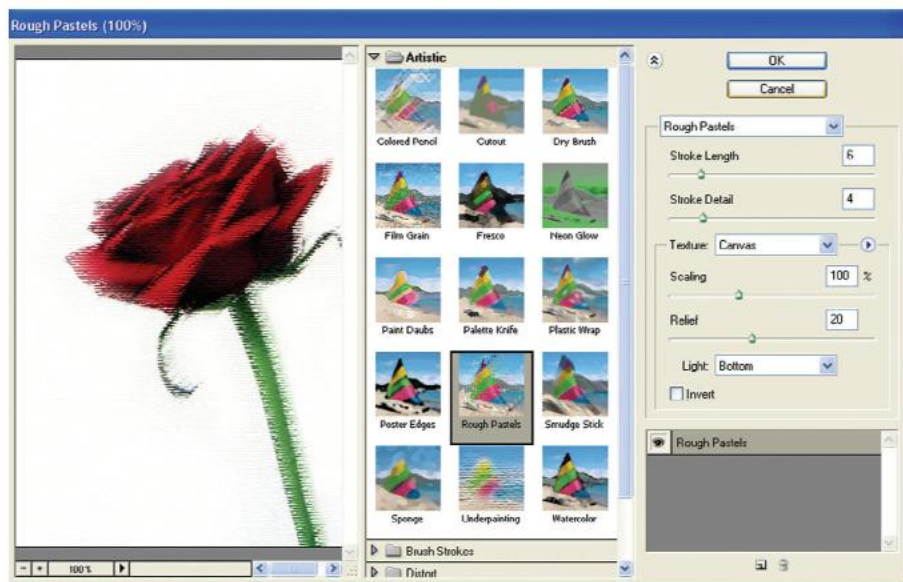
Texture (Textura) nabízí výběr textur podkladů.

Scaling (Měřítko) udává měřítko textury a hrubost podkladu.

Relief (Reliéf) nastavuje výškové rozdíly v podkladu.

Light (Světlo) určuje směr, ze kterého je podklad osvětlen.

Invert (Invertovat) zatrhávací políčko, které obrátí světlo opačným směrem.



obr.: 3.15

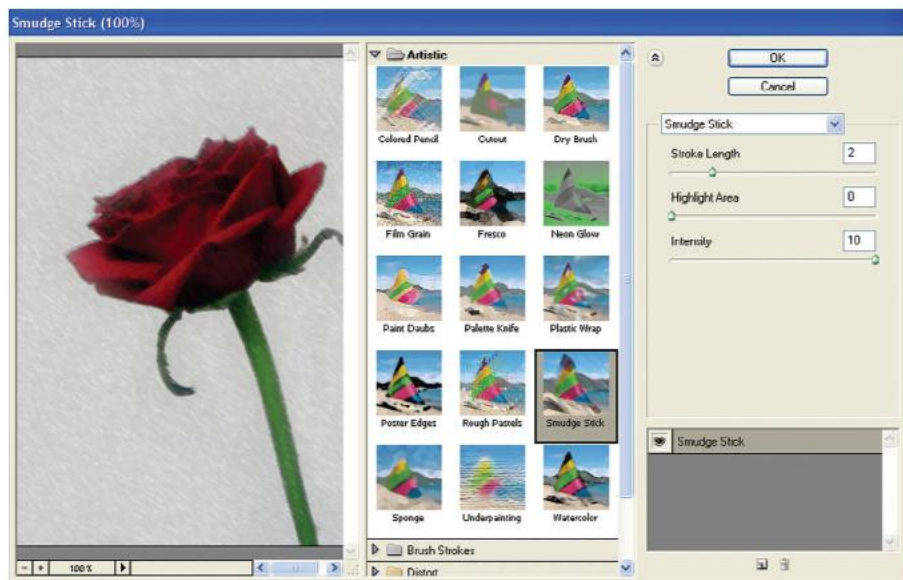
- **Smudge Stick (Rozmazání)**

Simuluje rozmazání obrázku tahem štětce.

Stroke Length (Délka tahu) průměrná délka tahu.

Highlight Area (Zvýrazněná oblast) určuje míru účinku.

Intensity (Intenzita) určuje intenzitu rozmazávacích tahů.



obr.: 3.16

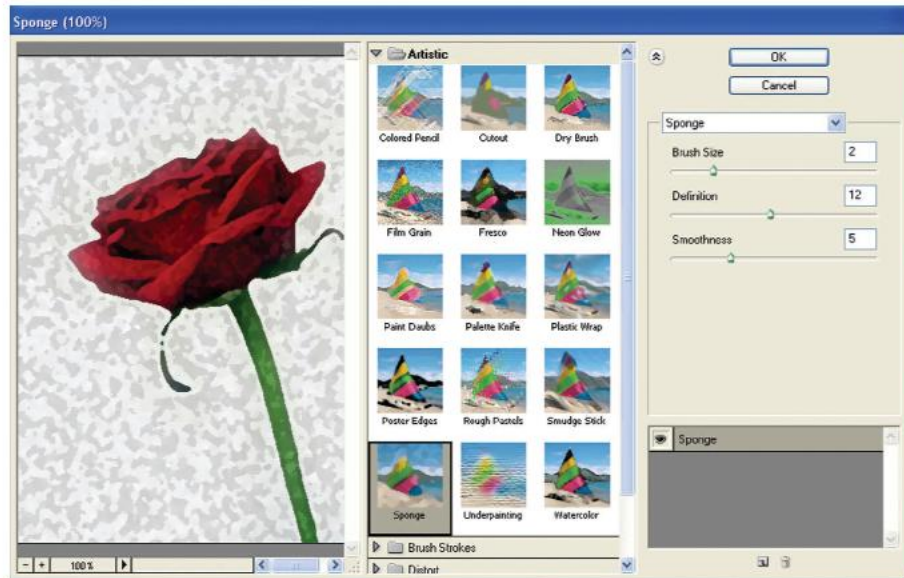
• Sponge (Houba)

Efekt připomíná působení mokré houby v obrázku.

Brush Size (Velikost houby) průměrná velikost hrotu.

Definition (Definice) udává intenzitu působení houby v obrázku.

Smoothness (Hladkost) míra do jaké budou splývat jednotlivé plošky.



obr.: 3.17

• Underpainting (Podmalba)

Zaznamenává vzájemné působení kresby s jejím pozadím.

Brush size (Velikost stopy) nastavení střední velikosti stopy.

Texture Coverage (Krytí textury) udává míru prolnutí textury podkladu na povrch kresby.

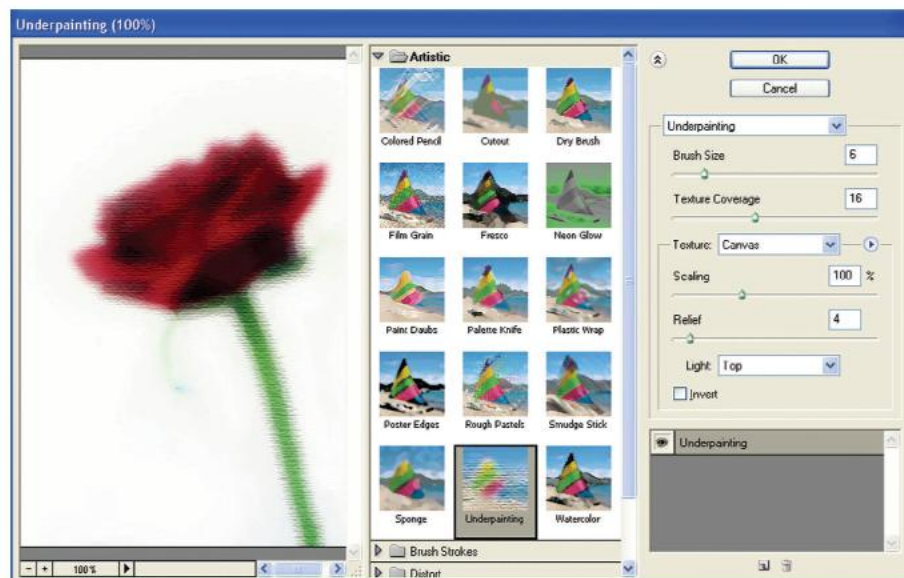
Texture (Textura) nabízí výběr textur podkladů.

Scaling (Měřítko) určuje měřítko textury a hrubost podkladu.

Relief (Reliéf) nastavuje výškové rozdíly v podkladu.

Light (Světlo) určuje směr, ze kterého je podklad osvětlen.

Invert (Invertovat) zatrhávací políčko, které obrátí světlo opačným směrem.



obr.: 3.18

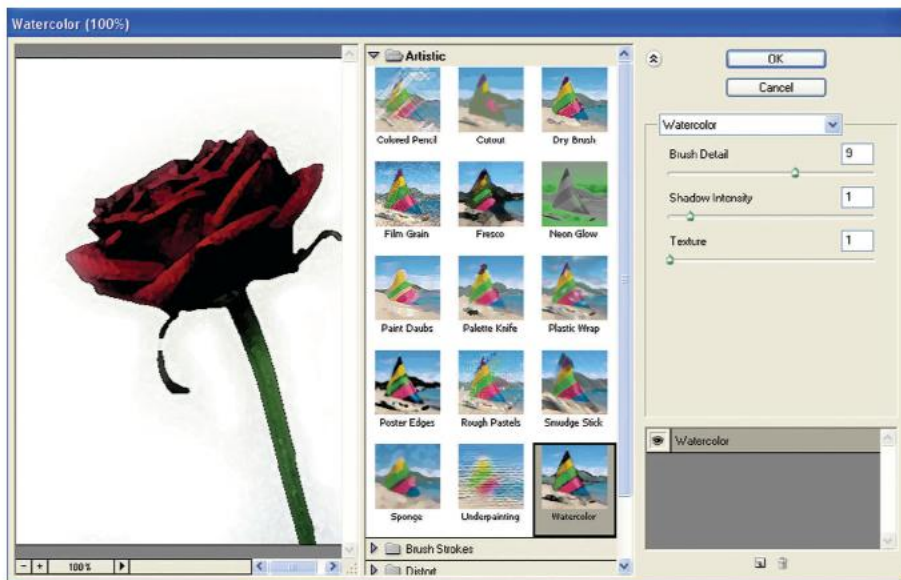
- **Watercolor (Akvarel)**

Filtr z řady malířských technik.

Brush Detail (*Detaily stopy štětce*) nastavuje míru detailnosti obrázku.

Shadow Intensity (*Intenzita stínu*) určuje tmavost výsledného obrázku

Texture (*Textura*) zde nastavujete kontrast výsledného obrázku.

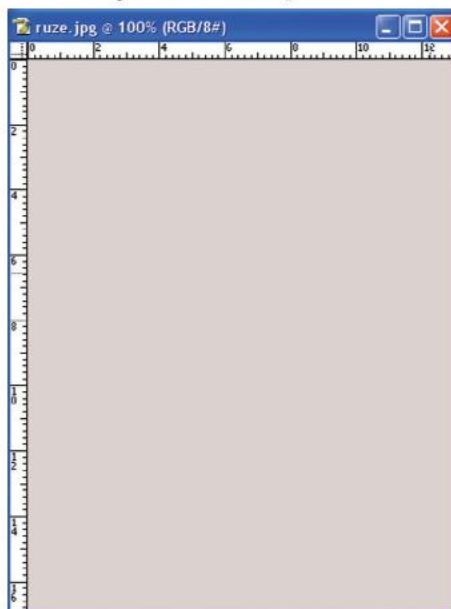


obr.: 3.19

Blur (Rozostření)

- **Average (Průměr)**

Zprůměruje barvy v obrázku a vznikne jednobarevná plocha.



obr.: 3.20

- **Blur (Rozostřit)**

Filtr neobsahuje žádný dialog. Pouhým klepnutím se aplikuje na vrstvu.

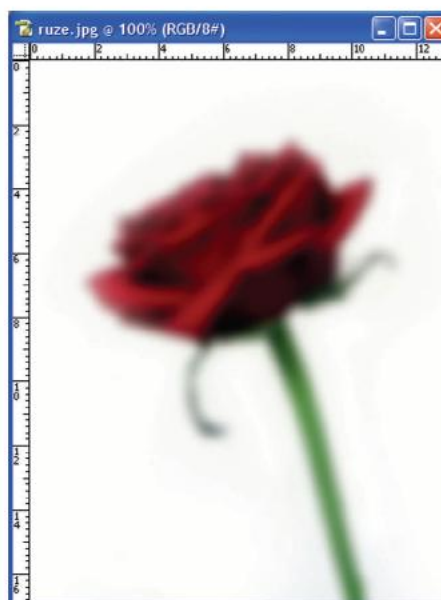
- **Blur More (Rozostřit více)**

Rozostřuje více než předchozí filtr. I zde není žádné nastavení.

- **Gaussian (Gaussovské)**

Jde o nejpoužívanější filtr z této kategorie.

Radius (Poloměr) Tímto posuvníkem nastavujete míru rozostření.



obr.: 3.21

- **Lens Blur (Rozostření objektivu)**

Pomocí tohoto nového filtru lze dosáhnout efektu rozostření popředí a pozadí a napodobit tím neostrost, která vzniká při fotografování s malou hloubkou ostrosti.

» Preview (Náhled)

* Faster (Rychlejší) Náhled je tvořen rychleji.

* More Accurate (Přesnější) Náhled je reálný.

» Depth Map (Mapa hloubky)

Source (Zdroj)

* None (Žádné)

* Transparency (Průhlednost)

* Layer Mask (Maska vrstvy)

Blur Focal Distance (Ohnisková vzdálenost rozostření) aktivní v případě že zvolíte jednu z posledních dvou možností.

» Iris (Clona)

Shape (Tvar)

* Triangle (Trojúhelník)

* Square (Čtverec)

* Pentagon (Pětiúhelník)

* Hexagon (Šestiúhelník)

* Heptagon (Sedmiúhelník)

* Octagon (Osmiúhelník)

Radius (Poloměr)

Blade Curvature (Zakřivení ostří)

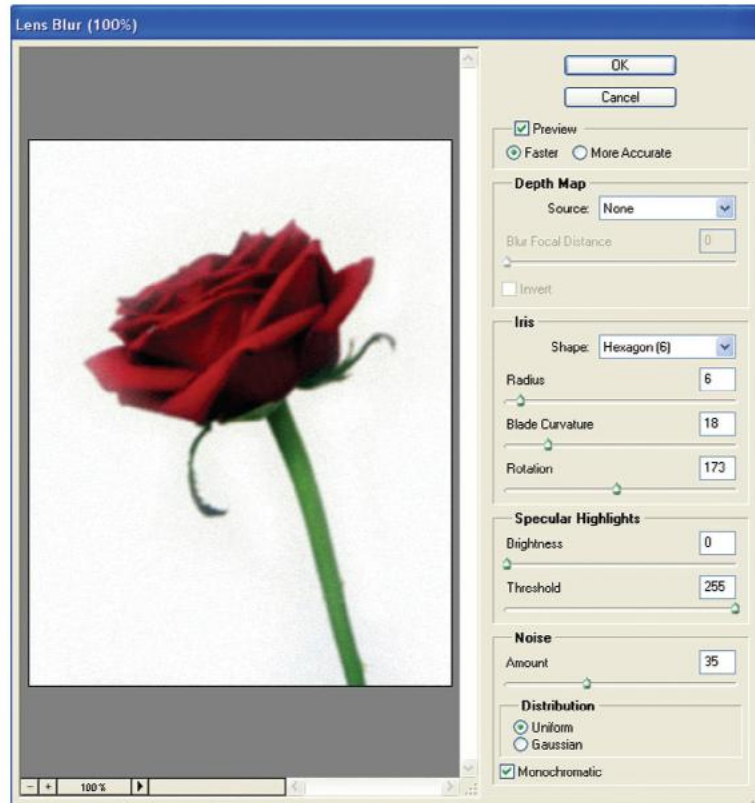
Rotation (Natočení)

» Specular Highlight (Zrcadlová světla)

Brightness (Jas)

Threshold (Práh)

- » Noise (Šum)
- Amount (Míra)**
- » Distribution (Rozložení)
- * Uniform (Rovnoměrné)
- * Gaussian (Gaussovské)



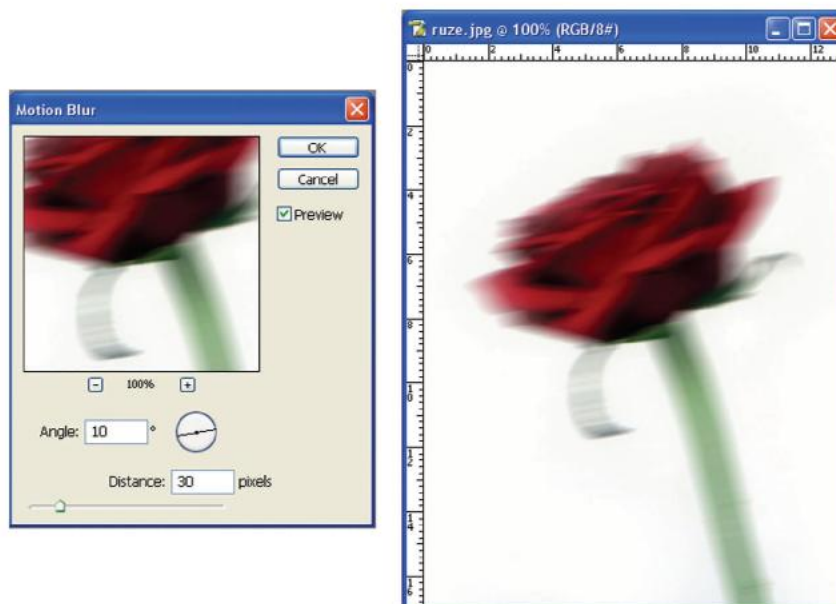
obr.: 3.22

- **Motion Blur (Rozmáznout)**

Rozostření, které vypadá jako byste pohybovali s obrázkem přímočaře.

Angle (Úhel) Nastavení úhlu jako směru rozmazání.

Distance (Vzdálenost) Nastavení velikosti rozmazávacího efektu.



obr.: 3.23

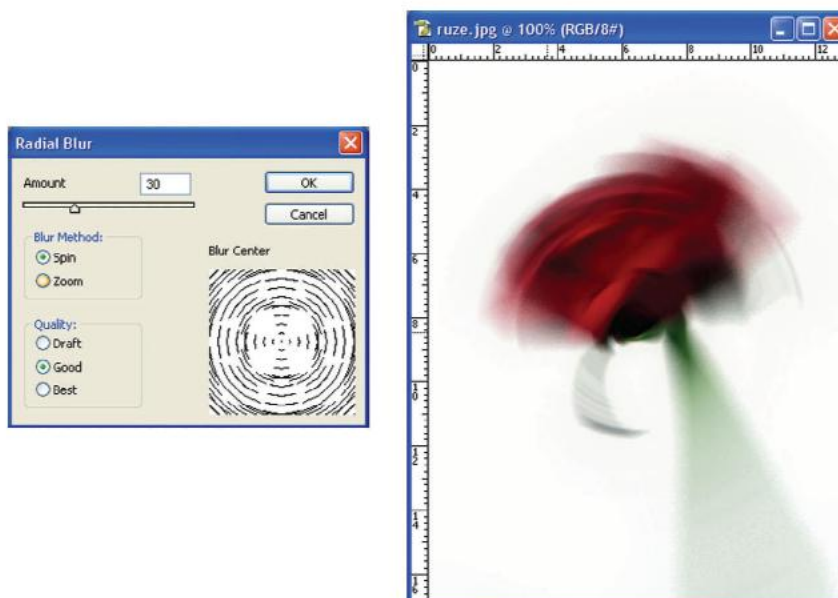
- **Radial Blur (Kruhové rozostření)**

Jsou zde dva módy. První by se mohl přirovnat k obrázku, se kterým točíte. A druhý k předmětu který je vám blíž a blíž.

Amount (Míra) Nastavuje stupeň rozostření.

V dalším poli si vyberete Blur Method (Metoda rozostření). Na výběr je ze dvou možností **Spin (Otočit)**, a **Zoom (Přiblížit)**.

Poslední částí tohoto dialogu je Quality (Kvalita), kde naleznete tři možnosti **Draft (Nizká)**, **Good (Střední)** a **Best (Vysoká)**.



obr.: 3.24

- **Smart Blur (Chytré vyhlazení)**

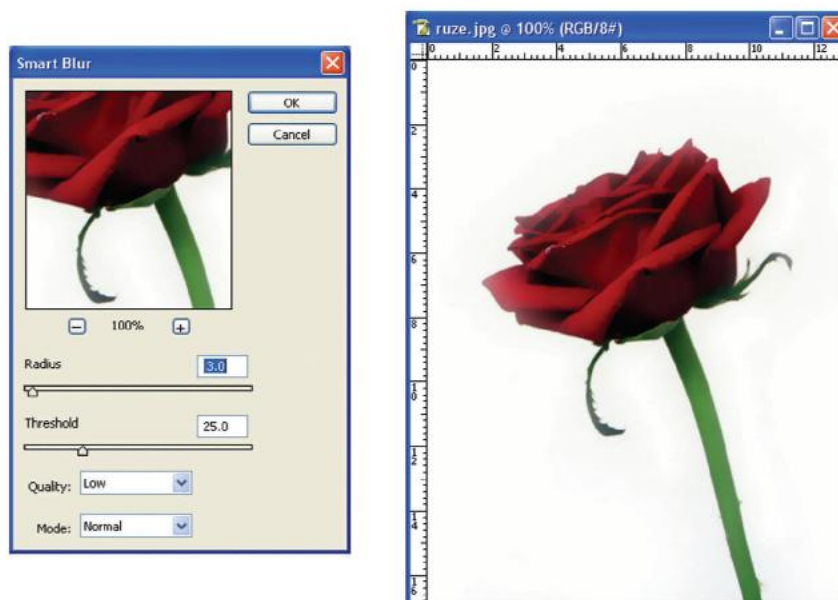
Vyhledá v obrázku hrany, ty ponechá beze změn a ostatní plochy rozostří.

Radius (Poloměr) Míra rozostření.

Threshold (Práh) Nastavení kontrastního rozdílu sousedících pixelů.

Quality (Kvalita) Nastavuje kvalitu výstupu.

Mode (Režim) Rozbalovací seznam. Máte na výběr ze tří možností.



obr. 3-25

Brush strokes (Tahy štětce)

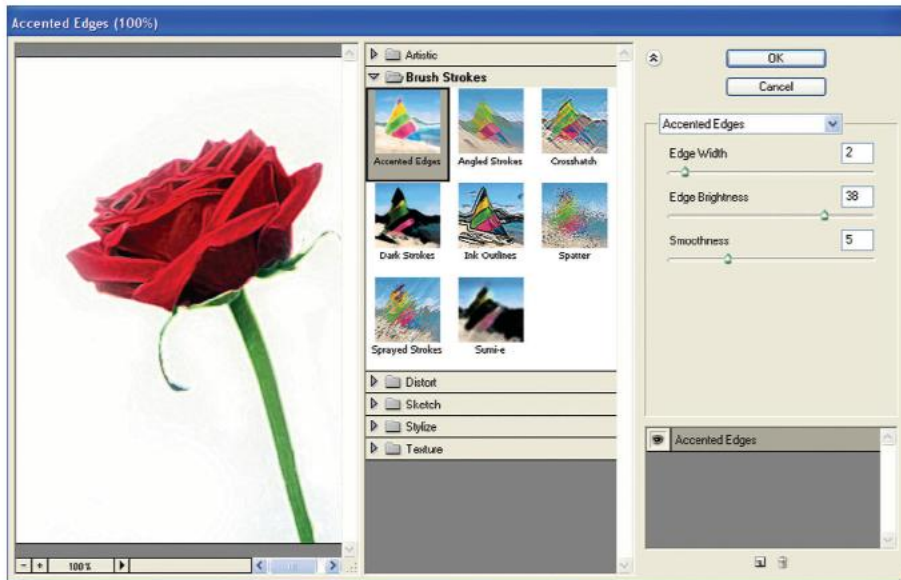
- **Accented Edges (Zvýraznění obrysů)**

Filtr upravuje obrázek tím, že vytáhne jeho hrany.

Edge Width (Tloušťka obrysu) Nastavuje tloušťku čar, kterými jsou hrany obrázku vytaženy.

Brightness (Jas obrysu) Nastavuje barvu obrysů.

Smoothness (Hladkost) Nastavuje míru vyhlazení detailů obrázku.



obr.: 3.26

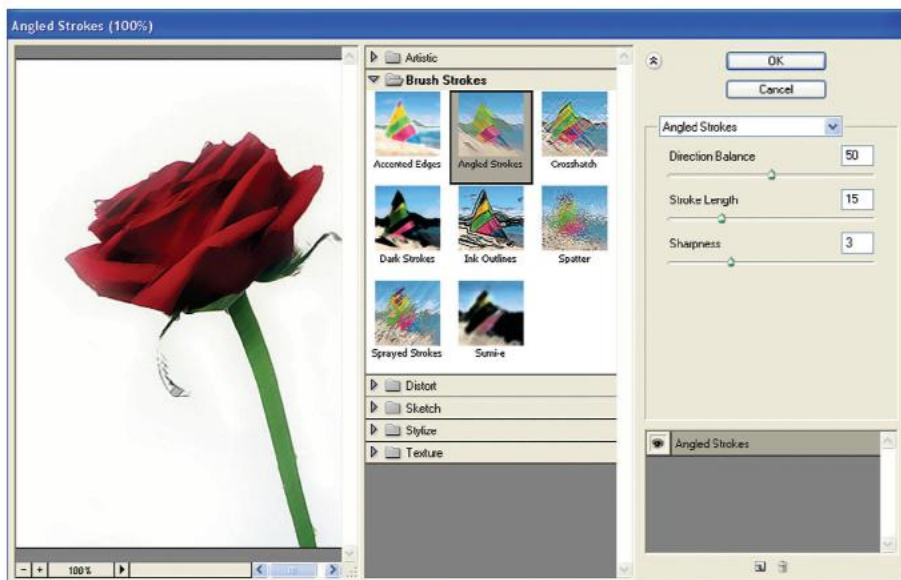
- **Angled Strokes (Úhlové tahy)**

Obrázek po efektu vypadá jako byste ho rozmazali ostrým hrotem.

Direction Balance (Vyvážení směrů) Udává poměr úhlů ve dvou směrech.

Stroke Length (Délka tahů) Nastavuje průměrnou délku tahů nástrojem v obrázku.

Sharpness (Ostrost) Nastavuje ostrost tahů.



obr.: 3.27

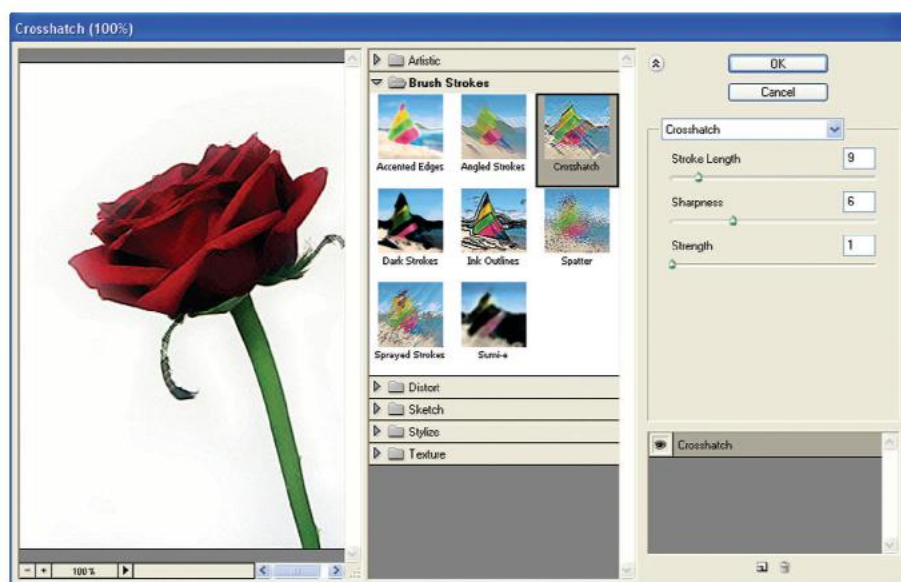
- **Crosshatch (Šrafování)**

Výsledný obrázek je vyšrafován ve směru úhlopříčky.

Stroke Length (Délka tahu) Nastavení střední délky tahů.

Sharpness (Ostrost) Nastavení ostrosti hran jednotlivých šrafů.

Strength (Síla) Nastavení hloubky šrafů pronikajících do obrázku.



obr.: 3.28

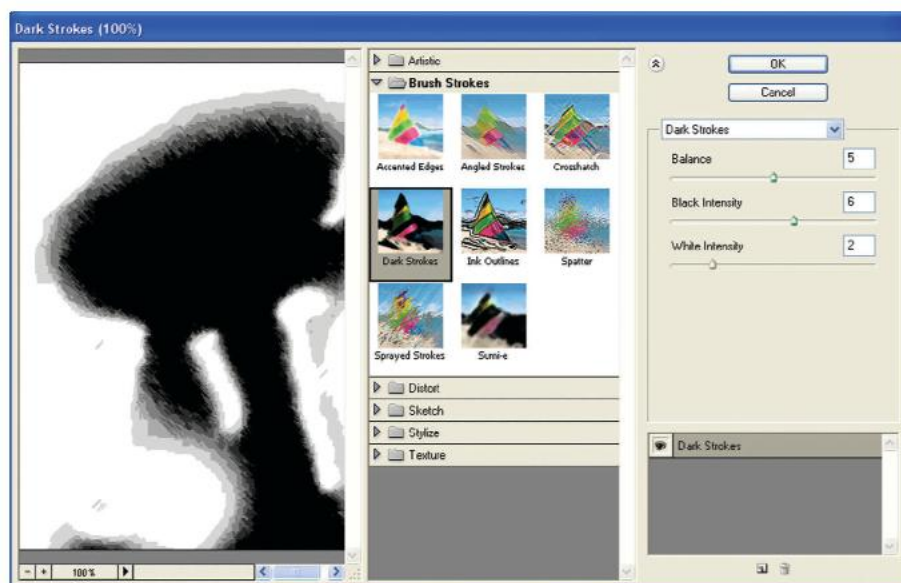
- **Dark Strokes (Tmavé tahy)**

Pokryje obrázek tahy.

Balance (Vyvážení) Nastavuje které úhly budou převládat.

Black Intensity (Intenzita černé) Nastavení tmavých tahů.

White Intensity (Intenzita bílé) Nastavení světlých tahů.



obr.: 3.29

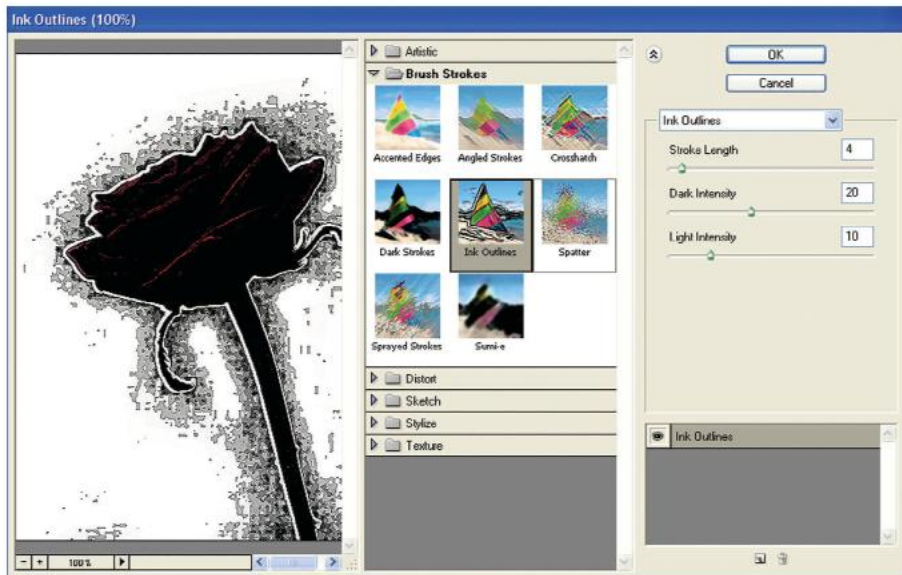
- **Ink Outlines (Inkoustové obrysy)**

Přimíchá do obrázku inkoustové obrysy, čímž dochází k vytažení hran.

Stroke Length (Délka tahu) Nastavení průměrné délky tahu.

Dark Intensity (Intenzita stínů) Parametr se stará o tmavost obrysů a obrázku

Light Intensity (Intenzita světla) Nastavuje světlo v obrázku.



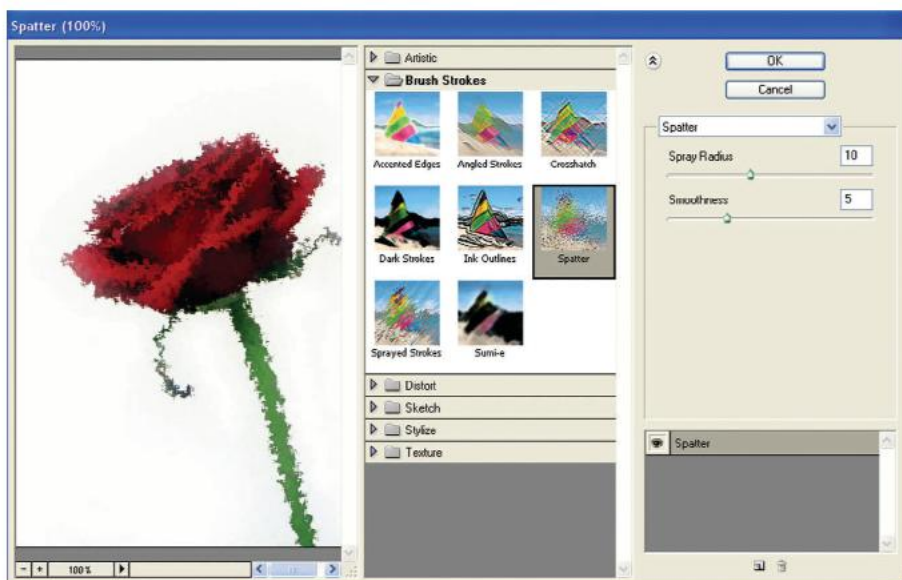
obr.: 3.30

- **Spatter (Postřík)**

Efekt připomíná nástřík sprejem.

Spray Radius (Poloměr spreje) Nastavuje průměr spreje.

Smoothness (Hladkost) Nastavení splynutí jednotlivých kapek nástříku.



obr.: 3.31

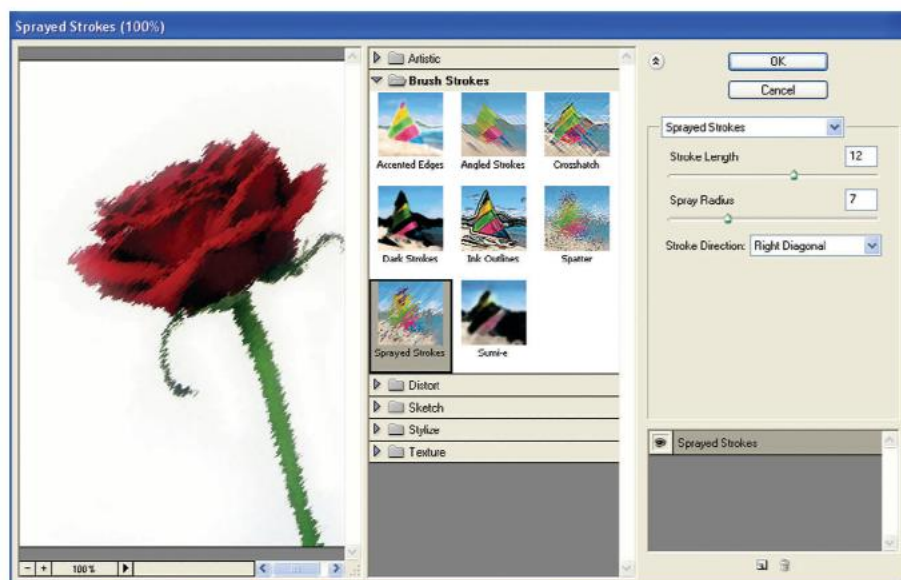
- **Sprayed Strokes (Nastříkané tahy)**

Vypadá, jako by byla barva nastříkaná na obrázek a poté štětcem rozmazaná.

Stroke Length (Délka tahu) Nastavení délky tahu, která je pro efekt velice důležitá. Pokud zadáte malou hodnotu, bude obrázek vypadat podobně jako po použití předchozího efektu.

Spray Radius (Poloměr spreje) Nastavení průměru spreje.

Stroke Direction (Směr tahu) Rozbalovací seznam, kde máte na výběr z několika směrů tahu.



obr.: 3.32

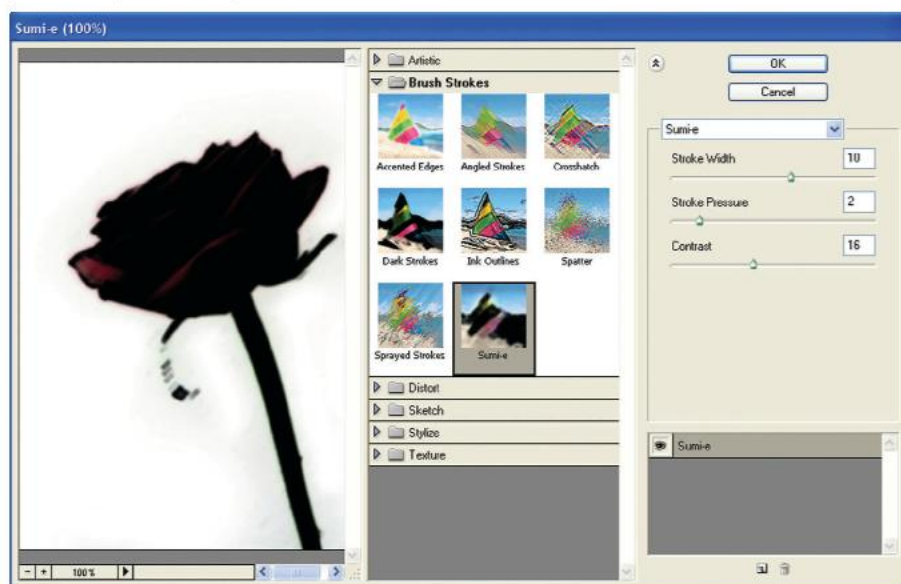
- **Sumi-e (Sumi-e)**

Efekt přidá do obrázku tmavé tahy.

Stroke Widtht (Šířka tahu) Nastavuje šířku černých tahu, které jsou přidány do obrázku.

Stroke Pressure (Přítlak tahu) Nastavuje koncentraci tahů v obrázku.

Contrast (Kontrast) Nastavuje kontrast tahů a obrázku.



obr.: 3.33

Distort (Deformace)

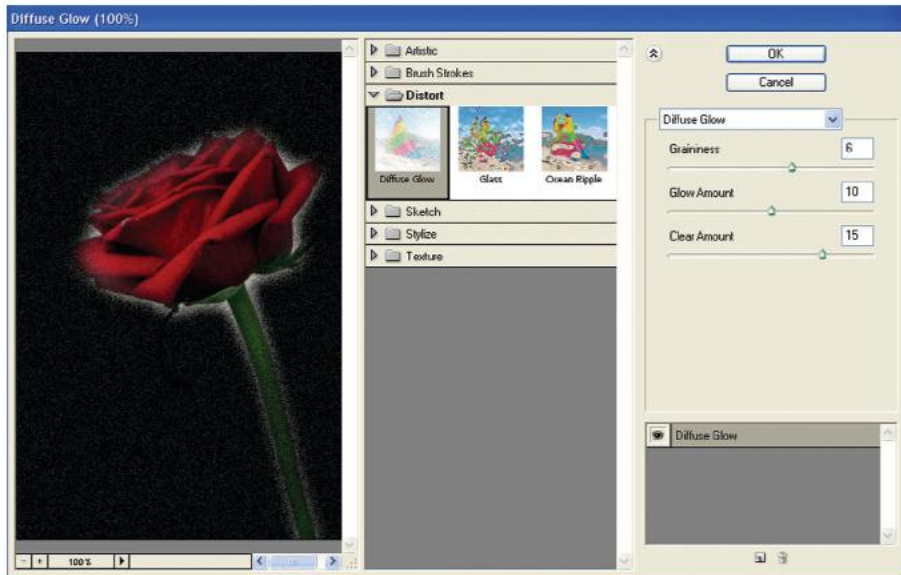
- **Diffuse Glow (Rozptýlené světlo)**

Efekt se snaží o rozptýlení bodů a zvýšení jasu v obrázku.

Graininess (Zrnitost) Nastavení stupně zrnitosti obrázku.

Glow Amount (Množství záře) Nastavuje intenzitu světla, které je do obrázku přidáváno.

Clear Amount (Míra odstranění) Nastavuje úroveň průhlednosti světla.



obr.: 3.34

- **Displace (Přestavět)**

Deformuje obrázek na základě jiného obrázku.

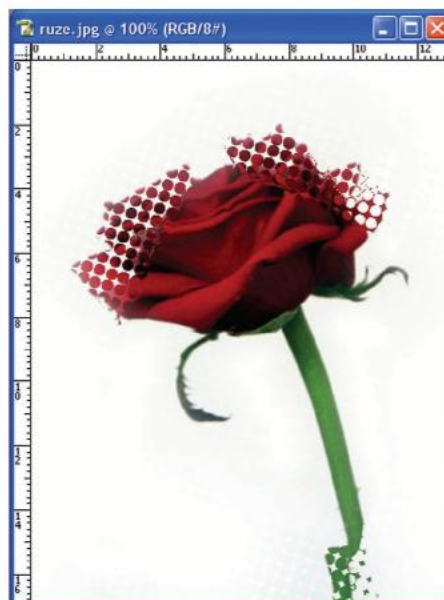
Horizontal Scale (Vodorovné měřítko), **Vertical Scale (Svislé měřítko)** Nastavení měřítka ve kterém zadáváme velikost posunutí.

V sekci Displacement map (Mapa přestavění) naleznete tyto možnosti.

Stretch To Fit (Roztáhnout) mapa, podle které se obrázek zdeformuje, bude roztažena po celém obrázku nebo **Tile (Dlaždice)** mapa se bude skládat do dlaždic po celé ploše obrázku.

V poslední sekci tohoto dialogu nazvané Undefined Areas (Nedefinované oblasti) naleznete dvě možnosti: **Wrap Around (Přetočit dokola)** to co na jedné straně mapy přebývá, se na druhé straně přidá. **Repeat Edge Pixels ()** Vyplní prázdná místa stejnou barvou, jakou má mapa na okraji.

Po zadání parametrů se otevře další dialog, kde si vyberete mapu, podle které se má obrázek zdeformovat.



obr.: 3.35

• Glass (Sklo)

Filtr simuluje obrázek, na který se díváte přes sklo, které má nějaký hrubý vzorek.

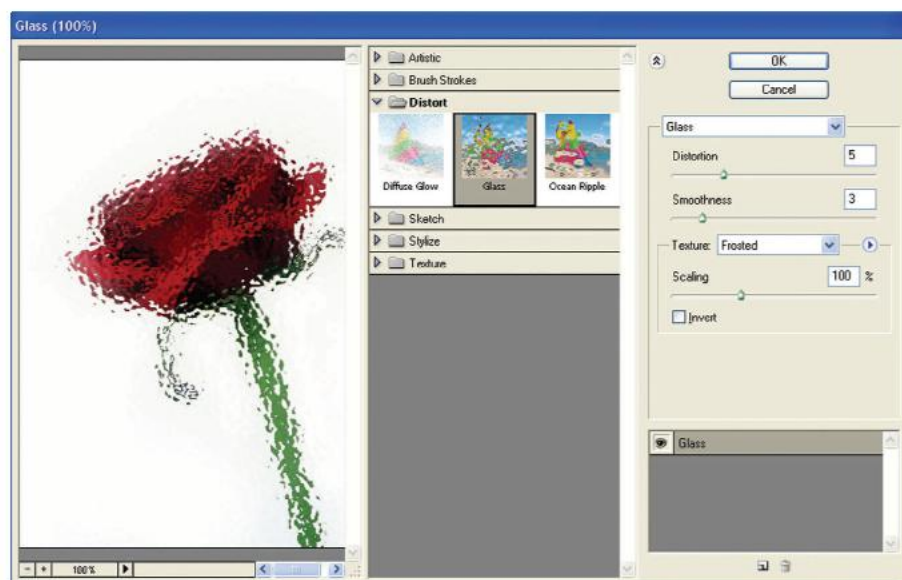
Distortion (Deformace) Nastavujete míru deformace.

Smoothness (Hladkost) Slouží k vytváření plynulých plošek v obrázku.

Texture (Textura) Rozbalovací seznam, kde si vyberete texturu.

Scaling (Měřítko) Slouží pro úpravu měřítka textury.

Invert (Invertovat) Zatrhávací políčko, které slouží k barevné inverzi textury.



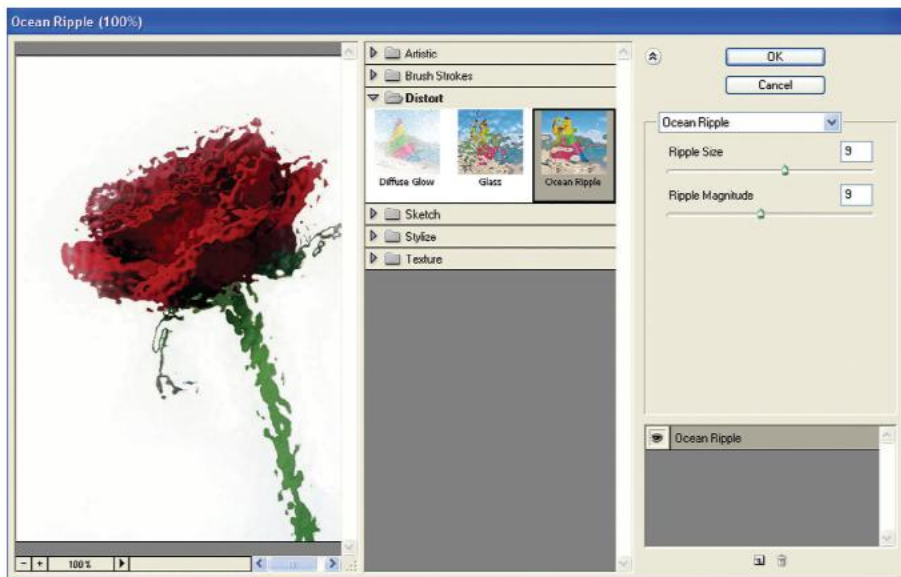
obr.: 3.36

- **Ocean Ripple (Zvlnění moře)**

Napodobuje zvlněnou vodní hladinu.

Ripple Size (Velikost zvlnění) Nastavuje míru zvlnění.

Ripple Magnitude (Stupeň zvlnění) Nastavení plošek, které se budou utvářet v obrázku.

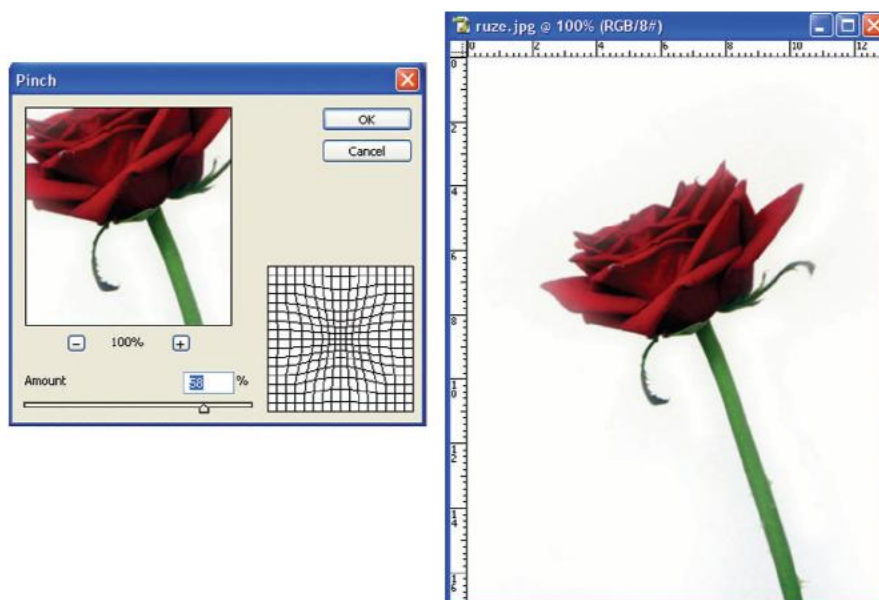


obr.: 3.37

- **Pinch (Prohnutí)**

Efekt, který plátno vyboulí ven nebo dovnitř.

Amount (Míra) Zde nastavujete stupeň prohnutí. Vedle posuvníku si můžete všimnout sítě, na které je demonstrován stupeň prohnutí.



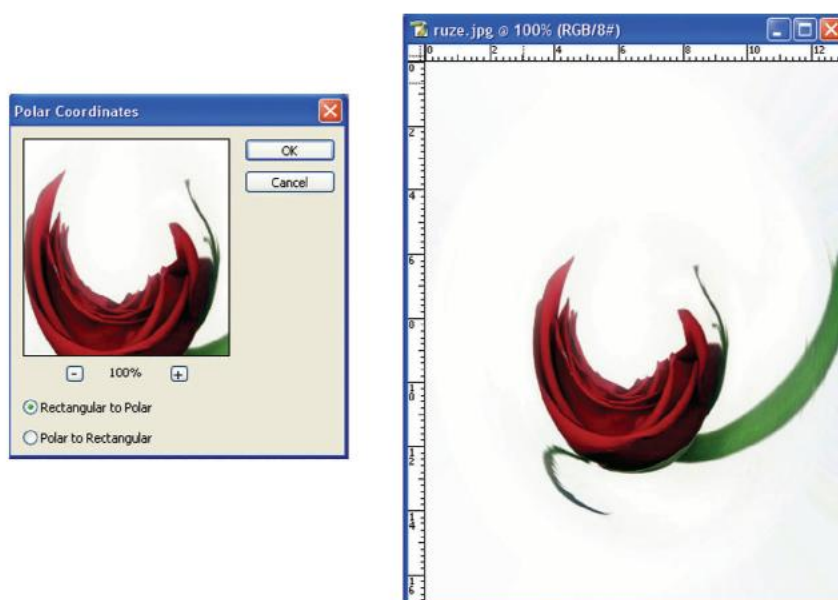
obr.: 3.38

- **Polar Coordinates (Polární souřadnice)**

Převádí pravoúhlé souřadnice každého pixelu na souřadnice polární a naopak.

Rectangular to Polar (Pravoúhlé na polární) Body v obrázku vzdálené od počátku o hodnotu X ve vodorovném směru a o hodnotu Y ve svislém směru se změni v body kružnice, kde hodnota X udává poloměr a hodnota Y udává úhel natočení.

Polar to Rectangular (Polární na pravoúhlé) tato volba funguje přesně naopak než předchozí.



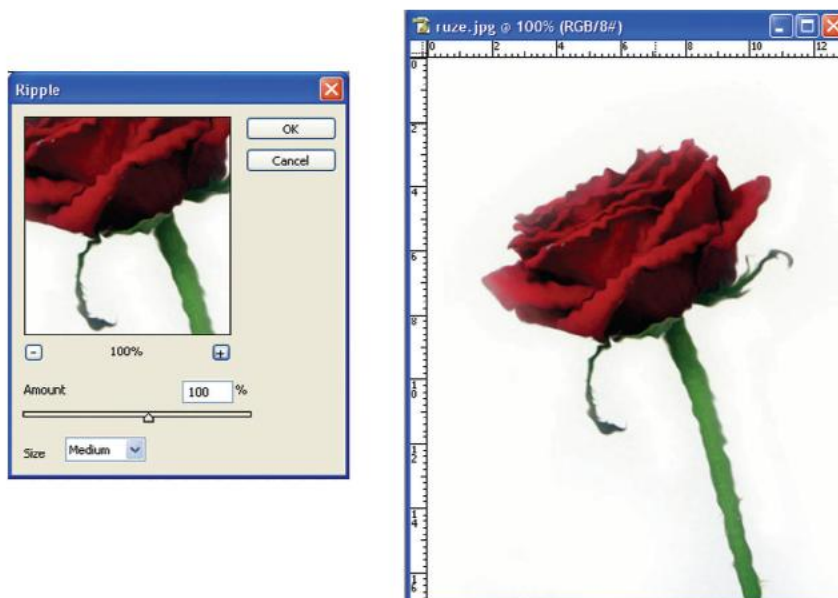
obr.: 3.39

• Ripple (Zvlnění)

Vypadá jako chvění a připomíná obrázek na rozvlněné hladině.

Amount (Míra) Nastavujete stupeň zvlnění.

Size (Velikost) nastavíte jednu ze tří velikostí vlnek.



obr.: 3.40

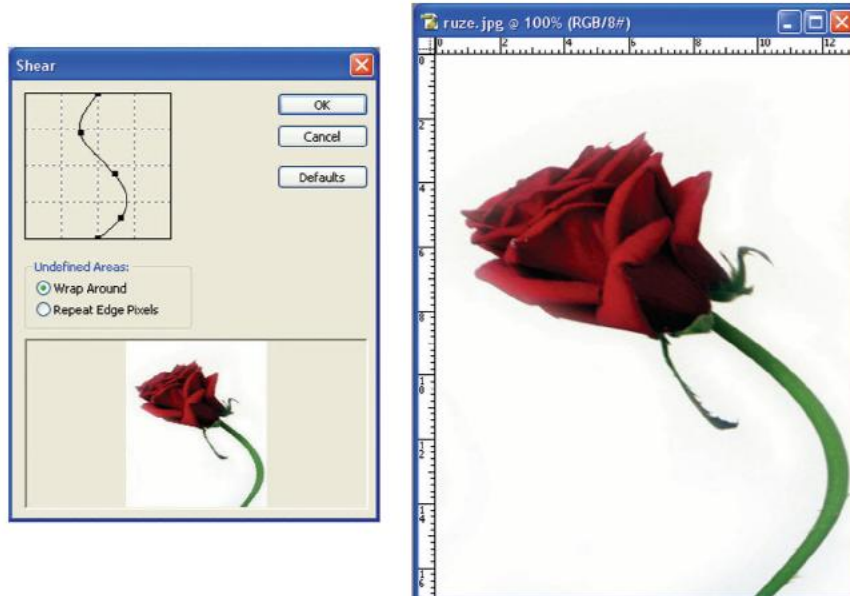
- **Shear (Strih)**

Efekt rozvlí obrázek do stran.

V dialogu se zobrazí křivka, která představuje rozvlnění, které bude použito v obrázku.

Pod křivkou jsou umístěny dvě možnosti v sekci Undefined Areas (Nedefinované oblasti). **Wrap Around (Přetočit dokola)** Vloží pixely, které na jedné straně přetekly.

Repeat Edge Pixels (Opakovat okrajové body) Volné plochy vyplní pixely, které jsou na okraji obrázku.



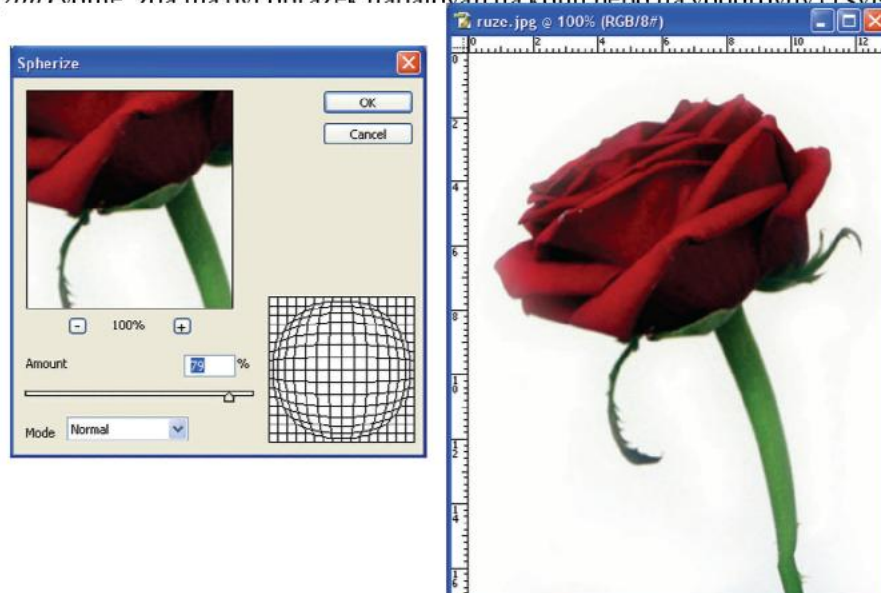
obr.: 3.41

- **Spherize (Zaoblení)**

Velice podobný filtru Pinch (Prohnutí).

Opět naleznete **Amount (Míra)**, kterým nastavujete stupeň zaoblení. Pro lepší představu je zde umístěna síť.

Mode (Režim) volíte, zda má být obrázek nahalován na kouli nebo na vodorovný či svislý válec.

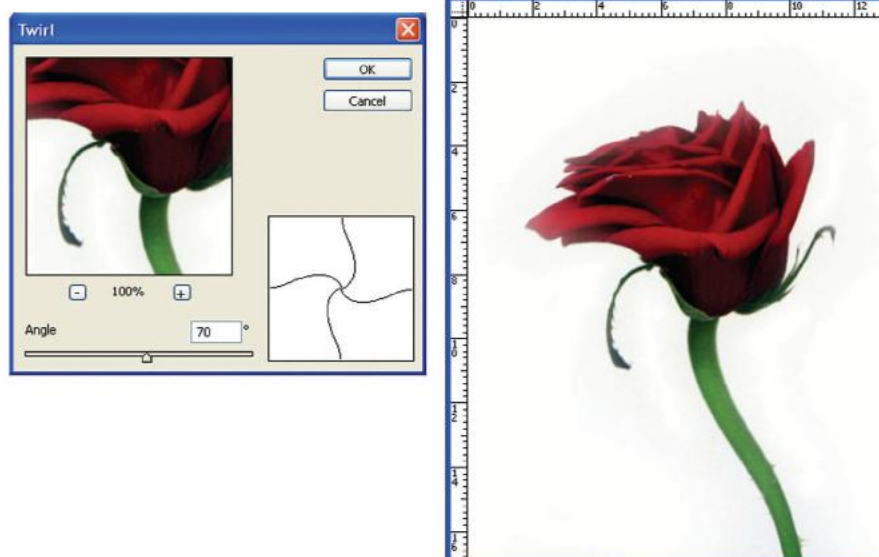


obr.: 3.42

- **Twirl (Zkroutit)**

Obrázek se deformuje, jako byste jím otáčeli ve středu.

Angle (Úhel) pomocí této volby volíte úhel natočení.



obr.: 3.43

- **Wave (Vlna)**

Efekt simuluje působení vlnění jako posun barevných pixelů.

Number of Generators (Počet generátorů) Nastavuje počet zdrojů vlnění

Wavelength (Vlnová délka) Udává délku vlny.

Amplitude (Amplituda) Udává dolní a horní hranici vlnění.

Scale (Měřítko) Nastavuje měřítko zvlnění. Zvláště pro vodorovné a svislé vlny.

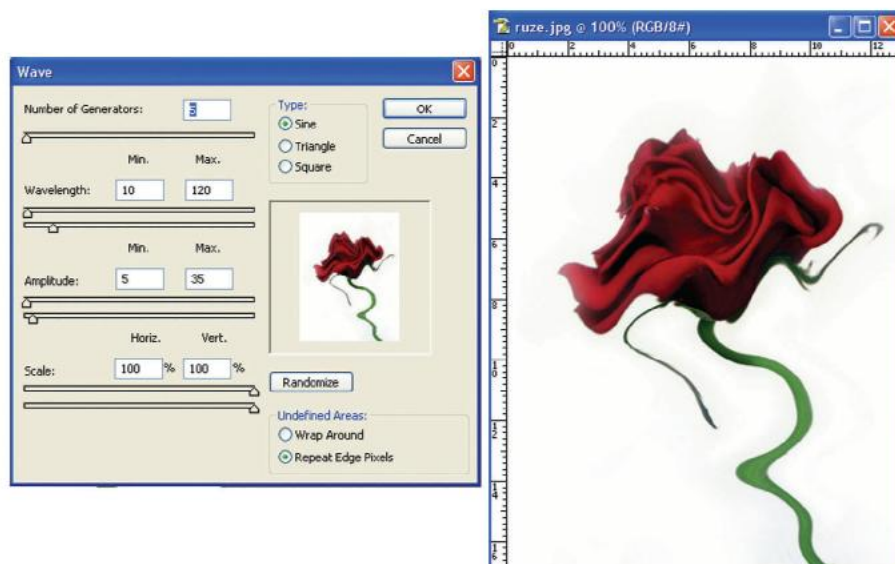
Type (Typ) Nastavení tvaru zvlnění.

Randomize (Náhodně) Tlačítko, které dialog samo náhodně nastaví.

Opět se setkáváme se sekci **Undefined Areas** (Nedefinované oblasti), která jak obvykle má dvě možnosti.

Wrap Around (Přetočit dokola) Vloží pixely, které na jedné straně přetekly.

Repeat Edge Pixels (Opakovat okrajové body) Volné plochy vyplní pixely, které jsou na okraji obrázku.



obr.: 3.44

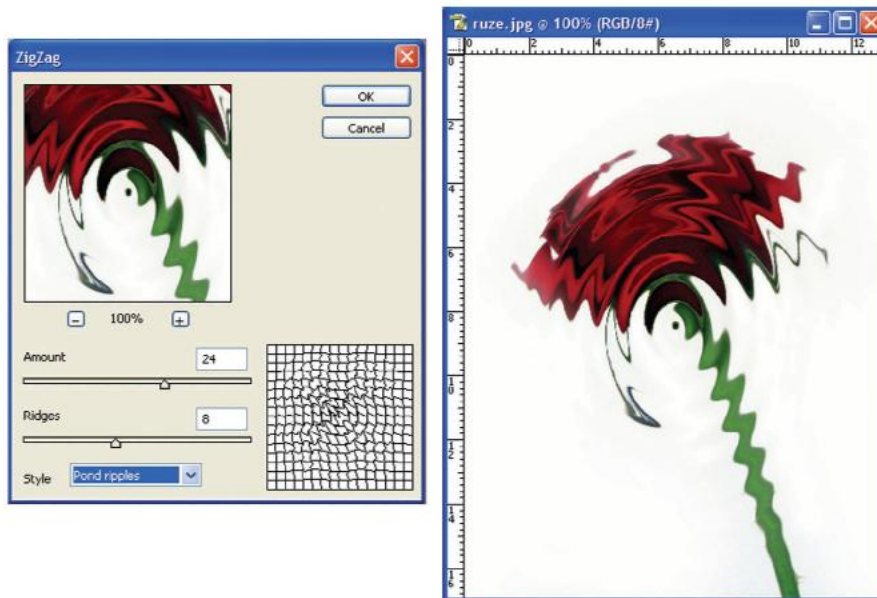
- **Zigzag (Cikcak)**

Vypadá jako rozčeřená vodní hladina.

Amount (Míra) Určuje výšku vln.

Ridges (Vrcholů) Nastavuje počet vln.

Style (Styl) Rozbalovací seznam, kde si vyberete jeden z typů vlnek.



obr.: 3.45

Noise (Šum)

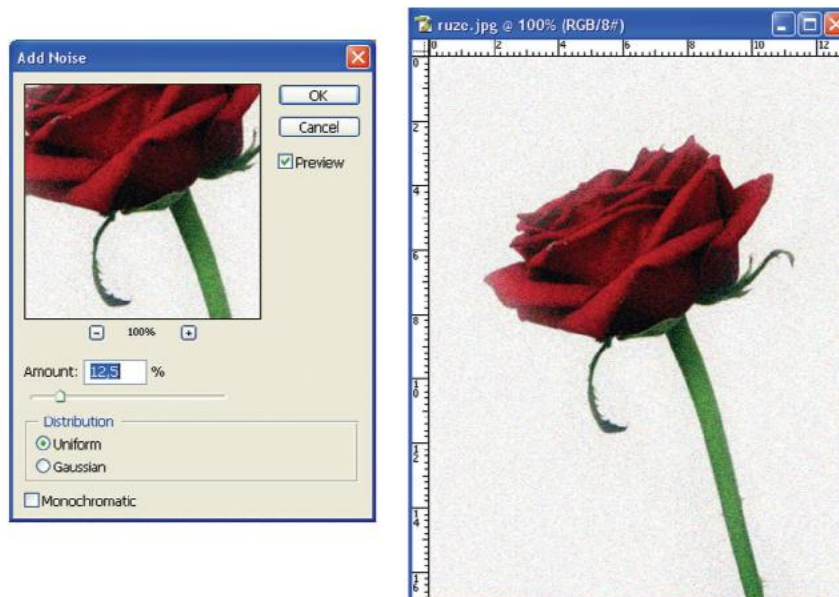
- **Add noise (Přidat šum)**

Přidá do obrázku šum.

Amount (Míra) Volíte intenzitu šumu.

V sekci Distribution (Rozložení) vyberete, jakým způsobem se bude generovat šum. Máte na výběr ze dvou možností **Uniform (Rovnoměrné)**, **Gaussian (Gaussovské)**.

Monochromatic (Monochromatický) vylučuje z šumu barvy.



obr.: 3.46

- **Despeckle (Vyhladit)**

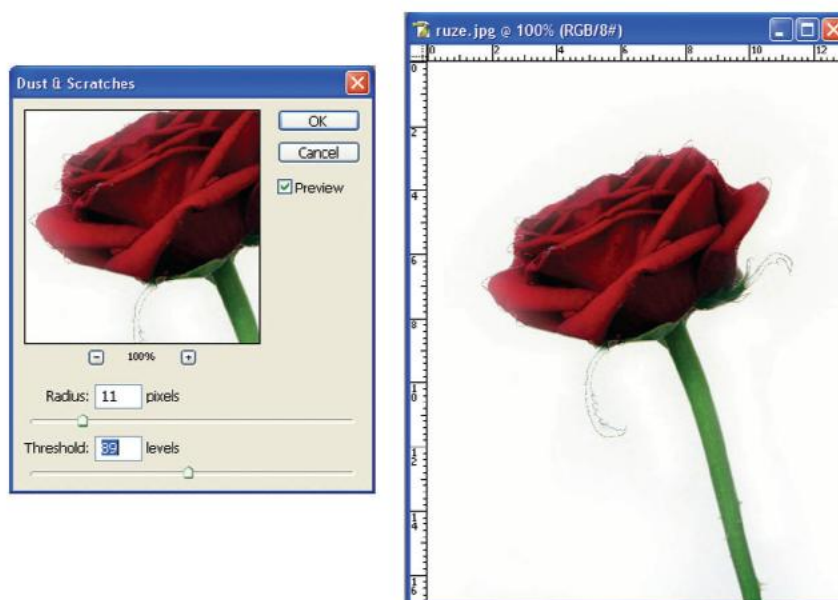
Po použití je obrázek vyhlazen. Efekt není doprovázen žádným dialogem.

Dust and Scratches (Prach a škrábance)

Slouží k odstranění prachu a škrábanců.

Radius (Poloměr) Nastavujete poloměr, v němž má hledat rozdíly.

Threshold (Práh) Nastavuje minimální rozdíly mezi pixely.

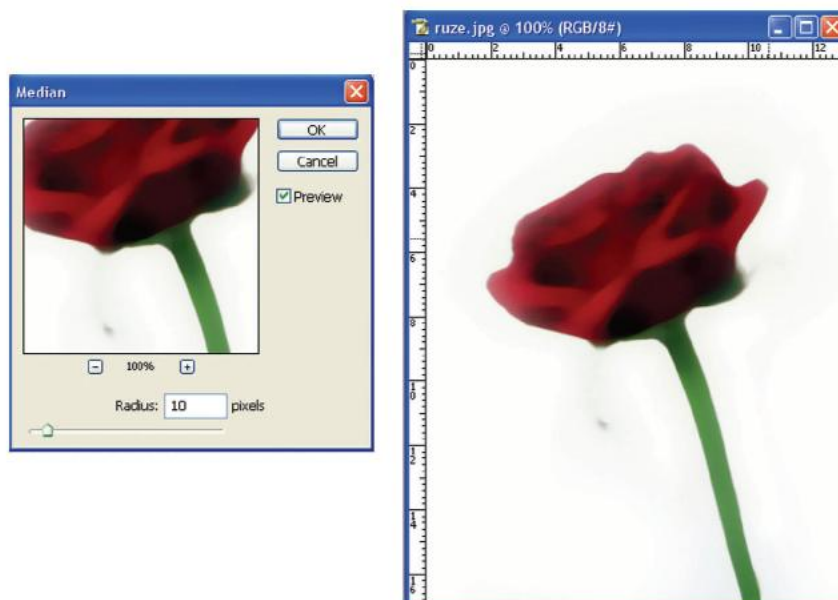


obr.: 3.47

- **Median (Medián)**

Porovnává pixely ve skupině a přiřadí jim střední hodnotu.

Radius (Poloměr) Nastavuje poloměr oblasti, která se má porovnávat.



obr.: 3.48

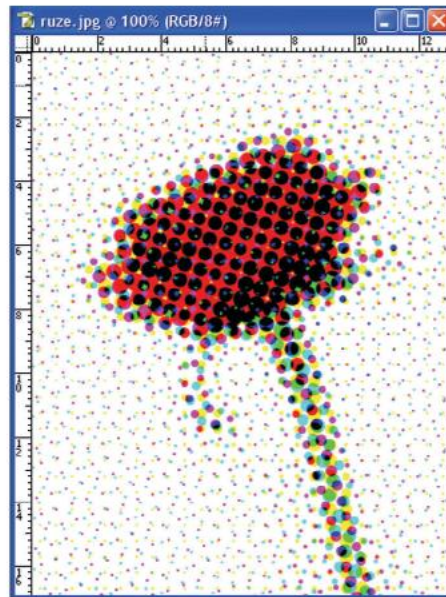
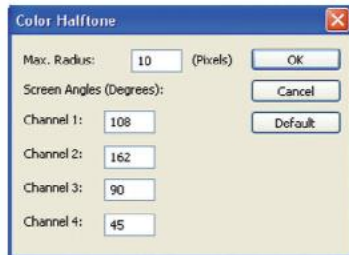
Pixelate (Seskupení)

- **Color Halftone (Barevný polotón)**

Obrázek po použití tohoto efektu vypadá jako tiskový rastr.

Max. Radius (Max. poloměr) Nastavení velikosti bodů, do kterých bude obrázek rozložen.

Další čtyři pole slouží k nastavení úhlů natočení jednotlivých barevných rastrů. U obrázku ve stupních šedi uplatníte jen první kanál, u RGB první tři a u CMYK využijete všechny.

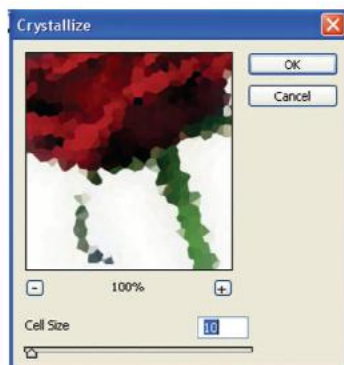


obr.: 3.49

- **Crystallize (Krystalizace)**

Na obrázku vznikne krystalický povrch.

Cell size (Velikost buňky) Stanovuje velikost krystalů.



obr.: 3.50

- **Facet (Plošky)**

Podobný předchozímu i tentokrát rozdělí obrázek na malé barevné plošky. Jedná se o filtr, který není doprovázen žádným dalším dialogem.

- **Fragment (Fragmentovat)**

Filtr nedoprovází žádný dialog. Obrázek je rozostřen vodorovným posunem několika kopií do stran.

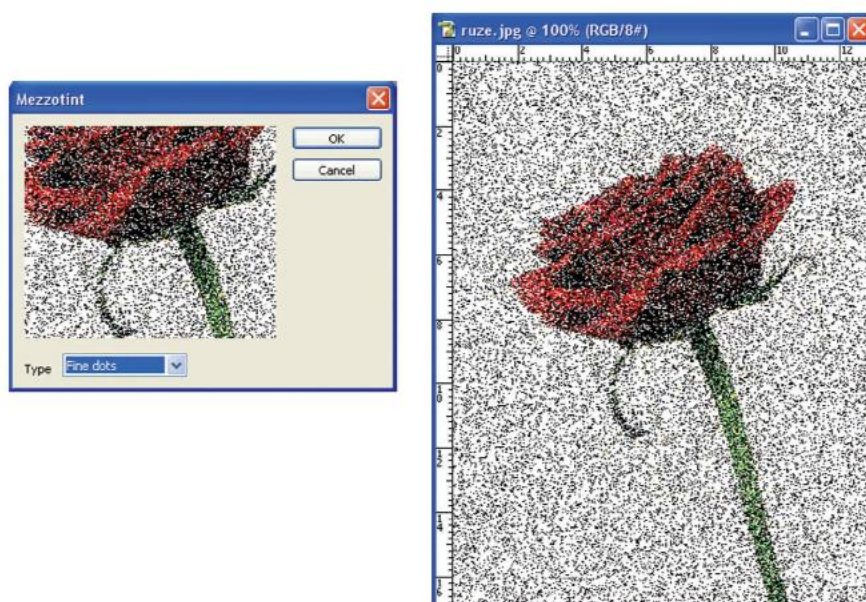


obr.: 3.51

- **Mezzotint (Mezzotinta)**

Přetvoří obrázek do ostře kolorované kresby.

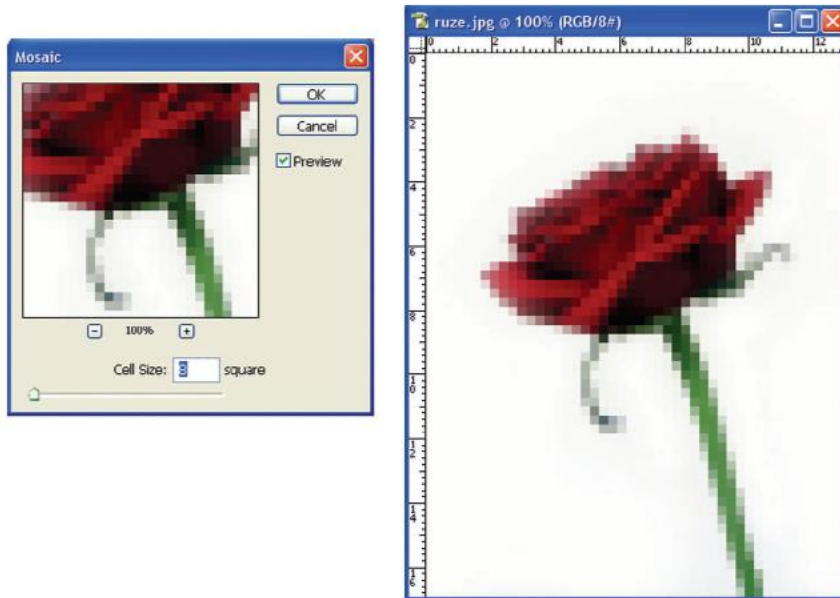
Type (Typ) Rozbalovací seznam, kde si vyberete jednu z možností, jak přetvořit obrázek.



obr. 3-52

- **Mosaic (Mozaika)**

Z obrázku vznikne mozaika, která je složená z jednobarevných pravidelných čtverečků.
Cell Size (Velikost buňky) Zadáváte velikost jednoho čtverce.

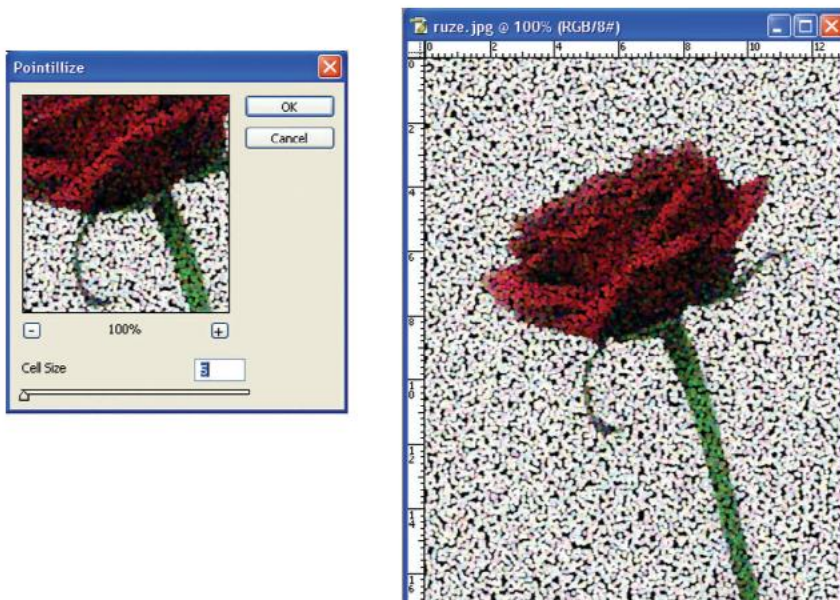


obr.: 3.53

- **Pointillize (Pointilizace)**

Efekt tvořený kruhovými body, které se místy překrývají. A navíc plochu zcela nepokryjí, místy prosvítá barva obrázku.

Cell Size (Velikost buňky) Nastavení velikosti barevných kruhových bodů.

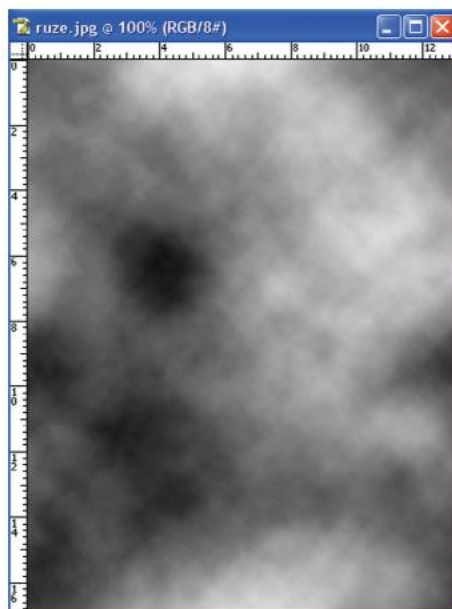


obr.: 3.54

Render (Vykreslení)

- **Clouds (Oblaka)**

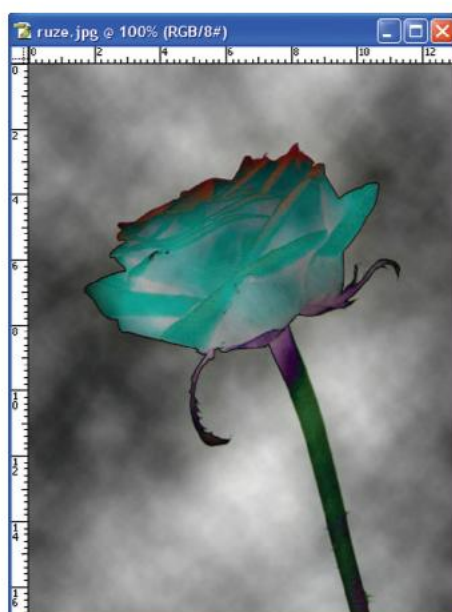
Generuje oblohu z barvy popředí a pozadí. Filtr není doprovázen žádným dialogem.



obr.: 3.55

- **Difference Clouds (Odečíst oblaka)**

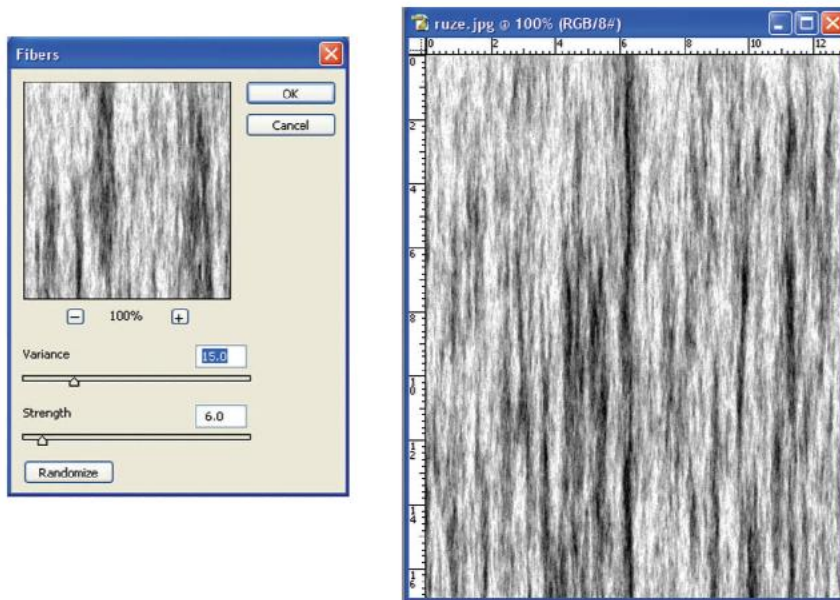
Také generuje oblaka, zde však dochází k vzájemnému působení s obrázkem.



obr.: 3.55

- **Fibers (Vlákna)**

Vytváří vlákna z barvy popředí a pozadí. V dialogu nastavujete *Variance (Rozptyl)* a *Strength (Síla)*.



obr.: 3.56

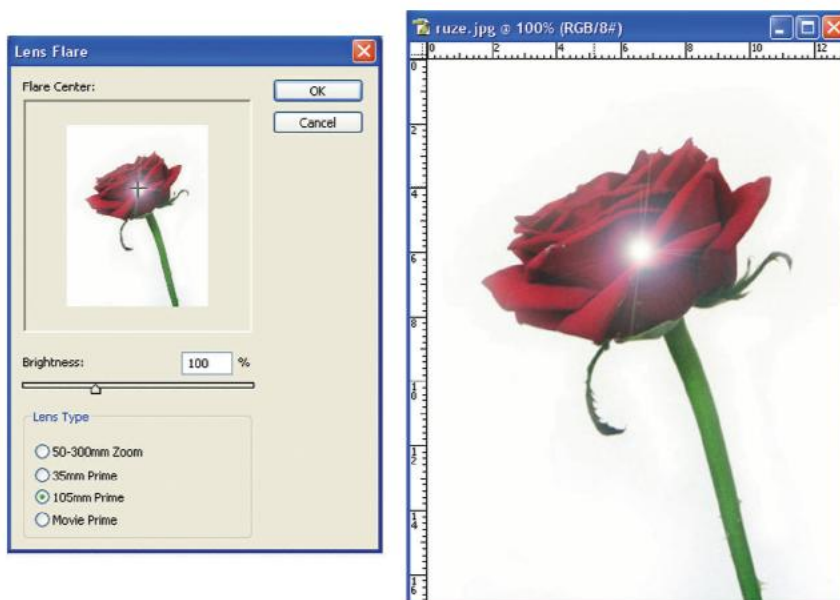
- **Lens Flare (Odlesk objektivu)**

Funkce simulující odlesk objektivu.

Základem tohoto dialogu je náhled, ve kterém je umístěný kříž, pomocí kterého umístíte odlesk objektivu.

Brightness (Jas) Slouží k nastavení intenzity efektu.

V sekci Lens Type (Typ objektivu) naleznete čtyři druhy čoček z nichž si můžeme vybrat.



obr.: 3.57

• Lighting Effects (Světelné efekty)

Přidává do obrázku jedno nebo více světel.

V levé části dialogu je umístěn celkem velký náhled a proto je dobré mít zaškrtnuté políčko **Preview** (Náhled), které ukazuje použití nastavených světel. V náhledu je světlo znázorněno jako barevný bod, kde barva je závislá na barvě zvoleného světla. Náhled obsahuje další prvky např. elipsu, která má vodící body, jimiž nastavujete intenzitu. K přidání dalšího světla do obrázku slouží ikonka žárovky. Přetažením do náhledu se přidá další zdroj světla. K odebrání světla slouží ikonka koše.

Vpravo od náhledu jsou čtyři sekce. První sekce zvaná Style (Styl) slouží k výběru přednastavených světel, případně k jejich uložení (Save) nebo odstranění (Delete).

V další sekci Light type() máme na výběr ze tří typů světel.

Directional (Směrové) Simuluje zdroj, který je prakticky umístěn v nekonečnu. Nevrhá kužel od svého zdroje, ale rovnoběžné paprsky. V náhledu je toto světlo reprezentováno linkou, která udává směr paprsků. Délku linky můžete měnit. Tato změna má vliv na výsledný efekt.

Ommi (Rozptylové) Představuje zdroj, z něhož se světelné paprsky šíří všemi směry rovnoměrně. V náhledu je zastoupen kružnicí se čtyřmi řídicími body, jimiž lze měnit průměr a tím výsledný efekt.

Spotlight (Bodové) Představuje světlo vrhající kužel paprsků. V náhledu je reprezentován elipsou s řídicími body, pomocí nichž nastavujete tvar a velikost světelného efektu.

Vlevo pod rozbalovacím seznamem naleznete zatrhávací políčko **On**, kterým můžete dané světlo vypnout nebo znovu rozsvítit.

V této sekci se nastavují ještě dva parametry:

Intensity (Intenzita) Nastavuje intenzitu světla.

Focus (Ohnisko) Hodnota je dostupná pouze v případě Spotlight (Bodové), kde se nastavuje množství světla v ohnisku světelného kužele.

V pravé části sekce vybíráme barvu světla.

Další sekci je Properties (Vlastnosti) slouží k zadání parametrů světla.

Gloss() Nastavuje povrch obrázku, na které světlo dopadá.

Material() Nastavuje způsob odražení paprsků v závislosti na materiálu.

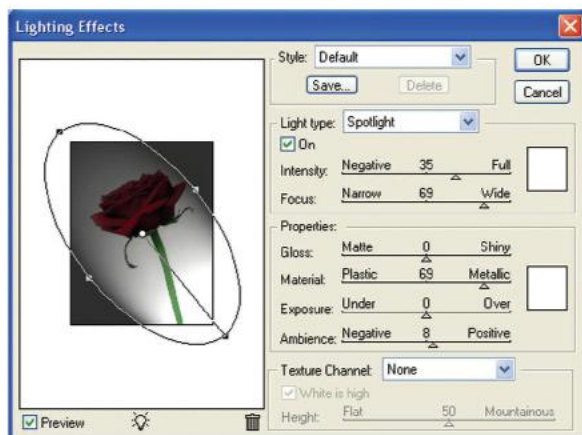
Exposure() Zde nastavujete stupeň zesvětlení.

Ambience() Nastavuje světlo okolního prostředí.

Čtvercové pole slouží k výběru barvy okolního světla.

Poslední sekci je Texture Channel(), kde si můžete vybrat jeden z kanálů. Použitím jeho obsahu dodáte obrázku na plastičnosti. Funguje to tak, že světlá místa v kanálu představují vystouplé plochy a tmavá místa naopak plochy vespod obrázku. Čím světlejší místo tím je výš.

Zaškrtnuté políčko **White is high**() zajišťuje vyzvednutí světlých ploch vybraného kanálu nad povrch obrázku.



obr.: 3.58

Sharpen (Zostrít)

- **Sharpen (Zostrít)**

Stará se o zostrění obrázku. Nemá žádný dialog.

- **Sharpen Edges (Zostrít obrysy)**

Podobný předchozímu s jedním rozdílem. Filtr vyhledává hrany, které později zostruje.

- **Sharpen More (Zostrít více)**

Stejný jako Sharpen (Zostrít). Avšak už z názvu plyne, že je silnější.

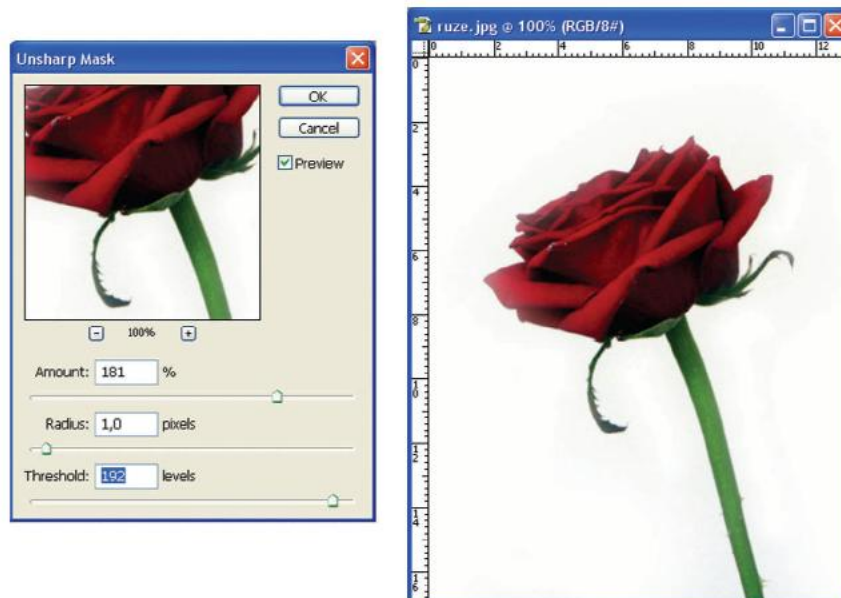
- **Unsharp Mask (Doostrít)**

Teprve zde máte možnost vlastního nastavení ostrosti pomocí dialogu.

Amount (Míra) nastavuje sílu účinku.

Radius (Poloměr) Nastavuje poloměr v němž bude filtr porovnávat pixely.

Threshold (Práh) Určuje úroveň, nad kterou se bude účinek projevovat.



obr.: 3.59

Sketch (Skica)

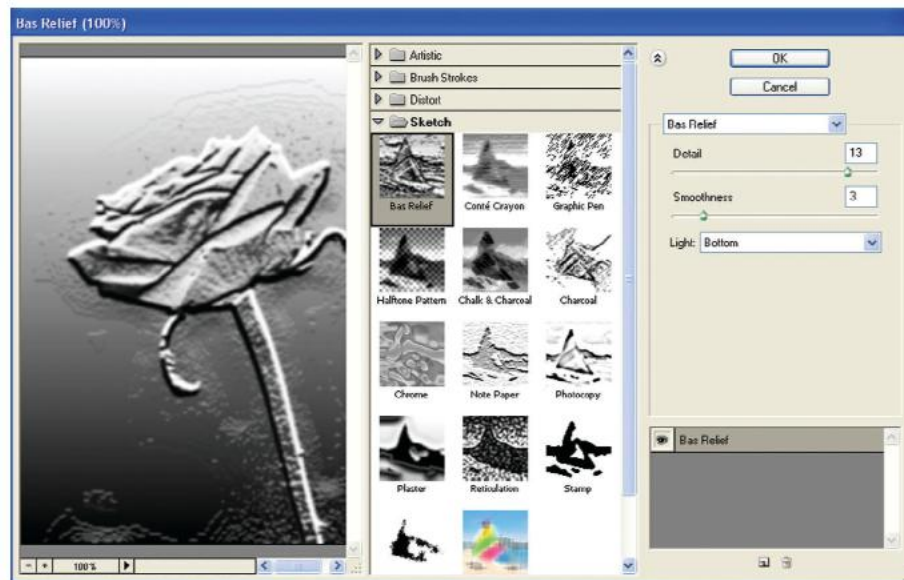
- **Bas Relief (Basreliéf)**

Vytvoří se reliéf, který je pokryt barvou popředí a pozadí.

Detail (Detaily) Má vliv na detailnost reliéfu.

Smoothness (Hladkost) slouží k nastavení jemnosti hran.

Light (Světlo) Zde si navolíte, odkud má dopadat světlo.



obr. 3-60

- **Conté Crayon (Conté pastel)**

Vytvoří z obrázku pastelovou kresbu. Světlé části jsou tvořeny barvou pozadí a tmavé části barvou popředí.

Foreground Level (Úroveň popředí) Nastavení poměru zobrazení barvou popředí.

Background Level (Úroveň pozadí) Nastavení poměru zobrazení barvou pozadí.

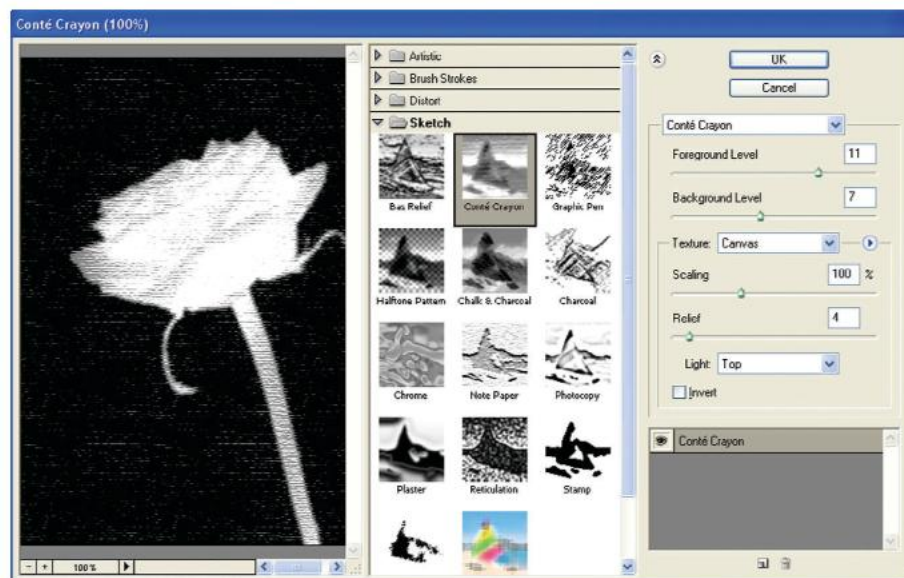
Texture (Textura) Nastavení textury plátna.

Scaling (Měřítko) Nastavení velikosti textury.

Relief (Reliéf) Nastavení hrubosti textury podkladu.

Light (Světlo) Zde si zvolíte směr světla.

Invert (Invertovat) Zatrhávací políčko, které slouží k převrácení textury. Co bylo tmavé, je světlé a naopak.



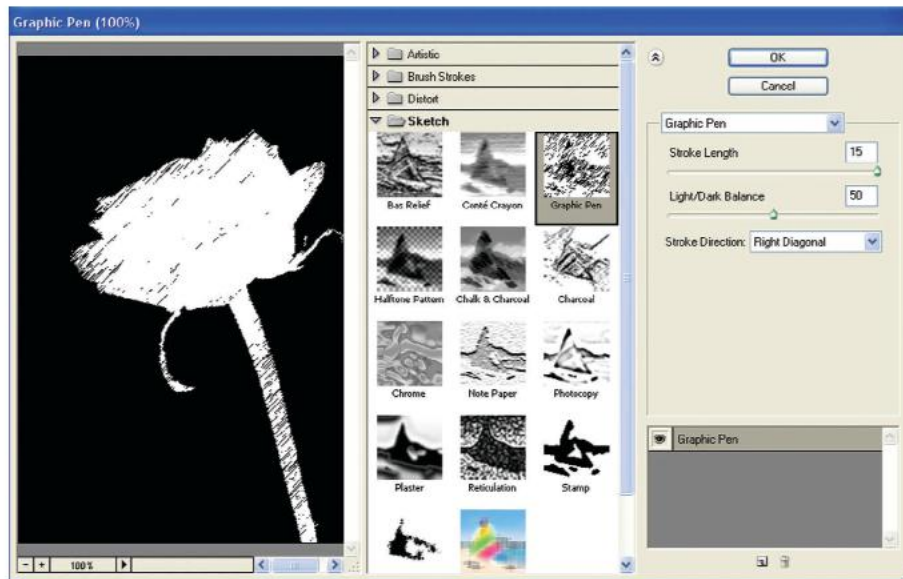
obr.: 3.61

- **Graphic Pen (Rýsovací pero)**

Skica vytvořená pomocí rýsovacího pera.

Stroke Length (Délka tahu) Nastavení střední délky tahů.

Light/Dark Balance (*Vyvážení světla/stíny*) Nastavení poměru světlých a tmavých částí obrázku.
Stroke Direction (*Směr tahu*) Rozbalovací seznam, ve kterém si zvolíte jeden ze směrů tahů.



obr.: 3.62

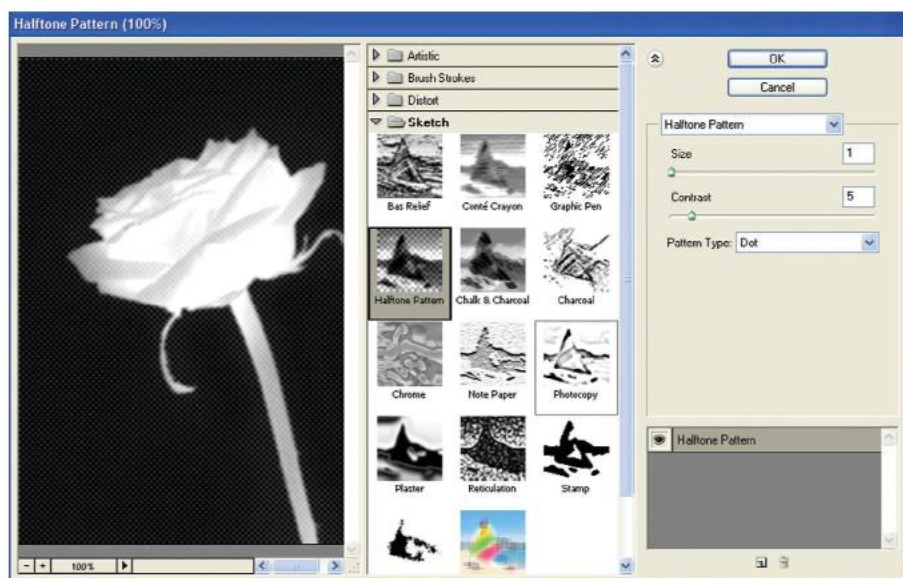
- **Halftone Pattern (Polotónový vzorek)**

Simulace reálného pracovního nástroje.

Size (*Velikost*) Nastavuje hrubost vzoru.

Contrast (*Kontrast*) Nastavuje kontrast obrázku.

Pattern Type (*Typ vzorku*) Rozbalovací seznam, kde si vyberete jednu ze tří možností.



obr.: 3.63

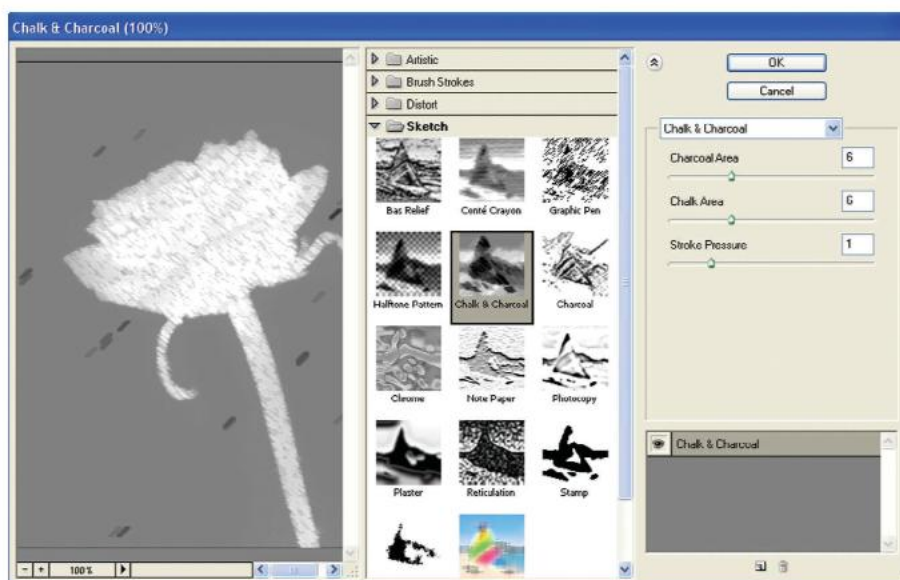
- **Chalk and Charcoal (Křída a uhle)**

Napodobuje kresbu křídou a uhlím. Opět používá barvu popředí a pozadí.

Charcoal Area (*Oblast uhlokresby*) Nastavení zastoupení uhlí.

Chalk Area (*Oblast křídý*) Zde nastavíte zastoupení křídý.

Stroke Pressure (*Přítlak tahu*) Nastavuje sílu, jakou je kresba provedena.



obr.: 3.64

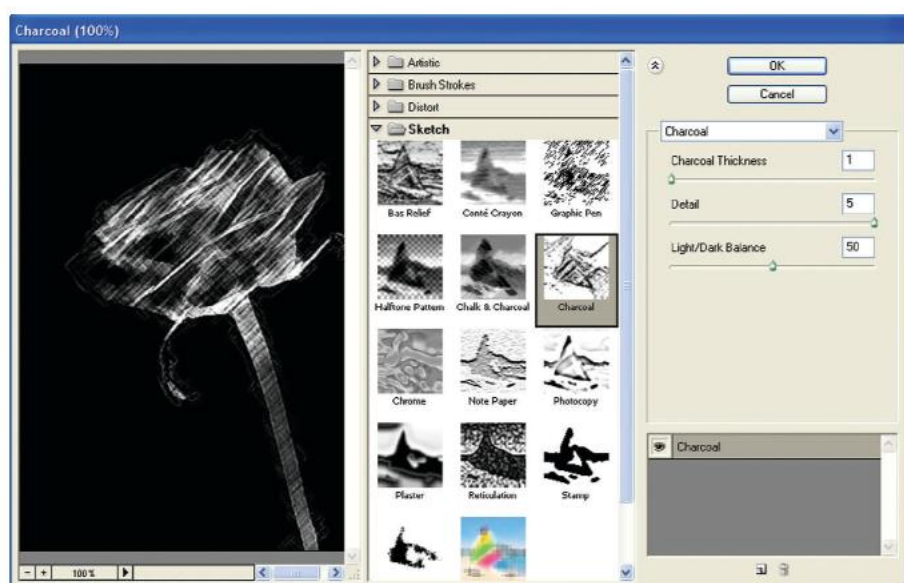
- **Charcoal (Uhlókresby)**

Další filtr ze skicové kresby, který opět používá barvy popředí a pozadí.

Charcoal Thickness (Tloušťka uhlu) Nastavení tloušťky uhlu.

Detail (Detaily) Nastavení míry detailů.

Light/Dark Balance (Vývážení světla/stíny) Nastavuje poměr tmavých a světlých míst.



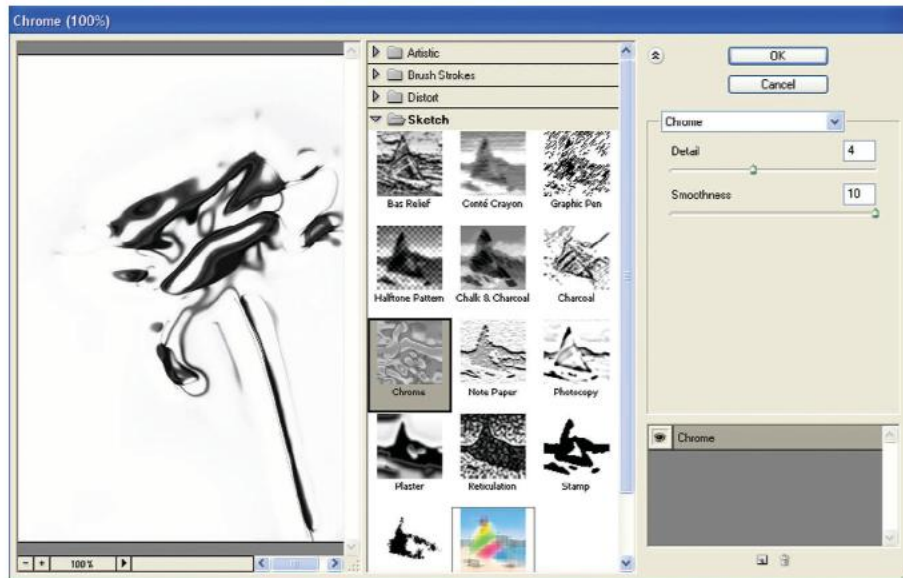
obr.: 3.65

- **Chrome (Chróm)**

Výsledek vypadá jako chromová kresba. Obrázek je ve stupních šedi.

Detail (Detaily) Poměr detailů, které mají být v obrázku nastavené.

Smoothness (Hladkost) Nastavuje vyhlazení a plynulost přechodů v obrázku.



obr.: 3.66

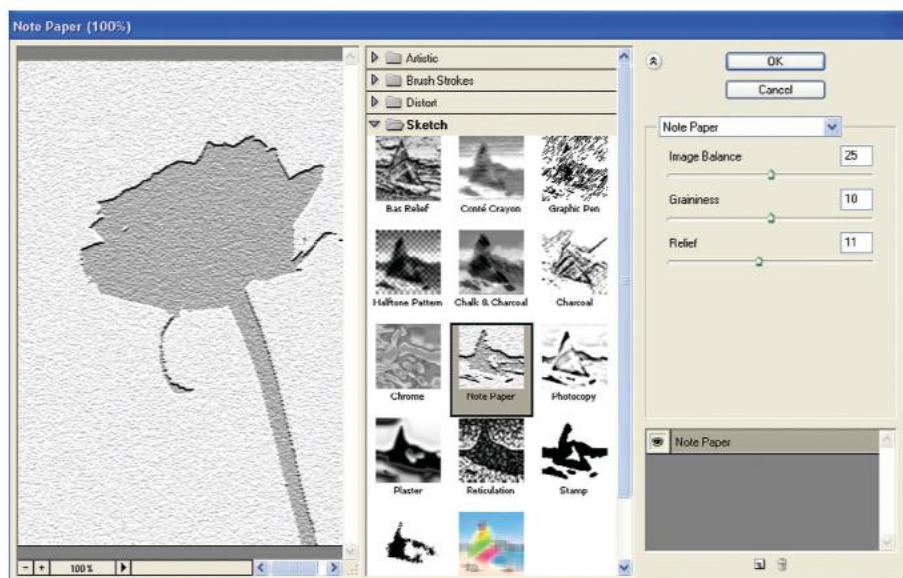
- **Note Paper (Dopisní papír)**

Využívá barvy popředí a pozadí.

Image Balance (Vyvážení obrazu) Nastavuje poměr krytí barvou popředí.

Graininess (Zrnitost) Nastavuje míru šumu, který je do obrázku přidán.

Relief (Reliéf) Nastavuje velikost a hrubost zrna.



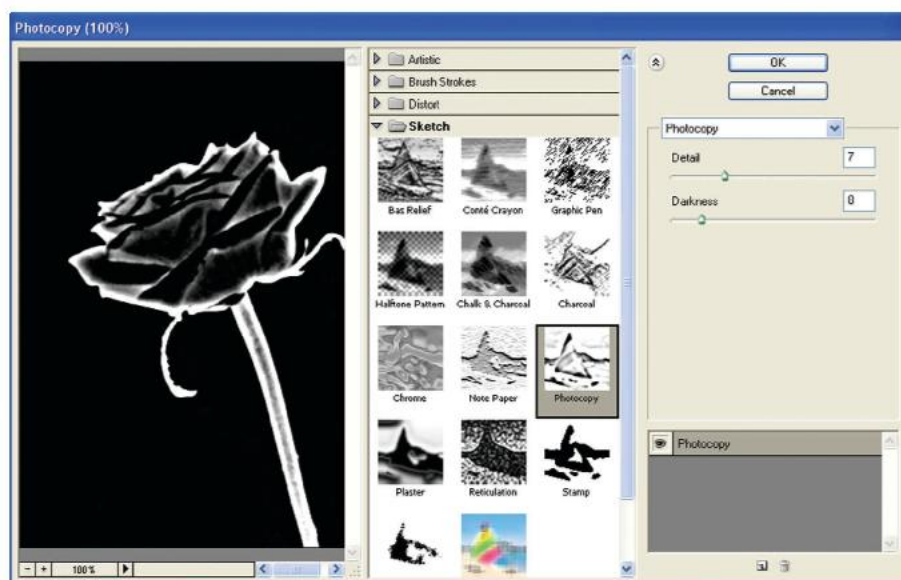
obr.: 3.67

- **Photocopy (Fotokopie)**

Vytváří z původního obrázku duotón. Filtr nalezne v obrázku výraznější hrany a plochy mezi nimi vybarví za pomoci barvy popředí a pozadí.

Detail (Detaily) Nastavení míry detailů, jež mají být zachovány.

Darkness (Tmavost) Nastavuje tmavost obrázku.



obr.: 3.68

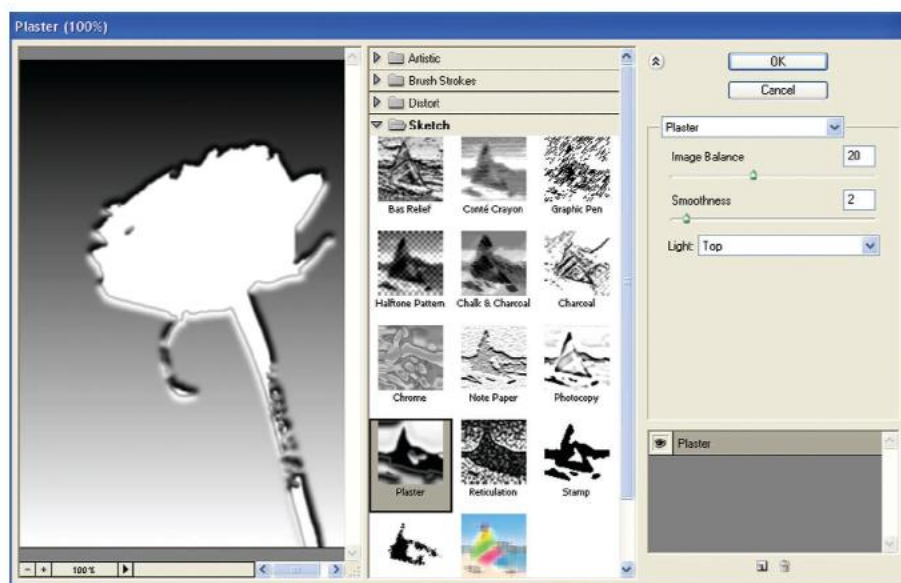
- **Plaster (Sádra)**

Tvoří sádrové odlitky, které mají barvu popředí a pozadí.

Image Balance (Vyvážení obrazu) Nastavuje plochy, které budou v otisku označené jako vyvýšené.

Smoothness (Hladkost) Slouží k nastavení plynulosti hran.

Light (Světlo) Rozbalovací seznam, kde si zvolíte směr osvětlení.



obr.: 3.69

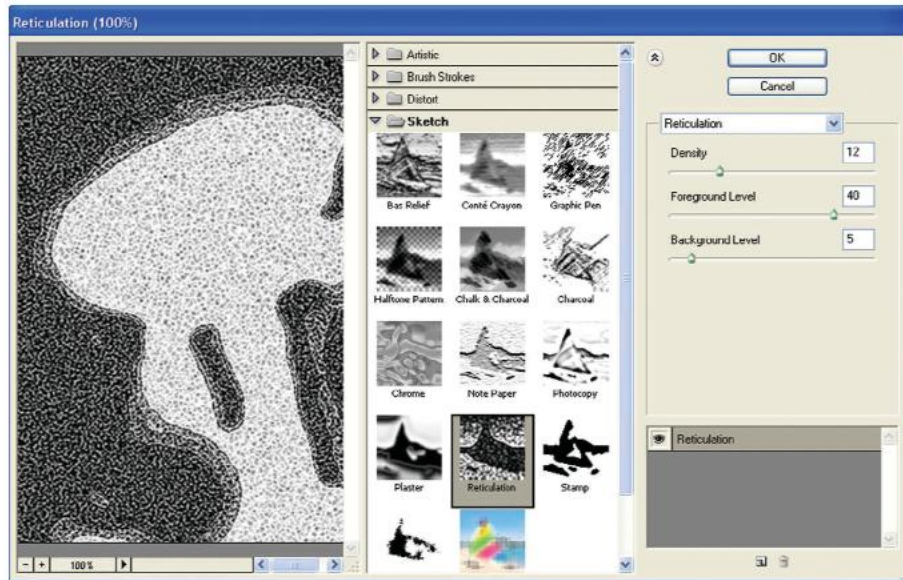
- **Reticulation (Síťovina)**

Do duotónového obrázku přidává strukturu poměrně jemné síťové struktury.

Density (Denzita) Volí hustotu sítě.

Foreground Level (Úroveň popředí) Nastavení úrovně barvy popředí.

Background Level (Úroveň pozadí) Míra zastoupení barvy pozadí.



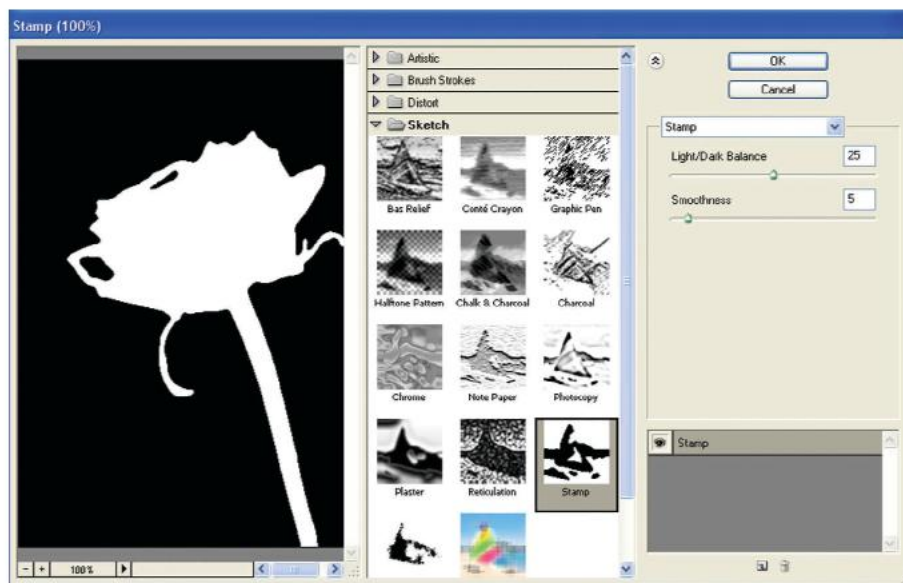
obr.: 3.70

- **Stamp (Otisk)**

Obrázek je tvořen pouze barvou popředí a pozadí.

Light/Dark Balance (*Vyvážení světla/stíny*) Slouží k nastavení ploch, které budou do otisku zahrnuty.

Smoothness (*Hladkost*) Slouží k nastavení míry oblasti hran.



obr.: 3.71

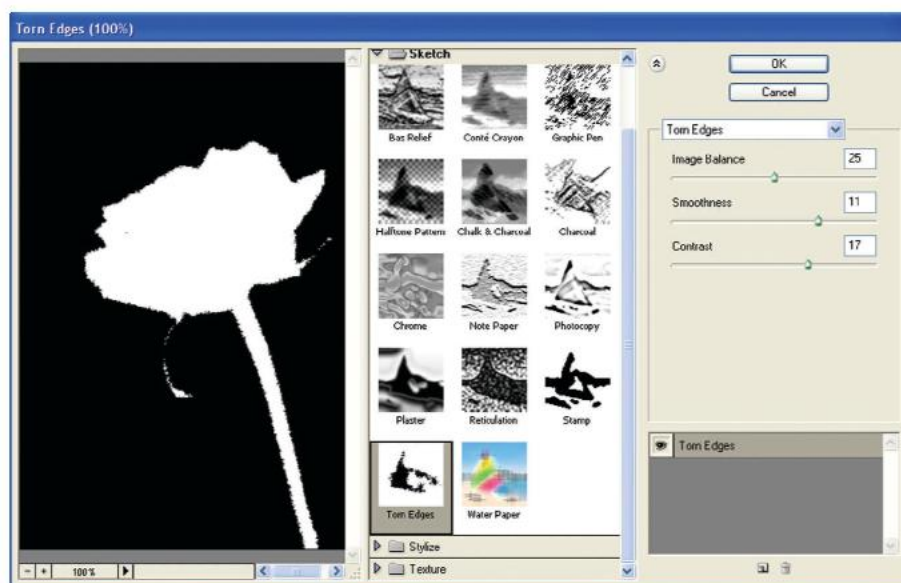
- **Torn Edges (Potrhané obrysy)**

Opět je zde použita barva popředí a pozadí.

Image Balance (*Vyvážení obrazu*) Nastavení barevných složek v obrázku.

Smoothness (*Hladkost*) Nastavení přechodu mezi pozadím a vlastním otiskem.

Contrast (*Kontrast*) Nastavuje kontrast v přechodových oblastech obrázku.



obr.: 3.72

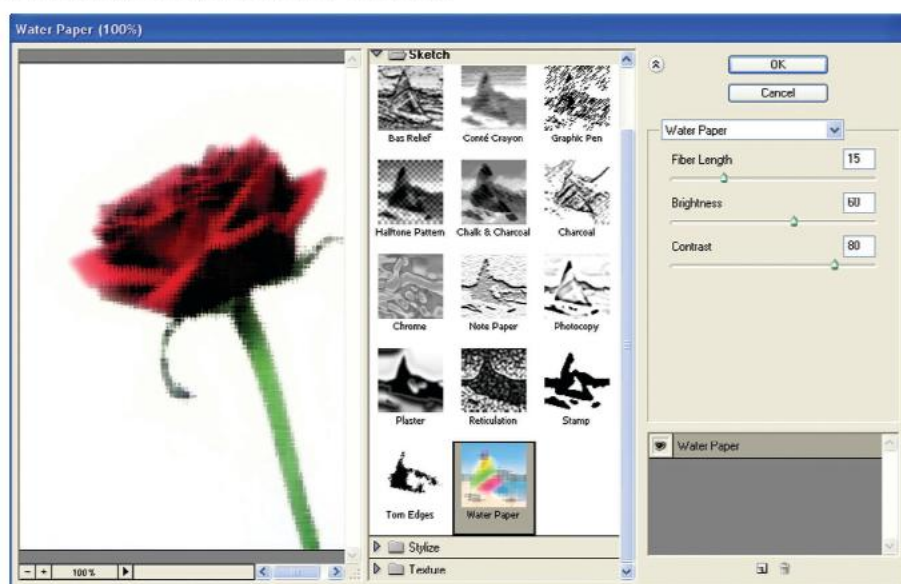
- **Water Paper (Vlhký papír)**

Filtr se liší tím, že jako jediný ze skupiny zachovává původní barvy.

Fiber Length (Délka vláken) Nastavuje délku vláken, které se v obrázku vyskytují.

Brightness (Jas) Nastavení jasu v obrázku.

Contrast (Kontrast) Určuje kontrast v obrázku.



obr.: 3.73

Stylize (Stylizace)

- **Diffuse (Difúze)**

Náhodné posouvání pixelů po obrázku.

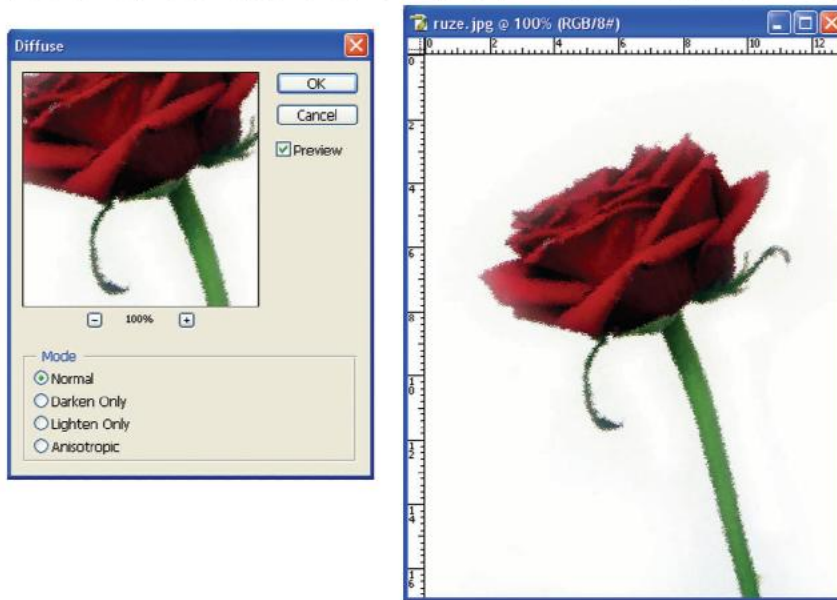
Dialog obsahuje čtyři režimy:

Normal (Normální) Posunuje pixely náhodně bez ohledu na barevnost pixelů.

Darken Only (Pouze ztmavit) Nahrazuje světlé pixely tmavými.

Lighten Only (Pouze zesvětlit) Tmavé pixely nahrazuje světlými.

Anisotropic (Podle okolí) Posunuje pixely směrem, kterým dochází k nejmenším změnám barvy.



obr.: 3.74

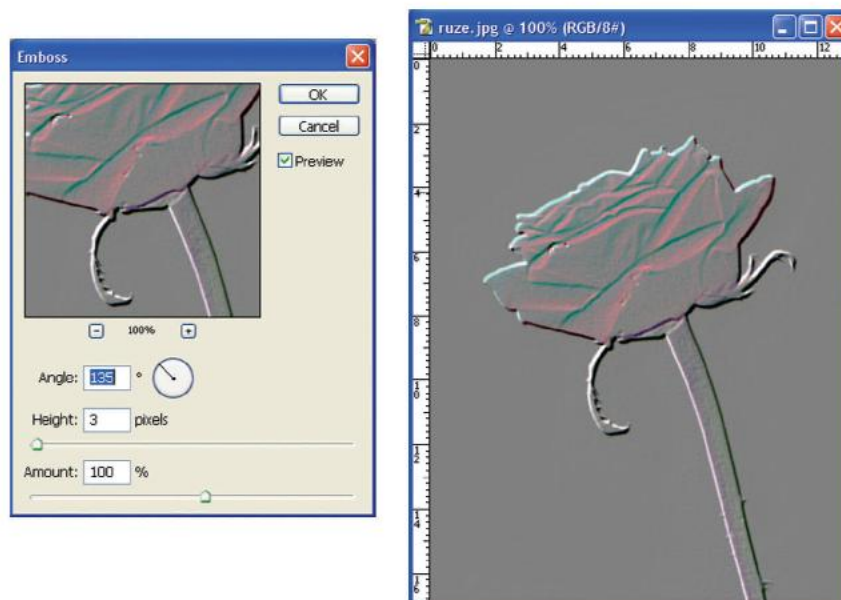
- **Emboss (Reliéf)**

Tvoří z obrázku reliéf, který silně zvýrazní hrany.

Angle (Úhel) Nastavuje úhel reliéfu.

Height (Výška) Nastavuje výšku reliéfu.

Amount (Míra) Slouží k nastavení stupně efektu.



obr.: 3.75

- **Extrude (Tvarování)**

Vytváří velice jednoduchý efekt.

V horní části dialogu je sekce Type (Typ). Je zde na výběr ze dvou možných efektů. **Blocks (Bloky)** rozdělí obrázek na čtverce. Vzniká dojem, že obrázek je poskládaný z kostek. **Pyramids (Pyramidy)**

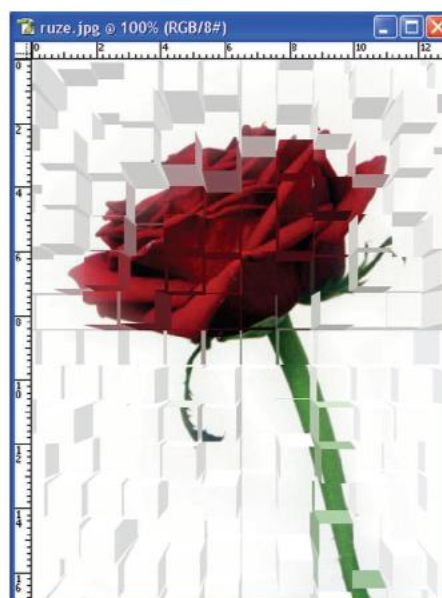
rozdělí obrázek na čtverečky, z kterých se pak vytvoří malá pyramida.

Size (Velikost) Zde zvolíte velikost čtverečků, na které je obrázek rozdělen.

Depth (Hloubka) nastavení hloubky, která se projeví v míře vysunutí kostek.

Solid Front Faces (Jednobarevné čelní stěny) Toto zatrhávací políčko je aktivní pouze v případě, pokud si zvolíme jako efekt bloky. Čelní stěny kostiček budou vyplněny jednolitou barvou.

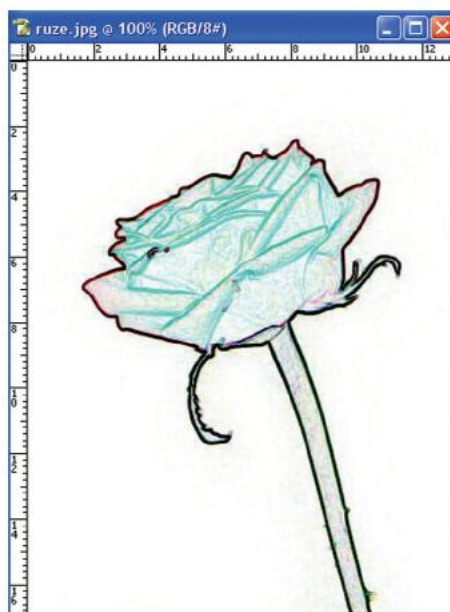
Mask Incomplete Block (Maskovat neúplné bloky) Další zatrhávací políčko, které funguje tak, že skryje objekty ležící za obrázkem či selekcí.



obr.: 3.76

- **Find Edges (Hledat obrysy)**

Slouží k nalezení hran v obrázku. Filtr patří do skupiny, které neobsahují dialog.



obr.: 3.77

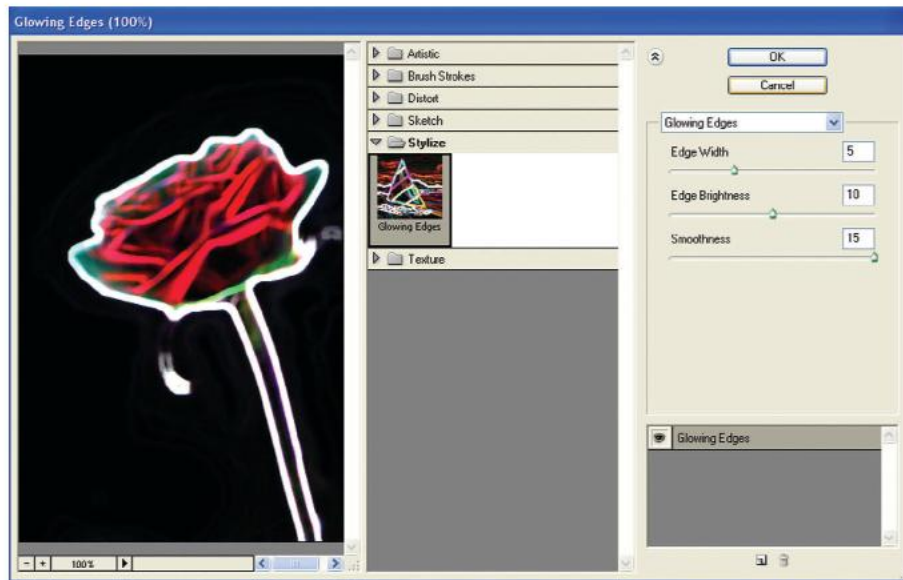
- **Glowing Edges (Zářící obrysy)**

Vyhledává hrany v obrázku, které prozáří a ostatní plochy naopak potlačí do tmava.

Edge Width (Tloušťka obrysu) Slouží k nastavení tloušťky zvýrazněných hran.

Edge Brightness (Jas obrysu) Nastavuje stupeň jasu zářících hran.

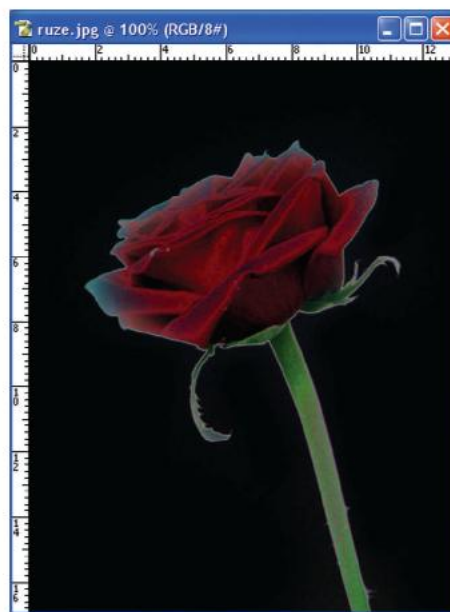
Smoothness (Hladkost) Nastavuje jemnost zvýrazněných hran.



obr.: 3.78

- **Solarize (Solarizace)**

Další z filtrů, u kterého není třeba dalšího dialogu. Prolíná negativní a pozitivní části obrázku.



obr.: 3.79

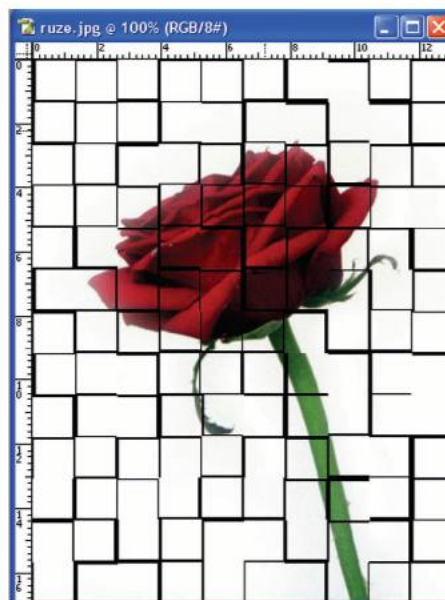
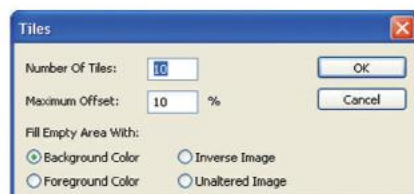
- **Tiles (Dlaždice)**

Rozdělí obrázek na pole, které pak náhodně posouvá.

Number Of Tiles (Počet dlaždic) Nastavuje počet dlaždic na kratší straně obrázku.

Maximum Offset (Maximální posunutí) Udává maximální vzdálenost mezi dlaždicemi.

V sekci Fill Empty Area With (Prázdnou oblast vyplnit) máte na výběr ze čtyř možností, jak můžete nechat vyplnit prázdné mezery mezi dlaždicemi.



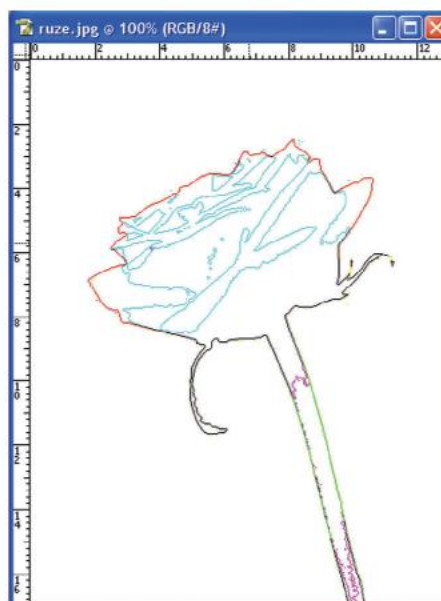
obr.: 3.80

• Trace Contour (Kontury)

Hledá v obrázku obrysy, které následně vytáhne.

Level (Úroveň) Slouží k nastavení tonální úrovně.

V sekci Edge (Okraj) naleznete dvě možnosti. **Lower (Nižší)** obrys bude vytvořen, jen když bude barevná hodnota pixelů pod zadanou úrovní. **Upper (Vyšší)** možnost platí opačně.

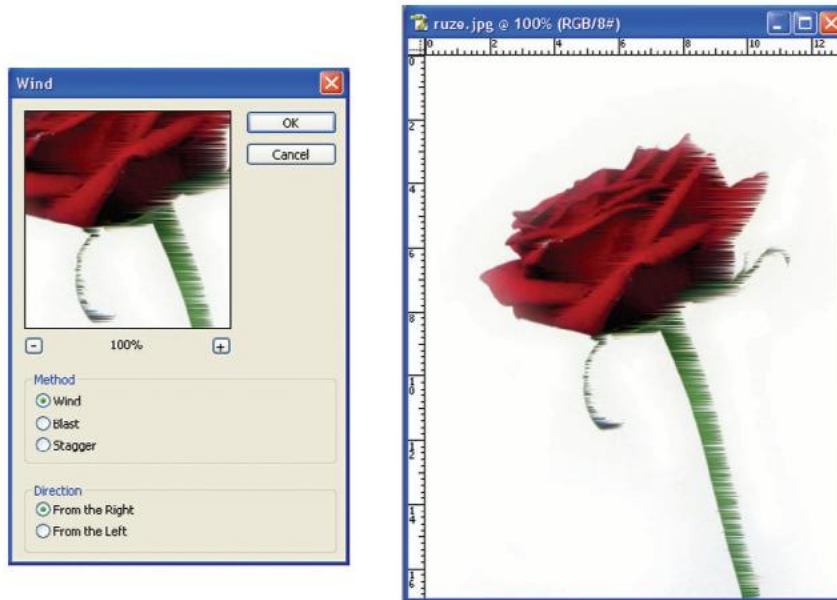


obr.: 3.81

• Wind (Vitr)

Simuluje rozostření obrázku, jako by vítr foukal z boku na ještě vlhký obrázek.

Dialogové okno je rozděleno na dvě části. Method (Metoda) zde máte na výběr ze tří možností, jak daný efekt bude vypadat. V další sekci Direction (Směr) si zvolíte směr, odkud má vítr foukat.



obr.: 3.82

Texture (Textura)

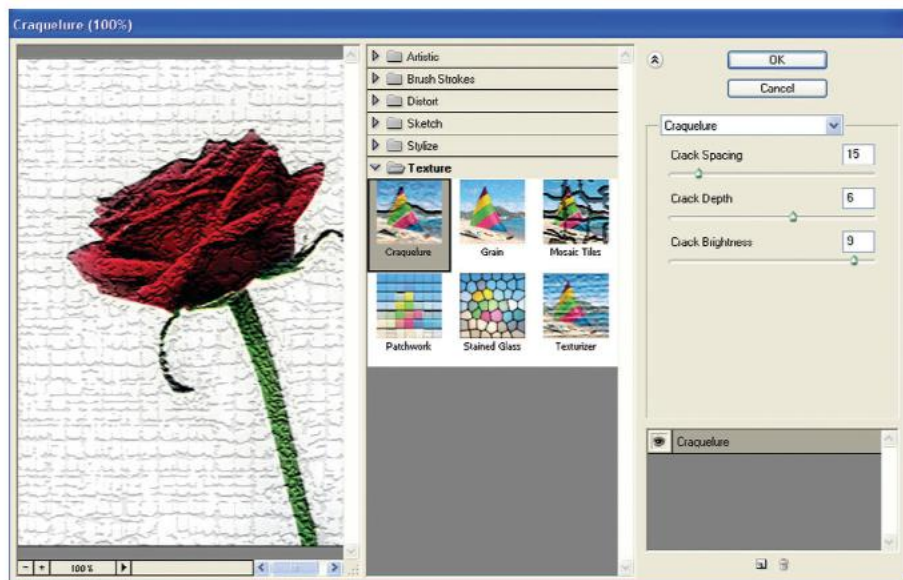
Craquelure (Praskliny)

Vytváří v obrázku nepravidelné praskliny.

Crack Spacing (*Mezery prasklin*) Udává hustotu a tím i velikost prasklin.

Crack Depth (*Hloubka prasklin*) Vytváří prostorový efekt vytvořené textury.

Crack Brightness (*Jas prasklin*) Upravuje kontrast mezi prasklinou a obrázkem.



obr.: 3.83

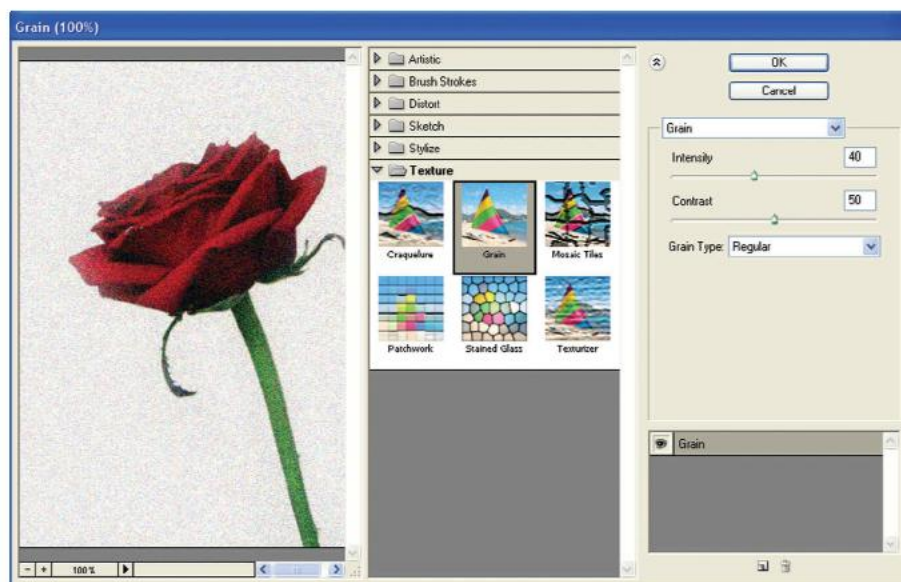
- **Grain (Zrnění)**

V obrázku vzniká zrnění.

Intensity (*Intenzita*) Slouží k nastavení intenzity efektu.

Contrast (Kontrast) Nastavuje kontrast mezi zrny a obrázkem.

Grain Type (Typ zrnění) Rozbalovací seznam z něhož si vyberete jeden z efektů.



obr.: 3.84

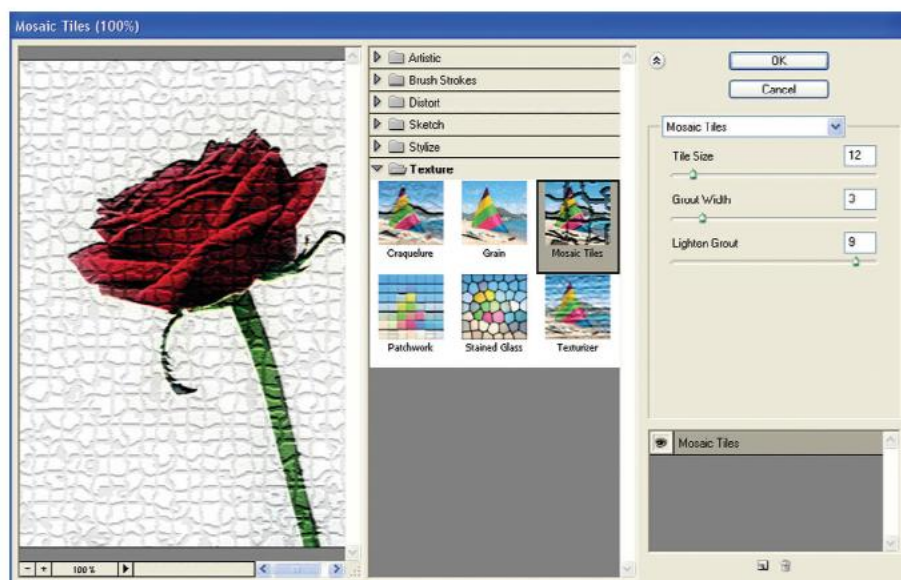
- **Mosaic Tiles (Mozaikové dlaždice)**

Vytváří v obrázku praskliny (mozaikové dlaždice).

Tile Size (Velikost dlaždice) Nastavuje rozměr základní dlaždice.

Grout Width (Šířka malby) Nastavuje šířku mezer mezi dlaždicemi.

Lighten Grout (Zesvětlit maltu) Nastavuje kontrast mezi dlaždicemi a mezerami.



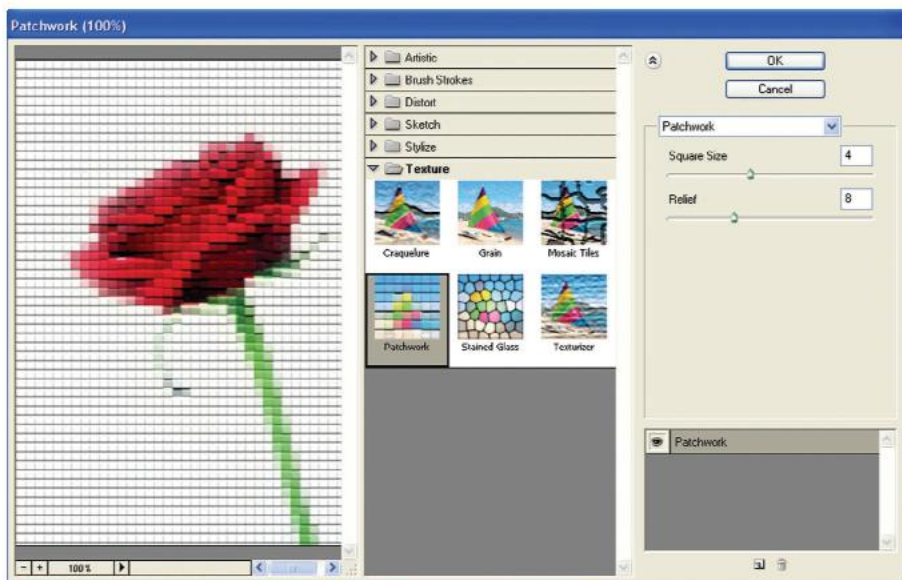
obr.: 3.85

- **Patchwork (Slátanina)**

Do obrázku je přidána pravidelná čtvercová struktura.

Square Size (Velikost čtverce) Nastavujete velikost čtvercových dlaždic.

Relief (Reliéf) Tímto posuvníkem nastavujete hloubku v okrajích dlaždic.



obr.: 3.86

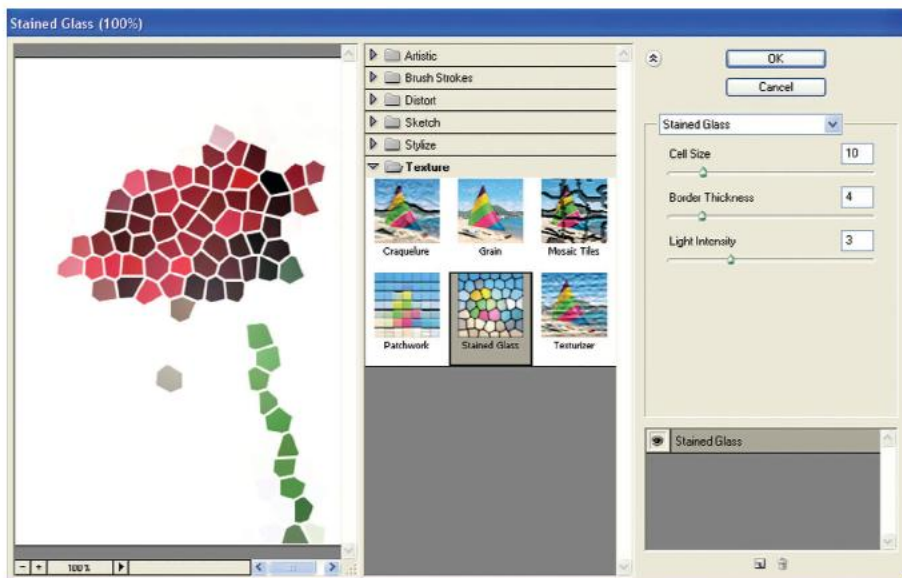
- **Stained Glass (Mozaikové okno)**

Z obrázku vznikne mozaika tvořená nepravidelnými mnohoúhelníky.

Cell Size (Velikost buňky) Nastavuje střední velikost dílků mozaiky.

Border Thickness (Tloušťka okraje) Nastavuje tloušťku obrysové čáry mezi dlaždicemi. Barva této obrysové čáry závisí na barvě popředí.

Light Intensity (Intenzita světla) Nastavuje obrázku jas.



obr.: 3.87

- **Texturizer (Texturování)**

Přidává do obrázku texturu.

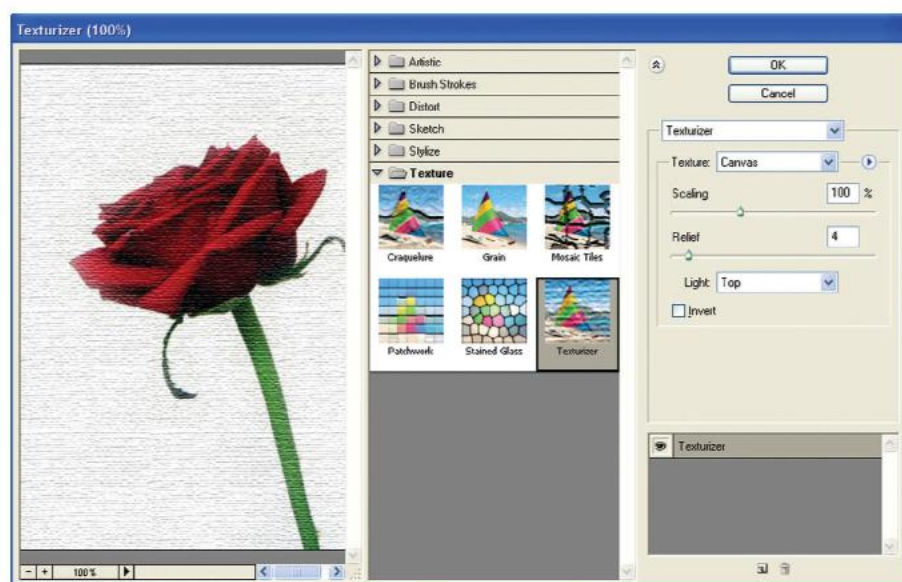
Texture (Textura) Rozbalovací seznam, kde si vyberete jednu z mnoha textur. Můžete si však načíst i vlastní texturu, která musí být ve formátu .psd.

Scaling (Měřítko) Slouží k nastavení měřítka textury.

Relief (Reliéf) Nastavuje hrubost textury.

Light (Světlo) Rozbalovací seznam sloužící k výběru směru světla, které bude dopadat na obrázek.

Invert (Invertovat) Zatrhávací pole, které převede hodnoty osvětlení na opačné.



obr.: 3.88

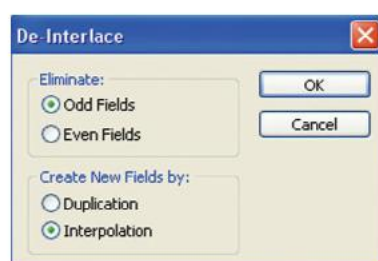
Video (Video)

• De-Interlace (Odstranit prokládání)

Filtr je určený pro použití na obrázky, které byly vytvořeny z videa.

V sekci Eliminate (Odstranit) si vyberete řádky, které chcete odstranit. Je zde na výběr z **Odd Fields (Liché řádky)** nebo **Even Fields (Sudé)**.

V poslední sekci Create new Fields by (Vytvořit nové řádky) naleznete dvě metody. **Duplication (Duplikování)**, která zopakuje barevné řádky v obrázku a **Interpolation (Interpolace)** - tyto řádky jsou nahrazeny pixely, které vznikly interpolací hodnot sousedních pixelů.



obr. 3-89

• NTSC Colors (NTSC barvy)

Upraví barvy obrázků tak, že odpovídají barvám použitým v televizním vysílání. Filtr není doprovázen žádným dialogem.

Other (Další)

• Custom (Jiný)

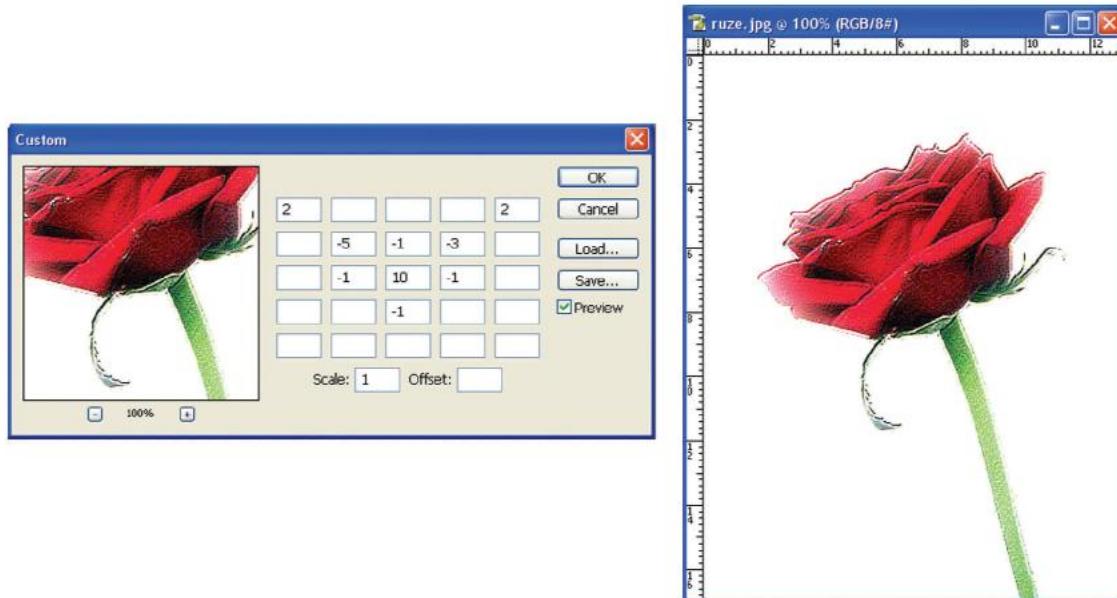
Zde si můžete vytvořit svůj vlastní filtr, který je možné později uložit. Filtr je omezený především na

hru s jasem a kontrastem. V dialogu se setkáte se sekci, která obsahuje dvacet políček, jimiž definujete nový filtr.

Ve spod jsou další dvě políčka.

Scale (Měřítko) Zde zadáváte měřítko, což je číslo, kterým se vydělí součet všech jasových hodnot.

Offset (Posun) Nastavíte hodnotu, která se k výsledku přičte a patřičným směrem provede jasový posun.

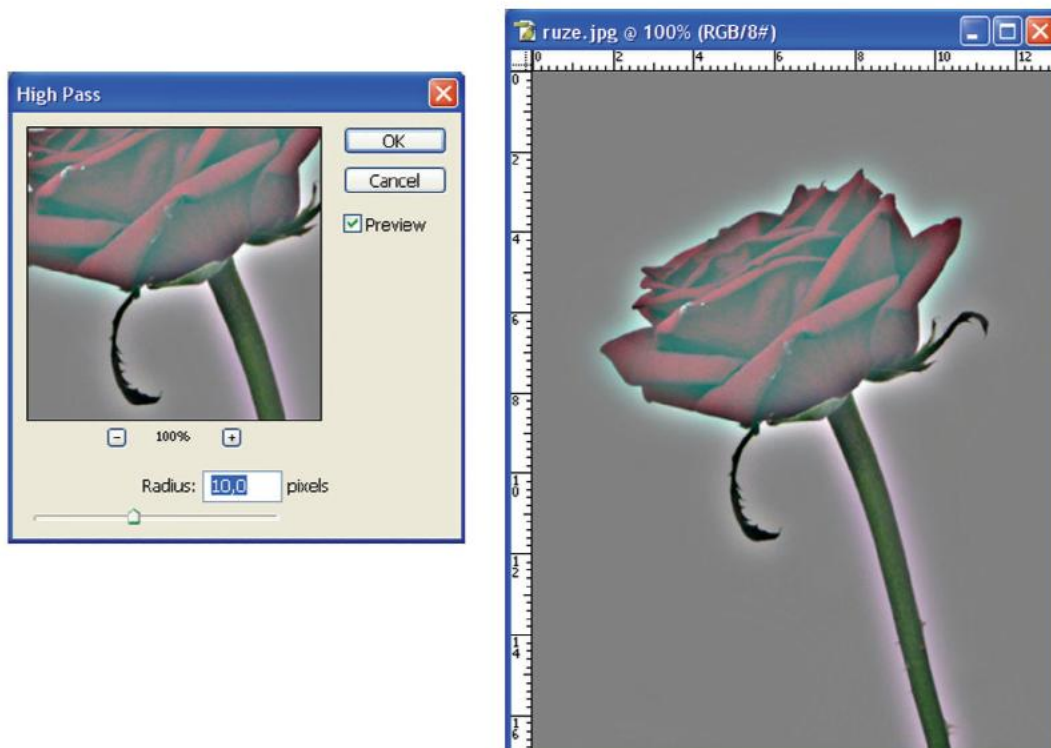


obr.: 3.90

- **High Pass (Horní propust)**

Zachovává v obrázku oblasti s vyššími kontrasty, zatímco ostatní oblasti potlačuje.

Radius (Poloměr) Nastavení poloměru, který má podstatný vliv na obrázek.

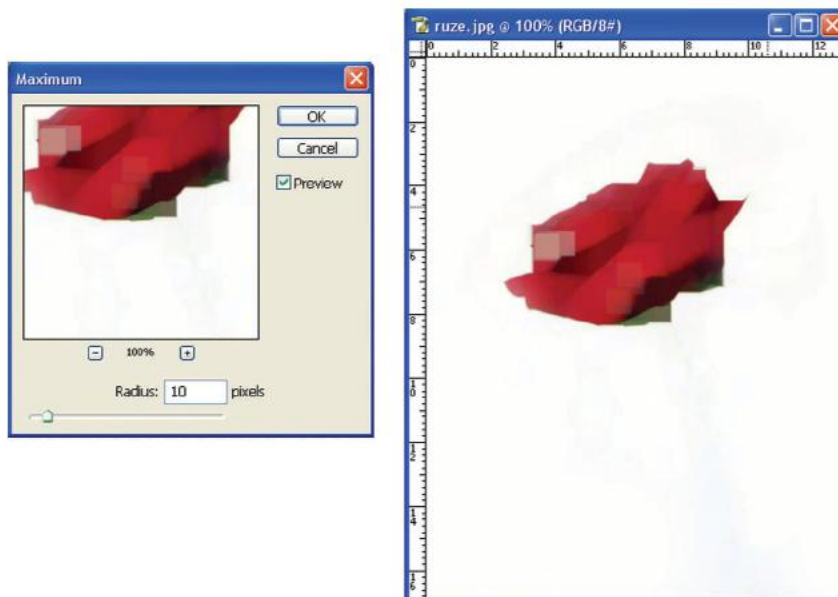


obr.: 3.91

- **Maximum (Maximum)**

Zesvětlí a rozostří obrázek.

Radius (Poloměr) Slouží k nastavení poloměru nahrazených tmavých pixelů za světlé.

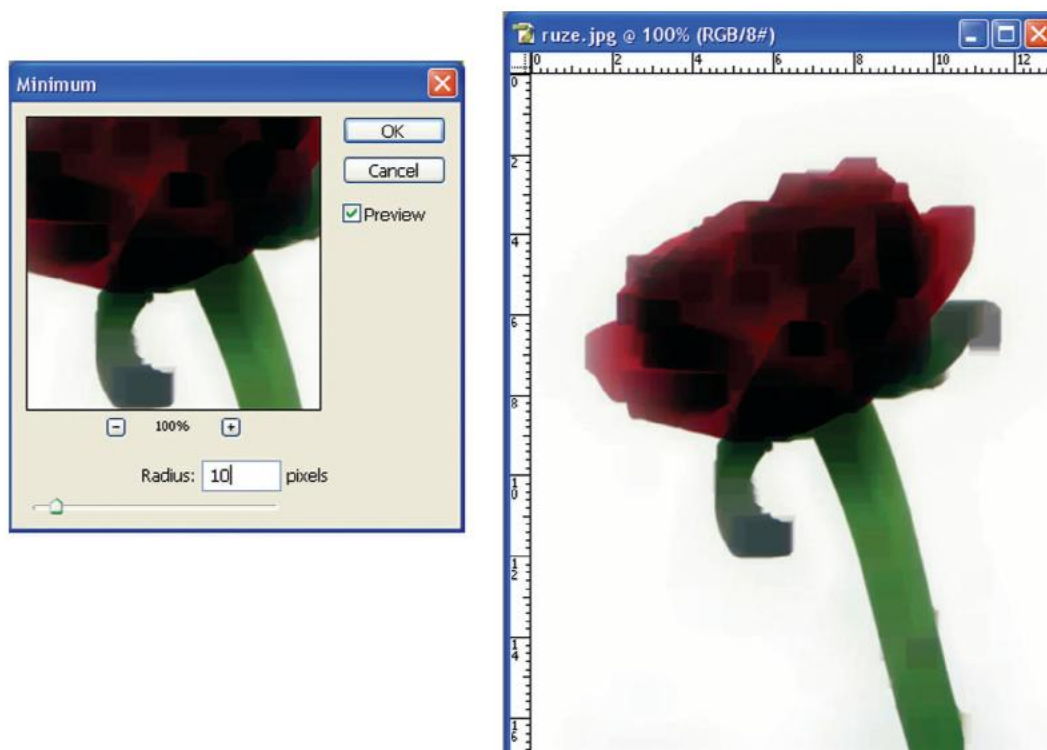


obr.: 3.92

- **Minimum (Minimum)**

Funguje stejně jako předchozí filtr s tím rozdílem, že nahrazuje světlé pixely tmavšími.

V dialogu se nastavují stejné parametry jako v předchozím filtru.



obr.: 3.93

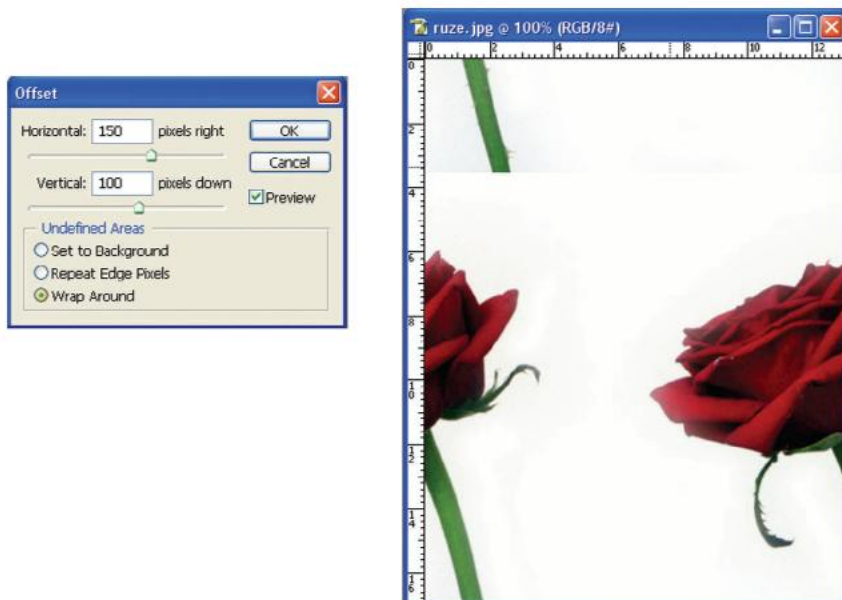
- **Offset (Posun)**

Slouží k posunu obrázku v okně.

Horizontal (Vodorovně) Nastavuje posunutí ve svislém směru.

Vertical (Svisle) Nastavuje posunutí ve vodorovném směru.

V sekci Undefined Areas() si zvolíte, jak budou vyplněny plochy vzniklé posunutím. Je zde na výběr ze tří možností. **Set to Transparent (Nastavit na barvu pozadí)**, **Repeat Edge Pixels (Opakovat okrajové body)**, **Wrap Edge Pixels (Přetočit dokola)**.



obr.: 3.94

Další filtry, které jsou pod čarou v rozbalovacím seznamu, jsou zásuvné moduly, které si můžete nainstalovat. Některé můžete sehnat i na internetu. V této části naleznete jeden filtr, který je součástí instalace programu.

- **Digimarc**

Vodoznak bývá umístěn do obrázku kvůli ochraně autorských práv.

- **Embed Watermark (Vložení vodoznaku)**

Po zvolení této položky se objeví dialog, ve kterém naleznete hned několik sekcí.

V Sekci Digimarc ID() je vlevo napsán text, který bude vložen do obrázku. Vedle něj je tlačítko **Personalize()**, které slouží k vložení vašeho ID, které vám bude registrací přiděleno. Zde je odkaz na stránku <http://www.digimarc.com/register>, kde si zažádáte o registraci. Ta může být zdarma, ale i placená.

Další sekce Image Information (Select One) () slouží pro zadání doby trvání autorských práv.

V sekci nazvané Image Attributes() zadáte typ ochrany. Naleznete zde **Restricted Use (Neomezená)**, **Do Not Copy (Omezená pouze na kopírování)**, **Adult Content (Poze pro dospělé)**.

Target Output() Rozbalovací seznam, kde nastavíte, k čemu bude obrázek použit.

Watermark Durability() slouží k nastavení toho, jak moc má být vodoznak odolný vůči různým editacím.

Verify () Zatrhávací políčko zajišťuje ihned po aplikaci vodoznaku otestování jeho odolnosti.

- **Read Watermarc (Čtení vodoznaku)**

Zjišťuje výskyt vodoznaku v obrázku a také to co vodoznak obsahuje. Po zvolení funkce program prozkoumá obrázek a sdělí vám, zda vodoznak našel či ne.

Kapitola IV.



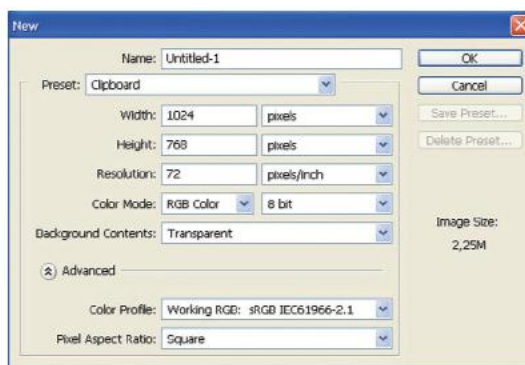
Základní
práce

Základní práce v programu Photoshop CS

Práce s dokumentem

Vytvoření nového dokumentu

Pro vytvoření nového dokumentu si z nabídky File (Soubor) vyberte položku New (Nový). Objeví se dialog.



obr.: 4.1

Name (Název) Jméno nového dokumentu v podstatě můžete ignorovat, protože se vás na to bude program ptát, když budete dokument ukládat.

Preset (Nastavení) Seznam s několika přednastavenými rozměry standardních formátů.

Width (Šířka) Vlastní šířka dokumentu v jednotkách, které si zvolíte v políčku vpravo. Stejně je tomu i u **Height (Výška)**.

Resolution (Rozlišení) Rozlišení ve zvolených jednotkách.

Color Mode (Režim barvy) Vyberete si barevný mód, v němž chcete s obrázkem pracovat.

Background Contents (Obsah pozadí) Barva pozadí dokumentu. Ve výběru naleznete tři možnosti. Dokument může mít barvu bílou (White), barvu pozadí (Background color) nebo průhlednou (Transparent).

V sekci Advanced (Další volby) naleznete další prvky, které si můžete nastavit.

Color profile (Profil barev) Nastavení správy barev pro dokument.

Pixel Aspect Ratio (Poměr stran obr. bodů) Nastavuje poměry stran dokumentu.

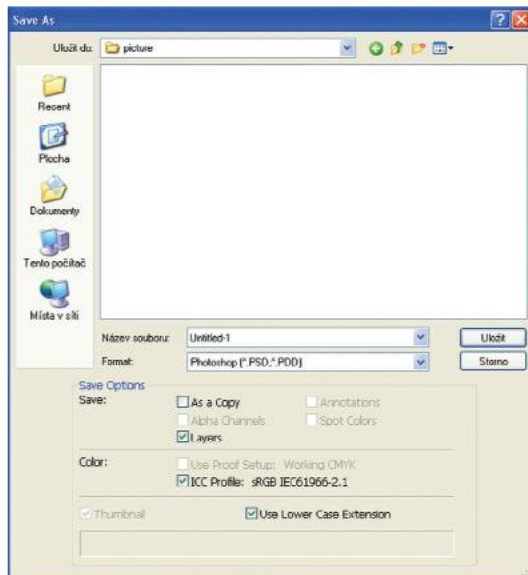
Ještě si můžete v pravé části všimnout, že je zde zobrazována orientační velikost obrazu v MB v závislosti na rozměrech.

Uložení dokumentu

Ukládat dokument můžete dvěma různými způsoby. Příkazem File > Save (Soubor > Uložit) nebo File > Save As (Soubor > Uložit jako). V případě, že jste dokument ještě nikdy neuložili, fun-

gují oba příkazy stejně.

Rozdíl mezi nimi je ten, že u prvního způsobu dojde k automatickému uložení dokumentu, kdežto druhý způsob otevře dialog, pomocí kterého zadáte další parametry uložení.



obr.: 4.2

Otevření dokumentu

K otevření již existujícího obrázku použijte příkaz File > Open (Soubor > Otevřít). Zobrazí se dialog, který je většinou uživatelů známý. Za zmínku stojí to, že pokud si vyberete obrázek, který obsahuje svou miniaturu, tak se vám v dolní části zobrazí. Ale můžete zde nalézt i další informace o obrázku (např.: velikost).



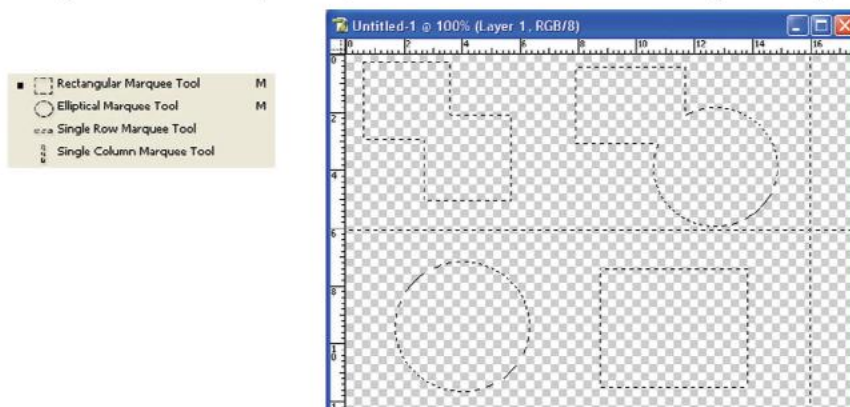
obr.: 4.3

Práce s pracovními nástroji

V této části se dozvíte podrobnosti o práci s některými pracovními nástroji (nástroje, které není potřeba dále popisovat, jsou vynechány).

Marquee (Výběr)

Jak jsme si již v dřívější kapitole řekli, nástroje ukryté pod tímto tlačítkem slouží k vybrání části obrázku. Můžete vytvořit selekci eliptickou, obdélníkovou nebo o velikosti jednoho pixelu.



obr.: 4.4

Práce s tímto nástrojem je poměrně snadná. Vyberte si jeden z nástrojů (třeba obdélníkovou selekci). Najedte nad plochu obrázku, klepněte a tažením vytvořte obdélníkový výběr. Pokud byste chtěli přidat další selekci do obrázku, stačí přidržet klávesu Shift při vytváření nové selekce (nebo ve volbách selekce zvolte druhou ikonu). Poté ji pustíte a pokud chcete další selekci, opět zmáčknete klávesu Shift. Je přitom jedno, zda se selekce dotýkají nebo jsou od sebe vzdáleny.

Pokud chcete část selekce odstranit, stisknete klávesu Alt (nebo ve volbách selekce zvolte třetí ikonu) a pak postupujete, jako kdybyste tvořili selekci.

Chcete-li vytvořit obdélníkovou nebo kruhovou selekci od jejího středu stačí přidržet Alt, v případě čtvercové stisknete Shift+Alt. Pro práci s výběry je vhodné spolupracovat s nabídkou Select (Výběr), která ukrývá mnoho možností. Tuto nabídku jsme popisovali již ve druhé kapitole.

Move (Přesun)

Slouží pro přesun, ať už to jsou vodítka, části obrázku nebo vrstvy.

Je dobré vědět, že pokud chcete určitý objekt posunout rovně, stačí přidržet klávesu Shift a umístit objekt tam, kam potřebujete.

Lasso (Laso)

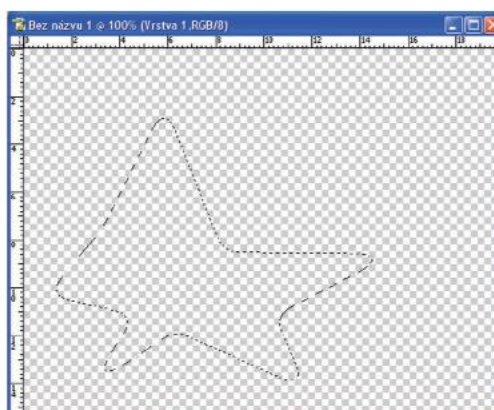
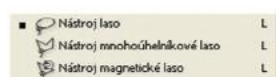
Klepnutím do obrázku a tažením myši vytváříte selekci. Pokud tlačítko myši pustíte, oba konce se spojí a vznikne uzavřená selekce. Když budete při vytváření držet Alt, bude selekce vytvářena klepáním myši do obrázku.

Polygonal Lasso (Mnohoúhelníkové laso)

Propojuje jednotlivé body pomocí úseček. Pokud při vytváření selekce pomocí tohoto nástroje přidržíte Shift, bude se selekce vytvářet v násobcích 45°. Když přidržíte Alt, bude se selekce vytvářet pouze tažením. Jakmile jej pustíte, budete pokračovat ve vytváření selekci pomocí klepání do jednotlivých bodů.

Magnetic Lasso (Magnetické laso)

Funkce je založena na rozpoznávání jednotlivých barevných pixelů. Funguje tak, že klepnete na hranici mezi objektem a pozadím. Program pomocí výpočtů klade hranice do míst, které považuje za ideální.



obr.: 4.5

Magic Wand (Kouzelná hůlka)

Jednoduchý nástroj pro tvorbu selekcí. Klepněte na barevný bod, který chcete, aby byl v obrázku vybrán. Označí se plošky, které jsou stejné nebo nepatrně jiné - záleží na nastavené toleranci v panelu voleb.



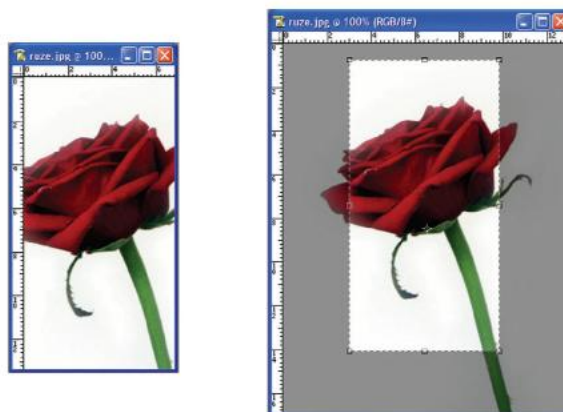
obr.: 4.6

Crop (Oříznutí)

Slouží k ořezávání okrajů obrázků. Vytváří čtvercové nebo obdélníkové výřezy.

Klepnete do obrázku a táhnete do požadovaného bodu. Když tlačítko myši pustíte, vytvoří se výřez s řídicími body, které můžete následně upravovat. Najdete zde také středový kříž, který slouží jako střed otáčení. S tímto bodem můžete různě pohybovat. Pokud najedete kurzorem na plochu, která je ve výřezu, šipka se změní v černou a můžete výřez posunovat. Když najedete kurzorem na plochu, která je mimo výběr, přemění se šipka na dvojitou. To signalizuje, že můžete s výřezem otáčet. Při držení klávesy Shift se bude výřez otáčet o násobky 15°.

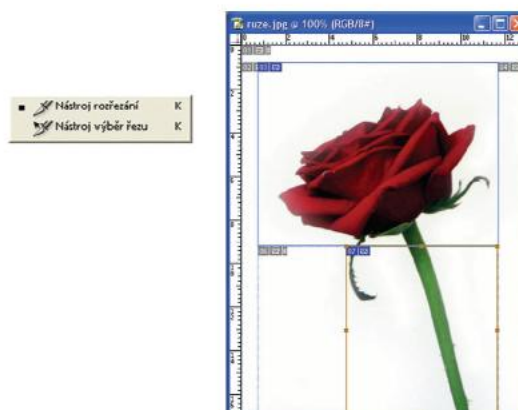
Jakmile jste s výřezem spokojeni, potvrdíte jej klávesou Enter. Část ležící mimo výřez bude odstraněna. Pokud chcete výřez zrušit, zmáčkněte klávesu Esc.



obr.: 4.7

Slice (Rozřezání)

První nástroj slouží k rozřezání obrázků na obdélníkové výřezy, druhý nástroj Slice Select (Výběr řezu) označuje jednotlivé výřezy a upravuje velikost, uspořádání nebo nastavuje atributy.



obr.: 4.8

Healing Brush (Opravný štětec)

Vyberte si hrot, který vám bude nejlépe vyhovovat. Stiskněte Alt a klepněte na místo, odkud se budou brát vzorové body (poté tlačítko pusťte). A pak už jen překreslujte nežádoucí místo v obrázku. Jakmile kreslení ukončíte, začnou se jednotlivé překreslené místa přepočítávat tak, aby do obrázku co možná nejlépe zapadly.

Patch (Záplata)

Označte si část obrázku tak, že klepnete do obrázku a tažením vytvoříte uzavřenou část, kterou chcete zakrýt (při Patch: Source (Záplata: Zdroj)); tažením na toto místo dostanete místo, kterým má být tato část překryta) nebo se stane překrývající záplata (při Patch: Destination (Záplata: Cíl)); a toto místo posunete na nežádoucí část obrázku).

Color Replacement (Nahrazení barvy)

Funguje jako klasický štětec s tím rozdílem, že pouze mění barvu v oblasti a nepřekresluje ji.

Brush (Štětec), Pencil (Tužka)

Není třeba popisovat práci s nimi (je zcela intuitivní).

Clone stamp (Klonovací razítko)

Zdroj označíte pomocí klávesy Alt a klepnutí do části obrázku, která se má stát zdrojovou oblastí. Po označení přesunete kurzor do místa, kde má vzniknout klon označeného objektu.

Clone stamp pattern (Razítko se vzorkem)

Funguje stejně s tím rozdílem, že neoznačujete zdrojovou oblast, neboť jako zdroj slouží zvolený vzorek v panelu voleb.

History Brush (Štětec historie)

Pomocí tohoto štětce se můžeme vrátit v historii a smazat úpravy v určitých oblastech obrázku, které byly provedeny dříve.

Art History Brush (Umělecký štětec historie)

Stejný jako předchozí a ještě navíc přidá do obrázku nějaký efekt.

Eraser (Guma)

Maže tím způsobem, že maluje do obrázku barvou pozadí.

Background Eraser (Mazání pozadí)

Vymazává v obrázku pouze jednu barvu, např.: když začnete mazat bílou plochu, smaže jen bílé plochy v obrázku. Smazané oblasti poté budou transparentní.

Magic Eraser (Kouzelná guma)

Po klepnutí do obrázku se vyberou podobné pixely. Podobnost záleží na nastavené toleranci.

Gradient (Přechod)

Poté co si vyberete gradient, stačí najet kurzorem na plochu, kterou chcete gradientem pokrýt. Tažením při stisknutém levém tlačítku myši určíte směr a délku přechodu. Po uvolnění tlačítka dojde k pokrytí vybrané plochy gradientem.

Paint Bucket (Plechovka barvy)

Barva, kterou bude plocha vyplněna je barva popředí. Klepněte do místa, které chcete pokrýt a tato plocha bude překryta vybranou spojitou barvou.

Blur (Rozostření), Sharpen (Zostření), Smudge (Rozmazání), Dodge (Zesvětlení), Burn (Ztmavení), Sponge (Houba)

Práce s nimi je stejná jako u kreslicích nástrojů, které používají hroty.

Path Selection (Výběr cesty)

Nástroj pro editaci cest a jednotlivých bodů. Použití je jednoduché, funguje jako klasická šipka.

Type (Text)

Pro psaní textu stačí klepnout do obrázku, kde se vytvoří řádek. Tímto způsobem se většinou píšou nadpisy nebo krátké texty. A nebo klepnete do obrázku a tažením vytvoříte obdélník, do kterého pak vepíšete text. Tento způsob je vhodný při delších odstavcových textech. Text můžete libovolně transformovat (chová se jako objekt).

Pen (Pero)

Vytváří cestu klepáním do jednotlivých bodů.

Freeform Pen (Cesta od ruky)

Cestu od ruky. Stačí myši táhnout po obrázku a bude vytvořena selekce.

Add Anchor Point (Přidat kotevní bod)

Klepnutím na již existující cestu přidáte kotevní bod. Dokonce edituje jednotlivé body. To provedete tak, že klepnete na bod, který chcete umístit jinam. Přidržením levého tlačítka myši jej tažením umístíte do požadované polohy.

Delete Anchor Point (Odstranit kotevní bod)

Klepnete na nežádoucí bod a ten se odstraní.

Convert Point (Změnit bod).

Upravujete tvar cest pomocí Bézierových křivek (klepnutím na kotevní bod se objeví úsečky, kterými můžete různě hýbat a tím měníte tvar cesty).

Sharpen (Tvary)

Pracuje jako při vytváření selekce. Stačí klepnout do obrázku a tažením vytvořit požadovanou velikost. Při stisknutí klávese Shift se budou vytvářet tvary pravidelné, tzn. čtverec, kruh, mnohoúhelník nebo různé tvary (ty nebudou deformované, zachovají se proporce, které mají nastavené).

Notes (Poznámky), Audio Annotation (Zvukové anotace)

Zvolte si jeden z nástrojů, které vkládají do obrázku mluvené či psané poznámky. Klepnutím umístíte do obrázku poznámku a pak už jí jen napíšete nebo namluvíte.

Eyedropper (Kapátko)

Klepnete do místa, ze kterého potřebujeme zjistit barvu (ta se pak nastaví jako barva popředí).

Color Sampler (Vzorkování barev)

Načítá hned několik barevných hodnot. Klepnutím do určitého místa obrázku se vytvoří bod, ze kterého bude barva načtena.

Measure (Měřítko)

Práce probíhá tak, že klepnete do místa a tažením se přesunete do místa druhého (tlačítko pustíte). Vytvoří se čára a v panelu voleb naleznete požadované informace.

Hand (Ručička)

Klepnete do obrázku a tažením se dostanete na požadované místo (funguje jen u obrázků větších než je samotné okno).

Zoom

V panelu voleb nastavíte, zda chcete obrázek přiblížit či oddálit a pak jen klepnete do obrázku, který se zvětší nebo zmenší.

Vrstvy

Na začátek trochu teorie. Každý dokument ve Photoshopu se skládá z vrstev. Může být jen jedna nebo hned několik. Jsou to vlastně průhledné fólie, které skládáte na sebe. Tyto fólie můžou být prázdné nebo úplně zaplněné. Každé vrstvě můžete nastavit mnoho parametrů. Výhodou vrstev je to, že jí kdykoliv můžete odstranit nebo posunout vůči ostatním vrstvám.

Všechna práce s vrstvami se odvíjí od spolupráce s paletkou vrstev a nabídkou vrstvy.

Práce s vrstvami

Popis práce s vrstvami názorně předvedeme na příkladu.

Vytvořte si nový dokument o velikosti 500 × 500 pixelů.

Obdélníkovou selekcí vytvořte čtverec. Pokud byste ho vybarvili, měli byste čtverec v první vrstvě. To není zcela praktické zejména v případě, pokud vrstva obsahuje pozadí.

Proto vytvořte novou vrstvu - Layer (Vrstva) > New (Nová) > Layer (Vrstva).

V paletce Layers (Vrstvy) si můžete všimnout, že máte již dvě vrstvy. Nově vytvořená vrstva je barevně označená a v řádku se objeví ikonka malého štětce, což znamená, že se právě v této vrstvě nacházíte. Teprve teď můžete selekci vyplnit červenou barvou. V paletce Layers si můžete všimnout, že je v druhé vrstvě zobrazena miniatura čtverce. Nyní můžete selekci odstranit - Select (Výběr) > Deselect (Odznačit). V paletce Layers zkuste klepnout na ikonku oka ve vrstvě se čtvercem. Tato ikonka po klepnutí zmizí a obsah vrstvy také. Toto platí pro všechny vrstvy v dokumentech.

Nyní vytvořte černý kruh stejným způsobem jako při tvorbě čtverce. I tentokrát do nové vrstvy. Teď můžete zkoušet pohybovat s vrstvami pomocí nástroje Move Tool (Posun). Stisknete levé tlačítko myši a tažením přesunete vrstvu s kruhem na požadované místo. Zbytek dokumentu je stále na stejném místě.

Pokud stisknete klávesu Ctrl a klepnete na červený čtverec, nastaví se tato vrstva jako aktuální.

Šikovní pomůcka je, že pokud stisknete klávesu Ctrl a následně klepnete na jednu z vrstev v paletce Layers, tak se okolo obsahu vrstvy vytvoří selekce.

Další vhodná věc v Photoshopu je zřetězení vrstev. Přesunete se opět do paletky Layers a klepnete na vrstvu s červeným čtvercem. Tím ji nastavíte jako aktuální. Dále klepnete do prázdného čtvercového políčka ve vrstvě s černým kruhem. Objeví se v něm ikonka smyčky, která znázorňuje zřetězení s touto vrstvou (tzn. že pokud budete chtít pohnout s vrstvou se čtvercem, budete hýbat i s vrstvou kruhu).

Sady vrstev

Mnohdy může být paletka s vrstvami nepřehledná. K zřetězení poslouží obarvení jednotlivých políček vrstev. Barvu zadáváte buď při vytváření nové vrstvy nebo klepnutím pravým tlačítkem na políčko vrstvy a vybráním Layer Properties (Volby vrstvy). Zde nastavíte název a obarvení políčka.

Další způsob je uspořádání vrstev do sad. Sada funguje na principu složky, ve které jsou obsaženy soubory. Můžete ji vytvořit dvěma způsoby:

- » Layer (Vrstva) > New (Nová) > Layer Set (Sada vrstev)
- » ikonka umístěná v dolní části paletky Layers, tedy Create a new set (Vytvořit novou sadu vrstev).

Sada vrstev je v paletce znázorněna úzkým řádkem se symbolem složky. Již existující vrstvy stačí do sady přetáhnout pomocí kurzoru. Když klepnete na řádek, kterým je symbolizována sada vrstev a následně vytvoříte novou vrstvu, bude automaticky přidána do sady vrstev.

Textové vrstvy

Text se automaticky vkládá do nové vrstvy. Můžete mu nastavovat stejné parametry jako normálním vrstvám. Textové vrstvy můžete převést na bitmapu, tím ovšem ztrácíte možnost editace textu. K převodu použijte volbu Rasterize layer (Rastrovat vrstvu), kterou naleznete po klepnutí pravým tlačítkem na textovou vrstvu.

Blending Mode (Režim)

V paletce Layers si můžete všimnout, že má v horní části rozbalovací seznam **Blending Mode** (Režim). Ovlivňování podkladu pixely ležící nad ním, které se dále matematicky přepočítávají. Může se stát, že někdy výsledky nebudou viditelné.

- **Normal** (Normální)

Tento režim je standardně přednastaven. Nedochozí k žádným výpočtům.

- **Dissolve** (Rozpustit)

Viditelný pouze u vrstev, které mají krytí (Opacity) menší než 100%. Dochází k vypuštění jednotlivých pixelů. Míra závisí na stupni krytí. Tam, kde je krytí 100%, k žádným výpočtům nedochází.

- **Darken** (Ztmavit)

Porovnává jas pixelu podkladového a krycího. Tmavší z nich je použit v obrázku. Názorně si to můžete vyzkoušet na obrázku, který překryjete černobílým gradientem a následně mu nastavíte režim Ztmavit.

- **Multiply** (Násobit)

Násobí barvu, která je umístěna v horní vrstvě nebo barvou kterou dodáváte hrotem kreslicího nástroje. Výsledkem je ztmavení obrázku uloženého pod touto vrstvou. Jen když je nad vrstvou umístěna bílá barva, zůstává obrázek nezměněn.

- **Color Burn** (Ztmavit barvy)

Funguje stejně jako předchozí funkce s tím rozdílem, že upravuje barvy. Vše záleží na vrstvě umístěné nad obrázkem. Při bílé barvě se opět nic neděje.

- **Linear Burn** (Ztmavit lineárně)

Zabarví pixely v závislosti na barvě vrstvy umístěné nad obrázkem. Při bílé barvě se opět nic neděje. Pokud použijete černou barvu, zůstane černou.

- **Lighten** (Zesvětlit)

Porovnává jas podkladu a krycí barvy. Zobrazen bude ten pixel, jehož hodnota má vyšší jas. Pokud použijete černou, s obrázkem se nic nestane. Pokud ovšem použijete bílou, zůstane zobrazena bílá plocha.

- **Screen** (Závoj)

Funguje stejně jako předchozí režim. Tímto režimem získáte u některých barev větší světlost než v předchozím případě.

- **Color Dodge** (Zesvětlit barvy)

Zjasní barvy obrázku v závislosti na hodnotě jasu překrývající vrstvy. V tomto případě černá barva nevyvolá žádné změny, neboť jasová hodnota černé barvy je nulová.

- **Linear Dodge** (Zesvětlit lineárně)

Opět zesvětluje obrázek v závislosti na barvě překrývající vrstvy. Čím jasnější je podklad, tím větší zesvětlení v obrázku je. Při černé barvě se nic neděje.

- **Overlay** (Překrýt)

Zesvětluje v případě světlých barev použitých jako překrývající vrstva. A v případě použití tmavých barev na překrývající vrstvu podklad ztmavuje. Největší vliv má opět bílá, která obraz zesvětlí a černá, která provede opak.

- **Soft Light** (Měkké světlo)

Funguje jako předchozí funkce s tím rozdílem, že je k obrázku šetrnější. A jeho ztmavení či zesvětlení je příjemné.

- **Hard Light** (Tvrdé světlo)

Opět se jedná o funkci, která podporuje jak zesvětlení, tak ztmavení. V případě použití černé získáte pouze černou plochu a v případě bílé barvy bílou plochu.

- **Vivid Light** (Jasně světlo)

Podobná funkce jako v předchozím případě.

- **Linear Light** (Lineární světlo)

Snižuje či zvyšuje jasové hodnoty v závislosti na barvě krycí vrstvy.

- **Pin Light** (Bodové světlo)

Pokud zadáte světlejší barvu překrývající vrstvy, budou se měnit tmavé pixely v závislosti na této vrstvě. Pokud bude barva překrývající vrstvy tmavší, je to přesně naopak.

- **Hard mix** (Tvrdé míchání)

Zesvětluje obrázek vlivem světlé barvy v překrývající vrstvě. Ztmavuje obrázek v případě tmavých barev.

- **Difference** (Rozdíl)

Použije ten barevný pixel, který má vyšší jasovou hodnotu. Mění výrazně barevný tón obrázku. Pokud použijete bílou barvu, změní se barvy inverzně (tmavé barvy v obrázku se stanou světlými a světlé barvy tmavými). Při černé barvě se nic nestane.

- **Exclusion** (Vyloučit)

Funkce je skoro identická předchozímu případu, jen u některých barev je kontrast o trochu menší.

- **Hue** (Odstín)

Obrázek je zbarvován v závislosti na barvě překrývající vrstvy. Vliv bílé nebo černě zbarvené překrývající vrstvy dává vzniknout černobílý obrázek.

- **Saturation** (Sytost)

Nezáleží na barvě překrývající vrstvy. Záleží pouze na sytosti barvy, díky které se obrázek nasytí nebo odbarví - zešedne.

- **Color** (Barva)

Funkce je podobná Hue (Odstín) s tím rozdílem, že je v obrázku změněn jas v závislosti na překrývající vrstvě.

- **Luminosity** (Světlost)

Barva překrývající vrstvy nahradí bílé a černé pixely. Ostatním barvám zůstává jejich nasycení i odstín. Z překrývající vrstvy si vezmou pouze světlost.

Blending options (Volby prolnutí)

- **Blending Options: Default** (Volby prolnutí: Výchozí)

- » **General Blending** (Všeobecné volby prolnutí)

- Blend Mode** (Režim)

- Způsob ovlivnění překrývající vrstvy s podkladem.

- Opacity** (Krytí)

- Nastavení průhlednosti překrývající vrstvy, která ovlivňuje podklad.

- » **Advanced Blending** (Rozšířené volby prolnutí)

- Fill Opacity** (Krytí výplně)

- Míra krytí výplně.

- Channels** (Kanály)

- Možnost vypnout nebo zapnout některý z kanálů.

- Knockout** (Vyseknutí)

- Vysekne obsah vrstvy z vrstev ležící pod ní.

- * **None** (Žádné)

- * **Shallow** (Mělké) vysekne vrstvu po nejbližší možné ukončení, jakým je např.: spodní vrstva ležící s danou vrstvou v jedné sadě.

- * **Deep** (Hluboké) vysekne všechny spodní vrstvy až na vrstvu pozadí. Pokud obraz neobsahuje vrstvu Background (Pozadí), vysekne vrstvy až do průhlednosti.

- Blend Interior Effects as Group** (Prolnout vnitřní efekty jako skupinu)

- Parametr související s položkou Knockout ovlivňující výsledek.

- Blend Clipped Layers as Group** (Prolnout oříznuté vrstvy jako skupinu)

- Další parametr související s položkou Knockout.

- Transparency Shapes Layer** (Průhlednost tvaruje vrstvu)

- Tvoří automaticky hranici.

- Layer Mask Hides Effects** (Maska vrstvy skryje efekty)

- Použije se maska vrstvy pro skrytí vrstvy a jejich efektů.

- Vector Mask Hides Effects** (Vektorová maska skryje efekty)

- Bude použita vektorová maska pro skrytí vrstvy a jejich efektů.

- Blend If** (Prolnout když)

- Slouží k nastavení rozsahu prolnutí. Standardně jsou nastaveny všechny kanály Gray (Stupně šedi) nebo si můžete vybrat jeden z barevných kanálů.

- **Drop Shadow** (Vržený stín)

Nejpoužívanější efekt přidávající do obrázku stín, který je objektem vrhán na své pozadí.

- » **Structure** (Struktura)

- Blend Mode** (Režim)

- Nastavuje režim prolnutí, se kterým jste se již seznámili. V pravo od rozbalovacího seznamu je umístěno pole pro nastavení barvy stínu.

- Opacity** (Krytí)

- Stupeň krytí stínu.

- Angle** (Úhel)

- Úhel dopadu světla (úhel stínu).

- Use Global Light** (Použít globální světlo)

- Při zatržení je použit jeden zdroj virtuálních paprsků. Výsledkem je stejně orientovaný stín v celém dokumentu.

- Distance** (Vzdálenost)

- Udává vzdálenost posunutí stínu od objektu.

- Spread** (Rozsah)

- Stupeň rozptylu stínu.

- Size** (Velikost)

- Přechod mezi stínem a pozadím je plynulejší, když je hodnota vyšší.

- » **Quality** (Kvalita)

- Contour** (Profil)

- Vytváří profil stínu v jeho přechodu do ztracena.

- Anti-aliased** (Vyhlazení)

- Zatrhávací políčko, které vyhlazuje okraje stínu.

- Noise** (Šum)

- Přidává do stínu šum.

- **Layer Knocks Out Drop Shadow** (Vrstva vysekne vržený stín)

- Pokud bude výplň průhledná, stín se zakryje.

- **Inner Shadow** (Vnitřní stín)

- » **Structure** (Struktura)

- Jedinou změnou je zde položka Choke, která se v předchozím případě nazývala Spread.

- Choke** (Vyseknutí)

- S vyšší hodnotou roste ostrost vnitřního stínu.

- **Outer Glow** (Vnější záře)

- » **Structure** (Struktura)

- Nastavujete základní parametry jako je Blend Mode (Režim prolnutí), Opacity (krytí), Noise (šum). Dále zde vybíráte barvu nebo gradient, který bude vyzařovat.

- » **Elements** (Elementy)

- Technique** (Metoda)

- Naleznete dvě možnosti pro nastavení vyzařování.

- * **Softer** (Měkčí)

- * **Precise** (Přesná)

- Spread** (Rozsah)

- Míra rozptylu záře.

- Size** (Velikost)

- Velikost stupně vyzařování. Tedy vzdálenost vyzařování od objektu.

» **Quality** (Kvalita)**Range** (Rozšíření)

Rozsah přechodu. S vyšší hodnotou je přechod jemnější.

Jitter (Roztřesení)

Náhodný přechod v záři.

• **Inner Glow** (Vnitřní záře)» **Elements****Source** (Zdroj)

Směr působení záření.

* **Center** (Střed)* **Edge** (Okraje)• **Bevel and Emboss** (Úkos a reliéf)» **Structure** (Struktura)**Style** (Styl)

Roletové menu pro výběr efektu.

* **Outer Bevel** (Vnější úkos) Zkosená náběžná hrana.* **Inner Bevel** (Vnitřní úkos) Zkosená sestupná hrana.* **Emboss** (Reliéf) Zaoblené hrany.* **Pillow Emboss** (Poduškový reliéf) Zaoblené hrany jsou osvětleny směrem ke středu.* **Stroke Emboss** (Reliéfový tah) Zkosí hrany, ty jsou viditelné až po použití efektu Stroke.**Technique** (Metoda)

Způsob vytváření hranice objektů.

* **Smooth** (Hladká)* **Chisel Hard** (Tvrdá)* **Chisel Soft** (Měkká)**Depth** (Hloubka)

Strmost hrany objektu.

Direction (Směr)

Přepínač mezi směrem působení.

* **Up** (Nahoru)* **Down** (Dolů)**Size** (Velikost)

Velikost hrany objektu.

Soften (Změkčit)

Míra zaoblení hran.

» **Shading** (Stínovat)**Altitude** (Výška)

Vzdálenost světelného zdroje.

Gloss Contour (Profil lesku)

Vyberete si jeden z profilů odlesku.

Highlight Mode (Režim)

V roletovém menu si zvolíte režim odlesků, dále zde najdete políčko pro nastavení barvy.

Opacity (Krytí)

Krytí odlesků.

Shadow Mode (Režim)

Opět si zvolíte režim a barvu, v tomto případě pro stíny.

Opacity (Krytí)

Krytí stínů.

- **Contour (Profil)**

Doplňkový efekt pro Bevel and Emboss.

- **Texture (Textura)**

- » **Elements (Elementy)**

Opět se jedná o doplňkový efekt pro Bevel and Emboss.

- Pattern (Vzorek)**

Slouží k výběru vzorku. Následuje malé tlačítko, pomocí kterého si vytváříte nový vzorek.

- Snap to Origin (Na začátek)**

Zajišťuje, aby vyskládání dlaždic bylo zarovnané s levým horním okrajem.

- Scale (Velikost)**

Měřítko textury.

- Depth (Hloubka)**

Mění hloubku textury. Zvyšuje či snižuje kontrast mezi světlými a tmavými plochami.

- Invert (Invertovat)**

Zatržením políčka invertuje barvy textury.

- Link with Layer (Svázat s vrstvou)**

Textura se spojí s vrstvou.

- **Satin (Satén)**

- **Color Overlay (Překrytí barvou)**

- **Gradient Overlay (Překrytí přechodem)**

- » **Gradient (Přechod)**

- Reverse (Obrátit)**

Obrátit barvy přechodu.

- Style (Styl)**

Roletové menu pro nastavení stylu přechodu.

- **Pattern Overlay (Překrytí vzorkem)**

- **Stroke (Vytažení)**

- » **Structure (Struktura)**

- Size (Velikost)**

Slouží pro volbu tloušťky obrysové linky.

- Position (Umístění)**

Umístění linky.

- » **Fill Type (Typ výplně)**

Zde je na výběr typ výplně.

- * **Color (Barva)**

- * **Gradient (Barevný přechod)**

- * **Pattern (Vzor)**

- Color (Barva)**

Políčko sloužící k nastavení barvy obrysové linky.

Masky

Masky slouží k zakryvání některých částí vrstev. Je to jako maska na obličej, ve které vidíte jen oči a pus. U těchto masek si nastavíte, které části mají být vidět a které ne.

Přidání masky

Pro pochopení této techniky si to opět předvedeme na příkladu. Vytvořte si nový dokument. První vrstvě nastavte bílé pozadí. Druhá vrstva bude vyplněna červenou barvou. Nyní si vytvořte na druhé vrstvě čtvercovou selekci. Dále klepněte na tlačítko, které je umístěné ve spodní části paletky Layers (Vrstvy), což je **Add layer mask** (Přidat masku). Oblast v selekci bude viditelná a mimo ni neviditelná (tato část je stále v dokumentu). Pokud masku odstraníte, bude opět vidět celý obsah vrstvy. U vrstvy s červeným obsahem přibyla čtvercová ikona s náhledem masky. Dále si můžete všimnout, že mezi náhledem obsahu vrstvy a maskou je symbol smyčky, který značí spojení masky s vrstvou.

Masku můžete vytvořit také pomocí nabídky Layer (Vrstva) > Add Layer Mask (Přidat masku vrstvy), kde máte na výběr ze čtyř možností:

- » **Reveal All** (Odkrýt vše) Vrstvě se přidá maska, ale všechny obsah vrstvy bude odkryt a případné maskování vrstvy se bude provádět následně.
- » **Hide All** (Skrýt vše) Aplikuje se na vrstvu maska, která zakryje celý obsah vrstvy a následně budete plochy odmaskovávat.
- » **Reveal Selection** (Odkrýt výběr) Zakryje všechny plochy vrstvy kromě částí umístěných v selekci.
- » **Hide Selection** (Skrýt výběr) Naopak zakryje plochy, které jsou ve výběru a body ležící mimo ni zůstanou odkryté.

Vypnutí masky

Pokud byste chtěli působení masky zrušit, přidržte klávesu Shift a klepněte na náhled masky. Následně bude náhled přeškrtnut a vliv masky na vrstvu nebude vidět.

Režim rychlá maska

Do režimu rychlé masky se přepnete pomocí tlačítka Edit in Quick Mask Mode (Úpravy v režimu rychlá maska), které je umístěno v panelu nástrojů.

Pokud klepnete dvakrát na toto tlačítko, objeví se dialog, ve kterém si nastavíte, co znázorňuje barva.

- * Masked Areas (Maskované oblasti)
- * Selected Areas (Vybrané oblasti)

V dolní části si můžete ještě nastavit barvu, jakou budou plochy vyznačeny a krytí této barvy (standardně je nastavena červená barva a 50% krytí).

Pro práci si vyberte jeden z hrotů kreslicího nástroje. Pokud budete kreslit černou barvou, bude se vytvářet červená stopa. Když zvolíte bílou barvu, budete červenou stopu odmazávat. Pokud budete kreslit odstínem šedé, bude se vytvářet červená stopa s přiměřenou sytostí. Nyní se přepněte zpět do normálního režimu. Vytvořená stopa se automaticky ohraničí selekci. Následně můžete tuto ohraničenou část editovat.

Kanály

Kanály představují barevné složky, ze kterých se skládá obrázek. Každá barevná složka je představována jedním kanálem. U režimu RGB to je R kanál, který obsahuje pouze červenou složku obrázku, G kanál obsahující zelené složky a B obsahující modrou složku. V případě CMYK naleznete čtyři kanály.

Další kanály jsou alfa kanály, které slouží k ukládání selekcí.

Práce s kanály

Práci s kanály usnadňuje paletka Channels (Kanály). Jsou zde zobrazeny kanály představující barevné složky obrázku. Vždy je zde zobrazen složený kanál (např. tedy RGB) a pod ním jsou zobrazeny jeho jednotlivé složky. Kanály, které budete vytvářet se budou umisťovat pod tyto kanály. Vedle kanálu je ikonka s okem, které opět signalizuje viditelnost kanálů. Pokud klepnete do jednoho z kanálů, nastaví se jako aktivní a budete moci upravovat pouze tento kanál. Můžete upravovat i více kanálů najednou. Stačí, když před vybráním dalšího kanálu stisknete klávesu Shift.

Kanály jednotlivých barevných složek lze odstranit. Pouze složený kanál ne. Ten zmizí současně s odstraněním jakékoliv jeho složky.

Vytvoření nového kanálu

Pro vytvoření nového kanálu klepnete v paletce Channels (Kanály) na pložku Create new channel (Nový kanál). Tím se vytvoří nový kanál, který se umístí do paletky. Když na něj dvakrát poklepete levým tlačítkem myši, objeví se dialog, kde zadáváte název, barvu a její krytí, ale také to co barva znázorňuje.

Míchání kanálů

Funkce, která umožní vytvářet zajímavé efekty. Mícháním lze obrázky zabarvovat do rozmanitých barevných tónů. Pro tuto funkci je nutné mít aktivní kompozitní kanál, tedy ten který je úplně nahore v paletce Channels. Funkci naleznete v nabídce Image (Obraz) > Adjustments (Přízpusobení) > Channel Mixer (Míchání kanálů). Více naleznete ve druhé kapitole, kde byla tato funkce již popsána.

Alfakanály

Jak se vytváří kanály, už víte. Teď přichází na řadu vysvětlit, jak se vytváří kanál se selekcí. Protože některé náročnější selekce potřebujete více než jednou použít pro práci, je pro vás uložení jakési zjednodušení práce.

Vytvořte si selekci a následně zvolte Select (Výběr) > Save Selection (Uložit výběr). Objeví se dialog, kde zadáte jméno selekce pro lepší orientaci v kanálech.

Cesty

Pro práci s cestami slouží paletka Paths (Cesty). Ze se ukládají cesty tvořené Bézierovými křivkami. Jedna cesta může obsahovat více křivek.

Práce s cestami

Pokud v paletce Paths klepnete mimo cesty do šedé plochy paletky, cesta se nám deaktivuje a nebude vidět. Ale pokud na ní klepnete, opět se v obrázku zobrazí. Pokud začnete vytvářet novou křivku, automaticky nahradí předchozí cestu. Proto je zde možnost **Create new path** (Vytvořit novou), která vytvoří položku, v níž můžete tvořit novou cestu. Pokud provedete editaci již uložené cesty, není potřeba jí znovu ukládat, protože to ani nejde a navíc program to dělá automaticky.

Odstranění cesty se dělá stejně jako u vrstev, tedy že řádek s cestou přetáhnete až nad ikonku koše v dolní části paletky.

Cesty a selekce

Cesty můžete převádět na selekce a naopak. Pokud máte vytvořenou selekci, můžete jí převést na pracovní cestu pomocí tlačítka **Make work path from selection** (Vytvořit pracovní cestu z výběru) umístěného dole v paletce Paths.

Můžete převést i cestu na selekci. To provedete pomocí tlačítka **Load path as a selection** (Načíst cestu jako výběr), které je opět umístěno v dolní části paletky Paths nebo stisknete klávesu Ctrl a klepnete na cestu, kterou chcete převést na selekci.

Kapitola V.



Práce v Adobe
Photoshop CS

Tutoriály

V programu Adobe Photoshop CS můžete vytvořit rozmanité grafiky, od návrhů www stránek přes obálky knih až po kresby. My si v této kapitole naznačíme to, jak můžeme pracovat v programu Adobe Photoshop CS. Ukážeme si jedny z jednodušších prací. Ty náročnější budete mít k dispozici na příloženém médiu, avšak nebudou to ty nejsložitější. Doufám, že vás tato kapitola natolik zaujme, že budete schopni zrealizovat své nápady.

Text

» Vytvořte si nový dokument o rozměrech 400×400 s transparentním pozadím. Poté jedinou existující vrstvu pojmenujte „Pozadí“.

» Vrstvu Pozadí vyplňte černou barvou pomocí Edit (Úpravy) > (Vyplnit).

» Dále napíšete bílou barvou nějaký text. Text rasterizujete volbou Layer (Vrstva) > (Rasterovat) > (Textovou vrstvou) a pojmenujte vzniklou vrstvu „Text“.

» Vrstvu „Text“ zduplikujte Layer (Vrstva) > (Duplikovat). Pojmenujte jí „Text2“ a znedivitelněte jí (klepnete na oko vedle náhledu vrstvy). (obr. 5.1.1)

» Vrstvu „Text“ si nastavte jako aktivní a slučte viditelné Layer (Vrstva) > (Sloučit viditelné).

» Otočte nově vzniklou vrstvu o 90° Edit (Úpravy) > (Transformovat) > (Otočit o 90° doprava).

» Aplikujte na otočenou vrstvu filtr Vítr. Filter (Filtr) > (Stylizace) > (Vítr). V dialogu nastavte (Vítr) a (Zprava). Ten to postup zopakujte ještě jednou. (obr. 5.1.2)

» Provedte to samé s tím rozdílem, že změníte směr a to (Zleva). Opět aplikujte filtr dvakrát.

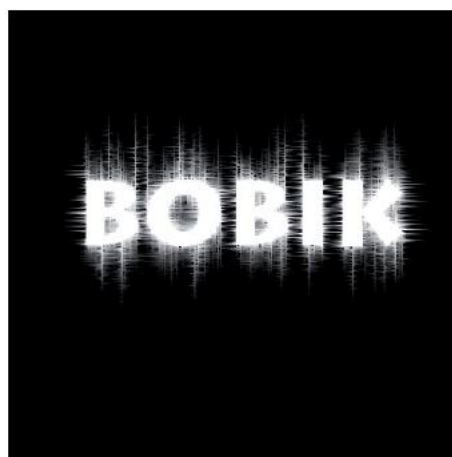
» Teď obrázek otočte zpět Edit (Úpravy) > (Transformovat) > (Otočit o 90° doleva).

» Aplikujte znovu filtr Vítr a Zprava. Jen jednou. Znovu aplikujete filtr Vítr a to Zleva.

» Dále použijte filtr Zvlnění. (Deformace) > (Zvlnění). Ponecháte nastavení střední. (obr. 5.1.2)



obr. 5.1.1



obr. 5.1.2



obr. 5.1.3

» Tuto vrstvu obarvete pomocí (Přizpůsobení) > (Vyvážení barev). Pomocí posuvníku si nastavíte zbarvení.

» Zviditelníte vrstvu „Text2“ a nastavte jí jako aktivní. Označte obsah vrstvy „Text2“ pomocí tlačítka Ctrl a klepnutí na tuto vrstvu.

» Zúžte výběr o 2px pomocí volby Select (Výběr) > (Změnit) > (Zúžit). A tento výběr vyplníte černou Edit (Úpravy) > (Vyplnit).

Tip: Pro větší kontrast slučte vrstvy do jedné a zduplikujte jí (budete mít tři stejné vrstvy). prostřední vrstvě nastavte režim prolnutí na (Závoj). A vrchní vrstvě režim (Překrýt). (obr. 5.1.4)



obr. 5.1.4

Text 2

» Vytvořte nový dokument o rozměrech 400 ×150. Pozadí nastavíme černé.

» Napíšete nějaký text. (obr. 5.2.1) A budete na textovou vrstvu aplikovat nastavení Blending Options:

» Drop Shadow (Vržený stín)
Blend Mode (Režim): Multiply (Násobit)
V políčku nastavíme černou barvu.
Opacity (Krytí): 56
Angle(Úhel): 120
Use Global Light (Použit globální světlo):
políčko nezatrhávat
Distance (Vzdálenost): 2
Spread (Rozsah): 0
Size (Velikost): 8
Zbytek hodnot necháte tak jak jsou.

obr. 5.2.1



» Inner Shadow (Vnitřní stín)
Blend Mode (Režim): Multiply (Násobit)
V políčku nastavíme modrou barvu (0B96FF).
Opacity (Krytí): 57
Angle(Úhel): 120
Use Global Light (Použit globální světlo):
políčko nezatrhávat
Distance (Vzdálenost): 4
Choke (Vyseknutí): 26
Size (Velikost): 9
Další hodnoty, které dialog obsahuje necháme výchozí.

obr.: 5.2.2



» Outer Glow (Vnější záře)

Blend Mode (Režim): Normal (Normální)

Opacity (Krytí): 67

Noise (Šum): 0

Vyberete políčko se čtverečkem barvy, kde nastavíte bílou barvu.

Zbytek dialogu necháte v původním nastavení.

» Inner Glow (Vnitřní záře)

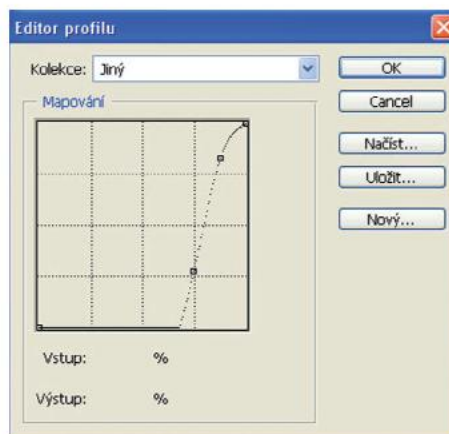
Blend Mode (Režim): Multiply (Násobit)

Opacity (Krytí): 90

Noise (Šum): 0

Vyberte políčko s barvou a nastavte jej jako červené (F42C48).

Zbytek opět ponecháte tak jak je.



obr.:5.2.3

» Bevel and Emboss (Úkos a reliéf)

Změníme tyto hodnoty:

Size (Velikost): 17

Soften (Změkčit): 2

Use Global Light (Použit globální světlo): políčko nezatrhnávat

Altitude (Výška): 70

Gloss Contour (Profil lesku): (viz obr.: 5.2.3)

Anti-aliased (Vyhlazení): Pole zatrhněte

Highlight Mode (Režim): Screen (Závoj)

Color (Barva): bílá

Opacity (Krytí): 100

Shadow Mode (Režim): Color Burn (Ztmavit barvy)

Color (Barva): černá

Opacity (Krytí): 48



obr. 5.2.4

» Contour (Profil)

Contour (Profil): Log

Anti-aliased (Vyhlazení): Pole zatrhněte

Range (Rozsah): 4

» Satin (Satén)

Blend Mode (Režim): Overlay (Překrýt)

Barva: modrá (10A6E3)

Opacity (Krytí): 73

Angle (Úhel): 135

Distance (Vzdálenost): 22

Size (Velikost): 25

Contour (Profil): Half Round

Anti-Aliased (Vyhlazení), Invert (Invertovat) zatrhněte.



obr. 5.2.5

» Color Overlay (Překrytí barvou)

Blend Mode (Režim): Normal (Normální)

Color (Barva): modrá (0596C5)

Opacity (Krytí): 100

» Stroke (Vytažení)

Size (Velikost): 1

Opacity (Krytí): 68

Barvu změním na černou (obr.: 5.2.2).

» Vrstvu na, kterou jsme aplikovali různá nastavení zasterizujeme. Layer (Vrstva) > Rasterize (Rastrovat) > Type (Textová vrstva).

» Vrstvu zduplikujte a v Blending Mode (Volby prolnutí) změňte následující:

Inner Shadow (Vnitřní stín): zelená (97BF07)

Inner Glow (Vnitřní záře): zelená (80A500)

Satin (Satén): zelená (B5E40A)

Color Overlay (Překrytí barvou): zelená (9AC601)

» Pomocí nástroje Pen Tool (Pero) si vytvoříte cestu, která vám pomůže text ořezat (obr.5.2.5). V paletce cesty naleznete nově vytvořenou cestu, zmáčknete Ctrl a klepnete na ní. Ona se nače jako výběr a vy díky ní budete moci text se zelenou barvou ořezat zmáčknutím klávesy Delete.

» Výběr invertujete pomocí Select (Výběr) > (Doplňk) a pak odmažete druhý text (modrý) pomocí klávesy Delete (obr. 5.2.6).



obr.: 5.2.6

Realistický ledový efekt

» Vytvořte nový dokument o velikosti 640×480, Pozadí transparentní. Pomocí nabídky Edit (Úpravy) > Fill (Vyplnit) vyplňte dokument barvou 2e517d.

» Pomocí Custom Shape Tool (Nástroj jiný tvar) si vložte do dokumentu nějaký tvar, který se vám bude líbit. Pozor při tvorbě tvaru zvolte v panelu nástrojů (Vrstva tvaru)(obr. 5.3.1).

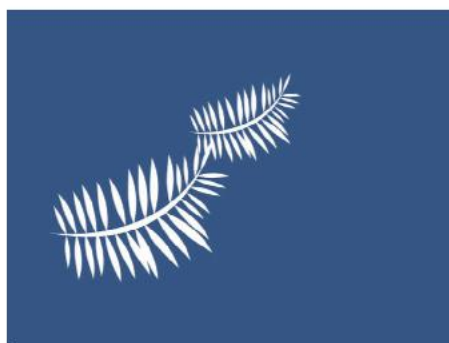
» Nastavte si Blending Options. Vyberte Gradient Overlay (Překrytí přechodem).

Opacity (Krytí): 100%

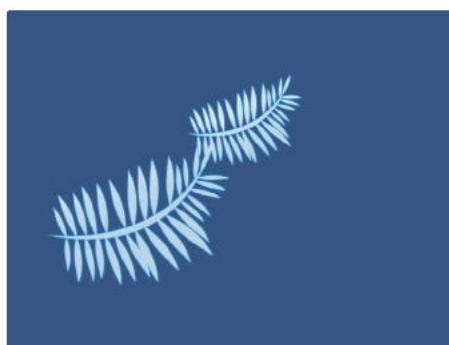
Vytvoříme tří barevný přechod. První barva #c8dbea umístění 10%. Druhá barva #ffffff umístění 50%. třetí barva #c8dbea umístění 90%.

Angel (Úhel): 111

Scale (Velikost): 70%



obr.: 5.3.1



obr.: 5.3.2

» Stroke (Vytažení)

Size (Velikost): 1

Color (Barva): 28a6ff

» Color Overlay (Překrytí barvou)

Opacity (Krytí): 75%

Color (Barva): abc2e4

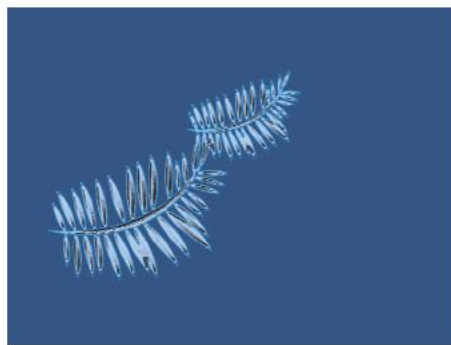
(obr.: 5.3.2)

» Bevel and Emboss (Úkos a reliéf)

Nechte defaultní nastavení, nastavte pouze tyto hodnoty.

Gloss Contour (Profil lesku): Ring

Shadow mode (Režim): #3d5286



obr.: 5.3.3

» Contour (Profil)

Contour (Profil): Cone

Anti-Aliased (Vyhlazení) zatrhnět.

Range (Rozsah): 100%

» Texture (Textura)

Texture (Textura): Wood

Scale (Velikost): 63

(obr.: 5.3.3)



obr.: 5.3.4

» Satin (Satén)

Blend Mode (Režim): Normální

Color (Barva): #a6d5f5

Opacity (Krytí): 100

» Inner Glow (Vnitřní záře)

Color (Barva): #2b81d9

» Outer Glow (Vnější záře)

Color (Barva): #7dd9ff

Opacity (Krytí): 15%

» Inner Shadow (Vnitřní stín)

Color (Barva): #484a70

» Drop Shadow (Vržený stín)

Color (Barva): #1b2a6a

Opacity (Krytí): 40%

Odškrtněte políčko Use Global Light (Použit globální světlo)

Angel (Úhel): -45

Distance (Vzdálenost): 65

Spread (Rozsah): 5

Size (Velikost): 100

(obr.: 5.3.4)



obr.: 5.3.5

» Nakonec si doladíme obraz dle svých představ (obr.: 5.3.5).

Barevné maskování

» Vyberte si obrázek nebo fotografii (obr. 5.4.1).

» Nyní aplikujte vrstvu úprav. Layer (Vrstva) > New adjustments (Nová vrstva úprav) > Hue/ Saturation (Odstín a sytost)

» Hodnotu položky Saturation (Odstín) změňte na -100.

» Nastavte si vrstvu úprav jako aktuální dále si zvolte nástroj štětec a barvu černou. Začněte překreslovat objekt, který chcete mít barevný (obr. 5.4.2).



obr.: 5.4.1



obr.: 5.4.2

Od blondýny po brunetu

» Najděte si nějakou fotku blondýny, které budete měnit barvu vlasů.

» Změna barvy u blondýnek je velice jednoduchá. Označíme si vlasy pomocí nástroje Polygonal Lasso (Velký vliv na výsledek má Feather (Prolnutí) který v případě obarvování vlasů do tmava způsobí stíny okolo vlasu) a začneme je obarvovat do různých odstínů pomocí Odstínu a sytosti. Edit (Úpravy) > Adjustments (Přízpůsobení) > Hue/Saturation (Odstín a sytost). V dialogu naleznete posuvníky H-Odstín (Nastavujete barvu), S-Sytost (Sytost barvy), L-Světlo (Jak moc bude barva tmavá ebo světlá) (obr.: 5.5.1).



obr.: 5.5.1

» Z tmavovlásky na blondýnu to jde poněkud hůř. Barva se mění pomocí Edit (Úpravy) > Adjustments (Přízpůsobení) > Selective Color (Selektivní barva). Zde si nastavte barvu neutrální, tu nastavte podle svého uvážení. Poté černou, tu také nastavte a potvrďte. Tento postup opakujte dokud nebude změna dle vašich představ (obr.: 5.5.2).

» Hodnoty nemá smysl uvádět, každý obrázek je jiný. Zde platí, že musíte zkoušet tak dlouho než budete s výsledkem spokojeni. U některých obrázků bude lehké upravit barvu, u některých to bude obtížnější.



obr.: 5.5.2

Jiskra v tváři

» Vyberte si fotografii s tváří (obr.: 5.6.1-levá část).



obr.: 5.6.1

» Pomocí polygonal lasso tool vyberte oči a pus. Feather (Prolnutí) nastavte hodnotu 6, tutíž kopírujte hranici objektů, protože se díky tomuto nastavení výběr malinko zvětší.

» Výběr zkopírujte a vložte do nové vrstvy, ta bude mít pozadí transparentní. Pomocí filtru dodejte zkopírovaným částem jiskru, pomocí Filter (Filtr) > (Zostřit) > Unsharp Mask (Doostřit) (obr.: 5.6.2).

» V dialogu filtru nastavte tyto hodnoty.
Amount (Míra): 100%
Radius (Poloměr): 5,1
Threshold (Práh): 0
(obr.: 5.6.1- pravá část)

obr.: 5.6.2

» I zde záleží na zvoleném obrázku. Pro získání stejného efektu může obsahovat vaše nastavení úplně jiné hodnoty.

Ilustrace

» Vytvořte si nový dokument o velikosti 300×300 vyplňte plochu barvou FEC907 pomocí Edit (Úpravy) > Fill (Vyplnit).



obr.: 5.7.1

» Vytvořte si novou vrstvu, kde vytvoříte pomocí kruhové selekce malinká kolečka, ty vybarvíte tak jako v předchozím bodě barvou F7BE3D.

» Vytvořte novou vrstvu, kde opět vytvoříte pomocí kruhové selekce kolečka, tentokrát budou o trochu větší a budou bílé barvy. Ty však budou větší než ty vyrobené v předchozím kroku. Vrstvu umístíte nahoru nad předchozí vrstvu (obr.: 5.7.1).

» Nyní si vezměte nástroj Pen Tool (Pero) a vytvořte si bílé větvičky.

» Použijte nástroj Custom Shape Tool, pro vytvoření bílých kytiček v obrázku (obr.: 5.7.2).



obr.: 5.7.2

» Vytvořte novou vrstvu, která bude umístěna nad vrstvou s pozadím. Zde vytvořte pro větší efekt obrázku pruhy v tónech žluté barvy.

» Nakonec v nové vrstvě vytvořte pár tahů štětcem Spatter (Postřík) (obr.: 5.7.3).

Podzimní krajina

» Vytvořte nový dokument o velikosti 704×1000, vytvořte lineární přechod, který budu tvořit bílá a žlutá barva (F5BD22).

obr.: 5.7.3

» Nyní vytvořte pomocí Pen Tool horu. Přidrže klávesu Ctrl a klepněte na vrstvu s tvarem, obsah vrstvy bude načten jako výběr. Vytvořte novu vrstvu a tento výběr vyplňte přechodem (stejným jako v předchozím kroku). Tímto způsobem vytvořte další hory.

» V popředí vytvořte černou horu, pomocí Pen Tool. Naníže bude strom s několika větvemi, taktéž v černé barvě.

» Vytvořte novou vrstvu, zvolte nástroj Elipse tool, kterým vytvoříte slunce. Barvu nastavte bílou, dle uvážení můžete nastavit i Opacity (Krytí) této vrstvy. Po vytvoření vrstvy zduplikujte a aplikujte na ní Gaussovské, který najdeme v Filter (Filtr) > (Rozostření) > (Gaussovské).

obr.: 5.8.1

» Vytvořte novou vrstvu a umístěteji zcela nahoru. Teď pomocí štětce (Rozptýlené javorové listy) vytvořte na stromech (o velikosti 60b) a okolí (O velikosti 100b) listy.



obr.: 5.8.2

Klávesové zkratky

Práce se souborem

Nový	Ctrl+N
Otevřít	Ctrl+O
Procházet	Ctrl+Shift+O
Otevřít jako	Ctrl+Alt+O
Zavřít	Ctrl+W
Zavřít vše	Ctrl+Shift+W
Uložit	Ctrl+S
Uložit kopii	Ctrl+Alt+S
Uložit jako	Ctrl+Shift+S
Uložit jako	Ctrl+Alt+Shift+S
Uložit pro web	Ctrl+Shift+P
Vzhled stránky	Ctrl+P
Tisk s náhledem	Ctrl+Alt+P
Tisknout	Ctrl+Alt+Shift+P
Konec	Ctrl+Q

Úpravy

Zpět	Ctrl+Z
Krok vpřed	Ctrl+Alt+Z
Krok zpět	Ctrl+Shift+Z
Vyjmout	Ctrl+X
Kopírovat	Ctrl+C
Kopírovat sloučené	Ctrl+Shift+C
Vložit	Ctrl+V
Vložit dovnitř	Ctrl+Shift+V
Libovolná transformace	Ctrl+T

Obraz

Úrovně	Ctrl+L
Úrovně automaticky	Ctrl+Shift+L
Kontrast automaticky	Ctrl+Alt+Shift+L
Barvy automaticky	Ctrl+Shift+B
Křivky	Ctrl+M
Vyvážení barev	Ctrl+B
Odstín a sytost	Ctrl+U
Odbarvit	Ctrl+Shift+U
Invertovat	Ctrl+I

Vrstvy

Nová vrstva	Ctrl+Shift+N
Vrstva kopírováním	Ctrl+J
Vrstva vyjmutím	Ctrl+Shift+J
Seskupit s předchozí	Ctrl+G
Rozdělit skupinu	Ctrl+Shift+G
Zcela dozadu	Ctrl+Shift+[
Posunout dozadu	Ctrl+[
Zcela dopředu	Ctrl+Shift+]
Posunout dopředu	Ctrl+]
Sloučit dolů	Ctrl+E
Sloučit viditelné	Ctrl+Shift+E
Vyplnit barvou popředí	Alt+Backspace
Vyplnit barvou pozadí	Shift+Backspace
Posunout o 1 pixel	Šipka
Posunout o 10 pixelů	Shift+Alt+Šipka

Výběr

Vybrat vše	Ctrl+A
Odznačit	Ctrl+D
Vybrat znovu	Ctrl+Shift+D
Doplněk	Ctrl+Shift+I
Prolnout okraje	Ctrl+Alt+D
Režim rychlá maska	Q

Filtry

Oddělit	Ctrl+Alt+X
Zkapalnit	Ctrl+Shift+X
Vytvořit vzorek	Ctrl+Alt+Shift+X
Poslední filtr	Ctrl+F
Zeslabení	Ctrl+Shift+F

Zobrazení

Kontrolní náhled barev	Ctrl+Y
Kontrola gamutu	Ctrl+Shift+Y
Zvětšit	Ctrl++
Zmenšit	Ctrl+-
Na celou obrazovku	Ctrl+0
Skutečná velikost	Ctrl+Alt+0

Zobrazovat netištěné	Ctrl+H
Zobrazovat cílovou cestu	Ctrl+Shift+H
Zobrazovat mřížku	Ctrl+Alt+`
Zobrazovat vodítka	Ctrl+`
Pravítka	Ctrl+R
Přitahovat	Ctrl+Shift+:
Zamknout vodítka	Ctrl+Alt+;
Standardní zobrazení/na celou obrazovku	F

Nástroje

Přesun	V
Výběr	M
Laso	L
Kouzelná hůlka	W
Ořiznutí	C
Rozřezání	K
Retušovací štětec	J
Štětec	B
Klonovací razítko	S
Štětec historie	Y
Guma	E
Plechovka barvy (přechod)	G
Rozostření	R
Ztmavení	O
Přímý výběr	A
Text	T
Pero	P
Čára	U
Poznámky (zvuková anotace)	N
Kapátko	I
Ručička	H
Lupa	Z

pozn. pokud se jedná o více nástroj pod jednou ikonou, držte Shift a sledujte ikonku v panelu nástroj dokud tam nebude ta správná.

Ostatní

Nápověda	F1
Přepnout do ImageReady	Ctrl+Shift+M
Standardní barvy (černá/bílá)	D
Prohodit barvy popředí a pozadí	X
Přepínání kanál	Ctrl+0/1/2/3

Formáty

PSD

Formát Photoshop (PSD) je výchozí formát souboru a kromě formátu velkého dokumentu (PSB) je to jediný formát, který podporuje všechny možnosti Photoshopu. Díky těsné integraci mezi produkty Adobe mohou ostatní aplikace Adobe, jako je Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Premiere, Adobe After Effects a Adobe GoLive, přímo importovat soubory PSD a zachovat mnoho vlastností souboru Photoshopu. Více informací nabízí nápověda pro specifické aplikace společnosti Adobe.

Při uložení PSD můžete nastavit maximální kompatibilitu souboru. Tím uložíte složenou verzi obrazu s vrstvami v souboru a ten může být čten jinými aplikacemi včetně starších verzí Photoshopu. Rovněž zachová do budoucna vzhled prolnutých vrstev.

Ve Photoshopu lze obrazy se 16 bity na kanál a obrazy s vysokým dynamickým rozsahem s 32 bity na kanál uložit jako PSD soubory.

BMP

BMP je standardní formát obrazů Windows na počítačích kompatibilních s DOS a Windows. Formát BMP podporuje barevné režimy RGB, indexované barvy, stupně šedi a bitová mapa. Pro obraz můžete určit formát Windows nebo OS/2® a jeho bitovou hloubku až 32 bitů na kanál. Pro 4 bitové a 8 bitové obrazy ve formátu Windows můžete také zvolit kompresi RLE. Obrazy BMP se normálně zapisují odzdoła nahoru; můžete ale vybrat volbu Převertit pořadí řádek, chcete-li zapisovat odshora dolů. Můžete také vybrat alternativní metody kódování klepnutím na Rozšířené režimy. (Volby Převertit pořadí řádek a Rozšířené režimy jsou nejvýznamnější pro programátory her a ostatní uživatele, používající DirectX.)

GIF

GIF (Graphics Interchange Format) je formát souboru, běžně používaný pro zobrazování grafík a obrazů v indexovaných barvách v dokumentech HTML na Webu a jiných online službách. GIF je formát využívající kompresi LZW, vytvořený s cílem minimalizovat velikost souboru a čas potřebný pro elektronický přenos. Formát GIF zachovává průhlednost v obrazech s indexovanými barvami, ale nepodporuje alfa kanály.

EPS

Formát EPS (Encapsulated PostScript) může obsahovat jak vektorové tak i bitmapové grafiky a je podporován prakticky všemi grafickými, ilustračními a zlomovými programy. Formát EPS se používá pro přenos kreseb v jazyce PostScript mezi aplikacemi. Když otevřete soubor EPS obsahující vektorovou grafiku, Photoshop obraz rastruje převede tak vektorovou grafiku na obrazové body. Formát EPS podporuje barevné režimy Lab, CMYK, RGB, indexované barvy, duplex, stupně šedi a bitová mapa a nepodporuje alfa kanály. EPS podporuje ořezové cesty. Formát DCS (Desktop Color Separations), varianta standardního formátu EPS, umožňuje ukládat barevné separace obrazů CMYK. Obsahuje-li obraz kanály přímých barev, použijte formát DCS 2.0. Pro tisk souborů EPS musíte použít PostScriptovou tiskárnu.

Photoshop používá formáty EPS TIFF a EPS PICT, abyste mohli otevřít obrazy uložené ve formátech souborů, které vytvářejí náhled, ale které Photoshop nepodporuje (jako například QuarkXPress®). Otevřený náhled obrazu lze upravit a používat stejně jako jiný soubor s nízkým rozlišením. Náhled EPS PICT je dostupný pouze v Mac OS.

Poznámka: Formáty EPS TIFF a EPS PICT byly více využívány v předcházejících verzích

Photoshopu. Současná verze Photoshopu obsahuje funkce rastrování umožňující otevírat soubory, které obsahují vektorová data.

DCS 1.0 a 2.0

Formát DCS (Desktop Color Separations) je varianta standardního formátu EPS, která umožňuje ukládat barevné separace obrazů CMYK. Formát DCS 2.0 můžete použít pro export obrazů, které obsahují kanály přímých barev.

Chcete-li tisknout soubory DCS, musíte použít PostScriptovou tiskárnu.

JPEG

Formát JPEG (Joint Photographic Experts Group) je běžně používaný pro zobrazování fotografií a jiných obrazů s plynulými polotóny v dokumentech HTML na Webu a jiných online službách. Formát JPEG podporuje barevné režimy CMYK, RGB a stupně šedi a nepodporuje alfa kanály. Na rozdíl od formátu GIF zachovává JPEG v obrazech RGB všechny barevné informace, ale komprimuje velikost souboru výběrovým odstraňováním dat.

Obraz JPEG se při otevírání automaticky dekomprimuje. Vyšší úroveň komprese má za následek méně kvalitní obraz, výsledkem menší úrovně komprese je kvalitnější obraz. Ve většině případů produkuje volba maximální kvality výsledky nerozeznatelné od originálu.

PCX

Formát PCX se běžně používá na počítačích kompatibilních s IBM PC. Většina software pro PC podporuje verzi 5 formátu PCX. Soubory verze 3 nepodporují uživatelskou paletu barev a používají standardní paletu VGA.

Formát PCX podporuje barevné režimy bitová mapa, stupně šedi, indexovaná barva a RGB a nepodporuje alfa kanály. PCX podporuje kompresní metodu RLE. Obrazy mohou mít bitovou hloubku 1, 4, 8 nebo 24 bitů.

PDF

PDF (Portable Document Format) je univerzální formát souborů, přenositelný mezi platformami a mezi aplikacemi. Soubory PDF jsou založené na PostScriptovém zobrazovacím modelu a věrně zobrazují a zachovávají písma, uspořádání stránek a vektorové i bitmapové grafiky. Navíc soubory PDF mohou obsahovat data pro elektronické prohledávání dokumentů a data pro navigaci jako jsou elektronické vazby. PDF podporuje obrazy se 16 bitů na kanál. Adobe Acrobat obsahuje také nástroj pro retušování objektů, umožňující menší úpravy obrazů v PDF. Další informace o práci s obrazy v souborech PDF najdete v nápovědě k Acrobatu. Poznámka: Nástroj Retušování objektů je určen hlavně pro opravy obrazů a objektů na poslední chvíli. Nejlepší je obrazy upravit ve Photoshopu ještě předtím, než je uložíte jako PDF.

Holý formát Photoshopu

Formát Photoshop holý je všestranný formát souboru pro přenos obrazů mezi aplikacemi a počítačovými platformami. Tento formát podporuje obrazy v režimech CMYK, RGB a stupně šedi s alfa kanály a obrazy v režimech Lab a vícekanálový bez alfa kanálů. Dokumenty uložené ve formátu Photoshop holý mohou mít libovolné rozměry v obrazových bodech a jakoukoli velikost souboru, ale nemohou obsahovat vrstvy.

Formát Photoshop holý je složen z řetězce bytů popisujících barevné informace obrazu. Každý obrazový bod je popsán v binárním formátu, kde 0 reprezentuje černou a 255 bílou (v

obrazech s 16 bitovými kanály je hodnota bílé 65535). Photoshop určí potřebný počet kanálů pro popis obrazu a pro další kanály v obrazu. Můžete zadat příponu souboru (Windows), typ souboru (Mac OS), původce souboru (Mac OS) a informace hlavičky.

V Mac OS je typ souboru obecně čtyřznakový identifikátor, který identifikuje soubor – například TEXT určuje, že soubor obsahuje ASCII text. Původce souboru je také označován kombinací čtyř znaků. Většina aplikací pro Mac OS má jednoznačné identifikační označení původce souboru, které je registrováno u Apple Computer Developer Services.

Parametr hlavičky určuje počet informačních bytů, které se objevují na začátku souboru před vlastními obrazovými informacemi. Tato hodnota určuje počet nulových znaků, které se umístí na začátku souboru a rezervují místo pro hlavičku. Ve výchozím nastavení není žádná hlavička (velikost hlavičky = 0). Když otevřete soubor v holém formátu, můžete hlavičku zadat. Můžete také soubor uložit bez hlavičky a pak nuly v hlavičce nahradit jinými čísly pomocí nástroje pro editaci souborů, jako je například HEdit (Windows) nebo Norton Utilities® (Mac OS).

Obraz můžete uložit v prokládaném nebo neprokládaném formátu. Pokud zvolíte prokládaný formát, uloží se barevné informace (například červená, zelená a modrá) postupně. Volba bude záležet na požadavcích aplikace, ve které budete soubor otevírat.

Poznámka: Formát Photoshop holý není stejný formát jako formát obrazového souboru camera raw z digitálního fotoaparátu. Soubor obrazu camera raw je vlastní specifický formát fotoaparátů, který je v podstatě „digitální negativ“, bez filtrace, nastavení úrovně bílé nebo jiného zpracování obrazu v přístroji.

Pixar

Formát PIXAR je vyvinutý speciálně pro špičkové grafické aplikace, jako jsou aplikace používané pro vykreslování trojrozměrných obrazů a animací. Formát Pixar podporuje obrazy RGB a ve stupních šedi s jedním alfa kanálem.

PNG

Formát PNG (Portable Network Graphics) byl vytvořen jako nepatentovaná alternativa pro GIF, používající bezeztrátovou kompresi a je určen pro zobrazování obrazů na Webu. Na rozdíl od formátu GIF, PNG podporuje 24 bitové obrazy a vytváří průhlednost pozadí bez zubatých okrajů, ale některé prohlížeče webu obrazy PNG nepodporují. Formát PNG podporuje obrazy v režimech RGB, indexované barvy, stupně šedi a bitová mapa bez alfa kanálů. PNG zachovává průhlednost v obrazech v režimech RGB a stupně šedi.

Scitex CT

Formát Scitex CT (Continuous Tone) se používá při vysoce kvalitním zpracování obrazu na počítačích Scitex.

Utility pro přenos souborů uložených v tomto formátu do systému Scitex získáte od firmy Creo. Formát Scitex CT podporuje obrazy v režimech CMYK, RGB a stupně šedi a nepodporuje alfa kanály.

Obrazy CMYK uložené ve formátu Scitex CT mají často extrémně velké soubory. Na vstupu jsou tyto obrazy vytvářeny skenery Scitex. Obrazy uložené ve formátu Scitex CT jsou určeny k tisku na film s použitím rastrovací jednotky Scitex, která vytváří barevné výtahy pomocí patentovaného polotónového systému Scitex. Tento systém dokáže značně potlačit moiré a je často používán při profesionální práci s barvou – například pro reklamy v časopisech.

PICT

Formát PICT se používá jako formát souborů pro přenášení obrazů mezi grafickými aplikacemi a aplikacemi pro sazbu stránek v Mac OS. Formát PICT podporuje obrazy RGB s jedním alfa kanálem a obrazy v režimech indexované barvy, stupně šedi a bitová mapa bez alfa kanálů. Formát PICT je zvláště efektivní při kompresi obrazů s velkými jednobarevnými plochami. Tato komprese může být velmi výrazná pro alfa kanály, které obsahují velké bílé a černé oblasti.

Při ukládání RGB obrazu do formátu PICT můžete zvolit rozlišení 16 nebo 32 bitů na obrazový bod. Pro obrazy v režimu bitová mapa nebo stupně šedi můžete zvolit 2, 4 nebo 8 bitů na obrazový bod. V Mac OS s nainstalovaným QuickTime jsou k dispozici čtyři úrovně komprese JPEG.

Poznámka: ImageReady podporuje formát PICT pouze v Mac OS.

Targa

Formát TGA (Targa®) se používá v systémech s videokartami Truevision® a běžně ho podporují barevné aplikace v systému MS-DOS. Formát Targa podporuje 16 bitové obrazy RGB (5 bitů x 3 barevné kanály plus jeden nevyužitý bit), 24 bitové obrazy RGB (8 bitů x 3 barevné kanály) a 32 bitové obrazy RGB (8 bitů x 3 barevné kanály plus jeden 8 bitový alfa kanál). Formát Targa také podporuje obrazy v indexovaných barvách a ve stupních šedi bez alfa kanálů. Při ukládání obrazů RGB můžete zvolit barevnou hloubku a vybrat kódování RLE pro kompresi obrazu.

TIFF

Formát TIFF (Tagged-Image File Format) se používá k přenosu obrazů mezi různými aplikacemi a platformami. TIFF je univerzální bitmapový obrazový formát, který podporují prakticky všechny aplikace pro kreslení, úpravy obrazů a sazbu stránek. Také téměř všechny stolní skenery umějí vytvářet obrazy TIFF. Dokumenty TIFF mohou mít maximální velikost souboru 4 GB. Photoshop CS podporuje velké dokumenty uložené ve formátu TIFF. Ale většina ostatních aplikací včetně starších verzí Photoshopu nepodporuje dokumenty, jejichž velikost souboru je větší než 2 GB.

Formát TIFF podporuje obrazy v režimu CMYK, RGB, Lab, indexované barvy a stupně šedi s alfa kanály a obrazy v režimu bitová mapa bez alfa kanálů. Photoshop může do souboru TIFF uložit vrstvy, ale když obraz otevřete v jiné aplikaci, uvidíte pouze sloučený obraz. Photoshop umí do formátu TIFF uložit také anotace, průhlednost a pyramidová data pro více rozlišení. Ve Photoshopu mají TIFF obrazy bitovou hloubku 8, 16 nebo 32 bitů na kanál. Obrazy s vysokým dynamickým rozsahem lze uložit jako soubory TIFF s 32 bity na kanál.

Barevné režimy

Photoshop umožňuje zvolit barevný režim pro každý dokument. Barevný režim určuje, který barevný model se použije pro zobrazení a tisk obrazu, na kterém pracujete. Když vyberete určitý barevný režim, zvolíte práci v určitém barevném modelu (to je číselná metoda popisu barev). Barevné režimy ve Photoshopu jsou založené na barevných modelech, které jsou vhodné pro obrazy používané při publikování. Můžete zvolit RGB (Red – červená, Green – zelená, Blue – modrá); CMYK (Cyan – azurová, Magenta – purpurová, Yellow – žlutá, Black – černá); Lab (založený na CIE L*a*b*) a stupně šedi. Photoshop také obsahuje režimy pro specializovaný barevný výstup, jako jsou indexované barvy a duplexy. Barevné režimy určují počet barev, počet kanálů a velikost souboru obrazu. Zvolený barevný režim také určuje, které nástroje a formáty souborů jsou dostupné.

Poznámka: ImageReady používá pro práci s obrazy pouze režim RGB, protože jeho dokumenty jsou primárně určeny pro zobrazování na Webu.

Barevný režim RGB

Barevný režim RGB ve Photoshopu používá model RGB, který přiřazuje každému obrazovému bodu hodnotu intenzity. V obrazech s 8 bity na kanál jsou hodnoty intenzity v rozsahu od 0 (černá) do 255 (bílá) pro každou ze složek RGB (červená, zelená, modrá) v barevném obraze. Například jasná červená barva může mít hodnotu R 246, hodnotu G 20 a hodnotu B 50. Když jsou hodnoty všech tří složek stejné, je výsledkem odstín neutrální šedé. Když jsou hodnoty všech složek 255, je výsledkem čistá bílá; když mají všechny složky hodnotu 0, je to čistá černá.

Obrazy RGB používají pro reprodukci barev na obrazovce tři barvy neboli kanály. V obrazech s 8 bity na kanál tyto tři kanály představují 24 (8 bitů x 3 kanály) bitů barevné informace na každý obrazový bod. 24 bitové obrazy mohou reprodukovat až 16,7 milionů barev. Se 48 bitovými (16 bitů na kanál) a 96 bitovými (32 bitů na kanál) obrazy lze reprodukovat ještě více barev. Kromě toho, že je to výchozí režim pro nové obrazy Photoshopu, používají model RGB monitory počítačů pro zobrazování barev. To znamená, že při práci v jiných barevných režimech, jako je CMYK, Photoshop pro zobrazení na monitoru interpoluje obraz CMYK do RGB. Ačkoliv RGB je standardní barevný model, přesný rozsah reprezentovaných barev se může měnit v závislosti na aplikaci nebo na zobrazovacím zařízení. Barevný režim RGB ve Photoshopu závisí na nastavení pracovního prostoru, které určíte v dialogovém okně Nastavení barev.

Poznámka: ImageReady používá při práci s obrazy pouze režim RGB.

Barevný režim CMYK

V režimu CMYK se každému obrazovému bodu přiřadí procentuální hodnota pro každou výtažkovou tiskovou barvu. Nejsvětlejším barvám (světla) jsou přiřazeny malé procentuální hodnoty tiskových barev; tmavší barvy (stíny) mají vyšší hodnoty. Například jasně červená může obsahovat 2% azurové, 93% purpurové, 90% žluté a 0% černé. V obrazech CMYK se vytvoří čistá bílá, když mají všechny čtyři složky hodnoty 0%.

Režim CMYK se používá při přípravě obrazu, který se bude tisknout pomocí výtažkových tiskových barev. Převod obrazu RGB do CMYK vytváří výtažky neboli separace. Pokud začnete s obrazem RGB, je nejlepší obraz nejdříve upravit v RGB, a pak ho na konci zpracování teprve převést do CMYK. Při práci v režimu RGB můžete použít příkaz. Nastavení kontrolního náhledu pro simulování efektu převodu do CMYK bez změny skutečných dat obrazu. Režim CMYK můžete také použít pro přímé zpracování obrazů CMYK naskenovaných nebo importovaných ze špičkových systémů.

Přestože CMYK je standardní barevný model, přesný rozsah reprezentovaných barev se může měnit v závislosti na tiskovém stroji a tiskových podmínkách. Barevný režim CMYK ve Photoshopu závisí na nastavení pracovního prostoru, které určíte v dialogovém okně Nastavení barev.

Barevný režim Lab

Barevný režim Lab má složku světlosti (L), která může být v rozsahu od 0 do 100. V dialogu pro výběr barvy Adobe mohou být složky a (osa zelená – červená) a b (osa modrá – žlutá) v rozsahu od +127 do -128. V paletě Barvy mohou být složky a a b v rozsahu od +127 do -128.

Režim Lab můžete použít pro práci s obrazy Photo CD, když chcete nezávisle upravovat světlost (jas) a hodnoty barev v obraze, pro přenos obrazů mezi systémy a pro tisk na tiskárnách s PostScriptem Level 2 a Level 3. Před tiskem obrazů Lab na jiných barevných PostScriptových zařízeních je převedte do CMYK.

Obrazy Lab lze uložit ve formátu Photoshop, Photoshop EPS, ve formátu velkého dokumentu (PSB), Photoshop PDF, Photoshop holý, TIFF, Photoshop DCS 1.0 nebo Photoshop DCS 2.0. 48 bitové obrazy Lab (16 bitů na kanál) můžete uložit ve formátu Photoshop, ve formátu velkého dokumentu (PSB), Photoshop PDF, Photoshop holý nebo TIFF.

Poznámka: Formáty DCS 1.0 a DCS 2.0 převádějí soubor při otevření do CMYK.

Barva Lab je pomocný barevný model, který Photoshop používá při převodu z jednoho barevného režimu do jiného.

Režim Bitová mapa

Režim bitová mapa používá k reprezentaci obrazových bodů v obraze jednu ze dvou hodnot barvy (černá nebo bílá).

Obrazy v režimu bitová mapa se nazývají bitmapové jednobitové obrazy, protože mají bitovou hloubku 1.

Režim Stupně šedi

Režim stupně šedi používá v obraze různé odstíny šedi. V 8 bitových obrazech může být až 256 odstínů šedi. Každý obrazový bod obrazu ve stupních šedi má hodnotu jasu v rozsahu od 0 (černá) do 255 (bílá). V 16 bitových a 32 bitových obrazech je počet odstínů v obraze mnohem větší než v 8 bitových obrazech. Hodnoty stupňů šedi mohou být také měřeny jako procenta krytí černé tiskové barvy (0% se rovná bílé a 100% se rovná černé). V režimu stupně šedi se obvykle zobrazují obrazy vytvářené černobílými skenery nebo skenery pracujícími s odstíny šedi.

Přestože stupně šedi je standardní barevný model, přesný rozsah reprezentovaných šedí se může měnit v závislosti na tiskových podmínkách. V režimu stupně šedi ve Photoshopu se používá rozsah, určený nastavením pracovního prostoru, které určíte v dialogovém okně Nastavení barev.

Pro převod obrazu do režimu stupně šedi a zpět platí tato pravidla:

- Do stupňů šedi můžete převádět jak obrazy v režimu bitová mapa, tak barevné obrazy.
- Chcete-li převést barevný obraz na vysoce kvalitní obraz ve stupních šedi, Photoshop odstraní všechny informace o barvách v původním obraze. Úrovně šedi (odstíny) převedených obrazových bodů reprezentují světlost (jas) původních obrazových bodů.

Informace z barevných kanálů můžete při vytváření šedotónového kanálu libovolně smíchat pomocí příkazu

Míchání kanálů.

- Při převodu obrazu ve stupních šedi do RGB se původní hodnoty šedi jednotlivých obrazových bodů převedou na hodnoty barev. Obraz ve stupních šedi můžete také převést na obraz CMYK (pro vytváření kvadruplexů z výtazkových barev bez převodu do režimu Duplex) nebo na barevný obraz v režimu Lab.

Duplexový režim

Duplexový režim vytváří jednobarevné, duplexové (dvoubarevné), triplexové (tříbarevné) a kvadruplexové (čtyřbarevné) šedotónové obrazy s použitím jedné až čtyř vlastních tiskových barev.

Režim Indexovaná barva

Režim indexované barvy vytváří 8 bitové obrazové soubory s až 256 barvami. Při převodu obrazu na indexované barvy vytváří Photoshop vyhledávací tabulku barev (CLUT), ve které jsou uloženy a indexované barvy v obraze.

Pokud barva z původního obrazu v této tabulce není, program ji nahradí nejbližší barvou nebo použije rozklad barev (dithering), aby ji simuloval pomocí dostupných barev.

Protože paleta barev je omezená, může se v režimu indexovaných barev redukovat velikost souboru obrazu při zachování potřebné vizuální kvality pro multimediální prezentace, webové stránky a podobně. V tomto režimu lze provádět pouze některé úpravy. Pro rozsáhlejší úpravy byste měli obraz dočasně převést do režimu RGB. Soubory v indexovaných barvách lze uložit ve formátech Photoshop, BMP, GIF, Photoshop EPS, ve formátu velkého dokumentu (PSB), PCX, Photoshop PDF, Photoshop holý, Photoshop 2.0, PICT, PNG, Targa nebo TIFF.

Vícekanálový režim

Vícekanálový režim používá 256 úrovní šedi v každém z kanálů. Vícekanálové obrazy se používají pro specializovaný tisk. Obrazy ve vícekanálovém režimu lze uložit ve formátech Photoshop, Photoshop 2.0, Photoshop holý nebo Photoshop DCS 2.0.

Pro převod obrazů do vícekanálového režimu platí tato pravidla:

- Kanály barev v původním obraze se v převedeném obraze změny na kanály přímých barev.
- Když převádíte barevný obraz na vícekanálový obraz, jsou nové šedotónové informace založeny na barevných hodnotách obrazových bodů v jednotlivých kanálech.
- Při převodu obrazu CMYK do vícekanálového režimu se vytvoří kanály azurové, purpurové, žluté a černé přímé barvy.
- Při převodu obrazu RGB do vícekanálového režimu se vytvoří kanály červené, zelené a modré přímé barvy.
- Když odstraníte kanál z obrazu RGB, CMYK nebo Lab, převede se obraz automaticky do vícekanálového režimu.
- Chcete-li exportovat vícekanálový obraz, uložte ho ve formátu Photoshop DCS 2.0.

