

# Používání editoru aplikace

## **ADOBE® PHOTOSHOP® ELEMENTS 8**

© 2009 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

Používání aplikace Adobe® Photoshop® Elements 8 pro systém Windows®

This user guide is protected under copyright law, furnished for informational use only, is subject to change without notice, and should not be construed as a commitment by Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated assumes no responsibility or liability for any errors or inaccuracies that may appear in the informational content contained in this guide.

This user guide is licensed for use under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial 3.0 License. This License allows users to copy, distribute, and transmit the user guide for noncommercial purposes only so long as (1) proper attribution to Adobe is given as the owner of the user guide; and (2) any reuse or distribution of the user guide contains a notice that use of the user guide is governed by these terms. The best way to provide notice is to include the following link. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

Adobe, the Adobe logo, Adobe Premiere, Acrobat, Dreamweaver, Flash, Illustrator, InDesign, Photoshop, PostScript, Reader, and XMP are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

Windows and Windows Vista are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Apple, Macintosh and Mac OS are trademarks of Apple Inc., registered in the United States and other countries. Java is a trademark or registered trademark of Sun Microsystems, Inc. in the United States and other countries. OS/2 is a trademark of International Business Machines Corporation in the United States, other countries, or both. Dolby is a trademark of Dolby Laboratories. UNIX is a registered trademark of The Open Group in the US and other countries. SGI is a trademark of Silicon Graphics, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

Updated Information/Additional Third Party Code Information available at <http://www.adobe.com/go/thirdparty>.

This product contains either BSAFE and/or TIPEM software by RSA Security, Inc.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

This product includes software developed by the Apache Software Foundation (<http://www.apache.org/>).

This Program was written with MacApp®: ©1985-1988 Apple Computer, Inc. APPLE COMPUTER, INC. MAKES NO WARRANTIES WHATSOEVER, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, REGARDING THIS PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES WITH RESPECT TO ITS MERCHANTABILITY OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE. The MacApp software is proprietary to Apple Computer, Inc. and is licensed to Adobe for distribution only for use in combination with Adobe Photoshop Elements 8.

PANTONE® colors displayed here may not match PANTONE-identified standards. Consult current PANTONE Color Publications for accurate color. PANTONE® and other Pantone, Inc. trademarks are the property of Pantone, Inc. © Pantone, Inc., 2009.

Portions © Eastman Kodak Company, 2009 and used under license. All rights reserved. Kodak is a registered trademark and Photo CD is a trademark of Eastman Kodak Company.

Portions of this code are licensed from Focoltone Colour System.

Software is produced under Dainippon Ink and Chemicals, Inc.'s (DIC) copyrights of color-data-base derived from Sample Books.

Portions © 1995-2005 Jean-loup Gailly and Mark Adler

Video compression and decompression is powered by On2 TrueMotion video technology. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. All Rights Reserved. <http://www.on2.com>.

This product includes software developed by the OpenSymphony Group (<http://www.opensymphony.com/>).

Portions of this code are licensed from Nellymoser ([www.nellymoser.com](http://www.nellymoser.com)).

**Sorenson  
Spark.**

Sorenson Spark™ video compression and decompression technology licensed from Sorenson Media, Inc.

MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and THOMSON Licensing (<http://www.iis.fhg.de/amm/>).

Certain Spelling portions of this product is based on Proximity Linguistic Technology. ©Copyright 1990 Merriam-Webster Inc. ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2003 Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 2003 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. Legal Supplement ©Copyright 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 1994 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 1997 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA ©Copyright 1990 Merriam-Webster Inc. ©Copyright 1993 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 2004 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1991 Dr. Lluís de Yzaguirre I Maura ©Copyright 1991 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Munksgaard International Publishers Ltd. ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Van Dale Lexicografie bv ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey, USA. ©Copyright 1990 IDE a.s. ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1992 Hachette/Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 2004 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1991 Text & Satz Datentechnik ©Copyright 1991 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 Bertelsmann Lexikon Verlag ©Copyright 2004 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 MorphoLogic Inc. ©Copyright 2004 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 William Collins Sons & Co. Ltd. ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1993-95 Russicon Company Ltd. ©Copyright 1995 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 IDE a.s. ©Copyright 2004 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. The Hyphenation portion of this product is based on Proximity Linguistic Technology. ©Copyright 2003 Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 2003 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1984 William Collins Sons & Co. Ltd. ©Copyright 1988 All rights reserved. Proximity Technology A Division of

Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Munksgaard International Publishers Ltd. ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1997 Van Dale Lexicografie bv ©Copyright 1997 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1984 Updated 12 June 2009 Editions Fernand Nathan ©Copyright 1989 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. © Copyright 1983 S Fischer Verlag ©Copyright 1997 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1989 Zanichelli ©Copyright 1989 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1989 IDE a.s. ©Copyright 1989 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Espasa-Calpe ©Copyright 1990 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1989 C.A. Stromberg AB. ©Copyright 1989 All rights reserved. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA.

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

Notice to U.S. Government End Users. The Software and Documentation are "Commercial Items," as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of "Commercial Computer Software" and "Commercial Computer Software Documentation," as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §§227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished-rights reserved under the copyright laws of the United States. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704, USA. For U.S. Government End Users, Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

# Obsah

## Kapitola 1: Začínáme s aplikací Adobe Photoshop Elements

První kroky .....	1
Používání nápovědy a získání podpory .....	2
Převod katalogu z předchozí verze .....	3
Činnosti na pracovní ploše Elements Organizer a v aplikaci Photoshop Elements Editor .....	4
Import a uspořádání fotografií a videí .....	4
Vytváření fotografických projektů .....	7
Tisk a sdílení fotografií .....	8
Opravy (úpravy) fotografií .....	9
Tipy řešení potíží .....	10

## Kapitola 2: Pracovní plocha aplikace Photoshop Elements

O pracovních plochách .....	12
Nástroje .....	16
Panely a zásobníky .....	19
Zpět, znovu a zrušit .....	23
Odkládací disky a zásuvné moduly .....	25

## Kapitola 3: Práce v Editoru

Otevírání souborů v Editoru .....	28
Informace o souboru .....	32
Prohlížení obrazů v Editoru .....	35
Vodítka, mřížky a pravítka .....	39
Ukládání a export obrazů .....	40
Úpravy s průvodcem .....	47

## Kapitola 4: Používání vrstev

Vytvoření vrstev .....	52
Úprava vrstev .....	56
Kopírování a uspořádání vrstev .....	59
Krytí a režimy prolnutí .....	64
Vrstvy úprav a vrstvy výplně .....	66
Masky vrstev .....	71
Styly vrstvy .....	72

## Kapitola 5: Soubory camera raw

Zpracovávání souborů obrazů camera raw .....	76
Nastavení a ovládací prvky .....	79
Barvy a soubory camera raw .....	80

## Kapitola 6: Výběr částí obrazu

Vytváření výběrů .....	84
Změny výběrů .....	93
Vyhlazení okrajů výběru pomocí vyhlazení a prolnutí .....	97



Přemísťování a kopírování výběrů .....	98
Ukládání výběrů .....	100

### **Kapitola 7: Barevná a tonální korekce**

Základy barevné a tonální korekce .....	103
Nastavení stínů a světla .....	112
Korekce barevných nádechů .....	119
Nastavení sytosti a odstínu barev .....	123
Filtry přízpůsobení .....	129

### **Kapitola 8: Oříznutí, změna velikosti, retušování a transformace fotografií**

Oříznutí .....	134
Velikost obrazu a rozlišení .....	139
Retušování .....	143
Zostření .....	156
Transformace .....	160
Změna kompozice .....	164
Vytvoření panoramat .....	168

### **Kapitola 9: O barvách**

O barvách .....	173
Používání režimů obrazu a tabulek barev .....	175
Nastavení správy barev .....	180

### **Kapitola 10: Filtry, efekty, styly a kresby**

Efekty .....	183
Filtry .....	188
Umělecké filtry .....	193
Filtry Rozostření .....	195
Filtry Tahy štětce .....	196
Filtry Deformace .....	197
Filtry Šum .....	202
Filtry Seskupení .....	203
Filtry Vykreslení .....	204
Filtry Skica .....	207
Filtry Stylizace .....	208
Filtry Textura .....	210
Filtry Video .....	211
Filtry Jiné .....	211

### **Kapitola 11: Při malování**

Přehled malování .....	214
Volba barev .....	219
Malovací nástroje .....	222
Nastavení stop .....	229
Výplně a tahy .....	233
Vzorky .....	235

Přechody .....	237
Přednastavení a knihovny .....	241
<b>Kapitola 12: Přidání textu a tvarů</b>	
Přidání a úpravy textu .....	244
Práce s asijským textem .....	250
Vytváření tvarů .....	252
Úpravy tvarů .....	255
<b>Kapitola 13: Vytváření projektů v Editoru</b>	
Přehled projektů Editoru .....	257
Vytváření fotografických projektů .....	257
Vytvoření knihy fotografií .....	263
Vytvoření přání .....	264
Vytvoření disku DVD s nabídkou prezentací .....	265
Úprava fotografických projektů .....	265
<b>Kapitola 14: Optimalizace pro web</b>	
Optimalizace obrazů .....	269
Používání průhlednosti a režimů prolnutí .....	277
Rozklad ve webových obrazech .....	280
Náhled webových obrazů .....	281
<b>Kapitola 15: Tisk a sdílení fotografií</b>	
Tisk fotografií .....	284
Volby tisku .....	289
Odeslání fotografií online službám pro sdílení .....	289
Sdílení fotografií .....	289
<b>Kapitola 16: Klávesové zkratky aplikace Photoshop Elements Editor</b>	
Klávesy pro prohlížení obrazů (Plné úpravy) .....	291
Klávesy pro výběr nástrojů .....	291
Klávesy pro vybírání a přemísťování objektů .....	293
Klávesy pro dialogové okno kouzelný oddělovač .....	294
Klávesy pro transformování výběrů .....	294
Klávesy pro malování a štětce .....	295
Klávesy pro práci s textem .....	295
Klávesy pro panel Vrstvy .....	296
Klávesy pro používání režimů prolnutí .....	297
Klávesy pro panel Informace .....	298
Klávesy pro panel Vzorník barev .....	298
Klávesy k zobrazování nebo skrývání panelů (Plné úpravy) .....	298
Klávesy pro galerii filtrů .....	299
Klávesy pro filtr Zkapalnění .....	299
Klávesy pro práci v okně Sloučení fotografií Panorama .....	300
Klávesy pro dialogové okno camera raw .....	300

**Kapitola 17: Slovníček**

Hledání definic termínů .....	301
Termíny z oblasti digitálního obrazu .....	301

# Kapitola 1: Začínáme s aplikací Adobe Photoshop Elements

Software Adobe® Photoshop® Elements 8 v sobě spojuje výkon a jednoduchost, takže vaše fotografie mohou jednoduše vypadat co nejlépe. Můžete je mnoha kreativními způsoby sdílet, všechny své fotografie a videoklipy snadno vyhledáte i zobrazíte.

## První kroky

### Zkontrolujte systémové požadavky

Pokud si nejste jisti, že lze aplikaci Adobe Photoshop Elements ve vašem počítači spustit, znovu projděte všechny systémové požadavky a doporučení pro software Adobe®. Další informace naleznete v souboru Čtěte uloženém na instalačním disku softwaru.

### Instalace softwaru

- 1 Zavřete jakoukoliv jinou aplikaci Adobe, která je ve vašem počítači otevřená.
- 2 Vložte instalační disk do diskové jednotky a postupujte podle pokynů na obrazovce.

**Poznámka:** Během instalace aplikace je možné určit jazyk a vybrat zemi.

**Je nutné odinstalovat předchozí verzi aplikace Adobe Photoshop Elements?** Pokud jste nainstalovali zkušební verzi aplikace Adobe Photoshop Elements, je vhodné ji nejprve odinstalovat. Odinstalování předchozí verze aplikace Adobe Photoshop Elements však není nutné. Pokud ale chcete, můžete předchozí verzi odinstalovat.

**Jak odinstalovat verzi aplikace Adobe Photoshop Elements?** V operačním systému Windows® klepněte na nabídku Start a vyberte položku Ovládací panely. Klepněte na položku Přidat nebo odebrat programy. Vyberte verzi aplikace Adobe Photoshop Elements, kterou chcete odinstalovat, a klepněte na tlačítko Odebrat. Až se zobrazí výzva, potvrďte odinstalaci.

### Registrace

Po nainstalování aplikace Adobe Photoshop Elements získáte provedením registrace bezplatnou instalační podporu, oznámení o aktualizacích a další služby.

**Poznámka:** Mimo oblast Spojených států amerických se můžete kdykoli zaregistrovat tím, že vyberete položky *Nápověda > Registrace*.

### Soubor Čtěte

Instalační disk obsahuje soubor Čtěte určený pro váš software. (Tento soubor se také v průběhu instalace produktu zkopíruje do složky aplikace.) Chcete-li získat důležité informace, otevřete tento soubor.

## Nové a vylepšené funkce

Informace o nových a vylepšených funkcích naleznete na webu [www.adobe.com/go/learn\\_pse\\_features\\_cz](http://www.adobe.com/go/learn_pse_features_cz). Širší možnosti práce s fotografiemi a jejich vylepšení jsou nyní velmi snadné.

# Používání nápovědy a získání podpory

## Seznámení s aplikací Adobe Photoshop Elements

Webová stránka nápovědy a podpory aplikace Photoshop Elements poskytuje odkazy na články a výukové video lekce, které vám pomohou se začátky v aplikaci Adobe Photoshop Elements. Stránka nápovědy a podpory také obsahuje nejlepší tipy pro řešení potíží, články pro zkušené uživatele a odkazy na nápovědu a fóra. Přejděte na adresu [www.adobe.com/support/photoshopelements](http://www.adobe.com/support/photoshopelements).

**Postup při kladení otázek** Na webu [www.adobe.com/go/forums\\_cz](http://www.adobe.com/go/forums_cz) je možné získávat rady od ostatních uživatelů aplikací Adobe Photoshop Elements a Adobe Premiere Elements a zasílat jim dotazy.

## Používání nápovědy aplikace Photoshop Elements

Nápověda Photoshop Element je k dispozici několika způsoby. Chcete-li zobrazit nápovědu, klepněte na položku Nápověda > Nápověda aplikace Photoshop Elements (nebo stiskněte klávesu F1). Pokud je váš počítač připojen k internetu, aplikace Adobe Photoshop Elements automaticky spustí nápovědu na webu.

Kompletní nápovědu aplikace Adobe Photoshop Elements naleznete v nápovědě pracovní plochy Elements Organizer a aplikace Photoshop Elements Editor.

**Nápověda na webu** Nápověda na webu představuje nejkomplexnější a nejaktuálnější verzi nápovědy aplikace Adobe Photoshop Elements. Nápovědu na webu naleznete na adrese [www.adobe.com/go/learn\\_pse8\\_cz](http://www.adobe.com/go/learn_pse8_cz). Chcete-li získat přístup k nápovědě na webu, počítač musí být připojen k internetu. K hledání v nápovědě aplikace Photoshop Elements použijte pole Hledat.

**Nápověda v aplikaci** Nápověda v aplikaci poskytuje přístup ke klíčovým úlohám a konceptům. Pokud nemáte připojení k internetu, aplikace Photoshop Elements spustí nápovědu v aplikaci. Nápověda v aplikaci je pouze malá část kompletní nápovědy, která je k dispozici na webu.

**Nápověda v PDF** Nápověda je k dispozici také ve formátu PDF optimalizovaném pro tisk. Další informace naleznete na stránkách [www.adobe.com/go/learn\\_pse8\\_printpdf\\_cz](http://www.adobe.com/go/learn_pse8_printpdf_cz) nebo můžete klepnout na odkaz Nápověda v PDF v horní části každé stránky nápovědy. Soubor PDF s nápovědou představuje nejlepší způsob, jak získat přístup k nejobsáhlejší nápovědě v případě, že nemáte připojení k internetu.

**Odkazy v aplikaci** Některé odkazy na nápovědu lze nalézt v Photoshop Elements. Po klepnutí na tyto odkazy se zobrazí odpovídající téma nápovědy na webu nebo v aplikaci.

**Poznámka:** Pokud se pokusíte zobrazit téma nápovědy, které je k dispozici pouze na webu, aplikace Photoshop Elements zobrazí zprávu s adresou URL a odkazem na kompletní nápovědu na webu.

### Tipy pro vyhledávání v nápovědě

- Pokud hledáte frázi, například „nástroj tvaru“, dejte tuto frázi do uvozovek. Hledání najde pouze témata, která obsahují všechna slova v této frázi.
- Zkontrolujte, že tato hledaná slova neobsahují překlepy.
- Pokud hledání určitého termínu nedá žádné výsledky, zkuste jeho synonymum, například „web“ místo „internet“.

- Pokud najdete téma, které budete chtít zobrazit znovu, vytvořte si u něj záložku, abyste k němu měli později snadný přístup.

**Vytištění tématu nápovědy** Chcete-li si nějaké téma z nápovědy vytisknout, použijte příkaz Tisk v prohlížeči.

**Jak hledat témata řešení potíží** Na webových stránkách [www.adobe.com/support/photoshopelements](http://www.adobe.com/support/photoshopelements) můžete zobrazit nejčastější problémy a vyhledávat běžné potíže a chybové zprávy. Můžete se také ptát jiných uživatelů aplikace Adobe Photoshop Elements, a to na webových stránkách [www.adobe.com/go/forums\\_cz](http://www.adobe.com/go/forums_cz).

**Fórum** Přístup k fóru komunity uživatelů aplikace Elements je možný prostřednictvím této aplikace. Chcete-li z aplikace Photoshop Elements přejít na stránky fóra, vyberte položky Nápověda > Fórum. Chcete-li přejít na stránky fóra z pracovní plochy Elements Organizer, vyberte položky Nápověda > Fórum > Photoshop Elements. Pokud je počítač připojen k Internetu, aplikace Photoshop Elements zobrazí stránku fóra. Prostřednictvím fóra můžete požádat ostatní uživatele aplikace Photoshop Elements o návrhy týkající se vaší tvorby a také zasílat užitečné tipy a triky, které pomohou ostatním uživatelům.

**Vyhledávání aktualizací aplikace Photoshop Elements** Pokud je váš počítač připojen k internetu, při každé aktualizaci aplikace Photoshop Elements obdržíte upozornění. Informace o nejnovějších aktualizacích naleznete na webových stránkách [www.adobe.com/downloads/updates](http://www.adobe.com/downloads/updates).

## Jak získat zákaznickou podporu?

Podporu získáte přímým kontaktováním společnosti Adobe nebo odesláním problému na web. Informace o kontaktech naleznete na webových stránkách [www.adobe.com/support/contact](http://www.adobe.com/support/contact). Webové stránky podpory společnosti Adobe naleznete na adrese [www.adobe.com/go/support\\_cz](http://www.adobe.com/go/support_cz). Podpora společnosti Adobe obsahuje informace o řešení potíží a také informace o možnostech bezplatné a zpoplatněné technické podpory.

## Převod katalogu z předchozí verze

Po otevření pracovní plochy Elements Organizer v aplikaci Adobe Photoshop Elements 8 může dojít k potížím při otevírání katalogu, který jste používali ve starší verzi aplikace Adobe Photoshop Elements. Chcete-li zobrazit fotografie, převedte katalog.

- 1 Klepněte na položku Soubor > Katalog.
- 2 Ve správci katalogů klepněte na tlačítko Převést.
- 3 V okně Převést katalog vyberte katalog, který chcete převádět.

**Poznámka:** Katalogy uložené do jiné složky, než je výchozí umístění, se v okně Převést katalog nezobrazí automaticky. Klepněte na tlačítko Vyhledat další katalogy a vyberte složku, kde je umístěn požadovaný katalog. Katalogy uložené v této složce jsou přidány do seznamu katalogů, které lze převést.


- 4 Klepněte na tlačítko Převést.

## Zobrazení katalogů převedených dříve

Je možné zobrazit katalogy, které byly převedeny dříve nebo které byly zálohovány prostřednictvím starší verze. Tyto katalogy se ve výchozím nastavení v okně Převést katalog nezobrazí. Chcete-li zobrazit seznam katalogů převedených v poslední době, zaškrtněte políčko Zobrazit katalogy převedené dříve.

**Poznámka:** Převedené katalogy nelze použít ve starších verzích. Avšak jakmile je katalog převeden, data jsou zkopírována do nového souboru katalogu a původní soubor katalogu se nezmění. Původní katalog pak můžete nadále používat ve starších verzích.


# Činnosti na pracovní ploše Elements Organizer a v aplikaci Photoshop Elements Editor

 Přehled formou videa naleznete na stránkách [www.adobe.com/go/lrvid2309\\_pse\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid2309_pse_cz) a [www.adobe.com/go/lrvid2301\\_pse\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid2301_pse_cz).

Aplikace Adobe Photoshop Elements používá dvě základní pracovní plochy – Elements Organizer a Photoshop Elements Editor, mezi nimiž lze v závislosti na prováděné úloze přecházet. Začnete importem fotografií na pracovní plochu Elements Organizer, kde můžete zobrazovat, spravovat a vyhledávat všechny své fotografie a videoklipy. Na pracovní ploše Elements Organizer můžete také provádět rychlé opravy.

Na pracovní ploše Editoru lze fotografie lépe zpřesňovat, provádět základní úpravy, provádět jednotlivé kroky úprav s průvodcem nebo používat pokročilé nástroje pro úpravy.

Jakmile dokončíte práci s fotografiemi na pracovní ploše Elements Organizer nebo v aplikaci Photoshop Elements Editor, můžete vytvářet fotografické projekty, např. stránky knihy výstřížků, prezentace, knihy fotografií a online alba. Tyto projekty můžete snadno sdílet s rodinou a přáteli.

Chcete-li na pracovní plochu Elements Organizer přejít z aplikace Photoshop Elements Editor, klepněte na ikonu .

## Import a uspořádání fotografií a videí



Práci v aplikaci Adobe Photoshop Elements zahájíte importem fotografií na pracovní plochu Elements Organizer. Na pracovní ploše Elements Organizer můžete zobrazovat, spravovat a hledat všechny své fotografie a videoklipy.

### Používání aplikace Photo Downloader ke stahování fotografií

- 1 Připojte fotoaparát nebo čtečku karet ke svému počítači. (V případě potřeby nahlédněte do dokumentace, která byla přibalena k vašemu zařízení.)

Zobrazí se dialogové okno systému Windows Přehrát automaticky se seznamem voleb pro získání fotografií.

- 2 V dialogu operačního systému Windows Přehrát automaticky vyberte možnost Uspořádat a upravit pomocí aplikace Adobe Elements Organizer 8 a klepněte na tlačítko OK.

Pokud pracovní plocha Elements Organizer dosud není otevřená, zobrazí se dialogové okno Photo Downloader. Klepněte na položku Získat fotografie. Otevře se pracovní plocha Elements Organizer a naimportuje multimediální soubory. Pokud je již pracovní plocha Elements Organizer spuštěna, klepnutím na položku Soubor >  Získat fotografie a videa >  Z fotoaparátu nebo čtečky karet spustíte nástroj Photo Downloader.

- 3 V dialogovém okně Photo Downloader v části Zdroj vyberte položku z nabídky Získat fotografie, která určuje místo, odkud budou fotografie kopírovány nebo importovány.
- 4 V oblasti Nastavení importu nastavte následující volby:

**Umístění** Určuje složku, do které se obrazy stáhnou. Chcete-li změnit výchozí umístění, klepněte na tlačítko Procházet a určete nové umístění.

**Vytvořit podsložky** vytvoří podsložku s použitím schématu pojmenování vybraného z rozbalovací nabídky. Pokud zvolíte Vlastní název, zadejte název podsložky do příslušného pole.

**Přejmenovat soubory** změní názvy souborů s použitím schématu pojmenování vybraného z rozbalovací nabídky. Pokud vyberete volbu Vlastní název, zadejte základní název souboru a počáteční číslo pro přiřazení sekvenčně číslovaných názvů souborů fotografií.

**Poznámka:** Pokud zadaný název existuje, připojí se k názvu souboru kopírovaného obrazu „-1“ nebo jiné vhodné číselné označení.

**Zachovat současný název souboru v XMP** Tuto volbu vyberte, chcete-li použít aktuální název souboru jako název souboru, který bude uložen do metadat fotografie.

**Volby odstranění** Určují, zda fotografie zůstanou ve fotoaparátu nebo kartě, zda budou soubory ověřeny a odstraněny nebo zda budou po zkopírování odstraněny. Fotografie, které do aplikace Adobe Photoshop Elements neimportujete, nejsou z fotoaparátu ani paměťové karty odstraněny.

**5 (Volitelný krok)** Chcete-li fotografie po připojení zařízení automaticky stáhnout do aplikace Photoshop Elements, vyberte volbu Automaticky stáhnout. Volby automatického stahování jsou nastaveny v předvolbách Fotoaparát nebo čtečka karet.

**6 (Volitelné)** Chcete-li zobrazit další volby stahování, klepněte na tlačítko Rozšířený dialog. Další informace naleznete na stránkách [www.adobe.com/go/learn\\_org\\_advanceddownload\\_cz](http://www.adobe.com/go/learn_org_advanceddownload_cz).

**7** Klepněte na Získat fotografie.

Fotografie se zkopírují na váš pevný disk.

**8** Klepněte na tlačítko OK v dialogovém okně Soubory byly úspěšně zkopírovány.

**Poznámka:** Pokud se během kopírování fotografií spustí pracovní plocha Elements Organizer, klepněte v dialogovém okně Soubory byly úspěšně zkopírovány na tlačítko Ano.

## Uspořádání fotografií a videoklipů


Ke správě souborů lze použít pracovní plochu Elements Organizer. Pracovní plocha Elements Organizer umožňuje vyhledávání fotografií, souborů videa, zvukových klipů a dokumentů ve formátu Adobe PDF, i když jsou v počítači uloženy na různých místech.

Aplikace Adobe Photoshop Elements při stahování automaticky organizuje fotografie podle data. Pracovní plocha Elements Organizer obsahuje zobrazení časové osy (klepněte na položku Okna > Časová osa) a zobrazení podle data pro vyhledávání fotografií podle dní. Související fotografie je vhodné vkládat do alba. Alba jsou velmi užitečná ke sdílení fotografií v projektech, v dalších výtvorech, online albech a také usnadňují nalezení souvisejících fotografií.

Fotografie lze dále roztrždit a rozčlenit přidáním hodnocení pomocí hvězdiček, vytvářením balíčků fotografií a přiřazováním visacek klíčových slov    . Další informace o používání visacek klíčových slov naleznete na webových stránkách [www.adobe.com/go/learn\\_org\\_photos\\_tag\\_cz](http://www.adobe.com/go/learn_org_photos_tag_cz).

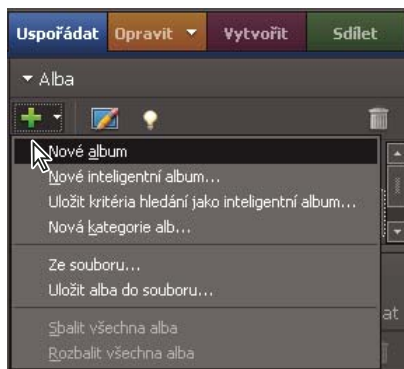
**Je nutné používat pracovní plochu Elements Organizer?** Ne. Fotografie můžete zkopírovat do počítače a opravit je pomocí Editoru. Existuje ale mnoho užitečných činností, které lze na pracovní ploše Elements Organizer s fotografiemi provádět. Jakmile v počítači shromáždíte stovky nebo tisíce fotografií, zjistíte, že je vyhledávání a správa na pracovní ploše Elements Organizer mnohem snadnější.

## Vytvoření alba

**1** Přejděte na panel Alba na záložce Uspořádat a klepněte na tlačítko Vytvořit nové album nebo kategorii alb .

**2 (Volitelné)** Vyberte z nabídky Kategorie alb kategorii, do které má být album umístěno.





*Nabídka Kategorie alb*

- 3 Do pole Název alba zadejte název alba.
- 4 Přetáhněte fotografie do oblasti Položky.
- 5 Klepněte na Hotovo.

Album je zobrazeno v panelu Alba v určené kategorii alb. Další informace o vytváření alb naleznete na stránkách [www.adobe.com/go/learn\\_org\\_albums\\_create\\_cz](http://www.adobe.com/go/learn_org_albums_create_cz).

## Vyhledávání fotografií a videoklipů

Fotografie a soubory videa je možné vyhledávat podle data, počtu hvězdiček, alba, umístění složky, názvu souboru, typu média, visačky klíčových slov, textu a dalších kritérií. Další informace naleznete na webových stránkách [www.adobe.com/go/learn\\_org\\_photos\\_find\\_cz](http://www.adobe.com/go/learn_org_photos_find_cz).

Následuje stručný výčet funkcí pracovní plochy Elements Organizer pro vyhledání fotografií:

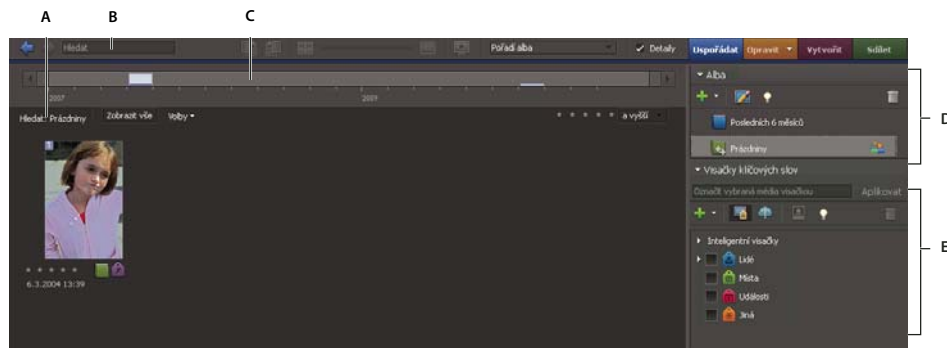
**Časová osa** Klepněte na měsíc nebo nastavte období, pokud chcete hledat fotografie a soubory médií chronologicky podle data, importované dávky nebo umístění složky.

**Pruh hledání** Chcete-li hledat stejné nebo podobné fotografie a multimediální soubory, přetáhněte fotografii, visačku klíčových slov, projekt nebo album na panel hledání.

**Panel Alba** Vyberete-li album, zobrazí se pouze soubory médií, které jsou v něm obsaženy.

**Panel Visačky klíčových slov** Výběrem visačky klíčových slov zobrazíte pouze soubory s touto visačkou klíčových slov.

**Textové pole** Do pole Vyhledat napište text pro hledání souborů s odpovídajícím textem. Shody mohou zahrnovat položky, jako jsou názvy souborů, metadata, visačky, popisky, poznámky, názvy alb, skupiny alb, informace o fotoaparátu, data, složky a formáty.



Pracovní plocha Elements Organizer obsahuje mnoho nástrojů a funkcí pro vyhledávání fotografií.  
A. Panel hledání B. Textové pole C. Časová osa D. Panel Alba E. Panel Vsačky klíčových slov

## Vyhledání vlastního souboru fotografie nebo multimediálního klipu

- 1 Na pracovní ploše Elements Organizer vyberte fotografii nebo multimediální klip, jehož soubor chcete vyhledat.
- 2 Stisknutím kombinace kláves Alt+Enter otevřete okno Obecné vlastnosti.
- 3 Klepněte na ikonu Odkrýt v Průzkumníku Windows.

## Vytváření fotografických projektů

Fotografie lze použít v různých zábavných projektech, které můžete sdílet s rodinou a přáteli. Je například možné vytvářet fotografické projekty, jako jsou alba, stránky knihy výstřihků, přání, štítky a obaly disků CD a DVD a fotografické koláže. Tyto fotografické projekty můžete vytisknout doma nebo odeslat na server tiskové služby online. Své fotografie také můžete použít v online fotogaleriích, prezentacích fotografií a flipboocích. Další informace naleznete na webových stránkách [www.adobe.com/go/learn\\_org\\_projects\\_cz](http://www.adobe.com/go/learn_org_projects_cz).

Dodejte svému projektu osobitost přizpůsobením šablon projektů. Upravte barvy rozvržení tak, aby lépe doplňovaly vaše fotografie, přidejte nové grafické prvky, text a efekty, jako jsou vržené stíny a záře. S použitím panelu Obsah můžete rychle procházet stovkami rámečků, témat, pozadí, grafik a efektů, které můžete aplikovat na své fotografie a fotografické projekty.

## Vytvoření a sdílení prezentace

- 1 Na pracovní ploše Elements Organizer vyberte fotografie, které chcete použít v prezentaci.
- 2 Klepnutím na tlačítko Prezentace na záložce Vytvořit zobrazíte předvolby prezentace.
- 3 Tyto volby podle potřeby změňte, nebo chcete-li použít výchozí nastavení, klepněte na tlačítko OK.

Všechny nástroje pro vytvoření vaší prezentace jsou v dialogovém okně Prezentace. Zvolené fotografie, které chcete použít v prezentaci, se objeví ve spodní části obrazovky.

- 4 V editoru prezentace si užíjte zábavu přidáním efektů, textu, menších grafických objektů, hudby nebo vlastního vyprávění. Editor prezentace nabízí mnoho možností uplatnění kreativity.
- 5 Chcete-li snímky přeuspořádat, přetáhněte v prezentaci náhled obrázku na nové umístění. Náhledy obrázků jsou ve spodní části editoru prezentace. Přetáhněte ji dopředu nebo dozadu, dokud neuvídněte modrý pruh, a potom tlačítko myši uvolněte.
- 6 Chcete-li si prezentaci prohlédnout se všemi efekty, použijte tlačítka VCR pod náhledem prezentace. K úpravě snímků se můžete kdykoliv vrátit stisknutím tlačítka ve stylu videorekordéru.

**Poznámka:** Pomocí ikony náhledu na celou obrazovku také můžete zobrazit prezentaci se všemi jejími efekty. Stisknutím klávesy Esc se můžete z náhledu na celou obrazovku kdykoli vrátit k úpravám snímků.

- 7 Klepněte na položku Uložit projekt (v levé horní části editoru prezentace). Doporučujeme prezentaci při práci průběžně ukládat.
- 8 Chcete-li vytvořit výstup prezentace pro zobrazení nebo sdílení, klepněte na položku Výstup (vlevo nahoře v editoru prezentace). Vyberte požadovaný způsob sdílení prezentace. Můžete ji uložit jako filmový soubor nebo soubor typu PDF. Můžete ji také vypálit na disk, aby ji bylo možné přehrávat v televizi nebo počítači.

## Tisk a sdílení fotografií

Aplikace Photoshop Elements nabízí mnoho způsobů rychlého sdílení fotografií. Lidé si mohou prohlížet vaše fotografie prostřednictvím interaktivního online alba. Můžete jim odeslat fotografie pomocí emailu. Fotografie můžete vytisknout na domácí tiskárně nebo objednat fotografie vytištěné profesionálně. Soubory či alba také můžete uložit na disky CD nebo DVD.

Na pracovní ploše Elements Organizer nejprve vyberte fotografie, které chcete sdílet. Klepněte na záložku Sdílet a vyberte požadovaný způsob sdílení fotografií. Další informace naleznete na webových stránkách [www.adobe.com/go/learn\\_org\\_share\\_cz](http://www.adobe.com/go/learn_org_share_cz).

### Tisk z pracovní plochy Elements Organizer


- 1 V prohlížeči fotografií vyberte fotografie nebo videoklipy. Pokud vyberete videoklip, vytiskne se pouze první snímek klipu.
- 2 Zvolte Soubor > Tisknout.
- 3 V dialogovém okně Výtisky určete možnosti tisku a klepněte na tlačítko Tisknout.

### Sdílení fotografií prostřednictvím e-mailu

Photoshop Elements zjednodušuje sdílení fotografií prostřednictvím e-mailu. Fotografie můžete připojit k e-mailové zprávě nebo pomocí funkce Fotografický e-mail vložit do e-mailu.

- 1 Ujistěte se, že je váš e-mailový klient uveden v předvolbách. Na pracovní ploše Elements Organizer klepněte na položku Úpravy > Předvolby > Sdílení. V Editoru klepněte na položku Úpravy > Předvolby > Organizace a sdílení a pak vyberte možnost Sdílení. Vyberte možnost Microsoft Outlook®, Outlook Express nebo E-mailová služba Adobe.

**Poznámka:** V operačním systému Windows Vista® vyberte aplikaci Microsoft Outlook®, Windows Mail nebo Adobe E-mail Service.

- 2 Vyberte fotografii v prohlížeči fotografií nebo v zobrazení podle data a klepněte na položku Sdílet  a na tlačítko Fotografický e-mail.
- 3 Při prvním odesílání fotografie e-mailem budete vyzváni k potvrzení e-mailové služby, kterou chcete použít. Potvrďte požadovanou volbu a klepněte na tlačítko OK.

Zobrazí se panel Fotografický e-mail s fotografiemi, které jste vybrali pro odeslání e-mailem.

- 4 Jedním z uvedených způsobů vyberte příjemce e-mailu:
  - Vyberte jméno ze seznamu Vybrat příjemce (zobrazená jména pochází z vašeho adresáře).

- Pokud chcete, vyberte v dialogu Adresář možnost Nový kontakt a přidejte příjemce do svého adresáře. Klepněte na tlačítko OK a příjemce se v seznamu Vybrat příjemce zobrazí jako vybraný.

5 V Průvodci šablonami a rozvržením zvolte styl šablony a pozadí. Klepněte na Další krok a upravte rozvržení.

6 Klepněte na Další.

Photoshop Elements spustí výchozí e-mailovou aplikaci.

**Co když se použije webová e-mailová služba?** Pokud použijete webovou e-mailovou službu, např. Gmail™ nebo Yahoo® Mail, můžete exportovat fotografie a připojovat je k e-mailovým zprávám. Klepněte na záložku Sdílet a vyberte možnost Přílohy e-mailu. Průvodce přílohami e-mailu vás provede kroky vytvoření verzí fotografií, které jsou vhodné pro e-mail.


## Opravy (úpravy) fotografií

Aplikace Adobe Photoshop Elements nabízí několik úrovní úprav; od jednoduchých oprav jedním klepnutím na pracovní ploše Elements Organizer po pokročilou korekci barev a kompozici v aplikaci Photoshop Elements Editor.

### Opravy fotografií na pracovní ploše Elements Organizer

Na pracovní ploše Elements Organizer lze provádět různé základní úpravy obrazu, například příkazy Automatická inteligentní oprava, Barvy automaticky, Kontrast automaticky, Automat. opravit červené oči a Automaticky zostřit. Další informace naleznete na webových stránkách [www.adobe.com/go/learn\\_org\\_fix\\_organizer\\_cz](http://www.adobe.com/go/learn_org_fix_organizer_cz).

- 1 Na pracovní ploše Elements Organizer vyberte fotografie, které chcete opravit.
- 2 Klepněte na záložku Opravit a vyberte možnost Upravit fotografie. Provedte požadované úpravy.

Pokud s výsledky nejste spokojeni, klepněte na tlačítko Zpět  nebo stiskněte klávesy Ctrl+Z.

### Oříznutí fotografie na pracovní ploše Elements Organizer

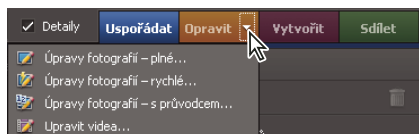
Oříznutím lze z fotografie odstranit nežádoucí oblasti.

- 1 Na pracovní ploše Elements Organizer vyberte fotografii, kterou chcete oříznout.
- 2 Klepněte na záložku Opravit, vyberte možnost Oříznout a poté postupujte podle pokynů v dialogovém okně.

### Opravy fotografií v aplikaci Photoshop Elements Editor

Aplikace Photoshop Elements Editor nabízí další režimy úprav: Rychlé opravy, Úprava s průvodcem a Plné úpravy. Volba režimu závisí na vašich zkušenostech s úpravami a složitosti úprav obrazu. Další informace naleznete na webových stránkách [www.adobe.com/go/learn\\_pse8\\_photos\\_fix\\_cz](http://www.adobe.com/go/learn_pse8_photos_fix_cz).

- 1 Na pracovní ploše Elements Organizer vyberte fotografie, s nimiž chcete pracovat v Editoru.
- 2 Klepněte na trojúhelník u záložky Opravit a vyberte jednu z následujících voleb: Úpravy fotografií – plné, Úpravy fotografií – rychlé a Úpravy fotografií – s průvodcem.



Panel Organizátoru

V aplikaci Photoshop Elements Editor se fotografie objeví v zásobníku projektu v dolní části pracovní plochy Editoru. Poklepáním na fotografie v zásobníku projektu se můžete pohybovat mezi fotografiemi, které chcete opravit.

**Je k otevírání obrazů v Editoru nutné použít pracovní plochu Elements Organizer?** Ne. Fotografie můžete otevřít i v Editoru. Vyberte příkaz Soubor > Otevřít a přejděte k fotografiím, které chcete otevřít.

**Co se stane po přepnutí na pracovní plochu Elements Organizer během oprav fotografií v aplikaci Photoshop Elements Editor?** Pokud přepnete na pracovní plochu Elements Organizer a soubory jsou otevřeny v Editoru, nad miniaturami otevřených souborů se zobrazí proužek. Soubory nelze na pracovní ploše Elements Organizer měnit, dokud je nezavřete v Editoru.

## Viz také

„Základy barevné a tonální korekce“ na stránce 103

„Úpravy s průvodcem“ na stránce 47

## Uložení úprav

Po úpravě v aplikaci Photoshop Elements Editor obraz uložte, abyste nepřišli o výsledky práce. Opravy, které provedete na pracovní ploše Elements Organizer, budou uloženy automaticky.

❖ V aplikaci Photoshop Elements Editor klepněte na položku Soubor > Uložit.

Fotografie uložené do Editoru budou uloženy jako verze a seskupí se s dalšími uloženými verzemi a původními fotografiemi. Tyto sady verzí se na pracovní ploše Elements Organizer spojí do balíčku, v němž se bude poslední uložená verze nacházet nahoře.

**Co se stane, když nechci uložit verze fotografie?** Uložení verzí se fotografie se doporučuje proto, aby zůstal zachován původní soubor. Pokud z nějakého důvodu nechcete verzi fotografie uložit, po dokončení úprav fotografie zvolte Soubor > Uložit. V dialogovém okně Uložit jako v části Volby uložení zrušte označení volby Uložit do sady verzí s originálem. Aplikace Photoshop Elements Editor ve výchozím nastavení uloží soubor ve formátu PSD a k názvu souboru nepřipojí číslo verze.

## Tipy řešení potíží


Zde je několik věcí ke zvážení při řešení potíží aplikace Photoshop Elements. Další tipy naleznete na webových stránkách [www.adobe.com/go/forums\\_cz](http://www.adobe.com/go/forums_cz).

- Restartujte aplikaci Photoshop Elements nebo počítač.
- Obnovení předvoleb aplikace Photoshop Elements. Okamžitě po spuštění aplikace Photoshop Elements podržte klávesy Ctrl + Alt + Shift. Pak na úvodní obrazovce vyberte úlohu.
- Vypněte ostatní programy, včetně antiviru, brány firewall a aplikací pro vypalování disků CD nebo DVD, které jsou spuštěné na pozadí.

- Ujistěte se, že počítač obsahuje aktuální operační systém. Nainstalujte nejnovější ovladače grafické karty, zvukové karty, tiskárny a dalších zařízení.
- Odstraňte software, který jste v poslední době přidali do počítače. Jakou poslední věc jste v počítači změnili, předtím než došlo k problému? Nainstalovali jste novou tiskárnu, písmo nebo jiný software?
- Pokud se zdá, že nějaká součást aplikace Photoshop Elements nepracuje správně, zkontrolujte nápovědu aplikace Photoshop Elements.
- Pokud dochází k problému při otvírání nebo úpravě fotografie, děje se tak u všech fotografií? Dochází k němu také u fotografií z jiných fotoaparátů nebo zdrojů?

# Kapitola 2: Pracovní plocha aplikace Photoshop Elements

Adobe® Photoshop® Elements 8 má dvě hlavní pracovní plochy – Organizátor a Editor aplikace Elements. Pracovní plocha Elements Organizer slouží k vyhledávání, uspořádání a sdílení fotografií a multimediálních souborů. Editor slouží k vytváření, úpravě a opravování vašich obrazů. Můžete také přidat další funkce pomocí zásuvných modulů a rozšířit systémovou paměť s použitím odkládacích disků.

Chcete-li otevřít fotografii na pracovní ploše Editoru, vyberte fotografii na pracovní ploše Elements Organizer. Klepněte na trojúhelník u záložky Opravit a vyberte možnost Úpravy fotografií – plné, Úpravy fotografií – rychlé nebo Úpravy fotografií – s průvodcem. Pracujete-li na pracovní ploše Editoru, klepnutím na tlačítko Organizátor  otevřete pracovní plochu Elements Organizer.




*Pokud je otevřená pracovní plocha Elements Organizer i aplikace Photoshop Elements Editor, můžete se mezi těmito pracovními plochami přesouvat klepnutím na příslušné tlačítko na panelu úloh operačního systému Windows®.*


## O pracovních plochách

### Úvodní obrazovka

Když spustíte aplikaci Photoshop Elements, otevře se standardně úvodní obrazovka. Úvodní obrazovka představuje praktický začátek (nebo centrum) pro všechny hlavní úlohy.

Klepnutím na tlačítko Uspořádat spustíte pracovní plochu Elements Organizer a můžete fotografie importovat, označovat visačkami nebo organizovat. Klepnutím na tlačítko Upravit spustíte Editor a můžete vylepšovat obrazy nebo přidávat speciální efekty.

Kdykoli můžete zavřít nebo znovu otevřít úvodní obrazovku klepnutím na tlačítko Úvodní obrazovka . Chcete-li otevřít další pracovní plochy, není nutné se vracet k úvodní obrazovce, protože další pracovní plochy můžete otevřít z kterékoliv jiné pracovní plochy.

Při klepnutí na tlačítko nastavení  zobrazíte dialog aplikace Adobe Photoshop Elements 8.0, který obsahuje následující volby. Zde určíte nastavení chování aplikace Adobe Photoshop Elements při spuštění. Vyberte jednu z voleb a klepněte na tlačítko OK:

- Zobrazit pouze úvodní obrazovku;
- Vždy za úvodní obrazovkou spustit pracovní plochu Elements Organizer;
- Vždy za úvodní obrazovkou spustit aplikaci Photoshop Elements Editor.

## Zakázání sledování informací

Ve výchozím nastavení úvodní obrazovka zaznamenává a odesílá společnosti Adobe informace o používání. Tyto informace nám pomáhají vylepšit práci s úvodní obrazovkou. Data o využívání úvodní obrazovky jsou anonymní a nejsou propojena s vašimi osobními údaji nebo informacemi o účtu identifikátoru Adobe. Informace o používání aplikace Photoshop Elements Editor nebo pracovní plochy Elements Organizer sledovány nejsou. Postup zakázání sledování informací na úvodní obrazovce:

- 1 V systému Windows XP klepněte na příkaz Start > Spustit (nebo, v systému Windows Vista, vyberte příkaz Start), zadejte výraz regedit.exe a klepněte na tlačítko OK.

Je otevřen Editor registru systému Windows. Přejdete pomocí stromového navigátoru vlevo na položku HKEY\_CURRENT\_USER\Software\Adobe\Elements Organizer\8.0\Organizer.

- 2 Klepněte kdekoli na pravém panelu pravým tlačítkem a vyberte příkaz Nový > Hodnota DWORD.

Je vytvořena nová hodnota DWORD pod názvem Nová hodnota #1.


- 3 Přejmenujte položku Nová hodnota #1 na VypnoutSledování.

- 4 Poklepejte na položku VypnoutSledování.

Je otevřen dialog Upravit hodnotu DWORD.

- 5 Do pole Údaj hodnoty zadejte hodnotu 1, klepněte na tlačítko OK a ukončete Editor registru.

## Pracovní plocha Editor

 *Videa o režimech plných úprav a úprav s průvodcem naleznete na adresách [www.adobe.com/go/lrvid2319\\_pse\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid2319_pse_cz) a [www.adobe.com/go/lrvid2318\\_pse\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid2318_pse_cz).*

Pracovní plocha Editoru nabízí tři režimy vytváření a úprav obrazů – Plné úpravy, Rychlé opravy a Úpravy s průvodcem. Klepněte na trojúhelník u položky ÚPRAVY – plné a vyberte jednu z následujících voleb:

**ÚPRAVY – plné** Umožňuje provádění úprav fotografií v režimu Plné úpravy.

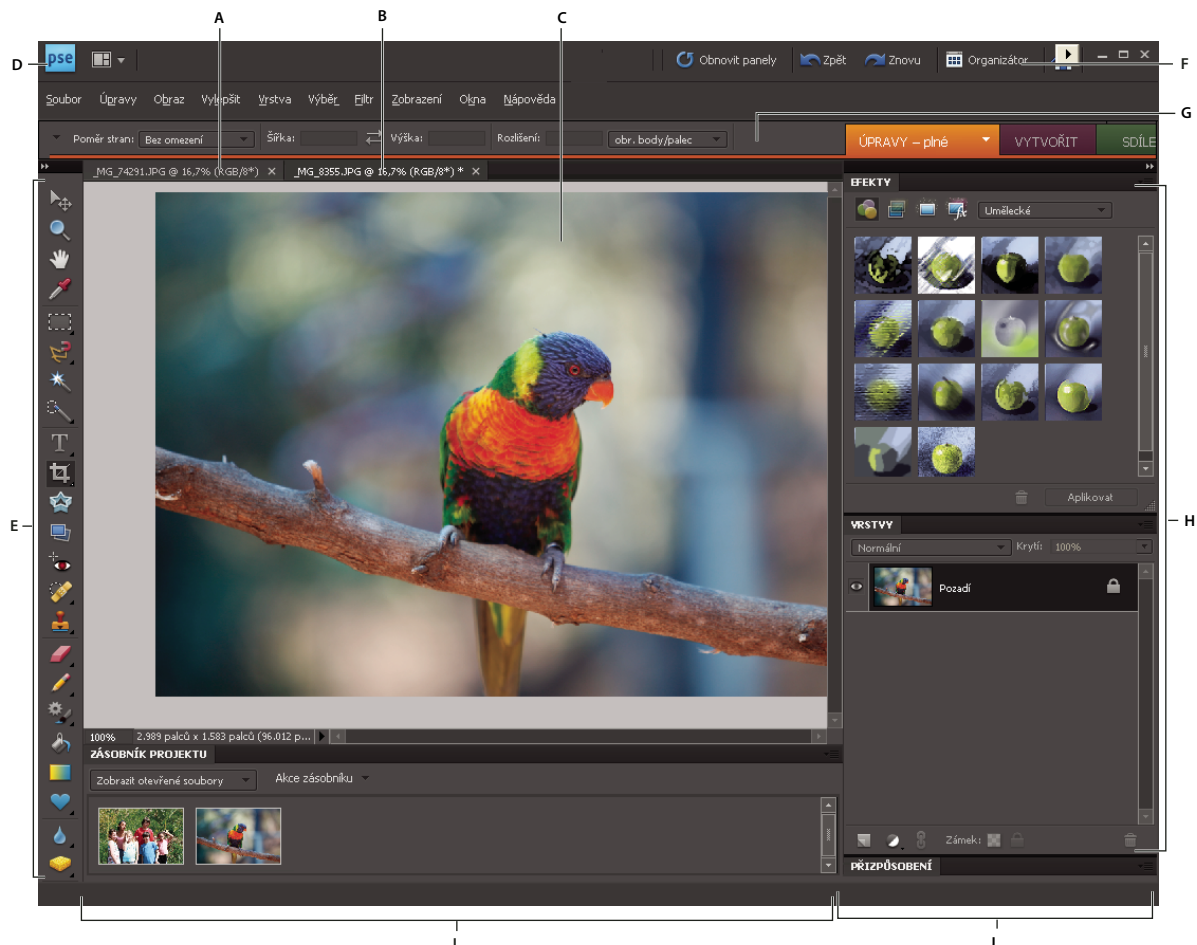
**ÚPRAVY – rychlé** Umožňuje provádění úprav fotografií v režimu Rychlé opravy.

**ÚPRAVY – s průvodcem** Umožňuje provádění úprav fotografií v režimu Úpravy s průvodcem.

Pracovní plocha režimu Plné úpravy obsahuje nástroje, které slouží ke korekci problémů s barvou, vytváření speciálních efektů a vylepšení fotografií. Pracovní plocha režimu Rychlé opravy obsahuje jednoduché nástroje pro opravy barev a osvětlení a příkazy pro rychlé opravy běžných chyb, jako jsou červené oči. Pracovní plocha režimu Úpravy s průvodcem obsahuje nástroje pro základní úpravy fotografií, činnosti s průvodcem a pro fotografické efekty. Pokud s úpravou digitálních obrazů teprve začínáte, jsou rychlé opravy nebo úpravy s průvodcem tím správným místem, kde s opravami fotografií začít.

Pokud jste s aplikacemi pro úpravy obrazů pracovali již dříve, zjistíte, že plné úpravy nabízí pružné a výkonné pracovní prostředí pro korekci obrazů. Obsahuje příkazy pro korekci osvětlení a barev, nástroje pro opravu vad obrazů, pro výběr, přidání textu a nástroje pro malování ve vašich obrazech. Pracovní plochu Plné úpravy můžete uspořádat podle vlastních potřeb. V zásobníku panelů lze panely přesouvat, skrýt, zobrazit a uspořádat. Lze také zvětšit nebo zmenšit fotografii, posunout se na jinou oblast okna dokumentu nebo vytvořit více oken a zobrazení.





Pracovní plocha plných úprav

A. Neaktivní záložka B. Aktivní záložka C. Aktivní oblast obrazu D. Panel nabídek E. Panel nástrojů F. Tlačítko Organizátor G. Panel voleb H. Panely I. Zásobník projektů J. Zásobník panelů

**Pruh nabídek** Obsahuje nabídky pro provádění úloh. Nabídky jsou uspořádané podle tématu. Například nabídka Vylepšit obsahuje příkazy, které na obraz aplikují přizpůsobení.

**Panel nástrojů** Obsahuje nástroje pro úpravy obrazů.

**Pruh voleb** Poskytuje volby pro vybrané nástroje.

**Zásobník projektu** Zobrazuje miniatury otevřených souborů a umožňuje vám je snadno spravovat.

**Panely** Usnadňují sledování a změny obrazů.

**Zásobník panelů** Pomáhá při uspořádání panelů na pracovní ploše.

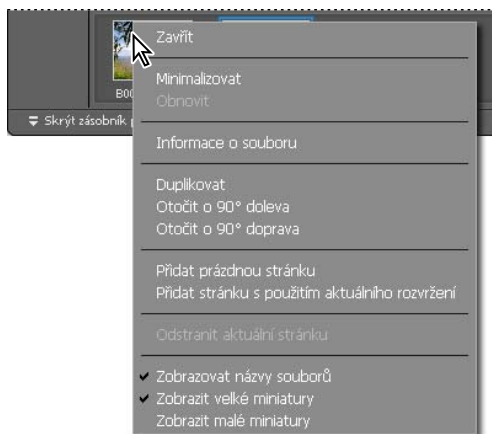
**Stavový řádek** Stavový řádek v Editoru obsahuje tlačítka pro zobrazení a skrytí zásobníku projektu.

## Viz také

„[Oprava barev v rychlých opravách](#)“ na stránce 103

## Použití kontextových nabídek

Kontextové nabídky můžete používat na pracovní ploše Editoru i na pracovní ploše Elements Organizer. Kontextové nabídky zobrazují příkazy odpovídající aktivnímu nástroji, výběru nebo panelu. Tyto nabídky často poskytují jiný způsob, jak získat přístup k příkazům v nabídkách oken.



Kontextovou nabídku otevřete klepnutím pravým tlačítkem myši. Tato nabídka se zobrazí v zásobníku projektu v režimu Plné úpravy.

- 1 Umístěte ukazatel na obraz nebo na položku panelu.

**Poznámka:** Některé panely kontextové nabídky nenabízejí.

- 2 Klepněte pravým tlačítkem a zvolte z nabídky příkaz.

## Používání klávesových příkazů a modifikačních kláves

Klávesové zkratky můžete používat na pracovní ploše Editoru i na pracovní ploše Elements Organizer. Klávesové příkazy vám umožňují provést příkazy rychle bez použití nabídky; modifikační klávesy vám umožňují upravit to, jak určitý nástroj pracuje. Klávesový příkaz se zobrazuje v nabídkách vpravo od názvů příkazů, pokud je k dispozici.

### Viz také

„Klávesové zkratky aplikace Photoshop Elements Editor“ na stránce 291

„Klávesy pro výběr nástrojů“ na stránce 291

## Ukončení programu Photoshop Elements

Chcete-li aplikaci Photoshop Elements ukončit, musíte zavřít pracovní plochu Editoru i pracovní plochu Elements Organizer – zavřením jedné pracovní plochy nezavřete automaticky druhou.

- 1 Na pracovní ploše Editoru, na pracovní ploše Elements Organizer nebo na obou proveďte jeden z těchto úkonů:
  - Zvolte Soubor > Konec.
  - Klepněte na tlačítko Zavřít (X) v pravém horním rohu pracovní plochy.
- 2 Při zavírání Editoru si zvolte, zda si přejete uložit případné otevřené soubory.

### Viz také

„Uložení změn v různých formátech souborů“ na stránce 42

# Nástroje

## O panelu nástrojů

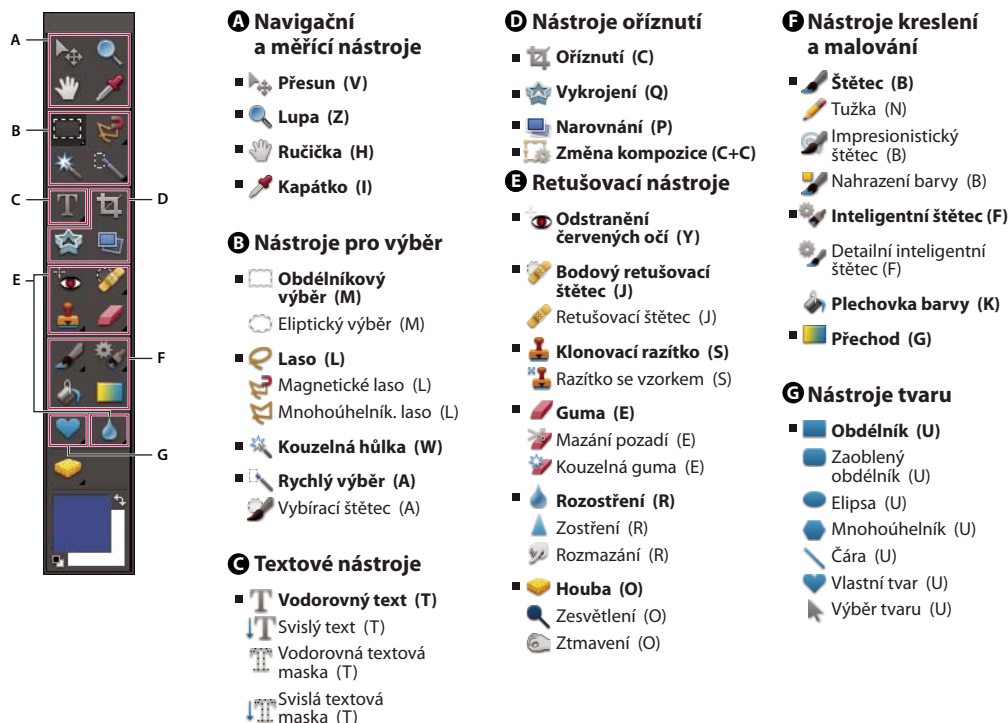
Na pracovní ploše Editor můžete získat přístup k nástrojům. Nástroje na panelu nástrojů používáte k výběru, úpravě a zobrazení obrazů; některé nástroje vám umožní malovat, kreslit a psát. Panel nástrojů se zobrazí na levé straně pracovních ploch Plné úpravy a Rychlé opravy. Na pracovní ploše Plné úpravy můžete s panelem nástrojů pohybovat tažením pruhu zachycovače na horní straně panelu.

Chcete-li použít nástroj z panelu nástrojů, vyberte jej. Vybraný nástroj se na panelu nástrojů zvýrazní. V pruhu voleb, který je umístěn pod pruhem zkratk v horní části pracovní plochy Editor, se zobrazí volitelná nastavení pro příslušný nástroj. Některé nástroje na panelu nástrojů mají pod sebou další nástroje. Tyto nástroje jsou označovány jako *skryté nástroje*. Malý trojúhelník vpravo dole v ikoně nástroje udává přítomnost skrytých nástrojů. Když si určitý nástroj vyberete, případné další skryté nástroje se zobrazí v pruhu voleb.

**Poznámka:** Zrušit výběr nástroje není možné – jakmile nástroj vyberete, zůstane vybraný, dokud nevyberete jiný nástroj. Například pokud vyberete nástroj laso a chcete na svůj obraz klepnout bez jakéhokoli výběru, klepněte na nástroj ručička.

Informace o libovolném nástroji na panelu nástrojů můžete zobrazit tak, že nad něj umístíte ukazatel. Název nástroje se zobrazí pod ukazatelem – tento název je označován jako *típ nástroje*. V některých tipech nástrojů můžete klepnout na odkaz a zobrazit si tak další informace o nástroji.

## Přehled panelu nástrojů



■ Označuje výchozí nástroj \* Klávesové zkratky jsou v kulatých závorkách

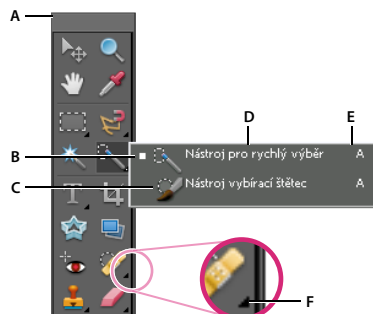
Panel nástrojů – přehled

## Vyberte nástroj

💡 Video o nástrojích naleznete na adrese [www.adobe.com/go/lrvid2320\\_pse\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid2320_pse_cz).

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na nástroj v panelu nástrojů. Pokud je v pravém dolním rohu nástroje malý trojúhelník, podržte stisknuté tlačítko myši, abyste zobrazili skryté nástroje uložené s nástrojem. Pak klepněte na nástroj, který chcete vybrat.
- Stiskněte klávesovou zkratku nástroje. Klávesová zkratka nástroje se zobrazuje v jeho tipu. Například nástroj pro přesun můžete vybrat stisknutím klávesy V.



Používání nástrojů

A. Panel nástrojů B. Aktivní nástroj C. Skryté nástroje D. Název nástroje E. Zkratka nástroje F. Trojúhelník skrytých nástrojů

## Viz také

„[Klávesy pro výběr nástrojů](#)“ na stránce 291

## Nastavení předvoleb nástrojů

- 1 V Editoru zvolte Úpravy > Předvolby > Všeobecné.
- 2 Nastavte jednu nebo více z následujících voleb a klepněte na OK.
  - Vyberte Zobrazovat tipy nástrojů, chcete-li zobrazovat nebo skrývat tipy nástrojů.
  - Vyberte Používat Shift pro přepínání nástrojů, chcete-li cyklicky procházet sadou skrytých nástrojů podržením klávesy Shift. Když zrušíte výběr této volby, můžete sadou skrytých nástrojů cyklicky procházet stisknutím klávesové zkratky (bez stisknuté klávesy Shift).

## Nastavení vzhledu ukazatele nástrojů

- 1 V Editoru zvolte Úpravy > Předvolby > Zobrazení a kurzory.
- 2 Vyberte nastavení pro Kreslicí kurzory:

**Standardní** Zobrazí ukazatel jako ikonu nástroje.

**Přesné** Zobrazí ukazatele jako zaměřovací kříže.

**Normální špička stopy** Zobrazí ukazatele jako kruhy o 50% velikosti nastavené pro stopu.

**Plná velikost špičky stopy** Zobrazí ukazatele jako kruhy v plné velikosti nastavené pro stopu.

**Zobrazovat zaměřovací kříž ve špičce stopy** Když vyberete Normální špička stopy nebo Plná velikost špičky stopy, zobrazí v kruzích zaměřovací kříž.

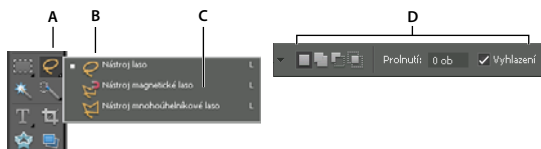
- 3 Vyberte nastavení pro Ostatní kurzory:

**Standardní** Zobrazí ukazatel jako ikonu nástroje.

**Přesné** Zobrazí ukazatele jako zaměřovací kříže.

## Nastavení voleb nástrojů

Pruh voleb je na pracovní ploše Editoru umístěn nahoře pod pruhem zástupců. Pruh voleb je kontextově závislý – mění se podle vybraného nástroje. Některá nastavení v pruhu voleb jsou společná pro několik nástrojů a některá jsou specifická pro jeden nástroj.



*Pruh voleb pro laso*

A. Ikona nástroje B. Aktivní nástroj C. Skryté nástroje D. Volby nástroje

- 1 Vyberte nástroj.
- 2 Dostupné volby najdete v pruhu voleb. Další informace o nastavení voleb pro specifický nástroj si prosím vyhledejte v nápovědě Photoshop Elements podle názvu nástroje.

**Poznámka:** Chcete-li obnovit výchozí nastavení nástroje nebo všech nástrojů, klepněte na ikonu nástroje, klepněte na trojúhelník na panelu voleb a poté z kontextové nabídky zvolte příkaz Obnovit nástroj nebo Obnovit všechny nástroje.

### Viz také

„Klávesy pro výběr nástrojů“ na stránce 291

## Nastavení výstrahy při dokončení operací

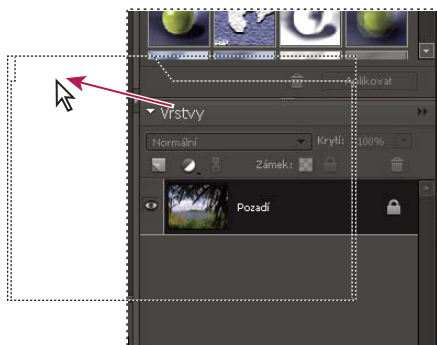
- 1 V Editoru zvolte Úpravy > Předvolby > Všeobecné.
- 2 Vyberte Zvuk po dokončení a klepněte na OK.

## Panely a zásobníky

### O panelech

Panely jsou k dispozici na pracovní ploše Editoru i na pracovní ploše Elements Organizer. Na každé z nich se ale chovají poněkud odlišně. Panely usnadňují správu, sledování a změny obrazů. Některé panely obsahují nabídky, které poskytují další příkazy a volby. Panely lze na pracovní ploše uspořádat mnoha způsoby. Můžete je uložit do zásobníku panelů, aby nepřekážely a přitom byly snadno dostupné, nebo můžete často používané panely ponechat otevřené na pracovní ploše. Další možnost je seskupit panely dohromady nebo jeden panel ukotvit k dolní části jiného panelu.

**Poznámka:** Pokud chcete panel vyjmout ze zásobníku panelů a mít jej stále otevřený, přetáhněte jej ze zásobníku panelů.




*Přetažení panelu.*

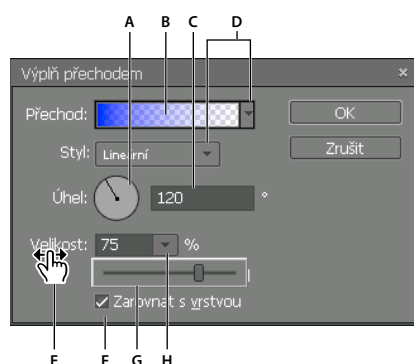
## Nabídky panelů

Některé příkazy se nacházejí v nabídce panelu i na panelu nabídek, jiné jsou umístěny výhradně v nabídkách panelů. Klepnutím na nabídku panelu zobrazíte v každém panelu různé příkazy.

## Rozbalovací jezdec na panelech

Některé panely a dialogy obsahují nastavení, která využívají rozbalovací jezdec (například volba Krytí na panelu Vrstvy). Pokud je vedle textového pole trojúhelník, můžete klepnutím na tento trojúhelník aktivovat rozbalovací jezdec. Umístíte ukazatel nad trojúhelník vedle nastavení, podržte tlačítko myši a přetáhněte jezdec nebo poloměr úhlu na požadovanou hodnotu. Klepnutím mimo rámeček jezdec nebo stisknutím klávesy Enter rámeček jezdec zavřete. Chcete-li změny zrušit, stiskněte Esc.

 *Chcete-li zvětšit nebo zmenšit hodnotu po krocích 10 %, když je rámeček rozbalovacího jezdec otevřený, podržte Shift a stiskněte klávesu šipka nahoru nebo šipka dolů.*



Různé způsoby zadávání hodnot

A. Točítka B. Klepnutím otevřete okno C. Textové pole D. Šipka nabídky E. Miniaturní jezdec F. Zaškrtnávací pole G. Jezdec H. Trojúhelník rozbalovacího jezdec



## Práce s panely v Editoru

Zásobník panelů v Editoru slouží k uchovávání více panelů na jednom místě. Zásobník panelů lze snadno konfigurovat, zavřít nebo ponechat otevřený pro snadný a rychlý přístup. Zásobník panelů je ve výchozím nastavení zobrazen na pravé straně pracovní plochy. Když panely upravíte, zůstanou v takovém stavu, v jakém jste je ponechali, dokud je neobnovíte nebo nezměníte.



Zásobník panelů

A. Změna nástrojů panelu B. Nastavení výšky panelu C. Nabídka panelu D. Zobrazení zbývajících částí panelu posunutím

- 1 Chcete-li zásobník panelů zobrazit nebo skrýt, vyberte příkaz Okna > Zásobník panelů.
- 2 Chcete-li upravit výšku panelu, panel vyberte. V dolní části panelu bude zobrazeno táhlo . S použitím táhla táhněte panelem.
- 3 Chcete-li používat panely v zásobníku panelů, proveďte některý z těchto úkonů:
  - Chcete-li ze zásobníku panelů odebrat panel, vytáhněte záhlaví panelu ven ze zásobníku panelů.
  - Chcete-li do zásobníku panelů přidat panel, přetáhněte záhlaví panelu do zásobníku panelů.
  - Chcete-li změnit uspořádání panelů v zásobníku panelů, přetáhněte záhlaví panelu do nového umístění.
  - Chcete-li panely v zásobníku panelů rozbít nebo sbalit, poklepejte na název panelu.
- 4 Chcete-li používat panely mimo zásobník panelů, proveďte některý z těchto úkonů:
  - Chcete-li panel otevřít, vyberte jeho název v nabídce Okna.
  - Chcete-li panel zavřít, vyberte jeho název v nabídce Okna. Můžete také klepnout na tlačítko Zavřít  v záhlaví panelu.
  - Chcete-li změnit velikost panelu, táhněte za kterýkoli jeho roh.
  - Chcete-li panely seskupit (do jednoho panelu s několika záložkami), přetáhněte panel do hlavní části cílového panelu. Když je ukazatel nad správnou oblastí, která umožňuje seskupení, zobrazí se kolem cílového panelu tlustá čára. Pokud chcete přesunout panel do jiné skupiny, přetáhněte do této skupiny jeho záložku. Chcete-li panel od skupiny oddělit, přetáhněte záložku panelu mimo skupinu.



- Chcete-li přesunout skupinu panelů, přetáhněte záhlaví.
- Chcete-li panel nebo skupinu panelů rozbalit nebo sbalit, poklepejte na záložku panelu nebo na záhlaví.
- Chcete-li panely ukotvit k sobě (sbalené panely), přetáhněte záložku nebo záhlaví panelu k dolní části jiného panelu. Když je ukazatel nad správnou oblastí, zobrazí se v dolní části cílového panelu dvojitá čára. Celé skupiny panelů nelze ukotvit.
- Chcete-li obnovit výchozí polohy panelů, vyberte příkaz Okna > Obnovit panel.

**Poznámka:** Pokud chcete, aby se panely v Editoru otvíraly vždy ve výchozích pozicích, vyberte příkaz Úpravy > Předvolby > Všeobecné a odznačte položku Uložit umístění panelů. Změny se uplatní při příštím spuštění aplikace.

## Používání zásobníku projektu v Editoru

Zásobník projektu zobrazuje miniatury otevřených fotografií. Je umístěný ve spodní části pracovních ploch Plné úpravy a Rychlé opravy. Je užitečný, pokud potřebujete na své pracovní ploše přepínat mezi více otevřenými fotografiemi. Zásobník projektu obsahuje ovládací prvky, které vám umožňují obrazy otevřít nebo zavřít, skrýt, procházet otevřenými obrazy, posunout určitý obraz úplně dopředu, duplikovat obraz, otočit obraz nebo zobrazit informace o souboru. Protože se zásobník projektu objevuje v plných úpravách i rychlých opravách současně, můžete otevřené obrazy snadno přenést do rychlých oprav, abyste zde provedli úpravy. Vícestránkové projekty jsou zvýrazněné šedým rámečkem kolem miniatur stránky. Chcete-li jednotlivé stránky zobrazit nebo skrýt, klepněte na pravý okraj rámečku.



Zásobník projektu

A. Sbalený (vybraný) fotografický projekt B. Fotografický projekt rozbalíte klepnutím. C. Rozbalovací nabídka zásobníku projektu

❖ Proveďte libovolný z následujících úkonů:

- Chcete-li nějaký soubor otevřít, přetáhněte soubor do zásobníku projektu z libovolného umístění ve svém počítači (včetně prohlížeče fotografií) nebo z libovolného paměťového zařízení, které je připojené k vašemu počítači.
- Chcete-li otevřený obraz posunout úplně dopředu, poklepejte na jeho miniaturu.
- Chcete-li změnit uspořádání fotografií, přetáhněte miniatury v zásobníku projektu. Zdejší pořadí nemá vliv na pořadí fotografií na pracovní ploše Elements Organizer.
- Chcete-li obraz zavřít, klepněte pravým tlačítkem na miniaturu v zásobníku projektu a zvolte Zavřít.
- Chcete-li obraz skrýt, klepněte pravým tlačítkem na miniaturu a z kontextové nabídky zvolte Minimalizovat.

**Poznámka:** Chcete-li obraz zobrazit poté, co jste ho skryli, poklepejte na jeho miniaturu v zásobníku projektu nebo klepněte na miniaturu pravým tlačítkem a z kontextové nabídky zvolte Obnovit.

- Chcete-li zobrazit informace o souboru fotografie, klepněte pravým tlačítkem na miniaturu a z kontextové nabídky zvolte Informace o souboru.
- Chcete-li obraz duplikovat, klepněte pravým tlačítkem na miniaturu, z kontextové nabídky zvolte Duplikovat a soubor pojmenujte.
- Chcete-li obraz otočit, klepněte pravým tlačítkem na miniaturu a z kontextové nabídky zvolte Otočit o 90° doleva nebo Otočit o 90° doprava.

- Chcete-li zobrazovat názvy souborů, klepněte pravým tlačítkem na zásobník projektu a z kontextové nabídky zvolte Zobrazovat názvy souborů.
- Chcete-li otevřít nebo zavřít zásobník projektu, zvolte Okna > Zásobník projektu.
- Chcete-li zásobník projektu zobrazit nebo skrýt ručně, klepněte na titulní pruh zásobníku projektu.

## Zpět, znovu a zrušit

### Operace zpět, znovu a zrušit

Řadu operací na pracovní ploše Elements Organizer a v Editoru je možné vrátit zpět nebo opakovat. Například můžete obnovit celý nebo část obrazu na poslední uloženou verzi. Používání těchto voleb může být omezené dostupnou pamětí.

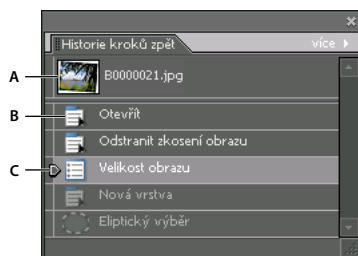
- 1 Chcete-li nějakou operaci vrátit zpět nebo opakovat, zvolte Úpravy > Zpět nebo zvolte Úpravy > Znovu.
- 2 Chcete-li nějakou operaci zrušit, podržte klávesu Esc, dokud se aktuálně prováděná operace nezastaví.

### Používání panelu Historie kroků zpět (pouze v Editoru)

Panel Historie kroků zpět (Okna > Historie kroků zpět) umožňuje přejít na libovolný nedávný stav obrazu vytvořený při aktuální pracovní relaci. Pokaždé, když v obrazu změníte obrazové body, je do panelu Historie kroků zpět přidán nový stav obrazu. Změna se zobrazí v historii, aniž by bylo nutné ji ukládat.

Pokud například vyberete, vybarvíte a otočíte část obrazu, na panelu bude každý z těchto stavů uveden samostatně. Potom můžete vybrat kterýkoli z těchto stavů a obraz se obnoví tak, jak vypadal, když se tato změna poprvé provedla. Pak můžete dále pokračovat od tohoto stavu.

Akce, jako je přiblížení a posouvání, nemají na obrazové body v obrazu vliv a na panelu Historie kroků zpět nejsou zobrazeny. Vliv na obrazové body nemají ani změny v programu, jako jsou změny panelů, nastavení barev a předvoleb.



Panel Historie kroků zpět

A. Původní stav B. Stav C. Vybraný stav a jezdec stavu

Při používání panelu Historie kroků zpět nezapomínejte na tyto pokyny:

- Panel Historie kroků zpět obsahuje ve výchozím nastavení seznam 50 předcházejících stavů. Starší stavy jsou automaticky smazány, aby se pro aplikaci Photoshop Elements uvolnilo více paměti. Počet stavů zobrazovaných na panelu Historie kroků zpět je možné změnit v předvolbách výkonu (Úpravy > Předvolby > Výkon). Maximální počet stavů je 1 000.
- V horní části panelu Historie kroků zpět je vždy zobrazen původní stav fotografie. Klepnutím na tento horní stav můžete vždy obraz obnovit do původního stavu. Klepnutí na původní stav je také užitečné pro srovnání verzí před a po provedení vašich úprav.

- Když zavřete a znovu otevřete dokument, budou z panelu vymazány všechny stavy z poslední pracovní relace.
- Stavy se přidávají na dolní konec seznamu. To znamená, že nejstarší stav je v seznamu nahoře, nejnovější dole.
- Každý stav je uveden s názvem nástroje nebo příkazu, který byl použit ke změně obrazu.
- Po vybrání určitého stavu se ztlumí stavy uvedené níže. Tímto způsobem můžete snadno vidět, které změny se vypustí, pokud budete pokračovat z vybraného stavu.
- Výběrem stavu a poté změnou obrazu se odstraní všechny stavy, které následovaly po tomto stavu. Standardně se vymazáním stavu vymaže tento stav a všechny stavy, které následují za ním.

### Obnovit naposledy uloženou verzi



Při upravování fotografie v režimu Plné úpravy nebo Rychlé opravy můžete obnovit naposledy uloženou verzi.


- ❖ Zvolte Úpravy > Obnovit.

**Poznámka:** Obnovení je do panelu Historie kroků zpět přidáno jako stav historie a lze je vrátit zpět.

### Obnovit předchozí stav obrazu

- ❖ V režimu Plné úpravy nebo Rychlé opravy proveďte libovolný z následujících úkonů:

- Klepněte na název stavu na panelu Historie kroků zpět.
- Přetáhněte jezdec na panelu Historie kroků zpět nalevo od stavu nahoru nebo dolů na jiný stav.
- Klepněte na tlačítko Zpět  nebo Znovu  na pruhu zástupců.
- V nabídce panelu Historie kroků zpět nebo v nabídce Úpravy vyberte příkaz Zpět nebo Znovu.

 Chcete-li nastavit klávesový příkaz Krok vpřed nebo Krok zpět, klepněte na položku Úpravy > Předvolby > Všeobecné a v nabídce Krok zpět/vpřed vyberte příslušnou možnost.

### Odstranění jednoho nebo více stavů z panelu Historie kroků zpět

- ❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li odstranit stav, klepněte na jeho název a v nabídce panelu Historie kroků zpět vyberte příkaz Odstranit. Stavy, které následují po stavu, který jste vybrali, budou odstraněny také.
- Chcete-li z panelu Historie kroků zpět odstranit výpis stavů, aniž byste změnili obraz, vyberte v nabídce panelu příkaz Vymazat historii kroků zpět nebo vyberte položku Úpravy > Odstranit > Historie kroků zpět. Vymazání je užitečné k uvolnění paměti, zejména pokud se zobrazí výstraha, že aplikace Photoshop Elements nemá dostatek paměti.

**Poznámka:** Vymazání panelu Historie kroků zpět není možné vrátit.

### Vymazání paměti používané schránkou a panelem Historie kroků zpět

Chcete-li uvolnit paměť, můžete odstranit položky zkopírované do schránky nebo stavy na panelu Historie kroků zpět.

- ❖ V režimu Plné úpravy proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li vymazat paměť, která je používána schránkou, zvolte Úpravy > Odstranit > Obsah schránky.
- Chcete-li vymazat paměť, kterou využívá panel Historie kroků zpět, klepněte na položku Úpravy > Vymazat > Historii kroků zpět nebo vyberte příkaz Vymazat historii kroků zpět v nabídce panelu Historie kroků zpět.
- Chcete-li současně vymazat paměť používanou ve schránce a panelu Historie kroků zpět, vyberte položku Úpravy > Vymazat > Vše.

**Poznámka:** Vymazání panelu Historie kroků zpět nebo schránky není možné vrátit.

## Obnovení výchozích předvoleb

Nastavení předvoleb má vliv na to, jak aplikace Photoshop Elements zobrazuje obrázky, kurzory a přechody, ukládá soubory, používá zásuvné moduly a odkládací disky atd. Pokud se aplikace chová neočekávaně, je možné, že je soubor předvoleb poškozen. Všechny předvolby můžete obnovit na původní hodnoty.

- ❖ Ihned po začátku spouštění aplikace Photoshop Elements stiskněte a podržte klávesy Alt+Ctrl+Shift. Klepnutím na Ano odstraníte soubor nastavení programu Adobe Photoshop Elements.

Při dalším spuštění programu Photoshop Elements se vytvoří nový soubor předvoleb. Informace o specifické předvolbě můžete vyhledat v nápovědě podle názvu předvolby.

## Opětovné zobrazení zakázaných výstražných zpráv

V určitých situacích se zobrazí zprávy obsahující výstrahy nebo výzvy. Zobrazení těchto zpráv můžete zakázat tak, že ve zprávě vyberete volbu Příště nezobrazovat a zprávy, které jste zakázali, můžete později obnovit.

- 1 V Editoru zvolte Úpravy > Předvolby > Všeobecné.
- 2 Klepněte na Obnovit všechny výstražné dialogy a klepněte na OK.

## Odkládací disky a zásuvné moduly

### O odkládacích discích

Pokud váš systém nemá pro provedení určité operace dostatek RAM, použije program Photoshop Elements odkládací disky. Odkládací disk je libovolný disk nebo oddíl disku s volnou pamětí. Program Photoshop Elements standardně používá jako primární odkládací disk ten pevný disk, na kterém je nainstalovaný operační systém.

Primární odkládací disk můžete změnit nebo určit druhý, třetí nebo čtvrtý odkládací disk pro případ, že se primární disk zaplní. Primární odkládací disk by měl být váš nejrychlejší pevný disk, a mělo by na něm být hodně defragmentovaného volného místa.

Pro dosažení nejlepšího výkonu postupujte při přidělování odkládacích disků podle následujících pokynů:

- Odkládací disky by neměly být na stejném fyzickém disku jako Photoshop Elements nebo velké soubory, které upravujete.
- Odkládací disky by neměly být na stejném fyzickém disku jako disk, který je využíván pro virtuální paměť operačního systému.
- Odkládací disky by měly být na místním disku. To znamená, že by se nemělo jednat o přístup přes síť.
- Odkládací disky by měly být konvenční (nevyjímatelná) média.
- Jako vyhrazené odkládací disky se velmi dobře hodí disky a disková pole RAID.
- Jednotky s odkládacími disky byste měli pravidelně defragmentovat. Nebo ještě lepší je použít prázdný disk nebo disk s velkým volným prostorem, abyste předešli problémům s fragmentací.

## Změna odkládacích disků

Pro vytvoření odkládacího disku potřebuje Photoshop Elements sousedící prostor na pevném disku. Z tohoto důvodu byste měli svůj pevný disk často defragmentovat. Společnost Adobe doporučuje používání nástroje pro správu disku, například *Defragmentace disku ve Windows* a pomocí něho pravidelně prováděli defragmentaci. Informace o nástrojích pro defragmentaci naleznete v dokumentaci pro Windows.

- 1 V Editoru zvolte Úpravy > Předvolby > Výkon.
- 2 Vyberte požadované disky z nabídky Odkládací disky (přidělit můžete až čtyři odkládací disky) a klepněte na OK.
- 3 Program Photoshop Elements restartujte, aby se změny uplatnily.

## O zásuvných modulech

Zásuvné moduly jsou softwarové programy vyvinuté společností *Adobe Systems* a dalšími vývojáři software, a tyto programy přidávají funkce programu Photoshop Elements. S programem se dodává množství zásuvných modulů pro import, export a speciální efekty; nacházejí se ve složce Photoshop Elements Plug-ins. Můžete vybrat další složku zásuvných modulů, do které můžete načíst kompatibilní zásuvné moduly uložené u jiné aplikace. Můžete si také vytvořit zástupce pro zásuvný modul uložený v jiné složce vašeho systému. Pak zástupce můžete přidat do složky zásuvných modulů a používat tento zásuvný modul v programu Photoshop Elements. Jakmile se zásuvné moduly nainstalují, zobrazí se jako volby přidávané k nabídce Import nebo Export, jako filtry přidávané k nabídce Filtre nebo jako formáty souborů v dialogových oknech Otevřít a Uložit jako. Pokud nainstalujete velké množství zásuvných modulů, Photoshop Elements možná nebude schopen je všechny uvést v příslušných nabídkách. Pokud se to stane, nově nainstalované zásuvné moduly se objeví v podnabídce Filtre > Jiné. Pokud chcete zabránit tomu, aby se zásuvný modul nebo složka zásuvných modulů načetla, přidejte na začátek názvu modulu, složky nebo adresáře znak vlnovky (~). Takový soubor (nebo všechny soubory ve složce) bude aplikace po restartu ignorovat. Chcete-li zobrazit informace o nainstalovaných zásuvných modulech, zvolte Nápověda > Co je zásuvný modul a vyberte zásuvný modul z podnabídky.

### Viz také

„Zásuvné filtry“ na stránce 212

## Instalace zásuvných modulů

- ❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Použijte instalační program pro zásuvný modul, pokud je k dispozici.
  - Postupujte podle instalačních pokynů, které jsou dodány se zásuvným modulem.
  - Ujistěte se, že soubory zásuvného modulu jsou dekomprimovány, a potom je zkopírujte do příslušné složky pro zásuvné moduly ve složce Photoshop Elements.

## Výběr další složky zásuvných modulů

Můžete vybrat další složku zásuvných modulů, do které je možné načíst kompatibilní zásuvné moduly uložené u jiné aplikace.

- 1 V Editoru zvolte Úpravy > Předvolby > Zásuvné moduly.

2 V dialogovém okně Předvolby vyberte Složka dalších zásuvných modulů, vyberte ze seznamu složku a klepněte na Vybrat.

3 Chcete-li zobrazit obsah složky, poklepejte na adresář. V okně předvoleb se zobrazí cesta ke složce.

**Poznámka:** Nevybírejte umístění uvnitř složky Plug-ins pro Photoshop Elements.

4 Restartujte Photoshop Elements, aby se zásuvné moduly načetly.

## Kapitola 3: Práce v Editoru

Při práci v Editoru máte různé možnosti, jak pracovat se soubory. Můžete nastavit volby pro otevírání, ukládání a export souborů podle typu, velikosti souboru a rozlišení. Zpracovávat a ukládat můžete také soubory camera raw. Tyto nástroje usnadňují kombinaci různých typů souborů a jejich optimalizaci ve Adobe® Photoshop® Elements 8.

V Editoru můžete vytvořit prázdný soubor, otevřít naposledy používaný soubor, nastavit, které typy souborů se mají otevírat v aplikaci Photoshop Elements a mnoho dalšího.

Další volbou pro práci v Editoru je funkce Úpravy s průvodcem. Úpravy s průvodcem vám pomáhají, když si nevíte rady s nějakým pracovním postupem nebo způsobem dokončení nějaké úlohy.

### Otevírání souborů v Editoru

#### Vytvoření nového prázdného souboru

Pokud si přejete vytvořit grafiku pro web, banner nebo logo a hlavičku společnosti, musíte začít s novým prázdným souborem.

- 1 V Editoru vyberte Soubor > Nový > Prázdný soubor.
- 2 Zadejte volby pro nový obraz a klepněte na OK.

**Název** Slouží k pojmenování nového souboru obrazu.

**Přednastavení** Poskytuje volby pro nastavení šířky, výšky a rozlišení obrazů, které chcete vytisknout nebo zobrazit na obrazovce. Vyberte Schránka, chcete-li použít velikost a rozlišení dat, které jste zkopírovali do schránky. Nový obraz také můžete založit na velikosti a rozlišení libovolného otevřeného obrazu tak, že zvolíte jeho název ze spodní části nabídky Přednastavení.

**Šířka, výška a rozlišení** Slouží k individuálnímu nastavení těchto voleb. Pokud jste data nezkopírovali do schránky, jsou standardní hodnoty založeny na posledním obrazu, který jste vytvořili.

**Režim barvy** Slouží k nastavení obrazu na RGB barva, stupně šedi nebo bitová mapa (1bitový režim).

**Obsah pozadí** Slouží k nastavení barvy vrstvy pozadí obrazu. Výchozí je bílá. Vyberte Barva pozadí, chcete-li použít aktuální barvu pozadí (zobrazenou na panelu nástrojů). Vyberte Průhledný pokud chcete, aby výchozí vrstva byla průhledná bez hodnot barev – nový obraz bude mít Vrstvu 1 místo vrstvy Pozadí.




*Chcete-li zvolit barvu pozadí (šedou, černou nebo vlastní barvu), můžete také klepnout pravým tlačítkem na pozadí nějakého obrazu.*

#### Otevření souboru

V Editoru můžete otevírat a importovat obrazy v různých formátech souborů. Dostupné formáty se zobrazují v dialogovém okně Otevřít, v dialogovém okně Otevřít jako a v podnabídce Import.



*Chcete-li soubor otevřít na pracovní ploše Elements Organizer z prohlížeče médií, soubor vyberte, klepněte na trojúhelník u záložky Opravit a vyberte možnost Úpravy fotografií – plné .*

- 1 V Editoru zvolte Soubor > Otevřít.

- 2 Najděte a vyberte soubor, který chcete otevřít. Pokud se soubor nezobrazí, zvolte v nabídce Soubory typu položku Všechny formáty.
- 3 Klepněte na Otevřít. V některých případech se objeví dialogové okno, ve kterém můžete zadat specifické volby pro daný formát.

Může se stát, že Photoshop Elements nerozpozná správný formát souboru. Například přenos souboru mezi Mac OS® a Windows může způsobit nesprávné pojmenování formátu. V takových případech musíte nastavit správný formát, ve kterém se má soubor otevřít.

### Viz také

„Uložení změn v různých formátech souborů“ na stránce 42

### Otevření nedávno použitého souboru

❖ V Editoru zvolte Soubor > Otevřít poslední upravený soubor a vyberte soubor z podnabídky.

***Poznámka:** Chcete-li nastavit počet souborů, které jsou k dispozici v podnabídce Otevřít nedávno upravený soubor, zvolte Úpravy > Předvolby > Ukládání souborů a zadejte počet do textového pole Seznam posledních souborů obsahuje.*

### Určení formátu souboru, ve kterém se soubor otevře

❖ Zvolte Soubor > Otevřít jako a vyberte soubor, který chcete otevřít. Pak z nabídky Otevřít jako zvolte požadovaný formát a klepněte na Otevřít.

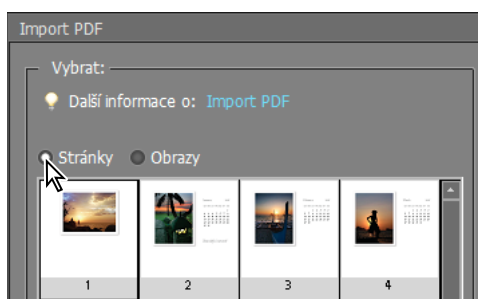
***Důležité:** Pokud se soubor neotevře, nemusí zvolený formát souhlasit se skutečným formátem souboru nebo může být soubor poškozený.*

### Otevření souboru PDF

PDF (Portable Document Format) je univerzální formát souboru, který může reprezentovat vektorová i bitmapová data a může obsahovat funkce pro elektronické prohledávání dokumentu a navigaci. PDF je hlavní formát pro Adobe® Acrobat®.

Pomocí dialogového okna Import PDF můžete zobrazit náhled stránek a obrazů ve vícestranném souboru PDF a potom se rozhodnout, zda je chcete otevřít v Editoru. Můžete si zvolit import celých stránek (včetně textu a grafiky) nebo můžete ze souboru PDF importovat pouze obrazy. Pokud importujete pouze obrazy, nezmění se rozlišení, velikost a barevný režim obrazů. Pokud importujete stránky, můžete změnit rozlišení a barevný režim.

Každá stránka se zobrazí jako miniatura. Chcete-li zvětšit velikost, zvolte volbu z nabídky Velikost miniatury.



Import stránek ze souboru PDF.

- 1 V Editoru zvolte Soubor > Otevřít.



- 2 Vyberte název souboru a klepněte na Otevřít. To, jaké typy souborů se zobrazí, můžete změnit tak, že vyberete volbu z nabídky Soubory typu.
- 3 Chcete-li ze souboru PDF importovat pouze obrazy, zvolte Obraz z nabídky Vybrat v dialogovém okně Import PDF. Zvolte obraz nebo obrazy, které chcete otevřít. (Chcete-li vybrat více obrazů, klepněte na každý obraz se stisknutou klávesou Ctrl.)
- 4 Chcete-li importovat stránky ze souboru PDF, vyberte Stránka z nabídky Vybrat, a proveďte libovolný z následujících úkonů:
  - Pokud soubor obsahuje více stránek, vyberte stránku nebo stránky, které chcete otevřít, a klepněte na OK. (Chcete-li vybrat více stran, klepněte na každou stranu se stisknutou klávesou Ctrl.)
  - Ve Volbách stránky přijměte existující název nebo zadejte nový název souboru do pole Název.
  - Zvolte volbu z nabídky Režim (RGB, chcete-li fotografie zachovat barevné, nebo Stupně šedi, chcete-li je automaticky přeměnit na černobílé). Pokud má soubor zavedený profil ICC (International Color Consortium), můžete profil zvolit z nabídky.
  - U Rozlišení přijměte výchozí (300 ppi) nebo zadejte novou hodnotu. Vyšší rozlišení zvýší velikost souboru.
  - Vyberte Vyhlazení, chcete-li minimalizovat zubaté okraje, když je obraz rastrován (bitově mapován).
- 5 Vyberte Potlačit výstrahy, chcete-li skrýt případné chybové zprávy.
- 6 Soubor otevřete klepnutím na OK.

## Otevření souboru EPS

Formát EPS (*Encapsulated PostScript*)<sup>®</sup> může reprezentovat vektorová i bitmapová data a podporují ho prakticky všechny grafické a ilustrační programy i programy pro sazbu stránek. K aplikacím Adobe, které produkují kresby PostScript, patří *Adobe Illustrator*<sup>®</sup>. Při otvírání souboru EPS, který obsahuje vektorovou kresbu, se v Editoru obraz *rastruje* – matematicky určené čáry a křivky vektorové kresby se převedou na obrazové body nebo bity bitmapového obrazu. Pracovní plocha Elements Organizer soubory EPS nepodporuje.

- 1 V Editoru zvolte Soubor > Otevřít.
- 2 Vyberte soubor, který chcete otevřít, a klepněte na Otevřít.
- 3 Zadejte požadované rozměry, rozlišení a režim. Chcete-li zachovat stejný poměr výšky k šířce, vyberte Zachovat proporce.
- 4 Chcete-li minimalizovat zubaté okraje, vyberte Vyhlazení a klepněte na OK.

Vyhlazení vám umožní vytvořit objekty s hladkými okraji tak, že okraje objektů prolnou do pozadí.





*Do Photoshop Elements můžete přivést kresbu PostScript také pomocí příkazu Umístit a příkazu Vložit.*


## Umístění souboru PDF, Adobe Illustrator nebo EPS do nové vrstvy

Soubory PDF, Adobe<sup>®</sup> Illustrator<sup>®</sup> nebo EPS můžete umístit do nové vrstvy obrazu. Vzhledem k tomu, že umístěná kresba je rastrována (bitově mapována), nemůžete upravit text ani vektorová data v umístěné kresbě. Kresba je rastrována v rozlišení souboru, do kterého je umístěna.

- 1 V Editoru otevřete obraz, do kterého chcete kresbu umístit.
- 2 Zvolte Soubor > Umístit, vyberte soubor, který chcete umístit, a klepněte na Umístit.
- 3 Pokud chcete umístit soubor PDF, který obsahuje více stránek, v poskytnutém dialogovém okně vyberte stránku, kterou chcete umístit, a klepněte na OK.

Umístěná kresba se objeví uvnitř ohraničovacího rámečku uprostřed obrazu Photoshop Elements. Kresba si zachová původní poměr stran, pokud je ale větší než obraz Photoshop Elements, změní se její velikost tak, aby se do obrazu vešla.

- 4 (Volitelně) Polohu umístěné kresby můžete změnit tak, že umístíte ukazatel do ohraničovacího rámečku umístěné kresby a přetáhnete ji.
- 5 (Volitelně) Velikost umístěné kresby můžete změnit jedním nebo více z následujících úkonů:
  - Přetáhněte jedno z táhel v rozích nebo po stranách ohraničovacího rámečku. Chcete-li zachovat proporce, podržte při přetahování rohového táhla Shift.
  - V pruhu voleb zadejte hodnoty Š a V, abyste nastavili šířku a výšku kresby. Tyto volby standardně zobrazují měřítko v procentech. Můžete ale zadat jiné jednotky měření – palce (in), centimetry (cm) nebo obrazové body (px). Chcete-li zachovat proporce kresby, klepněte na pole Zachovat proporce. Tato je volba je k dispozici, pokud má ikona bílé pozadí.
- 6 (Volitelně) Otočit umístěnou kresbu můžete jedním nebo více z následujících úkonů:
  - Umístěte ukazatel mimo ohraničovací rámeček umístěné kresby (ukazatel se změní na zakřivenou šipku) a táhněte.
  - V pruhu voleb zadejte hodnotu (ve stupních) pro volbu Otáčení .
- 7 (Volitelně) Deformovat umístěnou kresbu můžete tak, že přidržíte Ctrl a přetáhnete postranní táhlo ohraničovacího rámečku.
- 8 Nastavte volbu Vyhlazení v pruhu voleb. Chcete-li, aby se při rastrování obrazové body na hranách proluly, vyberte volbu Vyhlazení. Chcete-li při rastrování vytvořit ostré přechody mezi obrazovými body na hranách, volbu Vyhlazení vypněte.
- 9 Chcete-li potvrdit umístění kresby do nové vrstvy, proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Klepněte na tlačítko Potvrdit .
  - Stiskněte Enter.

Chcete-li umístění zrušit, klepněte na tlačítko Zrušit  nebo stiskněte Esc.

## Zpracování více souborů

Příkaz Zpracovat více souborů aplikuje nastavení na složku se soubory. Pokud máte digitální fotoaparát nebo skener s podavačem dokumentů, můžete také importovat a zpracovat více obrazů. (Pro váš skener nebo digitální fotoaparát budete možná potřebovat zásuvný modul pro *import*, který podporuje tyto akce.)

Když zpracováváte soubory, můžete nechat všechny soubory otevřené, nebo je zavřít a změny uložit do původních souborů, nebo můžete uložit modifikované verze souborů na jiné místo (a originály nechat beze změn). Pokud zpracované soubory ukládáte na nové místo, budete muset vytvořit novou složku pro zpracované soubory ještě před spuštěním dávky.

**Poznámka:** Příkaz Zpracovat více souborů není možné použít na soubory s více stranami.

1 Zvolte Soubor > Zpracovat více souborů.

2 Z rozbalovací nabídky Zpracovat soubory zvolte soubory, které chcete zpracovat:

**Složka** Zpracuje soubory v zadané složce. Klepněte na Procházet, najděte a vyberte požadovanou složku.

**Import** Zpracuje obrazy z digitálního fotoaparátu nebo skeneru.

**Otevřené soubory** Zpracuje všechny otevřené soubory.

3 Chcete-li zpracovat soubory v podadresářích zadané složky, vyberte Včetně podsložek.

- 4 V případě Cíle klepněte na Procházet a vyberte umístění složky pro zpracovávané soubory.
- 5 Pokud jako cíl zvolíte Složku, nastavte konvenci pro pojmenovávání souborů a vyberte volby kompatibility pro zpracovávané soubory:
  - V případě Přejmenovat soubory zvolte prvky z rozbalovacích nabídek nebo zadejte text do polí, ze kterých se kombinují výchozí názvy pro všechny soubory. Tato pole umožňují měnit pořadí a formátování částí názvů souborů. Musíte zahrnout alespoň jedno pole, které je pro každý ze souborů jednoznačné (například název souboru, pořadové číslo nebo pořadové písmeno), abyste zabránili vzájemnému přepisování souborů. Počáteční pořadové číslo určuje počáteční číslo pro všechna pole s pořadovým číslem. Pokud z rozbalovací nabídky vyberete Pořadové písmeno, pole pro pořadové písmeno vždy začínají písmenem „A“ pro první soubor.
  - V části Kompatibilita zvolte Windows, Mac OS a UNIX®, aby názvy souborů byly kompatibilní s operačními systémy Windows, Mac OS a UNIX.
- 6 V části Velikost obrazu vyberte Změnit velikost obrazů, pokud chcete změnit velikost všech zpracovávaných souborů na jednotnou velikost. Potom zadejte šířku a výšku fotografií a zvolte volbu z nabídky Rozlišení. Chcete-li zachovat stejný poměr výšky k šířce, vyberte Zachovat proporce.
- 7 Chcete-li na obrázky aplikovat automatickou úpravu, vyberte volbu z panelu Rychlé opravy.
- 8 Chcete-li k obrazům připojit popisek, zvolte volbu z nabídky Popisky a pak přizpůsobte text, polohu textu, písmo, velikost, krytí a barvu. (Chcete-li změnit barvu textu, klepněte na vzorník barev a vyberte novou barvu z výběru barvy.)
- 9 Chcete-li zaznamenat každou chybu do souboru, aniž byste museli proces zastavit, vyberte Zaznamenat chyby, které vyplývají ze zpracování souborů. Pokud se do souboru zaznamenají nějaké chyby, po dokončení zpracování se objeví zpráva. Chcete-li si soubor s chybami prohlédnout, po dokončení dávky ho otevřete v textovém editoru.
- 10 Klepnutím na OK soubory zpracujete a uložíte.

## Zavření souboru

- 1 V Editoru proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Zvolte Soubor > Zavřít.
  - Zvolte Soubor > Zavřít vše.
- 2 Zvolte, zda má být soubor uložen:
  - Klepněte na Ano, chcete-li soubor uložit.
  - Klepněte na Ne, chcete-li soubor zavřít bez uložení.

## Informace o souboru

### O informacích o souboru (metadatech)

Když svým digitálním fotoaparátem pořídíte nějakou fotografii, obsahují jednotlivé soubory obrazů informace jako jsou datum a čas pořízení fotografie, rychlost závěrky, clona, specifický model fotoaparátu a tak podobně. Když importujete videoklip nebo zvukový klip, obsahují tyto soubory důležité informace souborů médií. Všechny tyto informace jsou označovány jako *metadata*. Můžete je zobrazit a přidat v panelu Vlastnosti na pracovní ploše Elements Organizer a v dialogovém okně Informace o souboru v Editoru.

Můžete přidat informace o souboru, jako jsou titul, visačky klíčových slov a popis, které vám pomáhají vaše soubory identifikovat při správě a organizaci vašeho alba. Photoshop Elements během úprav souborů automaticky sleduje historii úprav souboru a přidává tyto informace do metadat souboru.

V otevřených obrazech jsou navíc automaticky vyhledávány vodoznaky společnosti *Digimarc*. Pokud se zjistí vodoznak, zobrazí Photoshop Elements symbol copyrightu v titulním pruhu okna obrazu a tuto informaci zahrne do částí Stav copyrightu, Copyright a Adresa URL vlastníka dialogového okna Informace o souboru.

## Zobrazení nebo přidání informací v Editoru

V Editoru zobrazuje dialogové okno Informace o souboru data fotoaparátu, popis, copyright a autorské informace, které byly přidány do souboru. S použitím tohoto dialogového okna můžete upravit a přidat informace do souborů, které byly uloženy v aplikaci Photoshop Elements. Tyto přidání informace se do souboru vloží s použitím platformy XMP (Extensible Metadata Platform). Platforma XMP poskytuje aplikacím Adobe a spolupracujícím partnerům společný rámec XML, který standardizuje vytváření, zpracování a vzájemnou výměnu metadat dokumentů v rámci pracovních postupů publikování. Pokud existují metadata, která pro různé soubory zadáváte opakovaně, můžete vytvořit předlohy metadat, abyste přidávání informací do souborů urychlili.






Nemůžete upravit informace, které jsou zobrazené pro kategorie metadat Klíčová slova, Data fotoaparátu 1 a Data fotoaparátu 2.





**Důležité:** Visačky klíčových slov, které byly přidány do souboru v prohlížeči médií, jsou v dialogovém okně Informace o souboru zobrazeny jako klíčová slova. Některé formáty souborů, jako jsou PDF nebo BMP, nepodporují visačky klíčových slov jako klíčová slova.

- 1 Máte-li otevřený soubor, zvolte Soubor > Informace o souboru. (Také můžete klepnout pravým tlačítkem na miniaturu v zásobníku fotografií a zvolit Informace o souboru.)
- 2 Klepněte vlevo od dialogového okna na atribut Popis, abyste zobrazili specifické informace. V záložce Popis můžete přidat nebo upravit titul dokumentu, autorství souboru, popis, autorství popisku a informace o copyrightu. Zadejte informace do příslušných textových polí a vložte informace klepnutím na OK. Stav copyrightu zvolte z nabídky Stav copyrightu.

## Používání panelu Informace v Editoru

V pracovní ploše plných úprav jsou na panelu Informace zobrazovány informace o souboru obrazu. Také poskytuje zpětnou vazbu v průběhu používání nějakého nástroje. Pokud chcete zobrazovat informace v průběhu tažení v obraze, zajistěte, aby byl panel Informace v pracovní oblasti viditelný.

- 1 Pokud je v zásobníku panelů, zobrazte panel Informace klepnutím na jeho trojúhelník . Pokud není panel Informace v zásobníku panelů nebo v pracovní oblasti viditelný, zobrazte panel výběrem položek Okna > Informace.
- 2 Vyberte nástroj.
- 3 Přesuňte ukazatel do obrazu nebo použijte nástroj tažení uvnitř obrazu. V závislosti na použitém nástroji se mohou objevit následující informace:
  -  Číselné hodnoty pro barvu pod ukazatelem.
  -  Souřadnice x a y ukazatele.
  -  Šířka (Š) a výška (V) ohraničovacího rámečku výběru nebo tvaru v průběhu tažení nebo šířka a výška aktivního výběru.
  -  Souřadnice x a y počáteční pozice (když klepnete na obraz).

-  Změna pozice podél osy  $x$ ,  $\Delta X$ , a osy  $y$ ,  $\Delta Y$ , v průběhu přesunu výběru, vrstvy nebo tvaru.
-  Úhel (Ú) čáry nebo přechodu, změna úhlu při přesunu výběru, vrstvy nebo tvaru nebo úhel otočení v průběhu transformace. Změna vzdálenosti (L) při přesunu výběru, vrstvy nebo tvaru.
-  Procentuální změna šířky (Š) a výšky (V) při změně měřítka výběru, vrstvy nebo tvaru.
-  Úhel vodorovného zkosení (V) nebo svislého zkosení (Ú) při zkosení výběru, vrstvy nebo tvaru.


### Viz také

„O barvách“ na stránce 173

„O režimech obrazu“ na stránce 175

## Nastavení režimů barev a jednotek měření na panelu Informace

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:


- Chcete-li změnit zobrazované hodnoty režimu barev, klepněte na panelu Informace na ikonu kapátka  a zvolte režim barvy z rozbalovací nabídky. Také můžete z nabídky Více na panelu Informace vybrat možnost Volby panelu a poté zvolit režim barvy pro položky Hodnota barvy 1 nebo Hodnota barvy 2:

**Stupně šedi** Zobrazuje hodnoty stupně šedi pod ukazatelem.

**Barva RGB** Zobrazuje hodnoty barvy RGB (R – červená, G – zelená, B – modrá) pod ukazatelem.

**Webové barvy** Zobrazuje hexadecimální kód pro hodnoty RGB pod ukazatelem.

**Barva HSB** Zobrazuje hodnoty HSB (H – odstín, S – sytost, B – jas) pod ukazatelem.

- Chcete-li změnit zobrazované jednotky měření, klepněte na panelu Informace na zaměřovací kříž  a zvolte jednotky měření z rozbalovací nabídky. Také můžete z nabídky Více na panelu Informace vybrat možnost Volby panelu. Vyberte jednotky měření z nabídky Jednotky a klepněte na tlačítko OK.

## Zobrazení informací o souboru na panelu Informace nebo na stavovém řádku

V Editoru můžete změnit informace, které se zobrazují na panelu Informace nebo na stavovém řádku. (Část stavového řádku úplně vlevo, která je umístěná ve spodní části okna dokumentu, zobrazuje aktuální zvětšení. Část, která je vedle této části, zobrazuje informace o aktuálním souboru.)

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte na panelu Informace z nabídky Více možnost Volby panelu.
- Ve stavovém řádku klepněte na černý trojúhelník.

2 Vyberte volbu zobrazení:

**Velikost dokumentu** Zobrazí informace o množství dat v obraze. Číslo vlevo představuje tiskovou velikost obrazu – to odpovídá přibližně velikosti obrazu sloučeného do jedné vrstvy a uloženého ve formátu PSD. Číslo vpravo udává přibližnou velikost souboru včetně vrstev.

**Profil dokumentu** Zobrazí název barevného profilu, který obraz používá.

**Rozměry dokumentu** Zobrazuje velikost obrazu v aktuálně vybraných jednotkách.

**Velikost odkládacího souboru** Zobrazuje používání a přidělování paměti RAM a odkládacího disku. Číslo vlevo informuje o velikosti používané paměti RAM a odkládacího disku, které jsou přidělené Photoshop Elements. Číslo vpravo informuje o velikosti paměti RAM, kterou může Photoshop Elements používat pro ukládání obrazů nebo odkládací disk.

**Výkonnost** Zobrazuje procento času, který ve skutečnosti program strávil prováděním operace místo čtení nebo zápisu na odkládací disk. Pokud je tato hodnota pod 100 %, Photoshop Elements používá odkládací disk a tím funguje pomaleji.

**Časování** Zobrazuje, jak dlouho trvalo dokončit poslední operaci.

**Současný nástroj** Zobrazuje název aktivního nástroje.

### Viz také

„O barvách“ na stránce 173

„O odkládacích discích“ na stránce 25

„O pravicích, mřížkách a vodítkách“ na stránce 39

## Uložení nebo odstranění předloh metadat v Editoru

Pokud existují metadata, která zadáváte opakovaně, můžete uložit tyto položky metadat do předloh metadat. Tyto předlohy můžete použít k uložení informací, takže vám ušetří námahu při opakovaném zadání metadat do dialogového okna Informace o souboru. V prohlížeči médií můžete hledat metadata, abyste našli určité soubory a fotografie.

- ❖ V Editoru otevřete dialogové okno Informace o souboru a proveďte libovolný z následujících úkonů:
- Chcete-li uložit metadata jako předlohu, klepněte na trojúhelník vpravo nahoře v dialogovém okně Informace o souboru a zvolte Uložit předlohu metadat. Zadejte název předlohy a klepněte na Uložit.
- Chcete-li předlohu metadat odstranit, klepněte na trojúhelník vpravo nahoře v dialogovém okně Informace o souboru a zvolte Odstranit předlohu metadat. Vyberte název předlohy, kterou chcete odstranit, a klepněte na Odstranit.

**Poznámka:** Chcete-li otevřít umístění souborů svých předloh metadat, klepněte na ikonu trojúhelníku vpravo nahoře v dialogovém okně Informace o souboru a zvolte Zobrazit předlohy.





## Používání uložené předlohy metadat v Editoru

- ❖ V Editoru zvolte Soubor > Informace o souboru, klepněte na trojúhelník nahoře v dialogovém okně Informace o souboru a zvolte název předlohy z horní části nabídky. Metadata z předlohy nahradí současná metadata.

**Poznámka:** Předlohu metadat musíte nejdřív uložit, abyste z ní mohli importovat metadata.

## Prohlížení obrazů v Editoru

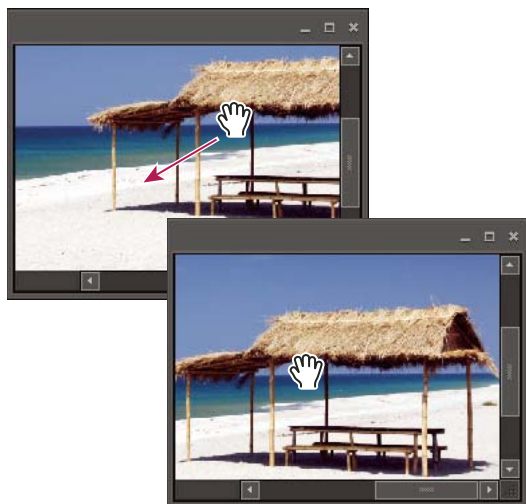
### Prohlížení obrazů v režimu Plné úpravy nebo Rychlé opravy

V režimu Plné úpravy nebo Rychlé opravy umožňují nástroj Ručička , nástroje Lupa   , příkazy Lupa a panel Navigátor prohlížet různé oblasti obrazu v různém zvětšení. Obraz se zobrazí v okně dokumentu. Chcete-li zobrazit několik zobrazení obrazu najednou (například různá zvětšení), můžete otevřít další okna.

Zobrazení můžete zvětšit nebo zmenšit pomocí různých metod. Záhlaví okna zobrazuje procento zvětšení zobrazení (pokud okno není příliš malé, takže by se tam zobrazení nevešlo).

Pokud chcete zobrazit jinou oblast obrazu, použijte buď posuvník okna, nebo vyberte nástroj ručička a táhnutím obraz posuňte. Můžete také použít panel Navigátor.

💡 Chcete-li použít nástroj ručička, když je vybraný jiný nástroj, podržte mezerník a táhněte uvnitř obrazu.



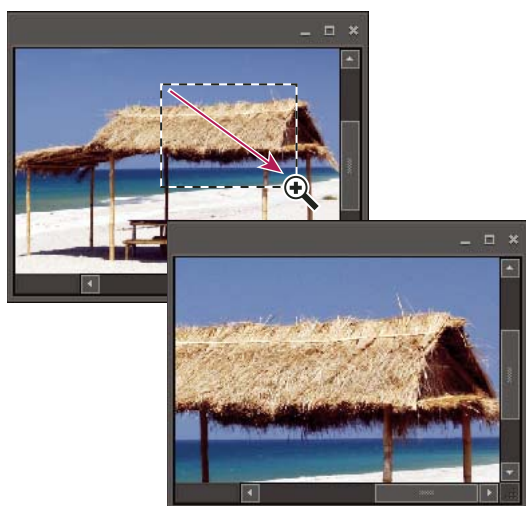
Zobrazení jiné části obrazu tažením nástrojem ručička.

## Zvětšení nebo zmenšení zobrazení

❖ V režimu Plné úpravy nebo Rychlé opravy proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte nástroj lupa a klepněte buď na tlačítko Zvětšení , nebo Zmenšení v pruhu voleb. Klepněte do oblasti, kterou chcete zvětšit. Každým klepnutím zvětšíte nebo zmenšíte obraz na následující přednastavenou hodnotu, a zobrazení se vystředí kolem bodu, na který klepnete. Když obraz dosáhne maximální hodnoty zvětšení 3200 % nebo minimální hodnoty zmenšení 1 obrazový bod, ukazatel lupy se zobrazí prázdný.


**Poznámka:** Nástroj lupa můžete táhnout přes část obrazu, kterou chcete zvětšit. V pruhu voleb musí být vybrané tlačítko Zvětšit zobrazení. Chcete-li přemístit rámeček nástroje lupa na obrazu, začněte táhnout rámeček a pak podržte mezerník, zatímco rámeček přetáhnete na nové místo.




Zvětšení zobrazení obrazu tažením nástrojem lupa.

- Klepněte na panelu Navigátor na tlačítko Zvětšit zobrazení nebo Zmenšit zobrazení .


- Vyberte položky Zobrazení > Zvětšit zobrazení nebo Zobrazení > Zmenšit zobrazení.
- Zadejte, na stavovém řádku nebo na panelu Navigátor, do textového pole Zvětšení požadovanou hodnotu zvětšení.

 Když používáte nástroj lupa, podržením Alt můžete přepínat mezi zvětšováním a zmenšováním zobrazení.

## Zobrazení obrazu v měřítku 100 %

- ❖ V režimu Plné úpravy nebo Rychlé opravy proveďte jeden z následujících úkonů:
- Poklepejte na nástroj lupa  v paletě nástrojů.
- Vyberte nástroj lupa nebo nástroj ručička a klepněte na tlačítko 1:1 na pruhu voleb.
- Zvolte Zobrazení > Skutečná velikost nebo klepněte pravým tlačítkem myši na obraz a vyberte Skutečná velikost.
- Na stavovém pruhu zadejte 100 % a stiskněte Enter.

## Přizpůsobení obrazu na celou obrazovku

- ❖ V režimu Plné úpravy nebo Rychlé opravy proveďte jeden z následujících úkonů:
- Poklepejte na nástroj ručička  v paletě nástrojů.
- Vyberte nástroj lupa nebo nástroj ručička a pak klepněte na tlačítko Na celou obrazovku v pruhu voleb. Volitelně můžete klepnout na obraz pravým tlačítkem a zvolit Na celou obrazovku.
- Zvolte Zobrazení > Na celou obrazovku.

Tyto volby změni měřítko zvětšení a velikost okna na největší velikost, která se vejde na obrazovku.

## Změna velikosti okna při změně zobrazení

- ❖ Vyberte nástroj lupa a v pruhu voleb vyberte Přizpůsobit velikost okna. Okno pak změni velikost, když zvětšíte nebo zmenšíte zobrazení obrazu.

Když není vybraná volba přizpůsobovat velikost okna, okno zůstává stejně velké bez ohledu na zvětšení obrazu. To může být užitečné při používání menších monitorů nebo při práci s nepřekrývajícími se obrazy.

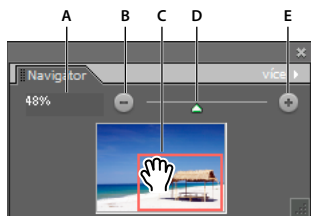
**Poznámka:** Chcete-li automaticky měnit velikost okna při zvětšování a zmenšování zobrazení obrazu pomocí klávesových zkratk, v Editoru zvolte Úpravy > Předvolby > Všeobecné a pak vyberte předvolbu Zvětšení změni velikost okna a klepněte na OK.

## Používání panelu Navigátor

Panel Navigátor vám umožni nastavit zvětšení obrazu a oblast zobrazení. Zvětšení můžete změnit tak, že zadáte hodnotu do textového pole, klepnete na tlačítko Zmenšit zobrazení nebo Zvětšit zobrazení nebo potáhnete jezdec zvětšení. Chcete-li přemístit zobrazení obrazu, přetáhněte rámeček zobrazení v miniatuře. Rámeček zobrazení představuje hranice okna obrazu. Určit oblast zobrazení také můžete klepnutím na miniaturu obrazu.

**Poznámka:** Chcete-li změnit barvu rámečku zobrazení, vyberte z nabídky panelu Navigátor možnost Volby panelu. Zvolte barvu z nabídky Barva nebo klepněte na vzorník barev a otevřete dialogové okno Výběr barvy a vyberte vlastní barvu. Klepněte na OK.





Panel Navigátor

A. Textové pole zvětšení B. Zmenšit zobrazení C. Chcete-li přemístit zobrazení, přetáhněte rámeček zobrazení D. Jezdec zvětšení E. Zvětšit zobrazení

## Viz také

„Přizpůsobení obrazu na celou obrazovku“ na stránce 37

## Otevření více oken téhož obrazu

Chcete-li v plných úpravách zobrazit různá zobrazení téhož souboru, můžete otevřít víc oken. V nabídce Okna se zobrazí seznam otevřených oken a v zásobníku fotografií se zobrazí miniatura každého otevřeného obrazu. Maximální počet otevřených oken pro obraz může být omezen velikostí dostupné paměti.

- ❖ Zvolte Zobrazení > Nové okno pro [název souboru obrazu]. V závislosti na poloze prvního okna bude možná zapotřebí, abyste druhé okno přemístili a mohli tak zobrazit obě okna najednou.



*Když pracujete s obrazem se změněným zobrazením, můžete použít příkaz Nové okno, chcete-li v samostatném oknu zjistit, jak bude obraz vypadat ve 100% velikosti.*

## Zobrazení a uspořádání více oken

- ❖ V režimu Plné úpravy proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Chcete-li zobrazit okna srovnaná do kaskády z levé horní části do pravé dolní části obrazovky, zvolte Okna > Obrazy > Kaskáda.
  - Chcete-li zobrazit okna vedle sebe, zvolte Okno > Obrazy > Dlaždice. Když některý obraz zavřete, otevřená okna se přizpůsobí, aby se vyplnil volný prostor.
  - Chcete-li zobrazit všechny otevřené obrazy ve stejném zvětšení jako aktivní obraz, zvolte Okna > Obrazy > Stejně zvětšení.
  - Chcete-li zobrazit stejnou část všech otevřených fotografií (horní levý roh, střed, dolní pravý roh a tak dále), zvolte Okna > Obrazy > Stejně umístění. Zobrazení ve všech oknech se upraví tak, aby odpovídalo aktivnímu (přednímu) obrazu. Měřítko zvětšení se nezmění.

## Zavírání oken

- ❖ V režimu Plné úpravy proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Chcete-li zavřít aktivní okno, zvolte Soubor > Zavřít.
  - Klepněte na tlačítko Zavřít na záhlaví aktivního okna.
  - Pravým tlačítkem myši klepněte na miniaturu v zásobníku fotografií a zvolte Zavřít.
  - Zvolte Soubor > Zavřít vše, chcete-li zavřít všechna otevřená okna.

# Vodítka, mřížky a pravítka

## O pravítkách, mřížkách a vodítkách

V režimu Plné úpravy pomáhají pravítka, mřížky a vodítka při přesném umísťování položek (jako jsou výběry, vrstvy a tvary) ve směru šířky nebo délky obrazu. V režimu Rychlé opravy jsou k dispozici pouze vodítka a mřížky.

Pokud se pravítka zobrazují, objeví se podél horní a levé strany aktivního okna. Když pohybuje ukazatelem, značky v pravítkách ukazují jeho polohu. Změna počátku pravítek (značky 0, 0 na horním a levém pravítku) umožňuje měřit od určitého bodu v obraze. Počátek pravítek také určuje počáteční bod mřížky.

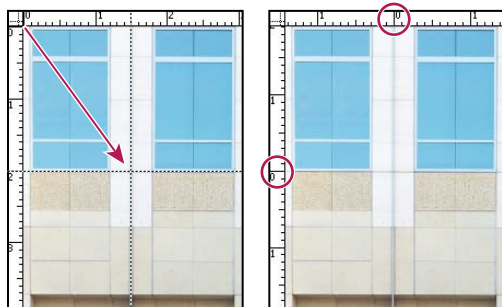
Chcete-li zobrazit nebo skrýt pravítka (pouze v plných úpravách), mřížku nebo vodítka, použijte nabídku Zobrazení. Nabídka Zobrazení také usnadňuje zapnutí nebo vypnutí přitahování položek na mřížku nebo vodítka.

## Změna počátku nuly a nastavení pravítka

❖ V režimu Plné úpravy proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li změnit počátek nuly pravítka, umístěte ukazatel na místo, kde se pravítka protínají, v levém horním rohu okna a táhněte šikmo dolů na obraz. Objeví se zaměřovací kříž, označující nový počátek na pravítkách. Tam, kde tlačítko myši pustíte, se nastaví nový počátek nuly.

**Poznámka:** Chcete-li obnovit počátek nuly na výchozí hodnotu, poklepejte na levý horní roh pravítek.



Nastavení nového počátku pravítek tažením.

- Chcete-li změnit nastavení pravítek, poklepejte na pravítko nebo zvolte Úpravy > Předvolby > Jednotky a pravítka. V části Pravítka zvolte jednotku měření. V části Velikost sloupce zadejte hodnotu šířky a mezery. Klepněte na OK.

Některé programy pro sazbu používají nastavení šířky sloupce k zadání zobrazení obrazu v rámci sloupců. Toto nastavení používají i příkazy Velikost obrazu a Velikost plátna.

**Poznámka:** Změna jednotek v panelu Informace změní automaticky také jednotky na pravítkách.

## Viz také

„Používání panelu Informace v Editoru“ na stránce 33

„Změna velikosti plátna“ na stránce 137

„Změna tiskových rozměrů a rozlišení bez převzorkování“ na stránce 141

## Změna nastavení mřížky

- 1 V režimu Plné úpravy nebo Rychlé opravy vyberte položky Úpravy > Předvolby > Vodítka a mřížka.

- 2 V poli Barva zvolte přednastavenou barvu nebo klepněte na vzorník barev a vyberte vlastní barvu.
- 3 V poli Styl zvolte styl čáry mřížky. Zvolte Čáry, pokud chcete nepřerušované čáry, nebo zvolte Přerušované čáry nebo Tečky, pokud chcete nesouvislé čáry.
- 4 V poli Čáry mřížky po zadejte numerickou hodnotu a pak zvolte jednotku měření, abyste definovali mezery mezi hlavními čarami mřížky.
- 5 V poli Dělení zadejte numerickou hodnotu, která definuje hustotu vedlejších čar mřížky, a klepněte na OK.

## Změna nastavení vodítka

- 1 V režimu Plné úpravy nebo Rychlé opravy vyberte položky Úpravy > Předvolby > Vodítka a mřížka.
- 2 V poli Barva zvolte přednastavenou barvu nebo klepněte na vzorník barev a vyberte vlastní barvu.
- 3 V poli Styl zvolte styl čáry mřížky. Zvolte Čáry, pokud chcete nepřerušované čáry, nebo zvolte Přerušované čáry nebo Tečky, pokud chcete nesouvislé čáry.

# Ukládání a export obrazů

## O ukládání obrazů a formátech souborů



Video o tomto procesu naleznete na adrese [www.adobe.com/go/lrvid2321\\_pse\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid2321_pse_cz).

Po úpravě obrazu v Editoru se ujistěte, zda jste obraz uložili. Máte-li zajistit, aby byla zachována všechna data obrazu, uložte běžné obrazy ve formátu Photoshop (PSD). Výtvary o více stránkách se vždy ukládají ve formátu PSE (Photo Creations). Tyto formáty data obrazu nekomprimují.

Jestliže fotografie nechcete sdílet nebo používat na webové stránce, neukládejte je ve formátu JPEG, ale použijte formát PSD. Pokaždé, když obraz uložíte ve formátu JPEG, dojde ke komprimaci dat, což může způsobit ztrátu některých dat. Když dvakrát nebo třikrát soubor uložíte jako JPEG, můžete si povšimnout zhoršené kvality. Nevýhodou ukládání ve formátu PSD je značný nárůst velikosti souboru způsobený tím, že soubor není zkomprimován.

Aplikace Photoshop Elements může ukládat obrazy v několika formátech souborů podle předpokládaného způsobu použití. Pokud pracujete s webovými obrazy, využijte příkaz Uložit pro web, který poskytuje mnoho voleb pro optimalizaci obrazů. Chcete-li převést několik obrazů do stejného formátu souborů nebo do stejné velikosti a rozlišení, použijte příkaz Zpracovat více souborů.

### Viz také

„Používání dialogového okna Uložit pro web“ na stránce 269

„Zpracování více souborů“ na stránce 31

## Formáty souborů pro uložení

Photoshop Elements může ukládat obrazy v následujících formátech souborů:

**BMP** Standardní obrazový formát Windows. Můžete zadat buď formát Windows, nebo OS/2 a bitovou hloubku obrazu. Pro 4bitové a 8bitové obrazy ve formátu Windows můžete také zvolit kompresi RLE.

**CompuServe GIF (Graphics Interchange Format)** Běžně používaný formát pro zobrazování grafiky a malých animací na webových stránkách. GIF je formát s kompresí, vytvořený s cílem minimalizovat velikost souboru a čas potřebný

pro přenos. GIF podporuje pouze 8-bitové barevné obrazy (256 barev nebo méně). Obraz můžete uložit jako soubor GIF také příkazem Uložit pro web.

**JPEG (Joint Photographic Experts Group)** Formát JPEG se používá k ukládání fotografií a zachovává v obraze všechny barevné informace, ale komprimuje velikost souboru výběrovým odstraňováním dat. Je možné si zvolit úroveň komprese. Vyšší komprese má za následek nižší kvalitu obrazu a menší velikost souboru; nižší komprese má za následek lepší kvalitu obrazu a větší velikost souboru. JPEG je standardní formát pro zobrazování obrazů na webu.

**JPEG 2000** Vytváří obrazy s lepší kompresí, kvalitou, správou barev a kapacitou metadat než JPEG. JPEG 2000 také podporuje průhlednost u vrstvených obrazů a uchovává uložené výběry. Photoshop Elements ukládá obrazy v rozšířeném formátu JPEG 2000 (JPF), který je komplexnějším formátem souborů než standard JPEG 2000 (JP2). Kompatibilitu souborů s JP2 můžete zajistit tím, že v dialogovém okně JPEG 2000 vyberete volbu.

**PCX** Bitmapový formát široce podporovaný na řadě platform.

**Photoshop (PSD)** Standardní formát Photoshop Elements pro obrazy. Tento formát byste obvykle měli používat u editovaných obrazů pro uložení své práce a uchování všech dat obrazů a vrstev v souboru s jednou stránkou.

**Photo Creations Format (PSE)** Standardní formát Photoshop Elements pro tvorbu souborů s více stranami. Tento formát byste obvykle měli používat u fotografií pro uložení své práce a uchování všech dat obrazů a vrstev v souboru s více stránkami.

**Photoshop PDF (Portable Document Format)** Formát souborů pro různé platformy a aplikace. Soubory PDF přesně zobrazují a uchovávají písmo, rozvržení stránky a vektorovou i bitmapovou grafiku.

***Poznámka:** PDF a PDP jsou stejné kromě toho, že soubory PDP se otevírají v programu Adobe Photoshop® a soubory PDF se otevírají v programu Acrobat.*

**Photoshop EPS (Encapsulated PostScript)** Používá se pro sdílení souborů Photoshop s mnoha ilustračními programy a programy pro sazbu stránek. Nejlepších výsledků dosáhnete, když dokumenty s obrazy EPS vytisknete na tiskárnách pro PostScript.

**PICT** Používá se pro přenos obrazů mezi aplikacemi v grafických aplikacích a aplikacích pro sazbu stránek v Mac OS. PICT je zvláště efektivní při kompresi obrazů s velkými jednobarevnými plochami.

Při ukládání RGB obrazu do formátu PICT můžete zvolit rozlišení 16 nebo 32 bitů na obrazový bod. Pro obraz v režimu stupně šedi můžete zvolit 2, 4 nebo 8 bitů na obrazový bod.

**Pixar** Používá se pro výměnu souborů s grafickými počítači Pixar. Pracovní stanice Pixar jsou určeny pro velmi náročné grafické aplikace, například pro trojrozměrné obrazy a animace. Formát Pixar podporuje obrazy v režimu RGB a stupně šedi.

**PNG (Portable Network Graphics)** Používá se pro bezztrátovou kompresi a pro zobrazování obrazů na webu. Na rozdíl od formátu GIF, PNG podporuje 24bitové obrazy a vytváří průhlednost pozadí bez zubatých okrajů, ale některé prohlížeče webu obrazy PNG nepodporují. PNG zachovává průhlednost v obrazech v režimech RGB a stupně šedi.

**Photoshop Raw** Používá se pro přenos obrazů mezi aplikacemi a počítačovými platformami, když nefungují jiné formáty.

**Scitex CT** Používá se v předtiskovém odvětví.

**TGA (Targa)** Určeno pro systémy, které používají video desku Truevision. Při ukládání obrazu RGB v tomto formátu můžete zvolit hloubku obrazových bodů 16, 24 nebo 32 bitů na obrazový bod a kompresi RLE.

**TIFF (Tagged-Image File Format)** Používá se pro výměnu souborů mezi aplikacemi a počítačovými platformami. TIFF je univerzální bitmapový obrazový formát, který podporuje většina aplikací pro kreslení, úpravy obrazů a sazbu stránek. Většina stolních skenerů umí vytvářet obrazy TIFF.

Kromě toho Photoshop Elements může otevírat soubory v několika jiných starších formátech: PS 2.0, Pixel Paint, Alias Pix, formát IFF, Portable Bit Map, SGI RGB, Soft Image, Wavefront RLA a ElectricImage.

### Viz také

„Optimalizované formáty souborů pro web“ na stránce 270

## Uložení změn v různých formátech souborů

Je možné nastavit volby pro ukládání souborů obrazů, například formát, a také to, zda má být uložený soubor zahrnut do katalogu Prohlížeče fotografií nebo zda mají v obrazu uchovány vrstvy. Podle toho, který formát vyberete, je možné nastavit i další volby.

### Viz také

„Nastavení předvoleb ukládání souborů“ na stránce 46

„O webových obrazech s průhledností a barvou podkladu“ na stránce 277

„O formátu JPEG“ na stránce 271

„Optimalizované formáty souborů pro web“ na stránce 270

„O formátu GIF“ na stránce 272

„Převod obrazu do indexované barvy“ na stránce 177

„O formátu PNG-8“ na stránce 272

„O formátu PNG-24“ na stránce 273

## Změna nastavení ukládání souborů

- 1 Vyberte v Editoru položky Soubor > Uložit.
- 2 Chcete-li změnit volby ukládání souborů, jako je název souboru nebo formát, zvolte Soubor > Uložit jako, nastavte libovolné z následujících nastavení pro ukládání souborů a pak klepněte na Uložit.


***Poznámka:** U některých formátů souborů se otevře jiné dialogové okno s dalšími volbami.*

**Název souboru** Určuje název souboru uloženého obrazu.

**Formát** Určuje formát souboru uloženého obrazu.

**Zahrnout do pracovní plochy Elements Organizer** Zahrne uložený soubor do vašeho katalogu, aby se zobrazil v Prohlížeči fotografií. Pamatujte, že některé formáty souborů podporované v Editoru nejsou podporovány na pracovní ploše Elements Organizer. Pokud soubor uložíte v některém z těchto formátů, například EPS, tato volba nebude k dispozici.

**Uložit v sadě verzí s originálem** Uloží soubor, pak jej přidá do sady verzí v prohlížeči fotografií, aby různé verze obrazu zůstaly uspořádané (viz O sadách verzí). Tato volba není k dispozici, pokud nevyberete Zahrnout do Organizátoru.

**Vrstvy** Zachová všechny vrstvy v obraze. Pokud je tato volba zakázána nebo není k dispozici, nejsou v obraze žádné vrstvy. Výstražná ikona  u zaškrtávacího pole Vrstvy znamená, že ve vybraném formátu budou vrstvy ve vašem obraze potlačeny nebo sloučeny. V některých formátech se sloučí všechny vrstvy. Chcete-li vrstvy uchovat, vyberte jiný formát.

**Jako kopii** Uloží kopii souboru a nechá současný soubor otevřený. Kopie se uloží do složky obsahující současně otevřený soubor.


**Profil ICC** U některých formátů zavede do obrázku barevný profil.

**Miniatura** Uloží data miniatury souboru. Tato volba je k dispozici, když je v dialogovém okně Předvolby nastavena volba Dotaz při ukládání pro Náhledy obrazů.

**Malá písmena v příponě** Změní písmena přípony názvu souboru na malá.

***Poznámka:** Pro posílání informací po sítích a po internetu se často používají souborové servery UNIX. Některé tyto servery nerozpoznají přípony velkými písmeny. Chcete-li zajistit, aby vaše obrazy dorazily na místo určení, použijte malá písmena v příponě.*

## Uložení souboru ve formátu GIF

1 V Editoru  zvolte Soubor > Uložit jako.

2 Zadejte název souboru a umístění a zvolte formát CompuServe GIF ze seznamu formátů.

Obraz se uloží jako kopie v zadaném adresáři (pokud již není v režimu Indexovaná barva).

3 Pokud vytváříte animovaný GIF, vyberte volbu Vrstvy jako snímky. Každá vrstva ve finálním animovaném souboru GIF bude mít úlohu jednoho snímku.

4 Klepněte na Uložit. Pokud je váš originální obraz RGB, zobrazí se dialogové okno Indexovaná barva.


5 Pokud je to nutné, v dialogovém okně Indexovaná barva nastavte volby indexované barvy a klepněte na OK.

6 V dialogovém okně Volby GIF vyberte pořadí řádků souboru GIF a klepněte na OK:

**Normální** Zobrazí obraz v prohlížeči, když už je obraz plně stáhnut.

**Prokládaně** Zobrazuje sérii verzí obrazu s nízkým rozlišením, když se soubor s úplným obrazem stahuje do prohlížeče. Prokládání může způsobit, že stahování zdánlivě netrvá tak dlouho, a ujišťuje uživatele, že stahování probíhá. Prokládání však také zvětšuje velikost souboru.

## Uložení souboru ve formátu JPEG

1 V Editoru  zvolte Soubor > Uložit jako a zvolte JPEG ze seznamu formátů.

***Poznámka:** Ve formátu JPEG nemůžete uložit obrazy v režimu Indexovaná barva a Bitová mapa.*

2 Zadejte název a umístění souboru, vyberte volby ukládání souborů a klepněte na Uložit.

Zobrazí se dialogové okno Volby JPEG.

3 Pokud obraz obsahuje průhlednost, zvolte barvu podkladu, abyste simulovali vzhled průhlednosti pozadí.

4 Zadejte kompresi a kvalitu obrazu tak, že vyberete volbu z nabídky Kvalita, přetáhnete jezdec kvality nebo zadáte hodnotu mezi 1 a 12.

5 Vyberte volbu formátu:

**Základní (standardní)** Použije formát, který je rozpoznatelný pro většinu webových prohlížečů.

**Základní optimalizovaný** Optimalizuje kvalitu barev obrazu a vytvoří poněkud menší soubor. Všechny webové prohlížeče tuto volbu nepodporují.

**Progresivní** Vytvoří obraz, který se bude zobrazovat postupně v průběhu stahování do webového prohlížeče.


Progresivní soubory JPEG jsou poněkud větší, při zobrazení potřebují více RAM a nepodporují je všechny aplikace a webové prohlížeče.

6 Chcete-li zobrazit odhadovaný čas stažení obrazu, vyberte rychlost modemu z rozbalovací nabídky Velikost. (Zobrazení velikosti je k dispozici pouze v případě, že je vybrán Náhled.)

***Poznámka:** Pokud aplikace Java nemůže váš soubor JPEG přečíst, pokuste se jej uložit bez náhledu miniatury.*

7 Klepněte na OK.

## Uložení souboru ve formátu JPEG 2000

1 V Editoru  zvolte Soubor > Uložit jako a zvolte JPEG 2000 ze seznamu formátů.

**Poznámka:** Ve formátu JPEG 2000 nemůžete uložit obrazy v režimu Indexovaná barva a Bitová mapa.

2 Zadejte název a umístění souboru, vyberte podle potřeby volby a klepněte na Uložit.

3 V dialogovém okně JPEG 2000 zadejte volby souboru:

**Velikost souboru** Nastaví cílovou velikost uloženého souboru. Tato volba není k dispozici, když jsou vybrané volby Bezeztrátová a Rychlý režim.

**Bezeztrátová** Zkomprimuje obraz beze ztráty kvality. S touto volbou se vytvářejí větší soubory.

**Rychlý režim** Uloží soubor rychleji a provede méně optimalizací. S touto volbou se může vytvořit větší soubor.

**Kvalita** Určuje kompresi souboru a kvalitu obrazu, když není vybraná volba Bezeztrátová. Vyšší hodnota znamená lepší kvalitu obrazu a větší velikost souboru.

**Zahrnout metadata** Zahrnuje informace o autorských právech z dialogového okna Informace o souboru a uloží názvy uložených výběrů.

**Včetně průhlednosti** Zachová podporu pro průhlednost v původním obraze. Pokud je volba Včetně průhlednosti ztlumená, obraz nepodporuje průhlednost.

**Kompatibilní s JP2** Vytvoří soubor, který lze zobrazit v prohlížečích, které podporují standardní formát JPEG 2000 (JP2), ale nepodporují rozšířený formát JPEG 2000 (JPX).

4 V poli Pořadí optimalizace určete, jak se obraz ve webovém prohlížeči zobrazí nejdříve:

**Zvětšující se miniatura** Zobrazí sekvenci malých miniaturních obrazů, které se postupně zvětšují, dokud se obraz nevykreslí plně.


**Progresivní** Obraz se postupně stahuje do webového prohlížeče ve stále podrobnějších verzích. Progresivní soubory JPEG jsou poněkud větší, při zobrazení potřebují více RAM a nepodporují je všechny aplikace a webové prohlížeče. Volba Progresivní není k dispozici v Rychlém režimu.

**Barva** Nejprve se do webového prohlížeče stáhne jako obraz v režimu stupně šedi a potom jako barevný obraz.

5 Chcete-li zobrazit odhadovaný čas stažení obrazu, vyberte rychlost modemu z nabídky Rychlost stahování a klepněte na Náhled.

6 Klepněte na OK.

## Uložení souboru ve formátu Photoshop EPS

1 V Editoru  zvolte Soubor > Uložit jako a zvolte Photoshop EPS ze seznamu formátů.


2 Zadejte název a umístění souboru, vyberte volby ukládání souborů a klepněte na Uložit.


3 V dialogovém okně Volby EPS nastavte následující volby:

- V poli Náhled zvolte TIFF (8 bitů na obrazový bod), chcete-li lepší kvalitu zobrazení, nebo zvolte TIFF 1 bitů na obrazový bod, chcete-li menší velikost souboru.
- Metodu kódování vyberte z následujících voleb:
  - ASCII
  - ASCII85
  - JPEG (nízká kvalita)
  - JPEG (střední kvalita)


- JPEG (vysoká kvalita)
  - JPEG (nejvyšší kvalita)
- 4 Chcete-li zobrazit bílé plochy obrazu jako průhledné, vyberte Průhledné bílé. Tato volba je dostupná pouze pro obrazy v režimu Bitová mapa.
  - 5 Pokud na vytisknutý obraz s nízkým rozlišením chcete aplikovat vyhlazení, vyberte Interpolace obrazu.
  - 6 Klepněte na OK.

## Uložení souboru ve formátu Photoshop PDF

- 1 V Editoru  zvolte Soubor > Uložit jako a zvolte Photoshop PDF ze seznamu formátů.
- 2 Zadejte název a umístění souboru, vyberte volby ukládání souborů a klepněte na Uložit.
- 3 V dialogovém okně Uložit Adobe PDF vyberte metodu komprese. (Viz „O kompresi souborů“ na stránce 46.)
- 4 Zvolte volbu z nabídky Kvalita obrazu.
- 5 Chcete-li soubor PDF zobrazit, vyberte Po uložení PDF zobrazit. Tak spustíte Adobe Acrobat nebo Adobe® Reader (podle toho, která aplikace je nainstalovaná ve vašem počítači).
- 6 Klepněte na Uložit PDF.

 Pokud jste provedli nějaké změny v souboru Acrobat Touchup, ale změny se po otevření souboru neprojeví, podívejte se do dialogového okna předvoleb Ukládání souborů. Zvolte Úpravy > Předvolby > Ukládání souborů a pak v nabídce Při prvním uložení zvolte Uložit do aktuálního souboru.


## Uložení souboru ve formátu PNG

- 1 V Editoru  zvolte Soubor > Uložit jako a zvolte PNG ze seznamu formátů.
- 2 Zadejte název a umístění souboru, vyberte volby ukládání souborů a klepněte na Uložit.
- 3 V dialogovém okně Volby PNG vyberte volbu Prokládání a klepněte na OK.

**Žádné** Zobrazí obraz ve webovém prohlížeči až po té, co se úplně stáhne.

**Prokládání** Zobrazuje verze obrazu s nízkým rozlišením, když se soubor s úplným obrazem stahuje do prohlížeče. Prokládání může způsobit, že stahování zdánlivě netrvá tak dlouho, a ujišťuje uživatele, že stahování probíhá. Prokládání však také zvětšuje velikost souboru.

## Uložení souboru ve formátu TIFF

- 1 V Editoru  zvolte Soubor > Uložit jako a zvolte TIFF ze seznamu formátů.
- 2 Zadejte název a umístění souboru, vyberte volby ukládání souborů a klepněte na Uložit.
- 3 V dialogovém okně TIFF vyberte volby:

**Kompresi obrazu** Určuje metodu komprese složených obrazových dat.

**Pořadí obrazových bodů** Vyberete-li možnost Prokládání, budete moci přidat fotografii na pracovní plochu Elements Organizer.

**Pořadí bytů** Většina nových aplikací může číst soubory pomocí pořadí bytů pro Mac nebo Windows. Pokud ale nevíte, ve kterém programu se bude obraz otevírat, vyberte platformu, na které se bude soubor číst.

**Uložit pyramidu obrazů** Zachová informace pro více rozlišení. Photoshop Elements neposkytuje volby pro otevírání souborů s více rozlišeními; obraz se otevře v nejvyšším rozlišení v souboru. Avšak Adobe InDesign® a některé obrazové servery podporují otvírání formátů s více rozlišeními.



**Uložit průhlednost** Zachová průhlednost jako dodatečný alfa kanál, když soubor otevřete v jiném programu. (Průhlednost se zachová vždy, když soubor znovu otevřete ve Photoshop Elements.)

**Kompresí vrstev** Určuje metodu komprese dat pro obrazové body ve vrstvách (na rozdíl od složených dat).

Mnohé programy neumějí načíst data vrstev a při otvírání souboru TIFF je přeskočí. Photoshop Elements umí načíst data vrstev ze souborů TIFF. Přestože soubory, které obsahují data vrstev jsou větší než bez vrstev, uložení dat vrstev odstraní nutnost uložení samostatného souboru PSD pro uchování dat vrstev.

## O kompresi souborů

Mnoho formátů souborů obrazů komprimuje data obrazů, aby se snížila velikost souboru. *Bezeztrátová* komprese zachová všechna data obrazu bez odstranění detailů; *ztrátová* komprese odstraní data obrazu a ztratí některé detaily.

Běžně se používají následující metody komprese:

**RLE (Run Length Encoding)** Technika bezeztrátové komprese, která komprimuje průhledné části každé vrstvy v obrazech s více vrstvami obsahujícími průhlednost.


**LZW (Lemple-Zif-Welch)** Bezeztrátová komprese, která poskytuje nejlepší výsledky při kompresi obrazů obsahujících velké plochy s jednou barvou.

**JPEG** Ztrátová komprese, která poskytuje nejlepší výsledky u fotografií.

**CCITT** Řada technik bezeztrátové komprese pro černobílé obrazy.

**ZIP** Technika bezeztrátové komprese, která je neúčinnější při kompresi obrazů obsahujících velké plochy s jednou barvou.

## Nastavení předvoleb ukládání souborů

❖ V Editoru  zvolte Úpravy > Předvolby > Ukládání souborů a nastavte následující volby.

**Při prvním uložení** Umožňuje vám určit způsob ukládání souborů:

- Zeptat se pro originál (výchozí) otevře dialogové okno Uložit jako, když poprvé upravíte a uložíte původní soubor. Všechny další uložení přepíše předchozí verzi. Pokud v Editoru otevřete upravenou kopii (z pracovní plochy Elements Organizer), první a všechna následující uložení přepíše předchozí verzi.
- Dotaz vždy otevře dialogové okno Uložit jako, když poprvé upravíte a uložíte původní soubor. Všechna další uložení přepíše předchozí verzi. Pokud v Editoru otevřete upravenou kopii (z pracovní plochy Elements Organizer), při prvním uložení se zobrazí dialogové okno Uložit jako.
- Uložení změn do aktuálního souboru neotevře dialogové okno Uložit jako. Při prvním uložení je původní soubor přepsán.

**Náhledy obrazů** Uloží obraz náhledu se souborem. Vyberte Nikdy neukládat, chcete-li soubory ukládat bez náhledů, Vždy uložit, chcete-li soubory ukládat s určenými náhledy nebo Dotaz při ukládání, chcete-li přiřadit náhledy u různých souborů různě.

**Přípona souboru** Určí volbu pro tříznakové přípony názvu souboru, které označují formát souboru: Vyberte Velkými písmeny, chcete-li k názvům souborů přidávat přípony s velkými písmeny, nebo Malými písmeny, chcete-li přidávat přípony s malými písmeny. Všeobecně platí, že je dobré nechat tuto volbu nastavenou na Malými písmeny.

**Pro podporované soubory Raw preferovat Adobe Camera Raw** Zajistí, že budou všechny podporované soubory Raw otvírány výhradně pomocí programu Adobe Camera Raw. Jestliže jste do složky zásuvných modulů přidali další zásuvné moduly, vyberte tuto volbu.

**Profily pro ignorování dat z fotoaparátu (EXIF)** Tuto volbu vyberte, chcete-li automaticky zrušit barevné profily, které používá váš digitální fotoaparát. Barevný profil, který používáte v Photoshop Elements, se uloží s obrazem.

**Maximalizovat kompatibilitu souboru PSD** Uloží sloučený obraz do souboru aplikace Photoshop s vrstvami, takže lze soubor importovat nebo otevírat v široké řadě aplikací. Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li tento krok přeskočit, vyberte možnost Nikdy.
- Chcete-li složené obrazy ukládat automaticky, vyberte možnost Vždy.
- Chcete-li při každém uložení souboru zobrazit výzvu, vyberte možnost Dotaz.

**Seznam posledních souborů obsahuje: \_ souborů** Určuje, kolik souborů je k dispozici v podnabídce Soubor > Otevření nedávno použitého souboru. Zadejte hodnotu od 0 do 30. Výchozí hodnota je 10.

### Viz také

„[Uložení změn v různých formátech souborů](#)“ na stránce 42

## Úpravy s průvodcem

Úpravy s průvodcem vám nabízí rozsáhlejší oporu pro specifické úlohy a pomáhají vám tak tyto úlohy dokončit jednodušeji, s nápovědou v průběhu procesu. Záložka Úprava s průvodcem je umístěna na záložce Úpravy zásobníku panelů Editoru.

Díky úpravám s průvodcem můžete dokončit tyto úlohy:

**Základní úpravy fotografie** Oříznutí, změna kompozice, otočení a narovnání (nebo obojí) a zostření fotografií.

**Osvětlení a Expozice** Zesvětlení nebo ztmavení, nastavení jasu nebo kontrastu a nastavení úrovně.

**Korekce barev** Vylepšení barev, odstranění barevného nádechu a korekce pleťového tónu.

**Činnosti s průvodcem** Retušování škrábanců, nedokonalostí nebo roztržení, průvodce úpravami fotografie nebo oprava lichoběžníkového zkreslení.

**Sloučení fotografií** Inteligentně sloučí několik obrazů snímků skupiny nebo tváří nebo pomocí nástroje Vyčištění scény odstraní z fotografie nežádoucí prvky.

**Poznámka:** V závislosti na vaší verzi Photoshop Elements se můžou dostupné úpravy s průvodcem lišit.

**Automatizované akce** Umožňují provádět ve fotografii řadu úloh. Aplikace Photoshop Elements je dodávána se sadou akcí. Je také možné přehrávat akce vytvořené v aplikaci Adobe Photoshop CS3. Nezapomínejte, že vlastní akce mohou provádět pouze úlohy, které využívají funkce podporované v aplikaci Photoshop Elements a nemusí fungovat ve všech typech souborů nebo vrstev.

**Fotografické efekty** Umožňují použití efektů k vytvoření perokresby, vzhledu staré fotografie a dodání sytého vzhledu fotografiím jako je tomu u obrazů diapozitivního filmu.

## Používání voleb úprav s průvodcem

- 1 Klepněte v Editoru na záložce Úpravy na tlačítko Úpravy – s průvodcem.
- 2 Zvolte ze seznamu úprav s průvodcem.
- 3 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Postupujte podle zobrazených kroků a klepněte na Hotovo.

- Klepněte na Zrušit, abyste zvolili jinou úpravu s průvodcem, nebo přejděte zpátky do Editoru.

**Poznámka:** Pokud zahájíte úpravu s průvodcem, klepněte na tlačítko Pouze po ve spodní části panelu úprav s průvodcem, abyste viděli zobrazení své fotografie „před“ a „po“ (úpravách). Až úpravu s průvodcem ukončíte, toto zobrazení zůstane. Chcete-li zobrazení vrátit zpět na výchozí zobrazení Pouze po, klepněte znovu na tlačítko režimu okna a obnovte zobrazení Pouze po, nebo jednoduše klepněte na režimy Plné nebo Rychlé, abyste obnovili zobrazení jediného obrazu.

## Úprava s průvodcem Oříznout fotografii

Úpravu s průvodcem Oříznout fotografii použijte k tomu, abyste oříznuli obraz.

Můžete zobrazit pouze obraz po úpravách (Pouze po) nebo zároveň před i po úpravách (Před a po), a to buď vodorovně nebo svisle.

**Poznámka:** K oříznutí obrazu můžete také použít nástroj vykrojení. Další informace o nástroji vykrojení viz „[Používání nástroje vykrojení](#)“ na stránce 136.

Další informace o oříznutí viz „[Oříznutí](#)“ na stránce 134.

## Úprava s průvodcem Změna kompozice fotografie

Další informace o funkcích používaných v úpravě s průvodcem – změně kompozice fotografie naleznete v části „[Změna kompozice](#)“ na stránce 164.

## Úprava s průvodcem Otočit a narovnat fotografii

Úpravu s průvodcem Otočit a narovnat fotografii použijte k tomu, abyste obraz otočili o celých 90 stupňů nebo abyste nakreslili na obraz čáru, podle které se obraz narovná.

Můžete zobrazit pouze obraz po úpravách (Pouze po) nebo zároveň před i po úpravách (Před a po), a to buď vodorovně nebo svisle.

Další informace o otočení obrazu viz „[Otočení nebo převrácení položky](#)“ na stránce 160.

Další informace o narovnání obrazu viz „[Odstranění zkosení obrazu](#)“ na stránce 138.

## Úprava s průvodcem Zostřit fotografii

Úpravu s průvodcem Zostřit fotografii použijte k tomu, abyste zостřili obraz.

Můžete zobrazit pouze obraz po úpravách (Pouze po) nebo zároveň před i po úpravách (Před a po), a to buď vodorovně nebo svisle.

Další informace o zостření obrazů viz „[Přehled zостření](#)“ na stránce 156 nebo „[Zostření obrazu](#)“ na stránce 157.

## Úprava s průvodcem Zesvětlit nebo ztmavit

Úpravu s průvodcem Zesvětlit nebo ztmavit použijte k zesvětlení nebo ztmavení obrazu.

Můžete zobrazit pouze obraz po úpravách (Pouze po) nebo zároveň před i po úpravách (Před a po), a to buď vodorovně nebo svisle.

Další informace o zesvětlení nebo ztmavení obrazu naleznete v části „[Nastavení stínů a světla](#)“ na stránce 112.

## Úprava s průvodcem Jas a kontrast

Úpravu s průvodcem Jas a kontrast použijte k nastavení jasu nebo kontrastu obrazu.

Můžete zobrazit pouze obraz po úpravách (Pouze po) nebo zároveň před i po úpravách (Před a po), a to buď vodorovně nebo svisle.

Další informace o nastavení jasu a kontrastu viz „[Nastavení stínů a světla](#)“ na stránce 112.

## Úpravy s průvodcem Úpravy úrovní

Další informace o použití úrovní naleznete v části „[O nastavení úrovní](#)“ na stránce 115.

## Úprava s průvodcem Vylepšit barvy

Úpravu s průvodcem Vylepšit barvy použijte k tomu, abyste vylepšili odstín, sytost a světlost obrazu.

Můžete zobrazit pouze obraz po úpravách (Pouze po) nebo zároveň před i po úpravách (Před a po), a to buď vodorovně nebo svisle.

Další informace o vylepšení barev viz „[Nastavení sytosti a odstínu barev](#)“ na stránce 123.

## Úprava s průvodcem Odstranit barevný nádech

Úpravu s průvodcem Odstranit barevný nádech použijte ke korekci barevných nádechů obrazu.

Můžete zobrazit pouze obraz po úpravách (Pouze po) nebo zároveň před i po úpravách (Před a po), a to buď vodorovně nebo svisle.

Další informace o korekci barevných nádechů viz „[Korekce barevných nádechů](#)“ na stránce 119.

## Úprava s průvodcem Opravit pleťový tón

Úpravu s průvodcem Opravit pleťový tón použijte v obrazu ke korekci pleťových tónů (opálení, červeně a okolního světla).

Můžete zobrazit pouze obraz po úpravách (Pouze po) nebo zároveň před i po úpravách (Před a po), a to buď vodorovně nebo svisle.

Další informace o opravách pleťových tónů viz „[Nastavení barvy pro pleťový tón](#)“ na stránce 125.

## Úprava s průvodcem Retušovat fotografii

Úpravu s průvodcem Retušovat fotografii použijte k tomu, abyste opravili větší nebo menší vady obrazu (s použitím nástrojů retušovací štětec nebo bodový retušovací štětec).

Můžete zobrazit pouze obraz po úpravách (Pouze po) nebo zároveň před i po úpravách (Před a po), a to buď vodorovně nebo svisle.

Další informace o retušování fotografií viz „[Oprava velkých nedostatků](#)“ na stránce 144 nebo „[Odstranění skvrn a menších vad](#)“ na stránce 144.

## Úprava s průvodcem Průvodce pro úpravy fotografie

Úpravu s průvodcem „Průvodce pro úpravy fotografie“ použijte k tomu, abyste postupovali podle doporučeného pořadí při aplikování běžných kroků úprav na svoje fotografie. Toto pořadí ukazuje, jakým způsobem doporučuje společnost Adobe provádět různé úpravy, a poradí, ve kterém byste tyto úpravy měli provádět. To vám pomůže získat ty nejlepší výsledky pro všechny vaše základní fotografické retušovací úlohy.

## Úprava s průvodcem Oprava lichoběžníkového zkreslení

Další informace o funkcích používaných v této úpravě s průvodcem naleznete v části „[Korekce zkreslení fotoaparátu](#)“ na stránce 148 a „[Libovolná transformace položky](#)“ na stránce 163.

## Úprava s průvodcem Sloučení fotografií skupiny

Další informace o Sloučení fotografií skupiny viz „[Používání Sloučení fotografií skupiny](#)“ na stránce 150.

## Úprava s průvodcem Sloučení fotografií tváří

Další informace o Sloučení fotografií tváří viz „[Používání Sloučení fotografií tváří](#)“ na stránce 151.

## Úpravy s průvodcem Vyčištění scény

Další informace o nástroji Vyčištění scény naleznete v části „[Použití funkce Vyčištění scény](#)“ na stránce 153.

## Úprava s průvodcem Sloučení expozice fotografií

Další informace o funkci Sloučení expozice fotografií naleznete v části „[Sloučení expozice fotografií](#)“ na stránce 154.

## Úprava s průvodcem Automatizované akce přehrávače Action Player

Akce je řada úloh, které aplikace Photoshop Elements provádí po klepnutí na tlačítko. Aplikace Photoshop Elements je dodávána se sadou akcí. Můžete rovněž přehrávat akce vytvořené v aplikaci Photoshop, pokud tyto akce využívají funkce podporované aplikací Photoshop Elements. Nezapomínejte, že automatizované akce nemusí fungovat ve všech typech souborů nebo vrstev.

- 1 Vyberte v Editoru záložku Průvodce, zkontrolujte, zda je položka Automatizované akce rozbalená a klepněte na tlačítko Action Player.
- 2 Postupujte podle pokynů a vyberte akci z nabídky.
- 3 Klepněte na položku Spustit akci.

### Instalace akcí vytvořených v aplikaci Photoshop

Program Action Player v úpravách s průvodcem Automatizované akce může přehrávat akce vytvořené v aplikaci Photoshop. Nezapomínejte, že je možné přehrávat pouze akce, které využívají funkce podporované v aplikaci Photoshop Elements.

❖ Zkopírujte soubor formátu .atn do následujících umístění:

**Systém Windows XP** C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Photoshop Elements\8.0\Locale\cs\_CZ\Workflow Panels\actions

**Systém Windows Vista** C:\ProgramData\Adobe\Photoshop Elements\8.0\Locale\cs\_CZ\Workflow Panels\actions

Při příštím spuštění aplikace Photoshop Elements se akce zobrazí v nabídce úprav s průvodcem Automatizované akce.

## Úpravy s průvodcem Perokresba

Další informace o funkcích používaných v těchto úpravách s průvodcem naleznete v části „[Přesný převod na černobílý](#)“ na stránce 127, „[O nastavení úrovní](#)“ na stránce 115, „[Přidat šum](#)“ na stránce 202 a „[Nastavit zabarvení a sytost](#)“ na stránce 123.

## Úpravy s průvodcem Stará fotografie

Další informace o funkcích používaných v těchto úpravách s průvodcem naleznete v částech „[Používání panelu Efekty](#)“ na stránce 183, „[Nastavení krytí vrstvy](#)“ na stránce 65 a „[O nastavení úrovní](#)“ na stránce 115.

## Úpravy s průvodcem Efekt sytého diapositivního filmu

Další informace o úpravě sytosti naleznete v části „[Nastavit zabarvení a sytost](#)“ na stránce 123.

# Kapitola 4: Používání vrstev

Vrstvy jsou užitečné z toho důvodu, že vám umožňují přidávat součásti do obrazu a současně na nich pracovat, aniž byste neustále měnili originální obraz. U každé vrstvy můžete nastavit barvu a jas, aplikovat speciální efekty, změnit polohu obsahu vrstvy, určit hodnoty krytí a prolnutí a podobně. Můžete také změnit pořadí překrývání, svázat vrstvy, abyste na nich mohli pracovat současně, a vytvořit webové animace s vrstvami.

## Vytvoření vrstev

### O vrstvách

Vrstvy jsou jako překrývající se průhledné skleněné tabule, na které můžete malovat obrazy. Skrz průhledné oblasti vrstvy vidíte do vrstev pod ní. Můžete na každé vrstvě pracovat jednotlivě a experimentovat, abyste dosáhli vytvoření požadovaného účinku. Každá vrstva zůstává nezávislá do té doby, než vrstvy sloučíte. Vrstva, která je na panelu Vrstvy úplně dole, vrstva pozadí, je vždy zamknuta (chráněna). To znamená, že dokud ji nepřivedete na běžnou vrstvu, nemůžete u ní měnit pořadí překrývání, režim prolnutí nebo krytí.



*Průhledné oblasti vrstvy vám umožňují vidět skrz vrstvu na vrstvy pod ní.*

Vrstvy jsou uspořádány v panelu Vrstvy. Doporučujeme mít tento panel viditelně, kdykoliv pracujete v aplikaci Adobe® Photoshop® Elements 8. Jedním pohledem tak vidíte aktivní vrstvu (vybranou vrstvu, kterou upravujete). Vrstvy můžete svázat, takže se přesouvají jako celek, což vám pomáhá při správě vrstev. Protože více vrstev v obrazu zvyšuje velikost souboru, můžete zmenšit velikost souboru sloučením vrstev, u kterých jste již dokončili úpravy. Panel Vrstvy je v průběhu úprav fotografií důležitým zdrojem informací. Chcete-li pracovat s vrstvami, můžete také použít nabídku Vrstvy.

Obyčejné vrstvy jsou obrazové vrstvy, které jsou založené na obrazových bodech. Existuje několik dalších typů vrstev, které můžete použít, abyste vytvořili speciální efekty:

**Vrstvy výplně** Obsahuje plnou barvu, barevný přechod nebo vzorek.

**Vrstvy úprav** Umožňují vám doladit barvu, jas a sytost, aniž by na vašem obrazu provedly trvalé změny (do té doby, než vrstvu úprav sloučíte do jedné vrstvy nebo sbalíte).

**Textové vrstvy a vrstvy tvaru** Umožňují vám vytvořit vektorový text a tvary.

Na vrstvu úprav nemůžete malovat, pouze na její masku. Chcete-li kreslit na vrstvu výplně nebo textovou vrstvu, musíte je nejdřív převést na běžnou obrazovou vrstvu.

### Viz také

„O vrstvách úprav a výplně“ na stránce 66

„O ořezových maskách vrstev“ na stránce 71

„Zamknutí nebo odemknutí vrstvy“ na stránce 57

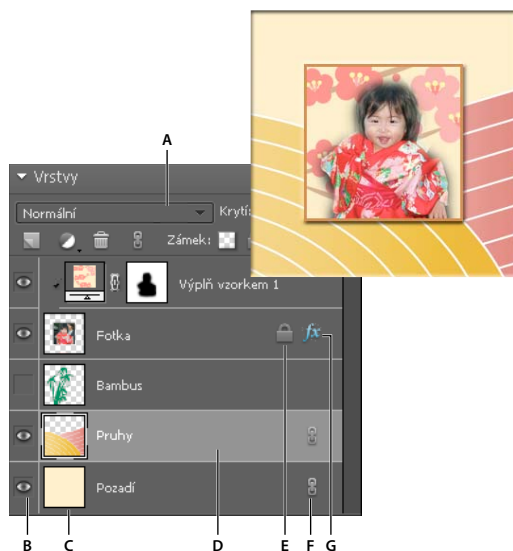
„O krytí a volbách prolnutí ve vrstvách“ na stránce 64

## O panelu Vrstvy

Panel Vrstvy v Editoru (Okna > Vrstvy) zobrazuje seznam všech vrstev v obrazu, od vrchní vrstvy po vrstvu pozadí úplně dole. Panel můžete přetáhnout za název ven ze zásobníku panelů, takže na něj budete při práci stále vidět.

Pro snadnou identifikaci je aktivní vrstva, nebo vrstva na které právě pracujete, zvýrazněná. Doporučuje se v průběhu práce na obrazu zkontrolovat, která vrstva je aktivní, abyste se ujistili, zda prováděné nastavení a úpravy ovlivňují tu správnou vrstvu. Pokud například zvolíte příkaz a zdá se, že se nic neděje, zkontrolujte a ujistěte se, zda se díváte na aktivní vrstvu.

S použitím ikon v panelu můžete provádět velké množství úloh; můžete vrstvy vytvořit, skrýt, svázat, zamknout nebo odstranit. Až na některé výjimky mají vaše změny vliv pouze na vybranou nebo aktivní vrstvu, která je zvýrazněná.



Panel Vrstvy

A. Režim prolnutí, nabídka B. Zobrazit/Skrýt vrstvu C. Miniatura vrstvy D. Zvýrazněná vrstva je aktivní vrstva E. Zamčená vrstva F. Vrstva je svázaná s jinou vrstvou G. Vrstva má aplikovaný styl


Panel zobrazuje v seznamu vrstev miniaturu, titul a jednu nebo více ikon, které poskytují informace o jednotlivých vrstvách:


Vrstva je viditelná. Klepnutím na okno vrstvy zobrazíte nebo skryjete. (Skruté vrstvy nebudou vytisknuty.)

Vrstva je svázaná s aktivní vrstvou.


Vrstva má aplikovaný styl. Po klepnutí můžete upravit styl vrstvy v dialogovém okně Nastavení stylu.



 Vrstva je zamčená.


 Obraz obsahuje skupiny vrstev a byl importovaný z aplikace *Adobe Photoshop*. Photoshop Elements nepodporuje skupiny vrstev a zobrazuje je sbalené. Chcete-li vytvořit obraz, který můžete upravit, musíte je zjednodušit.

Tlačítka v dolní části panelu slouží k provádění těchto akcí:


 Vytvořit novou vrstvu.

 Vytvořit novou vrstvu výplně nebo úprav.

 Odstranit vrstvu.

 Tato vrstva je svázaná s jinou vrstvou.

 Zamknout průhledné obrazové body.

 Zamknout všechny vrstvy.

V horní části panelu je také nabídka Režim prolnutí (Normální, Rozpustit, Ztmavit a další), textové pole Krytí a tlačítko Více, které zobrazuje nabídku příkazů vrstvy a voleb panelu.

### Viz také

„[O vrstvách úprav a výplně](#)“ na stránce 66

„[O krytí a volbách prolnutí ve vrstvách](#)“ na stránce 64

„[Zjednodušení vrstvy](#)“ na stránce 58

## Přidání vrstev

Nově přidané vrstvy jsou v panelu Vrstvy zobrazeny nad vybranou vrstvou. Vrstvy můžete do obrazu přidat použitím libovolného z následujících postupů:

- Vytvořte nové prázdné vrstvy nebo přeměňte výběr na vrstvy.
- Převeďte pozadí na běžnou vrstvu nebo opačně.
- Vložte výběry do obrazu.
- Použijte nástroj text nebo nástroj tvar.
- Duplikujte stávající vrstvu.

V obrazu můžete vytvořit až 8000 vrstev, každou s vlastním režimem prolnutí a krytím. Tato horní mez ale může být omezená velikostí paměti.

### Viz také


„[O textu](#)“ na stránce 244

„[O tvarech](#)“ na stránce 252

„[Odstranění vrstvy](#)“ na stránce 58

## Vytvoření a pojmenování nové prázdné vrstvy

❖ Proveďte v Editoru jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li vytvořit vrstvu s výchozím názvem a nastaveními, klepněte na tlačítko Nová vrstva  v dolní části panelu Vrstvy. Výsledná vrstva používá režim Normální se 100% krytím a je pojmenovaná podle pořadí vytvoření. (Chcete-li tuto novou vrstvu přejmenovat, poklepejte na ni a zadejte nový název.)
- Chcete-li vytvořit vrstvu a určit název a volby, vyberte položky Vrstva > Nová > Vrstva nebo vyberte z nabídky panelu Vrstvy možnost Nová vrstva. Zadejte název a další volby a poté klepněte na tlačítko OK.

Nová vrstva je vybrána automaticky a v panelu je zobrazena nad naposledy vybranou vrstvou.

### Viz také

„Kopírování vrstvy z jednoho obrazu do druhého“ na stránce 60

„Odstranění vrstvy“ na stránce 58

„Duplikování vrstvy v rámci obrazu“ na stránce 59

„Nastavení režimu prolnutí vrstvy“ na stránce 65

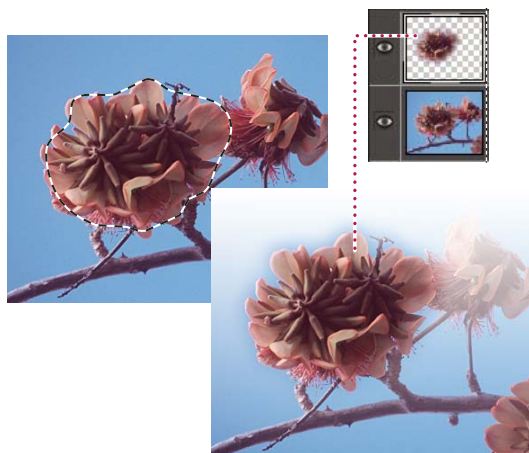
„Nastavení krytí vrstvy“ na stránce 65

## Vytvoření nové vrstvy z části jiné vrstvy

Část nějakého obrazu můžete přesunout z jedné vrstvy do nově vytvořené vrstvy a originál přitom ponechat nezměněný.

- 1 Vyberte v Editoru existující vrstvu a vytvořte výběr.
- 2 Zvolte jednu z následujících možností:
  - Chcete-li tento výběr zkopírovat do nové vrstvy, zvolte Vrstva > Nová > Vrstva kopírováním.
  - Chcete-li výběr vyříznout a vložit do nové vrstvy, zvolte Vrstva > Nová > Vrstva vyjmutím.

Vybraná oblast se v nové vrstvě objeví ve stejném umístění vzhledem k okrajům obrazu.



Vytvoření nové vrstvy kopírováním části jiné vrstvy a vložením do nové vrstvy

**Viz také**

„Duplikování vrstvy v rámci obrazu“ na stránce 59

„O výběrech“ na stránce 84

**Převod vrstvy pozadí na běžnou vrstvu**

Vrstva pozadí je spodní vrstva v obrazu. Další vrstvy se uspořádávají na vrstvu pozadí, která obvykle (ale ne vždycky) obsahuje skutečná obrazová data fotografie. Z důvodu ochrany obrazu je vrstva pozadí vždy zamknutá. Pokud chcete změnit její pořadí překrývání, režim prolnutí nebo krytí, musíte ji nejdřív převést na běžnou vrstvu.

1 V Editoru proveďte jeden z následujících úkonů:

- V panelu Vrstvy poklepejte na vrstvu pozadí.
- Vyberte položky Vrstva > Nová > Vrstva z pozadí.
- Vyberte vrstvu pozadí a z nabídky Více panelu Vrstvy vyberte možnost Duplikovat vrstvu. Tím necháte vrstvu pozadí neporušenou a z její kopie vytvoříte novou vrstvu.



*Duplikovanou vrstvu můžete z převedené vrstvy pozadí vytvořit bez ohledu na způsob převodu vrstvy; jednoduše vyberte převedenou vrstvu pozadí a zvolte Duplikovat vrstvu z nabídky Více.*

2 Pojmenujte novou vrstvu.



*Pokud přetáhnete nástroj mazání pozadí na vrstvu pozadí, převede se automaticky na běžnou vrstvu a vymazané oblasti začnou být průhledné.*

**Převod vrstvy na vrstvu pozadí**

Pokud už obraz vrstvu pozadí má, není možné vrstvu převést na vrstvu pozadí. V takovém případě musíte nejdřív převést stávající vrstvu pozadí na běžnou vrstvu.

1 Vyberte vrstvu v Editoru na panelu Vrstvy.

2 Klepněte na položku Vrstva > Nová > Pozadí z vrstvy.


Jakékoliv průhledné oblasti v původní vrstvě se vyplní barvou pozadí.


## Úprava vrstev

**Výběr vrstvy**

Jakékoliv změny, které provedete na obrazu, mají vliv pouze na aktivní vrstvu. Jestliže při manipulaci s obrazem nevidíte požadované výsledky, ujistěte se, zda je vybrána správná vrstva.

❖ V Editoru proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte v panelu Vrstvy miniaturu nebo název vrstvy.
- Chcete-li vybrat víc než jednu vrstvu, podržte Ctrl a klepněte na každou vrstvu.
- Vyberte nástroj pro přesun , klepněte pravým tlačítkem na obraz a zvolte vrstvu z místní nabídky. Místní nabídka obsahuje seznam všech vrstev, které obsahují obrazové body pod aktuální pozicí ukazatele, a všech vrstev úprav.

 Chcete-li vrstvy vybrat interaktivně v průběhu používání nástroje pro přesun, vyberte v pruhu voleb Automaticky vybrat vrstvu. Chcete-li vidět, která vrstva bude zvýrazněná, vyberte Zobrazit zvýraznění při efektu přechodu. Když vyberete tuto volbu, zobrazuje nástroj pro přesun místní nabídku pořadí vrstev. Více vrstev současně vyberte přetáhnutím.

### Viz také

„O vrstvách“ na stránce 52

„Výběr všech průhledných oblastí ve vrstvě“ na stránce 66

„Zkopírovat výběry pomocí nástroje přesun“ na stránce 99

## Zobrazení nebo skrytí vrstvy

V panelu Vrstvy ikona oka  ve sloupci úplně vlevo vedle vrstvy informuje o tom, že je vrstva viditelná.

- 1 Pokud ještě není panel Vrstvy otevřen, vyberte v Editoru příkaz Okna > Vrstvy.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Abyste vrstvu skryli, klepněte na její ikonu oka. Abyste tuto vrstvu opět zobrazili, klepněte znovu do sloupce oka.
  - Přetažením ve sloupci oka zobrazíte nebo skryjete víc než jednu vrstvu.
  - Chcete-li upravit pouze jednu vrstvu, klepněte s Alt na ikonu oka pro tuto vrstvu. Chcete-li zobrazit všechny vrstvy, klepněte s Alt opět na sloupec oka.

### Viz také

„O panelu Vrstvy“ na stránce 53

## Změna velikosti nebo skrytí miniatur vrstev



- 1 Vyberte v Editoru v panelu Vrstvy z nabídky Více možnost Volby panelu.
- 2 Vyberte novou velikost nebo vyberte Žádné, abyste miniatury skryli. Pak klepněte na OK.

### Viz také

„O panelu Vrstvy“ na stránce 53

## Zamknutí nebo odemknutí vrstvy

Abyste chránili obsah vrstev, můžete je plně nebo částečně zamknout. Když je vrstva zamknutá, objeví se vpravo od názvu vrstvy ikona zámku a vrstvu není možné odstranit. S výjimkou vrstvy pozadí můžete v pořadí překrývání panelu Vrstvy zamknuté vrstvy přesouvat do jiných umístění.

- ❖ Vyberte v Editoru vrstvu v panelu Vrstvy a proveďte libovolný z následujících úkonů:
  - Chcete-li zamknout všechny vlastnosti vrstvy, klepněte na ikonu Zamknout vše  v dolní části panelu Vrstvy. Dalším klepnutím na ikonu tyto vlastnosti odemknete.
  - Chcete-li zamknout všechny průhledné oblasti vrstvy, aby v nich nebylo možné kreslit, klepněte na ikonu Zamknout průhlednost  v dolní části panelu Vrstvy. Abyste je odemknuli, klepněte na ikonu znovu.

**Poznámka:** Průhlednost je standardně zamknutá pro textové vrstvy a vrstvy tvarů a není možné ji odemknout, aniž by tomu předcházelo zjednodušení této vrstvy.

**Viz také**

„[O panelu Vrstvy](#)“ na stránce 53

**Přejmenování vrstvy**

Během přidání vrstev do obrazu je užitečné vrstvy přejmenovat podle jejich obsahu. Používejte popisné názvy vrstev, abyste vrstvy v panelu Vrstvy mohli snadno identifikovat.

***Poznámka:** Nemůžete přejmenovat vrstvu pozadí, pokud ji nezměníte na normální vrstvu.*

❖ V Editoru proveďte jeden z následujících úkonů:

- Poklepejte na název vrstvy na panelu Vrstvy a zadejte nový název.
- Klepněte pravým tlačítkem myši na vrstvu a v místní nabídce vyberte příkaz Přejmenovat vrstvu.

**Viz také**

„[O vrstvách](#)“ na stránce 52

„[O panelu Vrstvy](#)“ na stránce 53

„[Převod vrstvy pozadí na běžnou vrstvu](#)“ na stránce 56

**Zjednodušení vrstvy**

Inteligentní objekt, vrstvu snímku, textovou vrstvu, vrstvu tvaru, vrstvu výplně barvou, přechodem, vzorkem (nebo skupinu vrstev, která byla importovaná z Photoshopu) zjednodušíte tím, že ji převedete na obrazovou vrstvu. Tyto vrstvy musíte zjednodušit před tím, než na ně můžete aplikovat filtry nebo je upravovat s nástroji pro kreslení. Na zjednodušených vrstvách není samozřejmě možné dál používat volby úprav textu a tvaru.

- 1 Vyberte v Editoru v panelu Vrstvy textovou vrstvu, vrstvu tvaru, vrstvu výplně nebo skupinu vrstev aplikace Photoshop.
- 2 Zjednodušte tuto vrstvu nebo importovanou skupinu vrstev:
  - Pokud jste vybrali vrstvu tvaru, klepněte v pruhu voleb na Zjednodušit.
  - Pokud jste vybrali textovou vrstvu, vrstvu tvaru, vrstvu výplně nebo skupinu vrstev aplikace Photoshop, vyberte z nabídky Vrstva nebo z nabídky Více panelu Vrstvy možnost Zjednodušit vrstvu.


**Viz také**

„[O vrstvách úprav a výplně](#)“ na stránce 66

„[O vrstvách](#)“ na stránce 52

**Odstranění vrstvy**

Odstraněním vrstev, které už nepotřebujete, se zmenší velikost souboru obrazu.

- 1 Vyberte v Editoru na panelu Vrstvy vrstvu.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Přetáhněte vrstvu na ikonu Odstranit vrstvu  v dolní části panelu Vrstvy.
  - Klepněte na ikonu Odstranit vrstvu v dolní části panelu Vrstvy a v dialogovém okně potvrzení akce klepněte na tlačítko Ano. Chcete-li toto dialogové okno přeskočit, stiskněte při klepnutí na ikonu Odstranit vrstvu klávesu Alt.

- Vyberte z nabídky Vrstva nebo z nabídky Více panelu Vrstvy možnost Odstranit vrstvu a klepněte na tlačítko Ano.

### Viz také

„O vrstvách“ na stránce 52

„Vytvoření a pojmenování nové prázdné vrstvy“ na stránce 55

## Vzorkování barvy ze všech viditelných vrstev

Při práci s určitými nástroji je aplikovaná barva standardně vzorkovaná pouze z aktivní vrstvy. U tohoto standardního chování můžete rozmazat nebo vzorkovat v jediné vrstvě dokonce i tehdy, když jsou viditelné ostatní vrstvy, můžete vzorkovat z jedné vrstvy a kreslit v jiné.

Pokud chcete kreslit s použitím navzorkovaných dat ze všech viditelných vrstev, postupujte následujícím způsobem:

- 1 Vyberte v Editoru nástroj kouzelná hůlka, plechovka barvy, rozmazání, rozostření, zostření nebo nástroj klonovací razítko.
- 2 V pruhu voleb vyberte Všechny vrstvy.

### Viz také


„O vrstvách“ na stránce 52

„O malovacích nástrojích“ na stránce 214

## Kopírování a uspořádání vrstev

### Duplikování vrstvy v rámci obrazu

Duplikovat můžete libovolnou vrstvu v obrazu, včetně vrstvy pozadí.

- ❖ Vyberte v Editoru v panelu Vrstvy jednu nebo více vrstev a duplikujte ji libovolným z následujících úkonů:
  - Chcete-li vrstvu duplikovat a přejmenovat, vyberte položky Vrstva > Duplikovat vrstvu nebo vyberte možnost Duplikovat vrstvu z nabídky Více panelu Vrstvy. Duplikovanou vrstvu pojmenujte a klepněte na tlačítko OK.
  - Chcete-li vrstvu duplikovat a nepojmenovat ji, vyberte vrstvu a přetáhněte ji do dolní části panelu Vrstvy na tlačítko Nová vrstva .
  - Klepněte pravým tlačítkem na název vrstvy nebo miniaturu a zvolte Duplikovat vrstvu.

### Viz také

„O vrstvách“ na stránce 52

### Duplikování jedné nebo více vrstev v jiném obrazu

Můžete vzít libovolnou vrstvu (včetně vrstvy pozadí) z jednoho obrazu a duplikovat ji v jiném. Pamatujte si, že rozměry v obrazových bodech cílového obrazu určují, jak velká může být vytištěná kopie duplikované vrstvy. Pokud se také liší rozměry v obrazových bodech těchto dvou obrazů, může duplikovaná vrstva vypadat menší nebo větší, než byste čekali.

- 1 Otevřete v Editoru zdrojový obraz. Pokud máte v úmyslu zkopírovat vrstvu do existujícího obrazu a ne do nového, otevřete také cílový obraz.

- 2 Vyberte v panelu Vrstvy zdrojového dokumentu název vrstvy nebo vrstev, které chcete duplikovat. Chcete-li vybrat více než jednu vrstvu, podržte klávesu Ctrl a klepněte na název každé vrstvy.
- 3 Vyberte položky Vrstva > Duplikovat vrstvu nebo možnost Duplikovat vrstvu vyberte z nabídky Více panelu Vrstvy.
- 4 Zadejte název pro tuto duplikovanou vrstvu v dialogovém okně Duplikovat vrstvu, zvolte pro tuto vrstvu cílový dokument a pak klepněte na OK:
  - Chcete-li duplikovat vrstvu v existujícím obrazu, zvolte název souboru z rozbalovací nabídky Dokument.
  - Chcete-li vytvořit pro tuto vrstvu nový dokument, zvolte Nový z nabídky Dokument a zadejte název pro tento nový soubor. Obraz, který byl vytvořený duplikováním vrstvy, nemá žádné pozadí.


### Viz také

„O vrstvách“ na stránce 52


„O velikosti obrazu a rozlišení“ na stránce 139

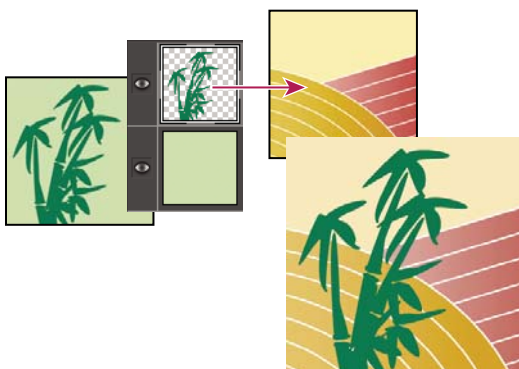
## Kopírování vrstvy z jednoho obrazu do druhého

Libovolnou vrstvu (včetně vrstvy pozadí) můžete kopírovat z jednoho obrazu do druhého. Pamatujte si, že rozlišení cílového obrazu určuje, jak velká může být vytištěná kopie této vrstvy. Pokud se liší také rozměry v obrazových bodech těchto dvou obrazů, může kopírovaná vrstva vypadat menší nebo větší, než byste čekali.

- 1 Otevřete v Editoru dva obrazy, které chcete použít.
- 2 V panelu Vrstvy zdrojového obrazu vyberte vrstvu, kterou chcete kopírovat.
- 3 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Zvolte Výběr > Vybrat vše, abyste vybrali všechny obrazové body ve vrstvě, a zvolte Úpravy > Kopírovat. Potom zaktivujte (klepnutím) cílový obraz a zvolte Úpravy > Vložit.
  - Přetáhněte název vrstvy z panelu Vrstvy zdrojového obrazu do cílového obrazu.
  - Chcete-li přetáhnout vrstvu ze zdrojového obrazu do cílového obrazu, použijte nástroj Přesun .

Kopírovaná vrstva je zobrazena v cílovém obrazu nad aktivní vrstvou v panelu Vrstvy. Pokud je přetahovaná vrstva větší než cílový obraz, je viditelná pouze část vrstvy. K tomu, abyste přetáhli do zobrazení další části vrstvy, můžete použít nástroj pro přesun.

 Pokud během přetažení vrstvy podržíte Shift, kopírujete vrstvu do stejného umístění, v jakém byla ve zdrojovém obrazu (pokud jsou rozměry v obrazových bodech zdrojového a cílového obrazu stejné) nebo do středu cílového obrazu (pokud se rozměry v obrazových bodech zdrojového a cílového obrazu liší).



Přetažení vrstvy bambusu do jiného obrazu



**Viz také**

„[O vrstvách](#)“ na stránce 52

„[O velikosti obrazu a rozlišení](#)“ na stránce 139

**Přesun obsahu ve vrstvě**

Vrstvy jsou jako překrývající se obrazy na skleněných tabulích. Překrývající se vrstvu můžete posunout a tím změnit část jejího obsahu, která je viditelná ve vztahu k vrstvám nad ní a pod ní.

- 1 Vyberte vrstvu v Editoru na panelu Vrstvy. Chcete-li přesunout více vrstev současně, svažte společně tyto vrstvy v panelu Vrstvy tím, že tyto vrstvy vyberete a pak klepnete na ikonu Svázat vrstvy .
- 2 Vyberte nástroj pro přesun .
- 3 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Abyste posunuli vybranou vrstvu nebo vrstvy do požadovaného umístění, táhněte uvnitř obrazu.
  - Stiskněte klávesové šipky na své klávesnici, abyste vrstvu nebo vrstvy přesunuli po krocích o velikosti 1 obrazového bodu, nebo stiskněte Shift a klávesovou šipku, abyste vrstvu přesunuli po krocích o velikosti 10 obrazových bodů.
  - Podržte Shift během tažení, abyste vrstvu nebo vrstvy přesunuli přímo nahoru nebo dolů, do obou stran nebo po úhlopříčce 45°.

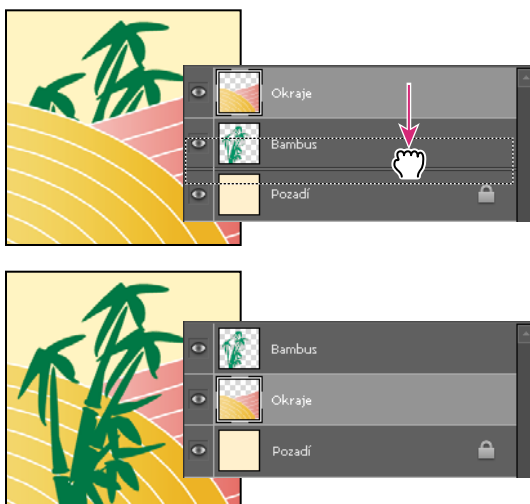
**Viz také**

„[O vrstvách](#)“ na stránce 52

**Změna pořadí překrývání vrstev**

Pořadí překrývání určuje, zda se vrstva objeví před nebo za ostatními vrstvami.

Vrstva pozadí musí standardně zůstat pod všemi ostatními vrstvami. Abyste mohli vrstvu pozadí přesunout, musíte ji nejdříve převést na běžnou vrstvu.



*Přetažení vrstvy pod jinou vrstvu změnilo pořadí překrývání*

- 1 Vyberte v panelu Vrstvy jednu nebo více vrstev. Chcete-li vybrat víc než jednu vrstvu, podržte Ctrl a klepnete na každou vrstvu.



2 Chcete-li změnit pořadí překrývání, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Přetáhněte vrstvu nebo vrstvy na panelu Vrstvy nahoru nebo dolů do nové pozice.
- Zvolte Vrstva > Uspořádat a potom zvolte Zcela dopředu, Posunout dopředu, Posunout dozadu nebo Zcela dozadu.



### Viz také

„O vrstvách“ na stránce 52

„Převod vrstvy pozadí na běžnou vrstvu“ na stránce 56

## Svázání a zrušení svázání vrstev

Když jsou vrstvy svázané, můžete jejich obsah přesunovat současně. Můžete kopírovat, vložit, sloučit a aplikovat transformace na všechny svázané vrstvy současně. Někdy můžete potřebovat jednu svázanou vrstvu upravit nebo přesunout. Svázání vrstev můžete jednoduše zrušit, abyste mohli pracovat současně pouze s jednou vrstvou.

- 1 Vyberte v Editoru vrstvy, které chcete v panelu Vrstvy svázat. Chcete-li vybrat více než jednu vrstvu, podržte klávesu Ctrl a klepněte na každou vrstvu.
- 2 Klepněte na ikonu Svázat vrstvy  v dolní části panelu Vrstvy. Ve svázaných vrstvách se objeví ikona svázání .
- 3 Chcete-li svázání vrstev zrušit, vyberte na panelu Vrstvy svázanou vrstvu a klepněte na ikonu Svázat vrstvy v dolní části panelu Vrstvy.

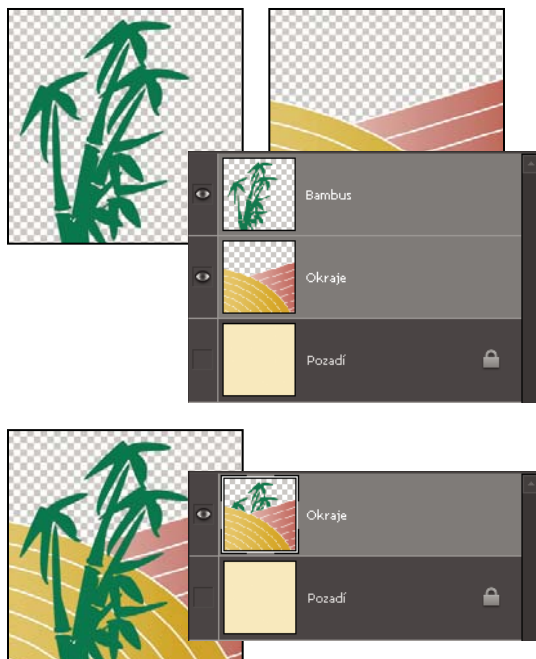
### Viz také

„O vrstvách“ na stránce 52

„O ořezových maskách vrstev“ na stránce 71

## Sloučení vrstev


Vrstvy mohou výrazně zvýšit velikost souboru obrazu. Sloučení vrstev v obrazu snižuje velikost souboru. Vrstvy byste měli sloučit až potom, co jste s nimi přestali pracovat a vytvořili obraz, jaký chcete.



*Příklad sloučení*

Můžete si zvolit, že chcete sloučit pouze svázané vrstvy, pouze viditelnou vrstvu, pouze vrstvu s touto vrstvou pod ní nebo pouze svázané vrstvy. Můžete taky sloučit obsahy všech viditelných vrstev do nějaké vybrané vrstvy a přitom neodstranit jiné viditelné vrstvy (v tomto případě se velikost souboru nesníží).

Když práci na obraze dokončíte, můžete ho sloučit do jedné vrstvy. Sloučení do jedné vrstvy sloučí všechny viditelné vrstvy, vypustí všechny skryté vrstvy a vyplní průhledné oblasti bílou.

- 1 V Editoru přejděte k panelu Vrstvy a ujistěte se, zda se objevuje ikona oka  u každé vrstvy, kterou chcete sloučit.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Chcete-li vybrané vrstvy sloučit, vyberte víc než jednu vrstvu tím, že podržíte Ctrl a klepnete na jednotlivé vrstvy. Poté vyberte z nabídky Více panelu Vrstvy možnost Sloučit vrstvy.
  - Chcete-li sloučit nějakou vrstvu s vrstvou, která je pod ní, vyberte horní vrstvu tohoto páru a vyberte příkaz Sloučit dolů (z nabídky Vrstva nebo z nabídky Více panelu Vrstvy).

**Poznámka:** Pokud je spodní vrstva v tomto páru tvar, text nebo vrstva výplně, musíte tuto vrstvu zjednodušit. Pokud je spodní vrstva v tomto páru svázaná s jinou vrstvou nebo je to vrstva úprav, nemůžete zvolit Sloučit dolů.

- Chcete-li sloučit všechny viditelné vrstvy, skryjte jakékoliv vrstvy, které nechcete sloučit, a z nabídky Vrstva nebo z nabídky Více panelu Vrstvy vyberte příkaz Sloučit viditelné.
- Chcete-li sloučit všechny viditelné svázané vrstvy, vyberte jednu z těchto svázaných vrstev a vyberte z nabídky Vrstva nebo z nabídky Více panelu Vrstvy příkaz Sloučit svázané.

**Poznámka:** Pokud je slučovaná vrstva, která je zcela vzadu, text, tvar, výplň plnou barvou, výplň přechodem nebo výplň vzorkem, musíte tuto vrstvu nejdřív zjednodušit.

## Viz také

„[Sloučení vrstev úprav](#)“ na stránce 69

„[Zjednodušení vrstvy](#)“ na stránce 58

## Sloučení vrstev do jiné vrstvy

Použijte tento postup tehdy, když budete chtít ponechat slučované vrstvy nezměněné. Výsledkem je nová sloučená vrstva a všechny původní vrstvy.

- 1 Klepněte v Editoru na ikonu oka u vrstev, které nechcete sloučit, a ujistěte se, zda je ikona oka viditelná pro vrstvy, které sloučit chcete.
- 2 Určete vrstvu, do které se sloučí všechny viditelné vrstvy. Ke sloučení můžete vytvořit novou vrstvu nebo můžete vybrat existující vrstvu v panelu Vrstvy.
- 3 Podržte klávesu Alt a z nabídky Vrstva nebo z nabídky Více panelu Vrstvy vyberte příkaz Sloučit viditelné. Photoshop Elements sloučí kopii všech viditelných vrstev do vybrané vrstvy.

### Viz také

„O vrstvách“ na stránce 52

„Sloučení vrstev úprav“ na stránce 69

## Sloučení obrazu do jedné vrstvy

Když sloučíte obraz do jedné vrstvy, sloučí Photoshop Elements všechny viditelné vrstvy do pozadí a tak významně sníží velikost souboru. Sloučení obrazu do jedné vrstvy vypustí všechny skryté vrstvy a vyplní průhledné oblasti bílou. Ve většině případů nechcete sloučit soubor do jedné vrstvy před tím, než dokončíte úpravy jednotlivých vrstev.

- 1 Ujistěte se, zda jsou viditelné ty vrstvy, které chcete ve svém obrazu ponechat.
- 2 Vyberte z nabídky Vrstva nebo z nabídky Více panelu Vrstvy příkaz Do jedné vrstvy.



*Rozdíl mezi velikostí souboru obrazu s vrstvami a velikostí souboru s vrstvami sloučenými do jedné můžete vidět, když zvolíte Velikosti dokumentu ze stavového řádku rozbalovací nabídky ve spodní části okna obrazu.*

### Viz také

„O vrstvách“ na stránce 52

## Krytí a režimy prolnutí

### O krytí a volbách prolnutí ve vrstvách

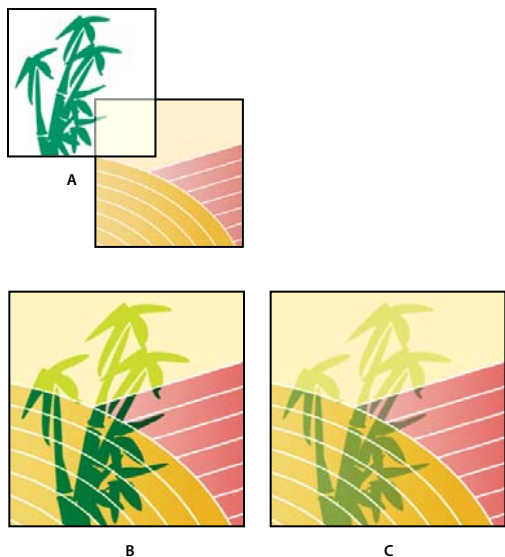


*Video o tomto procesu naleznete na adrese [www.adobe.com/go/lrvid2306\\_pse\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid2306_pse_cz).*

Krytí vrstvy určuje, do jaké míry vrstva zakrývá nebo odhaluje vrstvy pod ní. Zatímco vrstva s 1% krytím je téměř průhledná, vrstva se 100% krytím je neprůhledná. Průhledné oblasti zůstávají průhledné bez ohledu na nastavení krytí.

Režim prolnutí vrstvy slouží k určení způsobu, kterým se vrstva prolíná s obrazovými body ve vrstvě pod ní. S použitím režimů prolnutí lze vytvářet různé speciální efekty.

Krytí a režimy prolnutí vrstvy jsou ve vzájemném vztahu s krytím a režimy prolnutí nástrojů pro kreslení. Vrstva například používá režim Rozpustit s 50% krytím. Na tuto vrstvu malujete nástrojem Štětec, který je nastaven na režim Normální se 100% krytím. Malba bude v režimu Rozpustit zobrazena s 50% krytím. Obdobně platí, že pokud vrstva používá režim Normální se 100% krytím a vy používáte nástroj guma s krytím 50 %, zmizí v průběhu mazání z vrstvy pouze 50 % z kresby.



*Prolnutí vrstev.*

*A. Vrstva bambusu a vrstva okrajů B. Vrstva bambusu se 100% krytím a režimem Ztmavit barvy C. Vrstva bambusu s 50% krytím a režimem Ztmavit barvy*

### Viz také

„[O vrstvách](#)“ na stránce 52

„[O režimech prolnutí](#)“ na stránce 215

„[O malovacích nástrojích](#)“ na stránce 214

## Nastavení krytí vrstvy

- 1 Vyberte v Editoru na panelu Vrstvy vrstvu.
- 2 Zadejte v panelu Vrstvy do pole Krytí hodnotu mezi 0 až 100 nebo klepněte na šipku vpravo od pole Krytí a přetáhněte zobrazený jezdec Krytí.

### Viz také

„[O vrstvách](#)“ na stránce 52

## Nastavení režimu prolnutí vrstvy

- 1 Vyberte v Editoru na panelu Vrstvy vrstvu.
- 2 Vyberte volbu z nabídky Režimy prolnutí.



*Ihned po zvolení režimu prolnutí můžete stisknout šipku nahoru nebo dolů na své klávesnici a zkusit další volby režimu prolnutí v nabídce.*

### Viz také

„[O vrstvách](#)“ na stránce 52

„[O režimech prolnutí](#)“ na stránce 215

## Výběr všech průhledných oblastí ve vrstvě

Je možné rychle vybrat všechny průhledné oblasti v nějaké vrstvě. Tento postup je užitečný tehdy, když chcete z nějakého výběru průhledné oblasti vyloučit.

- 1 V panelu Vrstvy klepněte se stisknutou klávesou Ctrl na miniaturu vrstvy:
- 2 Chcete-li do stávajícího výběru přičíst tyto obrazové body, stiskněte klávesy Ctrl+Shift a klepněte v panelu Vrstvy na miniaturu vrstvy.
- 3 Chcete-li ze stávajícího výběru tyto obrazové body odstranit, stiskněte klávesy Ctrl+Alt a klepněte v panelu Vrstvy na miniaturu vrstvy.
- 4 Chcete-li načíst průnik těchto obrazových bodů a stávajícího výběru, stiskněte klávesy Ctrl+Alt+Shift a v panelu Vrstvy klepněte na miniaturu vrstvy.

### Viz také

„[O vrstvách](#)“ na stránce 52

„[O výběrech](#)“ na stránce 84

## Vlastní nastavení mřížky průhlednosti

Šachovnicová mřížka ve vrstvě označuje průhlednost. I když můžete vzhled této mřížky změnit, neměňte ji na plnou bílou barvu, protože byste tím odstranili vizuální rozdíl mezi plnou (bílá) a průhlednou (šachovnice).

- 1 Zvolte v Editoru Úpravy > Předvolby > Průhlednost.
- 2 Zvolte velikost vzorku z nabídky Mřížka.
- 3 Zvolte barvu vzorku z nabídky Barvy mřížky. Chcete-li místo toho zvolit vlastní barvu, klepněte na jedno ze dvou polí pod nabídkou Barvy mřížky a vyberte barvu z Výběru barev.

### Viz také

„[O panelu Vrstvy](#)“ na stránce 53

„[Použití dialogového okna Výběr barvy Adobe](#)“ na stránce 221

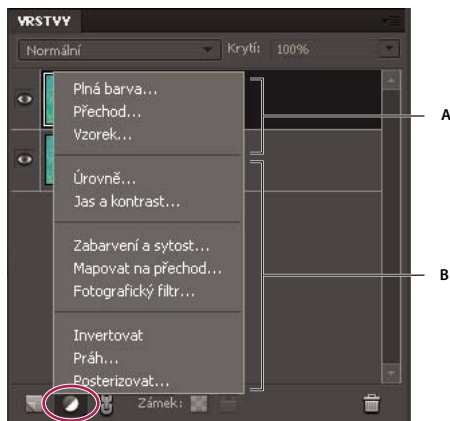
## Vrstvy úprav a vrstvy výplně

### O vrstvách úprav a výplně

Vrstvy úprav vám umožňují experimentovat s barvami a provádět tonální úpravy bez trvalých změn obrazových bodů obrazu. Můžete si vrstvu úprav představit jako závoj, který zabarví vrstvy, které leží pod ním. Standardně má vrstva úprav vliv na všechny vrstvy pod ní. Toto chování ale můžete změnit. Když vytvoříte vrstvu úprav, zobrazí panel Vrstvy bílé pole, které představuje úpravy pro tuto vrstvu.

Vrstvy výplně umožňují vyplnit vrstvu plnou barvou, přechodem nebo vzorkem. Na rozdíl od vrstev úprav neovlivňují vrstvy pod nimi. Chcete-li kreslit na vrstvu výplně, musíte ji nejdříve převést (zjednodušit) na běžnou vrstvu.

Vrstvy úprav a výplně mají stejné volby krytí a režimy prolnutí jako obrazové vrstvy a můžete je přesouvat a měnit jejich pozici právě tak jako u obrazových vrstev. Vrstvy úprav a výplně jsou standardně pojmenovávány podle jejich typu (například vrstva Výplň barvou a vrstva úprav Inverze).




*Nabídka Vytvořit vrstvu úprav  
 A. Vrstvy výplně B. Vrstvy úprav*

## Viz také

- „Úprava masky vrstvy“ na stránce 69
- „O krytí a volbách prolnutí ve vrstvách“ na stránce 64
- „Použití nástrojů inteligentní štětec“ na stránce 113
- „Zjednodušení vrstvy“ na stránce 58

## Vytvoření vrstev úprav

- 1 Vyberte v panelu Vrstvy nejvyšší vrstvu, kterou chcete ovlivnit.
- 2 Chcete-li omezit účinky vrstvy úprav na vybranou oblast v této vrstvě, vytvořte výběr.
- 3 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Chcete-li ovlivnit všechny vrstvy pod vrstvou úprav, klepněte na tlačítko Vytvořit novou vrstvu výplně nebo úprav  v dolní části panelu Vrstvy. Pak vyberte jeden z uvedených typů nastavení. (První tři volby této nabídky jsou vrstvy výplně a ne vrstvy úprav.)



*Původní obraz a obraz s aplikovanou úpravou Odstín a sytost. Jsou ovlivněné pouze vrstvy pod vrstvou úprav.*

- Chcete-li ovlivnit pouze jednu vrstvu nebo několik po sobě následujících vrstev pod vrstvou úprav, zvolte Vrstva > Nová vrstva úprav > [typ úprav]. V dialogovém okně Nová vrstva vyberte možnost Použít předcházející vrstvu k vytvoření ořezové masky a klepněte na tlačítko OK.

**Úrovně** Opravuje tonální hodnoty v obrazu.

**Jas a kontrast** Zesvětluje nebo ztmavuje obraz.

**Odstín a sytost** Přizpůsobuje barvy obrazu.

**Mapovat na přechod** Mapuje obrazové body na barvu ve vybraném přechodu.

**Fotografický filtr** Nastaví vyvážení a teplotu barev obrazu.


**Invertovat** Podle hodnot jasu obrazu vytvoří negativ a ten použije pro efekt fotografického negativu.

**Práh** Vykreslí obraz monochromaticky bez šedé, aby bylo možné vyhledat nejsvětlejší a nejtmavší oblasti.

**Posterizovat** Dá fotografii nevýrazný plakátový vzhled snížením počtu hodnot (úrovní) jasu v obrazu a tím snižuje počet barev.

4 Nastavte volby v dialogovém okně a klepněte na OK. (Invertovat nemá žádné volby.)

Pokud jste v kroku 3 vybrali možnost Použít předcházející vrstvu k vytvoření ořezové masky, vrstva úprav se seskupí s vrstvou bezprostředně pod ní a efekt se omezí na tuto skupinu.

5 Chcete-li do této skupiny přidat další vrstvy, stiskněte klávesu ALT a umístěte ukazatel nad čáru oddělující vrstvu, která je v této skupině zcela vzadu, od vrstvy umístěné pod ní. Když se ukazatel změní na dva překrývající se kruhy , klepněte.

 Při aplikaci korekce pomocí nástroje inteligentní štětec  nebo detailní inteligentní štětec  je automaticky vytvořena vrstva úprav.

## Viz také

„Použití nástrojů inteligentní štětec“ na stránce 113


„O histogramech“ na stránce 110

## Vytvoření vrstev výplně

1 V panelu Vrstvy vyberte vrstvu, nad kterou má být vrstva výplně.

2 Chcete-li omezit účinky vrstvy výplně na vybranou oblast, vytvořte výběr.


3 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte v horní části panelu Vrstvy na tlačítko Nová vrstva výplně nebo úprav  a zvolte typ výplně, který chcete vytvořit. (První tři volby obsažené v tomto panelu jsou vrstvy výplně, ostatní jsou vrstvy úprav.)
- Zvolte Vrstva > Nová vrstva výplně > [typ výplně]. V dialogovém okně Nová vrstva, které se objeví, klepněte na OK.

**Plná barva** Vytvoří vrstvu vyplněnou plnou barvou, kterou jste zvolili z výběru barev

**Přechod** Vytvoří vrstvu, která je vyplněná přechodem. Můžete zvolit přednastavený přechod z nabídky Přechod. Chcete-li upravit nějaký přechod v Editoru přechodu, klepněte na tento barevný přechod. Chcete-li přesunout střed přechodu, můžete táhnout uvnitř okna obrazu.

Můžete také upravit tvar tohoto přechodu (Styl) a úhel, ve kterém je aplikovaný (Úhel). Vyberte Obrátit, jestliže chcete převrátit jeho orientaci, Rozklad, abyste snížili tvoření pruhů, a Zarovnat s vrstvou, jestliže chcete použít ohraničovací rámeček vrstvy pro výpočet výplně přechodem.

**Vzorek** Vytvoří vrstvu, která je vyplněná vzorkem. Klepněte na vzorek a zvolte vzorek z rozbalovacího panelu. Můžete měnit měřítko vzorku a zvolit Na počátek, abyste umístili počátek vzorku na počátek okna dokumentu. Chcete-li, aby se vzorek přesunoval s vrstvou výplně i při změně umístění, vyberte Svázat s vrstvou. Když je vybraná tato volba a je otevřené dialogové okno Výplň vzorkem, můžete vzorek umístit tažením uvnitř obrazu. Chcete-li po úpravě nastavení vzorku vytvořit nový přednastavený vzorek, klepněte na tlačítko Nové přednastavení .

## Úpravy vrstvy úprav nebo vrstvy výplně

1 Otevřete v Editoru dialogové okno voleb úprav nebo výplně provedením jednoho z následujících úkonů:

- Poklepejte v panelu Vrstvy na miniaturu vrstvy úprav nebo vrstvy výplně, která je úplně vlevo.
- Vyberte v panelu tuto vrstvu a vyberte položky Vrstva > Volby obsahu vrstvy.

2 Proveďte své změny a klepněte na OK.

## Sloučení vrstev úprav

Vrstvy úprav a výplně můžete sloučit několika způsoby: s vrstvou, která je pod ní, s dalšími vybranými vrstvami, s vrstvami v její vlastní skupině, s vrstvami, se kterými je svázaná, a se všemi dalšími viditelnými vrstvami. Vrstvu úprav ani vrstvu výplně ale nemůžete použít jako základní nebo cílovou vrstvu pro sloučení.

Když sloučíte vrstvu úprav nebo vrstvu výplně s vrstvou pod ní, úpravy se zjednoduší a natrvalo se aplikují na sloučenou vrstvu. Tyto úpravy dál neovlivňují další vrstvy pod sloučenou vrstvou úprav. Vrstvu výplně také můžete převést (zjednodušit) na obrazovou vrstvu a přitom ji nemusíte sloučit.

Vrstvy úprav a výplně s maskami (miniatura vrstvy, která je v panelu Vrstvy úplně vpravo), které obsahují pouze bílé hodnoty, výrazně velikost souboru nezvětšují, takže není potřeba tyto vrstvy úprav z důvodu úspory místa slučovat.

### Viz také

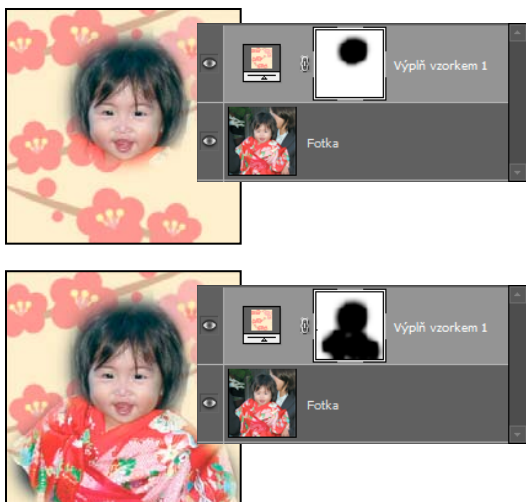
„[Sloučení vrstev](#)“ na stránce 62

„[Zjednodušení vrstvy](#)“ na stránce 58

## Úprava masky vrstvy


Maska vrstvy zabraňuje části vrstvy nebo celé vrstvě v tom, aby byla viditelná. Masku používejte k tomu, abyste zobrazili nebo skryli části obrazu nebo efektu. Když je maska vrstvy připojené k vrstvě úprav (pravá miniatura) čistě bílá, aplikuje se efekt úpravy na všechny vrstvy pod ní. Pokud tento efekt nechcete aplikovat na určité části vrstev pod ní, překreslete odpovídající oblast masky černou barvou. Když je připojená k vrstvě výplně, definuje maska vyplněnou oblast ve vrstvě výplně.





*Překreslení masky černou barvou zvyšuje chráněnou oblast.*

- 1 Vyberte v Editoru na panelu Vrstvy vrstvu úprav nebo vrstvu výplně.
- 2 Vyberte nástroj štětec nebo jakýkoliv nástroj pro kreslení nebo úpravy.
- 3 Použijte následující postupy, abyste zobrazili masku vrstvy:
  - Chcete-li zobrazit pouze masku, klepněte s Alt na miniaturu masky vrstvy (pravá krajní miniatura). Chcete-li znovu zobrazit ostatní vrstvy, klepněte s Alt znovu na miniaturu.
  - Chcete-li zobrazit masku v červené maskovací barvě, podržte Alt+Shift a klepněte na miniaturu masky vrstvy (pravá krajní miniatura). Chcete-li vypnout červené zobrazení masky, podržte Alt+Shift a znovu klepněte na miniaturu.
  - Chcete-li omezit úpravy na část masky, vyberte odpovídající obrazové body.
- 4 Upravte masku vrstvy:
  - Chcete-li odstranit oblasti efektu úprav nebo výplně, překreslete masku vrstvy černou barvou.
  - Chcete-li přidat oblasti do efektu úprav nebo výplně, překreslete masku vrstvy bílou barvou.
  - Chcete-li částečně odstranit efekt úprav nebo výplně, takže se bude zobrazovat v různých úrovních průhlednosti, překreslete masku vrstvy šedou barvou. (Chcete-li zvolit odstín šedé z panelu Vzorník, klepněte v panelu nástrojů na políčko barvy popředí.) Míra odstranění efektu nebo výplně závisí na tónech šedé, které ke kreslení použijete. Výsledkem tmavšího odstínu je větší průhlednost, světlejšího zase větší krytí.

 Klepněte v panelu Vrstvy s podrženou klávesou Shift na miniaturu masky (krajní pravá miniatura vrstvy), chcete-li masku vypnout. Opakovaným klepnutím na miniaturu masku zapnete.


## Viz také


„O výběrech“ na stránce 84

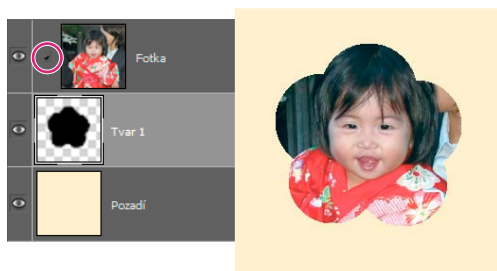
# Masky vrstev

## O ořezových maskách vrstev

Ořezová maska je skupina vrstev, na niž byla použita maska. Vrstva zcela dole, takzvaná základní vrstva, definuje viditelné hranice pro celou skupinu. Předpokládejme, že se v základní vrstvě nachází tvar, ve vrstvě nad ní fotografie a v nejvyšší vrstvě je umístěn text. Pokud se text a fotografie objeví pouze skrz obrys tvaru na základní vrstvě, převezmou také krytí základní vrstvy.

Skupiny můžete vytvářet pouze z po sobě jdoucích vrstev. Název základní vrstvy ve skupině je podrženy a miniatury vrstev ležících nad ní jsou odsazené. Kromě toho se na vyšších vrstvách zobrazí ikona ořezové masky .

 Vrstvy v ořezové masce můžete svázat, aby se přesouvaly společně.



Tvar v dolní vrstvě ořezové masky určuje, která oblast vrstvy fotografie nad ním bude prosvítat.


### Viz také

„O vrstvách“ na stránce 52

„Svázání a zrušení svázání vrstev“ na stránce 62


## Vytvoření ořezové masky

1 V Editoru proveďte jeden z následujících úkonů:

- Podržte klávesu Alt, umístěte kurzor na čáru oddělující dvě vrstvy v panelu Vrstvy (kurzor bude změněn na dva překrývající se kruhy ) a poté klepněte.
- Vyberte na panelu Vrstvy horní vrstvu z dvojice vrstev, z nichž chcete vytvořit skupinu, a klepněte na položku Vrstva > Vytvořit ořezovou masku.

2 Když vytváříte ořezovou masku ze stávající vrstvy a jedné vrstvy, kterou se chystáte vytvořit, nejprve vyberte stávající vrstvu na panelu Vrstvy. Poté vyberte v nabídce Vrstva nebo v nabídce Více panelu Vrstvy položku Nová vrstva. V dialogovém okně Nová vrstva vyberte možnost Použít předcházející vrstvu k vytvoření ořezové masky a klepněte na tlačítko OK.

Vrstvy v ořezové masce mají atributy krytí a režim jako základní vrstva skupiny, která je zcela dole.

 Chcete-li změnit pořadí skládání ořezové masky vzhledem k ostatním vrstvám v obrazu, vyberte všechny vrstvy ve skupině. Poté přetáhněte na panelu Vrstvy základní vrstvu skupiny nahoru nebo dolů. (Přetáhněte-li vrstvu, aniž byste vybrali všechny vrstvy ve skupině, bude tato vrstva odebrána ze skupiny.)


### Viz také

„Svázání a zrušení svázání vrstev“ na stránce 62

## Odstranění vrstvy z ořezové masky

Pokud oddělíte základní vrstvu od vrstvy nad ní, zrušíte seskupení všech vrstev v ořezové masce.

❖ V Editoru proveďte jeden z následujících úkonů:

- Podržte klávesu Alt, umístěte kurzor na čáru oddělující dvě seskupené vrstvy na panelu Vrstvy (kurzor bude změněn na dva překrývající se kruhy ) a klepněte.
- V panelu Vrstvy vyberte vrstvu z ořezové masky a zvolte Vrstva > Uvolnit ořezovou masku. Tento příkaz odstraní z ořezové masky vybranou vrstvu spolu s případnými vrstvami nad ní.
- Vyberte na panelu Vrstvy ve skupině libovolnou vrstvu (s výjimkou základní vrstvy). Tuto vrstvu přetáhněte pod základní vrstvu nebo ji přetáhněte mezi dvě neseskupené vrstvy v obraze.

## Uvolnění ořezové masky

- 1 Na panelu Vrstvy vyberte kteroukoli jinou vrstvu, než je základní vrstva v ořezové masce.
- 2 Klepněte na položku Vrstva > Uvolnit ořezovou masku.

## Styly vrstvy

### O stylech vrstvy


Styly vrstev vám umožňují rychle aplikovat efekty na celou vrstvu. Na panelu Efekty můžete zobrazit množství různých předdefinovaných stylů vrstev a aplikovat styly jedním klepnutím myši.



*Tři různé styly vrstev aplikované na text*

Když tuto vrstvu upravíte, aktualizují se hranice efektu automaticky. Pokud například aplikujete na textovou vrstvu styl vrženého stínu, změní se stín automaticky, když text upravíte.

Styly vrstev jsou kumulativní -- to znamená, že můžete vytvořit složitý efekt tím, že budete na vrstvu aplikovat více stylů. Na jednu vrstvu můžete aplikovat jen jeden styl z každé knihovny stylů. Abyste nastavili konečný výsledek, můžete také nastavení stylu vrstvy změnit.

Když aplikujete na vrstvu styl, je na panelu Vrstvy vpravo od názvu vrstvy zobrazena ikona hvězdy . Styly vrstev jsou svázané s obsahem vrstvy. Když obsah vrstvy přesunete nebo upravíte, jsou efekty upravené příslušným způsobem.

Jakmile zvolíte Vrstva > Styl vrstvy > Nastavení stylu, můžete upravit nastavení stylu vrstvy nebo aplikovat další nastavení stylu nebo atributy, které jsou v dialogovém okně dostupné.

**Úhel osvětlení** Nastavuje úhel osvětlení, se kterým se efekt aplikuje na vrstvu.

**Vržený stín** Nastavuje vzdálenost vrženého stínu od obsahu vrstvy. Můžete také s použitím jezdců nastavit velikost a krytí.

**Velikost vnější záře** Nastavuje velikost záře, která vyzařuje z vnějších okrajů obsahu vrstvy. Můžete také s použitím jezdců nastavit krytí.

**Velikost vnitřní záře** Nastavuje velikost záře, která vyzařuje z vnitřních okrajů obsahu vrstvy. Můžete také s použitím jezdců nastavit krytí.

**Velikost úkosu** Nastavuje velikost úkosu podél vnitřních okrajů obsahu vrstvy.

**Směr úkosu** Nastavuje směr úkosu (nahoru nebo dolů).

**Velikost tahu** Nastavuje velikost tahu.

**Krytí tahu** Nastavuje krytí tahu.

## Viz také

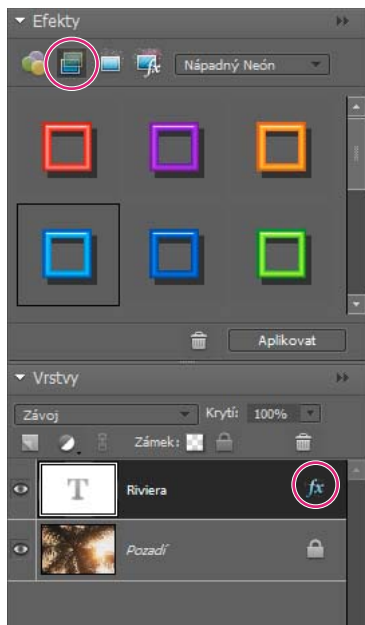
„[Používání panelu Efekty](#)“ na stránce 183

## Používání stylů vrstvy

Můžete na vrstvu aplikovat speciální efekty, skrýt nebo zobrazit styly ve vrstvě a dokonce i změnit měřítko stylu vrstvy (například můžete zmenšit nebo zvětšit velikost efektu záře). Kopírování stylu z jedné vrstvy do druhé je jednoduché.


### Aplikování stylu vrstvy

- 1 Vyberte vrstvu v panelu Vrstvy.
- 2 V panelu Efekty vyberte z nabídky kategorie možnost Styl vrstvy.
- 3 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
  - Vyberte styl a klepněte na Aplikovat.
  - Poklepejte na styl.
  - Přetáhněte styl na vrstvu.



*Ikona stylu informuje o tom, že na tuto vrstvu byl aplikován styl vrstvy.*

Pokud se vám výsledek nelíbí, stiskněte Ctrl+Z, abyste styl odstranili, nebo zvolte Úpravy > Zpět.

 Styl také můžete přetáhnout do obrazu, kde se aplikuje na vybranou vrstvu.

## **Skrýt nebo zobrazení všech stylů vrstev v obraze**


❖ Zvolte jednu z následujících možností:

- Vrstva > Styl vrstvy > Skrýt všechny efekty.
- Vrstva > Styl vrstvy > Zobrazit všechny efekty.

## **Úprava nastavení stylu vrstvy**

Abyste efekt přizpůsobili, můžete nastavení stylu vrstvy upravit. Můžete také nastavení stylu kopírovat mezi vrstvami a odstranit styl z vrstvy.

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- V panelu Vrstvy poklepejte na ikonu stylu .
- Zvolte Vrstva > Styl vrstvy > Nastavení stylu.

2 Chcete-li zobrazit náhled změn v obraze, vyberte Náhled.

3 Upravte jedno nebo více nastavení stylu vrstvy nebo přidejte nové a klepněte na OK.

## **Změna velikosti stylu vrstvy**

1 V panelu Vrstvy vyberte vrstvu obsahující efekty stylu, u nichž chcete změnit velikost.

2 Zvolte Vrstva > Styl vrstvy > Změnit velikost efektů.

3 Chcete-li zobrazit náhled změn v obraze, vyberte Náhled.

- 4 Určete, do jaké míry chcete změnit velikost efektů. Pokud například zvětšujete velikost vnější záře, je 100 % aktuální měřítko a 200 % velikost záře zdvojnásobí. Pak klepněte na OK.

### **Kopírování nastavení stylů mezi vrstvami**

- 1 V panelu Vrstvy vyberte vrstvu obsahující nastavení stylu, které chcete zkopírovat.
- 2 Vyberte položky Vrstva > Styl vrstvy > Kopírovat styl vrstvy.
- 3 Vyberte v panelu Vrstvy cílovou vrstvu a zvolte položky Vrstva > Styl vrstvy > Vložit styl vrstvy.

### **Odstranění stylu vrstvy**

- 1 V panelu Vrstvy vyberte vrstvu obsahující styl, který chcete odstranit.
- 2 Vyberte položky Vrstva > Styl vrstvy > Odstranit styl vrstvy.

## Kapitola 5: Soubory camera raw

Soubory camera raw lze zpracovávat pomocí přednastavených profilů fotoaparátu podporovaných aplikací Adobe® Photoshop® Elements 8 a nastavením určitých hodnot, které jsou společné pro všechny formáty souborů obrazu (jako je kontrast, tónový rozsah a ostrost). Po zpracování souborů camera raw můžete soubory otevřít, upravit a potom uložit do libovolného formátu, který Photoshop Elements podporuje. Díky tomu, že budete zpracovávat soubory camera raw (které se podobají digitálním negativům) a poté s nimi pracovat v aplikaci Photoshop Elements, můžete se svými obrazy experimentovat a zároveň zachovat původní nezpracované (raw) soubory.

### Zpracovávání souborů obrazů camera raw

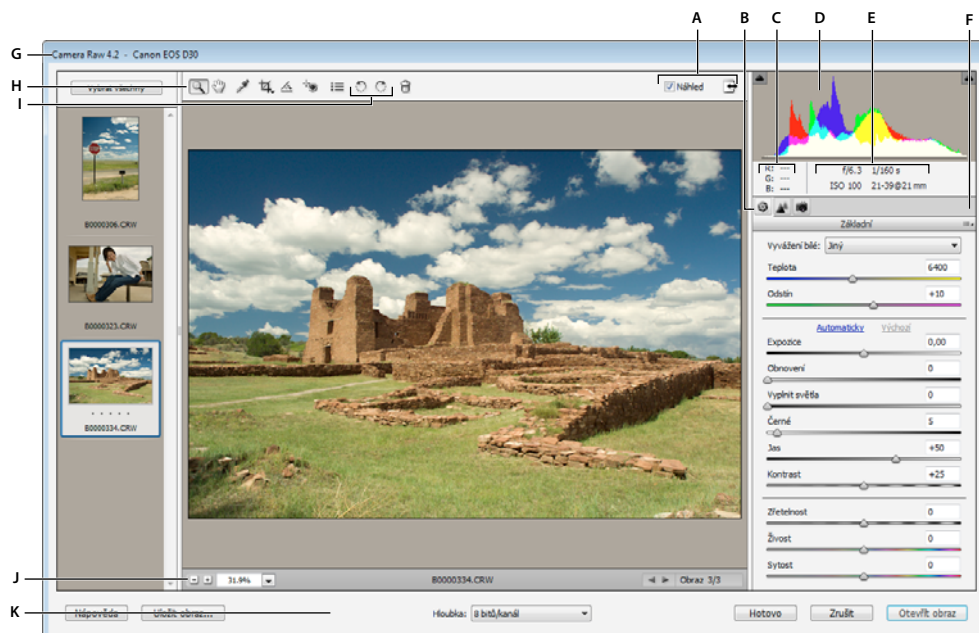
#### O souborech obrazů camera raw

Soubor camera raw obsahuje nezpracovaná obrazová data ze snímače obrazu ve fotoaparátu. Soubory camera raw si lze představit jako negativy fotografií. Mnoho digitálních fotoaparátů dokáže ukládat soubory camera raw. Soubor raw můžete v Photoshop Elements otevřít, zpracovat a uložit a nemusíte se tak spoléhat na zpracování souboru ve fotoaparátu. Když pracujete se soubory camera raw, můžete nastavit správné vyvážení bílé, tonální rozsah, sytost barvy a ostrost.

Soubor můžete opakovaně znovu zpracovávat, abyste dosáhli požadovaných výsledků. Photoshop Elements neukládá vaše změny do původního souboru raw; ukládá poslední nastavení, které jste zadali před importem souboru z fotoaparátu do vašeho počítače.

Po zpracování souboru camera raw s použitím funkcí dialogového okna Camera Raw můžete soubor otevřít v aplikaci Photoshop Elements, kde ho můžete upravit stejným způsobem jako jakoukoliv jinou fotografii (například opravit červené oči nebo nastavit barvy). Potom můžete tento soubor uložit do libovolného formátu, který Photoshop Elements podporuje. Doporučuje se použít formát PSD.

Chcete-li použít soubory raw, musíte svůj fotoaparát nastavit tak, aby soubory ukládal do souborů ve formátu raw tohoto fotoaparátu. Když tyto soubory stáhnete z fotoaparátu, mají přípony typu NEF, CRW a podobně. Photoshop Elements dokáže otevřít pouze soubory raw z podporovaných fotoaparátů. Seznam podporovaných fotoaparátů najdete na webu Adobe.



Dialogové okno Camera Raw

A. Volby zobrazení B. Abyste získali přístup k různým ovládacím prvkům, klepněte na štítek Základní nebo Podrobnosti C. Hodnoty RGB D. Histogram E. Nastavení obrazu F. Další nabídky G. Fotoaparát a některé informace EXIF H. Nástroje I. Tlačítka otočení J. Úroveň zvětšení zobrazení K. Volby bitové hloubky



## Otevírání a zpracovávání souborů camera raw


- 1 Zvolte v Editoru Soubor > Otevřít.
- 2 Procházejte a vyberte jeden nebo více souborů camera raw a klepněte na Otevřít.

Histogram v dialogovém okně Camera Raw zobrazuje tónový rozsah obrazu při aktuálním nastavení. Histogram se při úpravách nastavení automaticky aktualizuje.

- 3 (Volitelné) Upravte zobrazení obrazu pomocí ovládacích prvků jako je nástroj lupa a pomocí voleb typu Stíny a Světla, které v oblasti náhledu zobrazí oříznutí. (Viz „Ovládací prvky formátu camera raw“ na stránce 79.)

**Poznámka:** Výběrem volby Náhled zobrazíte náhled obrazu s prováděnými změnami nastavení. Pokud odznačíte volbu Náhled, bude obraz camera raw zobrazený v původním nastavení z aktuální záložky a v kombinaci s nastaveními ze skrytých záložek.

- 4 Chcete-li obraz otočit o 90° proti směru nebo o 90° po směru hodinových ručiček, klepněte na tlačítka Otočení obrazu  .
- 5 Chcete-li aplikovat nastavení, která byla používaná v předchozím obrazu camera raw nebo pokud chcete použít výchozí nastavení svého fotoaparátu, zvolte z nabídky Nastavení příslušnou volbu. Použití stejných voleb se například hodí tehdy, pokud chcete rychle zpracovat obrazy se stejnými světelnými podmínkami. (Viz „Vlastní nastavení fotoaparátu“ na stránce 80.)
- 6 (Volitelné) Chcete-li vyvážit bílou, nastavte příslušné volby. (Viz „Ovládací prvky vyvážení bílé pro formát camera raw“ na stránce 81.)

 Při úpravách lze v dialogovém okně Camera Raw sledovat RGB hodnoty obrazových bodů ve vašem obrazu. Umístěte nástroj lupa, nástroj ručička, nástroj vyvážení bílé nebo nástroj oříznutí nad náhled obrazu, abyste zobrazili hodnoty RGB přímo pod ukazatelem.



7 S použitím jezdců Expozice, Jas, Kontrast a Sytost proveďte tonální úpravy. (Další informace naleznete v části „[Tonální úpravy a úpravy obrazů v souborech camera raw](#)“ na stránce 82.)

Chcete-li zrušit ruční úpravy a provést úpravy automaticky, vyberte volbu Automaticky. Chcete-li obnovit původní nastavení všech voleb, stiskněte klávesu Alt a klepněte na Obnovit.

8 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li v aplikaci Photoshop Elements otevřít kopii souboru obrazu camera raw (s aplikovaným nastavením camera raw), klepněte na Otevřít. Obraz můžete upravit a uložit ve formátu, který aplikace Photoshop Elements podporuje. Původní soubor camera raw zůstane nezměněný.
- Chcete-li úpravy uložit do souboru DNG, klepněte na Uložit obraz. (Viz „[Ukládání změn do obrazů camera raw](#)“ na stránce 79.)
- Chcete-li zrušit úpravy a zavřít dialogové okno, klepněte na Zrušit.

**Poznámka:** Formát Digital Negative (DNG) je formát, navrhovaný společností Adobe na standardní formát souborů camera raw. Soubory DNG jsou užitečné tehdy, pokud potřebujete soubory camera raw archivovat. Obsahují totiž čistá data senzorů fotoaparátu a data, která určují, jak by měl obraz vypadat. Nastavení obrazů camera raw je možné (namísto pomocných XMP souborů nebo databáze camera raw) uložit do souborů DNG.

## Nastavení ostrosti v souborech camera raw

Jezdec Ostrost nastaví ostrost obrazu a poskytne požadované vymezení hran. Nastavení ostrosti je variantou filtru Doostřit aplikace Adobe Photoshop, který na základě zadaného prahu zjišťuje obrazové body, které se liší od bodů sousedících, a zvyšuje kontrast obrazových bodů o zadanou hodnotu. Když otevřete soubor camera raw, vypočítá zásuvný modul Camera Raw na základě modelu fotoaparátu, ISO a kompenzace expozice práh, který použije. Můžete zvolit, zda bude ostrost aplikovaná na všechny obrazy nebo pouze na náhledy.

- 1 Nastavte zvětšení náhledového obrazu alespoň na 100%.
- 2 Klepněte na záložku Detaily.
- 3 Zostření zvýšíte přesunutím jezdc Ostrost doprava a přesunutím doleva ho snížíte. Hodnota nula zostření vypne. Obecně se doporučuje nastavit jezdec Ostrost na nižší hodnotu. Dosáhnete tím čistějších obrazů.



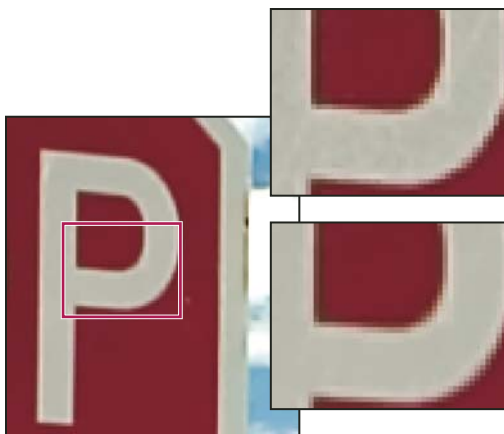
*Pokud neplánujete v aplikaci Photoshop Elements rozsáhlé úpravy obrazu, použijte jezdec Ostrost pro soubory camera raw. Pokud v aplikaci Photoshop Elements rozsáhlé úpravy obrazu plánujete, zostření souborů camera raw vypněte. Potom použijte v aplikaci Photoshop Elements zostřovací filtry jako poslední krok po dokončení veškerých dalších úprav a změn velikosti.*

## Potlačení šumu v souborech camera raw

Součástí záložky Podrobnosti dialogového okna Camera Raw jsou ovládací prvky, které slouží k potlačení šumu obrazů, neboli nepotřebných viditelných artefaktů, které snižují kvalitu obrazu. Šum obrazu se skládá z jasového šumu (stupňů šedi), který způsobuje, že obraz vypadá zrnitě, a z chromatického šumu, který lze v obrazu obvykle vidět jako barevné artefakty. Fotografie, které byly pořízeny při vysoké citlivosti ISO nebo pomocí jednodušších digitálních fotoaparátů, mohou obsahovat nápadný šum.

Přesunutí jezdc Vyhlazení světlosti doprava sníží šum stupňů šedi, přesunutí jezdc Redukce barevného šumu doprava sníží chromatický šum.

Při úpravách Vyhlazení světlosti a Redukce barevného šumu se doporučuje zobrazit náhled obrazu na 100% a tím získat lepší zobrazení.



*Přesunutí jezdce Vyhlazení světlosti doprava sníží šum stupňů šedi.*

## Ukládání změn do obrazů camera raw

Změny provedené v souboru raw fotoaparátu je možné uložit. Pomocí dialogového okna Camera Raw lze obraz typu raw fotoaparátu s provedenými změnami uložit do souboru DNG. Pamatujte si, že uložením soubor neotevřete v aplikaci Photoshop Elements. (Chcete-li soubor camera raw otevřít, jednoduše použijte příkaz Otevřít, jako u jakéhokoli jiného souboru. Pak můžete soubor upravit a uložit jako jakýkoliv jiný obraz.)

- 1 Aplikujte v dialogovém okně Camera Raw nastavení pro jeden nebo více souborů camera raw.
- 2 Klepněte na tlačítko Uložit obraz.
- 3 Určete v dialogovém okně Volby uložení umístění, do kterého chcete soubor uložit, a způsob pojmenování souboru (v případě, že ukládáte více než jeden soubor camera raw).
- 4 Klepněte na Uložit.

## Otevření souborů camera raw v Editoru

Po zpracování souboru camera raw v dialogovém okně Camera Raw můžete obraz otevřít a upravit pomocí Editoru.

- 1 Aplikujte v dialogovém okně Camera Raw nastavení pro jeden nebo více souborů camera raw.
- 2 Klepněte na tlačítko Otevřít obraz. Zavře se dialogové okno Camera Raw a fotografie se otevře v Editoru.


## Nastavení a ovládací prvky


### Ovládací prvky formátu camera raw


**Nástroj lupa** 🔍 Po klepnutí uvnitř náhledového obrazu nastaví hodnotu zvětšení náhledu na následující přednastavenou hodnotu zvětšení. Zmenšení použijete stisknutím klávesy Alt a klepnutím. Chcete-li zvětšit vybranou oblast, přetáhněte do náhledu obrazu nástroj lupa. Poklepáním na nástroj lupa se vrátíte zpět na 100% zvětšení.

**Nástroj ručička** 🖱️ Pokud je náhledový obraz nastavený na větší zvětšení než 100%, posunuje obraz v okně náhledu. Podržetím mezerníku získáte k nástroji ručička přístup tehdy, pokud používáte jiný nástroj. Poklepáním na nástroj ručička přizpůsobíte náhledový obraz oknu.


**Nástroj vyvážení bílé** 🖌️ Nastaví oblast, na kterou jste klepnuli, na neutrální šedý tón a tím odstraní barevné nádechy a upraví barvu celého obrazu. Hodnoty teploty a odstínu se mění, aby odrážely úpravy barev.

**Nástroj oříznutí**  Odstraní část obrazu. Přetáhnutím nástroje uvnitř náhledového obrazu vyberte část, kterou chcete ponechat, a potom stiskněte klávesu Enter.

**Nástroj narovnání**  Nástroj narovnání slouží k opětovnému zarovnání obrazu svisle nebo vodorovně. Tento nástroj také mění velikost plátna nebo plátno ořízne tak, aby zajistil odstranění zkosení obrazu.

**Odstranění červených očí**  U fotografií s bleskem odstraní červené oči u lidí a zelené nebo bílé oči u domácích mazlíčků.

**Otevřete dialogové okno předvoleb**  Otevírá dialogové okno Předvolby Camera Raw.

**Tlačítka otočení**  Otočí obraz po směru nebo proti směru hodinových ručiček.

## Vlastní nastavení fotoaparátu

Aplikace Photoshop Elements při otevření souboru camera raw načtením informací v souboru zjistí, pomocí kterého modelu fotoaparátu byl vytvořený, a potom na obraz aplikuje příslušná nastavení fotoaparátu. Pokud provádíte pořád stejná nastavení, můžete výchozí nastavení svého fotoaparátu změnit. Můžete také nastavení změnit pro jednotlivé modely fotoaparátů, které vlastníte, ale ne pro více fotoaparátů jednoho modelu.

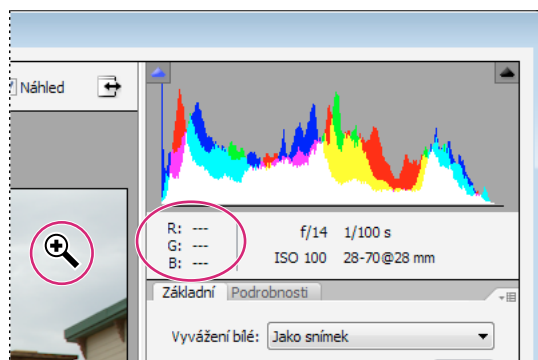
- 1 Otevřete v Editoru soubor camera raw a obraz upravte.
- 2 Chcete-li pro fotoaparát, který obraz vytvořil, aktuální nastavení uložit jako výchozí, klepněte na trojúhelník u nabídky Nastavení a vyberte Uložit nové výchozí nastavení Camera Raw.
- 3 Chcete-li použít pro svůj fotoaparát výchozí nastavení aplikace Photoshop Elements, klepněte na trojúhelník u nabídky Nastavení a zvolte Obnovit výchozí nastavení Camera Raw.

## Barvy a soubory camera raw

### Používání histogramu a RGB hodnot v souborech camera raw

Histogram souborů camera raw současně zobrazuje všechny tři kanály obrazu (červený, zelený a modrý). Pokud upravíte v dialogovém okně Camera Raw nastavení, změní se histogram automaticky.

Když budete pohybovat nástrojem lupa, nástrojem ručička nebo kapátkem vyvážení bílé přes náhledový obraz, uvidíte RGB hodnoty v pravém horním rohu dialogového okna.



RGB hodnoty obrazu

## Ovládací prvky vyvážení bílé pro formát camera raw

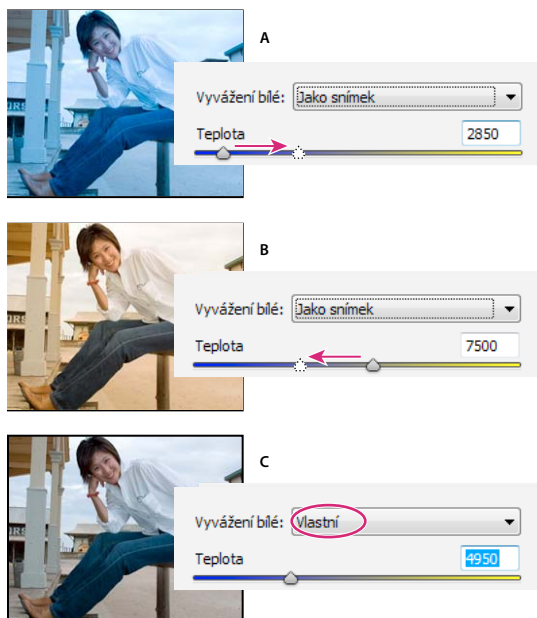
Digitální fotoaparáty ukládají vyvážení bílé v době expozice jako metadata, která můžete vidět, pokud soubor otevřete v dialogovém okně Camera Raw. Výsledkem tohoto nastavení je obvykle správná teplota barev. Pokud ale není vyvážení bílé úplně správné, můžete ho upravit.

Součástí záložky přizpůsobení jsou v dialogu Camera Raw následující tři ovládací prvky, které slouží ke korekci barevného nádechu obrazu:

**Vyvážení bílé** Nastaví barevné vyvážení obrazu tak, aby odráželo světelné podmínky při pořizování fotografie. V některých případech poskytuje volba vyvážení bílé z nabídky Vyvážení bílé uspokojivé výsledky. V mnoha případech ale můžete chtít vlastní nastavení vyvážení bílé pomocí nastavení teploty a odstínu.

**Poznámka:** Zásuvný modul Camera Raw u některých fotoaparátů dokáže nastavení vyvážení bílé přečíst. Chcete-li používat nastavení vyvážení bílé fotoaparátu, ponechte vyvážení bílé na možnosti Jako snímek. U fotoaparátů s nerozpoznávaným nastavením vyvážení bílé se neliší volba Jako snímek od volby Automaticky: zásuvný modul Camera Raw totiž přečte data obrazu a nastaví vyvážení bílé automaticky.


**Teplota** Doladí vyvážení bílé na vlastní barevnou teplotu. Nastavte barevnou teplotu pomocí Kelvinovy stupnice barevné teploty. Pokud byl obraz vyfotografovaný při nižší barevné teplotě světla, přesuňte jezdec doleva: zásuvný modul posune barvy obrazu do chladnějších odstínů (do modra), aby se vykompenzovala nižší barevná teplota (do žluta) okolního světla. Pokud byl naopak obraz vyfotografovaný při vyšší barevné teplotě světla, přesuňte jezdec doprava: zásuvný modul posune barvy obrazu na teplejší (do žluta), aby se vykompenzovala vyšší barevná teplota (do modra) okolního světla.



### Korekce vyvážení bílé

**A.** Přesunutí jezdce Teplota doprava provádí korekci fotografie, která byla pořízená při vyšší barevné teplotě světla. **B.** Přesunutí jezdce Teplota doleva provádí korekci fotografie, která byla pořízená při nižší barevné teplotě světla. **C.** Fotografie po nastavení barevné teploty.

**Odstín** Kompenzuje zelený nebo purpurový odstín pomocí doladění vyvážení bílé. Chcete-li do fotografie přidat zelenou, přesuňte jezdec doleva (do záporných hodnot); přesunutím doprava (do kladných hodnot) do obrazu přidáte purpurovou.


 Chcete-li rychle vyvážit bílou, vyberte nástroj vyvážení bílé a potom klepněte na oblast náhledového obrazu, která by měla být neutrálně šedá nebo bílá. Jezdce Teplota a Odstín se automaticky nastaví tak, aby byla vybraná barva přesně neutrální (pokud je to možné). Pokud klepnete na bílou barvu, dejte přednost oblasti světla, která obsahuje významný bílý detail, před zrcadlovými světly.



Používání vyvážení bílé pro klepnutí na neutrální bílou a následné korekce

## Tonální úpravy a úpravy obrazů v souborech camera raw

**Expozice** Nastaví jas nebo tmavost obrazu. Přesunutím jezdcе doleva obraz ztmavíte; přesunutím jezdcе doprava obraz zesvětlíte. Hodnoty představují násobky, které jsou ekvivalentní hodnotám clony. Úprava o +1,5 se rovná rozšíření apertury o jeden a půl stupně. Obdobně se úprava o -1,5 rovná snížení apertury o jeden a půl stupně.

 Pokud při přesunu jezdcе Expozice podržíte klávesu Alt, bude se zobrazovat náhled, kde dojde k oříznutí světla. (Oříznutí je posun hodnoty obrazového bodu na nejvyšší hodnotu světla nebo na nejnižší hodnotu stínů. Oříznuté oblasti jsou naprosto bílé nebo černé a neobsahují žádné obrazové detaily.) Přesuňte jezdec do pozice, kde jsou světla (mimo zrcadlová světla) naprosto oříznutá, a potom nastavení jemně vraťte zpět. Černá označuje oblasti, které nejsou oříznuté, a barvy označují oblasti, ve kterých došlo k oříznutí jen v jednom nebo ve dvou kanálech.



Pokud při přesunu jezdcе Expozice podržíte klávesu Alt, budou se zobrazovat oříznutá světla.

**Obnovení** Pokusí se obnovit podrobnosti ze světla. Dialogové okno Camera Raw dokáže zrekonstruovat některé podrobnosti z oblastí, ve kterých jsou jeden nebo dva barevné kanály oříznuté na bílou.

**Vyplnit světla** Pokusí se obnovit podrobnosti ze stínů bez zesvětlení černé. Dialogové okno Camera Raw dokáže zrekonstruovat některé podrobnosti z oblastí, ve kterých jsou jeden nebo dva barevné kanály oříznuté na černou. Pokud použijete jezdec Vyplnit světla, bude to stejné, jako byste použili část pro stíny filtru Stíny a světla nebo efekt Stíny a světla aplikace After Effects.

**Černé** Určuje, které vstupní úrovně jsou ve výsledném obrazu mapovány na černou. Zvýšení hodnoty Černé rozšiřuje oblasti, které se mapují na černou. Tímto způsobem můžete někdy dosáhnout takového vzhledu, jako by došlo ke zvýšení kontrastu obrazu. Největší změna je ve stínech, menší ve středních tónech a světlech. Když použijete jezdec Černé, je to stejné, jako byste použili jezdec černého bodu pro vstupní úroveň při používání příkazu aplikace Photoshop Úroveň nebo efektu Úroveň aplikace After Effects.

**Jas** Stejně jako jezdec Expozice nastaví jas obrazu. Namísto oříznutí světel obrazu (oblastí, které jsou naprosto bílé a neobsahují žádné detaily) nebo stínů (oblastí, které jsou naprosto černé a neobsahují žádné detaily), jas při přesunu jezdcu doprava komprimuje světla a rozšiřuje stíny. Jezdec Jas obecně slouží k nastavení celkového jasu potom, co jste pomocí jezdců Expozice a Stíny nastavili body oříznutí bílé a černé.

**Kontrast** Nastaví střední tóny obrazu. Vyšší hodnoty zvýší kontrast středních tónů obrazu, nižší hodnoty vytvoří obraz s méně kontrastu. Jezdec Kontrast obecně slouží k nastavení kontrastu středních tónů potom, co jste nastavili hodnoty expozice, stínů a jasu.

**Zřetelnost** Zostřuje zřetelnost okrajů v obrazu. Tento proces pomáhá obnovit detaily a ostrost, které se mohly při tonálních úpravách snížit.

**Živost** Upravuje sytost tak, že minimalizuje oříznutí, když se barvy blíží k plné sytosti, změní sytost všech méně sytých barev a méně ovlivní sytější barvy. Živost také zabraňuje přesycení pleťových tónů.

**Sytost** Nastaví sytost barev v rozmezí - 100 (pouze monochromatické) do + 100 (dvojnásobná sytost).

**Zostření** Zostření zlepšuje rozlišitelnost okrajů v obraze. Další ovládací prvky jsou dostupné na panelu Podrobnosti. Abyste viděli účinek těchto ovládacích prvků, musí být velikost zvětšení nastavená na hodnotu 100 %.

- **Míra:** Nastaví vymezení okrajů. Abyste zvýšili zostření, zvýšte hodnotu jezdcu Míra. Hodnota nula zostření vypne. Obecně se doporučuje nastavit jezdec Míra na nižší hodnotu. Dosáhnete tím čistějších obrazů. Tato úprava na základě zadaného prahu vyhledává obrazové body, které se liší od okolních bodů, a zvyšuje kontrast obrazových bodů o zadanou hodnotu.
- **Poloměr:** Nastaví velikost podrobností, na které se aplikuje zostření. Pro fotografie, které obsahují jemnější podrobnosti, může být potřeba nastavit menší poloměr. Pro fotografie s většími podrobnostmi může být možné použít větší poloměr. Příliš velký poloměr obecně dává nepřírozené výsledky.
- **Detaily:** Nastaví množství vysokofrekvenční informace, která se zostří v obrazu, a míru zvýraznění okrajů v procesu zostření. Nižší nastavení především zostří okraje a odstraní rozostření. Vyšší hodnoty jsou užitečné tehdy, když chcete víc zvýraznit textury v obrazu.
- **Maskování:** Ovládá masku okraje. Když hodnotu nastavíte na nula, zostří se všechny části obrazu stejnou měrou. Když hodnotu nastavíte na 100, omezí se zostření převážně na okolí nejsilnějších okrajů.

**Redukce šumu** Nastaví sytost barev v rozmezí -100 (pouze monochromatické) do +100 (dvojnásobná sytost).

- **Světlost:** Nastaví šum stupňů šedi.
- **Barva:** Nastaví chromatický šum.

**Profil fotoaparátu** Vybere profil Adobe Camera Raw (ACR). U každého podporovaného modelu fotoaparátu používá funkce Camera Raw profily ke zpracování nezpracovaných (raw) obrazů. Chcete-li vybrat z různých profilů fotoaparátů na záložce kalibrace fotoaparátu, vyberte volbu ACR 4.4, ACR 2.4 nebo Standardní Adobe. Vyšší číslo verze zastupuje u některých fotoaparátů novější a vylepšené profily fotoaparátů. Kvůli zajištění konzistentního chování v případě starších obrazů může být vhodné vybrat nižší číslo verze.

# Kapitola 6: Výběr částí obrazu

Výběr definuje upravitelnou oblast ve fotografii (například chcete zesvětlit jednu část fotografie, aniž se to dotkne zbytku). Výběr můžete provést buď pomocí nástroje pro výběr, nebo pomocí příkazu pro výběr. Okraj výběru, který můžete skrýt, obklopuje výběr. Obrazové body uvnitř hranice výběru můžete měnit, kopírovat nebo odstraňovat, ale nemůžete se dotýkat oblastí mimo hranice výběru, dokud výběr neodznačíte.

## Vytváření výběrů

### O výběrech



Video týkající se výběru naleznete na adrese [www.adobe.com/go/lrvid2322\\_pse\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid2322_pse_cz) a [www.adobe.com/go/lrvid2323\\_pse\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid2323_pse_cz).

Adobe® Photoshop® Elements 8 obsahuje několik nástrojů pro výběr, které slouží pro různé druhy výběrů. Například nástroj eliptický výběr slouží k výběru kruhových a eliptických oblastí a nástroj kouzelná hůlka může na jedno klepnutí vybrat oblast s podobnými barvami. Složitější výběry je možné provádět s některým z nástrojů laso. Okraje výběru můžete navíc změkčit vyhlazením a prolnutím okrajů.

**Poznámka:** Výběry je možné provádět pouze u aktivní vrstvy – chcete-li provádět změny na všech vrstvách najednou, musíte nejprve obraz sloučit.



Výběr pomocí nástroje eliptický výběr, úprava barvy ve vybrané oblasti

### Viz také

„Sloučení obrazu do jedné vrstvy“ na stránce 64

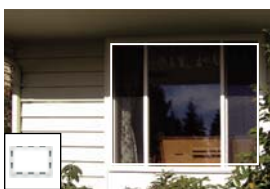

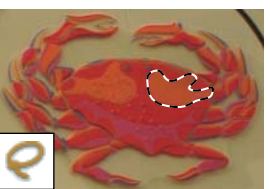






„Nastavení prolnutí okrajů pro nástroj pro výběr“ na stránce 97

„Vyhlazení okrajů výběru pomocí vyhlazení“ na stránce 97



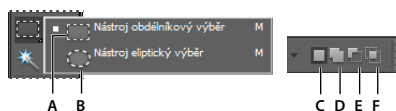
## O nástrojích pro výběr

Nástroje pro výběr jsou umístěny na panelu Nástroje, který je standardně umístěn v levé části obrazovky.

 <p><b>Nástroj Obdélníkový výběr</b> Kreslí okraje čtvercových nebo obdélníkových výběrů.</p>	 <p><b>Nástroj Eliptický výběr</b> Kreslí okraje kruhových nebo eliptických výběrů.</p>	 <p><b>Nástroj Laso</b> Slouží ke kreslení okrajů výběru od ruky. Tento nástroj je vhodný k provádění velmi přesných výběrů.</p>
 <p><b>Nástroj Mnohouhelníkové laso</b> Kreslí okraj výběru tvořený množinou rovných segmentů.</p>	 <p><b>Nástroj Magnetické laso</b> Kreslí okraj výběru, který se automaticky přitáhne k okrajům objektů, které ve fotografii přetáhnete.</p>	 <p><b>Nástroj Kouzelná hůlka</b> Jedním klepnutím vybere obrazové body s podobnou barvou.</p>
 <p><b>Nástroj Rychlý výběr</b> Když klepnete na určitou oblast nebo ji přetáhnete, provede rychlý automatický výběr na základě barvy a textury.</p>	 <p><b>Nástroj Vybírací štětec</b> Podle režimu, v němž pracujete, automaticky vybere nebo zruší výběr malované oblasti.</p>	 <p><b>Nástroj Inteligentní štětec</b> Použije na výběr úpravy barev a tónů a efekty. Tento nástroj automaticky vytvoří vrstvu úprav, která umožňuje nedestruktivní úpravy.</p>



## Používání nástrojů obdélníkový a eliptický výběr

Nástroj obdélníkový výběr slouží ke kreslení čtvercových nebo obdélníkových hranic výběru a nástroj eliptický výběr slouží ke kreslení kruhových nebo eliptických hranic výběru.




Volby nástroje obdélníkový a eliptický výběr

A. obdélníkový výběr, nástroj B. Nástroj eliptický výběr C. Nový výběr D. Přidat k výběru E. Odečíst od výběru F. Průsečík s výběrem

- 1 V Editoru v paletě nástrojů vyberte nástroj obdélníkový výběr  nebo nástroj eliptický výběr .
- 2 (Volitelně) Nastavte volby nástroje výběr v pruhu voleb nad obrazem:
  - Určete, zda chcete vytvořit nový výběr, přidat k výběru, odečíst od výběru nebo vybrat oblast protnutou jinými výběry.
  - Chcete-li změkčit hranici výběru tak, aby prolнул s oblastí mimo výběr, zadejte hodnotu Prolnutí okrajů.



- Chcete-li vyhladit okraje výběru, vyberte Vyhlazení (pouze nástroj eliptický výběr).
  - Z rozbalovací nabídky Režim vyberte možnost Normální, chcete-li vizuálně nastavit velikost a poměr stran hranice výběru; možnost Pevný poměr, chcete-li nastavit poměr šířky a výšky pro hranici výběru; nebo možnost Pevná velikost, chcete-li určit výšku a šířku výběru.
- 3 Táhněte přes oblast, kterou chcete vybrat. Při tažení podržte klávesu Shift, chcete-li omezit výběr na čtverec nebo kruh.

 *Chcete-li hranici výběru nástroje pro výběr přemístit, při tažení nástroje pro výběr podržte mezerník. Jakmile se hranice pro výběr dostane do správné oblasti, mezerník uvolněte.*





## Použití nástroje laso

Nástroj laso slouží ke kreslení hranic výběru od ruky. Tento nástroj vám umožňuje provést velmi přesný výběr.



Volby nástroje laso

A. Nástroj laso B. Nástroj mnohoúhelníkové laso C. Nástroj magnetické laso D. Nový výběr E. Přidat k výběru F. Odečíst od výběru G. Průsečík s výběrem

- 1 V Editoru v paletě nástrojů vyberte nástroj laso .
- 2 (Volitelně) Nastavte volby nástroje laso v pruhu voleb nad obrazem:
  - Určete, zda chcete vytvořit nový výběr, přidat k existujícímu výběru, odečíst od výběru nebo vybrat oblast protnutou jinými výběry.
  - Chcete-li změkčit hranici výběru tak, aby prolнул s oblastí mimo výběr, zadejte hodnotu Prolnutí okrajů.
  - Chcete-li vyhladit okraje výběru, vyberte Vyhlazení.
- 3 Tažením kreslete hranici výběru od ruky:
  - Chcete-li přidat výběr, uvolněte tlačítko myši; potom stiskněte Shift a když se ukazatel změní na , táhněte.
  - Chcete-li z výběru odečíst, uvolněte tlačítko myši; pak stiskněte Alt a když se ukazatel změní na , táhněte.
  - Chcete-li přidat rovné segmenty, stiskněte Alt (když máte stisknuté tlačítko myši); pak tlačítko myši uvolněte a když se ukazatel změní na , klepněte na místo, kam chcete umístit konec segmentu.
- 4 Chcete-li hranici výběru zavřít, tlačítko myši uvolněte. Rovný segment výběru se kreslí od místa, kde jste uvolnili tlačítko myši, k počátečnímu bodu vašeho výběru.


## Použití nástroje mnohoúhelníkové laso

Nástroj mnohoúhelníkové laso slouží ke kreslení rovných segmentů hranice výběru. Chcete-li nakreslit hranici výběru, můžete vytvořit tolik segmentů, kolik potřebujete.



Volby nástroje mnohoúhelníkové laso

A. Nástroj laso B. Nástroj mnohoúhelníkové laso C. Nástroj magnetické laso D. Nový výběr E. Přidat k výběru F. Odečíst od výběru G. Průsečík s výběrem

- 1 V Editoru v paletě nástrojů vyberte nástroj mnohoúhelníkové laso .

2 (Volitelně) Nastavte volby nástroje mnohoúhelníkové laso v pruhu voleb nad obrazem:

- Určete, zda chcete vytvořit nový výběr, přidat k existujícímu výběru, odečíst od výběru nebo vybrat oblast protnutou jinými výběry.
- Chcete-li změkčit hranici výběru tak, aby prolнул s oblastí mimo výběr, zadejte hodnotu Prolnutí okrajů.
- Chcete-li vyhladit okraje výběru, vyberte Vyhazení.

3 Klepněte, kde má začít první rovný segment, a klepněte podruhé, kde má segment skončit a další začít. Dalším klepáním vytvářejte další segmenty.

Pokud uděláte chybu, stiskněte klávesu Delete, abyste segmenty vymazali. Stisknutím Alt můžete přepnout z vytváření rovných segmentů na kreslení od ruky.

4 Hranici výběru zavřete jedním z následujících úkonů:

- Umístíte ukazatel na počáteční bod a klepněte. Když budete na počátečním bodu, vedle ukazatele se zobrazí uzavřený kruh.
- Pokud ukazatel není na počátečním bodu, poklepejte nebo stiskněte Ctrl a klepněte. Nakreslí se rovný segment výběru od vašeho ukazatele k počátečnímu bodu vašeho výběru.

## Použití nástroje magnetické laso

Nástroj magnetické laso slouží k nakreslení hranice výběru, která se automaticky přitáhne k okrajům objektů, které ve fotografii přitáhnete. Díky tomu je možné snadno nakreslit přesné hranice výběru. Nástroj magnetické laso 🪄 je užitečný, pokud potřebujete rychle vybrat objekty se složitými okraji na kontrastním pozadí.



Volby nástroje magnetické laso

A. Nástroj laso B. Nástroj mnohoúhelníkové laso C. Nástroj magnetické laso D. Nový výběr E. Přidat k výběru F. Odečíst od výběru G. Průsečík s výběrem

1 V Editoru v paletě nástrojů vyberte nástroj magnetické laso.

Chcete-li přepnout mezi nástrojem magnetické laso a jinými nástroji laso, když je vybrán nástroj magnetické laso, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li nástroj laso aktivovat, stiskněte Alt a táhněte.
- Chcete-li nástroj mnohoúhelníkové laso aktivovat, stiskněte Alt a klepněte.

2 (Volitelně) Nastavte volby nástroje magnetické laso v pruhu voleb nad obrazem:

- Určete, zda chcete vytvořit nový výběr, přidat k existujícímu výběru, odečíst od výběru nebo vybrat oblast protnutou jinými výběry.
- Chcete-li změkčit hranici výběru tak, aby prolнул s oblastí mimo výběr, zadejte hodnotu Prolnutí okrajů.
- Chcete-li vyhladit okraje výběru, vyberte Vyhazení.
- Chcete-li určit oblast detekce okraje, zadejte hodnotu šířky mezi 1 a 256 obrazovými body. Nástroj detekuje pouze okraje v určené vzdálenosti od ukazatele.



Chcete-li změnit ukazatel magnetického lasa tak, aby ukazoval oblast detekce okraje (hodnotu šířky), stiskněte klávesu Caps Lock.

- Abyste určili citlivost nástroje magnetické laso k okrajům v obraze, zadejte hodnotu mezi 1 % a 100 % pro kontrast okraje. S vyšší hodnotou se detekují pouze okraje, které ostře kontrastují se svým okolím; s nižší hodnotou se detekují i okraje s nižším kontrastem.
- Abyste určili, jak často nástroj magnetické laso umísťuje fixační body, zadejte ve volbě hustota hodnotu mezi 0 a 100. S vyšší hodnotou se hranice výběru ukotvuje častěji.

**3** Přidejte segmenty hranice výběru jedním z následujících úkonů:

- Klepněte na body podél okraje.
- Táhněte podél okraje a přitom mějte stisknuté tlačítko myši.

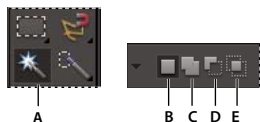
Hranice výběru se přitáhne k okraji ve fotografii. Pokud se hranice nepřitáhne k požadovanému okraji, klepněte ještě jednou, abyste přidali ručně bod, pak podle potřeby pokračujte v obtahování hranice a klepání na body. Pokud uděláte chybu, stiskněte klávesu Delete, abyste vymazali body podél hranice.

**4** Hranici výběru zavřete jedním z následujících úkonů:

- Chcete-li uzavřít hranici výběru ručně, táhněte zpět nad počáteční bod a klepněte. Když budete na počátečním bodu, vedle ukazatele se zobrazí uzavřený kruh.
- Chcete-li uzavřít hranici magnetickým úsekem od ruky, poklepejte nebo stiskněte Enter.
- Chcete-li hranici uzavřít rovným segmentem, stiskněte Alt a poklepejte.


## Použití nástroje kouzelná hůlka

Nástroj kouzelná hůlka slouží k výběru obrazových bodů v rámci podobného rozsahu barev na jedno klepnutí. Zadejte rozsah barev neboli toleranci pro výběr nástrojem kouzelná hůlka. Použijte nástroj kouzelná hůlka, když máte oblast s podobnými barvami, například modrou oblohu.



Volby nástroje kouzelná hůlka

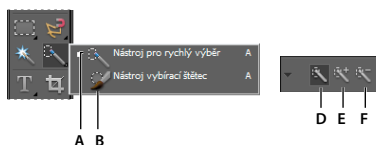
A. Nástroj kouzelná hůlka B. Nový výběr C. Přidat k výběru D. Odečíst od výběru E. Průsečík s výběrem

- 1** V Editoru vyberte nástroj kouzelná hůlka .
- 2** (Volitelně) Nastavte volby nástroje kouzelná hůlka v pruhu voleb nad obrazem:
  - U tolerance zadejte hodnotu mezi 0 a 255. Zadejte nízkou hodnotu, pokud chcete vybrat barvy velmi podobné obrazovému bodu, na který klepnete, nebo zadejte vyšší hodnotu, pokud chcete vybrat širší rozsah barev.
  - Chcete-li definovat hladký okraj výběru, vyberte Vyhlazení.
  - Chcete-li vybrat pouze sousedící oblasti se stejnými barvami, zvolte Sousedící. Když tuto volbu odznačíte, vyberou se obrazové body se stejnými barvami po celé fotografii.
  - Chcete-li vybrat barvy s využitím dat ze všech viditelných vrstev, vyberte možnost Vzorkovat všechny vrstvy. Pokud tato volba není vybraná, nástroj kouzelná hůlka vybere barvy pouze z aktivní vrstvy.
- 3** Ve fotografii klepněte na barvu, kterou chcete vybrat.
- 4** Chcete-li přidat výběr, stiskněte Shift a klepněte na nevybrané oblasti. Chcete-li odstranit oblast z výběru, stiskněte Alt a klepněte na oblast, kterou chcete odstranit.

## Použití nástroje pro rychlý výběr


Nástroj pro rychlý výběr na základě podobnosti barvy a textury provede výběr, když klepnete nebo s klepnutím přetáhnete přes oblast, kterou chcete vybrat. Značka, kterou uděláte, nemusí být přesná, protože nástroj pro rychlý výběr vytvoří hranici automaticky a intuitivně.

**Poznámka:** Nástrojem inteligentní štětec lze provádět výběry jako nástrojem rychlý výběr a zároveň použít nastavení barvy nebo tonality. Viz část „[Použití nástrojů inteligentní štětec](#)“ na stránce 113.



Volby nástroje rychlý vybírací štětec a nástroje vybírací štětec

A. Nástroj pro rychlý výběr B. Nástroj vybírací štětec C. Nový výběr D. Přidat k výběru E. Odečíst od výběru

1 Vyberte v Editoru nástroj rychlý vybírací štětec .

2 V pruhu voleb vyberte jednu z následujících voleb:

**Nový výběr** Umožňuje vám nakreslit nový výběr. Tato volba je vybraná standardně.

**Přidat k výběru** Umožňuje vám přidat ke stávajícímu výběru.




**Odečíst od výběru** Umožňuje vám odečíst ze stávajícího výběru. Tato volba je dostupná jenom po provedení výběru.

3 Zvolte stopu z Výběru stop v pruhu voleb. Pokud chcete vybrat velkou oblast, můžete použít větší stopu. Chcete-li provést přesnější výběry, zvolte menší velikost stopy.

4 Klepněte nebo s klepnutím přetáhněte přes oblast pokrývající rozsah barev v objektu, který chcete vybrat, a potom uvolněte tlačítko myši.

Objeví se hranice výběru.

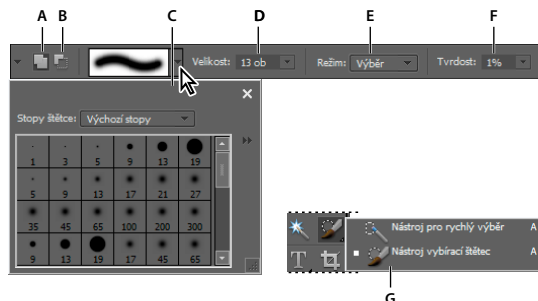
5 Chcete-li tento výběr upřesnit, proveďte libovolný z následujících úkonů:

- Chcete-li k výběru přidat, klepněte na tlačítko Přidat k výběru  v pruhu voleb a klepněte nebo s klepnutím přetáhněte přes oblast, kterou chcete přidat.
- Chcete-li nějakou oblast od výběru odečíst, klepněte na tlačítko Odečíst od výběru  v pruhu voleb a klepněte nebo s klepnutím přetáhněte přes oblast, kterou chcete z výběru odečíst.
- Chcete-li začít nový výběr, klepněte na stopu Nový výběr  v pruhu voleb a klepněte nebo kreslete, abyste určili oblast nového výběru.

## Použití nástroje vybírací štětec




Nástroj vybírací štětec provádí výběr dvěma způsoby: v režimu Výběr můžete malovat přes oblast, kterou chcete vybrat, nebo můžete malovat přes oblasti, které vybrat nechcete, pomocí poloprůhledného překryvu v režimu Maska.

Nejdřív můžete provést přibližný výběr s nástrojem výběr, nástrojem pro rychlý výběr nebo jiným nástrojem pro výběr, a potom svůj výběr upřesněte s použitím nástroje vybírací štětec. Do výběru můžete přidávat s použitím nástroje vybírací štětec v režimu Výběr nebo z výběru odečítat v režimu Maska.



Volby nástroje vybírací štětec

A. Přidat k výběru B. Odečíst od výběru C. Rozbalovací panel Stopy D. Velikost stopy E. Režim F. Tvrdost G. Nástroj vybírací štětec

- 1 V Editoru vyberte nástroj vybírací štětec  z palety nástrojů. Bude možná potřeba klepnout na nástroj pro rychlý výběr v paletě nástrojů a vybrat vybírací štětec ze seznamu skrytých nástrojů, který se objeví.
- 2 Nástroj je standardně nastavený na Přidat k výběru . Chcete-li od výběru odečíst, klepněte na Odečíst od výběru  v pruhu voleb.
- 3 (Volitelně) Nastavte volby nástroje vybírací štětec v pruhu voleb nad obrazem:
  - Vyberte stopu z rozbalovacího panelu přednastavených stop.
  - Určete velikost stopy.
  - Vyberte z nabídky Režim volbu Výběr (chcete-li k výběru přidávat) nebo Maska (chcete-li z výběru odečítat).
  - Nastavte tvrdost špičky štětce na hodnotu mezi 1 % a 100 %.



*Pokud s nástrojem vybírací štětec použijete stopu s měkkými okraji a změníte volbu Režim na Maska, může vám to umožnit vidět měkké okraje výběru.*

- Když používáte režim Maska, určete Překrytí: mezi 1 % a 100 %.
  - Když používáte režim Maska a chcete nastavit barvu masky, klepněte na políčko Barva překrytí a vyberte barvu ve Výběru barvy. To může být užitečné tehdy, když se barva masky (Barva překrytí) příliš podobá barvám fotografie.
- 4 Kreslete ve své fotografii, abyste provedli nebo zrušili výběr oblastí.



Přidání k výběru v režimu Výběr (vlevo) a odečítání od výběru v režimu Maska (vpravo)

## Použití nástroje kouzelný oddělovač

Používejte kouzelný oddělovač k provádění přesných výběrů na základě vzhledu oblastí popředí a pozadí, které určíte. Tyto oblasti můžete určit umístěním barevných značek do oblastí, které chcete vybrat. Když oblasti označíte a zavřete dialogové okno, zobrazí se ve fotografii v Editoru pouze oblast popředí.

Díky kouzelnému oddělovači je snadné vybrat lidi nebo objekty, abyste je mohli superponovat na jiná pozadí. Například můžete sami sebe vyjmout z fotografie, na které jste doma na svém kole, a superponovat obraz do fotografie cyklistů na Tour de France. Oddělený obraz můžete uložit jako soubor, který můžete opětovně využít.



Používání nástroje kouzelný oddělovač

A. Oblast, kterou chcete oddělit, je označena červenými tečkami B. Pozadí je označeno modrými tečkami C. Oddělený obraz

- 1 V Editoru otevřete fotografii obsahující objekt, který chcete oddělit.
  - 2 Chcete-li omezit to, co se zobrazí v dialogovém okně Kouzelný oddělovač, proveďte předběžný výběr pomocí nástroje oválný nebo obdélníkový výběr.
  - 3 Zvolte Obraz > Kouzelný oddělovač.
- Dialogové okno Kouzelný oddělovač se otevře se standardně vybraným nástrojem štětec popředí .
- 4 Klepněte vícekrát nebo nakreslete linky, abyste označili oblast, kterou chcete oddělit.
  - 5 Klepněte na nástroj štětec pozadí a klepněte vícekrát nebo nakreslete linky, abyste označili oblast, kterou nechcete zahrnout do výběru.

Když vybíráte objekty s různými barvami a texturami, přetáhněte přes všechny barvy a textury, abyste zajistili přesnější výběr.

- 6 Označení výběru vám usnadní nástroj lupa nebo nástroj ruka , pokud chcete zvětšit obraz nebo přes něj projít. Chcete-li zmenšit zobrazení, stiskněte při používání nástroje klávesu Alt.
- 7 Chcete-li zadat jinou velikost nebo barvu stopy, proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Zvolte novou velikost z nabídky Velikost stopy.
  - Klepněte na vzorek Barva popředí nebo Barva pozadí, zvolte novou barvu ve výběru barvy a pak klepněte na OK.
- 8 Klepněte na Náhled, chcete-li zobrazit současný výběr.






9 Chcete-li zadat nastavení náhledu, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li změnit to, co je zobrazeno v oblasti náhledu, zvolte z nabídky Zobrazení buď Oblast výběru, nebo Originální fotografie. Také můžete na své klávesnici stisknout klávesu X, abyste přepnuli mezi těmito dvěma zobrazeními.
- Chcete-li zadat jiné pozadí, zvolte volbu z nabídky Pozadí.

10 Chcete-li výběr odladit a pak znovu zobrazit náhled výsledků, proveďte libovolný z následujících úkonů:

- Chcete-li k výběru přidat nebo z něho odečíst, nakreslete více teček nebo čar pomocí nástroje štětec popředí nebo pozadí.

**Poznámka:** Když změníte barvu popředí nebo pozadí, příslušný nástroj štětec začne být aktivní.

- Chcete-li vymazat tečky popředí nebo pozadí, vyberte nástroj guma bodů  a klepněte nebo přetáhněte značky, které chcete odstranit.
- Chcete-li přidat k výběru, vyberte nástroj přidat k výběru  a klepněte nebo táhněte přes oblast, kterou chcete přidat.
- Chcete-li odstranit z výběru, vyberte nástroj odstranit z výběru  a táhněte přes oblasti, které chcete odstranit.
- Chcete-li vyhladit okraje výběru popředí, vyberte nástroj vyhlazovací štětec  a táhněte přes oblasti, které chcete vyhladit.
- Chcete-li změkčit okraje vašeho výběru, zadejte vyšší hodnotu v poli Prolnutí.
- Chcete-li vyplnit zbývající otvory v hlavním výběru, klepněte na Vyplnit otvory.
- Chcete-li oddělit a odstranit oblast hlavního výběru, vyberte Odstranit z nástroje pro výběr  a táhněte linku mezi hlavním výběrem a oblastí, kterou chcete odstranit. Pak klepněte na Vyplnit otvory.
- Chcete-li odstranit barvy lemu zanechané mezi popředím a pozadím, klepněte na Odstranit lem. Chcete-li snížit nebo zvýšit množství odstraněného lemu, zadejte hodnotu v nabídce Šířka odstranění lemu.

11 Chcete-li oddělit vybrané oblasti, klepněte na OK. Chcete-li začít znovu, klepněte na Obnovit, abyste odstranili všechny značky.

## Odstranění vybrané oblasti

Pokud odstraníte výběr na vrstvě pozadí nebo na vrstvě, která používá volbu Zamknout průhlednost, vybraná oblast je nahrazena barvou pozadí nebo šachovnicovým vzorkem pozadí.

❖ V Editoru proveďte některý z následujících úkonů:

- Chcete-li odstranit výběr, zvolte Úpravy > Odstranit. (Pokud výběr odstraníte omylem, můžete to vrátit zpět tak, že zvolíte Úpravy > Zpět.)
- Chcete-li výběr odstranit, stiskněte Backspace nebo klávesu Delete.
- Chcete-li výběr vyjmout a vložit do schránky, zvolte Úpravy > Vyjmout. Pak ho můžete vložit kamkoli.

## Viz také

„O vrstvách“ na stránce 52

„Zamknutí nebo odemknutí vrstvy“ na stránce 57

## Výběr a odznačení oblastí pomocí příkazů

1 V okně Editoru proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li vybrat všechny obrazové body na vrstvě, vyberte vrstvu na panelu Vrstvy a vyberte příkaz Výběr > Vybrat vše.
- Chcete-li výběry odznačit, zvolte Výběr > Odznačit. To je nejbezpečnější metoda odznačení oblasti.
- Chcete-li vybrat znovu poslední výběry, zvolte Výběr > Vybrat znovu.



2 Chcete-li hranice výběru zobrazit nebo skrýt, zvolte Zobrazení > Výběr.

**Poznámka:** Odznačit můžete také tak, že klepnete kdekoli ve fotografii mimo vyznačenou oblast. Mohli byste však také nechtěně provést další výběry, pokud používáte nástroj pro výběr, který vybírá na základě klepání, například nástroj kouzelná hůlka.

## Změny výběrů

### Přemístění hranice výběru

Přemístění hranice výběru způsobí přemístění pouze hranice, aniž by se změnila fotografie.

1 Pokud v Editoru používáte libovolný nástroj pro výběr, klepněte v pruhu voleb na Nový výběr  a umístěte ukazatel dovnitř existující hranice výběru. Ukazatel se změní, aby ukázal, že výběr můžete přemístit .

**Poznámka:** Volba Nový výběr se zobrazí v pruhu voleb, když vyberete libovolný nástroj pro výběr – kromě nástroje vybírací štětec. Chcete-li vybrat tuto volbu, přepněte dočasně na jiný nástroj pro výběr, pokud je to zapotřebí.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Přetáhněte hranici výběru tak, aby ohraničovala jinou oblast fotografie. Můžete táhnout hranici výběru za hranice plátna; je to pak ale těžké vrátit. Hranici výběru můžete také přetáhnout do okna jiného obrazu.
- Chcete-li posouvat výběr po krocích o velikosti 1 obrazového bodu, použijte klávesy se šipkami.
- Chcete-li posouvat výběr po krocích o velikosti 10 obrazových bodů, podržte stisknutou klávesu Shift a použijte klávesy se šipkami.
- Chcete-li omezit směr pohybu na násobky 45°, začněte táhnout a pak podržte stisknutou klávesu Shift a pokračujte v tažení.

### Viz také

„Přemístění výběru“ na stránce 98

### Invertovat výběr

Invertování výběru změní nevybrané oblasti na vybrané, čímž se ochrání oblast, kterou jste vybrali dříve.

❖ Ve fotografii s existující hranicí výběru zvolte Výběr > Doplněk.





Tento příkaz můžete použít ke snadnému vybrání objektu, který má na pozadí jednobarevnou oblast. Vyberte tuto barvu pomocí nástroje kouzelná hůlka a pak zvolte Výběr > Doplněk.



## Přidání k výběru nebo odečtení od výběru

Chcete-li odladit hranice výběru, můžete k existujícímu výběru přidávat nebo od něj odečítat. Například můžete provést výběr ve tvaru prstencovité koblíhy tak, že nejprve provedete kruhový výběr a potom uvnitř něho odečtete také kruhový výběr.


- ❖ V Editoru vyberte nástroj pro výběr a proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Podržte Shift (vedle ukazatele se zobrazí znaménko plus), abyste přidali k výběru, nebo podržte Alt, abyste z výběru odečetli (vedle ukazatele se zobrazí znaménko minus). Potom vyberte oblast, kterou chcete přidat nebo odečíst, a proveďte jiný výběr.
  - V pruhu voleb klepněte na Přidat k výběru  nebo Odečíst od výběru  a proveďte další výběr. (Volby Přidat k výběru nebo Odečíst od výběru se zobrazí v pruhu voleb, když je vybrán kterýkoli nástroj pro výběr.)

## Výběr oblasti, která protíná existující výběr

Oblast, kterou výběr ovlivňuje, můžete omezit. Například v obrázku zasněžených hor můžete vybrat bílá oblaka na obloze, aniž byste vybrali části bílé hory pod nimi tak, že vyberete celou oblohu, a potom použijete nástroj kouzelná hůlka s vybranou volbou Průsečík s výběrem a odznačenou volbou Sousedící, abyste vybrali pouze bílé oblasti obsažené v existujícím výběru oblohy.



*Výběr oblohy a vrcholků hor pomocí nástroje obdélníkový výběr (nahore). Výběr volby Průsečík s výběrem a použití nástroje kouzelná hůlka k výběru oblaků (uprostřed). Výsledný obraz po zvýšení jasu oblaků (dole).*

- ❖ V Editoru vyberte nástroj pro výběr a proveďte jeden z následujících úkonů:
  - V pruhu nástrojů vyberte Průsečík s výběrem  a vyberte oblast, která protíná existující výběr.
  - Podržte klávesy Alt+Shift tak, aby se vedle ukazatele zobrazil zaměřovací kříž, a vyberte oblast, která protíná existující výběr.

## Zvětšení nebo zmenšení výběru o určitý počet obrazových bodů

Chcete-li zvětšit nebo zmenšit velikost existujícího výběru a vyčistit rozptýlené obrazové body, které zůstaly uvnitř nebo vně barevného výběru, můžete použít příkazy v nabídce Vybrat.

- 1 Chcete-li provést výběr, použijte v Editoru nástroj pro výběr.

2 Zvolte Výběr > Změnit > Rozšířit nebo Zúžit.

3 Ve volbě Rozšířit o nebo Zúžit o zadejte hodnotu v rozmezí od 1 do 100 obrazových bodů a klepněte na OK.

Hranice výběru se posune ven či dovnitř o zadaný počet obrazových bodů. Části hranice výběru probíhající po okraji plátna se nezmění.

## Orámování existujícího výběru novou hranicí výběru

Příkaz Okraje vytvoří vyhlazenou hranici výběru s měkkými okraji. Když přidáte novou hranici výběru, vyberou se pouze obrazové body mezi dvěma hranicemi výběru.



*Použití příkazu Okraje k vytvoření výběru hranice o 4 obrazových bodech (nahore). Zkopírování výběru do nové vrstvy a vyplnění kvůli vytvoření obrysu obrazu (uprostřed). Vyplnění výběru do původního obrazu kvůli vytvoření obrysu okolo obrazu (dole).*

1 V Editoru použijte nástroj pro výběr, abyste provedli výběr.

2 Zvolte Výběr > Změnit > Okraj.

3 Do textového pole Šířka zadejte hodnotu mezi 1 a 200 obrazových bodů a klepněte na OK.

### Viz také

„[Rozmazání okrajů výběru pomocí prolnutí](#)“ na stránce 97

## Zahrnutí oblastí s podobnou barvou do výběru

1 V Editoru proveďte výběr pomocí nástroje pro výběr a proveďte jeden z následujících úkonů:

- Zvolte Výběr > Rozšířit, chcete-li do výběru zahrnout všechny sousední obrazové body, které jsou v rozsahu tolerance, určeném v pruhu voleb. (Možná bude zapotřebí přepnout na nástroj pro výběr, který obsahuje rozsah tolerance, například nástroj kouzelná hůlka.) S vyšší hodnotou tolerance se přidá širší rozsah barev.
- Zvolte Výběr > Podobné, chcete-li zahrnout všechny obrazové body v celé fotografii, které spadají do specifikovaného rozsahu tolerance, nejen ty sousedící s výběrem.

2 Chcete-li zvětšit výběr o další krok, zvolte některý z příkazů vícekrát.

**Poznámka:** Příkazy Rozšířit a Podobné nemůžete použít na fotografie v režimu bitová mapa.

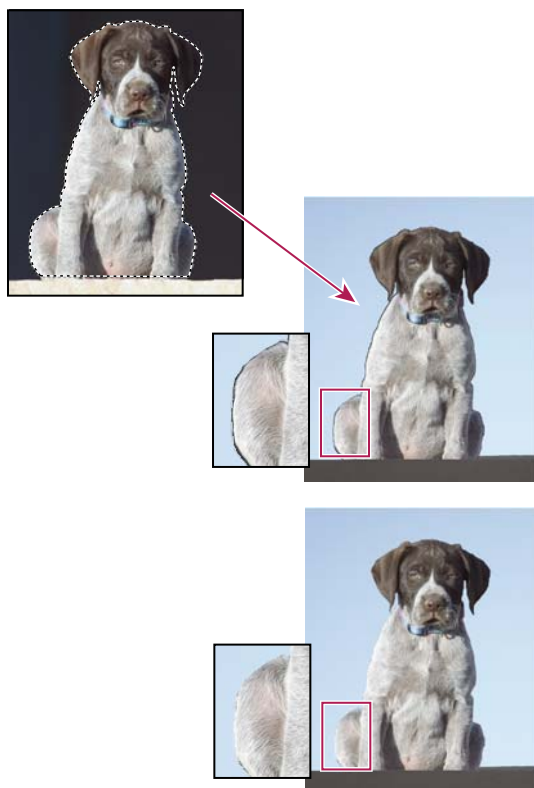
## Odstranění rozptýlených obrazových bodů z barevného výběru

Příkaz Vyhledit vyhledává v okolí vybraného obrazového bodu další obrazové body v rámci zadaného rozsahu barev a vybírá je.

- 1 V Editoru proveďte výběr pomocí nástroje pro výběr a zvolte Výběr > Změnit > Vyhledit.
- 2 V poli Poloměr vzorku zadejte hodnotu v rozmezí od 1 do 100 obrazových bodů a klepněte na OK.

## Odstranit lem výběru

Když přesunete nebo vložíte výběr, zahrnou se do výběru některé obrazové body obklopující hranici výběru. Tyto nadbytečné obrazové body mohou mít za následek olemování nebo aureolu okolo okrajů vloženého výběru. Příkaz Odstranit okraje vrstvy nahradí barvu libovolných obrazových bodů v lemu barvami blízkých obrazových bodů obsahujících čisté barvy (ty bez barvy pozadí). Například pokud vyberete žlutý objekt na modrém pozadí a potom výběr přemístíte, část modrého pozadí se přemístí s objektem. Odstranit okraje vrstvy nahradí modré obrazové body žlutými obrazovými body.



*Pes vybraný a zkopírovaný do nového obrazu, kde jsou viditelné zbytky z tmavého pozadí (nahore). Obraz po použití příkazu Odstranit okraje vrstvy (dole).*

- 1 Zkopírujte a vložte výběr do nové nebo existující vrstvy.
- 2 Zvolte Vylepšit > Nastavit barvy > Odstranit okraje vrstvy.
- 3 V dialogovém okně Odstranit lem zadejte počet obrazových bodů, které byste chtěli nahradit kolem objektu. Hodnota 1 nebo 2 by měla být dostatečná.
- 4 Klepněte na OK.

# Vyhlazení okrajů výběru pomocí vyhlazení a prolnutí

## Vyhlazení okrajů výběru pomocí vyhlazení

Ostré okraje výběru můžete změkčit vyhlazením nebo prolnutím okrajů. Vyhlazení vyhladí zubaté okraje výběru změkčením barevného přechodu mezi okrajovými obrazovými body a body pozadí. Protože se změní pouze okrajové obrazové body, neztratí se žádné detaily. Vyhlazení je užitečné, když vytváříte složené obrazy pomocí vyjmutí, kopírování a vkládání výběrů.

Vyhlazení můžete vybrat s nástroji laso, mnohoúhelníkové laso, magnetické laso, eliptický výběr a kouzelná hůlka. Chcete-li provést vyhlazení, musíte vybrat volbu Vyhlazení ještě před provedením výběru; do existujícího výběru není možné vyhlazení přidat.

- 1 V Editoru vyberte nástroj laso, mnohoúhelníkové laso, magnetické laso, eliptický výběr nebo kouzelná hůlka.
- 2 V pruhu voleb vyberte Vyhlazení.
- 3 V okně obrazu proveďte výběr.

## Rozmazání okrajů výběru pomocí prolnutí

❖ Díky prolnutí můžete vyhladit ostré okraje výběru. Prolnutí rozostří okraje vytvořením přechodu mezi výběrem a okolními obrazovými body. Toto rozostření může způsobit určitou ztrátu detailů na okraji výběru.

Výběr s prolnutím můžete vytvořit s nástrojem eliptický výběr, obdélníkový výběr, laso, mnohoúhelníkové laso nebo magnetické laso. Prolnutí můžete také přidat do existujícího výběru pomocí nabídky Vybrat. Efekt prolnutí okrajů se projeví při přesouvání, vyjímání, kopírování nebo vyplňování výběru.



*Původní obraz (vlevo) a po provedení výběru s prolnutím okrajů, aplikování příkazu Doplněk a vyplnění bílou (vpravo)*

## Nastavení prolnutí okrajů pro nástroj pro výběr

- 1 V Editoru proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Vyberte z palety nástrojů libovolný nástroj laso nebo výběr a zadejte hodnotu Prolnutí v pruhu voleb, abyste definovali šířku prolnutí. Prolnutí začíná na hranici výběru.
  - Vyberte nástroj Vybírací štětec a z rozbalovacího panelu na panelu voleb vyberte stopu s měkkým okrajem.
- 2 V okně obrazu proveďte výběr.


## Určení prolnutí okraje pro existující výběr

- 1 V Editoru použijte nástroj pro výběr z palety nástrojů, abyste provedli výběr.
- 2 Zvolte Výběr > Prolnutí.

- 3 Zadejte do textového pole Poloměr prolnutí hodnotu mezi 0,2 a 250 a klepněte na OK. Poloměr prolnutí definuje šířku okraje prolnutí.


## Přemísťování a kopírování výběrů


### Přemístění výběru

Nástroj přesun  vám umožňuje vyjmout a táhnout výběr obrazových bodů na nové místo ve fotografii. Nástroj také můžete používat pro přemísťování nebo kopírování výběrů mezi fotografiemi a mezi fotografiemi v jiných aplikacích.



*Přemístění výběru z jedné fotografie do jiné pomocí nástroje přesun*

 *Chcete-li aktivovat nástroj přesun, když máte vybraný jiný nástroj, podržte Ctrl. (Tato technika nefunguje s nástrojem ruka.)*

- 1 V Editoru proveďte výběr pomocí nástroje pro výběr a z palety nástrojů vyberte nástroj přesun .
- 2 (Volitelně) Změňte nastavení nástroje přesun v pruhu voleb.
- 3 Přesuňte ukazatel dovnitř hranice výběru a přetáhněte výběr na nové místo. Pokud jste vybrali více oblastí, všechny výběry obrazových bodů se přesunou, až budete táhnout.

### Volby nástroje přesun

Když vyberete nástroj přesun , můžete v pruhu voleb změnit následující nastavení:

**Automaticky vybrat vrstvu** Slouží k výběru horní vrstvy, která má obrazové body pod nástrojem přesun, a ne vybranou vrstvou.

**Zobrazit ohraničovací rámeček** Zobrazí ohraničovací rámeček kolem vybrané položky. Pole na stranách a v rozích hranice výběru vám umožňují změnit velikost výběru.

**Zobrazit zvýraznění při efektu přechodu** Zvýrazní jednotlivé vrstvy, když myší pojíždíte nad obrazem. Klepněte na zvýrazněnou vrstvu, abyste ji vybrali a přesunuli. Vrstvy, které jsou již vybrány, se nezvýrazní při efektu přechodu.

**Nabídka Uspořádat** Přesune vybranou vrstvu před, mezi nebo za jiné vrstvy. K volbám patří Zcela dopředu, Posunout dopředu, Posunout dozadu a Odeslat dozadu. Chcete-li uspořádat vrstvu, vyberte vrstvu a pak zvolte položku z nabídky Uspořádat.

**Nabídka Zarovnat** Zarovná vybrané vrstvy. Volby této nabídky zahrnují možnosti Horní okraje, Svislé středy, Dolní okraje, Levé okraje, Vodorovné středy a Právě okraje. Více vrstev je možné zarovnat simultánně. Chcete-li zarovnat vrstvy, vyberte vrstvu, podržte Shift, vyberte jinou vrstvu a pak vyberte položku z nabídky Zarovnat.

**Nabídka Distribuovat** Oddělí vybrané vrstvy. Volby této nabídky zahrnují možnosti Horní okraje, Svislé středy, Dolní okraje, Levé okraje, Vodorovné středy a Pravé okraje. Více vrstev je možné oddělit simultánně. Chcete-li oddělit vrstvy, vyberte vrstvu, podržte Shift, vyberte jinou vrstvu a pak vyberte položku z nabídky Rozmístit.

## Kopírování výběrů nebo vrstev

Výběry můžete kopírovat a vkládat pomocí nástroje přesun nebo příkazů Kopírovat, Kopírovat sloučené, Vyjmout, Vložit nebo Vložit do výběru v nabídce Upravit.


Mějte stále na mysli, že když výběr nebo vrstvu vložíte mezi fotografie s různým rozlišením, vložená data si zachovají původní rozměry obrazových bodů. Proto se může vložená část objevit v novém obraze v neodpovídající velikosti. Pomocí příkazu Obraz > Změnit velikost > Velikost obrazu zajistíte stejné rozlišení zdroje a cílových fotografií před kopírováním a vkládáním.

Výběry, které vyjmete nebo zkopírujete, se uchovávají ve schránce. Ve schránce se uchovává vždy jen jeden výběr.

Když ukončíte Photoshop Elements, o vše, co je ve schránce, přijdete, pokud nevyberete Exportovat schránku ve Všeobecných předvolbách.

## Zkopírovat výběry pomocí nástroje přesun

Když kopírujete mezi fotografiemi, přetáhněte výběr z okna aktivního obrazu do okna jiného obrazu. Hranice zvýrazní okno obrazu, když do něho můžete pustit výběr.

- 1 Vyberte část obrazu, kterou chcete kopírovat.
- 2 V Editoru v paletě nástrojů vyberte nástroj přesun .
- 3 Stiskněte klávesu Alt, když táhnete výběr, který chcete zkopírovat a přesunout.
- 4 Chcete-li provést další kopie stejného výběru, proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Podržte klávesu Alt, zatímco táhnete výběr na každé nové místo.
  - Chcete-li duplikát odsunout o 1 obrazový bod, podržte klávesu Alt a stiskněte klávesu šipky. (Tak přesunete obrazové body a zkopírujete obrazové body, a vytvoříte tak efekt rozmazání.)
  - Chcete-li duplikát odsunout o 10 obrazových bodů, stiskněte Alt+Shift a stiskněte klávesu šipky. (Tak přesunete obrazové body, ale nekopírujete je.)

## Zkopírování výběru pomocí příkazů

- 1 V Editoru použijte nástroj pro výběr, abyste vybrali oblast, kterou chcete zkopírovat.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Chcete-li výběr zkopírovat do schránky, zvolte Úpravy > Kopírovat.
  - Chcete-li všechny vrstvy ve vybrané oblasti zkopírovat do schránky, zvolte Úpravy > Kopírovat sloučené.

Když ukončíte Photoshop Elements, o vše, co je ve schránce, přijdete, pokud nevyberete Exportovat schránku ve Všeobecných předvolbách.

## Vložení jednoho výběru do jiného

Příkaz Vložit dovnitř můžete použít, chcete-li vložit jeden výběr do druhého. Tento příkaz vám umožňuje využít prvků v rámci vybrané oblasti a zabránit tomu, aby vložený obraz vypadal ploše a nepřírozně. Například můžete použít režimu prolnutí Tvrdé světlo s krytím 85 %, abyste zachovali odraz ve slunečních brýlích. Když režim prolnutí používáte tímto způsobem, potřebujete vytvořit novou vrstvu a vložit výběr do ní.



Zkopírování výběru z jednoho obrazu do jiného

A. Vybraná část původní fotografie B. Fotografie ke zkopírování a vložení do originálu C. Výsledný obraz

1 V Editoru použijte příkaz Kopírovat ke zkopírování té části fotografie, kterou chcete vložit. (Kopírovat můžete i z fotografií v jiných aplikacích.)

2 Proveďte výběr ve fotografii, do které chcete vložit zkopírovanou fotografii.

**Poznámka:** Zkopírovaná fotografie se zobrazí pouze v rámci hranic výběru. Zkopírovanou fotografii můžete v rámci hranic přesunovat, ale pokud ji přesunete úplně mimo hranice, nebude vidět.

3 Zvolte Úpravy > Vložit do výběru.

4 Když máte ukazatel v rámci hranice výběru, přesuňte vložený obraz na správné místo.

5 Jakmile jste s výsledky spokojeni, odznačte vložený obraz, aby se změny potvrdily.



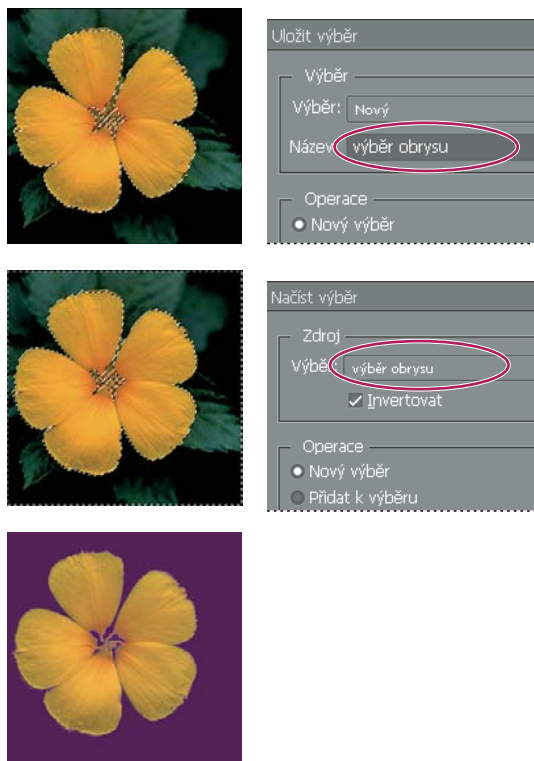
Chcete-li aktivovat nástroj přesun, když máte vybraný jiný nástroj, podržte Ctrl. (Tato technika nefunguje s nástrojem ruka.)

## Ukládání výběrů

### Ukládání, načítání nebo odstraňování výběrů

Uložení výběru umožňuje pozdější upravení vybrané oblasti fotografie. Před načtením uloženého výběru můžete pracovat na jiných částech fotografie.





Uložení výběru (nahore), načtení výběru (uprostřed) a použití výběru k vyplnění jednou barvou (dole)

- 1 V Editoru provedte výběr ve vaší fotografii.
- 2 Zvolte Výběr > Uložit výběr.
- 3 V dialogovém okně Uložit výběr zvolte Nový z rozbalovací nabídky Výběr.
- 4 Výběr pojmenujte v dialogovém okně Název a klepněte na OK.
- 5 Chcete-li načíst výběr, zvolte Výběr > Načíst výběr, zvolte uložený výběr z nabídky Výběr a pak klepněte na OK.
- 6 Chcete-li odstranit výběr, zvolte Výběr > Odstranit výběr, zvolte uložený výběr z nabídky Výběr a pak klepněte na OK.

## Úprava uloženého výběru

Uložené výběry můžete upravit nahrazením, přidáním nebo odečtením.

- 1 V Editoru provedte výběr ve vaší fotografii.
- 2 Zvolte Výběr > Uložit výběr.
- 3 V dialogovém okně Uložit výběr zvolte výběr, který chcete upravit z nabídky Výběr.
- 4 Vyberte jednu z následujících voleb a klepněte na OK:


**Nahradit výběr** Nahradí uložený výběr současným výběrem.

**Přidat k výběru** Přidá současný výběr k uloženému výběru.

**Odečíst od výběru** Odečte současný výběr od uloženého výběru.

**Průsečík s výběrem** Nahradí uložený výběr průsečíkem mezi aktuálním výběrem a uloženým výběrem.



 Můžete také upravit uložený výběr tak, že jej načtete a použijete nástroje pro výběr, abyste k němu přidali (tažení s klávesou Shift) nebo od něho odečetli (tažení s klávesou Alt). (Viz „[Přidání k výběru nebo odečtení od výběru](#)“ na stránce 94.)

## Úprava nového výběru uloženým výběrem

1 V Editoru otevřete fotografii, která obsahuje uložený výběr.

2 Proveďte nový výběr ve své fotografii.

3 Zvolte Výběr > Načíst výběr.

4 Zvolte uložený výběr z nabídky Výběr.

5 Vyberte jednu z následujících operací:

**Přidat k výběru** Přidá uložený výběr k současnému výběru.

**Odečíst od výběru** Odečte uložený výběr od současného výběru.

**Průsečík s výběrem** Nahradí současný výběr průsečíkem mezi aktuálním výběrem a uloženým výběrem.

6 Chcete-li invertovat uloženou oblast, zvolte Invertovat a klepněte na OK.

# Kapitola 7: Barevná a tonální korekce

Adobe® Photoshop® Elements 8 obsahuje nástroje, které slouží k úpravě tonálního rozsahu, barev a ostrosti fotografií. Také můžete z vašich fotografií odstranit prachové skvrny a další vady. V závislosti na vašich zkušenostech a potřebách můžete tyto úlohy provádět v různých režimech.

## Základy barevné a tonální korekce



### Přehled barevné korekce

Photoshop Elements poskytuje několik nástrojů a příkazů, které slouží k opravě tonálního rozsahu, barev a ostrosti fotografií a k odstranění prachových skvrn a dalších vad. V závislosti na vašich zkušenostech a potřebách můžete pracovat na jedné ze tří pracovních ploch.

**Úpravy s průvodcem** Pokud s úpravou digitálních obrazů a s Photoshop Elements teprve začínáte, použijte úpravy s průvodcem, které vás provedou úlohou barevné korekce. Je to také dobrý způsob, jak tento pracovní postup lépe pochopit.

**Rychlé opravy** Pokud máte pouze menší znalosti úprav obrazů, jsou rychlé opravy tím správným místem, kde s opravami fotografií začít. Obsahují mnoho základních nástrojů, které slouží ke korekci barev a osvětlení.

**Plné úpravy** Pokud jste s obrazy pracovali již dříve, zjistíte, že plné úpravy poskytují to nejpružnější a nejvýkonnější pracovní prostředí pro korekci obrazů. Obsahuje příkazy pro korekci osvětlení a barev, nástroje pro opravu vad obrazů, pro výběr, přidání textu a nástroje pro malování ve vašich obrazech.

Pokud v Editoru pracujete s některými příkazy nastavení, můžete provést úpravy přímo do obrazových bodů obrazu. K nedestruktivním úpravám, které lze snadno optimalizovat až do dosažení požadovaného výsledku, lze také použít vrstvy úprav. Nástroje inteligentní štětec  a detailní inteligentní štětec  vytvoří v režimu plných úprav pro korekci, kterou aplikujete, automaticky vrstvu úprav. Viz část „[Použití nástrojů inteligentní štětec](#)“ na stránce 113.

**Camera Raw** Pokud fotíte digitální obrazy v raw formátu vašeho fotoaparátu, můžete soubory raw otevřít a upravit v dialogovém okně Camera Raw. Protože váš fotoaparát soubory raw ještě nezpracoval, můžete upravit barvu a expozici a tím obrazy vylepšit. Často se pak může stát, že už nebudete muset v aplikaci Photoshop Elements provádět další úpravy. Chcete-li v aplikaci Photoshop Elements otevřít soubory camera raw, nejdříve soubory uložte do podporovaného formátu souborů.

### Viz také

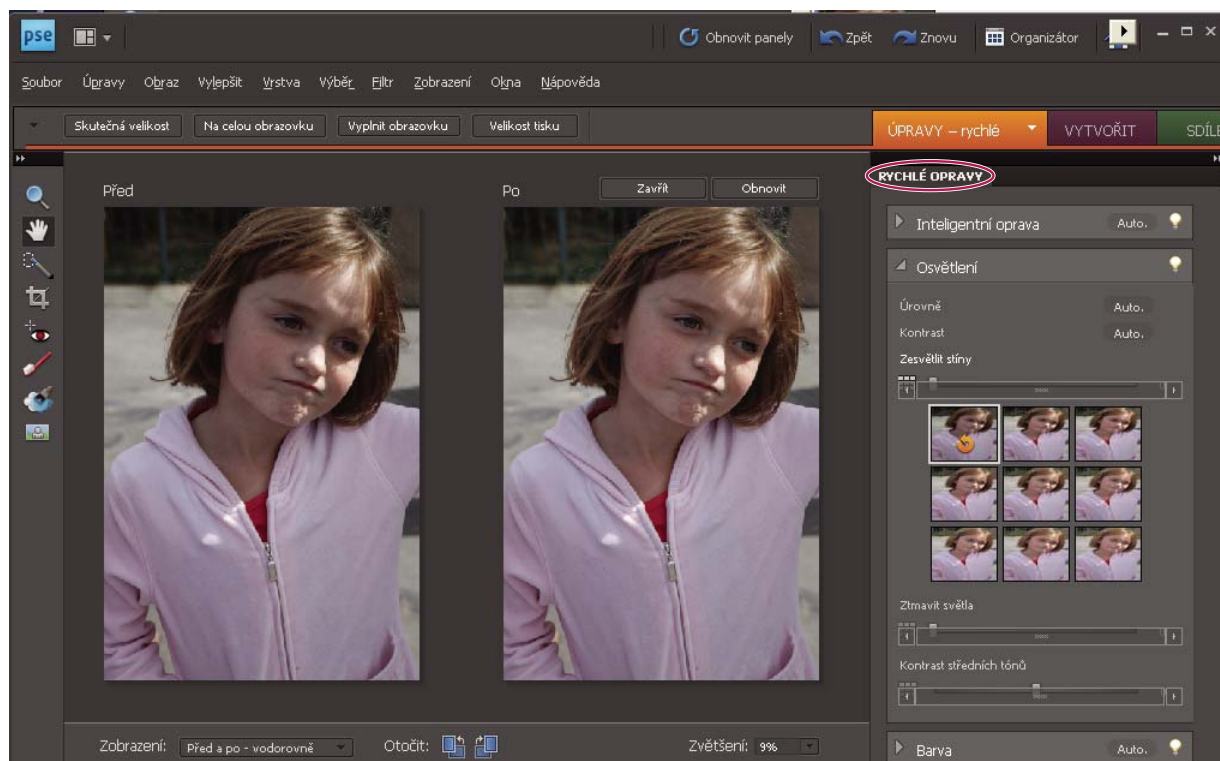
„[O souborech obrazů camera raw](#)“ na stránce 76

### Oprava barev v rychlých opravách



Video o tomto procesu naleznete na adrese [www.adobe.com/go/lrvid2307\\_pse\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid2307_pse_cz).

Rychlé opravy výhodně sdružují většinu základních nástrojů pro opravy fotografií v Photoshop Elements. Při práci v rychlých opravách omezte počet ovládacích prvků barev a světla, které použijete na fotografii. Obecně stačí na fotografii použít pouze automatické ovládací prvky. Pokud s použitím některého ovládacího prvku nedosáhnete požadovaného výsledku, klepněte na tlačítko Obnovit a zkuste jiný. Bez ohledu na to, zda jste použili automatické ovládací prvky nebo ne, můžete svůj obraz také upravit s použitím jezdců ovládacích prvků. Opravu zostřením proveďte v obrazu jako poslední.





Použití nastavení automatického zesvětlení stínů v rychlých opravách k okamžité opravě fotografie

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:


- Na pracovní ploše Elements Organizer vyberte jednu nebo více fotografií, klepněte na šipku vedle položky Opravit a vyberte možnost Upravit fotografie.
- Pokud je fotografie otevřená v Editoru, klepněte na šipku vedle položky Upravit a vyberte možnost ÚPRAVY – rychlé.

Během práce v rychlých opravách máte přístupné všechny fotografie, které máte uložené v zásobníku fotografií.

- (Volitelné) Nastavte volby náhledu – vyberte nějakou volbu z nabídky Zobrazení, která je umístěná pod náhledem obrazu. Můžete náhled nastavit tak, aby ukazoval fotografii před a po provedení opravy nebo aby ukazoval oba náhledy vedle sebe.
- (Volitelný krok) Pomocí nástrojů pro rychlé úpravy můžete obraz přiblížit, přesunout a oříznout. Také lze vytvořit výběr, opravit červené oči, vybělit zuby a změnit nevýraznou oblohu na modrou.
- Chcete-li obraz otočit o celých 90°, klepněte ve spodní části okna na tlačítka Otočit doleva  nebo Otočit doprava .

- 5 Na pravé straně okna nastavte libovolnou volbu oprav obrazu. Pokud výsledek neodpovídá vašim představám, klepněte na tlačítko Obnovit a vyzkoušejte ostatní ovládací prvky. V případě potřeby zobrazte klepnutím na trojúhelník možnosti opravy obrazu v panelu.

## Náhled rychlých oprav

Aplikace Photoshop Elements umožňuje zobrazit náhled fotografie po úpravách ještě předtím, než budou použity ve vlastním obraze. Pomocí náhledové ikony rychlých oprav  si můžete prohlédnout výslednou fotografii ještě předtím, než úpravu skutečně použijete v obraze. Je například možné zobrazit náhled změny barev obrazu před samotnou aplikací změny.

- 1 Na panelu Rychlé opravy proveďte pomocí jezdců potřebné úpravy a klepněte na náhledovou ikonu rychlých oprav vedle příslušného jezdce.

Dostupné varianty je možné zobrazit jako miniatury.

- 2 Umístíte-li ukazatel myši na miniaturu, zobrazí se náhled úpravy fotografie.  
3 Klepnutím na miniaturu použijete úpravu obrazu pouze dočasně.  
4 Klepnutím na tlačítko Potvrdit úpravu uložíte a klepnutím na tlačítko Zrušit ji zrušíte.

Chcete-li při jemných úpravách obrazu použít náhled jako výchozí bod, klepněte a podržte tlačítko myši a táhněte doprava nebo doleva.

Panel rychlých oprav poskytuje ke zpřesnění fotografií tyto nástroje:

**INTELIGENTNÍ OPRAVA** Nastaví světla a barvy. Inteligentní oprava koriguje celkové vyvážení barev a v případě potřeby vylepšuje detaily stínů a světel. Tento příkaz použijete klepnutím na tlačítko Auto.

- **Míra** Míru úpravy můžete měnit přetažením jezdce.

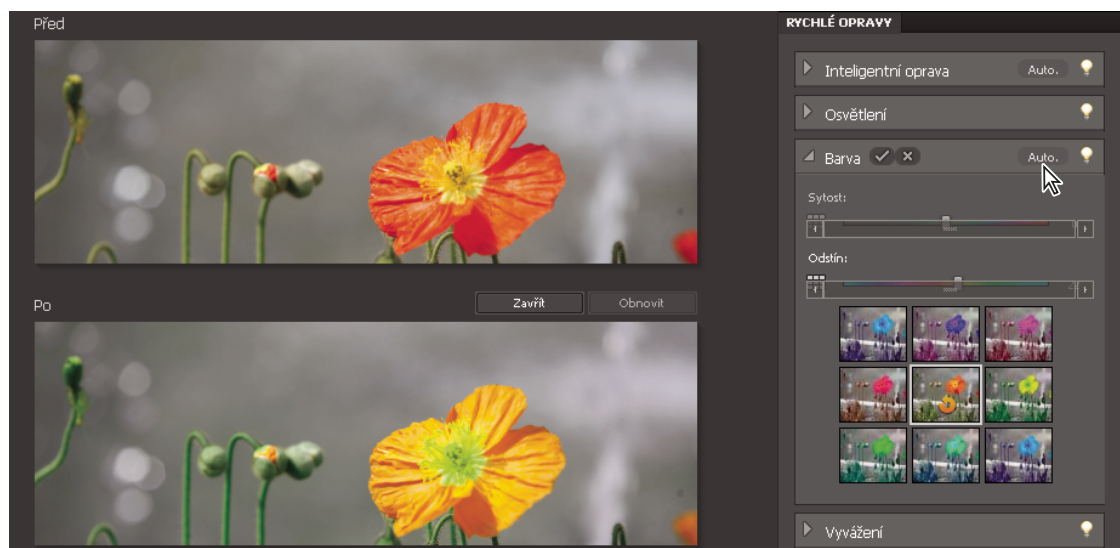
**OSVĚTLENÍ** Slouží k nastavení celkového kontrastu obrazu a může ovlivnit jeho barvu. Pokud obraz vyžaduje větší kontrast a obsahuje barevný nádech, můžete použít tyto dvě volby:

- Úrovně
- Kontrast

Tyto volby pracují tak, že jednotlivě mapují nejsvětlejší a nejtmaší obrazové body všech barevných kanálů na monochromatické. Chcete-li tato nastavení použít, klepněte na tlačítko Auto. vedle kterékoliv z uvedených voleb. (Další informace naleznete v části „[O nastavení úrovní](#)“ na stránce 115 nebo „[Úpravy s průvodcem Úpravy úrovní](#)“ na stránce 49.)

- **Zesvětlit stíny** Přetáhněte jezdec, abyste zesvětlili nejtmaší oblasti své fotografie bez vlivu na světla. Tato úprava neovlivní čistě černé oblasti.
- **Ztmavit světla** Přetáhněte jezdec, abyste ztmavili nejsvětlejší oblasti své fotografie bez vlivu na stíny. Tato úprava neovlivní čistě bílé oblasti.
- **Kontrast středních tónů** Upravuje kontrast ve středních hodnotách tónů (v hodnotách přibližně uprostřed mezi čistě bílou a čistě černou). Nemá vliv na extrémní světla a stíny.

**BARVA** Nastavuje barvu na základě zjištění stínů, středních tónů a světel v obraze a nikoliv v jednotlivých barevných kanálech. Pomocí výchozí sady hodnot neutralizuje střední tóny a omezuje bílé a černé obrazové body. Chcete-li tento příkaz aplikovat, klepněte na tlačítko Automaticky.



Nastavení barevných hodnot v rychlých opravách

- **Sytost** Tažením jezdce změníte barvy na živější nebo tlumenější.
- **Zabarvení** Posunuje všechny barvy v obraze. Tento ovládací prvek se doporučuje používat v menší míře nebo na vybrané objekty, u kterých chcete změnit barvu.

**VYVÁŽENÍ** Nastavuje vyvážení barev obrazu, jeho kontrast neovlivňuje.

- **Teplota** Tažením jezdce změníte barvy na teplejší (červené) nebo chladnější (modré). Tento ovládací prvek můžete použít k tomu, abyste vylepšili západy slunce nebo pleťové tóny, nebo když je vypnuté vyvážení barev, které nastavuje váš fotoaparát.
- **Odstín** Tažením jezdce změníte barvy na zelenější nebo purpurovější. Tento ovládací prvek slouží k doladění barev po použití ovládacího prvku Teplota.


**DETAILY** Slouží k nastavení ostrosti obrazu. Chcete-li použít výchozí míru zостření, klepněte na tlačítko Auto.



- **Zostřit** Míru zостření můžete změnit přetažením jezdce. Zvětšením náhledu na 100 % získáte přesnější zobrazení míry zостření, které se chystáte aplikovat.


### Opravy fotografií pomocí tlačítek pro retušování na panelu nástrojů rychlých oprav




Tlačítka pro retušování na panelu nástrojů rychlých oprav umožňují použití korekcí a úprav ve vybraných částech obrazu. Kromě tlačítka pro odstranění červených očí jsou všechny úpravy pomocí tlačítek retušování použity na vrstvu úprav. Proto nedochází k odstranění či trvalé úpravě informací ve vrstvě obrazu. Nastavení úprav můžete kdykoli změnit, aniž byste znehodnotili původní obraz. Pomocí tlačítek pro retušování Vybělte zuby, Udělejte z nezajímavé oblohy modrou a Zvyšte kontrast černé a bílé použijete úpravy, které se nacházejí v nástroji Inteligentní štětec. Další informace naleznete v části „[Nastavení barev a tonality pomocí inteligentních štětců](#)“ na stránce 112 a „[O vrstvách úprav a výplně](#)“ na stránce 66.

1 Proveďte na panelu nástrojů pro rychlé opravy některý z těchto úkonů:

- Klepnutím na tlačítko pro odstranění červených očí  odstraníte z fotografie červené oči. Tento nástroj slouží k odstranění červených očí lidí a zelených nebo bílých očí domácích zvířat na fotografiích pořízených s bleskem. Přetáhněte nástroj v obraze kolem oka, které chcete opravit, nebo klepněte na tlačítko Automaticky na pruhu voleb. Viz „[Přesné odstranění červených očí](#)“ na stránce 143.


- Klepnutím na tlačítko Vybělte zuby  použijete úpravu Perleťově bílá. Přetáhněte nástroj přes oblast obrazu se zuby, které chcete zjasnit.
- Klepnutím na tlačítko Udělejte z nezajímavé oblohy modrou  použijete úpravu Modré oblohy. Táhněte přes místa v obrazu, kde chcete přidat obloze modrou barvu.


 Video o tom, jak udělat z nezajímavé oblohy modrou, naleznete na adrese [www.adobe.com/go/lrvid2304\\_pse\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid2304_pse_cz).


- Chcete-li aplikovat vysoce kontrastní červený filtr, klepněte na tlačítko Černobílý – vysoký kontrast . Přetáhněte nástroj přes oblast obrazu, kterou chcete převést na monochromatický obraz s vysokým kontrastem. Tato úprava simuluje obrazové efekty, které fotografové vytvářejí nasazením červeného filtru na objektiv fotoaparátu při použití monochromatického filmu.
- 2 (Volitelný krok) Pokud jste provedli úpravu Perleťově bílá, Modré oblohy nebo Vysoce kontrastní červený filtr, můžete provést kterýkoli z těchto úkonů:
- Chcete-li použít úpravu v dalších částech fotografie, klepněte na tlačítko Přidat k výběru  a přetáhněte myš přes obraz.
  - Chcete-li odstranit úpravu z části fotografie, klepněte na tlačítko Odečíst od výběru  a přetáhněte myš přes obraz.


## Volby rychlých oprav a Editoru

Tyto nástroje fungují stejným způsobem v rychlých opravách i v Editoru.



**Nástroj lupa**  Nastaví zvětšení náhledového obrazu. Ovládací prvky a volby fungují stejně jako u nástroje lupa z panelu nástrojů. (Viz „Zvětšení nebo zmenšení zobrazení“ na stránce 36.)

**Nástroj ručička**  Pokud není celý obraz viditelný, přesune obraz v náhledovém okně. Podržení mezeru získáte k nástroji ručička přístup tehdy, pokud je zvolen jiný nástroj. (Viz „Prohlížení obrazů v režimu Plné úpravy nebo Rychlé opravy“ na stránce 35.)

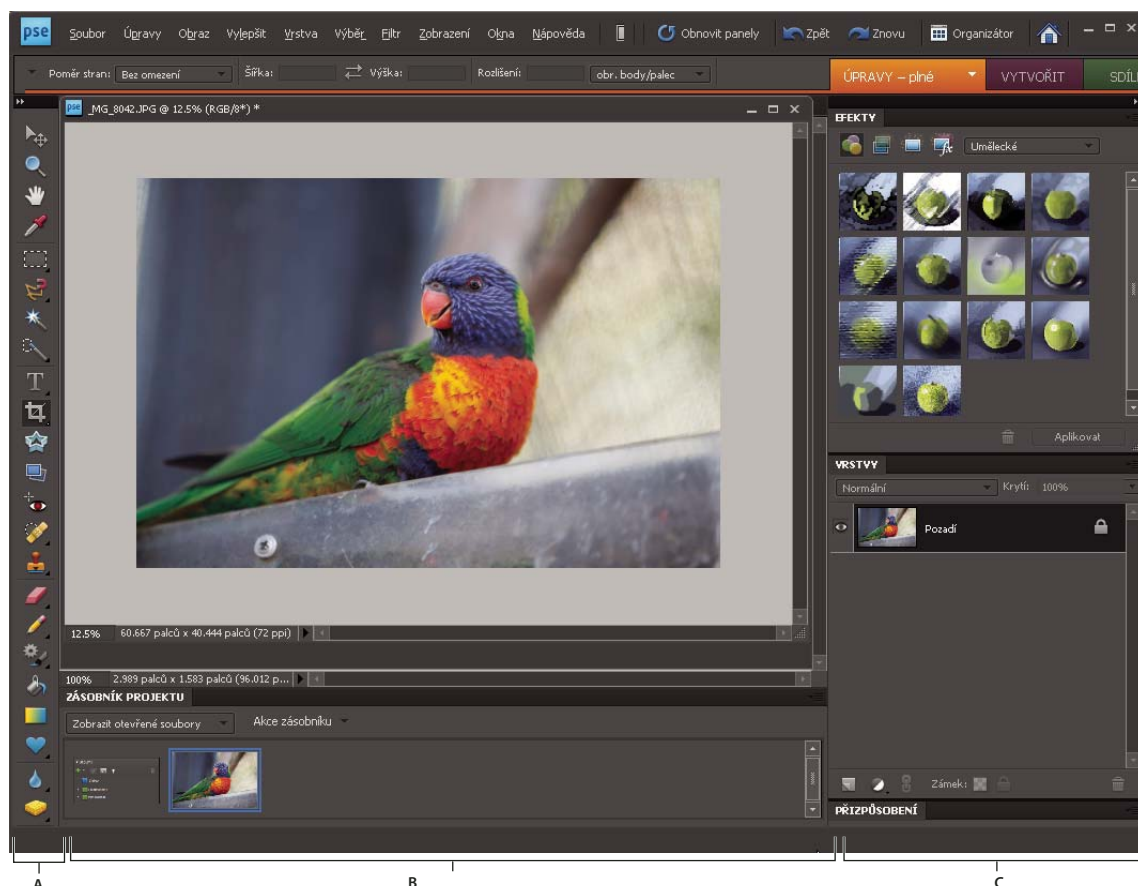
**Nástroj pro rychlý výběr**  Vybírá části obrazu na základě toho, kam klepnete nebo přetáhnete nástroj. (Viz „Použití nástroje pro rychlý výběr“ na stránce 89.)

**Nástroj oříznutí**  Odstraní část obrazu. Přetáhnutím nástroje uvnitř náhledového obrazu vyberte část, kterou chcete ponechat, a potom stiskněte klávesu Enter. (Viz „Oříznutí obrazu“ na stránce 134.)

## Korekce barev v plných úpravách

Pokud jste s obrazy pracovali už dřív, zjistíte, že pracovní plocha Editoru poskytuje to nejpružnější a nejvýkonnější prostředí pro korekci obrazů. Obsahuje příkazy pro korekci osvětlení a barev, nástroje pro opravu vad obrazů, pro výběr, přidání textu a nástroje pro malování ve vašich obrazech. Pokud v Editoru pracujete s některými příkazy nastavení, můžete provést úpravy přímo na obrazových bodech obrazu. K nedestruktivním úpravám, které lze snadno optimalizovat až do dosažení požadovaného výsledku, lze také použít vrstvy úprav. Nástroj inteligentní štětec  a detailní inteligentní štětec  vytvoří při použití korekce automaticky vrstvu úprav. Viz část „Použití nástrojů inteligentní štětec“ na stránce 113 nebo „O vrstvách úprav a výplně“ na stránce 66.





Plné úpravy

**A.** Existuje mnoho nástrojů, které slouží ke korekci problému a výběru částí fotografie. **B.** Zásobník projektu vám umožňuje vidět, které fotografie jsou v Editoru otevřené. **C.** Zásobník panelů obsahuje panely, které slouží k transformaci a vylepšení fotografií.

Proveďte při práci s fotografiemi v Editoru následující úlohy, které lze aplikovat na váš obraz. Ne každá úloha je pro všechny obrazy potřeba; v následujícím seznamu jsou doporučené pracovní postupy:

### 1. Zadání volby správy barev.

Zadání volby správy barev. (Viz „[Nastavení správy barev](#)“ na stránce 182.)

### 2. Zobrazení obrazu ve 100% zvětšení a oříznutí v případě potřeby.

Před tím, než provedete jakékoliv korekce barev, zobrazte obraz ve 100% zvětšení. Photoshop Elements Zobrazuje ve 100% zvětšení obraz nejpřesněji. Také můžete zkontrolovat vady obrazu, jako jsou skvrny od prachu a škrábance. Pokud soubor plánujete oříznout, udělejte to teď. Zmenšíte tak paměťové nároky a zajistíte, že bude histogram používat pouze relevantní informace. Pokud před oříznutím obrazu pomocí nástroje lupa zmenšíte zobrazení, můžete tím zobrazení optimalizovat, takže oříznete správně centrovaný výběr.

### 3. Kontrola kvality skenování a tonálního rozsahu.

Podívejte se na histogram obrazu a na základě něho zhodnoťte, zda má obraz dostatek detailů k tomu, aby z něho mohl být vytvořen kvalitní výstup.

#### 4. Změna velikosti obrazu v případě potřeby.

Pokud budete obraz používat v jiné aplikaci nebo projektu, změňte velikost obrazu na požadovanou velikost. Pokud obraz budete tisknout nebo používat v projektu aplikace Photoshop Elements, není obecně potřeba měnit jeho velikost. (Viz „[O velikosti obrazu a rozlišení](#)“ na stránce 139.)

#### 5. Nastavení světel a stínů.

Začněte korekce tím, že nastavíte krajní hodnoty obrazových bodů světel a stínů obrazu (neboli tonální rozsah). Tím, že nastavíte celkový tonální rozsah, umožníte zobrazení nejvyšší možné míry detailů v obrazu. Tento proces je také známý jako nastavení světel a stínů nebo nastavení bílých a černých bodů. (Další informace naleznete v části „[O nastavení úrovní](#)“ na stránce 115 nebo „[Úpravy s průvodcem Úpravy úrovní](#)“ na stránce 49.)

#### 6. Nastavte vyvážení barev.

Po korekci tonálního rozsahu můžete nastavit vyvážení barev obrazu. Tím odstraníte nežádoucí barevné nádechy nebo opravíte nadměrnou nebo nedostatečnou sytost barev. Pomocí některých automatických příkazů aplikace Photoshop Elements lze jedním krokem vylepšit tonální rozsah i barvy současně. (Viz „[Nastavit zabarvení a sytost](#)“ na stránce 123.)

#### 7. Provádění dalších speciálních barevných nastavení.

Potom, co jste provedli korekci celkového vyvážení barev obrazu, můžete provést volitelné úpravy, které slouží k vylepšení barev. Můžete například oživit barvy obrazu tím, že zvýšíte jeho sytost.

#### 8. Retušování obrazu.

Chcete-li z obrazu odstranit jakékoliv prachové skvrny nebo vady, použijte retušovací nástroje, jako je například nástroj bodový retušovací štětec. (Viz „[Odstranění skvrn a menších vad](#)“ na stránce 144.)

#### 9. Zostření přesnosti obrazu.

Posledním krokem je zostření přesnosti okrajů v obrazu. Tento proces pomáhá obnovit detaily a ostrost, které se mohly při tonálních úpravách snížit. (Viz „[Přehled zostření](#)“ na stránce 156.)

#### Viz také

„[O souborech obrazů camera raw](#)“ na stránce 76

### Automatická korekce osvětlení a barev

Photoshop Elements nabízí v režimu Plné úpravy i Rychlé opravy několik automatických příkazů pro automatickou korekci osvětlení a barev. Zvolený příkaz závisí na tom, co váš obraz potřebuje.

Můžete si každý z těchto automatických příkazů vyzkoušet. Pokud s výsledkem jednoho nejste spokojeni, můžete příkaz vrátit zpět volbou Úpravy > Zpět a zkusit jiný příkaz. Málokdy budete na opravu obrazu potřebovat použít víc než jeden automatický příkaz.

- 1 Chcete-li upravit určitou oblast obrazu, vyberte ji pomocí jednoho z nástrojů pro výběr. Pokud jste neprovedli žádný výběr, použije se nastavení na celý obraz.
- 2 Zvolte z nabídky Vylepšit jeden z následujících příkazů:

**Automatická inteligentní oprava** Opravuje celkové vyvážení barev a v případě potřeby vylepšuje detaily stínů a světel.

**Úrovně automaticky** Nastaví celkový kontrast obrazu a může mít vliv na jeho barvy. Pokud obraz potřebuje větší kontrast a obsahuje barevný nádech, můžete zkusit tento příkaz. Příkaz Úrovně automaticky je založený na tom, že individuálně mapuje nejsvětlejší a nejtmavší obrazové body každého barevného kanálu na černou a bílou.



**Kontrast automaticky** Nastaví celkový kontrast obrazu, ale neovlivní jeho barvy. Slouží ke zvýšení kontrastu obrazu tehdy, pokud jsou barvy obrazu správné. Příkaz Kontrast automaticky mapuje nejsvětlejší a nejtmaší obrazové body obrazu na bílou a černou, takže světla se zdají být světlejší a stíny vypadají tmavší.

**Automatická korekce barev** Nastaví kontrast a barvy tím, že určí stíny, střední tóny a světla v obrazu, spíše než v jednotlivých barevných kanálech. Pomocí výchozí sady hodnot neutralizuje střední tóny a nastavuje bílé a černé body.

**Automaticky zostřit** Nastaví ostrost obrazu zvýrazněním obrysů a přidáním podrobností, které mohly tonální úpravy snížit.

**Automaticky opravit červené oči** Automaticky v obrazu zjišťuje a opravuje červené oči.

## Viz také

„Přesné odstranění červených očí“ na stránce 143

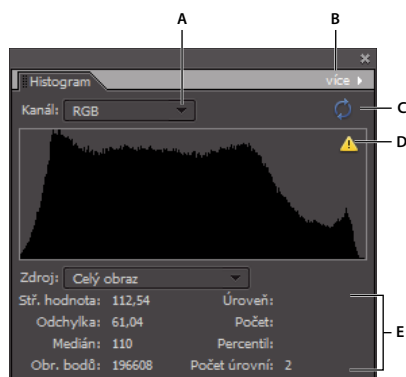
„Nahrazení barev v obraze“ na stránce 147

„Zostření obrazu“ na stránce 157

## O histogramech

Histogram slouží k analýze tonálního rozložení obrazu, abyste zjistili, zda je třeba obraz opravit. Histogram zobrazuje rozložení hodnot obrazových bodů pomocí sloupcového grafu. Levá strana grafu ukazuje hodnoty stínů obrazu (od úrovně 0) a pravá strana ukazuje světla (do úrovně 255). Svislá osa grafu představuje celkové množství obrazových bodů na dané úrovni.

Histogram obrazu můžete zobrazit na panelu Histogram. Histogramy jsou také k dispozici v dialogových oknech Úrovně a Camera Raw. V průběhu práce můžete histogram aktualizovat, takže vidíte, jaký vliv mají úpravy na tonální rozsah. Když se objeví varovná ikona dat vyrovnávací paměti ⚠, klepněte na ikonu; tím data histogramu obnovíte.



Panel Histogram

A. Nabídka Kanál B. Nabídka panelu C. Tlačítko Obnovit bez vyrovnávací paměti D. Varovná ikona dat vyrovnávací paměti E. Statistika

Pokud je v grafu velké množství obrazových bodů seskupeno na straně pro stíny nebo pro světla, může to znamenat, že mohou být detaily obrazu ve stínech nebo světlech oříznuté a zablokované jako čistě černá nebo čistě bílá. Pro obnovu takového obrazu lze udělat velice málo. Pokud pracujete s naskenovaným obrazem, můžete zkusit skenování opakovat a získat lepší tonální rozsah. Pokud váš fotoaparát umí zobrazit histogram, zkontrolujte tento histogram a zjistěte, zda používáte správnou expozici a v případě potřeby expozici upravte. Další informace naleznete v dokumentaci fotoaparátu.

Histogram může ukazovat, že obraz nepoužívá plný dostupný tonální rozsah, pokud některé obrazové body nejsou ve stínech nebo světlech k dispozici. Můžete obraz s omezeným tonálním rozsahem opravit tím, že tonální rozsah rozšíříte s použitím příkazu Úrovně nebo jednoho z automatických příkazů nabídky Vylepšit.



A



B



C

*Jak číst histogram*

*A. Přexponovaná fotografie s oříznutými světlými B. Správně exponovaná fotografie s plným tonálním rozsahem C. Podexponovaná fotografie s oříznutými stínami*

## Viz také

„O souborech obrazů camera raw“ na stránce 76

„Používání histogramu a RGB hodnot v souborech camera raw“ na stránce 80

„Úpravy s průvodcem Úpravy úrovně“ na stránce 49

## Zobrazení histogramu

1 Pokud není panel Histogram otevřený v Editoru ani v zásobníku panelů, vyberte příkaz Okna > Histogram.

2 Zvolte zdroj, který bude histogram zobrazovat, z nabídky Zdroj:

**Celý obraz** Zobrazuje histogram celého obrazu, včetně všech vrstev v dokumentu s více vrstvami.

**Vybraná vrstva** Zobrazuje histogram vrstvy, která byla vybrána v panelu Vrstvy.

**Složená přizpůsobení** Zobrazí histogram pro vrstvu úprav vybranou v panelu Vrstvy, včetně všech vrstev ležících pod touto vrstvou úprav.

3 Chcete-li zobrazit histogram části obrazu, vyberte v obrazu příslušnou část a z nabídky Kanál volbu:

**RGB** Zobrazuje histogram, který je složený z jednotlivých barevných kanálů vzájemně umístěných na sebe.

**Červená, zelená a modrá** Zobrazuje histogramy pro jednotlivé barevné kanály.

**Světlost** Zobrazuje histogram, který představuje hodnoty světlosti nebo intenzity složeného kanálu.

**Barvy** Zobrazuje složený RGB histogram po jednotlivých barvách. Červená, zelená a modrá představují obrazové body těchto kanálů. Azurová, purpurová a žlutá představují oblasti, kde se překrývají histogramy dvou kanálů. Šedá představuje oblasti, kde se překrývají všechny tři histogramy barevných kanálů.

Obrazy ve stupních šedi mají jedinou volbu kanálu: Šedá.

- 4 Pokud chcete zobrazit následující statistické informace o rozsahu hodnot, přetáhněte histogram a podržením tlačítka myši rozsah zvýrazněte. Pokud chcete zobrazit informace o určité oblasti histogramu, umístěte ukazatel přes oblast:

**Střední hodnota** Odpovídá průměrné hodnotě intenzity.

**Standardní odchylka** Představuje proměnlivost hodnot intenzity (standardní odchylku).

**Medián** Ukazuje střední hodnotu v rozsahu hodnot intenzity.

**Obrazové body** Představuje celkový počet obrazových bodů, použitých pro výpočet histogramu.

**Úroveň** Zobrazuje úroveň intenzity v oblasti pod ukazatelem.

**Počet** Zobrazuje celkový počet obrazových bodů na úrovni intenzity pod ukazatelem.

**Percentil** Zobrazuje procentuální počet obrazových bodů na úrovni a pod úrovní, na které je ukazatel. Tato hodnota je vyjádřená v procentech celkového počtu všech obrazových bodů v obraze, od 0 % zcela vlevo do 100 % zcela vpravo.



**Počet úrovní** Zobrazuje nastavení pro vyrovnávací paměť obrazu. Pokud je v dialogovém okně Předvolby vybraná volba Použít vyrovnávací paměť pro histogram, zobrazuje Photoshop Elements histogram rychleji, ale méně přesně. Chcete-li zobrazovat přesnější histogram, odznačte tuto volbu.

## Nastavení stínů a světla

### Nastavení barev a tonality pomocí inteligentních štětců



Video o tomto procesu naleznete na adrese [www.adobe.com/go/lrvid2324\\_pse\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid2324_pse_cz).

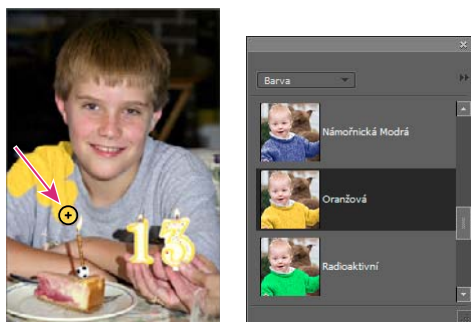
Pomocí nástroje inteligentní štětec  a detailní inteligentní štětec  lze v určených oblastech fotografie použít úpravy barev a tonality. Pomocí těchto nástrojů lze rovněž aplikovat některé efekty. Vyberete předem nastavenou úpravu a aplikujete korekci. Oba nástroje automaticky vytvoří vrstvy úprav. Tato funkce umožňuje pružnost při práci s fotografiemi, protože vrstva původního obrazu nebude změněna. Je možné vrátit se zpět a optimalizovat úpravy, aniž by byly odstraněny informace obrazu.

Nástroj inteligentní štětec provede podobným způsobem při aplikaci výběr podle barvy a textury. Současně je na vybranou oblast aplikována úprava.



Nástroj inteligentní štětec při aplikaci výběru úpravy

Nástroj Detailní inteligentní štětec umožňuje použití úpravy v konkrétních částech fotografie. Tento nástroj slouží k úpravě jemnějších detailů.



Nástroj Detailní inteligentní štětec při aplikaci tahu úpravy

Pomocí obou štětců je možné přidávat a odebírat části upravovaných oblastí. Na fotografii je také možné aplikovat více než jednu předem nastavenou úpravu. Každá předem nastavená úprava je aplikována na svou vlastní vrstvu úprav. Nastavení jednotlivých korekcí je možné optimalizovat samostatně.

Po provedení korekce se v místě prvního použití úpravy zobrazí špendlík, který slouží jako reference pro danou úpravu. Při použití jiné předem nastavené úpravy se zobrazí nový špendlík. Tato funkce usnadňuje úpravy určitých korekcí, zejména používáte-li různé úpravy.



Špendlíky zobrazující různé úpravy fotografie

## Použití nástrojů inteligentní štětec

1 Vyberte v Editoru z panelu nástrojů nástroj inteligentní štětec nebo detailní inteligentní štětec.

Je zobrazen rozbalovací panel obsahující přednastavené úpravy.

2 Z přednastaveného rozbalovacího panelu vyberte úpravu.



Vyberte z nabídky rozbalovacího panelu některou volbu a prohlédněte si různé sady úprav. Další informace o konfiguraci rozbalovacího panelu naleznete v části „[O přednastaveních](#)“ na stránce 241.




3 (Volitelné) Jedním z následujících postupů upravte velikost a kvalitu nástroje štětec:

- Pokud jste vybrali nástroj inteligentní štětec, otevřete v pruhu voleb výběr stop a upravte nastavení.
- Pokud jste vybrali nástroj Detailní inteligentní štětec, vyberte z rozbalovacího panelu Přednastavené stopy přednastavenou špičku stopy. Pak upravte nastavení velikosti stopy v pruhu voleb.

4 V obraze můžete kreslit nebo táhnout nástroj.

Korekce bude aplikována na její vlastní vrstvu úprav a v místě, kde jste poprvé použili nástroj štětec, se zobrazí barevný špendlík.

5 (Volitelně) Proveďte některý z následujících úkonů:

- Chcete-li přidat platné nastavení na více oblastí fotografie, kreslete nebo táhněte v obraze. Bude-li to nutné, použijte volbu Přidat k výběru .
- Chcete-li odebrat části platného nastavení, vyberte volbu Odečíst od výběru  a kreslete v obraze.
- Chcete-li použít jiný typ nastavení, použijte volbu Nový výběr , vyberte přednastavení z rozbalovacího panelu a kreslete na obraze.
- Chcete-li vyhladit okraje výběru, klepněte v pruhu voleb na položku Zpřesnit okraje, v dialogovém okně upravte nastavení a klepněte na tlačítko OK. Další informace naleznete v části „[Vyhlazení okrajů výběru pomocí vyhlazení a prolnutí](#)“ na stránce 97.

**Poznámka:** Použijete-li jiný nástroj z panelu nástrojů a pak se vrátíte k nástroji inteligentní štětec nebo detailní inteligentní štětec, aktivní bude poslední použité nastavení.

6 (Volitelně) Máte-li k dispozici více nastavení, vyberte jedním z následujících způsobů nastavení, ke kterému chcete přidávat, odečítat nebo upravovat:

- Klepněte na špendlík.
- Klepněte pravým tlačítkem myši na fotografii a vyberte nastavení uvedené v dolní části nabídky.

## Úprava nastavení korekcí nástroje inteligentní štětec

1 Proveďte některý z následujících úkonů:

- Klepněte pravým tlačítkem myši na špendlík nebo na aktivní výběr a zvolte příkaz Změnit nastavení úprav.
- V panelu Vrstvy poklepejte na miniaturu požadované vrstvy úprav.
- Poklepejte na špendlík.

2 V dialogovém okně upravte nastavení a klepněte na tlačítko OK.

## Změna přednastavení korekcí nástroje inteligentní štětec

1 Klepněte na špendlík nebo na aktivní výběr a v panelu voleb otevřete přednastavený rozbalovací panel.



2 Vyberte z rozbalovacího panelu přednastavení úpravy.

## Odstranění korekce provedené nástrojem inteligentní štětec

❖ Klepněte pravým tlačítkem myši na špendlík nebo na aktivní výběr a zvolte příkaz Odstranit úpravu.

**Poznámka:** V panelu Vrstvy lze rovněž odstranit korekci provedenou nástrojem Inteligentní štětec odstraněním konkrétní vrstvy úprav.

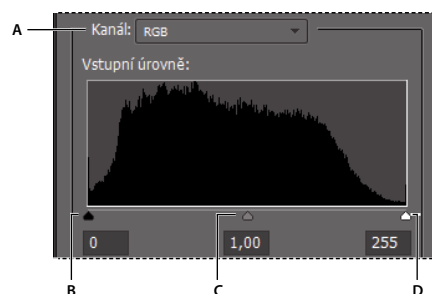
## Rozbalovací panel nástroje Inteligentní štětec

V aplikaci Photoshop Elements lze pomocí nástrojů Inteligentní štětec  a Detailní inteligentní štětec  používat mnoho předem nastavených úprav. Můžete vybrat úpravu z přednastaveného rozbalovacího panelu v panelu voleb. Jako všechny rozbalovací panely i panel přednastavení nástroje Inteligentní štětec lze konfigurovat. Pomocí nabídky panelu lze zobrazit úpravy jako miniatury nebo v seznamu. Můžete také přetáhnout výběr z panelu voleb a ponechat na vhodném místě na pracovní ploše.

Konkrétní sady úprav nebo všechny úpravy je možné zobrazit výběrem z nabídky poblíž levé horní části panelu. K dispozici je celá řada úprav od tonálních po korekce.

## O nastavení úrovní

Dialogové okno Úrovně je výkonný nástroj pro úpravu tónů a barev. Můžete provést úpravy úrovní v celém obraze nebo ve vybrané části. (Přístup k dialogovému oknu: zvolte Vylepšit > Nastavit osvětlení > Úrovně.)



Dialogové okno Úrovně

A. Kanály pro úpravu barev B. Hodnoty stínů C. Střední tóny D. Hodnoty světel

V dialogovém okně Úrovně můžete provést kterýkoliv z následujících úkonů:

- Nastavením hodnot stínů a světlá zajistit, že váš obraz bude využívat celý tonální rozsah.
- Přizpůsobit jas středních tónů obrazu, aniž by byly ovlivněné hodnoty stínů a světlá.
- Opravit barevný nádech neutralizací šedých odstínů. Můžete také obraz vylepšit tím, že přidáte lehký barevný nádech (můžete například přidat oteplovací efekt na západ slunce).
- Nastavit cílové RGB hodnoty stínů a světlá, pokud obrazy připravujete pro komerční tisk.

Když pracujete s úrovněmi, můžete pracovat přímo s obrazovými body obrazu nebo pomocí vrstvy úprav. Vrstvy úprav vám poskytují pružnost těmito způsoby:

- Úpravu můžete kdykoliv změnit poklepáním na vrstvu úprav. Tím se znovu otevře dialogové okno Úrovně.
- Můžete zmenšit vliv úpravy snížením krytí vrstvy úprav na panelu Vrstvy.
- Můžete vrstvy úprav z důvodu vícenásobných úprav sloučit, aniž by došlo ke snížení kvality obrazu díky množství po sobě jdoucích úprav.
- Můžete použít masku vrstvy úprav pro vymezení úprav pouze na určitou část obrazu.

### Viz také

„O vrstvách úprav a výplně“ na stránce 66

„Úpravy s průvodcem Úpravy úrovní“ na stránce 49

## Zlepšení detailů ve stínech a ve světlech

1 Zvolte v Editoru Vylepšit > Nastavit osvětlení > Stíny a světlá.

2 Potáhněte kterýmkoliv jezdcem nebo zadejte do textových polí hodnoty a potom klepněte na OK.

**Zesvětlit stíny** Zjasní tmavé oblasti fotografie a odhalí víc podrobností stínů, které byly ve vašem obraze zachycené.

**Ztmavit světlá** Ztmaví světlé oblasti fotografie a odhalí víc podrobností světlá, které byly ve vašem obraze zachycené. Čistě bílé oblasti fotografie neobsahují žádné detaily a nejsou touto úpravou ovlivněné.

**Kontrast středních tónů** Přidá nebo sníží kontrast středních tónů. Tento jezdec použijte tehdy, pokud kontrast obrazu po nastavení stínů a světlá nevypadá správně.

Chcete-li obnovit vzhled obrazu na stav při otevření tohoto dialogového okna, podržte klávesu Alt a klepněte na tlačítko Obnovit.



*Před úpravami světla a stínů (nahore) a po úpravách (dole). Úpravy změkčí tvář a odhalí více detailů za slunečními brýlemi.*

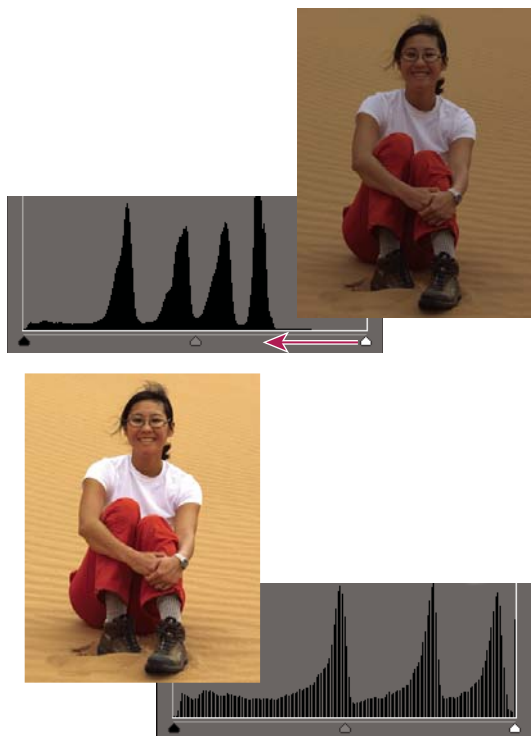
### Viz také

„Automatické odstranění barevného nádechu“ na stránce 121

## Nastavení stínů a jasu s Úrovněmi

- 1 Proveďte v Editoru jeden z následujících úkonů:
  - Zvolte Vylepšit > Nastavit osvětlení > Úrovně.
  - Zvolte Vrstva > Nová vrstva úprav > Úrovně nebo otevřete existující vrstvu úprav Úrovně.
- 2 Z nabídky Kanál zvolte RGB. Po nastavení na RGB bude vaše úprava ovlivňovat všechny tři kanály (červený, zelený a modrý). Pokud pracujete s obrazem ve stupních šedi, bude mít pouze šedý kanál.
- 3 Nastavte hodnoty stínů a světla přetažením černého a bílého jezdce vstupní úrovně (levý a pravý jezdec přímo pod histogramem) ke kraji první skupiny obrazových bodů na obou koncích histogramu. Můžete také zadat hodnoty přímo do prvního a třetího textového pole Vstupní úrovně.





Přetažením jezdců světel doleva fotografií zesvětlíte.



Chcete-li vidět, které oblasti budou oříznuté na černou (úroveň 0), přetáhněte jezdec stínů a současně podržte klávesu Alt. Chcete-li vidět, které oblasti budou oříznuté na bílou (úroveň 255), přetáhněte jezdec světel a současně podržte klávesu Alt. Zbarvené oblasti ukazují oříznutí v jednotlivých kanálech.

- 4 Chcete-li nastavit jas středních tónů a přitom neovlivnit hodnoty světel a stínů, přetáhněte jezdec vstupních úrovní pro šedou (střední). Můžete také hodnoty zadat přímo do středního textového pole Vstupní úrovně. (Hodnota 1,0 představuje aktuální neupravenou hodnotu středních tónů.) Klepněte na OK.

Panel Histogram bude odrážet tyto úpravy.

**Poznámka:** Klepnutím na tlačítko Automaticky přesunete jezdců světel a stínů automaticky na nejjasnější a nejtmavší body jednotlivých kanálů. Jedná se o totéž, jako když použijete příkaz Úrovně automaticky, a výsledkem může být posun barev obrazu.

## Viz také

„Úpravy s průvodcem Úpravy úrovní“ na stránce 49

„Nastavit zabarvení a sytost“ na stránce 123

„Automatická korekce osvětlení a barev“ na stránce 109



## Nastavení jasu a kontrastu ve vybraných oblastech

Nejlepší je použít příkaz Jas a kontrast na vybrané části obrazu. Použijte tento příkaz k nastavení jasu celého obrazu nebo ke snížení výsledků kontrastu obrazu, který nepoužívá celý dostupný tonální rozsah. Příkazy Úrovně a Stíny a světla se lépe hodí pro tonální úpravy.

1 Proveďte v Editoru jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li provést úpravy přímo v obrazových bodech, zvolte Vylepšit > Nastavit osvětlení > Jas a kontrast.
- Chcete-li provést úpravy ve vrstvě, zvolte Vrstva > Nová vrstva úprav > Jas a kontrast.

2 Nastavte jas a kontrast přetažením jezdců a potom klepněte na OK.




Přetažením doleva se úroveň snižuje a přetažením doprava se zvyšuje. Číslo vpravo od každého jezce odráží hodnotu jasu nebo kontrastu.

## Rychlé zesvětlení nebo ztmavení izolovaných oblastí

Nástroj zesvětlení a nástroj ztmavení zesvětlují nebo ztmavují oblasti obrazu. Můžete použít nástroj zesvětlení, abyste zdůraznili detaily ve stínech, a nástroj ztmavení, abyste zdůraznili detaily ve světlech.



Původní obraz (vlevo), po použití nástroje ztmavení (nahore uprostřed) a po použití nástroje zesvětlení (vpravo dole)

1 Vyberte v Editoru nástroj zesvětlení  nebo nástroj ztmavení . Pokud tyto nástroje nevidíte, hledejte nástroj houba .


2 Nastavte volby nástroje v pruhu voleb:

**Rozbalovací nabídka Stopy** Slouží k nastavení špičky stopy. Klepněte na šipku vedle vzorku stopy, v rozbalovací nabídce Stopy zvolte kategorii stopy a potom vyberte miniaturu stopy.

**Velikost** Nastaví velikost stopy v obrazových bodech. Přetáhněte jezdec Velikost nebo velikost zadejte do textového pole.

**Rozsah** Nastavuje tonální rozsah obrazu, který nástroj upraví. Chcete-li změnit střední rozsah šedé, vyberte Střední tóny, vyberte Stíny, abyste změnili tmavé oblasti, a Světla, chcete-li změnit světlé oblasti.

**Expozice** Nastavuje efekt nástroje pro každý tah. Vyšší procentuální hodnota zvyšuje účinek.

 Chcete-li nějakou oblast zesvětlit nebo ztmavit postupně, nastavte nástroj na nízkou hodnotu expozice a táhněte několikrát přes oblast, kterou chcete korigovat.




3 Táhněte nástrojem přes ty části obrazu, které chcete upravit.

### Viz také

„[Nastavit zabarvení a sytost](#)“ na stránce 123

## Rychlé zvýšení nebo snížení sytosti izolovaných oblastí

Nástroj houba zvyšuje nebo snižuje sytost oblastí obrazu. Nástroj houba můžete použít k tomu, abyste zdůraznili nebo ztlumili barvy nějakého objektu nebo oblasti.

1 V Editoru vyberte nástroj houba . Pokud nástroj houba nevidíte, hledejte nástroje zesvětlení  nebo ztmavení .

2 Nastavte volby nástroje v pruhu voleb.

**Rozbalovací nabídka Stopy** Slouží k nastavení špičky stopy. Klepněte na šipku vedle vzorku stopy, v rozbalovací nabídce Stopy zvolte kategorii stopy a potom vyberte miniaturu stopy.

**Velikost** Nastaví velikost stopy v obrazových bodech. Přetáhněte jezdec Velikost nebo velikost zadejte do textového pole.

**Režim** Nastavuje, zda se sytost zvyšuje nebo snižuje.

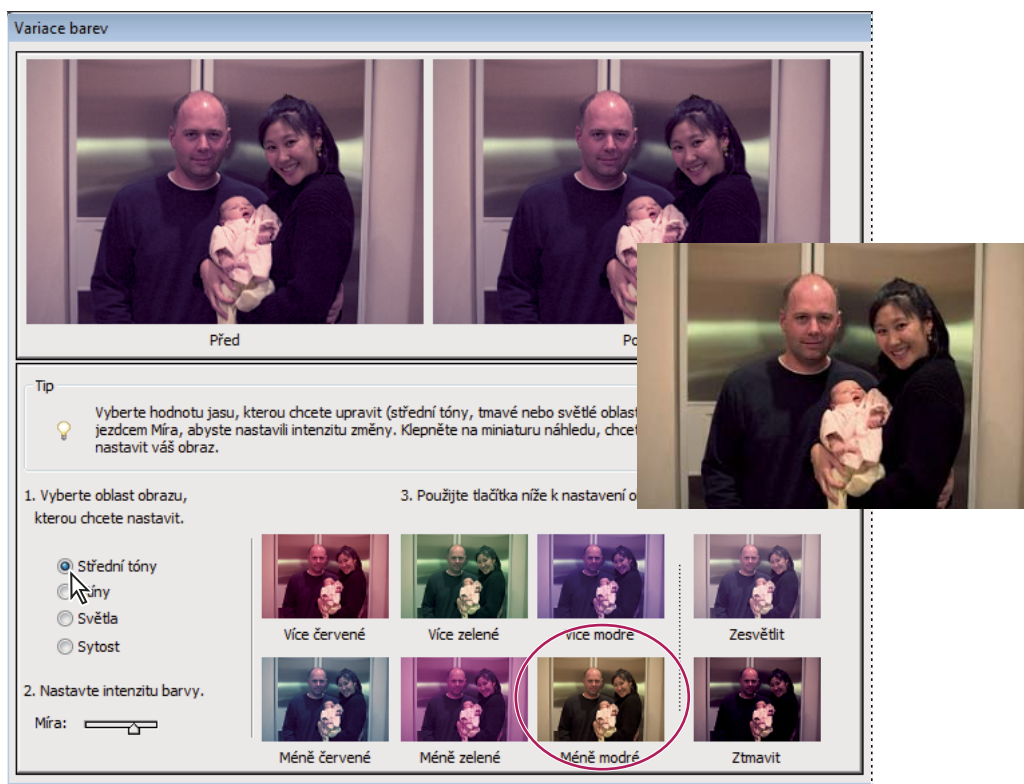
**Hustota** Nastavuje sílu nástroje pro každý tah. V režimu Zvýšit sytost zvyšuje vyšší procentuální hodnota sytost. V režimu Snížit sytost vyšší procentuální hodnota sytost snižuje.

## Korekce barevných nádechů

### Korekce barevných nádechů pomocí porovnání různých variací obrazu

V dialogovém okně Variace barev můžete provést úpravy barev a tónů s použitím porovnávání a výběru různých variací miniatur fotografie. Variace barev funguje nejlépe u obrazů s průměrnými tóny, které nevyžadují přesná nastavení barev.

**Poznámka:** Příkaz Variace barev nelze použít s obrazy v režimu Indexovaná barva.



Porovnávání nastavení barev v dialogovém okně Variace barev

1 Zvolte v Editoru Vylepšit > Nastavit barvu > Variace barev.

Dva náhledové obrazy ukazují původní obraz (Před) a upravený obraz po provedení změn (Po).

2 Výběrem příslušné volby zvolíte, co chcete na obrazu nastavit:

**Střední tóny, Stíny nebo Světla** Určete, která část tonálního rozsahu se upraví: tmavé, střední nebo světlé oblasti.

**Sytost** Oživuje barvy obrazu (syťejší) nebo ztlumuje (méně syté).

3 Nastavte míru (nebo intenzitu) jednotlivých úprav pomocí jezdce Nastavit barvu. Přetažením jezdce doleva se množství snižuje a přetažením doprava se zvyšuje.

4 Pokud upravujete barvu středních tónů, stínů nebo světel, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li k obrazu přičíst barvu, klepněte na příslušnou miniaturu barvy Více.
- Chcete-li barvu odečíst, klepněte na příslušnou miniaturu barvy Méně.

Při každém klepnutí na miniaturu se aktualizují všechny miniatury.

5 Pokud upravujete sytost barev, klepněte na tlačítko Méně sytosti nebo Více sytosti.

6 Chcete-li úpravy vrátit zpět nebo obnovit, proveďte kterýkoliv z následujících úkonů a potom klepnutím na OK aplikujte úpravy na obraz.

- Klepnutím na tlačítko Obnovit obraz začnete znovu a vrátíte zpět všechny úpravy.
- Klepněte jednou nebo vícekrát na Zpět pro každou následnou úpravu, kterou chcete vrátit zpět. Volbu Obnovit obraz nelze vrátit zpět.

- Potom co jste vrátili zpět novou úpravu, klepněte jednou nebo vícekrát na Zpět pro každou úpravu, kterou chcete vrátit zpět.

### Viz také

„Zlepšení detailů ve stínech a ve světlech“ na stránce 115

„Nastavení stínů a jasu s Úrovněmi“ na stránce 116

## Automatické odstranění barevného nádechu

*Barevný nádech* je nepříjemný posun barev fotografie. Například fotografie, která byla pořízená venku bez použití blesku, může obsahovat příliš mnoho žluté. Příkaz Odstranit barevný nádech změní celkové smíchání barev tak, aby odstranil barevný nádech z obrazu.



Původní (vlevo) a po odstranění zeleného barevného nádechu (vpravo)

- 1 Zvolte v Editoru Vylepšit > Nastavit barvu > Odstranit barevný nádech.
- 2 Klepněte v obrazu na oblast, která by měla mít bílou, černou nebo neutrální šedou barvu. Obraz se změní podle vybrané barvy.
- 3 Chcete-li začít znovu a nebo pokud chcete vrátit zpět provedené změny, klepněte na tlačítko Obnovit.
- 4 Změnu barev přijmete klepnutím na OK.


### Viz také

„Automatická korekce osvětlení a barev“ na stránce 109

## Odstranění barevného nádechu s Úrovněmi

Tento postup vyžaduje zkušenosti s korekcí barev a částečnou znalost barevného kola RGB.

- 1 Proveďte v Editoru jeden z následujících úkonů:
  - Zvolte Vylepšit > Nastavit osvětlení > Úrovně.
  - Zvolte Vrstva > Nová vrstva úprav > Úrovně nebo otevřete existující vrstvu úprav Úrovně.
- 2 Zvolte z rozbalovací nabídky kanál, který chcete nastavit.
  - Zvolte R-Červená, chcete-li do obrazu přidat červenou nebo azurovou.
  - Zvolte G-Zelená, chcete-li do obrazu přidat zelenou nebo purpurovou.
  - Zvolte B-Modrá, chcete-li do obrazu přidat modrou nebo žlutou.
- 3 Barvu přidáte nebo odeberete přetažením jezdc vlevo nebo vpravo.
- 4 Když jste spokojeni s celkovou barvou, klepněte na OK.

 Pomocí šedého kapátka v dialogovém okně Úrovně rychle odstraníte barevný nádech. Poklepejte na kapátko a ujistěte se, zda jsou RGB hodnoty shodné. Po zavření výběru barvy klepněte na oblast obrazu, která by měla být v neutrální šedé.

### Viz také

„Barevné kolo“ na stránce 174

„Nastavení stínů a jasu s Úrovněmi“ na stránce 116

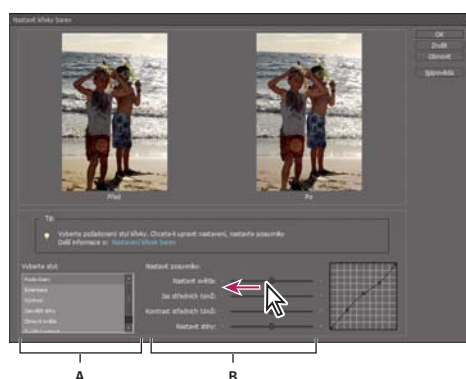
„Úpravy s průvodcem Úpravy úrovní“ na stránce 49

„Automatické odstranění barevného nádechu“ na stránce 121

## Nastavení křivek barev

Příkaz Nastavit křivky barev vylepšuje barevné tóny fotografie tím, že nastavuje světlá, střední tóny a stíny v každém barevném kanálu. Tento příkaz například dokáže opravit fotografie se siluetami, které způsobilo silné podsvícení, nebo mírně vybledlé předměty, které byly příliš blízko blesku fotoaparátu.


V dialogovém okně Nastavení křivek barev můžete porovnat a zvolit rozdílné tonální přednastavení tím, že je vyberete ze seznamu stylů v okně Vyberte styl. Abyste úpravu doladili, nastavte světla, jas, kontrast středních tónů a stíny.



Nastavení křivek barev v obrazu

A. Vyberte styl (zvolte přednastavení) B. Nastavte jezdce (vlastní volby)

- 1 Otevřete v Editoru nějaký obraz.
- 2 Chcete-li upravit určitou oblast obrazu nebo vrstvu, vyberte ji pomocí jednoho z nástrojů pro výběr. (Pokud jste neprovedli žádný výběr, použije se nastavení na celý obraz.)

 Chcete-li experimentovat s tonálními úpravami a současně zachovat původní fotografii, nastavte křivky barev v duplikované vrstvě.

- 3 Zvolte Vylepšit > Nastavit barvu > Nastavit křivky barev.
- 4 Vyberte styl (například Podsvícení nebo Solarizace).
- 5 Nastavte jezdce pro Světla, Jas středních tónů, Kontrast středních tónů a Stíny.
- 6 Chcete-li nastavení aplikovat na svůj obraz, klepněte na OK. Chcete-li nastavení zrušit a začít znovu, klepněte na Obnovit. Chcete-li zavřít dialogové okno Nastavení křivek barev, klepněte na Zrušit.

### Viz také

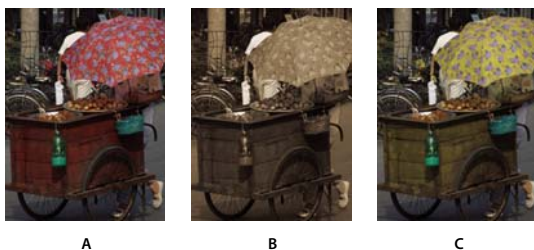
„O vrstvách“ na stránce 52

## Nastavení sytosti a odstínu barev

### Nastavit zabarvení a sytost

Příkaz Odstín a sytost nastavuje odstín (barvu), sytost (čistotu barvy) a světlost celého obrazu nebo samostatných barevných složek obrazu.

Jezdec H-odstín můžete použít k tomu, abyste přidali speciální efekty, například k zabarvování černobílých obrazů (jako u sépiového efektu) nebo pro změnu rozsahu barev v části nějakého obrazu.



*Změna barev obrazu pomocí příkazu Odstín a sytost*

*A. Originál B. Celý obraz převedený do sépiové barvy pomocí volby Kolorovat C. Cílové purpurové barvy nastavené pomocí nabídky Úpravy a změně pomocí jezce H-odstín*

Jezdec S-sytost můžete použít k oživení nebo ztlumení barev. Příkladem dobrého použití tohoto nastavení by mohlo být přidání špetky barev do krajiny zvýšením sytosti všech barev nebo ztlumení rušivé barvy, například křiklavě červeného svetru na portrétu.



*Před a po nastavení sytosti barev*

Jezdec L-světlost můžete použít ve spojení s ostatními úpravami ke zesvětlení nebo ztmavení části obrazu. Dejte pozor na to, abyste toto nastavení nepoužili na celý obraz, protože zmenšuje celkový tonální rozsah.

### Viz také

„Barevné kolo“ na stránce 174

### Změna sytosti a odstínu barev

1 Proveďte v Editoru jeden z následujících úkonů:

- Zvolte Vylepšit > Nastavit barvu > Nastavit odstín a sytost.

- Zvolte Vrstva > Nová vrstva úprav > Odstín a sytost nebo otevřete existující vrstvu úprav Odstín a sytost.

Dva barevné pruhy v dialogovém okně reprezentují barvy v pořadí, v jakém jsou na barevném kole. Horní barevný pruh ukazuje barvy před nastavením; dolní pruh ukazuje, jak nastavení ovlivní všechny odstíny při plné sytosti.

- 2 Zvolte z rozbalovací nabídky Editoru barvy, které chcete nastavit:

- Zvolte Vzor, chcete-li nastavit všechny barvy najednou.
- Zvolte jeden z předdefinovaných rozsahů barev, který chcete nastavovat. Mezi barevnými pruhy se objeví nastavující jezdec, který můžete použít pro nastavení libovolného rozsahu odstínů.

- 3 Chcete-li nastavit odstín, zadejte hodnotu nebo přetáhněte jezdec do polohy, ve které se objeví požadovaná barva.

Zobrazené hodnoty v textovém poli odrážejí počet stupňů rotace kolem barevného kola od počáteční barvy obrazového bodu. Kladná hodnota označuje rotaci po směru hodinových ručiček, záporná hodnota proti směru hodinových ručiček. Hodnoty jsou v rozsahu od -180 do +180.

- 4 Zadejte hodnotu pro Sytost nebo přetáhněte jezdec doprava, chcete-li sytost zvýšit, nebo doleva, chcete-li sytost snížit. Hodnoty jsou v rozsahu od -100 do +100.

- 5 Zadejte hodnotu pro Světlost nebo přetáhněte jezdec doprava, chcete-li světlost zvýšit, nebo doleva, chcete-li světlost snížit. Hodnoty jsou v rozsahu od -100 do +100. Buďte opatrní, když používáte tento jezdec na celý obraz. Sníží tonální rozsah celého obrazu.

- 6 Klepněte na OK. Chcete-li ale změny zrušit a začít znovu, podržte klávesu Alt a klepněte na Obnovit.

### Změna rozsahu jezdců odstínu a sytosti

- 1 Proveďte v Editoru jeden z následujících úkonů:

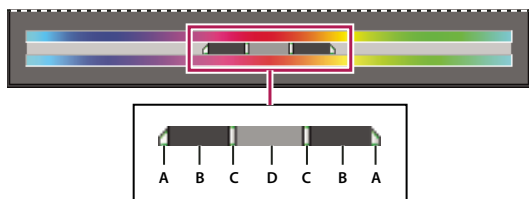
- Zvolte Vylepšit > Nastavit barvu > Nastavit odstín a sytost.
- Zvolte Vrstva > Nová vrstva úprav > Odstín a sytost nebo otevřete existující vrstvu úprav Odstín a sytost.

- 2 Vyberte z nabídky Editoru jednu barvu.

- 3 Proveďte nastavujícím jezdcem libovolný z následujících úkonů:

- Přetáhnutím jednoho z trojúhelníků nastavíte množství barevného poklesu, aniž byste ovlivnili rozsah.
- Přetáhnutím jednoho ze šedých pruhů nastavíte rozsah, aniž byste ovlivnili množství barevného poklesu.
- Přetáhnutím šedé střední části přesunete celý jezdec nastavení a vyberete jinou oblast barev.
- Přetáhnutím jednoho z bílých proužků u tmavě šedé střední části nastavíte rozsah barevné složky. Zvýšení rozsahu snižuje barevný pokles a opačně.

Chcete-li současně přetáhnout barevný pruh a jezdec nastavení, přetáhněte barevný pruh se stisknutou klávesou Ctrl.



Jezdec nastavení

A. Nastaví barevný pokles bez ovlivnění rozsahu B. Nastaví rozsah bez ovlivnění barevného poklesu C. Nastaví rozsah barevné složky D. Posune celý jezdec



Pokud upravíte nastavující jezdec tak, že bude spadat do jiného barevného rozsahu, změní se název odpovídajícím způsobem. Pokud jste například zvolili Žluté a změníte rozsah tak, že bude spadat do červené části barevného pruhu, změní se název na Červené 2. Na varianty stejného rozsahu barev můžete převést až šest jednotlivých barevných rozsahů (například Červené 1 až Červené 6).

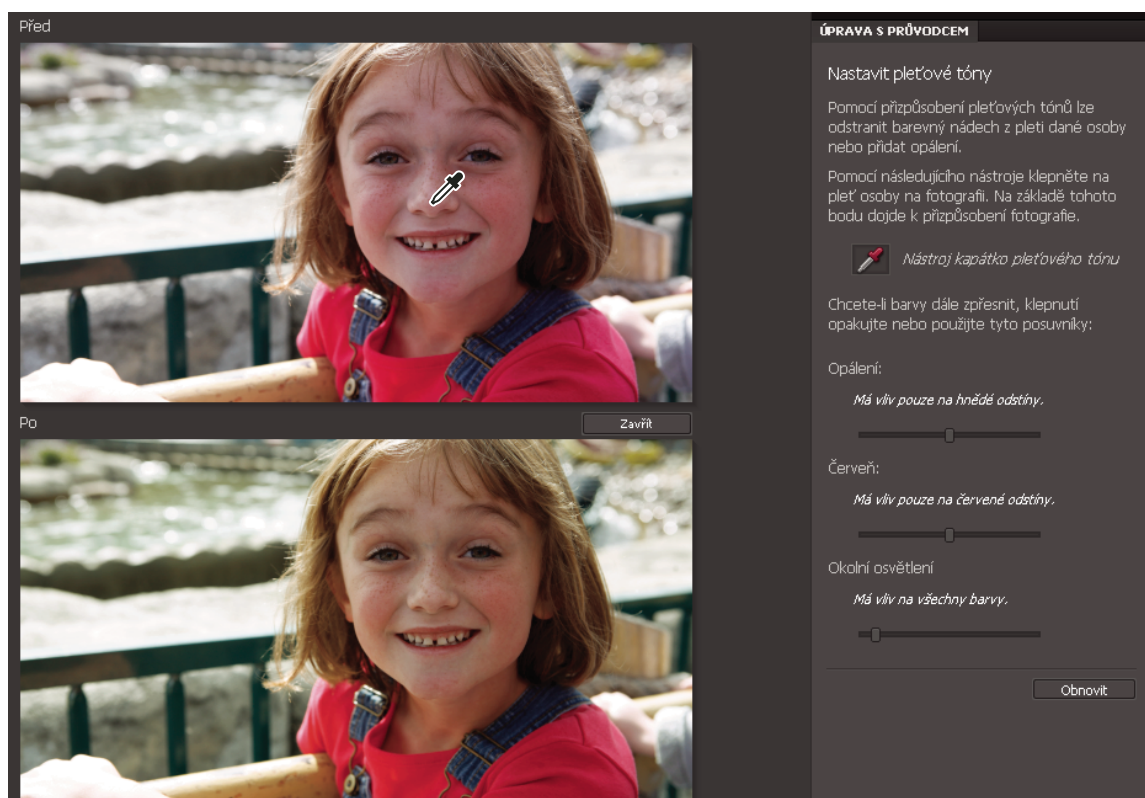
**Poznámka:** Když zvolíte barevnou složku, je standardně vybraný barevný rozsah 30° široký s 30° oblastí barevného poklesu na obou stranách. Nastavení příliš malého poklesu může v obraze vytvořit pruhy.

- 4 Chcete-li upravit rozsah pomocí výběru barev z obrazu, zvolte nástroj kapátko a klepněte na obraz. Chcete-li barvu k rozsahu přičíst, použijte nástroj kapátko +, chcete-li barvu odečíst, použijte nástroj kapátko -.

Pokud máte vybraný nástroj kapátko, můžete stisknutím klávesy Shift k rozsahu přičítat a stisknutím Alt odečítat.

## Nastavení barvy pro pleťový tón

Příkaz Nastavit barvu pleťového tónu nastaví celkovou barvu fotografie tak, aby zdůraznil přirozené pleťové tóny. Když klepnete na fotografii na oblast pleti, nastaví Photoshop Elements pleťový tón i všechny ostatní barvy na fotografii. Abyste mohli dosáhnout požadované výsledné barvy, můžete ručně nastavit hnědé a červené barvy odděleně.



Původní (nahore) a po nastavení pleťového tónu (dole)

- 1 Otevřete fotografii v Editoru a potom vyberte vrstvu, která potřebuje korekci.
- 2 Zvolte Vylepšit > Nastavit barvu > Nastavit barvu pleťového tónu.
- 3 Klepněte na oblast pleti.

Photoshop Elements automaticky nastaví barvy obrazu. Změny mohou být jemné.



**Poznámka:** Ujistěte se, zda je zvolený náhled, takže můžete vidět, jak změny barev probíhají.

4 (Volitelné) Přetáhnutím libovolného z následujících jezdců korekci doladíte:

**Opálení** Zvyšuje nebo snižuje míru hnědé v pleťových tónech.

**Červeně** Zvyšuje nebo snižuje míru červené v pleťových tónech.

**Teplota** Mění celkovou barvu pleťových tónů.


5 Po dokončení klepněte na OK. Chcete-li ale změny zrušit a začít znovu, klepněte na Obnovit.

## Nastavení sytosti v izolovaných oblastech

Nástroj houba mění sytost nebo živost barev určité oblasti.



*Zvýšení sytosti drhnutím nástrojem houba*

1 Klepněte v Editoru na nástroj houba .

2 Nastavte volby nástroje v pruhu voleb:

**Rozbalovací nabídka Stopy** Slouží k nastavení špičky stopy. Klepněte na šipku vedle vzorku stopy, v rozbalovací nabídce Stopy zvolte kategorii stopy a potom vyberte miniaturu stopy.

**Velikost** Nastaví velikost stopy v obrazových bodech. Přetáhněte jezdec Velikost nebo velikost zadejte do textového pole.

**Režim** Zvyšuje nebo snižuje sytost barvy. Chcete-li sytost barvy zintenzivnit, zvolte Zvýšit sytost. Ve stupních šedi volba Zvýšit sytost zvyšuje kontrast. Chcete-li snížit sytost barev, zvolte Snížit sytost. Ve stupních šedi volba Snížit sytost snižuje kontrast.

**Hustota** Nastaví míru změny sytosti. Přetáhněte jezdec Hustota nebo hodnotu zadejte do textového pole.

3 Táhněte nástrojem přes ty části obrazu, které chcete upravit.

## Změny barvy objektu

Příkaz Nahradit barvu nahradí určitou barvu obrazu. Můžete nastavit odstín, sytost a světlost této barvy.

1 Zvolte v Editoru Vylepšit > Nastavit barvu > Nahradit barvu.

2 Pod miniaturou obrazu vyberte volby zobrazení.


**Výběr** Zobrazuje masku, která vypadá jako černobílá verze obrazu, v náhledovém okně.

**Obraz** Zobrazí v okně náhledu obraz. Tato volba je užitečná, když pracujete se zvětšeným obrazem nebo když máte omezený prostor na obrazovce.

3 Klepněte na tlačítko kapátka a potom klepněte v obraze nebo v okně náhledu na barvu, kterou chcete změnit. Pomocí nástroje kapátka + přičtete barvy, pomocí nástroje kapátka - barvy odečtete, aby se nezměnily.

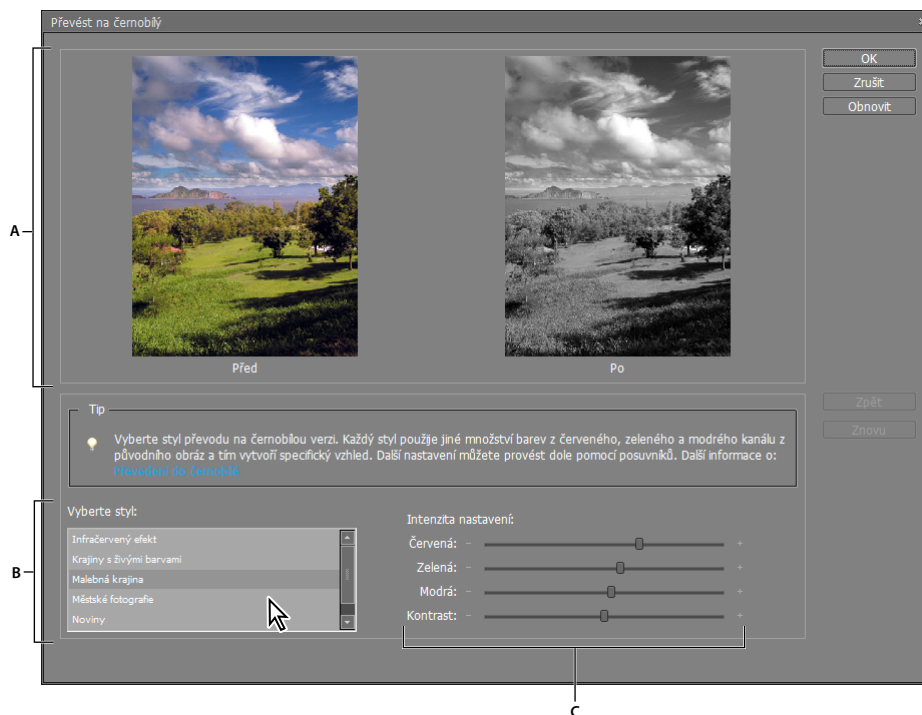
- 4 Přetažením jezdce Neurčitost kontrolujete míru, ve které jsou do výběru zahrnuté související barvy.
- 5 Určete novou barvu jedním z následujících úkonů:
  - Přetáhněte jezdce Odstín, Sytost a Světlost (nebo zadejte hodnoty do textových polí).
  - Klepněte na pole Výsledek, určete ve výběru barvy novou barvu a potom klepněte na OK.
- 6 Chcete-li změny zrušit a začít znovu, podržte klávesu Alt a klepněte na Obnovit.

## Přesný převod na černobílý

 Video o tomto procesu naleznete na adrese [www.adobe.com/go/lrvid2325\\_pse\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid2325_pse_cz).

Na rozdíl od příkazu Odstranit barvu, který pro vás obraz na černobílý převede automaticky, umožňuje vám příkaz Převést na černobílý zvolit si specifický výsledek převodu.


V dialogovém okně Převést na černobílý můžete porovnat a zvolit rozdílná přednastavení převodů, která jsou reprezentovaná styly obrazu. Vyberte nějaký styl a potom použijte dostupné jezdce k tomu, abyste převod doladili.



*Převod na černobílý*

*A. Zobrazuje obraz před a po převodu B. Vyberte styl C. Nastavte intenzitu*

- 1 Otevřete v Editoru nějaký obraz.
- 2 Vyberte oblast nebo vrstvu, kterou chcete převést. Pokud žádnou oblast nebo vrstvu nevyberete, převede se celý obraz.

 Chcete-li experimentovat s převodem na černobílý a současně zachovat původní fotografii, převedte duplikovanou vrstvu.

- 3 Zvolte Vylepšit > Převést na černobílý.
- 4 Vyberte volbu stylu, která odráží obsah vašeho obrazu (například Portréty nebo Malebná krajina).

5 Táhněte jezdcí Intenzita nastavení, abyste nastavili červenou, zelenou, modrou nebo kontrast.

**Poznámka:** Jezdce Intenzita nastavení pro červenou, zelenou a modrou váš obraz nekolorují. Jednoduše do nového černobílého obrazu zahrnují více nebo méně dat z původních barevných kanálů.

6 Chcete-li svůj obraz převést, klepněte na OK. Chcete-li ale změny zrušit a začít znovu, klepněte na Obnovit. Chcete-li zavřít dialogové okno Převést na černobílý, klepněte na Zrušit.

### Viz také

„O vrstvách“ na stránce 52

## Automatický převod na černobílý

Příkaz Odstranit barvu převádí obraz na černobílý přiřazením hodnot červené (R), zelené (G) a modré (B) jednotlivým obrazovým bodům RGB obrazu. Celkový jas jednotlivých obrazových bodů se nemění. Tento příkaz má stejný efekt jako nastavení sytosti na -100 v dialogovém okně Odstín a sytost.

- 1 Chcete-li upravit určitou oblast obrazu, vyberte ji pomocí jednoho z nástrojů pro výběr. Pokud jste neprovedli žádný výběr, použije se nastavení na celý obraz.
- 2 Zvolte Vylepšit > Nastavit barvu > Odstranit barvu.

## Přidání vlastních přednastavení pro převod na černobílý

Úpravou určitého textového souboru můžete do převodníku na černobílý ručně přidat vlastní přednastavení.

**Poznámka:** Jedná se o úkol pro zkušené uživatele.

- 1 Zavřete Editor.
- 2 Přejděte do složky ~\Program Files\Adobe\Photoshop Elements 8.0\Required.
- 3 Otevřete soubor bwconvert.txt v Editoru jednoduchého textu (jako je Poznámkový blok).
- 4 Přidejte nové přednastavení a dejte mu jedinečné jméno, které bude vycházet ze stejných pravidel pro pojmenování jako přednastavení, která už jsou v souboru.
- 5 Soubor uložte (zachovejte původní název souboru).
- 6 Spusťte Editor a zvolte Vylepšit > Převést na černobílý, abyste zobrazili přednastavení.

## Přidání barvy do obrazu ve stupních šedi

Můžete kolorovat celý obraz ve stupních šedi, nebo zvolit oblasti, které budou kolorované různými barvami. Můžete například zvolit vlasy jedné osoby, nabarvit je na hnědo a potom provést další výběr a nabarvit jí tváře na růžovo.

**Poznámka:** Pokud je zvolený kolorovaný obraz ve stupních šedi, převeděte ho v Editoru do barvy RGB výběrem voleb Obraz > Režim > Barva RGB.

- 1 Zvolte v Editoru Vylepšit > Nastavit barvu > Nastavit odstín a sytost, nebo Vrstva > Nová vrstva úprav > Odstín a sytost, chcete-li pracovat na vrstvě úprav.
- 2 Zvolte Kolorovat. Pokud není barva popředí černobílá, převede Photoshop Elements obraz do odstínu aktuální barvy popředí. Hodnoty světlosti obrazových bodů se nezmění.
- 3 Podle potřeby vyberte pomocí jezdcí Odstín novou barvu. Použijte jezdec Sytost, abyste nastavili sytost. Pak klepněte na OK.

## Filtry přizpůsobení

### Aplikování filtru Vyrovnat

Filtr Vyrovnat změní rozložení hodnot jasu v obrazových bodech v obraze tak, aby rovnoměrněji reprezentovaly celý rozsah úrovní jasu. Když aplikujete tento příkaz, nalezne Photoshop Elements nejsvětlejší a nejtmavší hodnoty ve složeném obraze a přemapuje je tak, aby nejsvětlejší hodnota představovala bílou a nejtmavší hodnota černou. Photoshop Elements potom vyrovná jas, neboli rovnoměrně rozmístí střední hodnoty obrazových bodů do stupňů šedi.

- 1 Zvolte v Editoru obraz, vrstvu nebo oblast.
- 2 Zvolte Filtr > Přizpůsobení > Vyrovnat.
- 3 Pokud jste zvolili oblast obrazu, vyberte v dialogovém okně co chcete vyrovnat a pak klepněte na OK.
  - Vyrovnat pouze vybranou oblast rovnoměrně rozmístí pouze obrazové body výběru.
  - Vyrovnat celý obraz podle vybrané oblasti rovnoměrně rozmístí všechny obrazové body na základě obrazových bodů výběru.

### Viz také

„[O filtrech](#)“ na stránce 188

„[Aplikování filtru](#)“ na stránce 189

### Aplikování filtru Mapovat na přechod

Filtr Mapovat na přechod mapuje rozsah stupňů šedi obrazu na barvy z určeného přechodu.



*Používání filtru Mapovat na přechod pro napodobení sépiového tónu*

- 1 Zvolte v Editoru obraz, vrstvu nebo oblast.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Zvolte Filtr > Přizpůsobení > Mapovat na přechod.
  - Vytvořte s použitím panelu Vrstvy nebo nabídky Vrstva novou vrstvu úprav Mapovat na přechod nebo otevřete existující vrstvu úprav Mapovat na přechod.
- 3 Určete přechod, který chcete použít:
  - Chcete-li zvolit přechod ze seznamu přechodů, klepněte na trojúhelník vpravo od přechodu, zobrazeného v dialogovém okně Mapování na přechod. Klepnutím vyberte požadovaný přechod, a pak klepnutím do prázdné oblasti dialogového okna seznam zavřete.

- Chcete-li upravit přechod, který je právě zobrazený v dialogovém okně Mapování na přechod, klepněte na tento přechod. Potom upravte stávající přechod nebo vytvořte nový.

Standardně se stíny, střední tóny a světlá obrazu mapují na počáteční (levou) barvu, střední bod a koncovou (pravou) barvu přechodu.

4 Vyberte žádnou, jednu nebo obě volby přechodu:

- Rozklad barev přidává náhodný šum, který vyhlazuje vzhled přechodu a potlačuje pruhy.
- Možnost Obrátit změni směr přechodu a obrátí mapování přechodu.

5 Klepněte na OK.

### Viz také

„O filtrech“ na stránce 188

„Aplikování filtru“ na stránce 189

„O přechodech“ na stránce 237

„O vrstvách úprav a výplně“ na stránce 66

## Aplikování filtru Invertovat

Filtr Invertovat invertuje barvy obrazu. Tento příkaz byste mohli použít k vytvoření černobílého negativu obrazu nebo k vytvoření pozitivu z naskenovaného černobílého negativu.

**Poznámka:** Protože barevný negativní film obsahuje ve své podložce oranžový filtr, nemůžete příkazem Invertovat vytvořit přesný pozitivní obraz z naskenovaného barevného negativu. Při skenování filmu na skeneru pro snímání diapozitivů musíte použít příslušná nastavení pro barevné negativy.

Při invertování obrazu se hodnota jasu každého obrazového bodu převede do inverzní hodnoty na stupnici barevných hodnot s 256 kroky. Například obrazový bod v pozitivním obrazu s hodnotou 255 se změní na 0.

1 Zvolte v Editoru obraz, vrstvu nebo oblast.

2 Zvolte Filtr > Přizpůsobení > Invertovat.

### Viz také

„Aplikování filtru“ na stránce 189

„O vrstvách úprav a výplně“ na stránce 66

## Aplikování filtru Posterizovat

Filtr Posterizovat umožňuje určit počet tónových úrovní (neboli úrovní jasu) pro každý kanál obrazu a potom mapuje obrazové body na nejbližší odpovídající úroveň. Například výběrem dvou tónových úrovní v obrazu RGB vytvoříte 6 barev. Dvě pro červenou, dvě pro zelenou a dvě pro modrou.

Tento příkaz je užitečný při vytváření speciálních efektů, jako jsou velké, stejnobarevné oblasti ve fotografii. Jeho účinky jsou nejvíc patrné, když snižujete počet úrovní šedi v obraze ve stupních šedi. Vytváří ale také zajímavé efekty v barevných obrazech.



*Pokud chcete mít v obraze určitý počet barev, převedte obraz do stupňů šedi a určete požadovaný počet úrovní. Pak převedte obraz zpět do původního barevného režimu a nahraďte jednotlivé úrovně šedi požadovanými barvami.*

1 Zvolte v Editoru obraz, vrstvu nebo oblast.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Zvolte Filtr > Přizpůsobení > Posterizovat.
- Vytvořte z panelu Vrstvy nebo nabídky Vrstva novou vrstvu úprav Posterizovat nebo otevřete existující vrstvu úprav Posterizovat.

3 Zadejte požadovaný počet tonálních úrovní a klepněte na OK.

### Viz také

„O filtrech“ na stránce 188

„Aplikování filtru“ na stránce 189

„O vrstvách úprav a výplně“ na stránce 66

## Aplikování filtru Práh

Filtr Práh převede obrazy ve stupních šedi nebo barevné obrazy do vysoce kontrastních černobílých obrazů. Můžete nastavit určitou úroveň jako prahovou. Všechny obrazové body světlejší než práh se převedou na bílé a všechny tmavší obrazové body se převedou na černé. Příkaz Práh je užitečný tehdy, chcete-li určit nejsvětlejší a nejtmaší oblasti obrazu.

1 Zvolte v Editoru obraz, vrstvu nebo oblast.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Zvolte Filtr > Přizpůsobení > Práh.
- Vytvořte z panelu Vrstvy nebo nabídky Vrstva novou vrstvu úprav Práh nebo otevřete existující vrstvu úprav Práh.

V dialogovém okně Práh se zobrazí histogram úrovní jasu v obrazových bodech v současném výběru.

3 Zvolte Náhled a proveďte libovolný z následujících úkonů:

- Chcete-li změnit obraz na černobílý, přetáhněte jezdec pod histogramem do pozice, ve které se v horní části dialogového okna objeví požadovaná prahová hodnota a klepněte na OK. Při tažení jezdc se obraz mění a odpovídá právě nastavenému prahu.
- Chcete-li určit reprezentativní světla, táhněte jezdec doprava, až bude obraz čistě černý. Potom jezdec táhněte zpět, až se v obraze objeví nějaké čistě bílé oblasti.
- Chcete-li určit reprezentativní stín, táhněte jezdec doleva, až bude obraz čistě bílý. Potom jezdec táhněte zpět, až se v obraze objeví nějaké čistě černé oblasti.

4 (Volitelné) Chcete-li se vrátit k výchozímu nastavení, podržte Alt a klepněte na Obnovit.

5 (Volitelné) Klepněte na Zrušit, chcete-li dialogové okno Práh zavřít bez aplikování změn na obraz.

### Viz také

„O filtrech“ na stránce 188

„Aplikování filtru“ na stránce 189

„O vrstvách úprav a výplně“ na stránce 66

## Aplikování Fotografického filtru

Příkaz Fotografický filtr napodobuje techniku vložení barevného filtru před objektiv fotoaparátu, aby se upravilo vyvážení barev a barevná teplota světla procházejícího objektivem a exponujícího film. Příkaz Fotografický filtr také umožňuje zvolit přednastavenou barvu pro nastavení odstínů obrazu. Pokud chcete aplikovat vlastní nastavení barev, příkaz Fotografický filtr umožňuje zadat barvu pomocí dialogu pro výběr barvy Adobe.



Originální obraz (vlevo) a oteplovací filtr (81) s aplikovanou hustotou 60% (vpravo)

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Zvolte Filtr > Přizpůsobení > Fotografický filtr.
- Zvolte Vrstva > Nová vrstva úprav > Fotografický filtr. Klepněte na OK v dialogovém okně Nová vrstva.

2 Chcete-li vybrat barvu filtru, proveďte v dialogovém okně Fotografický filtr jeden z následujících úkonů:

**Oteplovací filtr (85) a Ochlazovací filtr (80)** Filtry pro převod barev, které vyladí vyvážení bílé v obraze. Pokud byl obraz vyfotografován při nižší barevné teplotě světla (nažloutlé), Ochlazovací filtr (80) posune barvy obrazu do modra, aby se vykompenzovala nižší barevná teplota okolního světla. Naopak pokud byl obraz vyfotografován při vyšší barevné teplotě světla (namodralé), Oteplovací filtr (85) posune barvy obrazu na teplejší, aby se vykompenzovala vyšší barevná teplota okolního světla.

**Oteplovací filtr (81) a Ochlazovací filtr (82)** Filtry vyvážení světla pro menší úpravy barevné kvality obrazu. Oteplovací filtr (81) změní obraz na teplejší (žlutější) a Ochlazovací filtr (82) změní obraz na chladnější (modřejší).

**Jednotlivé barvy** Aplikují nastavení odstínů obrazu podle zvoleného přednastavení barvy. Barva, kterou byste měli zvolit, závisí na způsobu použití příkazu Fotografický filtr. Pokud má fotografie barevný nádech, můžete zvolit doplňující barvu, abyste tento nádech neutralizovali. Můžete také použít různé barvy k dosažení speciálních barevných efektů nebo k vylepšení obrazu. Například barva Pod vodou simuluje zelenomodrý barevný nádech, který vzniká při fotografování pod vodou.

- Vyberte volbu Filtr a potom z nabídky Filtr zvolte předvolbu.
- Vyberte volbu Barva, klepněte na čtverec barvy a použijte výběr barvy Adobe pro určení barvy vlastního barevného filtru.

Ujistěte se, zda je vybraná volba Náhled, abyste si výsledky použití barevného filtru mohli prohlédnout.

Pokud nechcete, aby se přidáním barevného filtru obraz ztmavil, vyberte volbu Zachovat světlost.

3 Chcete-li nastavit množství barvy aplikované na obraz, použijte jezdec Hustota nebo zadejte procenta do textového pole Hustota. Vyšší hustota aplikuje výraznější nastavení barev.

4 Klepněte na OK.

**Viz také**

„[O filtrech](#)“ na stránce 188

„[Aplikování filtru](#)“ na stránce 189

„[Nastavení barvy pro pleťový tón](#)“ na stránce 125

„[O vrstvách úprav a výplně](#)“ na stránce 66



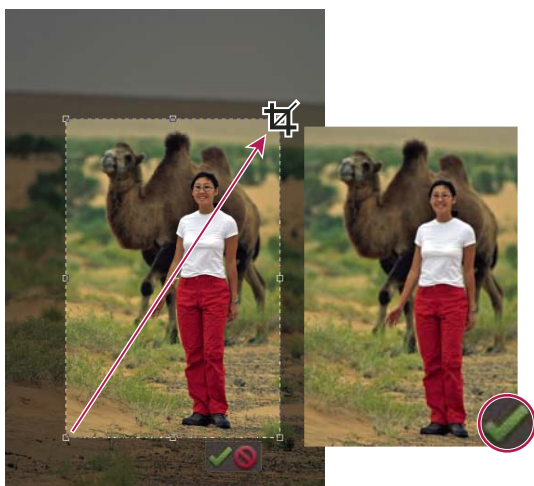
## Kapitola 8: Oříznutí, změna velikosti, retušování a transformace fotografií

Chcete-li vytvořit vlastní kompozici obrazů, můžete obrazy oříznout a změnit jejich velikost. Oříznutí může pro fotografii vytvořit nové těžiště nebo odstranit rušivé obrazy pozadí. Změna velikosti fotografií vám umožní zahrnout do stránky více fotografií a lépe začlenit fotografie do rozvržení stránky. Určité oblasti fotografie můžete retušovat, abyste opravili červené oči, můžete nahradit barvy, obraz změkčit, rozostřit nebo zostřit. Můžete také otočit, změnit velikost, deformovat nebo aplikovat perspektivu na fotografii, vrstvu nebo výběr, nebo dokonce nakládat s plochým 2D obrazem jako by to byl prostorový 3D objekt.



### Oříznutí

#### Oříznutí obrazu

Nástroj oříznutí odstraní část obrazu kolem rámečku oříznutí nebo výběru. Oříznutí je užitečné tehdy, pokud chcete odstranit rušivé součásti pozadí a vytvořit těžiště pro svoji fotografii. Pokud fotografii oříznete, zůstává standardně rozlišení stejné jako u originální fotografie. Volba Podle fotografie umožňuje při oříznutí fotografie zobrazit a upravit velikost a rozlišení. Pokud použijete přednastavenou velikost, přizpůsobí se rozlišení této velikosti.



*Odstraňte část rušivého pozadí oříznutím fotografie.*

- 1 V Editoru vyberte nástroj Oříznout  nebo na pracovní ploše Elements Organizer vyberte záložku Opravit a klepněte na tlačítko  Oříznout.
- 2 Pokud chcete použít rozlišení, které se od rozlišení originální fotografie liší, vyberte jednu z následujících voleb z nabídky Poměr stran nebo zadejte nové vlastní hodnoty do polí Šířka a Výška na pruhu voleb:

**Bez omezení** Umožňuje vám změnit velikost na libovolný rozměr obrazu.



**Podle fotografie** Zobrazuje při oříznutí originální poměr stran fotografie. Pole Šířka a Výška zobrazují hodnoty, které se používají pro oříznutý obraz. Pole Rozlišení vám umožňuje změnit rozlišení obrazu.

**Přednastavená velikost** Nastavuje pro oříznutou fotografii přednastavenou velikost. Pokud chcete, aby měl konečný výstup specifickou velikost, (například přibližně 10 x 15 cm, aby se vešel do rámečku obrazu), zvolte tuto přednastavenou velikost.



**Poznámka:** Když určíte hodnoty do polí Šířka a Výška, změní se poměr stran na Jiné.

**3** (Editor) Táhněte přes tu část obrazu, kterou chcete ponechat. Když pustíte tlačítko myši, objeví se výběr oříznutí ve formě ohraničujícího rámečku s táhly v rozích a po stranách.

**4** (Volitelně) Nastavte výběr oříznutí libovolným z následujících úkonů:

- Chcete-li změnit přednastavenou velikost nebo poměr stran, zvolte z nabídky Poměr stran v pruhu voleb nové hodnoty.
- Chcete-li výběr přesunout do jiného místa, umístěte ukazatel dovnitř ohraničujícího rámečku, klepněte a rámeček přetáhněte nebo podržte Alt a přesuňte výběr použitím klávesových šipek.
- Chcete-li změnit velikost rámečku, táhněte za táhlo. (Pokud vyberte z nabídky Poměr stran volbu Bez omezení, můžete rozměry omezit podržením klávesy Shift a současným tažením rohového táhla.)
- (Editor) Chcete-li zaměnit hodnoty šířky a výšky, klepněte na pruhu voleb na ikonu Zaměnit .
- (Editor) Chcete-li rámeček otočit, umístěte kurzor mimo ohraničovací rámeček (kurzor se změní na zakřivenou šipku ) a táhněte. (Není možné otočit výběr oříznutí u obrazu v režimu Bitová mapa.)

**Poznámka:** Změnou předvoleb nástroje oříznutí můžete změnit barvu a krytí clony oříznutí (oříznuté oblasti, která obklopuje obraz). Zvolte Úpravy > Předvolby > Zobrazení a kurzory a nastavte nové hodnoty barvy a krytí v oblasti Nástroj oříznutí dialogového okna Předvolby. Pokud nechcete při oříznutí vidět barevnou clonu, zrušte zaškrtnutí políčka Použít clonu.

**5** Klepněte na zelené tlačítko Potvrdit , které je umístěné v pravém spodním rohu oblasti, nebo stiskněte Enter a oříznutí dokončete. Pokud chcete operaci oříznutí zrušit, klepněte na červené tlačítko Zrušit  nebo stiskněte Esc.




Oříznutí potvrdíte klepnutím na tlačítko Potvrdit.

## Viz také

„Převzorkování obrazu“ na stránce 142

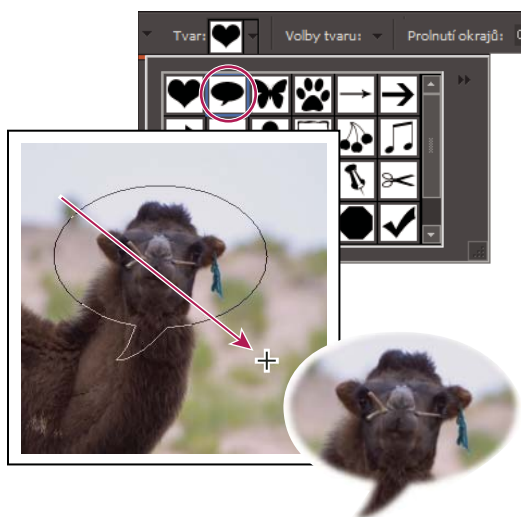
## Oříznutí na hranice výběru

S použitím příkazu Oříznout můžete odstranit vnější oblasti mimo aktuální výběr. Pokud provádíte oříznutí na hranice výběru, Photoshop Elements obraz ořízne podle ohraničujícího rámečku, který obsahuje tento výběr. (Nepravidelné výběry, například výběry s použitím nástroje laso, se oříznou na obdélníkový rámeček, který obsahuje tento výběr.) Pokud použijete příkaz Oříznout, aniž byste před tím provedli výběr, ořízne Photoshop Elements 50 obrazových bodů z každého viditelného okraje.


- 1 Vyberte v Editoru část obrazu, kterou chcete ponechat, použitím libovolného nástroje pro výběr (jako je například nástroj obdélníkový výběr ).
- 2 Zvolte Obraz > Oříznout.

## Používání nástroje vykrojení

Nástroj vykrojení ořízne fotografii do zvoleného tvaru. Tvar přetáhněte na fotografii a potom můžete přesouvat a měnit velikost ohraničujícího rámečku tak, abyste získali požadovanou oblast.



*Nástroj vykrojení slouží k oříznutí fotografie do zábavného tvaru.*

- 1 Vyberte v Editoru nástroj vykrojení .
- 2 Klepněte na pruhu voleb na nabídce Tvar, chcete-li zobrazit knihovnu tvarů, ze kterých můžete volit. Chcete-li zobrazit další knihovny, klepněte na trojúhelník na pravé straně aktuálně otevřené knihovny a ze seznamu, který se objeví, zvolte novou knihovnu.
- 3 Tvar vyberete poklepáním.
- 4 Nastavte volby tvaru:

**Bez omezení** Nakreslí tvar libovolné velikosti nebo rozměrů.

**Definovaný poměr stran** Udrží poměr výšky a šířky ořezávaného tvaru.

**Definovaná velikost** Ořízne fotografii do přesné velikosti zvoleného tvaru.

**Pevná velikost** Určuje přesné rozměry dokončeného tvaru.

**Ze středu** Kreslí tvar ze středu.

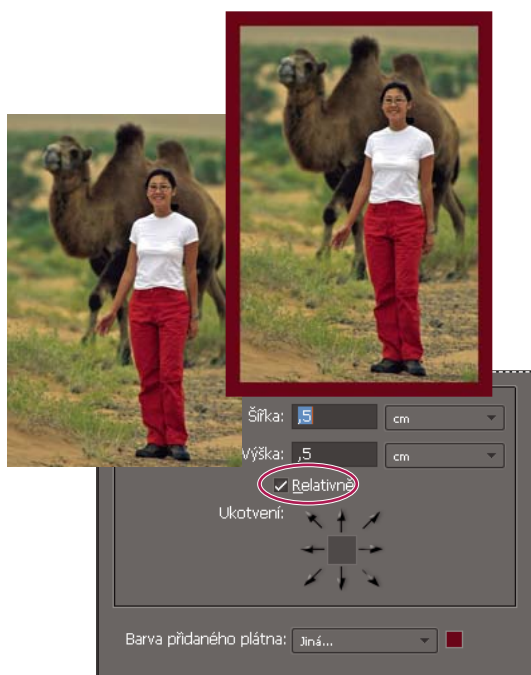
- 5 Chcete-li změkčit okraje dokončeného tvaru, zadejte hodnotu prolnutí.

**Poznámka:** Prolnutí změkčí okraje ořezávaného obrazu; kraje vyblednou a vmísí se do pozadí.

- 6 Přetáhnutím uvnitř obrazu vytvořte hranice tvaru a přesuňte ho do požadovaného umístění v obrazu.
- 7 Oříznutí dokončíte klepnutím na tlačítko Potvrdit ✓ nebo stisknutím klávesy Enter. Pokud chcete operaci oříznutí zrušit, klepněte na tlačítko Zrušit ✗ nebo stiskněte Esc.

## Změna velikosti plátna

K jedné nebo ke všem stranám obrazu můžete přidat dodatečný prostor. Přidané plátno se zobrazí v barvě aktuálně vybraného pozadí na vrstvě pozadí; v jiných vrstvách je přidané plátno průhledné. Do prostoru nového plátna můžete přidat text nebo přizpůsobit velikost fotografie prostoru.




*Pokud zvětšíte velikost plátna, budete mít víc prostoru pro barevný okraj.*

- 1 Zvolte v Editoru Obraz > Změnit velikost > Velikost plátna.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Zadejte do polí Šířka a Výška celé rozměry nového plátna. Zvolte jednotky měření, které chcete použít pro sousedící nabídky. Volba Sloupce měří šířku ve sloupcích, které byly nastavené v předvolbách Jednotky a pravítka, a týká se jen snížení a ne zvýšení velikosti.
  - Vyberte Relativně a zadejte množství, o které chcete velikost plátna zvětšit nebo zmenšit. Chcete-li velikost plátna zmenšit, zadejte záporné číslo. Tuto volbu použijte v případě, že chcete zvýšit velikost plátna o specifickou hodnotu (například o 5 centimetrů na každé straně).
- 3 V poli Ukotvení klepněte na jednu ze šipek, abyste označili, kam chcete umístit existující obraz na novém plátně.
- 4 Chcete-li změnit barvu přidaného plátna, vyberte volbu z nabídky Barva přidaného plátna a klepněte na OK.

## Odstranění zkosení obrazu

Nástroj narovnání slouží k opětovnému zarovnání obrazu svisle nebo vodorovně. Tento nástroj také mění velikost plátna nebo plátno ořízne tak, aby zajistil odstranění zkosení obrazu.

### Ruční odstranění zkosení obrazu

- 1 Vyberte v Editoru nástroj narovnání .
- 2 Chcete-li odstranit zkosení všech vrstev obrazu, vyberte Otočit všechny vrstvy a potom vyberte volbu z nabídky Volby plátna (tato nabídka je dostupná pouze tehdy, pokud vyberete Otočit všechny vrstvy):

**Přizpůsobit plátno zvětšením nebo zmenšením** Přizpůsobí velikost plátna otočenému obrazu. Při odstranění zkosení dojde k tomu, že se rohy obrazu dostanou mimo aktuální plátno. Narovnaný obraz bude obsahovat oblasti s prázdným pozadím, ale žádné obrazové body nebudou oříznuté.

**Odstranit pozadí oříznutím** Ořízne obraz tak, aby se odstranila libovolná oblast s prázdným pozadím, která bude po narovnání viditelná. Některé obrazové body budou oříznuté.

**Oříznout na původní velikost** Ponechá velikost plátna na velikosti originálního obrazu. Narovnaný obraz bude obsahovat oblasti s prázdným pozadím a některé obrazové body budou oříznuté.



*Odstranění pozadí s použitím odstranění zkosení a oříznutí*

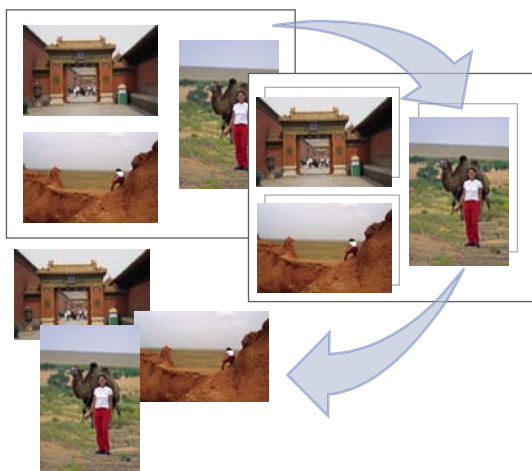
- 3 Zkosení obrazu odstraníte jedním z následujících úkonů:
  - Chcete-li obraz zarovnat vodorovně, nakreslete v obraze čáru, která bude představovat nový přímý vodorovný okraj.
  - Chcete-li obraz zarovnat svisle, podržte klávesu Ctrl a nakreslete čáru, která bude představovat nový svislý okraj.

### Automatické odstranění zkosení obrazu

- Chcete-li odstranit zkosení obrazu automaticky a ponechat kolem obrazu plátno, zvolte Obraz > Otočit > Odstranit zkosení obrazu. Narovnaný obraz bude obsahovat oblasti s prázdným pozadím, ale žádné obrazové body nebudou oříznuté.
- Chcete-li automaticky odstranit zkosení obrazu a obraz oříznout, zvolte Obraz > Otočit > Odstranit zkosení a oříznutí obrazu. Narovnaný obraz nebude obsahovat oblasti s prázdným pozadím, ale některé obrazové body budou oříznuté.

## Rozdělení naskenovaného obrazu s více fotografiemi

Pokud jste s použitím plochého stolního skeneru naskenovali několik fotografií současně, můžete naskenovaný obraz automaticky narovnat a rozdělit do fotografií, které jsou jeho součástí. Fotografie musí být jasně oddělené.



Oddělování obrazů naskenovaných z jedné stránky do tří oddělených obrazů

- ❖ Zvolte v Editoru Obraz > Rozdělit naskenované fotografie. Photoshop Elements automaticky rozdělí obraz a umístí každou fotografii do odděleného souboru.

💡 *U obrazů s bílou kolem okrajů (obrazy světlé oblohy, sněhu a podobně) tento příkaz nejlépe funguje tehdy, pokud tyto obrazy ve skeneru podložíte listem tmavého papíru.*

## Velikost obrazu a rozlišení

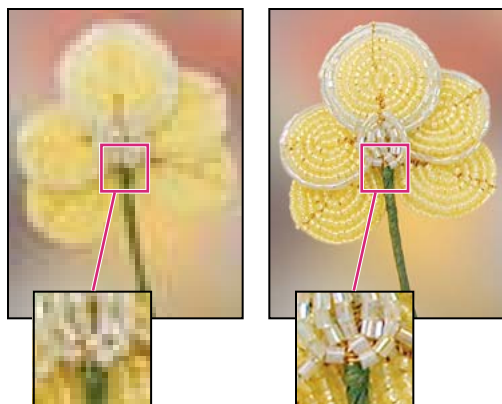
### O velikosti obrazu a rozlišení

Velikost obrazu (rozměry v obrazových bodech) představuje počet obrazových bodů, které tvoří šířku a výšku obrazu. Například váš digitální fotoaparát by mohl pořídit fotografii, která bude 3000 obrazových bodů široká a 2000 obrazových bodů vysoká. Tyto dvě hodnoty se přímo odrážejí ve velikosti souboru obrazu a obě představují indikátory množství obrazových dat ve fotografii.

Rozlišení je míra podrobností, které můžete v obrazu vidět. Měří se v obrazových bodech na palec (ppi). Čím více obrazových bodů na palec, tím větší je rozlišení. Obecně platí, že čím vyšší je rozlišení obrazu, tím lepší je kvalita vytištěného obrazu.

I když digitální obraz obsahuje specifické množství obrazových dat, nemá specifickou fyzickou výstupní velikost nebo rozlišení. Když změníte rozlišení souboru, změní se i fyzické rozměry, a když změníte šířku nebo výšku obrazu, změní se rozlišení.

Vztah mezi velikostí a rozlišením obrazu můžete vidět v dialogovém okně velikosti obrazu (zvolte Obraz > Změnit velikost > Velikost obrazu). Volbu Převzorkovat obraz nechte nevybranou, protože nechcete změnit množství obrazových dat ve fotografii. Pak změňte šířku, výšku nebo rozlišení. Když změníte jednu z těchto hodnot, zbylé dvě hodnoty se změní odpovídajícím způsobem.



Stejný vytištěný obraz při 72 ppi a 300 ppi; výřez zvětšený na 200 %

Pokud potřebujete tisknout s použitím určitého rozlišení nebo pokud chcete tisknout obraz, který je výrazně menší nebo větší, než jeho rozměry v obrazových bodech umožňují, můžete obraz převzorkovat. Součástí převzorkování je odstranění nebo přidání obrazových bodů do obrazu. Díky tomu je možné dosáhnout požadovaných rozměrů nebo rozlišení.

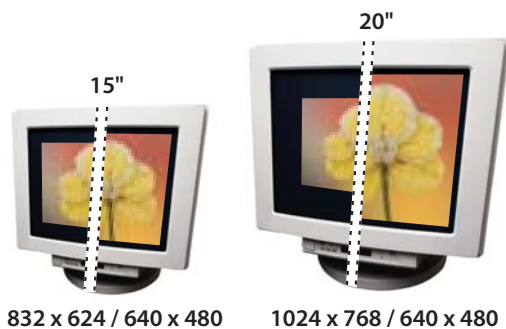
## O rozlišení tiskárny

Rozlišení tiskárny se určuje podle počtu bodů tiskové barvy na palec (dpi). Obecně čím více bodů na palec, tím jemnější bude tiskový výstup. Rozlišení většiny inkoustových tiskáren je mezi 720 až 5760 dpi (nejmenší bod tiskové barvy, který mohou tiskárny použít).

Rozlišení tiskárny se od rozlišení obrazu liší, ale souvisí s ním. Chcete-li tisknout kvalitní fotografie na inkoustové tiskárně, mělo by dobré výsledky dávat rozlišení obrazu kolem 220 ppi. Pokud jste ochotni přijmout určité zhoršení kvality obrazu, můžete s použitím menšího rozlišení tisknout o trochu větší fotografie. V případě, že vyberete velikost tisku, která způsobí, že bude mít fotografie pro tisk z Editoru menší rozlišení než 220 ppi nebo pro tisk z pracovní plochy Elements Organizer méně než 150 ppi, se zobrazí varování.

## O rozlišení monitoru

Rozlišení monitoru se udává v rozměrech v obrazových bodech. Pokud je například váš monitor nastavený na rozlišení 1600 x 1200 a rozměry vaší fotografie v obrazových bodech mají stejnou velikost, vyplní fotografie při 100 % zvětšení celou obrazovku. Velikost obrazu na obrazovce závisí na kombinaci faktorů: rozměrech obrazu v obrazových bodech, velikosti monitoru a nastavení rozlišení monitoru. V aplikaci Photoshop Elements můžete změnit zvětšení obrazu na obrazovce, takže můžete snadno pracovat s obrazy s libovolnými rozměry v obrazových bodech.



Obraz velikosti 620 x 400 obrazových bodů zobrazený na monitorech různé velikosti a s různým rozlišením



Když připravujete obrazy pro zobrazení na monitoru, měli byste vzít v úvahu nejmenší rozlišení monitoru, na kterém by mohly být fotografie prohlíženy.

## Zobrazení velikosti obrazu otevřeného souboru

- ❖ Klepněte a podržte tlačítko myši na informačním poli souboru v dolní části dokumentu. Toto pole zobrazuje šířku a výšku obrazu (v měrných jednotkách, které jsou aktuálně vybrané pro pravítka), rozměry v celkových obrazových bodech, počet barevných kanálů a rozlišení obrazu (ppi).

## Zobrazení velikosti tisku na obrazovce

- ❖ V Editoru proveďte jeden z následujících úkonů:

- Zvolte Zobrazení > Velikost tisku.
- Vyberte nástroj ručička nebo nástroj lupa a klepněte na Velikost tisku v pruhu voleb.

Zvětšení obrazu se upraví tak, aby zobrazovalo přibližnou vytištěnou velikost, tak jak je určená v sekci Velikost dokumentu dialogového okna Velikost obrazu. Pamatujte si, že velikost a rozlišení vašeho monitoru mají vliv na tiskovou velikost, která je zobrazená na obrazovce.

## Změna tiskových rozměrů a rozlišení bez převzorkování

Pokud posíláte obraz do tiskové služby, která vyžaduje, aby soubory byly ve specifickém rozlišení, budete možná potřebovat změnit tiskové rozměry a rozlišení.

Pokud tisknete přímo z aplikace Photoshop Elements, nemusíte tento postup provádět. Můžete namísto toho zvolit velikost v dialogovém okně Tisk a Photoshop Elements aplikujete příslušné rozlišení obrazu.

**Poznámka:** *Chcete-li změnit pouze tiskové rozměry nebo rozlišení a příslušně upravit celkový počet obrazových bodů v obrazu, musíte obraz převzorkovat.*

- 1 Zvolte v Editoru Obraz > Změnit velikost > Velikost obrazu.
- 2 Ujistěte se, zda je odznačená volba Převzorkovat obraz. Pokud je, můžete tiskové rozměry a rozlišení změnit a přitom neměníte celkový počet obrazových bodů v obrazu. Stávající proporce obrazu se ale můžou změnit.

**Poznámka:** *Abyste mohli používat funkce Zachovat proporce a Měnit velikost stylů, musí být vybraná volba Převzorkovat obraz.*

- 3 Chcete-li zachovat aktuální poměr stran, vyberte Zachovat proporce. Tato volba automaticky aktualizuje šířku při změně výšky a naopak.
- 4 V oblasti Velikost dokumentu zadejte nové hodnoty pro výšku a šířku. Pokud chcete, zvolte nové jednotky měření. Volba Sloupce pro Šířku použije hodnoty šířky sloupce a mezery mezi nimi, určené v předvolbách Jednotky a pravítka.
- 5 Do pole Rozlišení zadejte novou hodnotu. V případě potřeby zvolte novou jednotku měření a pak klepněte na OK.

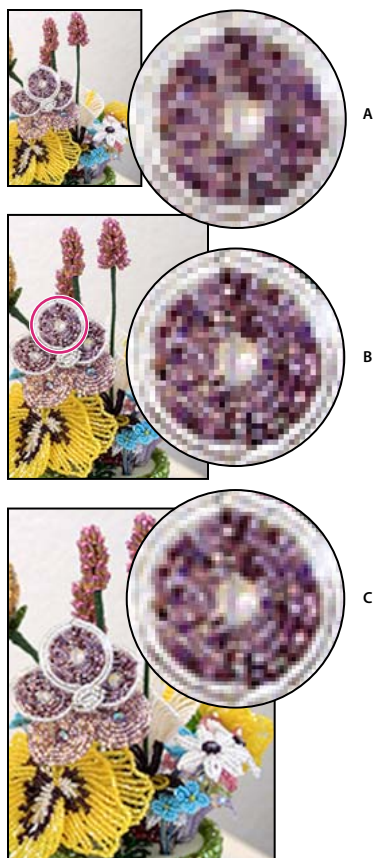


*Chcete-li se vrátit k originálním hodnotám, které jsou zobrazené v dialogovém okně Velikost obrazu, stiskněte Alt a klepněte na Obnovit.*



## Převzorkování obrazu

Změna rozměrů obrazu v obrazových bodech se nazývá *převzorkování*. Převzorkování má vliv nejenom na velikost obrazu na obrazovce, ale také na kvalitu obrazu a jeho tiskový výstup – a to buď na tiskové rozměry nebo na rozlišení obrazu. Převzorkování může snížit kvalitu obrazu. Pokud provádíte *převzorkování dolů* (což znamená, že snižujete počet obrazových bodů v obraze), odstraňují se z obrazu informace. Pokud provádíte *převzorkování nahoru* (což znamená, že zvyšujete počet obrazových bodů v obraze), přidají se nové obrazové body na základě barevných hodnot stávajících obrazových bodů a tím obraz ztrácí na podrobnostech a ostrosti.



*Převzorkování obrazu*

**A.** Obraz převzorkovaný dolů **B.** Původní obraz **C.** Obraz převzorkovaný nahoru

Abyste se vyhnuli nutnosti obraz převzorkovávat nahoru, naskenujte nebo vytvořte obraz v rozlišení, které vaše tiskárna nebo výstupní zařízení vyžadují. Pokud si chcete prohlédnout účinky změn rozměrů v obrazových bodech na obrazovce nebo vytisknout nátisky v různých rozlišeních, převzorkujte kopii svého souboru.



*Pokud obrazy připravujete pro web, je dobré zadat velikost obrazu s použitím rozměrů v obrazových bodech.*

**1** Zvolte v Editoru Obraz > Změnit velikost > Velikost obrazu.

**2** Vyberte Převzorkovat obraz a zvolte metodu interpolace:

**Nejbližší soused** Rychlá, ale méně přesná. Tato metoda se doporučuje pro ilustrace obsahující nevyhlazené okraje, aby se zachovaly ostré hrany a vznikl menší soubor. Tato metoda ale může vytvořit zubaté okraje, které se objeví při deformování, změně velikosti obrazu nebo při provádění vícenásobných manipulací s výběrem.

**Bilineární** Střední kvalita.

**Bikubická** Pomalá, ale přesnější, která se projeví v jemnějším odstupňování tónů.

**Bikubická hladší** Tuto metodu použijte, když zvětšujete obrazy.

**Bikubická ostřejší** Tuto metodu použijte, když snižujete rozměry obrazu. Tato metoda zachová detaily v převzorkovaném obraze. Také ovšem může nadměrně zостřit některé oblasti obrazu. V takovém případě zkuste použít bikubickou metodu.

- 3 Chcete-li zachovat aktuální poměr stran, vyberte Zachovat proporce. Tato volba automaticky aktualizuje šířku při změně výšky a naopak.
- 4 V části Rozměry v obrazových bodech zadejte hodnoty pro šířku a výšku. Chcete-li zadat hodnoty v procentech stávajících rozměrů, zvolte jako jednotky měření procenta.

Nová velikost souboru obrazu se objeví vedle části Rozměry v obrazových bodech, se starou velikostí souboru v závorkách.

- 5 Klepnutím na OK změníte rozměry v obrazových bodech a obraz převzorkujete.



*Pro dosažení nejlepších výsledků při zmenšování obrazu převzorkujte obraz dolů a pak aplikujte filtr Doostřit.*

*Chcete-li vytvořit větší obraz, naskenujte obraz znovu ve vyšším rozlišení.*

## Retušování

### Přesné odstranění červených očí


Nástroj pro odstranění červených očí odstraňuje červené oči u fotografií osob, u kterých byl použit blesk. Červené oči způsobuje osvětlení sítnice fotografované osoby bleskem fotoaparátu. Častěji se vyskytují na snímcích pořízených v tmavé místnosti, protože zorničky fotografované osoby jsou rozšířené. Abyste se červeným očím vyhnuli, používejte funkci fotoaparátu, která jejich výskyt omezuje, vždy když je dostupná.



*Chcete-li při importu fotografií na pracovní plochu Elements Organizer provést automatickou opravu červených očí, zaškrtněte v dialogovém okně Získat fotografie políčko Automaticky opravit červené oči. Červené oči můžete z vybraných fotografií odstranit také v prohlížeči fotografií.*



*Oprava červených očí výběrem oka (nahore) nebo klepnutím na oko (uprostřed).*

- 1 Chcete-li červené oči opravit ručně, vyberte nástroj pro odstranění červených očí  na panelu nástrojů Plné úpravy nebo na panelu retušování v plných úpravách.
- 2 Nastavte v pruhu voleb velikost panenko a míru ztmavení.
- 3 Proveďte v obraze jeden z následujících úkonů:
  - Klepněte na červenou oblast oka.
  - Nakreslete přes oblast očí výběr.

Když pustíte tlačítko myši, odstraní se červená barva z očí.

**Poznámka:** Červené oči můžete také automaticky opravit v pruhu voleb nástroje pro odstranění červených očí klepnutím na *Automaticky*.

### Viz také

„Automatická korekce osvětlení a barev“ na stránce 109

„Nastavení barvy pro pleťový tón“ na stránce 125


„Opravy fotografií pomocí tlačítek pro retušování na panelu nástrojů rychlých oprav“ na stránce 106

## Odstranění skvrn a menších vad

Bodový retušovací štětec z vašich fotografií rychle odstraní kazy a jiné nedokonalosti. Abyste vyhladili nedokonalosti oblasti, můžete buď jednou na vadu klepnout nebo klepnout a přetáhnout.



S použitím nástroje bodový retušovací štětec je odstranění skvrn a nedokonalostí snadné.

- 1 Vyberte v Editoru nástroj bodový retušovací štětec .
- 2 Zvolte velikost stopy. Nejlépe funguje štětec, jehož stopa je o něco větší než plocha, kterou chcete opravit, abyste ji pokryli jediným klepnutím.
- 3 V pruhu voleb vyberte volbu Typ.

**Souhlas blízkosti** S použitím obrazových bodů kolem okrajů výběru najde oblast obrazu, která se použije jako záplata pro vybranou oblast. Pokud tato volba neposkytne uspokojivou opravu, zvolte Úpravy > Zpět a zkuste volbu Vytvořit texturu.

**Vytvořit texturu** Použije všechny obrazové body ve výběru k vytvoření textury pro retušování oblasti. Pokud textura nebude dobře fungovat, zkuste přes plochu táhnout ještě jednou.

**Poznámka:** Chcete-li změnu aplikovat na všechny vrstvy obrazu, klepněte na možnost *Vzorkovat všechny vrstvy*.

- 4 Klepněte na oblast, kterou chcete v obrazu opravit, nebo klepněte a táhněte přes větší oblast.

### Viz také


„Nastavení barvy pro pleťový tón“ na stránce 125

## Oprava velkých nedostatků

Retušovací štětec opravuje velké oblasti nedostatků při přetažení štětcem přes tyto nedostatky. Můžete odstranit objekty z jednotného pozadí, jako jsou například objekty na louce.



Před a po použití retušovacího štětce.

1 Vyberte v Editoru nástroj retušovací štětec .

2 Zvolte z pruhu voleb velikost stopy a nastavte volby retušovacího štětce:

**Režim** Určuje způsob, jakým se zdroj nebo vzorek prolne se stávajícími obrazovými body. Režim Normální pokládá nové obrazové body na originální obrazové body. Režim Nahradit zachovává na okrajích tahu štětce tenkou vrstvu zrnitosti a textury.

**Zdroj** Nastavuje zdroj, který se použije pro opravu obrazových bodů. Navzorkovaný používá obrazové body ze stávajícího obrazu. Vzorek používá obrazové body ze vzorku, který určíte na panelu Vzorek.


**Pevně** Vzorkuje obrazové body průběžně, aniž byste ztratili současný vzorkovací bod, a to i v případě, že uvolníte tlačítko myši. Odznačte volbu Pevně, aby se použily stejné navzorkované obrazové body z počátečního bodu vzorkování pokaždé, když malování přerušíte a obnovíte.

**Vzorkovat všechny vrstvy** Chcete-li vzorkovat data ze současné vrstvy, současné vrstvy a pod ní nebo ze všech viditelných vrstev, vyberte možnost Vzorkovat všechny vrstvy.

3 Chcete-li vzorkovat data, umístěte ukazatel do libovolného otevřeného obrazu, stiskněte klávesu Alt a klepněte.

***Poznámka:** Pokud vzorkujete z jednoho obrazu a aplikujete kopii do jiného obrazu, musí být oba obrazy ve stejném barevném režimu, nebo alespoň jeden z nich musí být v režimu stupně šedi.*

4 Přetáhnutím přes nedostatek v obrazu smícháte stávající data s navzorkovanými daty. Navzorkované obrazové body se smíchají s existujícími obrazovými body pokaždé, když uvolníte tlačítko myši.

 *Pokud je na okrajích oblasti, kterou chcete retušovat, výrazný kontrast, vytvořte před použitím nástroje retušovací štětec výběr. Výběr by měl být větší než plocha, kterou chcete retušovat, ale měl by přesně kopírovat hranice kontrastních obrazových bodů. Když kreslíte nástrojem retušovací štětec, výběr zabraní přetékání barev zvnějšku.*

## Viz také

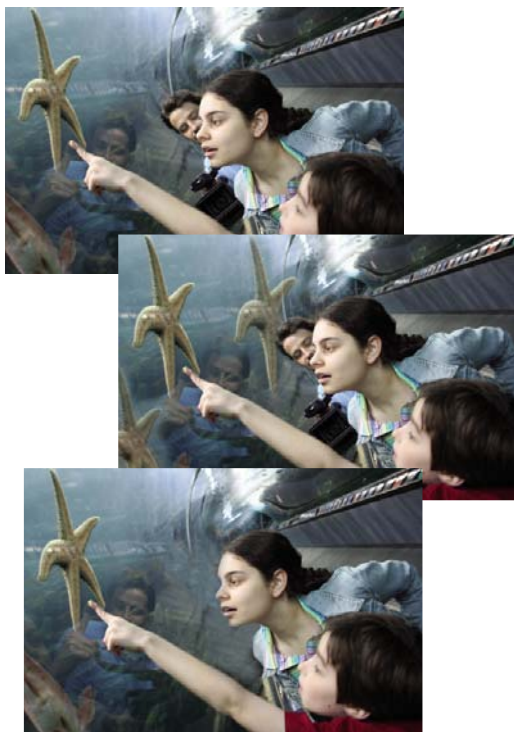
„Nastavení barvy pro pleťový tón“ na stránce 125

„O režimech prolnutí“ na stránce 215

„O vzorcích“ na stránce 235

## Klonování obrazů nebo oblastí obrazu

Nástroj klonovací razítko maluje se vzorkem obrazu. To můžete použít k duplikování objektů, odstraňování nedokonalostí obrazů nebo k malování přes objekty na své fotografii.



*Původní fotografie (nahore), po přidání dvou mořských hvězd s použitím nástroje klonovací razítko (uprostřed) a po odstranění osoby s použitím nástroje klonovací razítko (dole).*

1 Vyberte v Editoru nástroj klonovací razítko 🖌️.

2 (Volitelně) Nastavte volby v pruhu voleb:

**Stopy štětce** Nastaví špičku stopy štětce. Klepněte na šipku vedle vzorku stopy, v rozbalovací nabídce Stopy zvolte kategorii stopy a potom vyberte miniaturu stopy.

**Velikost** Slouží k nastavení velikosti stopy v obrazových bodech. Přetáhněte rozbalovací jezdec Velikost nebo zadejte velikost do textového pole.

**Režim** Určuje způsob, jakým se zdroj nebo vzorek prolne se stávajícími obrazovými body. Režim Normální pokládá nové obrazové body na originální obrazové body.

**Krytí** Slouží k nastavení krytí barvy, kterou aplikujete. Nízké nastavení krytí umožňuje to, aby obrazové body pod tahem barvy prosvítaly. Přetáhněte jezdec nebo zadejte hodnotu krytí.

**Pevně** Jak začínáte malovat, přesunuje vzorkovanou oblast společně s kurzorem, bez ohledu na to, kolikrát se zastavíte a pokračujete v malování. Výběr této volby je užitečný tehdy, když chcete eliminovat nevyžádané oblasti, jako jsou telefonní dráty přes oblohu nebo trhliny na naskenované fotografii. Pokud odznačíte volbu Pevně, použije nástroj klonovací razítko navzorkovanou oblast z počátečního bodu vzorkování pokaždé, když malování přerušíte a obnovíte. Tuto volbu je dobré odznačit tehdy, pokud chcete použít více kopií jedné části obrazu na různé oblasti toho samého obrazu nebo do jiného obrazu.

**Vzorkovat všechny vrstvy** Chcete-li vzorkovat (kopírovat) data ze všech viditelných vrstev, vyberte možnost Vzorkovat všechny vrstvy. Chcete-li vzorkovat data pouze z aktivní vrstvy, odznačte tuto volbu.

3 Umístěte ukazatel na část libovolného otevřeného obrazu, který chcete vzorkovat, stiskněte Alt a klepněte. Nástroj duplikuje obrazové body v tomto vzorkovacím bodě vašeho obrazu v průběhu malování.

4 Malujte nástrojem tažením nebo klepnutím.

**Viz také**



„O režimech prolnutí“ na stránce 215

**Nahrazení barev v obraze**

Nástroj nahrazení barvy zjednodušuje nahrazování určitých barev v obraze. Můžete přes určenou barvu (například žlutou květinu na obraze) malovat jinou, například červenou barvou. Můžete také pro korekci barev použít nástroj nahrazení barev.



Nahrazování barev

- 1 Vyberte nástroj nahrazení barvy . (Nástroj nahrazení barvy najdete pod nástrojem štětec .)
- 2 Zvolte v pruhu voleb z nabídky Stopa velikost špičky štětce. Obecně platí, že pro volbu Režim budete chtít nechat režim mísení nastavený na Barva.
- 3 Pro volbu Omezení vyberte jednu z následujících možností:  
**Nesousedící** Nahradí navzorkovanou barvu, kdykoliv se objeví pod ukazatelem.  
**Sousedící** Nahradí barvy sousedící s barvou, která je přímo pod ukazatelem.
- 4 Pokud zadáte nízké procento pro volbu Tolerance, nahradí se jen barvy, které jsou velmi podobné barvě obrazového bodu, na který klepnete. Při zvýšení hodnoty tolerance se nahradí širší rozsah barev.
- 5 Pokud chcete, aby opravované oblasti měly hladké okraje, vyberte Vyhlazení.
- 6 Vyberte barvu popředí, která se použije k nahrazení nežádoucí barvy.
- 7 Klepněte na barvu, kterou chcete v obraze nahradit.
- 8 Tažením uvnitř obrazu nahradte určenou barvu.

**Viz také**


„Nastavení barvy pro pleťový tón“ na stránce 125

**Rozostření nebo změkčení obrysů**

Nástroj rozostření změkčuje ostré okraje nebo oblasti v obraze tím, že snižuje úroveň detailů. Pokud rozostříte rušivé pozadí, můžete tím přenést těžiště na cílové obrazy. Za tímto účelem můžete také použít filtry Rozostření.



Originální fotografie (vlevo) a fotografie po rozostření pozadí (vpravo).

1 Vyberte nástroj rozostření .

2 Nastavte volby v pruhu voleb:

**Rozevírací nabídka Stopy** Slouží k nastavení špičky stopy. Klepněte na šipku vedle vzorku stopy, v rozbalovací nabídce Stopy zvolte kategorii stopy a potom vyberte miniaturu stopy.

**Velikost** Nastaví velikost stopy v obrazových bodech. Přetáhněte jezdec Velikost nebo velikost zadejte do textového pole.

**Režim** Určuje způsob, kterým se rozostřované obrazové body vmíchají do ostatních obrazových bodů obrazu.

**Síla** Určuje, jak velkou míru rozostření každý tah způsobí.

**Vzorkovat všechny vrstvy** Rozostří všechny viditelné vrstvy. Pokud není tato volba vybraná, nástroj rozostří pouze aktivní vrstvu.

3 Táhněte nástrojem přes tu část obrazu, kterou chcete rozostřit.

### Viz také

„Rozostřit a Rozostřit více“ na stránce 195

„Gaussovské rozostření“ na stránce 195

„O režimech prolnutí“ na stránce 215

## Korekce zkreslení fotoaparátu

Dialogové okno Korekce zkreslení fotoaparátu slouží k opravě běžných problémů se zkreslením čoček, jako jsou ztmavené okraje díky chybě čočky nebo nesprávné stínování čoček. Například na fotografii oblohy, která byla pořízená, když bylo málo světla, můžou být rohy obrazu tmavší než střed. Zkreslení je možné opravit změnou míry viněty a nastavením středních tónů.

S použitím Ovládání perspektivy můžete také obraz otočit nebo opravit chybnou perspektivu obrazu, kterou způsobilo odchýlení fotoaparátu od svislé nebo vodorovné roviny. Obrazová mřížka filtru Korekce zkreslení fotoaparátu umožňuje provádět tyto úpravy jednoduše a přesně.





Korekce zkreslení fotoaparátu

- 1 Vyberte Filtr > Korekce zkreslení fotoaparátu.
- 2 Vyberte zaškrtnutí políčko Náhled.
- 3 Chcete-li váš obraz opravit, nastavte libovolné z následujících voleb a potom klepněte na OK:

**Odstranit deformaci** Zkoriguje soudkovité nebo poduškovité zkreslení. Chcete-li narovnat vodorovné nebo svislé linie, které jsou ohnuté na obě strany směrem od nebo směrem ke středu obrazu, zadejte do pole hodnotu nebo přesuňte jezdec.

**Míra viněty** Nastavuje míru zesvětlení nebo ztmavení podél okrajů obrazu. Chcete-li obraz postupně stínovat, zadejte do pole hodnotu nebo přesuňte jezdec.

**Střední bod viněty** Určuje šířku oblasti ovlivněnou jezdcem Míra. Větší část obrazu ovlivníte tím, že přesunete jezdec nebo zadáte nižší číslo. Chcete-li omezit účinek jen na okraje obrazu, zadejte vyšší hodnotu.

**Svislá perspektiva** Koriguje perspektivu obrazu způsobenou nakloněním fotoaparátu nahoru nebo dolů. Pokud chcete, aby byly svislé čáry v obrazu paralelní, zadejte do pole číslo nebo použijte jezdec.

**Vodorovná perspektiva** Zjišťuje okraje a detaily v obrazu, nabízí jemnější detaily a menší výskyt nežádoucích pruhů (halo). Rozostření, které způsobil fotoaparát nebo pohyb fotografovaného objektu, snížíte tím, že zadáte hodnotu nebo použijete jezdec. Pokud zvolíte Rozmáznout, nastavte Úhel.

**Úhel** Pootočením obrazu eliminuje naklonění fotoaparátu nebo doladí polohu obrazu po úpravě perspektivy. Chcete-li obraz otočit doleva (proti směru hodinových ručiček) nebo doprava (po směru hodinových ručiček), zadejte do pole hodnotu nebo přetáhněte kruhovou stupnici úhlu.

**Měřítko** Nastaví zvětšení nebo zmenšení obrazu. Rozměry obrazu v obrazových bodech se nezmění. Zadáním hodnoty do pole nebo přesunutím jezce odstraníte prázdné oblasti obrazu, které jsou způsobené poduškovitým zkreslením, otočením nebo korekcí perspektivy. Zvětšením měřítka obrazu dojde k jeho ořiznutí a interpolaci na původní rozměry v obrazových bodech.

**Zobrazovat mřížku** Vyberete-li tuto volbu, zobrazuje se mřížka. Pokud tuto volbu zrušíte, mřížka se skryje.

**Zvětšení zobrazení** Při zvětšení zobrazuje bližší pohled a při zmenšení vzdálenější.



**Barva** Nastavuje barvu mřížky.

## Viz také

„Úprava s průvodcem Oprava lichoběžníkového zkreslení“ na stránce 50

„Nastavení křivek barev“ na stránce 122

„Zlepšení detailů ve stínech a ve světlech“ na stránce 115

## Používání Sloučení fotografií skupiny



Video o funkcích sloučení fotografií naleznete na adrese [www.adobe.com/go/lrvid2342\\_pse\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid2342_pse_cz).

Chcete-li vytvořit z většího množství fotografií dokonalou skupinovou fotografii, použijte Sloučení fotografií skupiny.

**Poznámka:** Nejlepších výsledků dosáhnete, vyberete-li pro sloučení fotografií skupiny více obrazů z jedné relace fotografování.

- 1 Jedním z následujících postupů vyberte skupinové fotografie, které chcete použít jako zdrojové obrazy pro sloučení fotografií skupiny:
  - Na pracovní ploše Elements Organizer vyberte fotografie.
  - Otevřete fotografie v Editoru.
- 2 Zvolte Soubor >Nový >Sloučení fotografií skupiny.
- 3 Vyberte nejlepší skupinovou fotografii a přetáhněte ji ze zásobníku projektu do okna Výsledek.
- 4 Klepněte na další fotografie v zásobníku projektu (kvůli jednoduššímu sledování jsou barevně označeny). Oblasti, které chcete sloučit do výsledné fotografie, označte pomocí nástroje Tužka. Výsledný obraz můžete doladit tak, že pomocí nástroje Tužka přidáte další obsah, nebo pomocí nástroje Guma určitý obsah odstraníte.
- 5 Nastavte libovolné z následujících voleb:

**Zobrazovat tahy** Klepnutím na tuto volbu zobrazíte tahy nástroje Tužka označené ve zdrojovém obrazu.

**Zobrazovat oblasti** Klepněte na tuto volbu, chcete-li v obrazu Výsledek zobrazovat vybrané oblasti.

**Další volby** Rozbalením nebo sbalením této šipky zobrazíte Další volby.

**Nástroj zarovnání** Chcete-li zkorigovat zarovnání většího množství fotografií, klepněte na nástroj Zarovnání, umístěte tři značky do zdrojového obrazu, tři značky do výsledného obrazu a poté klepněte na příkaz Zarovnat fotografie.

**Poznámka:** Ve funkci Sloučení fotografií skupiny je použito automatické zarovnání. Nástroj Zarovnání použijte pouze v případě, že nedosáhnete požadovaného výsledku automatickým zarovnáním.

**Prolnutí obrazových bodů** Klepněte na tuto volbu, chcete-li obrazové body prolnout.

- 6 Chcete-li proces začít znovu, klepněte na Obnovit, chcete-li dokončit Sloučení fotografií skupiny, klepněte na Hotovo, nebo klepnutím na Zrušit Sloučení fotografií skupiny zavřete.



Okno Sloučení fotografií skupiny

**Poznámka:** Sloučení fotografií skupiny nepodporuje formát souborů PSE. Pokud zkusíte vytvořit sloučenou fotografii skupiny pomocí souboru PSE, obdržíte chybovou zprávu. Jedná se o známý problém.

## Používání Sloučení fotografií tváří

💡 Video o funkcích sloučení fotografií naleznete na adrese [www.adobe.com/go/lrvid2342\\_pse\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid2342_pse_cz).

Sloučení fotografií tváří můžete použít k tomu, abyste zkombinovali více rysů tváří a vytvořili tak jednu sloučenou tvář.

1 Některým z následujících postupů vyberte obrazy tváří, které chcete použít jako zdrojové obrazy pro sloučení fotografií tváří:

- Na pracovní ploše Elements Organizer vyberte fotografie s obrazy tváří.
- Otevřete fotografie s obrazy tváří v Editoru.

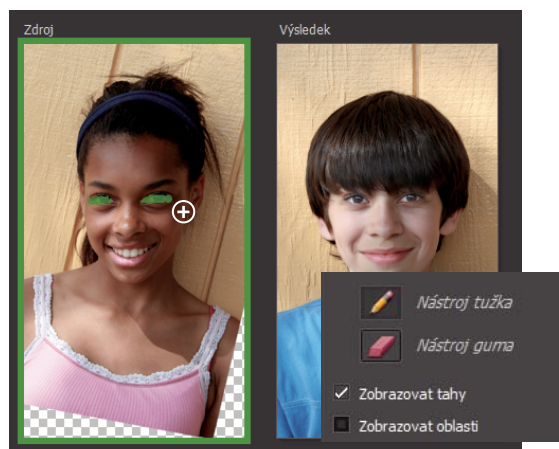
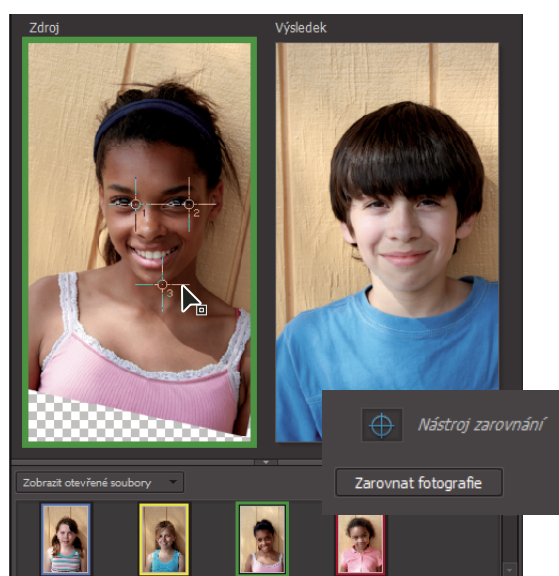
2 Zvolte Soubor > Nový > Sloučení fotografií tváří.

- 3 Vyberte fotografii tváře, která bude sloužit jako základní obraz, a přetáhněte ji ze zásobníku projektu do okna Výsledek.
- 4 Vyberte v zásobníku projektu další obraz a klepněte na nástroj Zarovnání. Umístěte tři značky zarovnání na oči a ústa ve zdrojovém obrazu a ve výsledném obrazu a klepněte na položku Zarovnat fotografie.
- 5 Klepněte na další fotografie v zásobníku projektu (kvůli jednoduššímu sledování jsou barevně označeny). Oblasti, které chcete sloučit do výsledné fotografie, označte pomocí nástroje Tužka. Výsledný obraz můžete doladit tak, že pomocí nástroje Tužka přidáte další obsah, nebo pomocí nástroje Guma určitý obsah odstraníte.
- 6 Nastavte následující volby:

**Zobrazovat tahy** Klepnutím na tuto volbu zobrazíte tahy tužky označené ve zdrojovém obrazu.

**Zobrazovat oblasti** Klepněte na tuto volbu, chcete-li v obrazu Výsledek zobrazovat vybrané oblasti.

- 7 Chcete-li proces začít znovu, klepněte na tlačítko Obnovit, chcete-li sloučení fotografií tváří dokončit, klepněte na tlačítko Hotovo, nebo klepnutím na tlačítko Zrušit sloučení fotografií skupiny zavřete.



Okno Sloučení fotografií tváří

## Použití funkce Vyčištění scény

Chcete-li z několika fotografií vytvořit dokonalý scénický snímek, použijte funkci Vyčištění scény. Můžete odstranit nežádoucí prvky, jako jsou turisté, kteří nechtěně vstoupili do scény.

**Poznámka:** Nejlepších výsledků dosáhnete, pokud budou obrazy použité s funkcí Vyčištění scény ze stejné scény pořízené ze stejného úhlu.

1 Jedním z následujících postupů vyberte 2 – 10 fotografií, které chcete použít pro funkci Vyčištění scény:

- Na pracovní ploše Elements Organizer vyberte fotografie.
- Otevřete fotografie v Editoru.

2 Vyberte položku Soubor > Nový > Vyčištění scény.

Editor se nyní nachází v režimu úprav s průvodcem s panelem Úprava s průvodcem – Vyčištění scény obsahujícím nástroje a pokyny.

3 Vyberte nejlepší fotografii a přetáhněte ji ze zásobníku projektu do okna Výsledek.

Tato fotografie bude základním obrazem pro konečnou fotografii.

4 Klepněte na fotografii v zásobníku projektu (bude pro snazší sledování barevně označena).

Zobrazí se v okně Zdroj.

5 Některým z následujících postupů přidejte nebo odeberte oblasti z okna Výsledek:


- Chcete-li odebrat oblast, použijte k jejímu označení v okně Výsledek nástroj tužka.
- Chcete-li přidat oblast do okna Výsledek, použijte k jejímu označení v okně Zdroj nástroj tužka.
- Výsledný obraz doladíte tím, že použijete nástroj tužka, abyste přidali další obsah, nebo nástroj guma, abyste obsah odstranili.

6 (Volitelné) Vyberte jednu z následujících možností:

**Zobrazovat tahy** zobrazí tahy tužkou ve zdrojovém obraze.

**Zobrazovat oblasti** odkryje vybrané oblasti ve výsledném obraze.

7 (Volitelné) Dojde-li k potížím se správným zarovnáním fotografií, klepněte na šipku Další volby a vyberte následující položku:

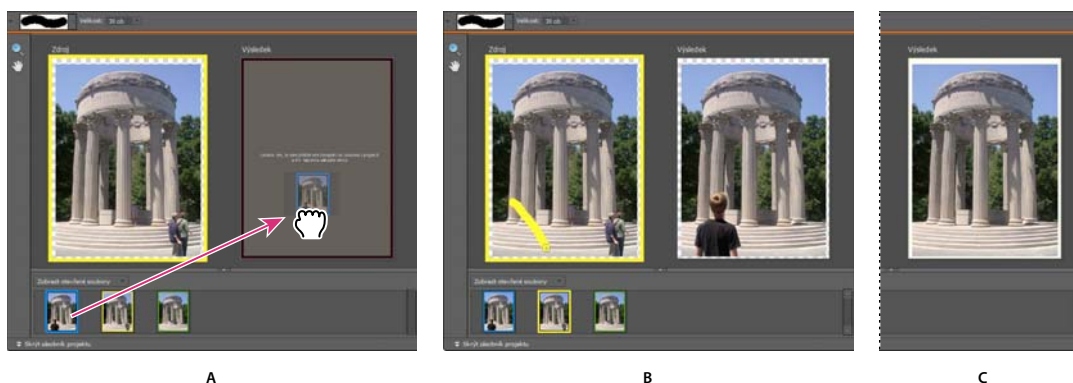
**Nástroj zarovnání**  slouží k opravě zarovnání skupiny fotografií. Klepnutím na nástroj zarovnání umístíte tři značky do zdrojového obrazu a tři značky do výsledného obrazu. Přetáhněte značky do podobných oblastí v jednotlivých fotografiích a klepněte na položku Zarovnat fotografie.

**Poznámka:** Ve funkci Vyčištění scény je použito automatické zarovnání. Nástroj zarovnání použijte pouze v případě, že nedosáhnete požadovaného výsledku automatickým zarovnáním.

**Prolnutí obrazových bodů** pomocí různých voleb použije prolnutí obrazových bodů. Provedte pokus, kterým zjistíte, zda tato volba fotografii vylepší či nikoliv.

8 (Volitelné) Vyberte v zásobníku projektu další fotografie, které chcete použít v okně Zdroj, a opakujte krok 5.

9 Chcete-li proces začít znovu, klepněte na tlačítko Obnovit, chcete-li dokončit funkci Vyčištění scény, klepněte na tlačítko Hotovo, nebo klepnutím na možnost Zrušit funkci Vyčištění scény zavřete.



Vyčištění scény

A. Přetáhnutí do okna Výsledek B. Označení oblasti, kterou chcete nahradit v okně Výsledek, s použitím nástroje tužka C. Výsledný obraz v okně Výsledek

## Sloučení expozice fotografií

💡 Video o funkcích sloučení fotografií naleznete na adrese [www.adobe.com/go/lrvid2342\\_pse\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid2342_pse_cz).

Sloučení expozice fotografií lze použít k efektivnímu zpracování scén ve fotografiích se složitou expozicí. Sloučením dvou fotografií můžete získat bezchybně exponovaný snímek. Pokud například pracujete s fotografií s oknem v pozadí a chcete vytvořit dokonalou fotografii s těmito vlastnostmi:

- Správná expozice krajiny za oknem
- Správná expozice tmavších objektů v místnosti

V takové situaci obvykle získáte přexponovanou krajinu za oknem nebo podexponované objekty uvnitř místnosti.

Chcete-li získat dokonalou fotografii, proveďte tyto úkony:

- Pořídte dvě nebo více fotografií stejné scény s různými expozicemi. Optimální výsledky získáte, pořídíte-li fotografie s různými hodnotami expozice a co nejmenším chvěním. Například:
  - Můžete pořídít více fotografií se zapnutým bleskem, abyste správně exponovali předmět (objekty uvnitř místnosti).
  - Můžete pořídít jednu fotografii s vypnutým bleskem, abyste správně exponovali pozadí (krajinu za oknem).

💡 Pomocí bracketingu expozice ve fotoaparátu můžete zachytit stejný předmět několika snímky s různým nastavením expozice.

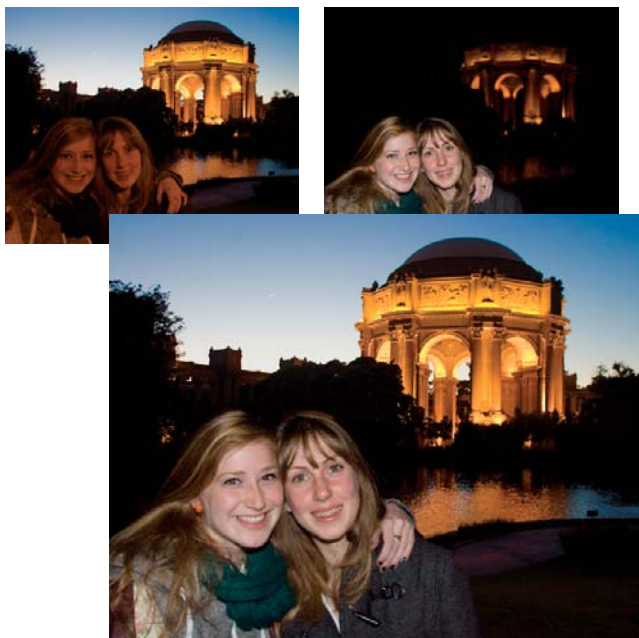
- Sloučením těchto fotografií vytvoříte bezchybně exponovaný snímek.

Sloučení expozice fotografií umožňuje prolnutí těchto dvou snímků a získání dokonale exponované fotografie.

Sloučení expozice fotografií lze provést v těchto dvou režimech:

- Automatický režim
- Ruční režim

💡 Optimálních výsledků při použití automatického režimu dosáhnete tehdy, použijete-li fotografie pořízené s různými hodnotami expozice pomocí bracketingu expozice. Optimálních výsledků při použití automatického režimu dosáhnete tehdy, použijete-li fotografie pořízené se zapnutým a vypnutým bleskem.



*Sloučení expozice fotografií*

### Automatické sloučení expozice fotografií

Požadované fotografie můžete vybrat na pracovní ploše Elements Organizer a pak je vybrat nebo vyřadit z výběru prostřednictvím zásobníku projektu.

**1** Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Na pracovní ploše Elements Organizer vyberte nejméně dvě a nejvíce deset fotografií a klepněte na položku Soubor > Nový > Sloučení expozice fotografií.
- V aplikaci Photoshop Elements Editor otevřete požadované soubory pomocí položek Soubor > Otevřít.
  - a** Klepnutím na položku Zobrazit otevřené soubory v zásobníku projektu zobrazíte všechny otevřené soubory.
  - b** V zásobníku projektu vyberte nejméně dvě a nejvíce deset fotografií.
  - c** Klepněte na položku Soubor > Nový > Sloučení expozice fotografií.

V aplikaci Photoshop Elements Editor se zobrazí vybrané fotografie.

**2** Na panelu Sloučení fotografií vyberte možnost Automaticky.

Vybrané fotografie lze zobrazit v Editoru.

**3** Vyberte jednu z těchto voleb:

**Jednoduché prolnutí** Tato volba neumožňuje změnu nastavení sloučení expozice fotografií. Vyberete-li tuto volbu, prolnutá fotografie se zobrazí v Editoru.

**Inteligentní prolnutí** Vyberete-li tuto volbu, můžete pomocí jezdců upravit nastavení. Můžete zobrazit výslednou fotografii, v níž jsou použita určená nastavení. Upravit lze tato nastavení:

- **Zvýraznění detailů** Umožňuje zvýšení nebo snížení počtu detailů ve světle.
- **Stíny** Umožňuje zesvětlení nebo ztmavení stínů.
- **Sytost** Umožňuje změnu intenzity barvy.

**4** Až budete spokojeni s výsledkem, dokončete sloučení expozice fotografií klepnutím na tlačítko Hotovo.



## Ruční sloučení expozice fotografií

**Poznámka:** V případě sloučení expozice fotografií pořízených s bleskem je jako výchozí nastaven ruční režim.

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Na pracovní ploše Elements Organizer vyberte nejméně dvě a nejvíce deset fotografií a klepněte na položku Soubor > Nový > Sloučení expozice fotografií.
- V aplikaci Photoshop Elements Editor otevřete požadované soubory pomocí položek Soubor > Otevřít.
  - a Klepnutím na položku Zobrazit otevřené soubory v zásobníku projektu zobrazíte všechny otevřené soubory.
  - b V zásobníku projektu vyberte nejméně dvě a nejvíce deset fotografií.
  - c Klepněte na položku Soubor > Nový > Sloučení expozice fotografií.

V aplikaci Photoshop Elements Editor se zobrazí vybrané fotografie.

2 Na panelu Sloučení fotografií vyberte možnost Ručně.

Jako zdrojová fotografie se zobrazí první obraz v zásobníku projektu. Ze zásobníku projektu můžete vybrat fotografii, která bude tvořit pozadí.

3 Nastavte následující volby:

**Zobrazovat tahy** Klepnutím zobrazíte ve zdrojovém obrazu tahy tužky.

**Zobrazovat oblasti** Klepnutím zobrazíte ve výsledném obrazu vybrané oblasti.

4 Pomocí nástroje Výběr vyberte v aktuálním zdrojovém obrazu exponované oblasti. Změňte fotografii popředí a podle potřeby v ní vyberte oblasti.

Nyní můžete zobrazit výsledný obraz s jednotlivými oblastmi zkopírovanými z různých zdrojových fotografií nad původně vybranou fotografií pozadí.

5 Pomocí jezdc Průhlednost změňte průhlednost vybraných oblastí, aby se správně proluly s pozadím. Chcete-li vyhladit prolnuté okraje, zaškrtněte políčko Prolnutí okrajů.

**Poznámka:** Jezdec Průhlednost ovlivňuje pouze oblasti vybrané v aktuálně zobrazeném zdrojovém obrazu. Chcete-li změnit průhlednost oblastí vybraných v ostatních obrazech, přejděte do jiného zdrojového obrazu. Ten si pamatuje hodnotu použitou pro určitý obraz. Pokud se nezměnila poloha jezdc, bude jako výchozí nastavena hodnota 0.

6 Chcete-li opravit zarovnání více fotografií, vyberte položku Další volba a klepněte na nástroj Zarovnání. Umístěte tři značky do zdrojového obrazu a tři značky do výsledného obrazu a klepněte na tlačítko Zarovnat fotografie. Klepněte na tlačítko Hotovo.

## Zostření

### Přehled zostření

Zostření zlepšuje rozlišitelnost okrajů v obraze. Zostření je užitečné pro většinu obrazů, ať jde o obrazy z digitálního fotoaparátu nebo ze skeneru. Když zostřujete obrazy, pamatujte si následující pravidla:

- Zostření nedokáže opravit výrazně rozostřený obraz.
- Obraz zostřete v samostatné vrstvě, abyste později mohli jeho zostření upravit, pokud budete potřebovat nastavení změnit. Posunům barvy podél okrajů se vyhnete tím, že nastavíte režim prolnutí vrstvy na Světlost. Pokud zjistíte, že zostřením došlo k oříznutí světel nebo stínů obrazu, s použitím voleb prolnutí vrstvy zabraňte zostření ve světlech a stínech.

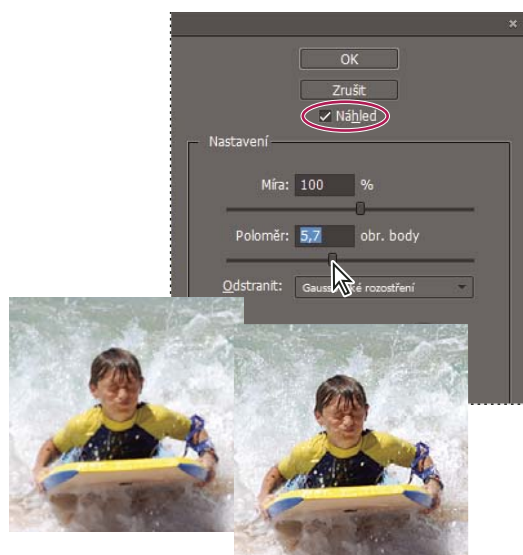
- Pokud potřebujete snížit šum v obraze, udělejte to ještě před zostřením, abyste šum nezintenzívnili.
- Obraz zostřujte postupně, po malých krocích. Poprvé zaostřením opravte rozostření, které zachytil skener nebo digitální fotoaparát. Po korekci barev a změně velikosti obrazu zostření opakujte.
- Pokud je to možné, odhadněte míru zostření tím, že vytvoříte výstup obrazu. Míra potřebného zostření závisí na tom, zda bude obraz vytištěný nebo zobrazený na webové stránce.

## Zostření obrazu

Příkaz Automaticky zostřit zvyšuje přesnost a zaostření, aniž by hrozilo riziko, že bude obraz příliš zostřený.

Nástroj zostření se zaměřuje na měkké okraje ve fotografii a tím zvyšuje přesnost a zaostření. Nadměrně zostřené fotografie vypadají zrnitě. Nadměrnému zostření se můžete vyhnout tak, že nastavíte nižší hodnotu volby Síla v pruhu voleb. Nejlepší je provést pouze mírné zostření, a v případě potřeby ho zvýšit několikanásobným přetažením přes oblast a pokaždé tak zostření zvyšovat postupně.

Dialogové okno Nastavit ostrost obsahuje ovládací prvky zostření, které nejsou dostupné v nástroji zostření a příkazu Automaticky zostřit. Můžete nastavit zostřovací algoritmus nebo ovládat míru zostření ve světlech a stínech obrazu.



*Nastavení zostření*

## Automatické zostření obrazu


- ❖ Vyberte Vylepšit > Automaticky zostřit.



## Zostření oblastí obrazu



Originální obraz (nahore), dvě správně zostřené tváře (vlevo dole) a dvě nadměrně zostřené tváře (vpravo dole)

- 1 Vyberte nástroj zostření .
- 2 Nastavte volby v pruhu voleb:

**Nabídky Stopy štětce** Nastaví špičku stopy štětce. Klepněte na šipku u vzorku stopy, zvolte kategorii stopy z nabídky Stopy štětce a potom vyberte miniaturu stopy.

**Velikost** Nastaví velikost stopy v obrazových bodech. Přetáhněte jezdec Velikost nebo velikost zadejte do textového pole.

**Režim** Určuje, jakým způsobem se aplikovaná barva míchá se stávajícími obrazovými body obrazu.

**Síla** Určuje, jak velkou míru zostření každý tah způsobí.

**Vzorkovat všechny vrstvy** Zostří všechny viditelné vrstvy. Pokud tato volba není vybraná, nástroj zostří pouze aktivní vrstvu.

- 3 Táhněte nástrojem přes část obrazu, kterou chcete zostřít.

## Přesné zostření obrazu

- 1 Vyberte Vylepšit > Nastavit ostrost.
- 2 Vyberte zaškrtačkové políčko Náhled.
- 3 Chcete-li svůj obraz zostřít, nastavte libovolné z následujících voleb a potom klepněte na OK.

**Míra** Nastavuje míru zostření. Zadááním čísla do pole nebo přetažením jezdce zvýšíte nebo snížíte kontrast mezi obrazovými body okrajů a tím bude obraz vypadat ostřejší.

**Poloměr** Určuje počet obrazových bodů obklopujících obrazové body okrajů, které budou ovlivněny zostřením. Hodnotu poloměru změníte zadáním čísla do pole nebo přetažením jezdce. Čím víc zvyšujete poloměr, tím je zostření patrnější.

**Odstranit** Nastavuje zostřovací algoritmus, který se má použít k zostření obrazu. Gaussové rozostření je metoda používaná filtrem Doostřit. Rozostření objektivu zjišťuje okraje a detaily v obrazu a nabízí jemnější zostření detailů a menší výskyt nežádoucích pruhů (halo). Volba Rozmáznout se snaží omezit rozmazání vzniklé pohybem fotoaparátu nebo fotografovaného předmětu. Vyberte volbu rozostření z rozbalovací nabídky.

**Úhel** Nastavuje směr pohybu volby Rozmáznout ovládacího prvku Odstranit. Chcete-li změnit úhel doleva (proti směru hodinových ručiček) nebo doprava (po směru hodinových ručiček), zadejte do pole hodnotu nebo přetáhněte kruhovou stupnici úhlu.

**Přesnější** Zpracovává soubor pomaleji, aby bylo odstranění rozostření přesnější.

## Používání filtru Doostřit

Filtr Doostřit reprodukuje tradiční filmovou techniku, která se používá k zostření okrajů v obraze. Filtr Doostřit koriguje rozostření, které vzniklo během fotografování, skenování, převzorkování nebo během tisku. Je užitečný jak pro obrazy, které se budou zobrazovat pomocí tisku, tak pro obrazy, které jsou určené pro zobrazení online.

Filtr Doostřit vyhledává obrazové body, které se liší od okolních bodů o zadaný práh, a zvyšuje kontrast obrazových bodů o zadanou hodnotu. U okolních obrazových bodů v rámci zadaného poloměru se světlejší obrazové body stanou světlejší a tmavší obrazové body tmavší.

Účinky filtru Doostřit jsou daleko výraznější na obrazovce než v tištěném výstupu s vysokým rozlišením. Pokud je vaším konečným cílem tištěný výstup, vyzkoušejte si, jaká nastavení budou u vašeho obrazu fungovat nejlépe.



*Filtr Doostřit přidává kontrast a snižuje tak neurčitost obrazu.*

- 1 Zvolte v Editoru obraz, vrstvu nebo oblast.
- 2 Zvolte Vylepšit > Doostřit.
- 3 Vyberte volbu Náhled.
- 4 Nastavte libovolné z těchto voleb a klepněte na OK:

**Míra** Určuje, jakou měrou se má zvýšit kontrast obrazových bodů. Pro obrazy tištěné s vysokým rozlišením je obvykle nejlepší hodnota mezi 150 % a 200 %.

**Poloměr** Určuje počet obrazových bodů, které se zostří kolem okrajů. Pro obrazy s vysokým rozlišením se obvykle doporučuje poloměr mezi 1 a 2. S nižší hodnotou se zostří pouze obrazové body okrajů, zatímco s vyšší hodnotou poloměru se zostří širší pásmo obrazových bodů. Tento efekt je mnohem méně znatelný při tisku než na obrazovce, protože poloměr rovný dvěma obrazovým bodům představuje menší plochu ve vytištěném obraze s vysokým rozlišením.

**Práh** Určuje, jak daleko musí být rozdílné obrazové body od okolní oblasti, aby mohly být považované za obrazové body okraje a byly zostřené. Chcete-li se vyhnout tomu, abyste vytvořili šum (například u obrazů s tělovými tóny), vyzkoušejte prahové hodnoty mezi 2 a 20. S výchozí hodnotou prahu (0) se zostří všechny obrazové body v obraze.

## Transformace

### Otočení nebo převrácení položky

Otočit nebo převrátit můžete výběr, vrstvu nebo celý obraz. Ujistěte se, zda korekční příkaz volíte podle položky, kterou chcete otočit nebo převrátit.

1 Vyberte v Editoru fotografii, vrstvu, výběr nebo tvar, který chcete otočit nebo převrátit.

2 Zvolte Obraz > Otočit a z podnabídky zvolte jeden z následujících příkazů:

**O 90° doleva, Vrstvu o 90° doleva nebo Výběr o 90° doleva** Otočí fotografii, vrstvu nebo výběr o 90° proti směru hodinových ručiček. (Otočit výběr je k dispozici jen tehdy, když máte v obrazu aktivní výběr.)

**O 90° doprava, Vrstvu o 90° doprava nebo Výběr o 90° doprava** Otočí fotografii, vrstvu nebo výběr o 90° po směru hodinových ručiček.

**O 180°, Vrstvu o 180° nebo Výběr o 180°** Otočí fotografii, vrstvu nebo výběr o 180°.

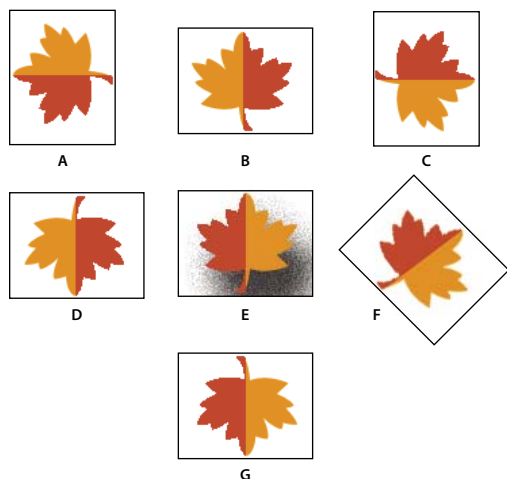
**Jiný** Otočí položku o stupeň, který určíte. Pokud vyberete tuto volbu, zadejte počet stupňů, o které chcete položku otočit, a směr, do kterého se má položka otočit.

***Poznámka:** Kladné číslo otočí objekt po směru hodinových ručiček, záporné číslo otočí objekt proti směru hodinových ručiček.*

Po dokončení klepněte na OK.

**Převrátit vodorovně, Převrátit vrstvu vodorovně nebo Převrátit výběr vodorovně** Převrátí fotografii, vrstvu nebo výběr vodorovně.

**Převrátit svisle, Převrátit vrstvu svisle nebo Převrátit výběr svisle** Převrátí fotografii, vrstvu nebo výběr svisle.



Otočení obrazu

A. Otočit o 90° doleva B. Převrátit vodorovně C. Otočit o 90° doprava D. Otočení 180° E. Původní obraz F. Otočit libovolně G. Převrátit svisle

### Libovolné otočení položky






S použitím příkazů Otočit vrstvu libovolně a Otočit výběr libovolně můžete položku otočit o libovolný stupeň.



Použijte příkaz Otočit vrstvu libovolně k narovnání obrazu a klepnutím na tlačítko Potvrdit otočení aplikujte.

- 1 Vyberte v Editoru vrstvu nebo výběr, který chcete otočit.
- 2 Zvolte Obraz > Otočit > Otočit vrstvu libovolně nebo Otočit výběr vodorovně. V obraze se objeví ohraničovací rámeček.

**Poznámka:** Pokud vyberete obraz, který tvoří vrstvu pozadí (jako je fotografie importovaná z fotoaparátu nebo skeneru), můžete zvolit, zda se má obraz převést na běžnou vrstvu, takže ho můžete transformovat.

- 3 (Volitelně) Chcete-li změnit bod, kolem kterého se položka otáčí, klepněte na čtverec na umístění vztažného bodu  na pruhu voleb.
- 4 Určete míru otočení s použitím jednoho z následujících úkonů:
  - Klepněte a táhněte táhlem otočení ve spodní části ohraničujícího rámečku. Pokud je kurzor nad táhlem, změní se na ikonu obousměrné šipky . Chcete-li omezit otočení na celé násobky 15°, podržte při tažení stisknutou klávesu Shift.
  - Zadejte v pruhu voleb do textového pole Nastavit otočení  v rozmezí -180 (maximální otočení proti směru hodinových ručiček) a 180 (maximální otočení po směru hodinových ručiček).
- 5 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Transformaci aplikujete poklepáním dovnitř ohraničujícího rámečku a klepnutím na tlačítko Potvrdit  nebo stisknutím klávesy Enter.
  - Transformaci zrušíte klepnutím na tlačítko Zrušit  nebo stisknutím klávesy Esc.

## Změna velikosti položky

- 1 Vyberte v Editoru fotografii, vrstvu, výběr nebo tvar, u kterých chcete změnit velikost.
- 2 Zvolte Obraz > Změnit velikost > Měřítko.

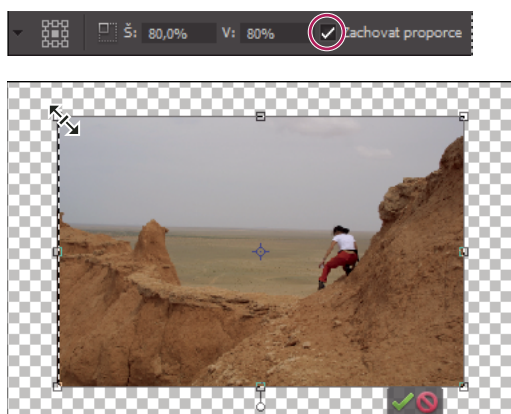
**Poznámka:** Pokud vyberete fotografii, která tvoří vrstvu pozadí (jako je fotografie importovaná z fotoaparátu nebo skeneru), můžete zvolit, zda ji převést na běžnou vrstvu, takže je možné fotografii transformovat.

3 Určete míru změny měřítka s použitím jednoho z následujících úkonů:

- Chcete-li změnit měřítko a přitom zachovat stálý poměr stran (a vyhnout se tak deformování obrazu), vyberte Zachovat proporce a potom táhněte rohovým táhlem. Volitelně také můžete při tažení rohovým táhlem stisknout klávesu Alt.
- Chcete-li změnit měřítko pouze u výšky nebo šířky, táhněte táhlem na příslušné straně.
- Zadejte v panelu voleb procento pro výšku, šířku nebo pro obě volby.

4 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Transformaci aplikujete poklepáním dovnitř ohraničujícího rámečku a klepnutím na tlačítko Potvrdit ✓ nebo stisknutím klávesy Enter.
- Transformaci zrušíte klepnutím na tlačítko Zrušit ✗ nebo stisknutím klávesy Esc.



Proporční změna měřítka s použitím tažení rohu s ikonou měřítka.

## Zkosení nebo deformování položky

Zkosení na položku aplikuje svislý nebo vodorovný sklon. Deformování položku roztahuje nebo zplošťuje.

- 1 Vyberte v Editoru fotografií, vrstvu, výběr nebo tvar, který chcete transformovat.
- 2 Zvolte Obraz > Transformovat > Zkosit nebo Obraz > Transformovat > Deformovat. Pokud transformujete tvar a máte vybraný nástroj tvar, zvolte Obraz > Transformovat tvar > Zkosit nebo Obraz > Transformovat tvar > Deformovat.

**Poznámka:** Pokud vyberete fotografii, která tvoří vrstvu pozadí (jako je fotografie importovaná z fotoaparátu nebo skeneru), můžete zvolit, zda ji převést na běžnou vrstvu, takže je možné fotografii transformovat.

- 3 Přetažením táhla zkosíte nebo deformujete ohraničující rámeček.
- 4 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Transformaci aplikujete poklepáním dovnitř ohraničujícího rámečku a klepnutím na tlačítko Potvrdit ✓ nebo stisknutím klávesy Enter.
  - Transformaci zrušíte klepnutím na tlačítko Zrušit ✗ nebo stisknutím klávesy Esc.

## Aplikování perspektivy na položku



Aplikováním perspektivy na položku se vytvoří dojem, že objekty existují ve třech rozměrech.



Původní obraz (vlevo) a obraz po aplikování perspektivy (vpravo).

- 1 Vyberte v Editoru položku, kterou chcete transformovat.
- 2 Zvolte Obraz > Transformovat > Perspektiva. Pokud transformujete tvar a máte vybraný nástroj tvar, zvolte Obraz > Transformovat tvar > Perspektiva.

**Poznámka:** Pokud vyberete fotografii, která tvoří vrstvu pozadí (jako je fotografie importovaná z fotoaparátu nebo skeneru), můžete zvolit, zda ji převést na běžnou vrstvu, takže je možné fotografii transformovat.




- 3 Perspektivu aplikujete tažením rohového táhla ohraničujícího rámečku.
- 4 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Transformaci potvrdíte poklepáním dovnitř ohraničujícího rámečku a klepnutím na tlačítko Potvrdit  nebo stisknutím klávesy Enter.
  - Transformaci zrušíte klepnutím na tlačítko Zrušit  nebo stisknutím klávesy Esc.



## Libovolná transformace položky

Příkaz Libovolná transformace slouží k aplikování transformací (otočení, měřítko, zkosení, deformování a perspektiva) v jednom kroku. Místo vybírání různých příkazů můžete jednoduše stisknout klávesu na klávesnici a tím přepínat mezi různými typy transformací.



- 1 Vyberte v Editoru položku, kterou chcete transformovat.
- 2 Zvolte Obraz > Transformovat > Libovolná transformace. Pokud transformujete tvar, zvolte Obraz > Transformovat tvar > Libovolná transformace tvaru.

**Poznámka:** Pokud vyberete fotografii, která tvoří vrstvu pozadí (jako je fotografie importovaná z fotoaparátu nebo skeneru), můžete zvolit, zda ji převést na běžnou vrstvu, takže je možné fotografii transformovat.

- 3 (Volitelně) Chcete-li změnit bod, kolem kterého se položka otáčí, klepněte na čtverec na umístění vztažného bodu  na pruhu voleb.
- 4 Transformujte objekt jedním nebo více z následujících úkonů:
  - Měřítko změňte tažením libovolného táhla ohraničujícího rámečku. Chcete-li proporcionálně změnit měřítko šířky i výšky, stiskněte Shift a táhněte rohovým táhlem nebo vyberte v panelu voleb Zachovat proporce a potom táhněte rohovým táhlem.
  - Chcete-li objekt otočit, přesuňte ukazatel mimo ohraničující rámeček a táhněte. Mimo ohraničující rámeček se ukazatel změní na zakřivenou dvoustannou šipku . Chcete-li omezit otáčení na kroky po 15°, podržte klávesu Shift a táhněte.
  - Chcete-li objekt deformovat, stiskněte Ctrl a táhněte libovolným táhlem. Když ukazatel umístíte nad táhlo, změní se na šedou šipku .

- Chcete-li objekt zkosit, stiskněte Ctrl+Shift a táhněte táhlem uprostřed libovolné strany ohraničujícího rámečku. Když ukazatel umístíte nad postranní táhlo, změní se na šedou šipku s malou dvojistou šipkou .
- Chcete-li aplikovat perspektivu, stiskněte Ctrl+Alt+Shift a táhněte rohovým táhlem. Když ukazatel umístíte nad rohové táhlo, změní se na šedou šipku .

5 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Transformaci potvrdíte poklepáním dovnitř ohraničujícího rámečku a klepnutím na tlačítko Potvrdit  nebo stisknutím klávesy Enter.
- Transformaci zrušíte klepnutím na tlačítko Zrušit  nebo stisknutím klávesy Esc.

## Aplikování transformace na vrstvu pozadí

Než bude možné aplikovat na vrstvu pozadí transformace, je třeba ji převést na běžnou vrstvu.

- 1 Přejděte do Editoru a na panelu Vrstvy vyberte vrstvu pozadí.
- 2 Převeďte pozadí.
- 3 Aplikujte transformaci.

### Viz také


„Převod vrstvy pozadí na běžnou vrstvu“ na stránce 56

## Změna kompozice



Video o tomto procesu naleznete na adrese [www.adobe.com/go/lrvid2341\\_pse\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid2341_pse_cz).

Nástroj Změna kompozice umožňuje inteligentní změny velikosti fotografií, aniž by se změnil důležitý vizuální obsah, jako jsou lidé, budovy, zvířata a podobně. Normální měřítko ovlivňuje při změně velikosti obrazu všechny obrazové body rovnoměrně. Změna kompozice ovlivňuje obrazové body v oblastech bez důležitého vizuálního obsahu. Změna kompozice umožňuje zvětšováním nebo zmenšováním měřítka obrazů zdokonalení kompozice, přizpůsobení obrazů rozvržení nebo změnu jejich orientace.

**Poznámka:** Změnu kompozice lze provést i bez označení chráněných oblastí. Chcete-li například změnit kompozici fotografie bez označování chráněných nebo odstraňovaných oblastí, přetáhněte táhla obrazu .






Před změnou kompozice (vlevo) a po změně kompozice

Chcete-li při změně měřítka obrazu zachovat nebo odstranit určité oblasti, nástroj Změna kompozice umožní během změn velikosti inteligentní ochranu obsahu.



A. Fotografie vybraná pro změnu kompozice B. Oblasti označené pro ochranu (zelené) a pro odstranění (červené) C. Fotografie po změně kompozice

## Změna kompozice fotografie prostřednictvím panelu Úprava s průvodcem

- 1 V zásobníku projektu otevřete fotografii, jejíž velikost chcete změnit, a vyberte záložku ÚPRAVY – s průvodcem.
- 2 Na panelu Úprava s průvodcem rozbalte nabídku Základní úpravy fotografie a vyberte položku Změna kompozice fotografie.
- 3 Pomocí nástroje Chránicí štětec  označte oblasti, které chcete chránit. Klepněte pravým tlačítkem myši na fotografii a vyberte jeden z těchto režimů:

**Použití normálního zvýraznění** Tento režim je podobný malování. Označte všechny oblasti, které vyžadují ochranu. Chcete-li například pomocí normálního zvýraznění chránit kruh, musíte jej celý označit nebo vybarvit.



**Použití rychlé zvýraznění** V oblastech, které vyžadují ochranu, můžete použít rychlé zvýraznění. Zvýrazněte požadované oblasti zakroužkováním příslušného předmětu. Chcete-li například zvýraznit oblast uvnitř kruhu, obtáhněte hranici tohoto kruhu. Režim Rychlé zvýraznění zajistí, že oblast uvnitř kruhu bude označena jako oblast vyžadující ochranu.





Můžete určit velikost stopy a fotografie.

Zelenou barvou jsou zvýrazněny oblasti, které mají být chráněny.




- 4 Chcete-li vymazat části nežádoucích označených oblastí (zelených), proveďte jeden z těchto úkonů:
  - Vymazání pomocí zeleného nástroje Guma .
  - Klepněte pravým tlačítkem myši na fotografii a vyberte příkaz Vymazat zvýrazněné pro ochranu.
- 5 Pomocí nástroje Mazací štětec  označte oblasti, které chcete odstranit (oblasti, které nejsou důležité).  
Oblasti označené pro odstranění jsou zvýrazněny červenou barvou.

 Klepněte pravým tlačítkem myši na fotografii a pomocí příkazu Vymazat vše zvýrazněné vymažte oblasti označené jako chráněné a nechráněné.


- 6 Chcete-li vymazat části nežádoucích označených oblastí (červených), proveďte jeden z těchto úkonů:
  - Vymažte je pomocí červeného nástroje Guma .
  - Klepněte pravým tlačítkem myši na fotografii a vyberte příkaz Vymazat zvýrazněné pro odstranění.
- 7 Tažením za táhla obrazu změňte kompozici fotografie. Po dokončení akce klepněte na tlačítko Hotovo.


## Změna kompozice fotografie prostřednictvím panelu Plné úpravy

- 1 V zásobníku projektu otevřete fotografii, jejíž velikost chcete změnit, a klepněte na položky Obraz > Změna kompozice nebo klepněte na nástroj Změna kompozice .


**Poznámka:** Chcete-li zobrazit nástroj Změna kompozice, stiskněte klávesu C nebo klepněte pravým tlačítkem myši na nástroj Oříznutí na panelu nástrojů a vyberte nástroj Změna kompozice.



Zobrazí se dialog se stručným popisem nástroje Změna kompozice. Pokud nechcete, aby se tento dialog zobrazoval, vyberte možnost Příště nezobrazovat. Budete-li chtít, aby se tento dialog nápovědy zobrazoval během práce s nástrojem Změna kompozice, klepněte na fotografii pravým tlačítkem a vyberte možnost Zobrazit nápovědu pro změnu kompozice. Chcete-li zobrazit ukázkou změny kompozice, vyberte možnost Zobrazit výukovou video lekci.


- 2 Pomocí nástroje Chránicí štětec  označte oblasti, které chcete chránit. Klepněte pravým tlačítkem myši na fotografii a vyberte jeden z těchto režimů:
  - Použít normální zvýraznění
  - Použít rychlé zvýraznění


 Můžete určit velikost stopy a fotografie.

Zelenou barvou jsou zvýrazněny oblasti, které mají být chráněny.


**Poznámka:** Změnu kompozice lze provést i bez označení chráněných oblastí. Chcete-li například změnit kompozici fotografie bez označování chráněných nebo odstraňovaných oblastí, přetáhněte táhla obrazu .



- 3 Chcete-li vymazat části nežádoucích označených oblastí (zelených), proveďte jeden z těchto úkonů:
  - Vymazání pomocí zeleného nástroje Guma .
  - Klepněte pravým tlačítkem myši na fotografii a vyberte příkaz Vymazat zvýrazněné pro ochranu.
- 4 Pomocí nástroje Mazací štětec  označte oblasti, které chcete odstranit (oblasti, které nejsou důležité).  
Oblasti označené pro odstranění jsou zvýrazněny červenou barvou.

 Klepněte pravým tlačítkem myši na fotografii a pomocí příkazu Vymazat vše zvýrazněné vymažte oblasti označené jako chráněné a nechráněné.

- 5 Chcete-li vymazat části nežádoucích označených oblastí (červených), proveďte jeden z těchto úkonů:
  - Vymažte je pomocí červeného nástroje Guma .

- Klepněte pravým tlačítkem myši na fotografii a vyberte příkaz Vymazat zvýrazněné pro odstranění.


 Můžete určit velikost stopy a fotografie.


- 6 Změňte kompozici fotografie tažením za táhla obrazu . Po dokončení akce klepněte na ikonu Provést aktuální operaci .


## Změna kompozice fotografie ve fotografickém projektu


Nástroj Změna kompozice můžete použít ke změně kompozice fotografií v těchto fotografických projektech:


- Kniha fotografií
- Přání
- Fotografická koláž


- 1 Vytvořte knihu fotografií, přání nebo fotografickou koláž.
- 2 Klepněte pravým tlačítkem myši na fotografii ve fotografickém projektu a vyberte příkaz Změna kompozice fotografie.
- 3 (Volitelný krok) Pomocí nástroje Chránič štětec  označte oblasti, které chcete chránit.



Chráněné oblasti jsou zvýrazněny zelenou barvou. Pomocí zeleného nástroje Guma  můžete vymazat části nežádoucích označených oblastí.

**Poznámka:** Změnu kompozice lze provést i bez označení chráněných oblastí. Chcete-li například změnit kompozici fotografie bez označování chráněných nebo odstraňovaných oblastí, přetáhněte táhla obrazu .

- 4 (Volitelný krok) Pomocí nástroje Mazací štětec  označte oblasti, které chcete odstranit.

Oblasti označené pro odstranění jsou zvýrazněny červenou barvou. Pomocí červeného nástroje Guma  můžete vymazat části nežádoucích oblastí označených pro odstranění.

 Můžete určit velikost stopy a fotografie.

- 5 Tažením za táhla obrazu  změňte kompozici fotografie. Po dokončení operace klepněte na ikonu Provést aktuální operaci .

### Viz také

„Vytváření projektů v Editoru“ na stránce 257

## Volby nástroje Změna kompozice


Při práci s nástrojem Změna kompozice můžete používat tyto volby:


**Velikost** Umožňuje určení velikosti stopy.

**Přednastavení** Slouží k určení poměru, který chcete při změně kompozice použít. Přednastavení pracují s poměrem stran fotografie, a ne s jejími rozměry. Jestliže chcete například použít přednastavený poměr 3 x 5, velikost obrazu bude měněna s použitím tohoto poměru. Jestliže chcete pomocí stejného poměru změnit velikost fotografie, podržte klávesu Shift a táhněte za rohová táhla.

**Poznámka:** Jestliže klávesu Shift nepodržíte, je velikost obrazu měněna v libovolném poměru.


**Míra** Používá se k nastavení prahu změny kompozice. 100% nastavení prahu označuje 100% změnu kompozice. Pokud míru nastavíte na 0 %, bude chování nástroje Změna kompozice stejné jako u nástroje Transformace.

**Zvýraznit pleťové tóny** Označí a zvýrazní pleťové tóny za účelem jejich ochrany. Oblasti, které obsahují pleťové tóny, lze zachovat. Klepnutím na ikonu Zvýraznit pleťové tóny  zobrazíte navrhovanou oblast s pleťovými tóny. Označené oblasti obsahující pleťové tóny můžete vymazat pomocí nástroje Chránící guma nebo můžete klepnout na obraz pravým tlačítkem a vybrat příkaz Vymazat zvýrazněné pro ochranu.

**Zaměnit výšku a šířku** Slouží k záměně hodnot určených pro výšku a šířku. Máte například určeny hodnoty V: 10 a Š: 15. Chcete-li tyto hodnoty zaměnit, klepněte na ikonu Zaměnit výšku a šířku . Nové hodnoty budou V: 15 a Š: 10.

## Vytvoření panoramat

### Vytvoření sloučených fotografií panoramatu

 Video o tomto procesu naleznete na adrese [www.adobe.com/go/lrvid2331\\_pse\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid2331_pse_cz).

Příkaz Sloučení fotografií panoramatu zkombinuje několik fotografií do jednoho souvislého obrazu. Můžete například vyfotografovat pět snímků siluety města, které se částečně překrývají, a spojit je do panoramatu. Příkaz Sloučení fotografií panoramatu dokáže fotografie skládat vodorovně i svisle.

Při nastavení kompozice sloučení fotografií panoramatu určíte soubory, které chcete sloučit (takzvané *zdrojové soubory*), a Photoshop Elements je pak automaticky složí do jednoho panoramatu. I po dokončení panoramatu můžete v případě potřeby měnit umístění jednotlivých fotografií.




Vytvoření sloučených fotografií panoramatu

Zdrojové fotografie hrají v panoramatických kompozicích velkou roli. Abyste se vyhnuli případným problémům, dodržujte při fotografování snímků určených pro zpracování příkazem Sloučení fotografií panoramatu následující zásady:

**Jednotlivé obrazy dostatečně překrývejte** Obrazy by se měly překrývat přibližně o 15 % až 40 %. Pokud je překrytí menší, může se stát, že příkaz Sloučení fotografií panoramatu nebude moci panorama automaticky sestavit. Pokud se obrazy překrývají o více než 50 %, práce s nimi může být obtížná a prolnutí nemusí být tak účinné.

**Používejte konzistentní ohniskovou vzdálenost** Při pořizování fotografií se vyhněte používání funkce fotoaparátu přiblížení.

**Držte fotoaparát rovně** Přestože příkaz Sloučení fotografií panoramatu dokáže zpracovat snímky, které jsou navzájem mírně natočené, sklon přesahující několik stupňů může mít za následek chyby při automatickém sestavování panoramatického obrazu. Použití stativu s otočnou hlavou vám pomůže zachovat stejnou rovinu pohledu fotoaparátu.

 Při fotografování panoramatické scény z vyvýšeného místa se lidé obvykle snaží mít obzor v hledáčku vždy vodorovně. Tím ale ve skutečnosti dochází ke znatelnému vzájemnému natočení mezi jednotlivými obrazy. Při pořizování fotografií v takové situaci zkuste použít stativ, aby byl fotoaparát stále ve stejné rovině.

**Zůstaňte na stejném místě** Při pořizování série fotografií se snažte neměnit svou polohu, aby byly všechny snímky ze stejného stanoviště. K zachování stejného stanoviště je vhodné používat optický hledáček a držet fotoaparát blízko u oka. Další možností je použít pro zachování stejné polohy fotoaparátu stativ.

**Nepoužívejte zkreslující objektivy** Objektivy, které výrazně zkreslují obraz (například objektivy typu rybí oko), mohou mít negativní vliv na sloučení fotografií panoramatu.

**Zachovejte stejnou expozici** Zabraňte tomu, aby se u některých snímků použil blesk a u jiných ne. Zdokonalená funkce prolnutí používaná při sloučení fotografií panoramatu sice usnadňuje vyrovnání nestejných hodnot expozice, ale při extrémních rozdílech je spojení snímků obtížné. Některé digitální fotoaparáty mění nastavení expozice při fotografování automaticky, takže možná bude nutné zkontrolovat nastavení fotoaparátu, abyste měli jistotu, že všechny snímky mají stejnou expozici.

## Vytvoření kompozice sloučení fotografií panoramatu

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- V Editoru zvolte Soubor > Nový > Sloučení fotografií panoramatu.
- Na pracovní ploše Elements Organizer klepněte na položku Soubor > Nový > Sloučení fotografií panoramatu.

2 V dialogovém okně Sloučení fotografií vyberte volbu z rozbalovací nabídky Použít:

**Soubory** Slouží k vytvoření kompozice sloučení fotografií s použitím jednotlivých souborů obrazů.

**Složky** K vytvoření kompozice použije všechny obrazy uložené v určité složce. V dialogovém okně se objeví všechny soubory ze složky.

Můžete také klepnout na položku Přidat otevřené soubory a použít obrazy, které jste otevřeli v Editoru.

3 Jedním z následujících postupů vyberte fotografie, které chcete použít:

- Chcete-li použít obrazy, které jste otevřeli v Editoru, klepněte na položku Přidat otevřené soubory.
- Klepněte na tlačítko Procházet a přejděte ke zdrojovým souborům nebo ke složce.



*Další soubory můžete přidat tak, že znovu klepnete na tlačítko Procházet a vyhledáte zdrojové soubory. Soubor můžete ze seznamu Zdrojové soubory kdykoli odstranit tím, že ho vyberete a klepnete na tlačítko Odstranit.*

4 Vyberte volbu rozvržení:

**Automaticky** Analyzuje zdrojové obrazy a použije rozvržení Perspektiva nebo Cylindricky podle toho, které vytvoří lepší sloučení fotografií.

**Perspektiva** Vytvoří konzistentní kompozici nastavením jednoho ze zdrojových obrazů (standardně prostředního obrazu) jako referenčního obrazu. Ostatní obrazy jsou pak transformovány (změnou polohy, natažením nebo zkosením podle potřeby) tak, aby se přizpůsobila vrstva s překrývajícím se obsahem.

**Cylindricky** Redukuje „motýlkovou“ deformaci, ke které může dojít v rozvržení Perspektiva, zobrazením jednotlivých obrazů jako na rozvinutém válci. Překrývající se obsah bude i nadále přizpůsoben. Referenční obraz se umístí uprostřed. Tato možnost nejlépe vyhovuje tvorbě širokých panoramatických obrazů.

**Pouze změnit polohu** Slouží k zarovnání vrstev a přizpůsobení překrývajícího se obsahu, ale netransformuje (natažením nebo zkosením) žádný ze zdrojových obrazů.

**Interaktivní rozvržení** Pomocí této volby otevřete zdrojové obrazy v dialogovém okně a můžete je umístit ručně.

5 Klepnutím na OK vygenerujete panorama jako nový soubor.

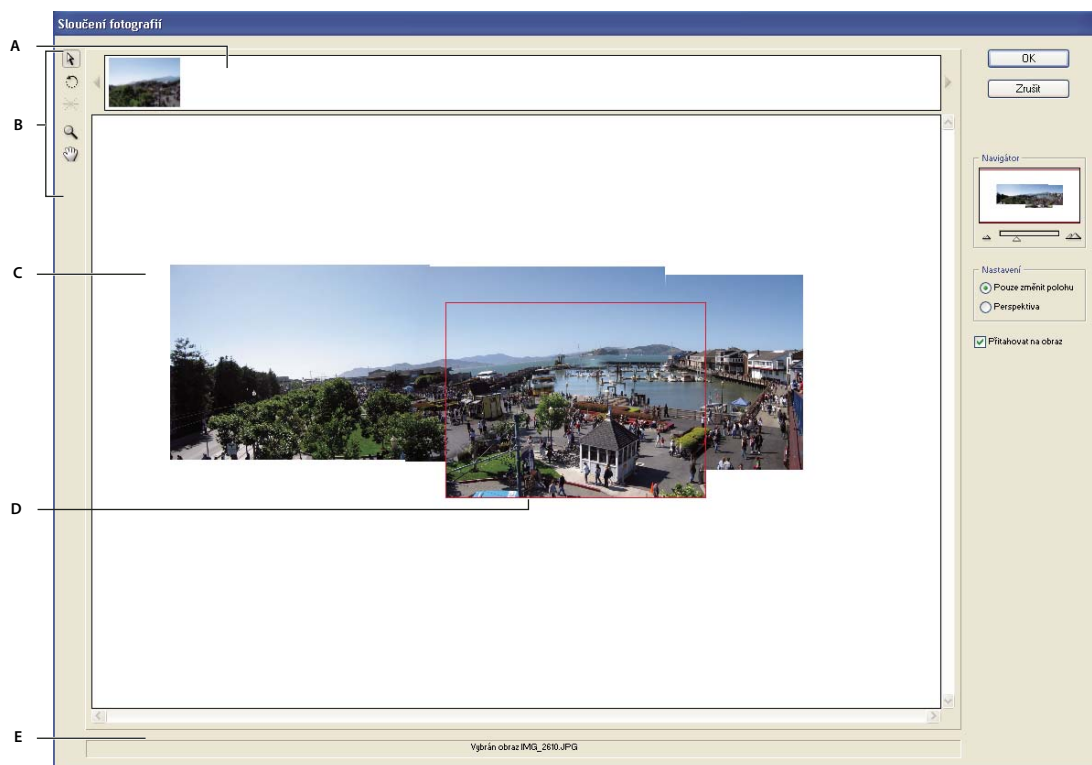
## Interaktivní vytváření panoramatu sloučením fotografií

Pomocí automatických voleb v dialogovém okně Sloučení fotografií lze vytvořit poměrně kvalitní panoramata. Pokud pomocí těchto voleb nedosáhnete požadovaných výsledků, vyberte volbu Interaktivní rozvržení. Dialogové okno Sloučení fotografií pro interaktivní rozvržení umožňuje ruční změnu uspořádání zdrojových obrazů.

- 1 Výběrem volby Interaktivní rozvržení v hlavním dialogovém okně Sloučení fotografií otevřete interaktivní dialogové okno Sloučení fotografií.
- 2 Proveďte některý z následujících úkonů:
  - Výběrem voleb Pouze změnit polohu a Přitahovat na obraz zachováte zarovnání překrývajících se oblastí obrazu. Aplikace Photoshop Elements vyrovná rozdíly expozice mezi zdrojovými obrazy pomocí prolnutí.
  - Vyberte volbu Perspektiva a aplikace Photoshop Elements vybere jeden ze zdrojových obrazů k získání úběžného bodu. Také roztáhne nebo zkosí obrazy, a tím vytvoří efekt přetočení dokola. Použijte nástroj úběžný bod ke změně úběžného bodu a změně orientace perspektivy.
- 3 Přetáhněte obrazy do pracovní oblasti a ručně je uspořádejte.
- 4 Po uspořádání kompozice klepněte na tlačítko OK a vygenerujte panorama jako nový soubor. Kompozice se pak otevře v aplikaci Photoshop Elements.

### Dialogové okno Sloučení fotografií pro interaktivní rozvržení

Dialogové okno Sloučení fotografií obsahuje nástroje pro manipulaci s kompozicí, světlý box určený pro nepoužité zdrojové obrazy, pracovní plochu pro sestavení kompozice a volby zobrazení a úprav kompozice. Také můžete zvětšit a zmenšit zobrazení, aby bylo lépe vidět zarovnání každého souboru.



Dialogové okno Sloučení fotografií pro interaktivní rozvržení.

A. Světelný box B. Nástroje C. Pracovní plocha D. Vybraný obraz E. Stavový řádek


- Chcete-li procházet, vyberte nástroj Přesun zobrazení a táhněte uvnitř pracovní plochy. Nebo přetáhněte oblast zobrazení (červené pole) nebo posuvník navigátoru.
- Chcete-li zvětšit nebo zmenšit zobrazení, klepněte na ikonu Zvětšit zobrazení a Zmenšit zobrazení nebo použijte nástroj lupa . Chcete-li zmenšit zobrazení při použití nástroje lupa, přidrže klávesu Alt.
- Chcete-li obrazy otočit, vyberte nástroj Výběr obrazu , klepněte na obraz, který chcete otočit, vyberte nástroj Otočit a poté kruhovým pohybem táhněte okolo obrazu.
- Chcete-li změnit uspořádání obrazů ve světelném boxu, vyberte nástroj výběr obrazu a přetáhněte obraz ve světelném boxu.
- Chcete-li přidat obraz do kompozice, vyberte nástroj výběr obrazu a pak přetáhněte obraz ze světelného boxu na pracovní plochu.
- Chcete-li odstranit obraz z kompozice, vyberte nástroj výběr obrazu a pak přetáhněte obraz z pracovní plochy do světelného boxu.

Zkontrolujte, že je vybraná volba Přitahovat na obraz, aby se vzájemně překrývající obrazy automaticky umístily správně přes sebe, když se zjistí, že mají shodné části.


### Změna úběžného bodu v panoramatu sloučení fotografií

Nástroj úběžný bod umožňuje vybrat obraz, ve kterém je úběžný bod, čímž se změní perspektiva kompozice sloučení fotografií panoramatu.

- 1 V oblasti Nastavení dialogového okna Sloučení fotografií vyberte Perspektiva. Prostřední obraz je standardně obraz s úběžným bodem (pokud je vybrán, má modrý okraj).

- 2 Vyberte nástroj úběžný bod  a klepněte na obraz v pracovní ploše, abyste do něj umístili úběžný bod. V kompozici může být pouze jeden obraz s úběžným bodem.

**Poznámka:** Chcete-li zobrazit okraje výběru fotografie při umístění ukazatele na obraz, přidržte klávesu *Alt*.

- 3 V případě potřeby nástrojem výběr obrazu  nastavte polohu neúběžných bodů obrazů. Obraz s neúběžným bodem má červený okraj, když je vybrán.

Pokud na kompozici aplikujete korekci perspektivy, obrazy s neúběžným bodem budou svázány s obrazem s úběžným bodem. Tuto vazbu můžete zrušit klepnutím na tlačítko Pouze změnit polohu, oddělením obrazů v pracovní ploše nebo přetažením obrazu s úběžným bodem zpět do světelného boxu. Po zrušení vazby se obnoví původní tvary obrazů.

Korekce perspektivy funguje pouze do zorného úhlu přibližně 120°. Pokud je zorný úhel kompozice větší, odznačte volbu Perspektiva.

# Kapitola 9: O barvách

V aplikaci Adobe® Photoshop® Elements 8 používáte pro manipulaci s barvou dva barevné modely. Jeden (model HSB) je založený na způsobu, kterým barvy vidí lidské oko – odstín (H), sytost (S) a jas (B). Druhý je založený na způsobu, kterým barvy zobrazují počítačové monitory (na určitém množství červené R, zelené G a modré B, model RGB). Barevné kolo je dalším nástrojem, který vám pomůže pochopit vztahy mezi barvami. Photoshop Elements nabízí čtyři režimy obrazu, které určují počet barev zobrazovaných v obrazu: režimy RGB, Bitová mapa, Stupně šedi a Indexovaná barva.

## O barvách

### O barvách

Zatímco lidské oko barvy vnímá pomocí tří charakteristik – odstínu (H), sytosti (S) a jasu (B) (HSB), počítačové monitory barvy zobrazují tím, že vytvářejí různé množství červeného (R), zeleného (G) a modrého (B) světla (RGB). V aplikaci Photoshop Elements používáte barevné modely HSB a RGB pro výběr a úpravu barev. Díky barevnému kolu lépe pochopíte vztahy mezi barvami.

### Model HSB

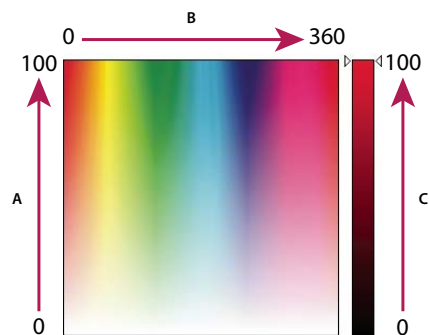
Model HSB je založen na lidském vnímání barvy. V modelu HSB jsou všechny barvy popsány pomocí tří základních charakteristik:

**Odstín** Barva odražená od objektu nebo procházející objektem. Měří se jako poloha na standardním barevném kole a vyjadřuje se ve stupních mezi 0 a 360. Obecně se odstín označuje názvem barvy, jako je červená, oranžová nebo zelená.

**Sytost** Síla nebo čistota barvy. Sytost, která je někdy také označovaná jako *jasnost* (*chroma*), představuje množství šedi v poměru k odstínu a měří se v procentech od 0 (šedá) do 100 (plně nasycená barva). Na standardním barevném kole vzrůstá sytost od středu k okrajům kola.

**Jas** Relativní světlost nebo tmavost barvy, která se obvykle měří v procentech od 0 (černá) do 100 (bílá).

I když lze v aplikaci Photoshop Elements model HSB v dialogovém okně pro výběr barvy použít pro výběr barvy, není možné režim HSB použít k vytvoření nebo úpravě obrazů.



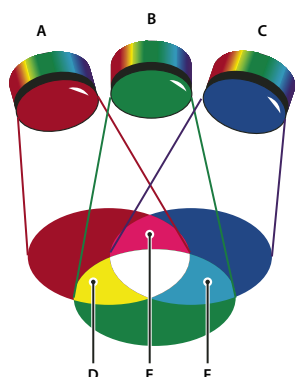
Zobrazení HSB ve výběru barev Adobe  
A. Sytost B. Odstín C. Jas



## Model RGB

Velká procentuální část viditelného spektra se dá reprezentovat pomocí smíšení červeného (R), zeleného (G) a modrého (B) RGB světla různých poměrů a intenzity. Tyto tři barvy jsou označovány jako *základní aditivní barvy*. Smíšením červeného, zeleného a modrého světla se vytvoří bílé světlo. V oblastech, kde se dvě barvy překrývají, se vytvoří azurová, purpurová a žlutá.

Základní aditivní barvy se používají pro osvětlení, video a monitory. Například váš monitor vytváří barvy tím, že emituje světlo přes červené, zelené a modré fosforeskující látky.



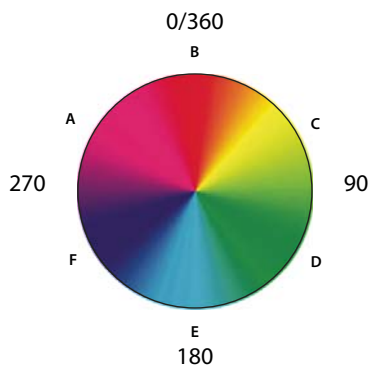
Aditivní barvy (RGB).

A. Červená B. Zelená C. Modrá D. Žlutá E. Purpurová F. Azurová

## Barevné kolo

Barevné kolo představuje praktický způsob, jak si pamatovat a pochopit vztahy mezi barvami. Červená, zelená a modrá jsou základní aditivní barvy. Azurová, purpurová a žlutá jsou základní subtraktivní barvy. Přímo naproti každé základní aditivní barvě je její doplněk: červená – azurová, zelená – purpurová, modrá – žlutá.

Každá základní subtraktivní barva je složená ze dvou základních aditivních barev, ale ne ze svého doplňku. Pokud tedy zvýšíte v obraze množství základní barvy, snížíte množství její doplňkové barvy. Například žlutá je složená ze zeleného a červeného světla, ale modré světlo neobsahuje. Když nastavujete v aplikaci Photoshop Elements žlutou, měníte barevné hodnoty v kanálu modré barvy. Přičtením modré z obrazu odečítáte žlutou.



Barevné kolo.

A. Purpurová B. Červená C. Žlutá D. Zelená E. Azurová F. Modrá

## Používání režimů obrazu a tabulek barev

### O režimech obrazu

Režim obrazu určuje počet barev, které mohou být v obraze zobrazeny. Má také vliv na velikost souboru obrazu. Photoshop Elements nabízí čtyři režimy obrazu: režim RGB, Bitová mapa, Stupně šedi a Indexovaná barva.



Režimy obrazu

A. Režim Bitová mapa B. Režim Stupně šedi C. Režim Indexovaná barva D. Režim RGB

**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 jednobitové obrazy, protože mají bitovou hloubku 1.

**Režim Stupně šedi** Používá až 256 stupňů šedi. Obrazy ve stupních šedi jsou osmibitové. Každý obrazový bod v obraze ve stupních šedi má hodnotu jasu v rozsahu od 0 (černá) do 255 (bílá). Hodnoty stupňů šedi mohou být také měřeny jako procenta krytí černé tiskové barvy (0 % se rovná bílé a 100 % se rovná černé).

**Režim Indexovaná barva** Používá až 256 barev. Obrazy v režimu Indexovaná barva jsou osmibitové. Při převodu obrazu na indexované barvy vytváří Photoshop Elements vyhledávací tabulku barev (CLUT), ve které jsou barvy v obraze uloženy a indexovány. Pokud barva z původního obrazu v této tabulce není, program ji nahradí nejbližší barvou nebo barvu simuluje pomocí dostupných barev. Omezením palety barev může indexovaná barva snížit velikost souboru a přitom zachovat vizuální kvalitu (například pro webovou stránku). V tomto režimu lze provádět pouze některé úpravy. Pro rozsáhlejší úpravy byste měli obraz dočasně převést do režimu RGB.

Pokud vyberete v Editoru pro obraz jiný režim barvy (Obraz > Režim > [režim barvy]), změníte hodnoty barvy v obraze natrvalo. Pro převod do jiného režimu může být několik důvodů. Můžete mít například staré naskenované fotografie ve stupních šedi a chcete do těchto fotografií přidat barvu, takže je budete potřebovat převést do režimu RGB. Před převáděním obrazů je vhodné provést následující úkony:

- Proveďte veškeré možné úpravy v režimu RGB.
- Uložte si před převodem záložní kopii obrazu. Měli byste si uložit kopii obrazu se všemi vrstvami, abyste mohli i po převodu upravovat původní verzi obrazu.
- Převeďte obraz před převodem do jedné vrstvy. Interakce barev mezi vrstvami s různými režimy prolnutí se při změně barevného režimu mění.

**Poznámka:** Když obrazy převádíte do režimu Bitová mapa nebo Indexovaná barva, vypustí se skryté vrstvy a obrazy se automaticky sloučí do jedné vrstvy, protože tyto režimy vrstvy nepodporují.

**Barevný režim RGB** Výchází režim nových obrazů Photoshop Elements a obrazů digitálního fotoaparátu. V režimu RGB je červeným, zeleným a modrým složkám jednotlivě přiřazena hodnota intenzity pro každý obrazový bod, v rozsahu od 0 (černá) do 255 (bílá). Například jasně 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 je hodnota všech složek 255, je výsledek čistě bílý; při hodnotě 0 je výsledek čistě černý.

## Převod obrazu do režimu Bitová mapa

Chcete-li obraz převést do režimu Bitová mapa, musíte ho nejdříve převést do stupňů šedi. Tím zjednodušíte informace o barvách v obrazu a snížíte velikost souboru. Převodem do stupňů šedi odstraníte z obrazových bodů informace o odstínu a sytosti a ponecháte pouze hodnoty jasu. Protože pro obrazy v režimu bitové mapy je k dispozici jen málo příkazů pro úpravy, je obvykle nejlepší upravovat obraz v režimu stupňů šedi a pak ho převést.

- 1 Zvolte Obraz > Režim > Bitová mapa.
- 2 Pokud je obraz v režimu RGB, klepnutím na OK ho převedete do stupňů šedi.
- 3 Pro Výstup zadejte hodnotu výstupního rozlišení obrazu v režimu Bitová mapa a zvolte jednotky měření. Standardně se jak vstupní tak výstupní rozlišení nastaví na rozlišení současného obrazu.
- 4 Vyberte jednu z následujících metod převodu v režimu Bitová mapa a klepněte na OK:

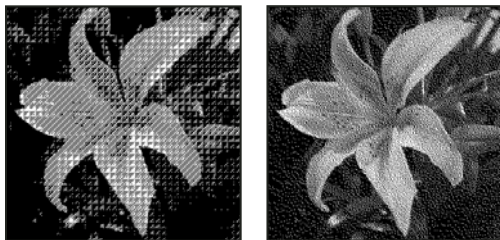
**50 % práh** Převádí na bílou obrazové body, u kterých hodnota šedé přesahuje úroveň středně šedé (128), a body pod touto hodnotou na černou. Výsledkem je vysoce kontrastní černobílá reprezentace obrazu.



Původní obraz ve stupních šedi (vlevo) a obraz po aplikování metody převodu 50% práh (vpravo).

**Rozklad na vzorky** Převede obraz změnou úrovně šedé na geometrické konfigurace černých a bílých bodů.

**Rozptýlený rozklad** Použije při převodu obrazu proces rozptylu chyb – začne v obrazovém bodu v levém horním rohu obrazu. Pokud je hodnota nad středně šedou (128), změní se obrazový bod na bílý – pokud je pod středně šedou, tak se změní na černý. Při převodu vznikne určitá chyba, protože původní obrazový bod není obvykle čistě černý nebo bílý. Tato chyba se přenesla na okolní obrazové body a rozptýlí se po celém obraze. Výsledkem je zrnitá textura, podobná zrnitosti filmu. Tato volba je vhodná pro zobrazování obrazů na černobílé obrazovce.



Metody převodu Rozklad na vzorky a Rozptýlený rozklad

## Převod režimu Bitová mapa na stupně šedi

Před převodem vezměte na vědomí, že obraz v režimu Bitová mapa, který byl upravený v režimu stupňů šedi, nemusí po převodu zpět do režimu Bitové mapa vypadat stejně. Předpokládejme například, že je obrazový bod v režimu Bitová mapa černý a potom se při úpravách ve stupních šedi změní na odstín šedé. Pokud je hodnota šedi obrazového bodu dostatečně světlá, změní se po zpětném převodu do režimu Bitová mapa na bílou.

- 1 Zvolte v Editoru Obraz > Režim > Stupně šedi.
- 2 Zadejte hodnotu poměru velikostí v rozsahu od 1 do 16.

Poměr velikostí je koeficient zmenšení obrazu. Chcete-li například zmenšit obraz ve stupních šedi na 50 %, zadejte poměr velikostí 2. Pokud zadáte číslo větší než 1, program průměruje více obrazových bodů v režimu Bitová mapa a vytvoří z nich jeden obrazový bod v režimu Stupně šedi. Tento postup umožňuje generovat více odstínů šedi z obrazu skenovaného na jednobitovém skeneru.

## Převod obrazu do indexované barvy

Převod na indexované barvy redukuje počet barev v obraze na maximálně 256, což je standardní počet barev, který podporují formáty GIF a PNG-8 a mnoho webových prohlížečů. Tento převod zmenšuje velikost souboru tím, že odstraní barevné informace z obrazu.

**Poznámka:** Chcete-li obraz převést na indexovanou barvu, musíte začít s obrazem ve stupních šedi nebo v režimu RGB.

- 1 Zvolte v Editoru Obraz > Režim > Indexovaná barva.
- 2 Klepnutím na OK sloučíte vrstvy.

**Poznámka:** Tím sloučíte všechny viditelné vrstvy a vypustíte skryté vrstvy.

Pro obrazy ve stupních šedi se převod provede automaticky. Pro obrazy RGB se objeví dialogové okno Indexovaná barva.

- 3 Vyberte Náhled v dialogovém okně Indexovaná barva, chcete-li zobrazovat náhled změn.
- 4 Určete libovolnou z následujících voleb převodu a klepněte na OK.

**Paleta** Nastavuje paletu barev, která se na obraz v indexované barvě aplikuje. K dispozici je deset palet barev:

- **Přesná** Je vytvořena paleta se stejnými barvami, jako jsou v obraze RGB – tato volba je dostupná pouze v případě, že je v obraze RGB použitých 256 nebo méně barev. Protože paleta barev obrazu obsahuje všechny barvy v obraze, nedochází k žádnému rozkladu barev.
- **Systémová (Mac OS)** Je použita standardní 8bitová paleta systému Mac OS, která je založena na rovnoměrném vzorkování barev RGB.
- **Systémová (Windows)** Je použita standardní 8bitová paleta systému Windows, která je založena na rovnoměrném vzorkování barev RGB.
- **Webová** Použije se 216 barev, které používají webové prohlížeče bez ohledu na platformu k zobrazování obrazů na monitorech s omezením na 256 barev. Tuto volbu použijte proto, abyste se vyhnuli rozkladu barev v prohlížeči v případě, že si prohlídíte obrazy na monitoru s omezením na 256 barev.
- **Rovnoměrná** Je vytvořena paleta založená na rovnoměrném vzorkování barev z barevné kostky RGB. Pokud aplikace Photoshop Elements například vezme šest rovnoměrně rozmístěných úrovní, každou z červené, zelené a modré, vytvoří kombinace těchto barev rovnoměrnou paletu 216 barev ( $6 \times 6 \times 6 = 216$ ). Celkový počet barev zobrazených v obraze přesně odpovídá nejbližší třetí mocnině celého čísla (8, 27, 64, 125 nebo 216), která je menší než hodnota v textovém poli Barvy.

- **Lokální nebo společná (perceptuální)** Vytvoří vlastní paletu barev tak, že preferuje barvy, na které je lidské oko citlivější. Lokální (perceptuální) aplikuje paletu na jednotlivé obrazy; Společná (perceptuální) aplikuje zvolenou paletu na více obrazů (například u multimediálních projektů).
- **Lokální nebo společná (selektivní)** Vytváří tabulku barev podobnou tabulce Perceptuální, ale upřednostňuje velké plochy barev a zachování webových barev. Tato volba obvykle vytváří obrazy s nejlepším zachováním barev. Lokální (selektivní) aplikuje paletu na jednotlivé obrazy; Společná (selektivní) aplikuje zvolenou paletu na více obrazů (například u multimediálních projektů).
- **Lokální nebo společná (adaptivní)** Je vytvořena paleta vzorkováním barev z nejčastěji použitých oblastí barevného spektra, které jsou přítomny v obraze. Například pro obraz RGB, který obsahuje pouze zelené a modré barvy, je výsledná paleta vytvořena především ze zelených a modrých. Ve většině obrazů jsou barvy soustředěny v určitých oblastech spektra. Chcete-li paletu nastavit přesněji, vyberte nejdříve část obrazu s barvami, které chcete zdůraznit. Aplikace Photoshop Elements provede převod s větší vahou pro tyto barvy. Lokální (adaptivní) aplikuje paletu na jednotlivé obrazy; Společná (adaptivní) aplikuje zvolenou paletu na více obrazů (například u multimediálních projektů).
- **Jiný** Je vytvořena vlastní paleta pomocí dialogového okna Tabulka barev. Buď můžete upravit tabulku barev a uložit ji pro další použití nebo můžete klepnout na příkaz Načíst a načíst dříve vytvořenou tabulku barev. Tato volba také zobrazí současnou adaptivní paletu, což je užitečné pro náhled nejčastěji použitých barev v obraze.
- **Předcházející** Použije vlastní paletu z předcházejícího převodu, a tím usnadňuje převod několika obrazů s použitím stejné vlastní palety.

**Barvy** Nastavuje počet barev, které budou součástí tabulky barev (maximálně 256), pro palety Rovnoměrná, Perceptuální, Selektivní a Adaptivní.

**Vynucené** Poskytuje volby pro vynucené zahrnutí určitých barev do tabulky barev. Černá a bílá přidá do tabulky čistou černou a čistou bílou; Základní přidá červenou, zelenou, modrou, azurovou, purpurovou, žlutou, černou a bílou; Webové přidá 216 bezpečných webových barev a Jiné umožňuje určit vlastní barvy, které chcete přidat.

**Průhlednost** Určuje, zda se při převodu zachovají průhledné oblasti obrazu. Když vyberete tuto volbu, přidá se do tabulky barev speciální položka pro průhlednou barvu. Když tato volba není vybraná, průhledné oblasti se vyplní barvou podkladu nebo bílou, pokud není vybraná barva podkladu.

**Podklad** Určuje barvu pozadí, kterou se vyplní vyhlazené okraje, které leží vedle průhledných oblastí obrazu. Když je volba Průhlednost vybraná, v oblastech okrajů se použije barva podkladu, aby se okraje lépe proluly do webového pozadí se stejnou barvou. Když volba Průhlednost není vybraná, použije se pro průhledné oblasti barva podkladu. Když zvolíte Žádná z nabídky Podklad, vytvoří se průhledné pozadí s ostrými okraji (pokud je vybraná volba Průhlednost); v opačném případě se všechny průhledné oblasti vyplní 100 % bílou.

**Rozklad barev** Určuje, zda se bude nebo nebude používat rozklad na vzorky. Pokud nepoužijete přesnou tabulku barev, nemusí tabulka barev obsahovat všechny barvy použité v obraze. Pro simulaci barev, které nejsou v tabulce barev, můžete zvolit rozklad barev (dithering). Při rozkladu barev se míchají obrazové body dostupných barev tak, aby se simulovaly chybějící barvy.

- **Žádný** Neprovede se rozklad barev, ale místo toho se použije barva, která je nejbližší chybějící barvě. To může vést k ostrým přechodům mezi odstíny barev v obraze a k vytvoření efektu posterizace.
- **Rozptýlený** Použije k rozkladu barev metodu rozptylu chyb, která vytváří méně strukturovaný rozklad než volba Vzorek. Abyste zabránili rozkladu barev, které jsou obsažené v barevné tabulce, vyberte Zachovat přesné barvy. To je užitečné pro zachování jemných čar a textu v obrazech pro Web.
- **Vzorek** Pro simulaci barev, které nejsou v tabulce barev, se použijí čtvercové vzorky, podobné polotónovým bodům.
- **Šum** Pomáhá snižovat výskyt vzorků spoju podél okrajů.

**Míra** Nastavuje, jaké procento barev obrazu se bude rozkládat. S vyšší hodnotou se rozkládá víc barev, ale může se zvětšit velikost souboru.

**Zachovat přesné barvy** Zabraňuje tomu, aby se rozkládaly barvy obrazu z tabulky barev.

## Úprava barev v tabulce indexovaných barev

Úpravami barev v tabulce barev můžete vytvářet speciální efekty nebo přiřadit průhlednost v obraze jedné barvě v tabulce.

- 1 Otevřete obraz v režimu Indexovaná barva v Editoru.
- 2 Zvolte Obraz > Režim > Tabulka barev.
- 3 Klepněte nebo táhněte uvnitř tabulky, abyste zvolili barvu nebo rozsah barev, který chcete změnit.
- 4 Zvolte barvu z Výběru barev nebo barvu navzorkujte z obrazu.

Pokud měníte rozsah barev, Photoshop Elements v tabulce barev vytvoří přechod mezi počátečními a koncovými barvami. První zvolená barva ve Výběru barev je počáteční barvou v tomto rozsahu. Když klepnete na OK, objeví se Výběr barev znovu, takže můžete zvolit poslední barvu rozsahu.

Barvy, které jste vybrali v dialogu pro výběr barvy, se umístí do rozsahu, který jste vybrali v dialogovém okně Tabulka barev.

- 5 Klepněte na Náhled, abyste zobrazili výsledky změn, které jste na obrazu provedli.
- 6 Klepnutím na OK v dialogovém okně Tabulka barev aplikujte nové barvy do obrazu v indexovaných barvách.

## Přiřazení průhlednosti jediné barvy v tabulce indexovaných barev

- 1 Zvolte v Editoru Obraz > Režim > Tabulka barev.
- 2 Vyberte kapátko a klepněte na požadovanou barvu v tabulce nebo na obraze. Navzorkovaná barva se v obraze nahradí průhledností. Klepněte na OK.

## Používání předdefinované tabulky indexovaných barev

- 1 Zvolte v Editoru Obraz > Režim > Tabulka barev.
- 2 Vyberte volbu z nabídky Tabulka:

**Černé těleso** Zobrazí paletu založenou na různých barvách, které vyzařuje černé těleso při zahřívání – od černé přes červenou, oranžovou, žlutou až po bílou.

**Stupně šedi** Zobrazí paletu s 256 úrovněmi šedi, od černé po bílou.

**Spektrum** Zobrazí paletu založenou na barvách, které vznikají průchodem bílého světla optickým hranolem – od fialové, modré a zelené po žlutou, oranžovou a červenou.

**Systémová** Zobrazí standardní 256barevnou systémovou paletu pro systémy Mac OS nebo Windows.

## Uložení nebo načtení tabulky indexovaných barev

- Chcete-li tabulku uložit, klepněte v dialogovém okně Tabulka barev na tlačítko Uložit.
- Chcete-li tabulku načíst, klepněte v dialogovém okně Tabulka barev na tlačítko Načíst. Když do obrazu načtete tabulku barev, barvy v obraze se změní tak, aby odpovídaly barvám na příslušných místech v nové tabulce barev.

**Poznámka:** Uložené tabulky barev můžete také načíst do panelu Vzorník barev.

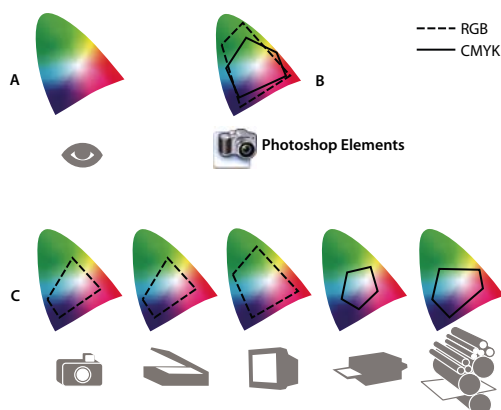
**Viz také**

„Používání panelu Vzorník barev“ na stránce 220

## Nastavení správy barev

### O správě barev

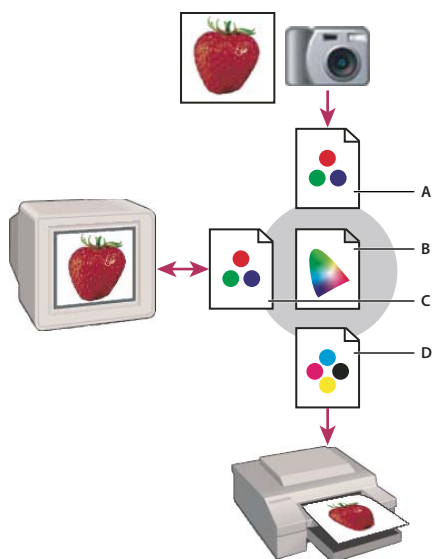
Správa barev pomáhá dosáhnout konzistentních barev mezi digitálními fotoaparáty, skenery, počítačovými monitory a tiskárnami. Každé z těchto zařízení reprodukuje rozdílný rozsah barev, kterému se říká *barevný gamut*. Při přenosu obrazu z digitálního fotoaparátu na monitor a výsledně na tiskárnu dochází k posunu barev obrazu. Důvodem tohoto posunu je, že každé zařízení má rozdílný barevný gamut a tak reprodukuje barvy různým způsobem.



*Barevné gamuty různých zařízení a dokumentů*

*A. Barevný prostor Lab (celé viditelné spektrum) B. Dokumenty (pracovní prostor) C. Zařízení*

Správa barev převádí barvy obrazu tak, že každé zařízení může barvy reprodukovat stejným způsobem a barvy, které vidíte na monitoru, se budou velice blížit barvám vytisknutého obrazu. Všechny barvy se nemusí přesně shodovat, protože tiskárna nemusí reprodukovat stejný rozsah barev jako monitor.



*Správa barev s použitím profilů*

*A. Profily popisují barevné prostory vstupního zařízení a dokumentu. B. S pomocí popisů v profilu určí systém správy barev skutečné barvy v dokumentu. C. Profil monitoru říká systému správy barev, jak převést číselné hodnoty do barevného prostoru monitoru. D. S použitím profilu výstupního zařízení převádí systém správy barev číselné hodnoty z dokumentu na barevné hodnoty výstupního zařízení, takže se vytisknou skutečné barvy.*

## Vytváření profilu zařízení

Aby správa barev fungovala, musíte vytvořit profil svých zařízení nebo použít ICC profil vytvořený výrobcem zařízení.

**Zachytávací zařízení** Vytvoření profilů není nezbytně nutné pro zachytávací zařízení jako jsou digitální fotoaparáty nebo skenery. Pokud ale chcete přesně reprodukovat barvy ve skenovaných fóliích, budete patrně chtít vytvořit profil skeneru a tím si zmenšit množství práce, kterou v aplikaci Photoshop Elements věnujete korekci barev.

**Monitory** Kalibrace a vytvoření profilu monitoru je důležité. Pokud používáte laptop nebo jiné zařízení s LCD monitorem, můžete použít profil dodaný výrobcem. Pokud máte kolorimetr nebo odpovídající software k vytváření profilů, můžete tyto profily v aplikaci Photoshop Elements použít.

**Tiskárny** Vytvoření profilu inkoustové tiskárny vám obecně poskytne lepší výsledky, i když lze vytvořit výborné výtisky i bez profilu tiskárny pomocí ovládacích prvků v ovladači tiskárny. Mnoho výrobců tiskáren nabízí ICC profily na svých webech. Potřebujete samostatný profil pro každou tiskárnu, inkoust i typ papíru. Také můžete mít profily, které budou vytvořené pro vaši oblíbenou kombinaci inkoustu a papíru.

Když pracujete na určité fotografii a fotografii uložíte, může Photoshop Elements vložit ICC profil, který odráží barvy počítačového monitoru nebo zařízení, které fotografii vytvořilo. Díky vložení profilů do obrazu se barvy obrazu stávají přenosné a rozdílná zařízení mohou tyto hodnoty barev převádět. Pokud například odesíláte fotografii na inkoustovou tiskárnu, načte systém správy barev vložený profil a převede data barev pomocí profilu tiskárny. Vaše tiskárna potom může použít převedená data barev k tomu, aby přesně převedla své barvy na zvolená média.

## Úlohy správy barev

Chcete-li používat správu barev, je třeba provést následující úlohy:

- Nastavte správu barev – vložte barevný profil a využijte při skenování a tisku profily zařízení. (Další informace naleznete v části „[Nastavení správy barev](#)“ na stránce 182.)
- Kalibrujte a vytvořte profil monitoru počítače. Pokud používáte LCD monitor, použijte profil dodaný s monitorem. Postup naleznete v dokumentaci vašeho LCD monitoru.



- Pokud tisknete obraz z aplikace Photoshop Elements, ujistěte se, zda je v dialogovém okně Tisk v oblasti Správa barev nastavený správný barevný profil. V případě, že profil tiskárny nemáte, nastavte barvy pomocí ovládacích prvků barev v ovladači tiskárny (viz Přehled tisku). Navíc ještě můžete zvolit nastavení barev, které je vhodné pro vaše pracovní postupy (například Vždy optimalizovat pro tisk).

## Nastavení správy barev

- 1 Zvolte v Editoru Úpravy > Nastavení barev.
- 2 Vyberte jednu z následujících voleb správy barev a pak klepněte na OK.

**Bez správy barev** Obraz zůstane neoznačený. Tato volba používá jako pracovní prostor profil monitoru. Při otevírání obrazů odstraňuje vložené profily a při ukládání je neoznačuje.

**Vždy optimalizovat barvy pro počítačové obrazovky** Používá pracovní prostor sRGB a RGB; pracovní prostor ve stupních šedi je šedý gama 2,2. Tato volba zachovává vložené profily a při otevírání neoznačených souborů přiřazuje profil sRGB.

**Vždy optimalizovat pro tisk** Používá jako pracovní prostor Adobe RGB; šedý pracovní prostor je Nárůst bodu 20%. Tato volba zachovává vložené profily a při otevírání neoznačených souborů přiřazuje Adobe RGB.

**Povolit výběr** Umožňuje vám při otevírání neoznačených souborů vybrat, zda chcete sRGB (výchozí) nebo Adobe RGB.

- 3 Když ukládáte soubor, vyberte ICC profil v dialogovém okně Uložit jako.

## Převést barevný profil

Barevný profil dokumentu se často nemění. Photoshop Elements automaticky přiřadí barevný profil na základě nastavení, které jste vybrali v dialogovém okně Nastavení barev. Jedním z důvodů ruční změny barevného profilu je však příprava dokumentu pro jiný cíl výstupu. Další důvod ke změně barevného profilu nastává při korekci chování zásady, kterou již nechcete jako součást dokumentu. Měnit barevný profil by ale měli pouze zkušení uživatelé.

❖ V Editoru zvolte Obraz > Převést barevný profil a poté vyberte jednu z následujících možností:

**Odstranit profil** Odstraní profil, takže dokument již nebude používat správu barev.

**Převést na profil sRGB** Vloží do dokumentu profil sRGB.

**Převést na profil Adobe RGB** Vloží do dokumentu profil Adobe RGB.

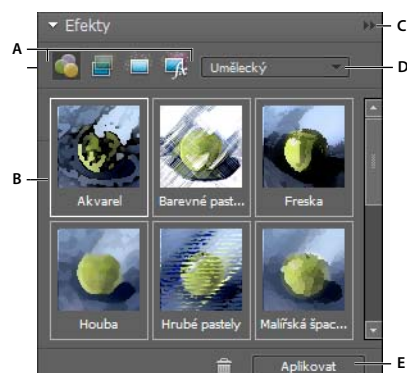
# Kapitola 10: Filtry, efekty, styly a kresby

Obrazy můžete vylepšit s použitím velkého množství filtrů, efektů, stylů a kreseb. S použitím filtrů pro odstranění prokládání a filtrů barev NTSC můžete vyhladit řádky videa nebo video připravit pro televizní vysílání. Můžete také nainstalovat a používat zásuvné filtry třetích stran nebo vytvořit filtry vlastní.

## Efekty


### Používání panelu Efekty


Panel Efekty nabízí jednotné umístění, ze kterého můžete aplikovat efekty. Panel Efekty je standardně umístěn ve vrchní části zásobníku panelů.




Panel Efekty

A. Kategorie B. Miniatury vzorků C. Další nabídky D. Podkategorie E. Aplikovat (uložit)

**Filtry**  Aplikujte na svůj obraz filtry.

**Styly vrstvy**  Aplikujte na svůj obraz styly vrstvy.

**Fotografické efekty**  Aplikujte na obraz fotografické efekty.

Každá část zobrazuje miniatury příkladů kreseb nebo efektů, které můžete na obraz přidat nebo aplikovat. Většina částí nabízí nabídku voleb kategorie a odpovídající podkategorie.

### Používání panelu Obsah

Panel Obsah nabízí jednotné umístění, ze kterého můžete na svoje obrazy aplikovat kresby, tématické dekorace a styly textu. Panel Obsah zobrazíte výběrem položek Okna > Obsah.



Panel Obsah

A. Kategorie B. Další nabídky C. Miniatury vzorků

Následující části panelu Obsah nabízí různé položky určené k vylepšení vašeho obrazu:

**Filtr pro pozadí** 🖼️ Zvolte si z nabídky dekorativních pozadí.

**Filtr pro rámečky** 🖼️ Zvolte si z přednastavených rámečků, které vylepší váš obraz nebo projekt.

**Filtr pro grafiky** 🌿 Aplikujte na svůj obraz nebo projekt grafiky.

**Filtr pro tvary** 💙 Aplikujte na svůj obraz nebo projekt tvary.

**Filtr pro textové efekty** T Aplikujte na svůj obraz nebo projekt text.

**Filtr pro témata** 📁 Zvolte si z výběru témat, která můžete na svůj projekt aplikovat.

Každá část zobrazuje miniatury příkladů kreseb nebo efektů, které můžete na obraz přidat nebo aplikovat. Většina částí nabízí nabídku voleb kategorie a odpovídající podkategorie.

**Poznámka:** Klepnutím na tato tlačítka aktivujete nebo deaktivujete zobrazení miniatur vztahujících se k těmto tlačítkům.

## Přidání stylizovaných tvarů a grafik do obrazu

Pokud do obrazu přidáte tvar nebo grafiku, tvoří tvar nebo grafika novou vrstvu a nemá vliv na originální obraz.

1 V panelu Obsah proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na ikonu Filtr pro grafiky 🌿 nebo Filtr pro tvary 💙.
- Z nabídky vyberte kategorii, například Událost nebo Aktivita, a podkategorii, například Malé dítě nebo Vaření.

2 Potom v panelu nástrojů zvolte pro tvar barvu.

3 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte miniaturu a klepněte na Aplikovat.
- Poklepejte na miniaturu.
- Přetáhněte miniaturu do obrazu.

4 Použijte nástroj pro přesun 🖱️ k přemístění nebo změně rozměrů tvaru nebo grafiky.


**Viz také**

„O tvarech“ na stránce 252

„Výběr a přesun tvaru“ na stránce 255







**Přidání uměleckého pozadí do obrazu**

Při přidání uměleckého pozadí do obrazu nahradíte stávající vrstvu pozadí. Například můžete pomocí nástrojů pro výběr vytvořit vrstvu oddělující členy vaší rodiny od pozadí kuchyně, a následně nahradit kuchyni pozadím s přírodou.


- 1 Pokud má obraz pouze vrstvu pozadí, vyberte ji a zvolte Vrstva > Duplikovat vrstvu. Vrstvu pojmenujte a klepněte na OK.
- 2 Vyberte v panelu Vrstvy možnost Vrstva pozadí.
- 3 Klepněte v panelu Obsah na ikonu Pozadí .
- 4 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Vyberte miniaturu a klepněte na Aplikovat.
  - Poklepejte na miniaturu.
  - Přetáhněte miniaturu do obrazu.

**Přidání snímku nebo tématu do obrazu**

Když do fotografického projektu přidáte snímek nebo téma, zobrazí se snímky s prázdnou (šedou) oblastí pro obraz. Klepnutím a přetažením obraz přetáhněte ze zásobníku projektu do prázdné oblasti.

- 1 V panelu Obsah proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Klepněte na ikonu Filtr pro témata  nebo Filtr rámečků .
  - Z nabídky vyberte kategorii, například Událost nebo Aktivita, a podkategorii, například Malé dítě nebo Vaření.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Vyberte miniaturu a klepněte na Aplikovat.
  - Poklepejte na miniaturu.
  - Přetáhněte miniaturu do prázdného pozadí.
- 3 Přetáhněte požadovaný obraz ze zásobníku fotografií do snímku.
- 4 Pomocí jezdce změňte velikost obrazu v rámečku nebo tematickém ohraničení a aplikujte změnu klepnutím na ikonu Potvrdit , nebo klepněte na ikonu Zrušit .
- 5 Pomocí nástroje přesun umístěte obraz do středu a aplikujte změnu klepnutím na ikonu Potvrdit , nebo klepněte na ikonu Zrušit .

**O fotografických efektech**

Fotografické efekty vám dávají možnost rychle pro své obrazy vytvořit rozdílný vzhled. V panelu Efekty klepněte na možnost Fotografické efekty  a vyberte podkategorii, například Vybledlá fotografie, Snímek, Různé efekty, Monotónní barva, Stará fotografie nebo Starobylá fotografie.

**Rámeček** Aplikujte velké množství efektů na okraje vybrané vrstvy nebo na část vrstvy. Rámeček vytvoří umísťovací zónu, do které můžete jednoduše přidat obsah nebo jej změnit.

**Obrazové efekty** Aplikujte efekty na kopii vybrané vrstvy. Pokud do obrazu přidáte efekt Blizzard, bude vypadat, jako že v obrazu sněží. Neónová záře změní obraz na dramatický neónový výjev. Chcete-li obraz změkčit nebo rozostřit, můžete použít obrazové efekty typu Olejový pastel nebo Měkké zaostření. Obrazové efekty také můžete kombinovat. Nejdříve se ale může zobrazit výzva, abyste vrstvy sloučili do jedné.

**Textury** Aplikujte na obraz vrstvy textur. Můžete texturu přidat jako pozadí do nového, prázdného obrazu nebo můžete texturu přidat do stávajícího obrazu. Uspořádáním vrstev, prací s krytím a dalšími nástroji vrstev můžete vytvořit zajímavé a přitažlivé obrazy.



*Velké množství fotografických efektů filtry aplikuje s pozměněnými hodnotami.*

## Viz také

„Používání panelu Efekty“ na stránce 183

„Zvýšení výkonu při práci s filtry a efekty“ na stránce 192

„Sloučení obrazu do jedné vrstvy“ na stránce 64


## Aplikování efektu



*Pokud chcete s efektem experimentovat, upravujte duplikovanou vrstvu a původní obraz zachovejte.*

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li efekt aplikovat na celou vrstvu, zrušte výběr jakýchkoliv vybraných oblastí v obrazu a potom vrstvu vyberte v panelu Vrstvy.
- Chcete-li efekt aplikovat pouze na část vrstvy, použijte k výběru této oblasti libovolný nástroj pro výběr.
- Chcete-li efekt aplikovat na text, vyberte nebo vytvořte text a použijte libovolný textový efekt z panelu Obsah.

2 Vyberte v panelu Efekty možnost Fotografické efekty  a proveďte jeden z následujících úkonů:

- Poklepejte na efekt.
- Přetáhněte efekt do obrazu.
- Vyberte efekt a klepněte na Aplikovat.

**Poznámka:** Když aplikujete efekt na obraz s více vrstvami, může se stát, že se zobrazí výzva, abyste nejdřív obraz sloučili do jedné vrstvy.



*Přetažení obrazového efektu do fotografie*

### Viz také





„O fotografických efektech“ na stránce 185

„Zvýšení výkonu při práci s filtry a efekty“ na stránce 192

„O vrstvách“ na stránce 52

## Přidání stylizovaného textu do obrazu

Při přidání textu do obrazu se přidá textová vrstva, abyste text mohli upravovat bez nutnosti zasahovat do původního obrazu.

- 1 Klepněte v panelu Obsah na ikonu Text **T** a proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Vyberte miniaturu a klepněte na Aplikovat.
  - Poklepejte na miniaturu.
  - Přetáhněte miniaturu do obrazu.
- 2 Na obraze se objeví textový rámeček a bude aktivní textový nástroj. Napište nový text.
- 3 Po dokončení aplikujte změny textu klepnutím na ikonu Potvrdit , nebo klepněte na ikonu Zrušit .
- 4 K přemístění nebo změně velikosti textového rámečku použijte nástroj přesun.
- 5 (Volitelné) Pomocí rozbalovacího panelu Barva na panelu voleb můžete do textu přidat barvu.
- 6 Po dokončení úprav textu aplikujte změnu klepnutím na ikonu Potvrdit , nebo klepněte na ikonu Zrušit .
- 7 (Volitelné) Chcete-li experimentovat s různými textovými efekty, přetáhněte na textový rámeček jinou miniaturu.

### Viz také

„O textu“ na stránce 244

„Úpravy textu v textové vrstvě“ na stránce 246

„Změna orientace textové vrstvy“ na stránce 250

## Přidání kreseb nebo efektů do oblíbených

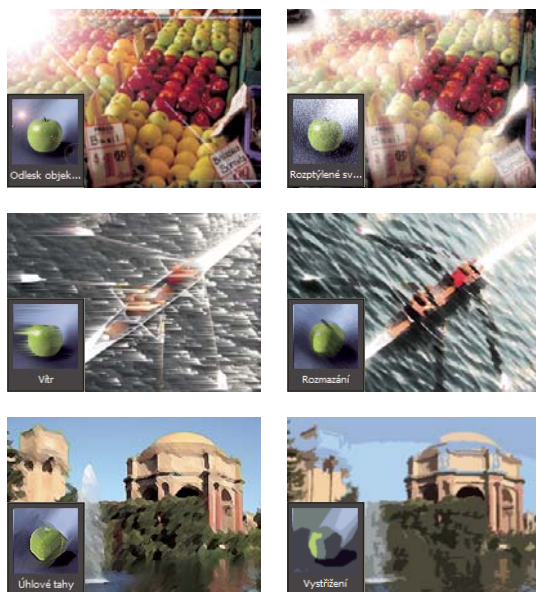
Když uvidíte kresbu nebo efekt, ke kterému byste v budoucnosti chtěli mít rychlý přístup, přidejte jej v panelu Efekty do části Oblíbené.

- ❖ Klepněte v panelu Efekty nebo Obsah na miniaturu pravým tlačítkem a vyberte příkaz Přidat k oblíbeným.

## Filtry

### O filtrech

Pomocí filtrů můžete vyčistit nebo retušovat fotografie. Filtry lze rovněž použít k aplikaci speciálních obrazových efektů nebo k vytváření jedinečných transformací pomocí efektů zkreslení. Kromě filtrů poskytnutých společností Adobe jsou formou zásuvných modulů k dispozici filtry od vývojářů třetích stran. Po instalaci se tyto zásuvné moduly filtrů objeví na konci seznamů filtrů.



*Filtry můžou radikálně změnit náladu fotografie nebo obrazu.*

Filtry můžete aplikovat jedním ze tří způsobů:

**Nabídka Filtr** Obsahuje všechny dostupné filtry a umožňuje filtry aplikovat jednotlivě.

**Galerie filtrů** Zobrazuje miniatury příkladů toho, co příslušný filtr dělá. Tyto příklady zobrazuje i panel. Galerie filtrů umožňuje aplikovat postupně více filtrů na sebe a aplikovat jednotlivé filtry více než jen jednou. Filtry také můžete uspořádat a měnit nastavení jednotlivých aplikovaných filtrů, abyste dosáhli požadovaného efektu. Díky své flexibilitě je galerie filtrů často tím nejlepším způsobem, jak filtry aplikovat. Na druhou stranu nejsou všechny filtry z nabídky Filtr v galerii filtrů k dispozici.

**Panel Efekty** Zobrazuje miniatury příkladů toho, co příslušný filtr v nabídce Filtr dělá. Paletu ale můžete také použít k aplikování efektů a stylů vrstev.

**Tipy pro aplikování filtrů**

Následující informace vám mohou pomoci pochopit proces aplikování filtrů na obrazy.

- Zobrazte náhled výsledků filtru. U velkých obrazů může být aplikování filtrů náročné na čas. Náhled toho, co filtr dělá, rychleji zobrazíte v Galerii filtrů. Většina filtrů také umožňuje zobrazit náhled výsledků v dialogovém okně Volby filtru a okně dokumentu. Potom můžete zvolit, aniž byste ztráceli čas, zda chcete filtr aplikovat nebo operaci zrušit.
- Filtry se aplikují pouze na aktivní části obrazu. Filtry mají vliv pouze na aktivní a viditelnou vrstvu nebo na vybranou oblast této vrstvy.
- Filtry nefungují na celých obrazech. Některé filtry nelze použít na obrazy v režimu Stupně šedi a žádné filtry nelze použít na obrazy v režimu Bitová mapa nebo Indexovaná barva. Mnoho filtrů nepracuje s 16bitovými obrazy.
- Můžete pouze znovu použít předchozí filtr. Filtr, který jste použili naposledy, se objeví v nabídce Filtr jako první. Můžete ho aplikovat se stejným nastavením jako naposledy a tím ještě víc obraz vylepšit.

**Tipy pro vytvoření vizuální efektů s použitím filtrů**

Následující postupy slouží k dosažení speciálních vizuálních efektů s použitím filtrů:

- Prolněte okraje filtru. Pokud na vybranou oblast aplikujete filtr, můžete změkčit okraje efektu filtru tím, že před aplikováním filtru prolnete okraje výběru.
- Zvýrazněte efekty postupným aplikováním filtrů. Filtry můžete aplikovat na jednotlivé vrstvy nebo na několik vrstev po sobě, abyste efekt zvýraznili. Volba různých režimů prolnutí v panelu Vrstvy efekt prolne. Má-li mít filtr na vrstvu nějaký vliv, musí být vrstva viditelná a musí obsahovat obrazové body.
- Vytvořte textury a pozadí. Aplikováním filtrů na obrazy v plných barvách nebo ve stupních šedi můžete vytvářet rozmanitá pozadí a textury. Tyto textury pak můžete rozostřit. I když mají některé filtry při aplikování na plné barvy minimální nebo žádný viditelný efekt (například filtr Sklo), jiné mohou vytvořit zajímavé efekty. U těchto barev můžete použít filtry Přidat šum, Křída a uhel, Oblaka, Pastel Conté, Odečíst oblaka, Sklo, Rýsovací pero, Polotónový vzorek, Mezzotinta, Dopisní papír, Pointilizace, Síťovina, Hrubé pastely, Houba nebo Podmalba. Také můžete použít libovolný filtr z podnabídky Textura.
- Zlepšete kvalitu a jednotný vzhled obrazu. Můžete zakrýt chyby, obrazy změnit nebo vylepšit, nebo vytvořit série obdobně vypadajících obrazů tím, že na ně aplikujete stejný filtr.

**Viz také**

„Používání panelu Efekty“ na stránce 183

„Zvýšení výkonu při práci s filtry a efekty“ na stránce 192

**Aplikování filtru**

**1** Zvolte oblast, na kterou chcete filtr aplikovat:

- Chcete-li filtr aplikovat na celou vrstvu, zrušte výběr všech vybraných oblastí a potom vrstvu vyberte z panelu Vrstvy.
- Chcete-li filtr aplikovat pouze na část vrstvy, použijte k výběru oblasti libovolný nástroj pro výběr.

**2** Zvolte způsob aplikování filtru:



- Chcete-li použít galerii filtrů, zvolte Filtr > Galerie filtrů, vyberte kategorii a klepněte na filtr, který chcete aplikovat.
- Chcete-li použít panel Efekty, vyberte příkaz Okna > Efekty, vyberte kategorii a poklepejte na filtr, který chcete aplikovat. Je rovněž možné přetáhnout filtr do obrazu.



- Chcete-li použít nabídku Filtr, zvolte Filtr, potom zvolte podnabídku a za ní filtr, který chcete aplikovat. Pokud za názvem filtru následuje výpustka (...), objeví se dialogové okno Volby filtru.

3 Pokud se objeví dialogové okno, zadejte hodnoty nebo vyberte volby.

4 Pokud je k dispozici, vyberte volbu Náhled; tím zobrazíte náhled filtru v okně dokumentu. V závislosti na filtru a způsobu jeho aplikace použijte k zobrazení náhledu filtru jednu z následujících metod:



- Tlačítka + a - pod náhledovým oknem slouží ke zvětšení nebo zmenšení.
- Klepněte na pruh zvětšení (místo, kde se objeví procento zvětšení), abyste zvolili procento zvětšení.
- Chcete-li specifickou oblast obrazu v okně vycentrovat, klepněte a táhněte uvnitř náhledového okna.
- Klepnutím na tlačítko Zobrazit/Skrýt  v horní části dialogového okna skryjete miniatury filtrů. Když skryjete miniatury, rozšíří se oblast náhledu.
- Klepnutím na ikonu oka  vedle filtru skryjete efekt v náhledovém obrazu.

5 Pokud obsahuje dialogové okno jezdcu a při táhnutí jezdcu podržíte Alt, zobrazí se náhled v reálném čase (vykreslování v reálném čase).

6 Klepnutím na okno obrazu nastavíte v náhledovém okně určitou oblast obrazu na střed. (Nemusí fungovat u všech náhledových oken.)

**Poznámka:** Blikající pruh pod velikostí náhledu informuje o tom, že se náhled vykresluje.

7 Pokud používáte galerii filtrů nebo se filtr v galerii filtrů otevře, proveďte libovolný z následujících úkonů a klepněte na OK:

- Klepněte ve spodní části dialogového okna na tlačítko Nová vrstva efektu  a zvolte další filtr, který chcete aplikovat. Chcete-li aplikovat vícenásobné filtry, můžete přidat vícenásobné vrstvy efektů.
- Uspořádání aplikovaných filtrů změníte přetažením názvu filtru do jiného umístění v seznamu aplikovaných filtrů ve spodní části dialogového okna. Změna uspořádání filtrů může výrazně změnit vzhled vašeho obrazu.
- Aplikované filtry odstraníte výběrem filtru a klepnutím na tlačítko Odstranit vrstvu efektu .

8 Pokud používáte příkaz Filtr nebo panel Efekty, proveďte jeden z následujících úkonů a klepněte na tlačítko OK:

- Poklepejte na filtr.
- Přetáhněte filtr na obraz.

## Viz také

„Používání panelu Efekty“ na stránce 183

## Kategorie filtrů

Můžete aplikovat následující kategorie filtrů:

**Korekce zkreslení fotoaparátu** Slouží k opravě běžných chyb objektivu, jako je soudkovité nebo poduškovité zkreslení a vinětování. Filtr také otáčí obraz a opravuje jeho perspektivu způsobenou svislým nebo vodorovným náklonem fotoaparátu.

**Filtry Přizpůsobení** Mění hodnoty jasu, barvu, rozsah obrazu ve stupních šedi a úrovně tónů bodů v obraze. Konvertují barevné obrazové body na černobílé.

**Umělecké filtry** Simulují malbu na tradiční materiály a dodávají jedinečný vzhled.

**Filtry Rozostření** Zjemní výběr nebo obraz. Užitečné při retušování.

**Filtry Tahy štětce** Vytvářejí vzhled malby nebo jiného výtvarného díla pomocí tahů různými štětci a inkousty.

**Filtry Deformace** Geometricky deformují obraz, vytváří trojrozměrné a jiné efekty změn tvaru.

**Filtry Šum** Prolínají výběr s okolními obrazovými body a odstraňují problematické oblasti, jako je prach a škrábance.

**Filtry Seskupení** Překreslí výběr nebo obraz shlukováním obrazových bodů s podobnými barevnými hodnotami.

**Filtry Vykreslení** Vytvoříte v obrazu efekty vzorku mraků, odlesku objektivu, vláken nebo světelné efekty.

**Filtry Skica** Přidejte texturu, aby obraz získal hloubku nebo získal ručně kreslený vzhled.

**Filtry Stylizace** Vytvářejí efekt malovaného nebo impresionistického vzhledu přesunutím obrazových bodů a zvýšením kontrastu.

**Filtry Textura** Dodávají vzhled hloubky nebo přírodního materiálu.

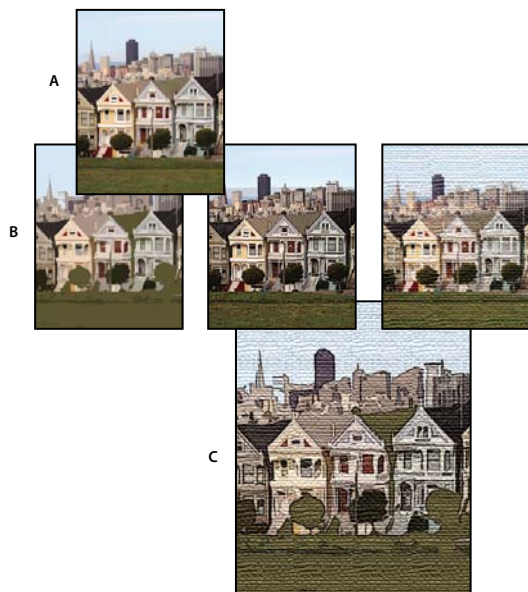
**Filtry Video** Omezují gamut barev na barvy přijatelné pro televizní reprodukci a vyhlazují pohyblivé obrazy zachycené z videa.

**Filtry Jiné** Umožňují vytvořit vlastní filtry, upravit masky, posunout výběr v obraze a provádět rychlé korekce barev.

**Filtr Digimarc** Umožňuje přečtení vodoznaku *Digimarc*.

## Galerie filtrů

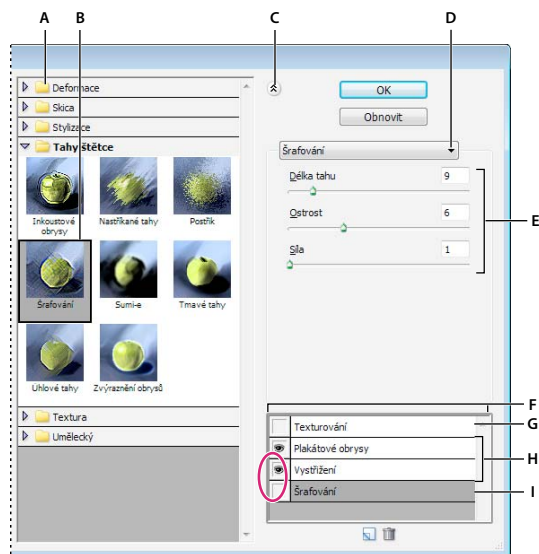
Galerie filtrů (Filtr > Galerie filtrů) umožňuje aplikovat postupně více filtrů na sebe a aplikovat jednotlivé filtry více než jen jednou. Filtry také můžete uspořádat a měnit nastavení jednotlivých aplikovaných filtrů, abyste dosáhli požadovaného efektu. Vzhledem k tomu, že při použití dialogového okna Galerie filtrů můžete přidat k obrazu více filtrů, máte velkou kontrolu nad vlivem jednotlivých filtrů na obraz. Galerie filtrů je často nejvhodnějším způsobem aplikování filtrů, neboť je flexibilní a snadno použitelná.



*Aplikování filtrů z galerie filtrů*

*A. Původní fotografie B. Fotografie, na které byl aplikován jeden filtr C. Tři filtry aplikované na sebe*

Z galerie filtrů však nejsou dostupné všechny filtry. Některé jsou dostupné pouze jako jednotlivé příkazy z nabídky Filtr. Z galerie filtrů nelze narozdíl od panelu Efekty aplikovat efekty a styly vrstev.



Dialogové okno Galerie filtrů


A. Kategorie filtrů B. Miniatura vybraného filtru C. Zobrazit/skrýt miniatury filtrů D. Nabídka Filtr E. Volby pro vybraný filtr F. Seznam efektů filtrů pro aplikování nebo uspořádání G. Skrytý filtr H. Filtry jsou aplikovány na sebe, ale nejsou vybrány I. Filtr je vybrán, ale není aplikován

## Viz také

„[Používání panelu Efekty](#)“ na stránce 183

## Volby texturovaného a skleněného povrchu

Filtry Pastel Conté, Sklo, Hrubé pastely, Texturování a Podmalba mají volby texturování. Díky těmto volbám obraz vypadá, jako by byl namalován na povrch s texturou, jako je plátno nebo cihly, nebo prohlížen skrz skleněné bloky.

**Textura** Určuje typ aplikované textury. Klepnutím na Načíst texturu  můžete určit soubor Photoshop.

**Měřítko** Zvětšuje nebo zmenšuje efekt na povrchu obrazu.

**Reliéf (pokud je k dispozici)** Nastavuje hloubku povrchu textury.

**Světla (pokud je k dispozici)** Určuje směr, ze kterého světelný zdroj osvětluje obraz.

**Invertovat** Zamění tmavé a světlé oblasti povrchu.

## Zvýšení výkonu při práci s filtry a efekty

Některé filtry a efekty vyžadují hodně paměti, zejména když se aplikují na bitmapové obrazy s vysokým rozlišením. Výkon můžete zvýšit následujícími způsoby:

- Zkoušejte filtry a nastavení na malém výběru části obrazu.
- Zkoušejte filtry a nastavení na menší kopii obrazu. Jakmile jste s výsledky spokojeni, aplikuje filtr se stejným nastavením na původní obraz.
- Před spuštěním filtru nebo efektu uvolněte paměť vymazáním schránky, historie kroků zpět nebo obou. Zvolte Úpravy > Odstranit > [příkaz].
- Ukončete ostatní aplikace, aby bylo k dispozici více paměti.

- Upravte nastavení filtrů tak, abyste zjednodušili filtry náročné na paměť. Mezi filtry náročné na paměť patří Světelné efekty, Vystřížení, Mozaikové okno, Chróm, Zvlnění, Postřík, Nastříkané tahy a Sklo. (Chcete-li například zjednodušit filtr Mozaikové okno, zvětšete velikost buňky. Chcete-li zjednodušit filtr Vystřížení, zvyšte Zjednodušení okrajů, snižte Věrnost okrajů nebo proveďte oba úkony.)

### Viz také

„[O fotografických efektech](#)“ na stránce 185

## Umělecké filtry

### Barevné pastelky

Filtr Barevné pastelky překreslí obraz barevnými pastelkami na podklad plné barvy. Důležité hrany se zachovají a vypadají jako hrubě vyšrafované; skrz hladší oblasti prosvítá plná barva pozadí. Můžete nastavit tloušťku pastelky, přítlak tahu a jas papíru.

**Poznámka:** Chcete-li získat pergamenový vzhled, změňte barvu pozadí před aplikováním filtru Barevné pastelky na vybranou oblast.

### Vystřížení

Filtr Vystřížení vykreslí obraz, jako by byl vytvořen z hrubě vystřížených kusů barevného papíru. Vysoce kontrastní obrazy se změní na siluety, zatímco barevné obrazy budou vytvořeny z několika vrstev barevného papíru. Můžete nastavit počet úrovní, zjednodušení okrajů a věrnost okrajů.

### Suchý štětec

Filtr suchý štětec vykreslí obraz technikou suchého štětce (něco mezi olejomalbou a akvarelem). Filtr zjednoduší obraz zmenšením rozsahu barev na oblasti převažujících barev. Můžete nastavit velikost stopy, detaily stopy štětce a texturu.

### Zrnitý film

Filtr zrnitý film aplikuje rovnoměrný, zrnitý vzorek na obraz. Do světlejších oblastí přidá hladší, sytější vzorek. Tento filtr se hodí k odstranění pruhů v přechodech a k vizuálnímu sjednocení prvků, pocházejících z různých zdrojů. Můžete nastavit zrnění, zvýrazněnou oblast a intenzitu.

### Freska

Filtr Freska vykreslí obraz hrubým stylem s použitím krátkých, zaoblených a prudce aplikovaných tahů. Můžete nastavit velikost stopy, detaily stopy štětce a texturu.

### Neónová záře

Filtr neónová záře použije barvu popředí, barvu pozadí a barvu záře k vybarvení obrazu a zjemnění vzhledu. Můžete nastavit velikost záře, jas záře a barvu záře. Nižší hodnota velikosti záře omezuje barvu záře na oblasti stínů, zatímco vyšší hodnoty umístí barvu záře do oblasti středních a světlých tónů ve vrstvě. Chcete-li vybrat barvu záře, klepněte na pole Barva záře a vyberte barvu v dialogu pro výběr barvy

## Šmouhy barvy

Filtr Šmouhy barvy dodává obrazu vzhled malby. Můžete nastavit velikost stopy, ostrost a typ stopy.

## Malířská špachtle

Filtr Malířská špachtle redukuje detaily v obraze a dává mu vzhled tenké pomalovaného plátna, na kterém je patrná textura podkladu. Můžete nastavit velikost tahu, detaily tahu a měkkost.

## Plastikový obal

Filtr Plastikový obal vykreslí obraz jako by byl překrytý lesklou plastovou fólií, která zvýrazní detaily povrchu. Můžete nastavit míru zvýraznění, detaily a vyhlazení.

## Plakátové obrysy

Filtr Plakátové obrysy sníží počet barev v obraze podle nastavené volby posterizace, najde hrany v obraze a obtáhne je černými linkami. Velké stejnoměrné plochy získají jednoduché stínování, zatímco jemné tmavé detaily jsou rozloženy v celém obraze. Můžete nastavit tloušťku okrajů, intenzitu okrajů a posterizaci.

## Hrubé pastely

Filtr Hrubé pastely dodá obrazu vzhled, jako by byl nakreslen hrubými tahy barevnými pastelovými křídami na podklad s texturou. V plochách jasných barev je pastel sytý a textura málo zřetelná; tmavší plochy vypadají, jako by byl pastel seškrábaný, takže textura je zřetelnější. Můžete nastavit délku tahu, detaily tahu a texturu. Díky volbám textury obraz vypadá, jako by byl namalován na povrch s texturou, jako jsou plátno, cihly, pytlovina nebo pískovec.

## Rozmazání

Filtr Rozmazání změkčí obraz s použitím krátkých diagonálních tahů, kterými rozmaže tmavší plochy obrazů. Světlejší plochy se zesvětlí a ztratí detaily. Můžete nastavit délku tahu, zvýrazněnou oblast a intenzitu.

## Houba

Filtr Houba namaluje vrstvu s výrazně texturovanými plochami kontrastních barev. Můžete určit velikost stopy, definici a vyhlazení.

## Podmalba

Filtr podmalba namaluje vrstvu, jako by byla na texturovaném pozadí. Můžete nastavit velikost stopy, oblast krytí textury a volby textury. Díky volbám textury obraz vypadá, jako by byl namalován na povrch s texturou, jako jsou plátno, cihly, pytlovina nebo pískovec.

## Akvarel

Namaluje obraz ve stylu akvarelu a přitom zjednoduší detaily použitím středního štětce namočeného do vody a barvy. V místech, kde se na hranách vyskytnou výrazné změny tónů, zvýší filtr sytost barvy. Můžete nastavit detaily stopy štětce, intenzitu stínu a texturu.

## Filtry Rozostření

### Průměr

Filtr Průměr najde průměrnou barvu v obraze nebo ve výběru, a pak vyplní touto barvou obraz nebo výběr, aby se vytvořil hladký vzhled. Pokud například vyberete plochu trávy, filtr změní tuto oblast na homogenní zelenou plochu.

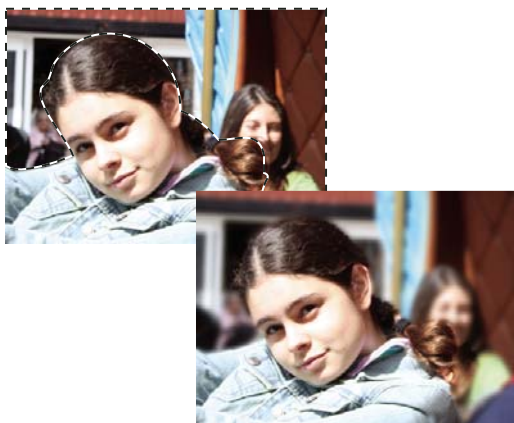
### Rozostřit a Rozostřit více

Rozostřovací filtry změkčí výběr nebo obraz a jsou užitečné při retušování. Vyhlažují přechody tím, že zprůměrují hodnoty barev obrazových bodů v okolí ostrých okrajů čar a vybarvených ploch.

**Rozostření** Odstraní šum v místech, kde se v obraze vyskytují výrazné barevné přechody. Rozostřovací filtry vyhlazují přechody tím, že zprůměrují hodnoty barev obrazových bodů v okolí ostrých okrajů čar a vybarvených ploch.

**Rozostřit více** Efekt tohoto filtru je několikanásobně silnější než efekt filtru Rozostřit.

***Poznámka:** Před aplikováním rozostřovacího filtru odznačte v panelu Vrstvy volbu Zamknout průhledné obrazové body.*



*Rozostření pozadí fotografie*

### Gaussovské rozostření

Filtr Gaussovské rozostření rychle rozostří výběr s nastavitelnou mírou rozostření. Název Gaussovské se týká křivky ve tvaru zvonu, která je aplikací Photoshop Elements generována při aplikování váženého průměru obrazových bodů. Filtr Gaussovské rozostření přidává nízkofrekvenční detaily a může vytvářet efekt zamlžení. Ve volbách filtru můžete nastavit poloměr rozostření, čímž určíte velikost oblasti, ve které se vyhledávají odlišné obrazové body k rozostření.

### Rozmáznout

Rozostří obraz v určeném směru (od -360° do +360°) a v určené vzdálenosti (od 1 do 999). Efekt filtru je podobný, jako když fotografujete pohybující se objekt s pevnou dobou expozice. Můžete nastavit úhel rozostření a vzdálenost.

## Kruhové rozostření

Filtr Kruhové rozostření napodobuje rozostření při transfokaci objektivu nebo otáčení fotoaparátu, čímž vzniká měkké rozostření. Volba Míra určuje míru rozostření. Metoda Otočit rozostřuje po soustředných kruhových čarách a umožňuje nastavit míru otočení. Metoda Přiblížit rozostřuje po radiálních liniích, jako kdybyste transfokátorem přibližovali nebo oddalovali obraz v objektivu, a umožňuje zadat míru od 1 do 100. Kvalita rozostření se může pohybovat od Nízké, kdy je výsledek rychlý, ale zrnitý, přes Střední až po Vysokou, kdy jsou výsledky hladší. Volby Střední a Vysoká jsou většinou nerozlišitelné, s výjimkou velkých výběrů. Můžete nastavit počátek rozostření tažením vzorku v poli Střed rozostření.

## Chytré vyhlazení

Filtr Chytré rozostření přesně rozostří obraz. Můžete určit poloměr, který určuje velikost oblasti, ve které se vyhledávají odlišné obrazové body, práh, který určuje, nakolik musí být obrazové body odlišné, aby byly odstraněny, a kvalitu rozostření. Můžete také nastavit rozostření celého výběru (Normální), nebo pouze obrysů barevných rozhraní (Pouze hrany a Překrýt hrany). V místech se značným kontrastem aplikuje volba Pouze hrany černobílé okraje, zatímco volba Překrýt hrany aplikuje bílou.

## Rozostření povrchu

Filtr Rozostření povrchu rozostří obraz a přitom zachová okraje. Tento filtr je vhodný pro vytváření speciálních efektů a pro odstraňování šumu a zrnitosti. Volba Poloměr určuje velikost plochy vzorkované pro rozostření. Pomocí volby Prah lze nastavit, nakolik se musí tonální hodnoty sousedních obrazových bodů lišit od hodnoty středního obrazového bodu, aby se staly součástí rozostření. Obrazové body s menším rozdílem tonálních hodnot než je hodnota Prah se z rozostření vyloučí.

## Filtry Tahy štětce

### Zvýraznění obrysů

Filtr Zvýraznění obrysů zvýrazní hrany v obraze. Když je jas obrysů nastaven na vysokou hodnotu, zvýraznění se podobá bílé křídě; při nastavení na nízkou hodnotu se zvýraznění podobá černému inkoustu. Můžete nastavit tloušťku obrysu, jas obrysu a vyhlazení.

### Úhlové tahy

Filtr Úhlové tahy přemaluje obraz s použitím šikmých tahů. Tahy ve světlejších oblastech obrazu jsou malovány v opačném směru než tahy v tmavších oblastech. Můžete nastavit vyvážení směru tahu, délku tahu a ostrost.

### Šrafování

Filtr Šrafování zachová detaily a rysy původního obrazu a přidá do obrazu texturu a zdrsňuje okraje vybarvených ploch v obraze napodobeným šrafováním tužkou. Můžete nastavit délku tahu, ostrost a sílu (počet vrstev šrafování).

### Tmavé tahy

Filtr Tmavé tahy namaluje tmavé oblasti obrazu černějšími krátkými hustými tahy a světlejší oblasti vrstvy dlouhými bílými tahy. Můžete nastavit vyvážení tahu a úroveň intenzity černé a bílé.

## Inkoustové obrysy

Filtr Inkoustové obrysy překreslí obraz jemnými úzkými čarami přes původní detaily ve stylu inkoustového pera. Můžete nastavit délku tahu a úroveň intenzity stínů a světla.

## Postřík

Filtr Postřík napodobuje efekt postříku rozprašovačem. Můžete nastavit poloměr spreje a vyhlazení.

## Nastříkané tahy

Filtr Nastříkané tahy přemaluje vrstvu s použitím převládajících barev aplikovaných šikmými, stříkanými tahy. Můžete nastavit délku tahu, poloměr spreje a směr tahu.

## Sumi-e

Filtr Sumi-e maluje obraz v japonském stylu, jakoby plně nasyceným štětcem na rýžový papír. Efekt má měkké rozostřené hrany se sytými černými. Můžete nastavit šířku tahu, přítlak tahu a kontrast.

# Filtry Deformace

## Rozptýlené světlo

Filtr Rozptýlené světlo vykreslí obraz, jako by byl pozorován přes měkký difúzní filtr. Tento filtr do obrazu přidává průhledný bílý šum se září, která se směrem od středu výběru postupně vytrácí.

## Přestavět

Filtr Přestavět určuje způsob deformování obrazu pomocí jiného obrazu, kterému se říká *mapa přestavění*. Například použitím parabolicky tvarované mapy přestavění vytvoříte obraz, který vypadá jako vytištěný na látce, kterou držíte za její cípy.

Filtr vyžaduje soubor mapy přestavění tvořený obrazem se sloučenými vrstvami uloženým ve formátu Photoshop nebo obrazem v režimu Bitová mapa. Můžete použít vlastní soubory nebo soubory ve složkách Photoshop Elements 8/Plug-Ins/Displacement Maps a Photoshop Elements 8/Presets/Textures.

## Viz také

„[O filtrech](#)“ na stránce 188

„[Sloučení obrazu do jedné vrstvy](#)“ na stránce 64

## Aplikování filtru Přestavět

- 1 V Editoru vyberte obraz, vrstvu nebo oblast.
- 2 Z nabídky Filtr zvolte Deformace > Přestavět.
- 3 Chcete-li určit stupeň přestavění, zadejte do textových polí Vodorovné měřítko a Svislé měřítko hodnotu od -999 do 999.

Když je svislé i vodorovné měřítko nastavené na 100 %, je maximální posunutí 128 obrazových bodů (protože střední šedá nedává žádný posun).



4 Pokud nemá mapa přestavění stejnou velikost jako výběr, vyberte způsob, jakým se má mapa přizpůsobit obrazu:

**Roztáhnout** Změní velikost mapy.

**Dlaždice** Vyplní výběr vzorkem opakující se mapy.

5 Vyberte způsob vyplnění prázdných oblastí, které filtr vytvoří v obraze a klepněte na OK.

**Přetočit dokola** Vyplní prázdné oblasti obsahem z protilehlého okraje obrazu.

**Opakovat okrajové body** Rozšíří barvy obrazových bodů podél okraje obrazu v určeném směru.

6 Vyberte a otevřete mapu přestavění. Photoshop Elements aplikuje mapu na obraz.

## Sklo

Filtr sklo vytvoří obraz, který vypadá, jako by byl pozorován přes různé typy skla. Můžete zvolit efekt skla nebo vytvořit vlastní povrch skla ve formátu Photoshop a pak ho aplikovat. Můžete nastavit měřítko, deformaci a vyhlazení efektu. Použijete-li ovladače povrchu pro soubor, postupujte podle pokynů pro filtr Přestavět.

## Zkapalnit

Filtr Zkapalnit usnadňuje manipulaci s částmi obrazu, jako by byly tekuté. Pracujete s náhledem aktuální vrstvy a používáte nástroje k pokrivení, zkroucení, roztažení, stlačení, posunu nebo zrcadlení oblastí obrazu. Jemnými změnami můžete retušovat obrazy, zatímco drastickými deformacemi vytvoříte umělecké efekty.

### Viz také

„O filtrech“ na stránce 188

### Aplikování filtru Zkapalnit


1 V Editoru vyberte obraz, vrstvu nebo oblast.


2 Zvolte Filtr > Deformace > Zkapalnit.


3 Chcete-li zvětšit nebo zmenšit náhled obrazu, proveďte jeden z následujících úkonů:


- Zvolte zvětšení z rozbalovací nabídky v levé dolní části dialogového okna.
- Vyberte nástroj lupa z palety nástrojů v dialogovém okně a zvětšete zobrazení klepnutím na obraz nebo zmenšete zobrazení přidržením klávesy Alt a klepnutím. Také můžete nástrojem lupa táhnout v oblasti náhledu, kterou chcete zvětšit.
- Vyberte nástroj z palety nástrojů.


4 Vyberte z palety nástrojů jeden z následujících nástrojů:


**Pokrivení**  Při tažení nástrojem tlačí obrazové body směrem dopředu.


**Turbulence**  Hladce promíchá obrazové body a vytvoří plameny, oblaka, vlny a podobné efekty. Chcete-li nastavit vyhlazení, přetáhněte jezdec Kolísání turbulence ve volbách nástroje nebo do textového pole zadejte hodnotu od 1 do 100. Vyšší hodnota zvyšuje vyhlazení.


**Zkroucení po směru hodinových ručiček**  Při podržení tlačítka myši nebo tažení otáčí obrazové body po směru hodinových ručiček.


**Zkroucení proti směru hodinových ručiček**  Při podržení tlačítka myši nebo tažení otáčí obrazové body proti směru hodinových ručiček.

**Vypuštění**  Při podržení tlačítka myši nebo tažení posouvá obrazové body směrem do středu stopy.

**Nafouknutí**  Při podržení tlačítka myši nebo tažení posouvá obrazové body směrem od středu stopy.


**Posun obrazových bodů**  Posouvá obrazové body kolmo ke směru tahu. Tažením se obrazové body posouvají doleva, přidržetím klávesy Alt a tažením se obrazové body posouvají doprava.

**Odraz**  Kopíruje obrazové body do oblasti stopy. Tažením se odrazí plocha, která je kolmo ke směru tahu (vlevo od stopy nebo pod ní). Při tažení se stisknutou klávesou Alt se odrazí plocha, která je naproti směru, kterým táhnete (například plocha nad tahem směřujícím dolů). Navzájem se překrývajícími tahy můžete vytvořit efekt podobný odrazu na vodní hladině.


**Rekonstrukce**  Zcela nebo částečně vrátí provedené změny.

5 V části Volby nástroje nastavte dle potřeby velikost stopy a přítlak nástroje:

- Chcete-li změnit velikost stopy, přetáhněte jezdec nebo zadejte hodnotu velikosti stopy od 1 do 600 obrazových bodů.
- Chcete-li změnit přítlak stopy, přetáhněte jezdec nebo zadejte hodnotu přítlaku stopy od 1 do 100.


 U nižšího přítlaku štětce jsou změny pozvolnější.

- Pokud používáte tablet s perem, vyberte Přítlak pera.

 Chcete-li vytvořit efekt tažení po rovné čáře mezi aktuálním bodem a bodem, na který jste klepnuli, přidržte klávesu Shift a klepněte na nástroje pokřivení, posun obrazových bodů nebo odraz.

6 Chcete-li změny provedené v náhledu aplikovat na obraz, klepněte na OK.

7 (Volitelné) Chcete-li obnovit původní stav, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte nástroj rekonstrukce  a podržte stisknuté tlačítko myši nebo táhněte přes deformované oblasti. Rekonstrukce probíhá nejrychleji ve středu stopy. Přidržením klávesy Shift a klepnutím rekonstruuujete rovnou čáru mezi aktuálním bodem a bodem, na který jste klepnuli.
- Chcete-li vrátit náhled obrazu do stavu, v jakém byl při otevření dialogového okna, stiskněte klávesu Alt a klepněte na Obnovit. Nebo klepněte na Obnovit, čímž obnovíte původní obraz a původní nastavení nástrojů.

## Zvlnění moře

Filtr Zvlnění moře přidá k povrchu obrazu náhodně rozmístěné vlny, takže vypadá, jako by byl pod vodou.

## Prohnutí

Filtr Prohnutí prohne výběr nebo vrstvu směrem dovnitř nebo ven.

### Aplikování filtru Prohnutí

- 1 V Editoru vyberte obraz, vrstvu nebo oblast.
- 2 Z nabídky Filtr zvolte Deformace > Prohnutí.
- 3 Chcete-li prohnout výběr směrem do středu, táhněte jezdec doprava do kladných hodnot. Chcete-li výběr posunout ven, táhněte jezdec doleva do záporných hodnot. Pak klepněte na OK.

### Viz také

„O filtrech“ na stránce 188

## Polární souřadnice

Filtr Polární souřadnice převede výběr z pravoúhlých na polární souřadnice nebo naopak, podle vybrané volby. Tento filtr můžete použít k vytvoření válcové anamorfózy – to byl umělecký směr populární v 18. století – při které se zkreslený obraz jeví normálně, když se zrcadlí na válci.

## Zvlnění

Filtr Zvlnění vytvoří ve výběru zvlněný vzorek, podobný zčeřené hladině rybníka. Podobný efekt s více možnostmi nastavení vytváří filtr Vlna. Volby zahrnují množství a velikost vlnek.

## Střih

Filtr Střih deformuje obraz podél křivky.

### Viz také

„[O filtrech](#)“ na stránce 188

### Aplikování filtru Střih

- 1 V Editoru vyberte obraz, vrstvu nebo oblast.
- 2 Z nabídky Filtr zvolte Deformace > Střih.
- 3 Chcete-li definovat křivku deformace, proveďte v dialogovém okně Střih jeden z následujících úkonů:
  - Klepněte na libovolné místo po stranách svislé čáry.
  - Klepněte na svislou čáru a táhněte do nového bodu zakřivení.

Tažením libovolného bodu podél křivky nastavíte deformaci. Můžete přidat další body zakřivení.

- 4 Vyberte jednu z následujících voleb nedefinované oblasti a klepněte na OK:

**Přetočit dokola** Vyplní nově vzniklá prázdná místa obrazu obsahem protilehlé strany obrazu.

**Opakovat okrajové body** Rozšíří barvy obrazových bodů. Pokud mají okrajové body různé barvy, může tato volba vést ke vzniku proužků.

Chcete-li změnit křivku zpět na rovnou čáru a začít znovu, klepněte na Výchozí.

## Zaoblení

Filtr Zaoblení dodá objektům 3D efekt obalením výběru okolo vnější nebo vnitřní stěny kulového tvaru, přičemž obraz deformuje a roztáhne.

### Aplikování filtru Zaoblení

- 1 V Editoru vyberte obraz, vrstvu nebo oblast.
- 2 Z nabídky Filtr zvolte Deformace > Zaoblení.
- 3 Chcete-li roztáhnout obraz směrem ven, jako by byl obalen okolo vnější stěny koule, zadejte do pole Míra kladné číslo. Chcete-li stlačit obraz směrem dovnitř, jako by byl obalen okolo vnitřní stěny koule, zadejte zápornou míru.
- 4 Vyberte normální, vodorovný nebo svislý režim a poté klepněte na tlačítko OK.

### Viz také

„[O filtrech](#)“ na stránce 188

## Zkroutit

Filtr Zkroutit natočí obraz nebo výběr více ve středu než na okrajích. Vířivý vzor je určen nastaveným úhlem. Přetažením jezdců doprava do kladných hodnot se obraz zkroutí po směru hodinových ručiček, přetažením jezdců doleva do záporných hodnot se obraz zkroutí proti směru hodinových ručiček. Můžete také zadat hodnotu od -999 do 999.

## Vlna

Filtr Vlna vytvoří ve vrstvě nebo výběru zvlněný vzorek.

### Aplikování filtru Vlna

- 1 V Editoru vyberte obraz, vrstvu nebo oblast.
- 2 Z nabídky Filtr zvolte Deformace > Vlna.
- 3 V části Typ vyberte typ vlny: Sinus (vytvoří vzorek valící se vlny), Trojúhelník nebo Čtverec.
- 4 Chcete-li nastavit počet generátorů vln, přetáhněte jezdec nebo zadejte číslo od 1 do 999.
- 5 Vzdálenost od jednoho hřebenu vlny k následujícímu nastavíte přetažením jezdců minimální a maximální vlnové délky. Chcete-li vytvořit souměrný vzorek hřebenů vln, nastavte oba jezdce na stejnou hodnotu.
- 6 Sílu vln nastavíte přetažením jezdců minimální a maximální amplitudy.
- 7 Výšku a šířku efektu vlna nastavíte přetažením jezdců vodorovné a svislé velikosti.
- 8 Chcete-li vytvořit náhodný efekt na základě hodnot v dialogovém okně, klepněte na Náhodně. Na tlačítko Náhodně můžete klepnout vícekrát, abyste získali více výsledků.
- 9 Vyberte jednu z následujících voleb a klepněte na OK:

**Přetočit dokola** Vyplní prázdná místa v obrazu obsahem protilehlé strany obrazu.

**Opakovat okrajové body** Rozšíří barvy obrazových bodů podél okraje obrazu v určeném směru.

### Viz také

„O filtrech“ na stránce 188

## Cikcak

Filtr Cikcak deformuje obraz hvězdovitě, v závislosti na poloměru obrazových bodů ve výběru.

### Aplikování filtru Cikcak

- 1 V Editoru vyberte obraz, vrstvu nebo oblast.
- 2 Z nabídky Filtr zvolte Deformace > Cikcak.
- 3 Přetažením jezdců míry nastavíte úroveň a směr deformace.
- 4 Přetažením jezdců vrcholů nastavíte počet změn směru deformace od středu k okrajům výběru.
- 5 Z nabídky Styl zvolte způsob přemístění a klepněte na OK:

**Kolem středu** Otáčí obrazové body okolo středu výběru.

**Ze středu** Vytváří efekt vlnění směrem ke středu nebo od středu výběru.

**Vlnky na rybníku** Vytváří efekt vlnění, který deformuje výběr ve směru doleva nahoru nebo doprava dolů.

**Viz také**

„O [filtrech](#)“ na stránce 188

## Filtry Šum

### Přidat šum

Filtr Přidat šum přidá do obrazu náhodné obrazové body a tím napodobuje efekt fotografování na citlivý film. Tento filtr můžete také použít k potlačení pruhů v prolnutých výběrech nebo výplních přechodem, pro obnovení realistického vzhledu silně retušovaných oblastí nebo pro vytvoření texturované vrstvy. Můžete nastavit míru šumu, typ rozložení šumu a barevný režim. Volba Rovnoměrné vytváří jemný vzhled, zatímco volba Gaussovské vytváří kropenatý efekt. Volba Monochromatický aplikuje filtr pouze na tonální složku v obraze beze změny barev.

### Vyhladit

Filtr Vyhladit detekuje hrany ve vrstvě (oblasti, kde dochází k významným změnám barev) a rozostří celý výběr kromě těchto hran. Toto rozostření odstraní šum a zachová detaily. Tento filtr můžete použít k odstranění pruhů a vizuálního šumu, který se často objevuje na skenovaných časopisech nebo jiných tištěných materiálech.

### Prach a škrábance

Filtr Prach a škrábance redukuje vizuální šum změnami odlišných obrazových bodů.

### Medián

Filtr Medián redukuje šum ve vrstvě smícháním jasu obrazových bodů ve výběru. Filtr vyhledává obrazové body s podobným jasnem, odstraní obrazové body, které se příliš liší od okolních bodů, a nahradí střední obrazový bod střední hodnotou (mediánem) jasu prohledávaných bodů. Tento filtr je užitečný při odstraňování nebo potlačování efektu pohybu v obraze a nežádoucích vzorků, které se mohou objevit ve skenovaných obrazech.

### Potlačit šum

Filtr Potlačit šum redukuje světelný a barevný šum, jako je šum způsobený fotografováním při nedostatečném osvětlení. Výběrem volby Odstranit artefakty JPEG odstraníte blokové artefakty v obraze a nežádoucí lemování způsobené uložením obrazu v nastavené nízké kvalitě JPEG.



Na této fotografii pořízené mobilním telefonem se na tváři chlapce nachází šum (vlevo). Filtr Potlačit šum vyhladí osamocené obrazové body (vpravo).

## Filtry Seskupení

### Barevný polotón

Filtr Barevný polotón napodobuje efekt použití zvětšeného polotónového rastru na vrstvu. Filtr rozdělí obraz na pravoúhelníky a nahradí každý z těchto pravoúhelníků kruhem. Velikost kruhu je úměrná jasů obdélníku.

#### Aplikování filtru Barevný polotón

- 1 V Editoru vyberte obraz, vrstvu nebo oblast.
- 2 Z nabídky Filtr zvolte Seskupení > Barevný polotón.
- 3 Zadejte hodnotu maximálního poloměru polotónového bodu od 4 do 127 obrazových bodů.
- 4 Zadejte hodnoty úhlů rastru od -360 do 360 (úhel bodů od vodorovného směru) pro jeden nebo více kanálů:
  - Pro obrazy ve stupních šedi zadejte hodnotu kanálu 1. Hodnoty v ostatních textových polích nemají na filtr vliv.
  - Pro barevné obrazy použijte kanály 1, 2, 3 a 4, které odpovídají kanálům CMYK (azurový, purpurový, žlutý a černý).
- 5 Klepnutím na Výchozí obnovíte výchozí hodnoty všech rastrů obrazu. Poté klepněte na OK.

#### Viz také

„O filtrech“ na stránce 188

### Krystalizace

Filtr Krystalizace překreslí vrstvu jako seskupení barev v mnohoúhelníkových tvarech. Můžete nastavit velikost buňky krystalů.

### Plošky

Filtr Plošky vykreslí vrstvu jako bloky plných barev. Tento filtr můžete použít k vytvoření jakoby ručně malovaného obrazu ze skenovaného obrazu nebo k úpravě realistického obrazu tak, aby připomínal abstraktní malbu.

### Fragmentovat

Filtr Fragmentovat vykreslí vrstvu tak, aby vypadala posunutá a rozostřená.

### Mezzotinta

Filtr Mezzotinta převede vrstvu na náhodný vzorek černobílých oblastí v obrazu ve stupních šedi nebo plně nasycených barev v barevném obrazu. Můžete nastavit vzorek teček, čar nebo tahů.

### Mozaika

Filtr Mozaika vykreslí vrstvu jako čtvercové bloky barvy. Můžete nastavit velikost buňky mozaiky.

### Pointilizace

Filtr Pointilizace překreslí vrstvu jako náhodně umístěné body jako v pointilistické malbě a jako barvu plátna mezi body použije barvu pozadí v paletě nástrojů. Můžete nastavit velikost buňky.

## Filtry Vykreslení

### Oblaka

Generuje měkký vzorek mraků s použitím náhodných hodnot v rozsahu mezi barvou popředí a barvou pozadí v paletě nástrojů.



*Chcete-li generovat ostřejší vzorek mraků, přidržte při volbě Filtr > Vykreslení > Oblaka klávesu Alt.*

### Odečíst oblaka

Filtr Odečíst oblaka použije k vytvoření vzorku mraků náhodně generované hodnoty v rozsahu mezi barvou popředí a barvou pozadí v paletě nástrojů. Když filtr použijete poprvé, části obrazu se změní na negativ a vytvoří vzorek mraků. Aplikujete-li filtr několikrát, vytvoří se vzorek žebířů a žil, podobný textuře mramoru.

### Vlákna

Filtr vlákna vytvoří vzhled vláken tkaniny s použitím barev popředí a pozadí. Proměnlivost barev můžete nastavit pomocí volby Rozptyl (s nižší hodnotou se vytvoří delší proužky barev, zatímco s vysokou hodnotou se vytvoří velmi krátká vlákna s proměnlivějším rozložením barev). Volba Síla nastavuje vzhled jednotlivých vláken. S nízkým nastavením se vytvoří volná vlákna, zatímco s vysokým nastavením vzniknou krátká, provázkovitá vlákna. Můžete náhodně měnit vzhled vzorku. Tuto volbu můžete vybrat vícekrát, abyste našli vzorek, který se vám líbí. Při aplikování filtru Vlákna se nahradí obrazová data v aktivní vrstvě vlákny.



*Chcete-li vlákna vybarvit, přidejte vrstvu úprav s mapováním na přechod. (Viz „O vrstvách úprav a výplně“ na stránce 66.)*

### Odlesk objektivu


Filtr Odlesk objektivu napodobuje lom paprsků způsobený dopadem prudkého světla do objektivu fotoaparátu. Můžete nastavit jas odlesku, umístění odlesku a tvar odlesku (typ objektivu). Umístění odlesku nastavíte klepnutím v okně náhledu v dialogovém okně.

### Světelné efekty

Filtr Světelné efekty umožňuje vytvořit propracované světelné efekty v obrazech RGB. Můžete vytvořit více světél, nastavit vlastnosti jednotlivých světél a vyzkoušet různá nastavení světél jednoduše přetažením světél v okně náhledu. Pokud chcete vytvořit jakoby trojrozměrné efekty osvětlení, můžete také použít textury ze souborů ve stupních šedi označovaných jako mapy textur a vytvořené styly osvětlení můžete uložit pro použití v jiných obrazech.

#### Aplikování filtru Světelné efekty

- 1 V Editoru vyberte obraz, vrstvu nebo oblast.
- 2 Z nabídky Filtr zvolte Vykreslení > Světelné efekty.
- 3 Nastavte volby podle potřeby a klepněte na OK.

**Oblast náhledu** Zobrazuje náhled světelného efektu, abyste mohli nastavit jednotlivá světla (viz „Nastavení světla“ na stránce 206). Také můžete vytvořit nové světlo přetažením ikony světla  do oblasti náhledu (můžete vytvořit až 16

světél). Chcete-li odstranit světlo, vyberte ho v okně náhledu a přetáhněte světlo (za středový kruh) na ikonu koše nebo stiskněte klávesu Delete.



*Chcete-li zkopírovat existující světlo, vyberte světlo v okně náhledu, stiskněte klávesu Alt a přetáhněte světlo do nové pozice v okně.*

**Uložit** Umožňuje pojmenovat a uložit styl. Uložené styly obsahují všechna nastavení pro každé světlo a objeví se v nabídce Styl, kdykoliv otevřete obraz v aplikaci Photoshop Elements.

**Odstranit** Odstraní vybraný styl. Nelze odstranit výchozí styly.

**Nabídka Styl** Umožňuje vám zvolit z následujících výchozích stylů světla a z libovolných vlastních stylů, které jste si uložili:

***Poznámka:** Pokud zvolíte styl s více světly, je nutné nastavit volby pro každé světlo zvlášť.*

- **Bodové šikmo zprava** Přidá jedno žluté bodové světlo střední intenzity s širokým ohniskem.
- **Modré rozptýlené** Přidá modré rozptýlené světlo shora plné intenzity bez zaostření.
- **Kruh světél** Přidá čtyři bodová světla. Bílé má plnou intenzitu a soustředěné ohnisko. Žluté má silnou intenzitu a soustředěné ohnisko. Červené má střední intenzitu a soustředěné ohnisko. Modré má plnou intenzitu a střední ohnisko.
- **Křížem** Přidá jedno bílé bodové světlo střední intenzity s širokým ohniskem.
- **Křížem dolů** Přidá dvě bílá bodová světla střední intenzity s širokým ohniskem.
- **Výchozí** Přidá jedno bílé bodové světlo střední intenzity s širokým ohniskem.
- **Pět světél dolů/Pět světél nahoru** Přidá pět bílých bodových světél dolů nebo nahoru s plnou intenzitou a širokým ohniskem.
- **Záblesk** Přidá rozptýlené žluté světlo střední intenzity.
- **Světlo met** Vytváří bílé bodové světlo střední intenzity s širokým ohniskem.
- **Souběžná směrová** Jedná se o modré světlo plné intenzity bez zaostření nebo bílé směrové světlo střední intenzity bez zaostření.
- **RGB světla** Jedná se o červené, modré a zelené světlo, která vytvářejí světlo střední intenzity s širokým ohniskem.
- **Měkká směrová světla** Přidá dvě nezaostřená směrová světla. Bílé má měkkou intenzitu, modré střední.
- **Měkké rozptýlené** Jedná se o měkké rozptýlené světlo střední intenzity.
- **Měkké bodové** Jedná se o bílé bodové světlo plné intenzity s širokým ohniskem.
- **Tři dolů** Tři bílá bodová světla střední intenzity s širokým ohniskem.
- **Tři bodová** Tři bodová světla střední intenzity s širokým ohniskem.

**Typ světla** Obsahuje následující tři volby pro každé světlo vybraného stylu:

- **Zap.** Zapne nebo vypne světlo v okně náhledu. Tato volba je užitečná, pokud styl světelných efektů obsahuje více světél a chcete se podívat na konkrétní světlo.
- **Intenzita** Určuje jas světla.
- **Ohnisko** Určuje šířku světelného paprsku.
- **Pole barvy** Zobrazí dialog pro výběr barvy, abyste mohli změnit barvu světla. Chcete-li bílé pole použít, klepněte na něj.



**Vlastnosti** Obsahuje následující volby osvětlovaného obrazu:

- **Odraz** Určuje, nakolik povrch odráží světlo. Typ povrchu se mění od matného (slabý odraz) po lesklý (vysoký odraz).
- **Materiál** Určuje, zda se více odráží barva světla nebo barva objektu, na který světlo dopadá. Volba Plastický odráží barvu světla; volba Kovový odráží barvu objektu.
- **Expozice** Zvýší (kladné hodnoty) nebo sníží (záporné hodnoty) intenzitu světla. Hodnota 0 nemá žádný účinek.
- **Okolí** Rozptýlí světlo, jako by se kombinovalo s jiným světlem v místnosti, například se slunečním nebo zářivkovým světlem. Při hodnotě 100 se použije výhradně zdroj světla, hodnota -100 zdroj světla zcela rozptýlí.
- **Pole barvy** Zobrazí dialog pro výběr barvy, abyste mohli změnit barvu okolního světla. Chcete-li bílé pole použít, klepněte na něj.

**Kanál textury** Obsahuje následující volby pro vytvoření textury osvětlovaného obrazu:

- **Nabídka Kanál textury** Umožňuje vybrat červený, zelený a modrý kanál v obraze, abyste mohli ovlivnit způsob odrazu světla od jednotlivých kanálů, a tím vytvořit efekt textury. K vytvoření efektu textury můžete použít také průhlednost aktivní vrstvy.
- **Zvednout světlé** Z povrchu vyvstanou světlé části kanálu. Tuto volbu odznačte, pokud chcete, aby z povrchu vyvstávaly tmavé části.
- **Výška** Mění výšku textury od ploché (0) po členitou (100).

## Nastavení světla

V závislosti na typu světla proveďte v náhledu Světelné efekty libovolný z následujících úkonů:

- (Směrové, rozptýlené nebo bodové světlo) Chcete-li světlo přesunout, přetáhněte středový kruh.
- (Směrové světlo) Chcete-li změnit směr světla, táhněte za táhlo na konci čáry v úhlu s čarou. Chcete-li zachovat konstantní výšku světla, přidržte při tažení klávesu Ctrl.
- (Směrové světlo) Chcete-li změnit výšku světla, táhněte za táhlo na konci čáry ve směru čáry. Chcete-li zachovat konstantní úhel a měnit jen výšku světla (délku čáry), přidržte při tažení klávesu Shift.
- (Rozptýlené světlo) Chcete-li zvětšit nebo zmenšit velikost světla, táhněte jedním z táhel, která označují hranice světla.
- (Bodové světlo) Chcete-li změnit úhel světla, táhněte za táhlo na konci čáry.
- (Bodové světlo) Chcete-li elipsu natáhnout nebo světlo natočit, táhněte za jedno z táhel. Chcete-li zachovat konstantní úhel a měnit pouze velikost elipsy, přidržte při tažení klávesu Shift. Chcete-li zachovat konstantní velikost a měnit úhel nebo směr bodového světla, přidržte při tažení klávesu Ctrl.

## Viz také

„Aplikování filtru Světelné efekty“ na stránce 204

„Světelné efekty“ na stránce 204

## Texturová výplň

Filtr Texturová výplň použije obraz Photoshop ve stupních šedi jako texturu obrazu.

## Filtry Skica

### Basreliéf

Filtr Basreliéf transformuje obraz tak, že se jeví jakoby mělce vyřezaný a osvětlený tak, aby se zvýraznila proměnlivost povrchu. Tmavé oblasti obrazu získají barvu popředí, na světlé plochy se použije barva pozadí. Můžete nastavit detaily reliéfu a vyhlazení.

### Křída a uhel

Filtr Křída a uhel překreslí světla a střední tóny obrazu plnou šedou barvou pozadí nakreslenou hrubou křídou. Oblasti stínů se nahradí černými diagonálními tahy uhlem. Uhel se kreslí v barvě popředí a křída v barvě pozadí. Můžete nastavit přítlak tahu a oblast uhlokresby a křídou.

### Uhlokresba

Filtr Uhlokresba překreslí obraz a vytvoří rozmazaný efekt. Výrazné hrany se výrazně obtáhnou, a střední tóny se vyšrafují diagonálními tahy. Uhel je v barvě popředí a papír je v barvě pozadí. Můžete nastavit tloušťku uhlu, úroveň detailů obrazu a vyvážení světla/stíny.

### Chróm

Filtr Chróm dodá obrazu leštěný chromovaný povrch použitím světel jako vyšších bodů a stínů jako nižších bodů odražejícího povrchu. Můžete nastavit úroveň detailu chromovaného povrchu a vyhlazení.



*Po aplikování filtru Chróm použijte dialogové okno Úrovně a přidejte obrazu více kontrastu.*

### Pastel Conté

Pastel Conté napodobuje texturu sytého tmavého a čistě bílého pastelu Conté. Filtr používá barvu popředí pro tmavé oblasti a barvu pozadí pro světlé oblasti. Můžete nastavit úroveň zvýraznění popředí a pozadí a volby textury. Díky volbám textury obraz například vypadá, jako by byl namalován na povrch s texturou, jako je plátno nebo cihly, nebo prohlížen skrz skleněné bloky.



*Pro dosažení realističtějšího efektu změňte před aplikováním filtru barvu popředí na některou z běžných barev pastelu Conté (černá, sépiová nebo červená hlínka). Pro dosažení tlumeného efektu změňte barvu pozadí na bílou a přidejte k ní trochu barvy popředí.*

### Rýsovací pero

Filtr Rýsovací pero použije tenké, rovné tahy tuší k zachycení detailů v původním obraze. Tento efekt je zvláště působivý se skenovanými obrazy. Filtr nahradí barvy v původním obraze s použitím inkoustu v barvě popředí a papíru v barvě pozadí. Můžete nastavit délku a směr tahu a vyvážení světla/stíny.

### Polotónový vzorek

Filtr polotónový vzorek napodobuje efekt polotónového rastru se zachováním spojitého tónového rozsahu. Můžete nastavit velikost polotónu, kontrast a typ vzorku.

## Dopisní papír

Filtr Dopisní papír napodobuje texturu ručního papíru kombinací efektů filtrů Reliéf a Zrnění. Tmavé oblasti v obrazu vypadají jako díry ve vrchní vrstvě papíru, skrz které je vidět barva pozadí. Můžete nastavit vyvážení obrazu, zrnitost a reliéf.

## Fotokopie

Filtr Fotokopie napodobuje efekt fotokopírování obrazu. Velké tmavé plochy mají tendenci kopírovat se pouze kolem okrajů a střední tóny se přikloní buď k plně černé nebo bílé. Můžete nastavit úroveň detailů a tmavost.

## Sádra

Filtr Sádra vymodeluje vrstvu pro dosažení efektu trojrozměrné sádry, a pak výsledek vybarví s použitím barvy popředí a barvy pozadí. Tmavé oblasti jsou vyvýšené, světlé plochy zapadlé. Můžete nastavit vyvážení obrazu, vyhlazení a směr světla.

## Síťovina

Filtr Síťovina napodobuje srašťování a deformace emulze filmu a vytvoří obraz, který se zdá být nakupený v oblastech stínů a lehce zrnitý ve světlech. Můžete nastavit denzitu a úroveň popředí a pozadí.

## Otisk

Filtr Otisk zjednoduší obraz tak, že vypadá, jako by byl vytvořený gumovým nebo dřevěným razítkem. Můžete nastavit vyhlazení a vyvážení mezi světlý a stíny. Tento filtr je nejvhodnější pro černobílé obrazy.

## Potrhané obrysy

Filtr Potrhané obrysy přetvoří obraz tak, že vypadá jako by byl sestavený z otrhaných kousků papíru, a pak ho vybarví s použitím barvy popředí a barvy pozadí. Můžete nastavit vyvážení obrazu, vyhlazení a kontrast. Tento filtr je zvláště vhodný pro obrazy obsahující text nebo velmi kontrastní objekty.

## Vlhký papír

Filtr Vlhký papír použije skvrnité šmouhy, které se zdají jakoby namalované na vláknitý, vlhký papír, na kterém se barvy rozpíjejí a míchají. Můžete nastavit délku vláken papíru, jas a kontrast.

# Filtry Stylizace

## Difúze

Posouvá obrazové body ve výběru, aby se změkčilo jeho zaostření, podle vybrané volby: volba Normální posouvá obrazové body náhodně a ignoruje hodnoty barev, volba Pouze ztmavit nahrazuje světlé obrazové body tmavšími, volba Pouze zesvětlit nahrazuje tmavé obrazové body světlejšími a volba Podle okolí změkčí všechny obrazové body.

## Reliéf

Filtr Reliéf změní výběr tak, aby se zdál být vyvýšený nebo zapuštěný, převedením jeho barvy výplně na šedou a obtažením hran původní barvou výplně. Můžete nastavit úhel reliéfu, výšku a míru uplatnění barvy uvnitř výběru v procentech.

## Tvarování

Filtr Tvarování přidá trojrozměrnou texturu do výběru nebo vrstvy.

### Aplikování filtru Tvarování

1 V Editoru vyberte obraz, vrstvu nebo oblast.

2 Z nabídky Filtr zvolte Stylizace > Tvarování.

3 Nastavte následující volby a klepněte na OK:

**Bloky** Vytvoří objekty se čtvercovou čelní stranou a čtyřmi bočními stranami.

**Pyramidy** Vytvoří objekty se čtyřmi trojúhelníkovými stranami, které se ve vrcholu stýkají.

**Velikost** Hodnota od 2 do 255 obrazových bodů určuje délku základny objektu.

**Hloubka** Hodnota od 1 do 255 určuje, jak vysoko má nejvyšší objekt zdánlivě vyčnívat.

**Náhodně** Nastaví libovolnou hloubku každého bloku nebo pyramidy.

**Podle jasu** Hloubka každého z objektů odpovídá jeho jasu – světlejší objekty budou vyčnívat více než tmavé.

**Jednobarevné čelní stěny** Vyplní čelní stěnu každého bloku průměrnou barvou bloku. Chcete-li čelní stěnu každého bloku vyplnit obrazem, odznačte volbu Jednobarevné čelní stěny. Tato volba není dostupná pro pyramidy.

**Maskovat neúplné bloky** Skryje všechny objekty, které přesahují přes hranice výběru.

### Viz také

„O filtrech“ na stránce 188

## Hledat obrysy

Filtr Hledat obrysy najde v obraze oblasti s významnými změnami barev a zvýrazní jejich okraje. Podobně jako filtr Kontury obtáhne tento filtr hrany v obraze tmavými čarami na bílém pozadí a je užitečný pro vytvoření okraje kolem obrazu.

***Poznámka:** Po použití filtrů jako Hledat obrysy nebo Kontury, které zvýrazní okraje, můžete použít filtr Invertovat, aby se okraje v barevném obraze obtáhly barevnými čarami, v obraze ve stupních šedi bílými čarami.*

## Zářící obrysy

Filtr Zářící obrysy najde okraje barev a přidá k nim neónovou záři. Můžete nastavit tloušťku obrysu, jas a vyhlazení.

## Solarizace

Filtr Solarizace smíchá negativní a pozitivní obraz, čímž vznikne efekt podobný krátkému osvětlení fotografického pozitivu během vyvolávání.

## Dlaždice

Filtr Dlaždice rozdělí obraz na řadu dlaždic a vytvoří posun mezi výběrem a jeho původní polohou. Můžete nastavit počet dlaždic a posunutí v procentech. Také můžete zvolit, jak vyplnit prázdné plochy mezi dlaždicemi: barvou pozadí, barvou popředí, inverzním obrazem nebo nezměněným obrazem, kdy se dlaždicová verze obrazu umístí nad originál a mezi okraji dlaždic se zobrazí části původního obrazu.

## Kontury

Filtr Kontury najde přechody mezi velkými plochami stejného jasu a tence je obtáhne, čímž vznikne podobný efekt jako na mapě s vrstevnicemi. Můžete nastavit úroveň pro vyhodnocení barevných hodnot a určit, zda chcete obtáhnout obrazové body, které jsou pod (Nižší) nebo nad (Vyšší) touto hodnotou.



*Pokud chcete zjistit barevnou hodnotu, kterou chcete obkreslit, použijte panel Informace v režimu Stupně šedi. Pak zadejte hodnotu do textového pole Úroveň.*

## Vítr

Filtr Vítr umístí do obrazu krátké vodorovné čárky, vytvářející efekt poryvu větru. Můžete nastavit sílu a směr větru.

# Filtry Textura

## Praskliny

Filtr Praskliny namaluje obraz na reliéfní sádrový povrch a vytvoří jemnou síť prasklin, které sledují kontury obrazu. Tento filtr použijte pro vytvoření reliéfního efektu v obrazech, které obsahují široký rozsah barevných hodnot nebo hodnot stupňů šedi. Můžete nastavit mezery, hloubku a jas prasklin.

## Zrnění

Filtr Zrnění přidá do obrazu texturu napodobením různých druhů povrchové struktury. Postřík a tečkované zrnění má barvu pozadí. Můžete nastavit intenzitu, jas a typ zrnění.

## Mozaikové dlaždice

Filtr Mozaikové dlaždice překreslí obraz, jako by byl vytvořený z malých střípků nebo dlaždiček, a přidá výplň (malty) mezi dlaždičky. (Naopak filtr Seskupení > Mozaika rozdělí obraz na bloky různě barevných obrazových bodů.) Můžete nastavit velikost dlaždice, šířku malty nebo maltu zesvětlit.

## Slátanina

Filtr Slátanina rozdělí obraz na čtverečky vyplněné barvou, která v dané oblasti obrazu převládá. Filtr náhodně zmenšuje a zvětšuje hloubku dlaždic, a tím reprodukuje světla a stíny. Můžete nastavit velikost čtverce a reliéf.

## Mozaikové okno

Filtr Mozaikové okno přemaluje obraz jako jednobarevné buňky obtažené barvou popředí. Můžete nastavit velikost buňky, tloušťku okraje a intenzitu světla.

## Texturování

Filtr Texturování umožňuje napodobit různé typy textur nebo vybrat soubor, který bude použit jako textura. Díky volbám textury obraz vypadá, jako by byl namalován na povrch s texturou, jako je plátno nebo cihly, nebo prohlížen skrz skleněné bloky.

## Filtry Video

### Odstranit prokládání

Filtr Odstranit prokládání vyhladí pohyblivé obrazy zachycené z videa odstraněním lichých nebo sudých prokládaných řádků obrazu z videa. Vypuštěné řádky můžete nahradit buď duplikováním řádků nebo interpolací.

### NTSC barvy

Filtr NTSC barvy omezí gamut barev na barvy přijatelné pro televizní reprodukci a tím zabrání přetékání přesycených barev mezi řádky televizního obrazu.

## Filtry Jiné

### Filtry Jiné

Filtry Jiné umožňují navrhnout vlastní efekt filtru. Pomocí filtru Jiné můžete změnit hodnoty jasu každého bodu v obraze podle předdefinované matematické operace, která se nazývá konvoluce. Každému obrazovému bodu se přiřadí nová hodnota na základě hodnot sousedících obrazových bodů. Vlastní filtry, které vytvoříte, můžete uložit a použít i pro jiné obrazy Photoshop.

Chcete-li vlastní filtr uložit nebo znovu použít, použijte tlačítka Uložit a Načíst.

### Aplikování filtru Jiné

- 1 V Editoru vyberte obraz, vrstvu nebo oblast.
- 2 Z nabídky Filtr zvolte Jiné > Jiný.
- 3 Klepněte na prostřední textové pole, které představuje vyhodnocovaný obrazový bod. Zadejte hodnotu, kterou chcete vynásobit hodnotu jasu obrazového bodu, v rozsahu od -999 do +999.
- 4 Vyberte textové pole představující sousední obrazový bod. Zadejte hodnotu, kterou chcete vynásobit hodnotu jasu obrazového bodu na této pozici.

Pokud například chcete vynásobit hodnotu jasu obrazového bodu vpravo od právě zpracovávaného obrazového bodu dvěma, zadejte hodnotu 2 do textového pole vpravo od prostředního textového pole.

**Poznámka:** Abyste se vyhnuli vytvoření zcela bílého nebo černého obrazu, měl by být součet hodnot v mřížce roven 1.

- 5 Opakujte kroky 3 a 4 pro všechny obrazové body, které chcete do operace zahrnout. Nemusíte vkládat hodnoty do všech textových polí.
- 6 Do pole Měřítka vložte hodnotu, kterou se vydělí součet hodnot jasu obrazových bodů zahrnutých do výpočtu.
- 7 Do pole Posun vložte hodnotu, která se přičte k výsledku po vynásobení měřítkem.
- 8 Klepněte na OK. Jiný filtr se postupně aplikuje na všechny obrazové body v obraze.

**Viz také**

„[O filtrech](#)“ na stránce 188

**Horní propust**

Filtr Horní propust zachová detaily hran v určeném poloměru v místech, kde se vyskytují ostré změny barev, a potlačí zbytek obrazu. (Poloměr 0,1 obrazového bodu zachová pouze obrazové body hran.) Filtr odstraňuje nízkofrekvenční složku obrazu a má opačný efekt než filtr Gaussovske rozostření.



*Filtr Horní propust můžete použít k získání čárové kresby a velkých černobílých ploch ze skenovaných obrazů.*

*Provedete to aplikováním filtru před použitím příkazu Filtr > Přizpůsobení > Práh nebo převedením obrazu na režim Bitová mapa.*

**Maximum a Minimum**

Filtry Maximum a Minimum zkoumají jednotlivé obrazové body ve výběru podobně jako filtr Medián. Filtry Maximum a Minimum nahradí hodnotu jasu daného obrazového bodu nejvyšší nebo nejnižší hodnotou jasu sousedních obrazových bodů v určeném poloměru. Filtr Maximum má efekt zúžení nebo vyseknutí – rozšíří bílé oblasti a zúží černé oblasti. Filtr Minimum má efekt rozšíření – rozšíří černé oblasti a zúží bílé oblasti.

**Posun**

Filtr Posun přesune výběr o určenou vzdálenost doprava nebo dolů a ponechá původní pozici výběru prázdnou. V závislosti na velikosti výběru můžete prázdnou plochu vyplnit průhledným pozadím, okrajovými obrazovými body nebo obrazovými body z pravého nebo dolního okraje obrazu.

**Zásuvné filtry**

Můžete nainstalovat zásuvné filtry vytvořené ostatními softwarovými vývojáři. Po nainstalování se zásuvné filtry objeví ve spodní části nabídky Filtr, pokud nebylo vývojářem nastaveno jiné umístění.

Pokud máte zájem o vytváření zásuvných modulů, kontaktujte podporu pro vývojáře společnosti Adobe Systems.

**Důležité:** Pokud máte potíže nebo dotazy týkající se zásuvného modulu třetí strany, kontaktujte podporu výrobce zásuvného modulu.

**Viz také**

„[O filtrech](#)“ na stránce 188

„[Aplikování filtru](#)“ na stránce 189

„[O zásuvných modulech](#)“ na stránce 26

**Filtr Digimarc**

Photoshop Elements automaticky hledá ve všech otevřených obrazech vodoznak Digimarc®. Pokud se zjistí vodoznak, zobrazí aplikace symbol copyrightu v titulním pruhu okna obrazu a tuto informaci zahrne do částí Stav copyrightu, Copyright a Adresa URL vlastníka dialogového okna Informace o souboru.

### Viz také

„[O filtrech](#)“ na stránce 188

„[Kategorie filtrů](#)“ na stránce 190

„[Aplikování filtru](#)“ na stránce 189

### Zjišťování filtru Digimarc

- 1 Zvolte Filtr > Digimarc > Číst vodoznak. Pokud filtr najde vodoznak, v dialogovém okně se zobrazí identifikátor Digimarc, rok copyrightu (pokud je obsažen) a atributy obrazu.
- 2 Klepněte na OK. Pokud máte nainstalovaný webový prohlížeč, získáte další informace o vlastníkovi obrazu klepnutím na Vyhledání na webu. Tato volba spustí prohlížeč a zobrazí web Digimarc, kde se objeví kontaktní údaje daného identifikátoru Digimarc.



# Kapitola 11: Při malování

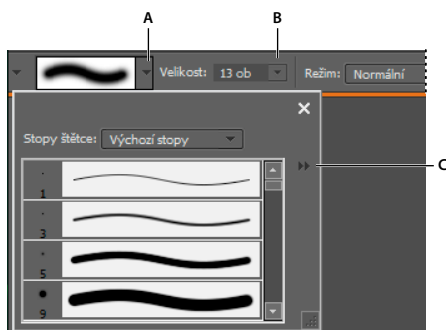
Malovací nástroje změni barvu obrazových bodů v obraze. Nástroje štětec a tužka fungují jako tradiční kreslicí nástroje, aplikováním barvy pomocí tahů štětce. Nástroj přechod, výplň a plechovka barvy aplikují barvu na velké plochy. Nástroje jako guma, rozmazání a rozostření upravují stávající barvy v obraze.

Výhoda malování v Adobe® Photoshop® Elements 8 spočívá ve volbách, díky kterým můžete nastavit, jak nástroj aplikuje nebo upravuje barvu. Barvy můžete aplikovat postupně, s měkkými okraji, tahy s velkou stopou, s různou dynamikou stopy, s různými volbami prolnutí a se stopami různých tvarů. Můžete také simulovat postřik pomocí rozprašovače.

## Přehled malování

### O malovacích nástrojích

Pracovní plocha Editoru poskytuje v aplikaci Photoshop Elements různé nástroje pro aplikaci a úpravu barev. Když vyberete nějaký malovací nástroj, zobrazí pruh voleb různých přednastavených špiček stop a nastavení pro velikost stopy, prolnutí barvy, krytí a efekty rozprašovače. Můžete vytvořit nová přednastavení stop a uložit je do knihovny stop. Můžete vytvořit vlastní stopu a nastavení pro libovolné malovací nástroje a nástroje úprav a spravovat je s použitím Správce přednastavení.



Volby stopy v pruhu voleb

A. Rozbalovací panel Stopa a miniatura stopy B. Rozbalovací jezdec a textové pole velikosti stopy C. Další nabídky

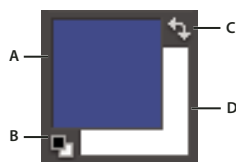
Nástroj štětec kreslí hladké, vyhlazené čáry. Mezi další malovací nástroje patří nástroj tužka, který vytváří čáry s ostrými okraji, a nástroj guma, který z vrstev maže obrazové body barev. Nástroj plechovka barvy a příkaz Vyplnit vyplní oblasti vašeho obrazu barvou nebo vzorkem. Nástroj razítko se vzorkem maluje jedním z předdefinovaných vzorků nebo se vzorkem podle vašeho návrhu.

Nástroj impresionistický štětec mění existující barvu tím, že na ni aplikuje stylizované tahy stopy. Existující barvy obrazu také ovlivňuje nástroj rozmazání, který simuluje to, k čemu vede rozmazávání mokré barvy prstem.

Nástroj detailní inteligentní štětec vytvoří během kreslení automaticky vrstvu úprav. Nezmění vrstvu původního obrazu. Můžete kreslit a měnit nastavení kolikrát bude zapotřebí, aniž by se zhoršila kvalita původní fotografie. Viz část „[Nastavení barev a tonality pomocí inteligentních štětců](#)“ na stránce 112.

## O barvách popředí a pozadí

Barvu popředí aplikujete, když malujete pomocí nástroje štětec nebo tužka a když plníte výběry pomocí nástroje plechovka barvy. Barva, kterou aplikujete na vrstvu pozadí pomocí nástroje guma, se nazývá *barva pozadí*. Barvu popředí a pozadí můžete vidět a změnit ve dvou překrývajících se polích ve spodní části palety nástrojů. Horní pole je barva popředí a spodní pole je barva pozadí. Barvu popředí a pozadí také využívá nástroj přechod a některé filtry pro speciální efekty.



*Pole barvy popředí a pozadí v paletě nástrojů*

*A. Pole barvy popředí B. Klepněte, pokud chcete použít výchozí barvy (černou a bílou) C. Klepněte, pokud chcete přepnout barvy popředí a pozadí D. Pole barvy pozadí*

Barvu popředí nebo barvu pozadí můžete změnit na panelu nástrojů pomocí nástroje Kapátko, panelu Vzorník barev nebo dialogového okna Výběr barvy.

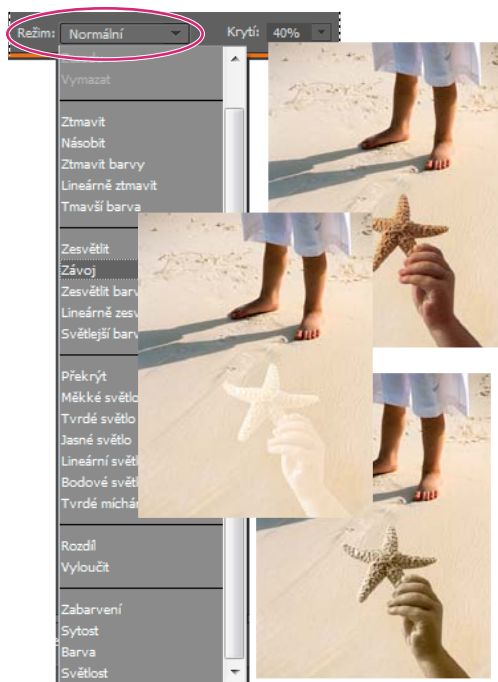
### Viz také

„[Volba barev](#)“ na stránce 219

## O režimech prolnutí

Režimy prolnutí řídí, jak nástroj pro malování nebo úpravy působí na obrazové body v obrazu. Pro vizuální představu o efektu režimu prolnutí je vhodné si ho představit v souvislosti s těmito barvami:

- Základní barva je původní barva obrazu.
- Míchaná barva je barva, která se aplikuje nástrojem pro malování nebo úpravy.
- Výsledná barva je barva, která vznikne prolnutím.



*Režim prolnutí Násobit (nahore), režim prolnutí Závěj (uprostřed) a režim prolnutí Světlost (dole) aplikované do hvězdíkové vrstvy.*

Můžete si zvolit kterýkoli z následujících režimů prolnutí z nabídky Režim v pruhu voleb:

**Normální** Upravuje nebo maluje každý z obrazových bodů na výslednou barvu. Normální režim je výchozí. (Normální režim se nazývá *Práh*, když pracujete s obrazem v režimu Bitová mapa nebo Indexovaná barva.)

**Rozpustit** Upravuje nebo maluje každý z obrazových bodů na výslednou barvu. Výsledná barva je ale náhodným nahrazením obrazových bodů základní nebo míchanou barvou, v závislosti na krytí daného obrazového bodu. Tento režim se nejlépe hodí pro práci s nástrojem štětec a velkým štětcem.

**Ze zadu** Upravuje nebo maluje pouze na průhledné části vrstvy. Tento režim funguje pouze u vrstev, které nemají zamknutou průhlednost, a působí podobně, jako byste malovali na zadní stranu průhledné skleněné tabule.

**Vymazat** Upravuje nebo maluje jednotlivé obrazové body tak, že je zprůhlední. Chcete-li použít tento režim, musíte být na vrstvě, která nemá zamknutou průhlednost na panelu Vrstvy.

**Ztmavit** Vezme barevnou informaci v jednotlivých kanálech a vybere tmavší z míchané a základní barvy jako výslednou barvu. Obrazové body světlejší než míchaná barva se nahradí a obrazové body tmavší než míchaná barva se nezmění.

**Tmavší barva** Porovná součet hodnot všech kanálů pro míchanou a základní barvu a zobrazí barvu s nižší hodnotou. Režim Tmavší barva nevytvoří třetí barvu, která by mohla být výsledkem prolnutí Ztmavit, protože v tomto režimu se pro výslednou barvu zvolí nižší hodnota jednotlivých kanálů ze základní a míchané barvy.

**Násobit** Porovná barevné informace v jednotlivých kanálech a vynásobí základní barvu míchanou barvou. Výsledkem je vždy tmavší barva. Když vynásobíte libovolnou barvu černou, vytvoříte černou barvu. Když vynásobíte libovolnou barvu bílou, barva se nezmění. Malujete-li jinou barvou než černou nebo bílou, vedou následné tahy nástrojem pro malování k postupně tmavším a tmavším barvám. Efekt je podobný vícenásobné malbě fixem přes sebe.

**Ztmavit barvy** Porovná barevné informace v jednotlivých kanálech a ztmaví základní barvu podle míchané barvy. Míchání s bílou nechá barvu beze změny.

**Lineárně ztmavit** Porovná barevné informace v jednotlivých kanálech a zmenšením jasu ztmaví základní barvu, aby odpovídala míchané barvě. Míchání s bílou nechá barvu beze změny.

**Zesvětlit** Porovná barevné informace v jednotlivých kanálech a vybere světlejší z míchané a základní barvy jako výslednou barvu. Obrazové body tmavší než míchaná barva se nahradí a obrazové body světlejší než míchaná barva se nezmění.

**Závoj** Porovná barevné informace v jednotlivých kanálech a vynásobí inverzní hodnotu míchané a základní barvy. Výsledkem je vždy světlejší barva. Závoj s černou barvou nechá barvu beze změny. Závoj s bílou barvou vytvoří bílou barvu. Efekt je podobný, jako když promítáte více diapositivů přes sebe.

**Zesvětlit barvy** Porovná barevné informace v jednotlivých kanálech a zesvětlí základní barvu podle míchané barvy. Mícháním s černou nevzniká žádná změna.

**Lineárně zesvětlit (Přidat)** Porovná barevné informace v jednotlivých kanálech a zvýšením jasu zesvětlí základní barvu, aby odpovídala míchané barvě. Mícháním s černou nevzniká žádná změna.

**Světlejší barva** Porovná součet hodnot všech kanálů pro míchanou a základní barvu a zobrazí barvu s vyšší hodnotou. Nevytvoří třetí barvu, která by mohla být výsledkem prolnutí Zesvětlit, protože v tomto režimu se pro výslednou barvu zvolí vyšší hodnota jednotlivých kanálů ze základní a míchané barvy.

**Překrýt** Násobí nebo závojem změni barvy v závislosti na základní barvě. Vzorky nebo barvy překryjí existující obrazové body, přičemž se zachovávají světa a stíny základní barvy. Základní barva se smíchá s míchanou barvou tak, aby odpovídala světlosti nebo tmavosti původní barvy.

**Měkké světlo** Ztmaví nebo zesvětlí barvy v závislosti na míchané barvě. Efekt je podobný osvětlení obrazu rozptýleným světlem. Pokud je míchaná barva světlejší než 50% šedá, obraz se zesvětlí. Pokud je míchaná barva tmavší než 50% šedá, obraz se ztmaví. Při malování zcela černou nebo bílou vznikne výrazně tmavší nebo světlejší plocha, ale ne zcela černá nebo bílá.

**Tvrdé světlo** Násobí nebo závojem změni barvy podle míchané barvy. Efekt je podobný osvětlení obrazu ostrým bodovým světlem. Pokud je míchaná barva světlejší než 50% šedá, obraz se zesvětlí. To se hodí pro přidávání světla do obrazu. Pokud je míchaná barva tmavší než 50% šedá, obraz se ztmaví. To se hodí pro přidávání stínů do obrazu. Při malování zcela černou nebo bílou vznikne čistá černá nebo bílá.

**Jasně světlo** Ztmaví nebo zesvětlí barvy pomocí zvětšení nebo zmenšení kontrastu v závislosti na míchané barvě. Pokud je míchaná barva (světelný zdroj) světlejší než 50 % šedá, obraz se zesvětlí zmenšením kontrastu. Pokud je míchaná barva tmavší než 50 % šedá, obraz se ztmaví zvětšením kontrastu.

**Lineární světlo** Ztmaví nebo zesvětlí barvy pomocí zmenšení nebo zvětšení jasu v závislosti na míchané barvě. Pokud je míchaná barva (světelný zdroj) světlejší než 50 % šedá, obraz se zesvětlí pomocí zvětšení jasu. Pokud je míchaná barva tmavší než 50 % šedá, obraz se ztmaví pomocí zmenšení jasu.

**Bodové světlo** Nahrazuje barvy v závislosti na míchané barvě. Pokud je míchaná barva (světelný zdroj) světlejší než 50 % šedá, obrazové body tmavší než míchaná barva se nahradí a obrazové body světlejší než míchaná barva se nezmění. Pokud je míchaná barva tmavší než 50 % šedá, obrazové body světlejší než míchaná barva se nahradí a obrazové body tmavší než míchaná barva se nezmění. Tento režim se hodí pro přidávání speciálních efektů do obrazu.

**Tvrdé míchání** Redukuje barvy na bílou, černou, červenou, zelenou, modrou, žlutou, azurovou a purpurovou – podle základní barvy a míchané barvy.

**Rozdíl** Porovná barevné informace v jednotlivých kanálech a odečte buď míchanou barvu od základní barvy nebo základní barvu od míchané barvy, podle toho, která má vyšší hodnotu jasu. Míchání s bílou invertuje hodnoty základní barvy; mícháním s černou nevzniká žádná změna.

**Vyloučit** Vytvoří podobný efekt jako režim Rozdíl, ale méně kontrastní. Míchání s bílou invertuje hodnoty základní barvy. Mícháním s černou nevzniká žádná změna.

**Odstín** Vytváří výslednou barvu se světlostí a sytostí základní barvy a s odstínem míchané barvy.

**Sytost** Vytváří výslednou barvu se světlostí a odstínem základní barvy a se sytostí míchané barvy. Malování s tímto režimem v oblasti s nulovou sytostí (neutrální šedá oblast) nezpůsobí žádné změny.

**Barva** Vytváří výslednou barvu se světlostí základní barvy a s odstínem a sytostí míchané barvy. Zachovávají se tím úrovně šedi v obraze. Tento režim je vhodný pro kolorování černobílých obrazů a tónování barevných obrazů.




*Používání režimu prolnutí barvy ke změně barvy košile*

**Světlost** Vytváří výslednou barvu s odstínem a sytostí základní barvy a se světlostí míchané barvy. Tento režim vytváří opačný efekt než režim Barva.

## Bezpečné webové barvy

Bezpečných webových barev je 216 a jedná se o barvy, které používají prohlížeče na platformách Windows i Mac OS. Budete-li pracovat výhradně s těmito barvami, zajistíte, aby se barvy v kresbě, kterou připravíte pro web, zobrazily ve webovém prohlížeči přesně.

Bezpečné webové barvy v dialogovém okně Výběr barvy Adobe můžete poznat pomocí některé z následujících metod:

- V dialogovém okně Výběr barvy vyberte Pouze webové barvy v levém spodním rohu a potom zvolte libovolnou barvu v dialogovém okně Výběr barvy. Když je tato volba vybrána, každá barva, kterou zvolíte, je bezpečná webová barva.
- Vyberte barvu v dialogovém okně Výběr barvy. Pokud zvolíte barvu, která není webovou bezpečnou barvou, v horní části okna Výběr barvy u barevného obdélníku se zobrazí výstražná kostka . Klepnutím na výstražnou kostku vyberte nejbližší bezpečnou webovou barvu. (Pokud se výstražná kostka neobjeví, je zvolená barva bezpečná webová barva.)

### Viz také

„[Používání panelu Vzorník barev](#)“ na stránce 220

„[Použití dialogového okna Výběr barvy Adobe](#)“ na stránce 221

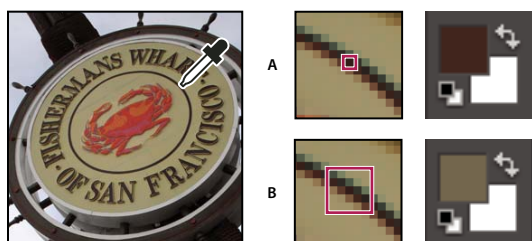
„[O rozkladu](#)“ na stránce 280

## Volba barev

### Výběr barvy pomocí nástroje kapátko


Nástroj kapátko usnadňuje kopírování barvy a není nutné vybrat vzorek. Nástroj zkopíruje barvu neboli odebere vzorek barvy z určité oblasti na vaší fotografii, aby bylo možné nastavit novou barvu popředí nebo pozadí. Vzorek můžete odebrat z aktivního obrazu, z jiného otevřeného obrazu nebo z pracovní plochy vašeho počítače.

Pokud chcete, aby tato barva byla k dispozici stále, můžete vzorek barvy přidat do panelu Vzorník barev. Můžete také zadat velikost oblasti, kterou nástroj kapátko vzorkuje. Například můžete nastavit kapátko tak, aby odebralo vzorek průměrných hodnot barev v oblasti 5 x 5 nebo 3 x 3 obrazových bodů pod ukazatelem.



Výběr barvy popředí pomocí nástroje kapátko.

A. Bodový vzorek B. Vzorek Průměr 5 x 5

- 1 V Editoru v paletě nástrojů vyberte nástroj kapátko .
- 2 (Volitelně) Chcete-li změnit velikost vzorku pro kapátko, zvolte volbu z nabídky Velikost vzorku v pruhu voleb:
  - Vzorek Bod, chcete-li získat přesnou hodnotu obrazového bodu, na který klepnete.
  - Průměr 3 x 3 nebo Průměr 5 x 5, chcete-li získat průměrnou hodnotu ze zadaného počtu obrazových bodů v rámci oblasti, na kterou klepnete.
- 3 Vyberte barvu jedním z následujících způsobů:
  - Chcete-li vybrat novou barvu popředí z obrazu, klepněte na požadovanou barvu ve vašem obrazu. Chcete-li vybrat barvu, která je zobrazená na jiném místě vaší obrazovky, klepněte uvnitř vašeho obrazu a táhněte z něho pryč.
  - Chcete-li vybrat novou barvu pozadí z obrazu, podržte klávesu Alt a klepněte na požadovanou barvu.

Když klepnete a potáhnete nástroj kapátko, pole barvy popředí se změní.



- 4 Novou barvu vyberte uvolněním tlačítka myši.

**Poznámka:** Na nástroj kapátko můžete dočasně přepnout, když používáte většinu malovacích nástrojů, což vám umožní rychle měnit barvy, aniž by bylo nutné vybrat jiný nástroj. Jednoduše podržte klávesu Alt. Když barvu vyberete, klávesu Alt uvolněte.

### Viz také

„O barvách popředí a pozadí“ na stránce 215

### Výběr barvy z palety nástrojů

- ❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Chcete-li nastavit pole popředí a pozadí na černou a bílou, klepněte na ikonu Výchozí barvy .
  - Chcete-li barvy v těchto polích přepnout, klepněte na ikonu Přepnout barvy .

- Chcete-li změnit barvu popředí, klepněte na horní pole barev v paletě nástrojů a pak zvolte barvu z dialogového okna pro výběr barvy.
- Chcete-li změnit barvu pozadí, klepněte na spodní pole barev v paletě nástrojů a pak zvolte barvu v dialogovém okně pro výběr barvy.

### Viz také

„[O barvách popředí a pozadí](#)“ na stránce 215

## Používání panelu Vzorník barev

Panel Vzorník barev (Okna > Vzorník barev) je vhodným místem k ukládání barev, které ve svých obrazech používáte často. Barvu popředí nebo pozadí můžete vybrat klepnutím na vzorek barvy na panelu Vzorník barev. Přidáváním nebo odstraňováním barev můžete vytvořit vlastní knihovnu vzorků, uložit knihovnu vzorků a znovu je načíst, pokud byste je chtěli použít u jiného obrazu. Výběrem volby z nabídky Více můžete změnit způsob, jak se miniatury zobrazují v panelu Vzorník barev.

I když na panel Vzorník barev můžete přidat velké množství barev, měli byste za účelem vylepšení výkonu spravovat velikost a organizaci panelu. Vytváření knihoven vám může pomoci seskupovat související nebo speciální vzorky a spravovat velikost panelu.

Různé knihovny vzorků naleznete ve složce Photoshop Elements\8.0\Presets\Color Swatches. Když vytváříte vlastní knihovny a ukládáte je do složky Color Swatches, jsou automaticky zobrazeny v rozbalovací nabídce knihoven panelu.

### Viz také


„[Používání Správce přednastavení](#)“ na stránce 242

## Výběr barvy pomocí panelu Vzorník barev

- 1 Pokud panel Vzorník barev ještě není v Editoru otevřen, vyberte položky Okna > Vzorník barev.
- 2 (Volitelně) Vyberte název knihovny vzorků z nabídky Vzorky v levém horním rohu panelu.
- 3 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Chcete-li vybrat barvu popředí, klepněte na panelu na některou barvu.
  - Chcete-li vybrat barvu pozadí, klepněte na panelu na některou barvu se stisknutou klávesou Ctrl.

## Přidání barvy do panelu Vzorník barev

Pokud chcete některou barvu používat často, můžete tuto barvu na panelu Vzorník barev uložit jako vzorek. Uložené vzorky jsou na panelu přidány do knihovny barev. Pokud chcete vlastní vzorky natrvalo uložit, musíte uložit celou knihovnu.

- 1 Nastavte barvu popředí v paletě nástrojů na barvu, kterou chcete přidat.
- 2 Na panelu Vzorník barev proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Klepněte ve spodní části panelu na tlačítko Nový vzorek . Vzorek barvy se přidá a automaticky se pojmenuje Políčko barvy 1.
  - Vyberte z nabídky Více možnost Nové políčko.
  - Umístěte ukazatel nad prázdné místo ve spodním řádku panelu Vzorník barev (ukazatel se změní na plechovku barvy) a klepnutím přidejte vybranou barvu.



*Výběr barvy pomocí kapátka a její přidání jako nového vzorku*

- 3 Zadejte název nové barvy a klepněte na OK.
- 4 Pokud jste vyzváni, abyste uložili knihovnu vzorků, zadejte nový název v dialogovém okně Uložit a klepněte na Uložit.

### **Uložení a používání vlastních knihoven vzorků**

- ❖ Na panelu Vzorník barev proveďte některý z následujících úkonů:
  - Chcete-li uložit knihovnu vzorků, vyberte z nabídky Více možnost Uložit vzorky barev. Chcete-li, aby se sada na panelu zobrazila v rozbalovací nabídce knihoven vzorků, uložte soubor do složky Photoshop Elements\8.0\Presets\Color Swatches.

**Poznámka:** Chcete-li novou sadu vzorků vidět v nabídce, musíte aplikaci Photoshop Elements restartovat.

- Chcete-li knihovnu vzorků vybrat a načíst, vyberte na panelu z nabídky Více možnost Načíst vzorky barev.
- Chcete-li současnou knihovnu vzorků nahradit jinou knihovnou, vyberte na panelu z nabídky Více možnost Nahradit vzorky barev a vyberte knihovnu.

### **Obnovení knihovny vzorků na výchozí vzorky barev**

- 1 Vyberte v Editoru z rozbalovací nabídky panelu Vzorník barev knihovnu vzorků.
- 2 Vyberte na panelu Vzorník barev z nabídky Více možnost Správce přednastavení.
- 3 V dialogovém okně Správce přednastavení zvolte Vzorník z nabídky Typ přednastavení.
- 4 Z nabídky Více zvolte Obnovit vzorky a klepněte na Hotovo.

### **Odstranění barvy z panelu Vzorník barev**

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Přetáhněte vzorek barvy na tlačítko koše na panelu a klepnutím na tlačítko OK odstranění potvrďte.
  - Chcete-li změnit ukazatel na ikonu nůžek, stiskněte klávesu Alt a klepněte na některou barvu na panelu Vzorník barev.
- 2 Pokud jste vyzváni, abyste uložili knihovnu, zadejte název v dialogovém okně Uložit a klepněte na Uložit.

**Poznámka:** Chcete-li natrvalo vymazat vzorky, které odstraníte, musíte znovu uložit knihovnu, která je obsahovala.

### **Použití dialogového okna Výběr barvy Adobe**


Dialogové okno Výběr barvy Adobe můžete použít, chcete-li vybrat barvu popředí nebo pozadí tak, že zvolíte z barevného spektra nebo definujete barvy numericky. Kromě toho můžete vybrat barvy na základě barevných modelů HSB nebo RGB nebo zvolit jen bezpečné webové barvy.





2 Vyberte nástroj štětec v paletě nástrojů.

3 Podle potřeby zadejte volby pro nástroj štětec v pruhu voleb a pak táhnutím malujte uvnitř obrazu.

 *Chcete-li nakreslit rovnou čáru, klepněte na počáteční bod v obrazu. Pak podržte Shift a klepněte na koncový bod.*


Zadat můžete libovolné z následujících voleb nástroje štětec:


**Stopy štětce** Nastaví špičku stopy štětce. Klepněte na šipku vedle vzorku stopy, v rozbalovací nabídce Stopy zvolte kategorii stopy a potom vyberte miniaturu stopy.


**Velikost** Slouží k nastavení velikosti stopy v obrazových bodech. Přetáhněte rozbalovací jezdec Velikost nebo zadejte velikost do textového pole.

**Režim** Určuje, jak se barva, kterou aplikujete, prolne s existujícími obrazovými body v obrazu.

**Krytí** Slouží k nastavení krytí barvy, kterou aplikujete. Nízké nastavení krytí umožňuje to, aby obrazové body pod tahem barvy prosvítaly. Přetáhněte rozbalovací jezdec nebo zadejte hodnotu krytí.

**Rozprašovač**  Umožňuje možnosti rozprašovače. Tato volba aplikuje v obraze postupné přechody tónů a tím napodobuje efekt tradičních rozprašovačů barev.

**Volby tabletu štětce**  Slouží k nastavení voleb, které můžete určovat pomocí písátka, pokud místo myši používáte kreslicí tablet citlivý na tlak.

**Více voleb**  Slouží k nastavení dalších voleb stopy.

## Viz také

„O režimech prolnutí“ na stránce 215


„O barvách popředí a pozadí“ na stránce 215

„O volbách stopy“ na stránce 229


„Přidání nové stopy do knihovny stop“ na stránce 231

„Nastavení podpory pro tablet citlivý na tlak“ na stránce 232


## Použití nástroje tužka

Nástroj tužka  vytváří od ruky čáry s ostrými okraji.

1 V Editoru vyberte barvu pro malování tak, že nastavíte barvu popředí.

2 Vyberte nástroj tužka v paletě nástrojů. (Nástroj tužka je uložen s nástrojem štětec .)

3 Podle potřeby nastavte volby pro nástroj tužka v pruhu voleb a pak táhnutím malujte uvnitř obrazu.

 *Chcete-li nakreslit rovnou čáru, klepněte na počáteční bod v obrazu. Pak podržte Shift a klepněte na koncový bod.*

Zadat můžete libovolné z následujících voleb nástroje tužka:

**Stopy štětce** Nastaví špičku stopy štětce. Klepněte na šipku vedle vzorku stopy, v rozbalovací nabídce Stopy zvolte kategorii stopy a potom vyberte miniaturu stopy.

**Velikost** Slouží k nastavení velikosti stopy v obrazových bodech. Přetáhněte rozbalovací jezdec Velikost nebo zadejte velikost do textového pole.

**Režim** Určuje, jak se barva, kterou aplikujete, prolne s existujícími obrazovými body v obrazu.

**Krytí** Slouží k nastavení krytí barvy, kterou aplikujete. Nízké nastavení krytí umožňuje to, aby obrazové body pod tahem barvy prosvítaly. Přetáhněte rozbalovací jezdec nebo zadejte hodnotu krytí.

**Automaticky mazat** Maluje barvou pozadí přes oblasti obsahující barvu popředí. Pokud začnete přetahovat z oblasti, která neobsahuje barvu popředí, nástroj maluje barvou popředí.

### Viz také

„O režimech prolnutí“ na stránce 215




„O barvách popředí a pozadí“ na stránce 215

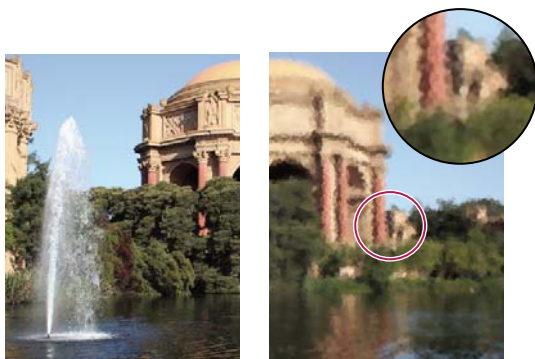
„O malovacích nástrojích“ na stránce 214

„O volbách stopy“ na stránce 229

## Použití nástroje impresionistický štětec

Nástroj impresionistický štětec změní existující barvy a detaily ve vašem obraze tak, že vaše fotografie vypadá, jako by byla namalována stylizovanými tahy štětce. Experimentováním s různými volbami stylu, velikosti a tolerance můžete simulovat textury, které jsou spojované s malováním různými uměleckými styly.

- 1 V Editoru v paletě nástrojů vyberte nástroj impresionistický štětec . (Pokud jej na panelu nástrojů nevidíte, klepněte pravým tlačítkem na nástroj Štětec  nebo nástroj Nahrazení barvy  a poté vyberte nástroj Impresionistický štětec na panelu nástrojů.)
- 2 Podle potřeby nastavte volby v pruhu voleb a pak táhnutím malujte uvnitř obrazu.



Původní fotografie (vlevo) a po použití nástroje impresionistický štětec (vpravo)

Zadat můžete libovolně z následujících voleb:

**Stopy štětce** Nastaví špičku stopy štětce. Klepněte na šipku vedle vzorku stopy, v rozbalovací nabídce Stopy zvolte kategorii stopy a potom vyberte miniaturu stopy.

**Velikost** Slouží k nastavení velikosti stopy v obrazových bodech. Přetáhněte rozbalovací jezdec Velikost nebo zadejte velikost do textového pole.

**Režim** Určuje, jak se barva, kterou aplikujete, prolne s existujícími obrazovými body v obraze. Další informace najdete v části „O režimech prolnutí“ na stránce 215.

**Krytí** Slouží k nastavení krytí barvy, kterou aplikujete. Nízké nastavení krytí umožňuje to, aby obrazové body pod tahem barvy prosvítaly. Přetáhněte rozbalovací jezdec nebo zadejte hodnotu krytí.

**Více voleb** Styl má vliv na tvar tahu stopy. Oblast určuje velikost tahu stopy. Větší hodnoty oblasti také zvýší počet tahů. Tolerance určuje, jak podobné musí být sousedící obrazové body, pokud jde o barevnou hodnotu, než je ovlivní tah stopy.

### Viz také




„O volbách stopy“ na stránce 229

## Použití nástroje rozmazání

Nástroj rozmazání simuluje to, k čemu vede rozmazávání mokré barvy prstem. Nástroj nabere barvu na začátku tahu a tlačí ji ve směru, kterým táhnete. Rozmazat můžete barvy existující ve vašem obraze nebo na něm rozetřít barvu popředí.



Původní obraz (vlevo) a po rozmazání částí fotografie (vpravo)

- 1 V Editoru v paletě nástrojů vyberte nástroj rozmazání . (Pokud jej nevidíte v paletě nástrojů, vyberte buď nástroj rozostření , nebo nástroj zostření  a pak klepněte na ikonu nástroje rozmazání v pruhu voleb.)
- 2 Nastavte volby v pruhu voleb a pak táhnutím uvnitř obrazu rozmazávejte barvu.



*Chcete-li při táhnutí s nástrojem rozmazání dočasně použít volbu Malování prstem, stiskněte klávesu Alt.*

Zadat můžete libovolné z následujících voleb nástroje rozmazání:

**Stopy štětce** Nastaví špičku stopy štětce. Klepněte na šipku vedle vzorku stopy, v rozbalovací nabídce Stopy zvolte kategorii stopy a potom vyberte miniaturu stopy.

**Velikost** Slouží k nastavení velikosti stopy v obrazových bodech. Přetáhněte rozbalovací jezdec Velikost nebo zadejte velikost do textového pole.

**Režim** Určuje, jak se barva, kterou aplikujete, prolne s existujícími obrazovými body v obraze. Další informace najdete v části „O režimech prolnutí“ na stránce 215.

**Síla** Slouží k nastavení množství efektu rozmazání.

**Vzorkovat všechny vrstvy** Rozmaže pomocí barvy ze všech viditelných vrstev. Pokud tato volba není vybraná, nástroj rozmazání použije barvy pouze z aktivní vrstvy.

**Malování prstem** Rozetře barvu popředí na začátku každého tahu. Pokud tato volba není vybraná, nástroj rozmazání použije na začátku každého tahu barvu pod kurzorem.




**Viz také**

„[O vrstvách](#)“ na stránce 52

„[O volbách stopy](#)“ na stránce 229

**Použití nástroje guma**

Nástroj guma mění obrazové body v obraze, když přes ně táhnete. Pokud pracujete ve vrstvě pozadí nebo ve vrstvě se zapnutou volbou Zamknout průhlednost, změní se vymazané obrazové body na barvu pozadí; jinak se obrazové body stanou průhledné. Průhledné obrazové body jsou označeny mřížkou průhlednosti.

- 1 Vyberte z palety nástrojů nástroj guma . (Pokud jej nevidíte v paletě nástrojů, vyberte buď nástroj mazání pozadí , nebo nástroj kouzelná guma  a pak klepněte na ikonu nástroje guma v pruhu voleb.)
- 2 Podle potřeby nastavte volby v pruhu voleb a pak táhněte přes oblast, kterou chcete vymazat.

Zadat můžete libovolné z následujících voleb nástroje guma:

**Stopy štětce** Nastaví špičku stopy štětce. Klepněte na šipku vedle vzorku stopy, v rozbalovací nabídce Stopy zvolte kategorii stopy a potom vyberte miniaturu stopy.

**Velikost** Slouží k nastavení velikosti stopy v obrazových bodech. Přetáhněte rozbalovací jezdec Velikost nebo zadejte velikost do textového pole.

**Režim** Režim štětec maže pomocí charakteristik nástroje štětec, takže můžete provést vymazání s měkkými okraji. Režim tužka provede vymazání s ostrými okraji jako tužka. Režim blok používá jako gumu čtverec s ostrými okraji o velikosti 16 obrazových bodů.

**Krytí** Definuje sílu vymazání. Krytí 100 % vymaže na vrstvě obrazové body tak, že se docílí úplné průhlednosti, a na pozadí tak, že se docílí barvy pozadí. Nižší krytí vymaže obrazové body do částečné průhlednosti na vrstvě a zamaluje částečně barvou pozadí na pozadí. (Pokud v pruhu voleb vyberete režim Blok, volba Krytí není k dispozici.)

**Viz také**

„[O režimech prolnutí](#)“ na stránce 215

„[O volbách stopy](#)“ na stránce 229

**Použití nástroje kouzelná guma**

Když táhnete uvnitř fotografie, mění nástroj kouzelná guma všechny podobné obrazové body. Pokud pracujete ve vrstvě se zapnutou volbou Zamknout průhlednost, obrazové body se změní na barvu pozadí; jinak se obrazové body nahradí průhlednou plochou. Můžete zvolit, zda chcete mazat pouze sousedící body nebo všechny podobné obrazové body v platné vrstvě.



*Původní obraz (vlevo) a po vymazání mraků (vpravo)*

**1** V panelu Vrstvy vyberte vrstvu obsahující oblasti, které chcete vymazat.

**Poznámka:** Pokud vyberete Pozadí, automaticky se stane vrstvou, když použijete nástroj kouzelná guma.

**2** V paletě nástrojů vyberte nástroj kouzelná guma . (Pokud jej nevidíte v paletě nástrojů, vyberte buď nástroj guma , nebo nástroj mazání pozadí  a pak klepněte na ikonu nástroje kouzelná guma v pruhu voleb.)

**3** Podle potřeby nastavte volby v pruhu voleb a pak klepněte na oblast vrstvy, kterou chcete vymazat.

Zadat můžete libovolné z následujících voleb nástroje kouzelná guma:

**Tolerance** Definuje rozsah barev, které budou vymazány. S nízkou tolerancí se vymažou obrazové body v rozsahu barevných hodnot, které jsou velmi podobné obrazovému bodu, na který klepnete. S vyšší tolerancí se vymažou obrazové body v širším rozsahu.

**Vyhlazení** Vyhladí okraje oblasti, kterou vymažete, takže okraj vypadá přirozeněji.

**Sousedící** Vymaže pouze obrazové body sousedící s tím obrazovým bodem, na který klepnete. Pokud chcete vymazat všechny podobné obrazové body v obrazu, zrušte zaškrtnutí této volby.

**Vzorkovat všechny vrstvy** Vzorkuje vymazanou barvu pomocí kombinovaných dat ze všech viditelných vrstev. Pokud chcete vymazat pouze obrazové body aktivní vrstvě, zrušte zaškrtnutí této volby.

**Krytí** Definuje sílu vymazání. Krytí 100 % vymaže na vrstvě obrazové body tak, že se docílí úplné průhlednosti, a na zamčené vrstvě tak, že se docílí barvy pozadí. Nižší krytí vymaže obrazové body do částečné průhlednosti na vrstvě a zamaluje částečně barvou pozadí na zamčené vrstvě.

## Viz také

„O režimech prolnutí“ na stránce 215


„O volbách stopy“ na stránce 229

„O panelu Vrstvy“ na stránce 53

„Vyhlazení okrajů výběru pomocí vyhlazení“ na stránce 97

## Použití nástroje mazání pozadí

Nástroj mazání pozadí změní barevné obrazové body na průhledné obrazové body, abyste mohli snadno odstranit objekt z pozadí. S opatrností můžete zachovat okraje objektu na popředí a eliminovat obrazové body olemování na pozadí.




Ukazatel nástrojů je kruh se zaměřovacím křížem označující aktivní bod nástroje . Když ukazatelem táhnete, vymažou se obrazové body uvnitř kruhu, které mají podobnou hodnotu barvy. Pokud kruh překrývá objekt na popředí, který neobsahuje obrazové body podobné obrazovému bodu v aktivním bodu, objekt na popředí vymazán nebude.



Vymazání rušivého pozadí. Pozadí můžete nahradit jiným pozadím pomocí nástroje klonovací razítko nebo přidáním jiné vrstvy.

1 V panelu Vrstvy vyberte vrstvu obsahující oblasti, které chcete vymazat.

**Poznámka:** Pokud vyberete pozadí, automaticky se stane vrstvou, když použijete nástroj mazání pozadí.

2 Vyberte nástroj mazání pozadí . (Pokud jej nevidíte v paletě nástrojů, vyberte buď nástroj guma , nebo nástroj kouzelná guma  a pak klepněte na ikonu nástroje mazání pozadí v pruhu voleb.)

3 Podle potřeby nastavte volby v pruhu voleb a pak táhněte přes oblast, kterou chcete vymazat. Aktivní bod nástroje udržujte stranou od oblastí, které nechcete vymazat.

Zadat můžete libovolné z následujících voleb nástroje mazání pozadí:

**Výběr přednastavených stop štětců** Nastavuje přednastavení stop, jako jsou velikost, průměr, tvrdost a mezery. Přetáhněte rozbalovací jezdce Velikost nebo zadejte hodnoty do textových polí.

**Omezení** Zvolte Sousedící, chcete-li vymazat oblasti, které obsahují barvu aktivního bodu a jsou vzájemně propojeny. Nesousedící vymaže obrazové body uvnitř kruhu, které jsou podobné barvě aktivního bodu.

**Tolerance** Definuje, jak podobný musí být obrazový bod barvě aktivního bodu, aby na něho měl nástroj vliv. S nízkou hodnotou tolerance se mazání omezí na oblasti, které jsou velmi podobné barvě aktivního bodu. S vyšší tolerancí se vymaže širší rozsah barev.

### Viz také

„O volbách stopy“ na stránce 229



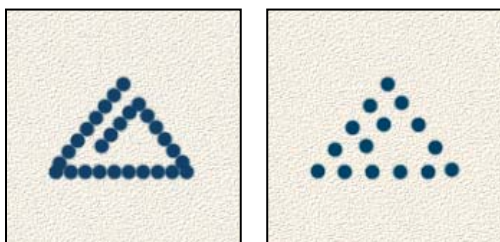
## Nastavení stop

### O volbách stopy

Můžete simulovat skutečné tahy stopou tak, že nastavíte hodnoty, podle kterých tahy nástroje štětce odeznívají. Můžete určit, které volby se dynamicky mění v průběhu tahu stopou, například rozptyl, velikost a barva. Miniatura stopy v pruhu voleb odráží změny stopy, když upravíte volby dynamiky stopy.

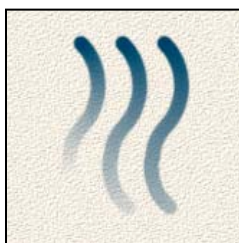
Volby dynamiky stopy nastavíte tak, že vyberete nástroj štětec a potom vyberete z následujících voleb z nabídky Více voleb v pruhu voleb.

**Mezery** Určuje vzdálenost mezi jednotlivými otisky stopy v tahu. Zadejte hodnotu mezer v procentech z průměru stopy nebo přetáhněte jezdec. (Miniatura stopy v pruhu voleb se dynamicky mění tak, aby odrážela vaše úpravy mezer.)



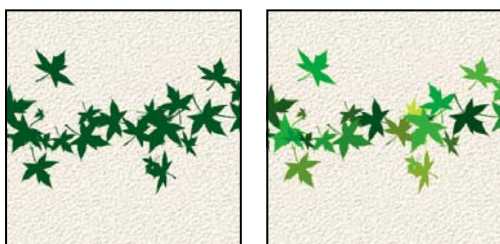
*Zvětšení hodnoty Mezery způsobí mezery v tahu štětcem.*

**Odeznít** Slouží k nastavení počtu kroků, dokud tok barvy úplně neodezní. Zatímco nízká hodnota způsobí, že tah barvy odezní velmi rychle, nulová hodnota žádný efekt odeznění nemá. Každý krok se rovná jednomu otisku špičky stopy. Možné hodnoty jsou v rozsahu od 0 do 9999. Například zadáním hodnoty 10 dojde k odeznění v deseti krocích. U malých stop je praktické nastavit hodnotu 25 nebo vyšší. Pokud tahy odeznívají příliš rychle, zvyšte hodnotu.



*Odeznít s nastavenými hodnotami 40, 60 a 80 kroků*

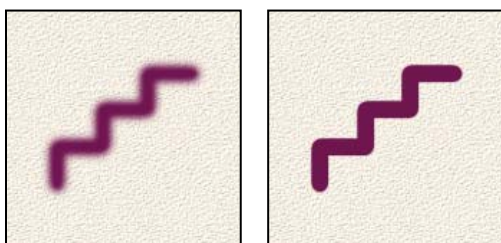
**Kolísání odstínu** Slouží k nastavení rychlosti, při které se barva tahu přepíná mezi barvami popředí a pozadí. Vyšší hodnoty způsobí častější přepínání mezi těmito dvěma barvami než nižší hodnoty. (Chcete-li nastavit barvy používané volbou kolísání barvy, viz část „[O barvách popředí a pozadí](#)“ na stránce 215.)



*Tah barvy s kolísáním barvy a bez kolísání*

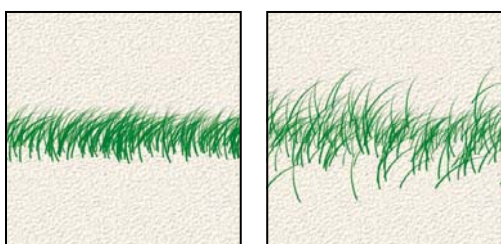


**Tvrdost** Určuje velikost tvrdého středu stopy. Zadejte hodnotu v procentech z průměru stopy nebo přetáhněte jezdec.



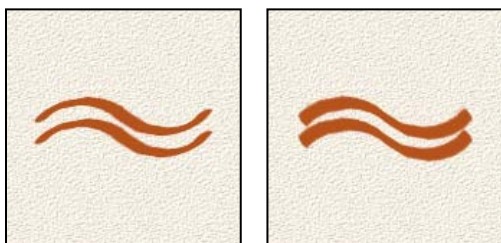
*Tahy stopami s různými hodnotami tvrdosti*

**Rozptyl** Rozptyl stopy určuje, jak jsou v tahu distribuovány otisky stopy. Nízká hodnota vytvoří hustší tah s menším rozptylem barvy a vyšší hodnoty zvyšují oblast rozptylu.



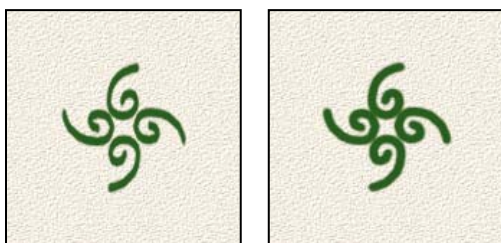
*Tah stopy s nízkou a vysokou hodnotou rozptylu*

**Úhel** Určuje úhel, o který je hlavní osa eliptické stopy odsazena od vodorovného směru. Napište hodnotu ve stupních nebo potáhněte šipku úhlu, abyste označili požadovaný úhel.



*Nakloněné stopy vytvářejí jakoby vyrytou stopu*

**Zaoblení** Určuje poměr mezi krátkou a dlouhou osou stopy. Zadejte procentuální hodnotu nebo přetáhněte tečku v ikoně úhlu od šipky nebo k ní. Hodnota 100 % znamená kruhovou stopu, hodnota 0 % čárovou stopu, mezilehlé hodnoty označují eliptické stopy.




*Úprava zaoblení má vliv na tvar špičky stopy.*

## Viz také


„O režimech prolnutí“ na stránce 215

## Přidání nové stopy do knihovny stop

- 1 Vyberte nástroj štětec .
- 2 Klepněte na šipku vedle vzorku stopy, aby se na panelu voleb zobrazil rozbalovací panel; vyberte kategorii z rozbalovací nabídky Stopy a poté v seznamu stop vyberte stopu, kterou chcete upravit.
- 3 Původní stopu upravte pomocí panelu voleb.
- 4 Klepněte na šipku vedle vzorku stopy, aby se zobrazila nabídka panelu, a poté vyberte možnost Uložit stopu.
- 5 Zadejte název do dialogového okna Název stopy a klepněte na tlačítko OK.

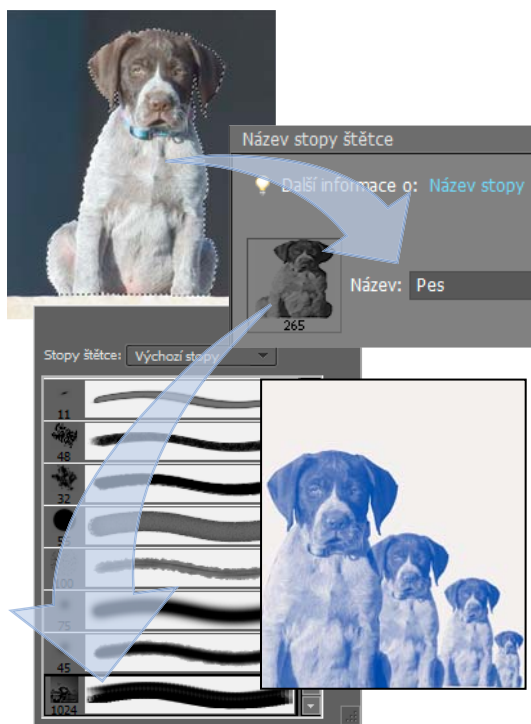
Nová stopa je vybrána v panelu voleb a přidána do spodní části rozbalovacího panelu stop.

## Odstranění stopy

- 1 Vyberte nástroj štětec .
- 2 Klepněte na šipku vedle vzorku stopy, aby se v panelu voleb zobrazil rozbalovací panel stop.
- 3 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Stisknutím klávesy Alt změňte ukazatel na nůžky a pak klepněte na stopu, kterou chcete odstranit.
  - V rozbalovacím panelu vyberte stopu a z nabídky panelu vyberte možnost Odstranit stopu.
  - Z nabídky panelu vyberte položku Správce přednastavení, ze seznamu Typ přednastavení vyberte položku Stopy, ze seznamu v dialogovém okně vyberte stopu a klepněte na tlačítko Odstranit.

## Vytvoření vlastního tvaru stopy z obrazu

Vlastní stopu můžete vytvořit tak, že ve fotografii vyberete určitou oblast. Stopa použije verzi tohoto výběru ve stupních šedi, aby se barva popředí aplikovala na váš obraz. Například můžete vybrat list a pak malovat s využitím některé z podzimních barev. Nový tvar stopy můžete také nakreslit pomocí nástroje štětec. Můžete vytvořit vlastní tvar stopy buď z celé vrstvy, nebo z výběru. Vlastní tvar stopy může mít rozměry až 2500 x 2500 obrazových bodů.



*Vytvoření vlastní stopy psa. Při malování s touto stopou malujete psy.*

**1** Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li jako vlastní stopu použít část obrazu, vyberte část obrazu.
- Chcete-li jako vlastní stopu použít celou vrstvu, odznačte vše.

Chcete-li nakreslit tvar stopy a vybrat ji, použijte malovací nástroje. Můžete použít tahy s ostrými nebo měkkými okraji nebo měnit krytí tahů, abyste dosáhli efektů s měkkými okraji.

**2** Zvolte Úpravy > Definovat stopu nebo Úpravy > Definovat stopu z výběru.

**3** Stopu pojmenujte a klepněte na OK.

### Viz také

„[Používání Správce přednastavení](#)“ na stránce 242


## Nastavení podpory pro tablet citlivý na tlak

Photoshop Elements je kompatibilní s většinou digitálních tabletů citlivých na tlak, jako jsou například tablety Wacom®. Když pro tablet nainstalujete softwarový ovládací panel, můžete měnit vlastnosti nástroje štětec na základě zvolených voleb tabletu a na základě tlaku, který vynaložíte pisátkem.

- ❖ V Editoru vyberte nástroj štětec v paletě nástrojů a potom nastavte ty volby tabletu v pruhu voleb, které chcete ovládat tlakem pera.

# Výplně a tahy

## Použití nástroje plechovka barvy

Nástroj plechovka barvy  vyplní oblast, která má podobné hodnoty barvy jako bod, na který klepnete. Vyplnit můžete oblast s barvou popředí nebo vzorkem.

- 1 V Editoru zvolte barvu popředí.
- 2 Vyberte nástroj plechovka barvy v paletě nástrojů.
- 3 Podle potřeby nastavte volby v pruhu voleb a pak klepněte na část obrazu, kterou chcete vyplnit.



*Pokud ve vrstvě nechcete vyplnit průhledné oblasti, můžete průhlednost vrstvy zamknout na panelu Vrstvy.*

Zadat můžete libovolné z následujících voleb nástroje plechovka barvy:

**Vzorek** Slouží k nastavení vzorku, který se použije k vyplnění.

**Režim** Určuje, jak se barva, kterou aplikujete, prolne s existujícími obrazovými body v obrazu.

**Krytí** Slouží k nastavení krytí barvy, kterou aplikujete. Nízké nastavení krytí umožňuje to, aby obrazové body pod tahem barvy prosvítaly. Přetáhněte rozbalovací jezdec nebo zadejte hodnotu krytí.

**Tolerance** Definuje, jak podobná musí být barva vyplněných obrazových bodů. Při nastavení nízké tolerance se vyplňují obrazové body, které mají hodnoty barvy velice blízké obrazovému bodu, na který klepnete. S vyšší tolerancí se vyplní obrazové body, které mají širší rozsah barev.

**Vyhazení** Vyhledá okraje vyplněného výběru.

**Sousedící** Vyplní podobně vybarvené obrazové body, které jsou vedle sebe. Odznačte tuto možnost, chcete-li vyplnit všechny podobné obrazové body v obrazu, včetně těch, které se nedotýkají. Volba Tolerance definuje, jako podobné musí barvy být.

**Všechny vrstvy** Vyplní podobné obrazové body na libovolné viditelné vrstvě, které odpovídají úrovní nastaveným pomocí voleb Tolerance a Sousedící.

## Viz také

„O barvách popředí a pozadí“ na stránce 215

„O režimech prolnutí“ na stránce 215

„Vyhazení okrajů výběru pomocí vyhazení“ na stránce 97

„Vytvoření vrstev výplně“ na stránce 68

## Vyplnění vrstvy barvou nebo vzorkem

Chcete-li na obraz aplikovat výplň nebo vzorek, můžete použít Vyplnit vrstvu místo některého z nástrojů štětce. Možnost vyplnit vrstvu vám poskytuje dodatečnou pružnost při změně vlastností výplně a vzorku a úpravách masky vrstvy výplně, chcete-li omezit přechod na část vašeho obrazu.

- 1 V Editoru určete barvu popředí nebo pozadí.
- 2 Vyberte oblast, kterou chcete vyplnit. Chcete-li vyplnit celou vrstvu, vyberte ji v panelu Vrstvy.
- 3 Zvolte Úpravy > Vyplnit vrstvu.

**4** Určete volby v dialogovém okně Vyplnit a pak klepněte na OK.

**Obsah** Zvolte barvu z nabídky Použít. Chcete-li vybrat jinou barvu, zvolte Barva a pak vyberte barvu z dialogového okna Výběr barvy. Zvolte Vzorek, chcete-li vyplnit vzorkem.

**Jiný vzorek** Určuje, který vzorek použijete, pokud zvolíte Vzorek z nabídky Použít. Můžete použít vzorky z knihoven vzorků nebo si můžete vytvořit vlastní vzorky.

**Režim** Určuje, jak se vzorek barvy, který aplikujete, prolne s existujícími obrazovými body v obrazu.

**Krytí** Slouží k nastavení vzorku barvy, který chcete aplikovat.

**Zachovat průhlednost** Vyplní pouze plné obrazové body.

### Viz také

„O vzorcích“ na stránce 235

„O režimech prolnutí“ na stránce 215

„O barvách popředí a pozadí“ na stránce 215

„Vytvoření vrstev výplně“ na stránce 68

## Vytažení (obrysů) objektů na vrstvě

Chcete-li okolo výběru nebo obsahu vrstvy automaticky vytvořit barevný obrys, můžete použít příkaz Vytažení.

**Poznámka:** Chcete-li přidat obrys k pozadí, musíte pozadí nejdříve převést na běžnou vrstvu. Pozadí neobsahuje žádné průhledné obrazové body, a proto je obrys přes celou vrstvu.

**1** Vyberte v Editoru na panelu Vrstvy oblast v obrazu nebo vrstvě.

**2** Zvolte Úpravy > Vytáhnout výběr (obrysy)

**3** V dialogovém okně Vytáhnout nastavte libovolné z následujících voleb a pak klepněte na OK, abyste přidali obrys:

**Šířka** Určuje šířku obrysu s ostrými okraji. Hodnoty mohou být v rozsahu od 1 do 250 obrazových bodů.

**Barva** Slouží k nastavení barvy obrysu. Klepnutím na vzorek barvy vyberte barvu ve výběru barvy.

**Umístění** Určuje, zda má obrys ležet uvnitř, vně nebo na středu hranice výběru nebo vrstvy.

**Režim** Určuje, jak se barva, kterou aplikujete, prolne s existujícími obrazovými body v obrazu.

**Krytí** Slouží k nastavení krytí barvy, kterou aplikujete. Zadejte hodnotu krytí nebo klepněte na šipku a přetáhněte rozbalovací posuvník.

**Zachovat průhlednost** Vytáhne pouze oblasti obsahující plné obrazové body na vrstvě. Pokud váš obraz nemá průhlednost, tato volba není k dispozici.

### Viz také

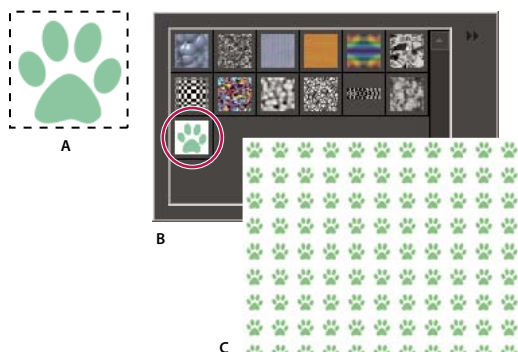
„O režimech prolnutí“ na stránce 215

# Vzorky

## O vzorcích

Vzorek můžete namalovat pomocí nástroje razítko se vzorkem nebo vyplnit výběr nebo vrstvu vzorkem, který vyberete z knihoven vzorků. Photoshop Elements má několik vzorků, ze kterých si můžete vybrat.

Chcete-li své obrazy přizpůsobit nebo vytvořit unikátní stránky výstřižků, můžete vytvořit vlastní vzorky. Vzorky, které vytvoříte, můžete uložit v knihovně a pak načíst knihovny vzorků pomocí Správce přednastavení nebo rozbalovacího panelu Vzorek, který je zobrazen v panelu voleb nástroje Razítko se vzorkem a nástroje Plechovka barvy. Uložení vzorků vám umožňuje snadno používat vzorek ve více obrázcích.



Vytvoření jiného vzorku


A. Použití obdélníkového výběru pro definování vzorku B. Jiný vzorek ve výběru vzorků C. Nový obraz vyplněný jiným vzorkem


## Viz také

„Vyplnění vrstvy barvou nebo vzorkem“ na stránce 233

„Používání Správce přednastavení“ na stránce 242

## Používání nástroje razítko se vzorkem

Nástroj razítko se vzorkem  maluje se vzorkem definovaným z vašeho obrazu, jiného obrazu nebo přednastaveného vzorku.

- 1 V Editoru v paletě nástrojů vyberte nástroj razítko se vzorkem. (Pokud jej nevidíte v paletě nástrojů, vyberte nástroj klonovací razítko  a pak klepněte na ikonu nástroje razítko se vzorkem v pruhu voleb.)
- 2 Z rozbalovacího panelu Vzorek v panelu voleb zvolte požadovaný vzorek. Chcete-li načíst dodatečné knihovny vzorků, vyberte název knihovny z nabídky panelu nebo vyberte příkaz Načíst vzorky a projděte ke složce, ve které je knihovna uložena. Můžete také definovat vlastní vzorek.
- 3 Podle potřeby nastavte volby pro nástroj razítko se vzorkem v pruhu voleb a pak táhnutím malujte uvnitř obrazu.

Zadat můžete libovolně z následujících voleb nástroje razítko se vzorkem:

**Stopy štětce** Nastaví špičku stopy štětce. Klepněte na šipku vedle vzorku stopy, v rozbalovací nabídce Stopy zvolte kategorii stopy a potom vyberte miniaturu stopy.

**Velikost** Slouží k nastavení velikosti stopy v obrazových bodech. Přetáhněte rozbalovací jezdec Velikost nebo zadejte velikost do textového pole.

**Režim** Určuje, jak se barva, kterou aplikujete, prolne s existujícími obrazovými body v obrazu. (Viz „[O režimech prolnutí](#)“ na stránce 215.)

**Krytí** Slouží k nastavení krytí vzorku, který aplikujete. Nízké nastavení krytí umožňuje to, aby obrazové body pod tahem vzorku prosvítaly. Přetáhněte rozbalovací jezdec nebo zadejte hodnotu krytí.

**Pevně** Opakuje vzorky jako sousedící, jednotný vzhled. Vzorek je zarovnán od jednoho tahu barvy k dalšímu. Pokud je Pevně odznačeno, vzorek se umístí na střed ukazatele pokaždé, když se zastavíte a znovu zahájíte malování.

**Impresionisticky** Maluje vzorek pomocí šmouh barev tak, aby vznikl impresionistický efekt.

### Viz také

„[Vyplnění vrstvy barvou nebo vzorkem](#)“ na stránce 233

## Přidání jiného vzorku do výběru vzorků

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li vytvořit vzorek z části obrazu, proveďte obdélníkový výběr s Prolnutím nastaveným na 0 obrazových bodů.
- Chcete-li vytvořit vzorek z celého obrazu, vše odznačte.

2 Zvolte Úpravy > Definovat vzorek z výběru.

3 Vzorek pojmenujte v dialogovém okně Název vzorku.

4 Chcete-li odznačit původní výběr, zvolte Výběr > Odznačit.

### Viz také

„[O výběrech](#)“ na stránce 84

## Použití přednastaveného vzorku ze složky PostScript Patterns

Každý přednastavený soubor ve složce PostScript Patterns obsahuje jeden vzorek ve formátu Adobe Illustrator. Velikost těchto vzorků můžete měnit v libovolném rozlišení.

1 Zvolte Soubor > Otevřít.

2 Přejděte do umístění Photoshop Elements 8.0/Presets/Patterns/PostScript Patterns.

3 Vyberte soubor vzorku, který chcete použít, a klepněte na tlačítko Otevřít.

4 Když je otevřeno dialogové okno Rastrovat generický formát EPS, pokračujte klepnutím na tlačítko OK.

5 Zvolte Výběr > Vše nebo proveďte obdélníkový výběr okolo vzorku s Prolnutím nastaveným na 0 obrazových bodů v pruhu voleb.

6 Zvolte Úpravy > Definovat vzorek z výběru. Vzorek je definován jako vzorek Photoshop Elements Adobe.

7 Vzorek pojmenujte v dialogovém okně Název vzorku a klepněte na OK.

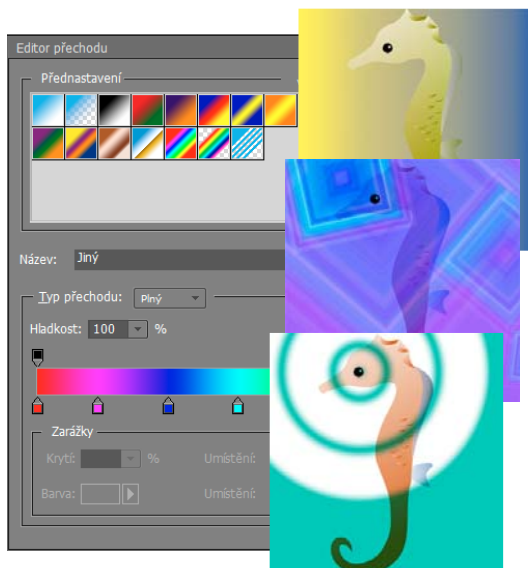
### Viz také

„[Používání Správce přednastavení](#)“ na stránce 242

# Přechody

## O přechodech

Oblast vyplníte přechodem táhnutím uvnitř obrazu nebo výběrem pomocí nástroje přechod. Vzdálenost mezi počátečním bodem (kde nejdříve stisknete tlačítko myši) a koncovým bodem (kde tlačítko myši uvolníte) má, stejně jako typ přechodu, vliv na vzhled přechodu.



*Pomocí nástroje přechod a pomocí Editoru přechodu můžete ve svých fotografiích vytvořit vlastní směs barev.*

Můžete zvolit libovolný z následujících typů přechodu v pruhu voleb.

**Lineární přechod** Mění se po přímé čáře od počátečního ke koncovému bodu.

**Kruhový přechod** Vytváří kruhový přechod od počátečního ke koncovému bodu v kruhovém tvaru.

**Úhlový přechod** Vytváří přechod kreslený úsečkou otáčející se kolem počátečního bodu proti směru hodinových ručiček.

**Zrcadlený přechod** Vytváří přechod pomocí dvou symetrických lineárních přechodů na obou stranách od počátečního bodu.

**Křížový přechod** Vytváří přechod z počátečního bodu směrem ven ve tvaru kosočtverce. Koncový bod určuje jeden roh kosočtverce.

*Chcete-li aplikovat přechod na obraz, můžete také použít vrstvu výplně. Možnost vyplnit vrstvu vám poskytuje dodatečnou pružnost při změně vlastností přechodu a úpravách masky vrstvy výplně, chcete-li omezit přechod na část vašeho obrazu.*


Přechody se ukládají v knihovnách. V nabídce Výběr přechodů si můžete zvolit zobrazení jiné knihovny přechodů tím, že klepnete na malý trojúhelník v nabídce a vyberete knihovnu ve spodní části seznamu. V této nabídce také můžete ukládat a načítat vlastní knihovny přechodů. Ke správě přechodů můžete také použít Správce přednastavení.

## Viz také

„Vytvoření vrstev výplně“ na stránce 68



## Aplikování přechodu

- 1 Chcete-li vyplnit část obrazu, vyberte oblast pomocí jednoho z nástrojů pro výběr. Pokud nic nevyberete, výplň přechodem se aplikuje na celou aktivní vrstvu.
- 2 Vyberte nástroj přechod .
- 3 V pruhu voleb klepněte na požadovaný typ přechodu.
- 4 Vyberte výplň přechodu z panelu Výběr přechodu v panelu voleb.
- 5 (Volitelně) Nastavte volby přechodu v pruhu voleb.

**Režim** Určuje, jak se přechod prolne s existujícími obrazovými body v obrazu.

**Krytí** Slouží k nastavení přechodu. Nízké nastavení krytí umožňuje to, aby obrazové body pod přechodem prosvítaly. Přetáhněte rozbalovací jezdec nebo zadejte hodnotu krytí.

**Obrátit** Přepne pořadí barev ve výplni přechodu.

**Rozklad barev** Vytvoří hladší prolnutí barev s méně výraznými pruhy barev.

**Průhlednost** Použije průhlednost přechodu (místo průhledných oblastí v obrazu), pokud má přechod průhledné oblasti.

- 6 V obraze umístěte ukazatel do místa počátečního bodu přechodu a táhněte do místa, kde chcete mít koncový bod. Chcete-li omezit úhel přechodu na celé násobky 45°, podržte při tažení stisknutou klávesu Shift.

## Aplikování výplně přechodu na text

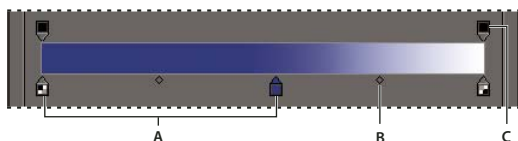
- 1 Vyberte text, který chcete vyplnit.
- 2 Chcete-li převést vektorový text na bitmapový obraz, zvolte Vrstva > Zjednodušit vrstvu. Po té, co zjednodušíte vrstvu, již nebude možné text upravit.
- 3 Podržte klávesu Ctrl a vyberte text klepnutím na miniaturu textové vrstvy na panelu Vrstvy.
- 4 Vyberte nástroj přechod.
- 5 V pruhu voleb klepněte na požadovaný typ přechodu.
- 6 Vyberte výplň přechodu z panelu Výběr přechodu.
- 7 V textu umístěte ukazatel do místa počátečního bodu přechodu a táhněte do místa, kde chcete mít koncový bod.

### Viz také

„Zjednodušení vrstvy“ na stránce 58

## Definování přechodu



V dialogovém okně Editoru přechodu můžete definovat vlastní přechody. Přechod může zahrnovat dvě nebo více barev nebo jednu nebo více barev, které odezní do průhlednosti.



Dialogové okno Editoru přechodu.

A. Zarážka barvy B. Střední bod barvy C. Zarážka krytí

Chcete-li definovat přechod, přidejte zarážku barvy, abyste do přechodu přidali barvu, přetáhněte zarážku barvy a ikonu středního bodu, abyste definovali rozsah mezi dvěma barvami, a upravte zarážky krytí, abyste určili, jakou průhlednost chcete v přechodu.

- 1 V Editoru vyberte nástroj přechod .
- 2 Chcete-li zobrazit dialogové okno Editoru přechodu, klepněte na tlačítko Upravit vedle vzorku přechodu.
- 3 V sekci Přednastavení v dialogovém okně Editor přechodu vyberte přechod, na kterém chcete založit nový přechod.
- 4 Chcete-li vybrat barvy pro přechod, proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Poklepejte na zarážku barvy , nebo klepněte na vzorek barvy, aby se zobrazil Výběr barvy. Zvolte barvu a klepněte na OK.
  - Z rozbalovací nabídky Barva zvolte Popředí, chcete-li použít současnou barvu popředí.
  - Z rozbalovací nabídky Barva zvolte Pozadí, chcete-li použít současnou barvu pozadí.
  - Z rozbalovací nabídky Barva zvolte Jiná barva, chcete-li vždy použít barvu, kterou jste vybrali pro přechod a která je jiná než barva popředí a pozadí.
- 5 Chcete-li upravit zarážku nějaké barvy, přetáhněte zarážku doprava nebo doleva.
- 6 Chcete-li do přechodu přidat barvu, klepněte pod pruhem přechodu a tím určete další zarážku barvy.
- 7 Chcete-li upravit umístění středního bodu přechodu mezi barvami, přetáhněte kosočtverec pod pruhem přechodu doleva nebo doprava.
- 8 Chcete-li odstranit upravovanou zarážku barvy, klepněte na Odstranit.
- 9 Chcete-li nastavit vyhlazení barevných přechodů, zadejte procento do textového pole Vyhlazení nebo přetáhněte rozbalovací jezdec.
- 10 Pokud chcete, nastavte hodnoty průhlednosti pro přechod tak, že přetáhnete zarážky krytí.
- 11 Chcete-li přechod uložit do přednastavených přechodů, zadejte název nového přechodu a pak klepněte na Nový.
- 12 Klepněte na OK. Nově vytvořený přechod se vybere a je připraven k používání.

### Viz také

„[Použití dialogového okna Výběr barvy Adobe](#)“ na stránce 221

## Nastavení průhlednosti přechodu

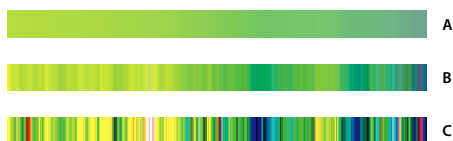
Každá výplň přechodu obsahuje nastavení (zarážky krytí), určující krytí výplně v různých místech přechodu. V náhledu přechodu je míra průhlednosti znázorněna šachovnicovým vzorkem. Přechody potřebují nejméně dvě zarážky krytí.

- 1 Vytvořte přechod.
- 2 Chcete-li nastavit počáteční hodnotu krytí v Editoru přechodu, klepněte na levou zarážku krytí nad pruhem přechodu. Trojúhelník pod zarážkou zčerná, což znamená, že upravujete počátek průhlednosti.
- 3 Nastavte krytí jedním z následujících úkonů:
  - Zadejte hodnotu mezi 0 (plně průhledné) a 100 % (plně zakryté).
  - Přetáhněte šipku rozbalovacího jezce Krytí.
- 4 Chcete-li nastavit krytí přechodu v koncovém bodě, klepněte na pravou zarážku krytí nad pruhem přechodu. Pak nastavte krytí podle popisu v kroku 3.


- 5 Chcete-li nastavit umístění počátečního nebo koncového krytí, proveďte jeden z následujících úkonů:
    - Přetáhněte příslušnou zarážku krytí doleva nebo doprava.
    - Vyberte příslušnou zarážku krytí a zadejte hodnotu pro Umístění.
  - 6 Chcete-li nastavit umístění středního bodu krytí (bodů v polovině mezi počátečním a koncovým krytím), proveďte jeden z následujících úkonů:
    - Přetáhněte kosočtverec nad pruhem přechodu doleva nebo doprava.
    - Vyberte kosočtverec a zadejte hodnotu pro Umístění.
  - 7 Chcete-li odstranit zarážku krytí, kterou upravujete, klepněte na Odstranit nebo přetáhněte zarážku z pruhu přechodu.
  - 8 Chcete-li přidat mezilehlé krytí, klepnutím nad pruhem přechodu vytvořte novou zarážku krytí. Pak můžete nastavit nebo přemístit tuto zarážku krytí stejně jako počáteční nebo koncové krytí.
- Chcete-li odstranit mezilehlé krytí, přetáhněte jeho zarážku průhlednosti nahoru a mimo pruh přechodu nebo vyberte zarážku a klepněte na tlačítko Odstranit.
- 9 Chcete-li přechod uložit k přednastaveným přechodům, zadejte nový název do textového pole Název a pak klepněte na Nový. Tím se vytvoří nový přednastavený přechod s hodnotami průhlednosti, které jste zadali.
  - 10 Klepněte na OK, chcete-li ukončit dialogové okno a vyberte nově vytvořený přechod. Ujistěte se, že v pruhu voleb je vybrána Průhlednost.

## Vytvoření šumového přechodu

Šumový přechod obsahuje náhodně rozložené barvy z určeného rozsahu barev.



Šumové přechody s různými hodnotami šumů.  
A. 10% šum B. 50% šum C. 90% šum

- 1 V Editoru vyberte nástroj přechod .
- 2 Chcete-li zobrazit dialogové okno Editor přechodu, klepněte na tlačítko Upravit v pruhu voleb.
- 3 Z rozbalovací nabídky Typ přechodu zvolte Šum.
- 4 Nastavte volby přechodu.

**Hrubost** Slouží k nastavení měkkosti přechodu mezi barvami ve vzorku.

**Barevný model** Určuje barevný model, který se použije k nastavení rozsahu barev tak, aby zahrnoval přechod. Chcete-li definovat rozsah barev, přetáhněte jezdce pro každou barevnou složku.

**Omezení barev** Zabrání přesyceným barvám.

**Přidání průhlednosti** Přidá průhlednost náhodným barvám.

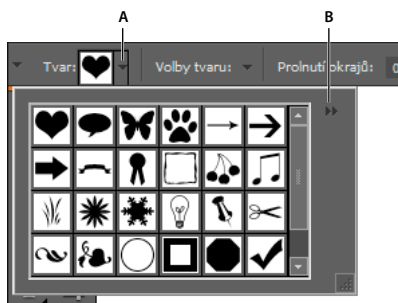
- 5 Chcete-li barvy náhodně smíchat, klepejte na tlačítko Náhodně, dokud nezískáte takový přechod, který se vám bude líbit.
- 6 Zadejte název nového přechodu.
- 7 Chcete-li přidat přednastavený přechod, klepněte na Nový.

8 Klepněte na OK, chcete-li ukončit dialogové okno, a pak vyberte nově vytvořený přechod.

## Přednastavení a knihovny

### O přednastaveních

V pracovní ploše Plné úpravy se v panelu voleb zobrazí rozbalovací panely a poskytnou přístup k předdefinovaným knihovnám stop, vzorků barev, přechodů, vzorků, stylů vrstev a jiných tvarů. Položkám v každé knihovně se říká *přednastavení*. Po zavření zobrazí rozbalovací panely obraz miniatury právě vybraného přednastavení.



Zobrazení rozbalovacího panelu Vykrojení v panelu voleb

A. Klepnutím zobrazíte rozbalovací panel. B. Klepnutím zobrazíte nabídku rozbalovacího panelu, který obsahuje knihovny přednastavení.

Můžete změnit způsob zobrazování přednastavení v rozbalovacím panelu a zobrazovat přednastavení s použitím názvů, jako ikony miniatur nebo jako ikony spolu s názvy.

Chcete-li načíst jiné knihovny přednastavení, můžete použít Správce přednastavení. Přednastavení se uloží v samostatných souborech knihovny, které je možné najít ve složce Presets ve složce aplikace Photoshop Elements.

### Použití voleb nástroje přednastavení

- 1 Vyberte nástroj, který chcete používat.
- 2 Otevřete rozbalovací panel v panelu voleb. (Pouze některé nástroje mají rozbalovací panely.)
- 3 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
  - Chcete-li zobrazit a vybrat současně načtené knihovny přednastavení, klepněte na trojúhelník v pravém horním rohu rozbalovacího panelu.
  - Chcete-li vybrat přednastavení, klepněte na položku v knihovně.
  - Chcete-li stopu uložit, otevřete nabídku rozbalovacího panelu, vyberte příkaz Uložit stopu, pak zadejte název v příslušném dialogovém okně a klepněte na tlačítko OK.
  - Chcete-li uložit přechod nebo vzorek, otevřete nabídku panelu, vyberte příkaz Nový přechod nebo Nový vzorek, pak zadejte název v příslušném dialogovém okně a klepněte na tlačítko OK.
  - Chcete-li přejmenovat stopu, přechod nebo vzorek v panelu, otevřete nabídku rozbalovacího panelu, vyberte příkaz Přejmenovat, pak zadejte nový název a klepněte na tlačítko OK.
  - Chcete-li odstranit stopu, přechod nebo vzorek z panelu, vyberte položku, otevřete nabídku rozbalovacího panelu a vyberte příkaz Odstranit. Můžete také klepnout na stopu nebo přechod se stisknutou klávesou Alt.

- Chcete-li uložit knihovnu stop, přechodů nebo vzorků, otevřete nabídku rozbalovacího panelu. Vyberte z nabídky příkaz Uložit stopy, Uložit přechody nebo Uložit vzorky, pak zadejte název souboru knihovny a klepněte na tlačítko Uložit.
- Chcete-li načíst knihovnu stop, přechodů nebo vzorků, otevřete nabídku rozbalovacího panelu, vyberte příkaz Načíst, pak vyberte soubor knihovny, kterou chcete přidat, a klepněte na tlačítko Načíst.

**Poznámka:** Použitím příkazu Načíst se přidá knihovna stop ke stopám, které máte k dispozici. Pokud zvolíte přednastavenou knihovnu stop, přednastavená knihovna nahradí vaši současnou sadu stop.


- Chcete-li nahradit současnou sadu přechodů v panelu, otevřete nabídku rozbalovacího panelu, vyberte ze spodní části nabídky soubor knihovny a klepněte na tlačítko OK. Můžete také vybrat příkaz Nahradit, procházením vybrat soubor knihovny a klepnout na tlačítko Načíst.
- Chcete-li nahradit současnou sadu stop nebo vzorků v panelu, vyberte z nabídky Stopy knihovnu.

**Poznámka:** Chcete-li v rozbalovacím panelu nahradit současnou sadu stop, přechodů nebo vzorků, můžete také vybrat z nabídky rozbalovacího panelu možnost Správce přednastavení a načíst jinou knihovnu stop, přechodů nebo vzorků pomocí Správce přednastavení.

- Chcete-li načíst výchozí sadu stop, přechodů nebo vzorků, otevřete nabídku rozbalovacího panelu a zvolte příkaz Obnovit.

## Změna zobrazení položek v nabídce rozbalovacího panelu

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li změnit zobrazení jednoho panelu, otevřete klepnutím na trojúhelník  v pravém horním rohu rozbalovacího panelu nabídku rozbalovacího panelu.
- Chcete-li změnit zobrazení všech panelů, otevřete Správce přednastavení výběrem příkazu Úpravy > Správce přednastavení a poté klepněte na tlačítko Více.

2 Vyberte volbu zobrazení:

**Pouze text** Zobrazí se název pro každou položku.

**Malé miniatury nebo Velké miniatury** Zobrazí se miniatura pro každou položku.

**Malý seznam nebo Velký seznam** Zobrazí se název a miniatura pro každou položku.

**Miniatura tahu** Zobrazí se vzorek tahu stopy a miniatura stopy. (Tato volba je dostupná pouze pro stopy štětce.)

**Poznámka:** Všechny výše uvedené volby nejsou ve všech rozbalovacích panelech k dispozici.

## Používání Správce přednastavení

V pracovní ploše Plné úpravy vám Správce přednastavení (Úpravy > Správce přednastavení) umožňuje spravovat knihovny přednastavených stop, vzorků barev, přechodů a vzorků, které obsahuje aplikace Photoshop Elements. Například můžete vytvořit sadu oblíbených stop nebo můžete obnovit výchozí přednastavení.

Každý typ knihovny je souborem s vlastní příponou a výchozí složkou. Soubory přednastavení se instalují na váš počítač do složky Presets uvnitř složky programu Photoshop Elements.

**Poznámka:** Ve Správci přednastavení můžete přednastavení odstranit tak, že přednastavení vyberete a klepnete na Odstranit. Kdykoliv můžete použít příkaz Obnovit, abyste obnovili výchozí položky knihovny.



*Přetažení přednastavení do nové polohy ve Správci přednastavení*

## Načíst knihovnu

- 1 Ve Správci přednastavení zvolte Stopy, Vzorky barev, Přechody nebo Vzorky z nabídky Typ přednastavení.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Klepněte na Načíst, zvolte knihovnu ze seznamu a pak klepněte na Načíst. Pokud chcete načíst knihovnu umístěnou v jiné složce, projděte do této složky, pak knihovnu vyberte. Soubory přednastavení se standardně instalují na váš počítač do složky Presets uvnitř složky programu Photoshop Elements.
  - Klepněte na tlačítko Více a zvolte knihovnu ze spodní části nabídky.
- 3 Až budete hotovi, klepněte na tlačítko Hotovo.

## Obnovení výchozí knihovny nebo nahrazení současně zobrazené knihovny

❖ Ve Správci přednastavení klepněte na tlačítko Více a zvolte příkaz z nabídky:

**Obnovit** Obnoví výchozí knihovnu pro daný typ.

**Nahradit** Nahradí současnou knihovnu obsahem jiné knihovny.

## Uložit podmnožinu knihovny

- 1 Ve Správci přednastavení podržte Shift a vyberte více sousedících přednastavení nebo klepněte na Ctrl a vyberte více nesousedících přednastavení. V nové knihovně se uloží pouze vybraná přednastavení.
- 2 Klepněte na Uložit sadu, pak zadejte název knihovny. Pokud chcete knihovnu uložit v jiné složce než výchozí, přejděte před uložením do této nové složky.

## Přejmenování přednastavení

- 1 Ve Správci přednastavení proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Vyberte přednastavení v seznamu a klepněte na Přejmenovat.
  - Poklepejte na přednastavení v seznamu.
- 2 Zadejte nový název přednastavení. Pokud jste vybrali více přednastavení, budete vyzváni k zadání více názvů.

# Kapitola 12: Přidání textu a tvarů

Do obrazu můžete přidat text a tvary různých barev, stylů a s různými efekty. V Editoru lze pomocí nástrojů vodorovný text a svislý text vytvořit a upravit text. Můžete vytvořit jednořádkový text nebo odstavcový text.

Tvary v aplikaci Photoshop Elements fungují jako vektorové grafiky nezávislé na rozlišení (čáry a křivky definované geometrickými vlastnostmi, nikoliv body), které je možné přesunovat, zvětšovat a zmenšovat a měnit bez ztráty detailů, zřetelnosti a kvality. Text i tvary se vytváří v oddělených vrstvách.

## Přidání a úpravy textu

### O textu

V Editoru lze pomocí nástrojů vodorovný text a svislý text vytvořit a upravit text. Nový text, který jste zadali, bude vložen do nové textové vrstvy. Můžete vytvořit jednořádkový text nebo odstavcový text. Každý zadaný řádek textu se chová nezávisle – při úpravách se délka řádku prodlužuje a zkracuje, ale nezalomí se na další řádek. Chcete-li vytvořit nový řádek textu, stiskněte klávesu Enter. Odstavcový text se zalamuje v rámci zadaných hranic odstavce.



Jednořádkový text (horní část obrázku) a odstavcový text (dolní část obrázku).



Abyste vytvořili výběr ve tvaru textu, můžete použít nástroj textová maska (klepněte pravým tlačítkem na nástroj text). Poté můžete s textem vytvářet různé efekty a výřezy.

Klepnutím textovým nástrojem v obrazu se nástroj přepne do režimu úprav, takže je možné zadávat a upravovat text. Před prováděním dalších úkonů, například výběrem příkazů z nabídky, je nutné potvrdit změny textu. Textový nástroj se nachází v režimu úprav, pokud v pruhu voleb vidíte tlačítka Potvrdit a Zrušit .

**Poznámka:** Když přidáváte text do obrazu v režimu Indexovaná barva, nevytvoří aplikace Photoshop Elements novou textovou vrstvu. Zadaný text se bude zobrazovat jako textová maska.

### Přidání textu



Video o tomto procesu naleznete na adrese [www.adobe.com/go/lrvid2326\\_pse\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid2326_pse_cz).


- 1 V Editoru vyberte nástroj vodorovný text nebo nástroj svislý text .
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Chcete-li vytvořit jeden řádek textu, umístíte textový kurzor klepnutím v obrazu.


- Chcete-li vytvořit odstavcový text, vytvořte textové pole pro text tažením obdélníku.

Malá čárka protínající tvar I textového kurzoru označuje polohu účarí písma. U vodorovného textu označuje účarí linku, na které písmo spočívá, u svislého písma označuje účarí středovou osu znaků textu.

- 3 (Volitelné) Vyberte volby textu, například písmo, řez, velikost a barvu, v pruhu voleb.
- 4 Zadejte požadované znaky. Pokud jste nevytvořili textový rámeček, vytvořte nový řádek stisknutím klávesy Enter. Text se objeví v samostatné vrstvě nazvané *textová vrstva*.

- 5 Potvrďte změny textové vrstvy jedním z následujících způsobů:

- Klepněte na tlačítko Potvrdit  v pruhu voleb.
- Stiskněte klávesu Enter na číslíkové klávesnici.
- Klepněte v obraze mimo textový rámeček.
- V paletě nástrojů vyberte jiný nástroj.

**Poznámka:** Chcete-li zrušit textovou vrstvu před potvrzením, klepněte na tlačítko Zrušit .

## Viz také

„Přidání stylizovaného textu do obrazu“ na stránce 187


## Volby textového nástroje

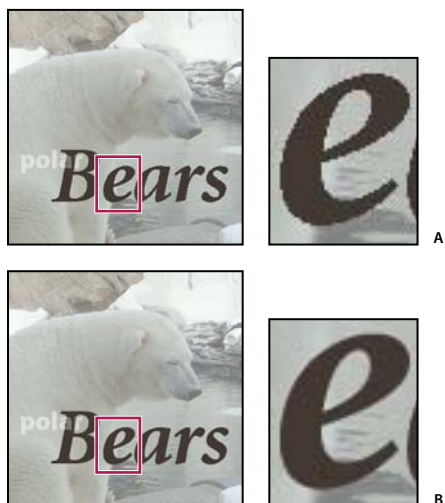
V pruhu voleb nastavte následující volby textového nástroje:

**Rodina písma** Aplikuje rodinu písma na nový nebo stávající text.

**Řez písma** Aplikuje řezy písma, například tučné, na nový nebo stávající text.

**Velikost písma** Aplikuje velikost písma na nový nebo stávající text.

**Vyhlazení**  Aplikuje vyhlazení pro dosažení textu s hladšími okraji.





Aplikování vyhlazení


A. Vypnuté vyhlazení B. Zapnuté vyhlazení

**Umělé tučné T** Aplikuje tučný řez na nový nebo stávající text. Tuto volbu použijte, pokud v nabídce Řez písma není k dispozici skutečný tučný řez požadovaného písma.



**Umělá kurzíva**  Aplikuje umělou kurzívu na nový nebo stávající text. Tuto volbu použijte, pokud v nabídce Řez písma není k dispozici skutečná kurzíva nebo nakloněný řez požadovaného písma.


**Podtržené**  Aplikuje podtržení na nový nebo vybraný stávající text.

**Přeškrtnuté**  Aplikuje přeškrtnutí na nový nebo vybraný stávající text.

**Nabídka Proklad**  Nastaví vzdálenost řádků nového nebo vybraného textu.

**Nabídka Barva textu** Aplikuje barvu na nový text nebo na vybraný text.

**Pokřivení textu**  Pokříví text ve vybrané vrstvě.

**Orientace textu**  Změní svislý text na vodorovný a vodorovný text na svislý.




## Úpravy textu v textové vrstvě




Video o tomto procesu naleznete na adrese [www.adobe.com/go/lrvid2327\\_pse\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid2327_pse_cz).

Po vytvoření textové vrstvy můžete text upravovat a aplikovat na něj příkazy pro vrstvy. Do textových vrstev je možné vkládat nový text, změnit stávající text nebo text odstranit. Jsou-li na textovou vrstvu aplikovány styly, přenesou se jejich atributy na veškerý text.

Můžete také změnit orientaci textové vrstvy (vodorovně nebo svisle). U svislé textové vrstvy směřuje text shora dolů, u vodorovné textové vrstvy směřuje text zleva doprava.


- 1 Vyberte nástroj Vodorovný text  nebo nástroj Svislý text  (nebo vyberte nástroj Přesun  a poklepejte na text).


Po klepnutí ve stávající textové vrstvě se nástroj Text v místě vložení změní tak, aby odpovídal orientaci vrstvy.


- 2 Vyberte na panelu Vrstvy textovou vrstvu nebo klepněte na text, čímž dojde k automatickému výběru textové vrstvy.
- 3 Umístěte textový kurzor do textu a proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Klepnutím umístěte textový kurzor.
  - Vyberte jeden nebo více znaků, které chcete upravit.
  - Zadejte požadovaný text.
- 4 Potvrďte změny textové vrstvy jedním z následujících způsobů:
  - Klepněte na tlačítko Potvrdit  v pruhu voleb.
  - Klepněte v obraze.
  - V paletě nástrojů vyberte jiný nástroj.

## Zarovnání textu

❖ Nástrojem text klepněte na rozbalovací nabídku Zarovnat a vyberte některou z následujících možností:

**Zarovnat doleva**  Zarovná levý kraj každého řádku textu ve vrstvě na původní pozici kurzoru.

**Na střed**  Zarovná střed každého řádku textu ve vrstvě na původní pozici kurzoru.

**Zarovnat doprava**  Zarovná pravý kraj každého řádku textu ve vrstvě na původní pozici kurzoru.

## Výběr znaků

- 1 V Editoru vyberte textový nástroj.
- 2 Vyberte na panelu Vrstvy textovou vrstvu nebo klepněte na text, čímž dojde k automatickému výběru textové vrstvy.
- 3 Umístěte textový kurzor do textu a proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Tažením vyberte jeden nebo více znaků.
  - Poklepáním vyberte jedno slovo.
  - Trojím klepnutím vyberte celý řádek textu.
  - Klepněte na bod v textu a pak klepnutím se stisknutou klávesou Shift vyberte řadu znaků.
  - Zvolte Výběr > Vybrat vše, abyste vybrali všechny znaky ve vrstvě.
  - Chcete-li znaky vybrat pomocí kurzorových kláves, podržte klávesu Shift a stiskněte klávesu šipka doleva nebo šipka doprava.

## Volba rodiny a řezu písma

Písmo je sada znaků – písmen, čísel a symbolů – které mají stejnou tloušťku, šířku a řez. Při výběru písma lze nezávisle na rodině písma (například Arial) vybrat řez písma. Řez písma je konkrétní varianta písma z rodiny písma (například obyčejné, tučné nebo kurzíva). Množství nabízených řezů je u každého písma odlišné.

Pokud písmo neobsahuje požadovaný řez, můžete použít umělé (simulované) řezy tučného písma a kurzívy. Umělé písmo je počítačem vygenerovaná verze písma přibližně odpovídající odlišnému vzhledu písma, která se používá v případě, že pro dané písmo neexistuje odpovídající řez písma.

- 1 Pokud měníte stávající text, vyberte jeden nebo více znaků, jejichž písmo chcete změnit. Chcete-li změnit písmo u všech znaků ve vrstvě, vyberte na panelu Vrstvy textovou vrstvu a následně pomocí tlačítek a nabídek na panelu voleb změňte typ, řez, velikost, zarovnání a barvu písma.
- 2 V pruhu voleb zvolte z rozbalovací nabídky Rodina písma rodinu písma.
- 3 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Zvolte řez písma z rozbalovací nabídky Řez písma v pruhu voleb.
  - Pokud zvolená rodina písma neobsahuje tučný řez nebo kurzívu, klepněte na tlačítko Umělé tučné **T** nebo Umělá kurzíva *T* nebo na obě a poté klepněte na tlačítko OK.


**Poznámka:** Text zadaný do obrazu bude mít aktuální barvu popředí; barvu textu ale můžete změnit před zadáváním textu nebo kdykoliv později. Při úpravách stávajících textových vrstev můžete změnit barvu jednotlivých znaků nebo celého textu ve vrstvě.

## Volba velikosti písma

Velikost písma určuje, jak velký bude text v obrazu. Fyzická velikost písma závisí na rozlišení obrazu. Velké tiskací písmeno v textu o velikosti 72 bodů má v obraze v rozlišení 72 bodů na palec výšku přibližně 2,54 cm (1 palec). Ve vyšším rozlišení se velikost bodů textu snižuje, neboť v obrazech s vyšším rozlišením jsou body umístěny hustěji.

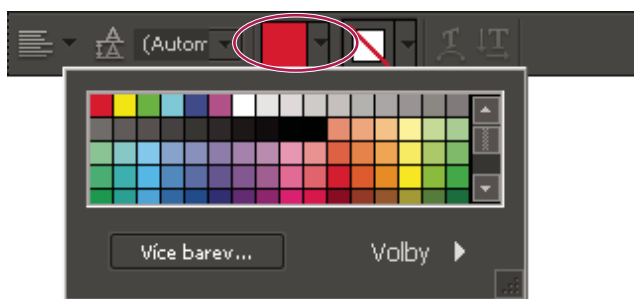
- 1 Pokud měníte stávající text, vyberte jeden nebo více znaků, jejichž velikost chcete změnit. Chcete-li změnit velikost všech znaků ve vrstvě, vyberte na panelu Vrstvy textovou vrstvu.
- 2 Vyberte nástroj vodorovný text **T** nebo nástroj svislý text **LT**.

- 3 V pruhu voleb zadejte nebo vyberte novou hodnotu velikosti. Je možné zadat velikost větší než 72 bodů. Zadaná hodnota se převede do výchozích jednotek. Chcete-li použít jinou jednotku, zadejte ji (in, cm, pt, px, nebo pica) za hodnotu v textovém poli Velikost.

 Výchozí jednotkou velikosti písma jsou body. Výchozí jednotku velikosti písma však můžete změnit v části Jednotky a pravítka v dialogovém okně Předvolby. V Editoru zvolte Úpravy > Předvolby > Jednotky a pravítka a vyberte jednotku písma.

## Změna barvy textu

Barvu textu lze změnit před i po zadání textu. Při úpravách stávajících textových vrstev můžete změnit barvu jednotlivých znaků nebo celého textu ve vrstvě. Na text v textové vrstvě lze také aplikovat přechod.



V nabídce Barva v pruhu voleb je na výběr mnoho přednastavených vzorků barev.

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Chcete-li změnit barvu textu před jeho zadáním, vyberte textový nástroj.
  - Chcete-li změnit barvu stávajícího textu, vyberte textový nástroj a tažením vyberte text.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Chcete-li barvu vybrat z dialogového okna pro výběr barvy, klepněte na barevné pole v nabídce Barva v pruhu voleb.
  - Chcete-li barvu vybrat ze seznamu vzorků barev, klepněte na trojúhelník v nabídce Barva v pruhu voleb.

### Viz také

„[Používání panelu Vzorník barev](#)“ na stránce 220



„[Použití dialogového okna Výběr barvy Adobe](#)“ na stránce 221

## Vytvoření a použití textové masky

Nástroj vodorovná textová maska a nástroj svislá textová maska vytvářejí výběr ve tvaru textu. Ohraničení textového výběru lze zajímavě využít k vyříznutí textu z obrazu, čímž se na jeho místě objeví pozadí, nebo vložení vybraného textu do nového obrazu. Využitím různých voleb si můžete obrazy a kompozice přizpůsobit.



*Použití vodorovné textové masky k vytvoření vyplněného výběru.*

- 1 V Editoru vyberte vrstvu, v níž se má výběr objevit. Nejlepších výsledků dosáhnete, pokud v textové vrstvě nebudete vytvářet ohraničení textového výběru.
- 2 Vyberte nástroj vodorovná textová maska  nebo nástroj svislá textová maska .
- 3 Vyberte další volby textu (viz část „[Volby textového nástroje](#)“ na stránce 245) a zadejte požadovaný text.


V aktivní vrstvě obrazu se objeví ohraničení textového výběru.

## Pokřivení textu


Pokřivení umožňuje přizpůsobit text různým tvarům. Text můžete pokřivit například do tvaru oblouku nebo vlny. Pokřivení je aplikováno na všechny znaky v textové vrstvě – není možné pokřivit jednotlivé znaky. Také není možné pokřivit text s umělým tučným řezem.




*Textová vrstva, u níž bylo použito pokřivení*

- 1 V Editoru vyberte textovou vrstvu.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Vyberte textový nástroj a klepněte na tlačítko Pokřivení  v pruhu voleb.
  - Zvolte Vrstva > Text > Pokřivit text.
- 3 Zvolte styl pokřivení z rozbalovací nabídky Styl. Styl určuje základní tvar pokřiveného textu.
- 4 Vyberte orientaci efektu pokřivení – Vodorovně nebo Svisle.
- 5 (Volitelné) Chcete-li určit orientaci nebo perspektivu efektu pokřivení, zadejte hodnoty pro další volby pokřivení:
  - Prohnutí určuje míru pokřivení.
  - Vodorovná deformace a Svislá deformace, chcete-li na pokřivení aplikovat perspektivu.
- 6 Klepněte na OK.

### Odstranění pokřivení textu

- 1 Vyberte textovou vrstvu, na kterou je aplikováno pokřivení.
- 2 Vyberte textový nástroj a klepněte na tlačítko Pokřivení  v pruhu voleb nebo zvolte Vrstva > Text > Pokřivit text.
- 3 Z rozbalovací nabídky Styl zvolte Žádný a klepněte na OK.


### Změna orientace textové vrstvy

- 1 Vyberte v Editoru na panelu Vrstvy textovou vrstvu.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Vyberte textový nástroj a klepněte na tlačítko Změna orientace textu  v pruhu voleb.
  - Zvolte Vrstva > Text > Vodorovně nebo zvolte Vrstva > Text > Svisle.

## Práce s asijským textem



### Zobrazení voleb pro asijský text

Photoshop Elements poskytuje několik voleb pro práci s asijským textem. Asijská písma jsou často označována jako dvoubajtová písma nebo písma CJK (C – čínská, J – japonská, K – korejská).

- 1 V Editoru zvolte Úpravy > Předvolby > Text.
- 2 Nastavte volby textu:
  - Chcete-li zobrazovat volby asijského textu, zvolte Zobrazovat volby asijského textu.
  - Chcete-li zobrazovat názvy asijských písem latinkou, zvolte Zobrazovat názvy písem latinkou.
- 3 Klepněte na OK. Tlačítko voleb asijského textu  se přidá do pruhu voleb nástroje text.

### Zmenšení mezer mezi znaky v asijském textu

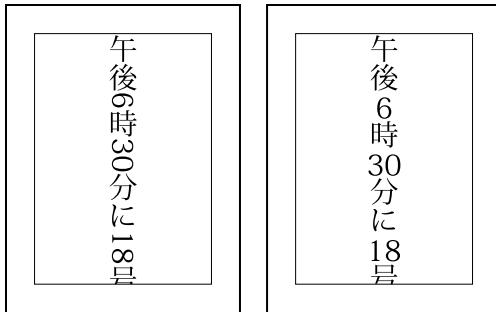
Tsume zmenšuje o zadanou hodnotu v procentech prostor kolem znaku, ale ne samotný znak. Když se ke znaku přidá tsume, zmenší se mezery po obou stranách znaku o stejnou hodnotu v procentech.

- 1 Pokud pracujete se stávající vrstvou, vyberte na panelu Vrstvy textovou vrstvu a poté zvolte nástroj Text.
- 2 Vyberte znaky, které chcete upravit.
- 3 Klepněte na tlačítko Zobrazovat volby asijského textu  v pruhu voleb. Pokud toto tlačítko není vidět, ujistěte se, zda jsou předvolby nastavené tak, aby volby asijského textu zobrazovaly.
- 4 Vyberte z rozbalovací nabídky procento pro Tsume  a stiskněte klávesu Enter nebo Return. Čím vyšší hodnota, tím více se mezery mezi znaky zúží. Při 100 % (což je maximální hodnota) není mezi ohraničovacím rámečkem znaku a jeho rámečkem žádná mezera.

**Poznámka:** Em rámeček je prostor s přibližně stejnou výškou a šířkou jako je šířka písmene M.

### Zapnutí a vypnutí tate-chuu-yoko

Tate-chuu-yoko (kterému se také říká kumimoji a renmoji) je blok vodorovného textu, umístěný mezi svislým řádkem textu.

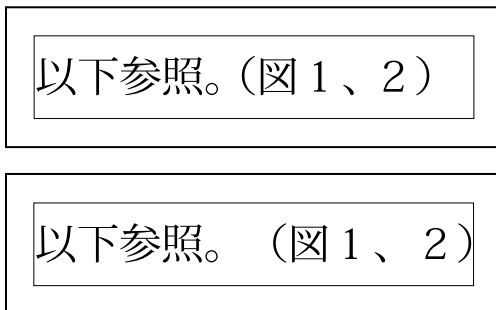


*Před a po aplikování tate-chuu-yoko*

- 1 Pokud pracujete se stávající vrstvou, vyberte na panelu Vrstvy textovou vrstvu a poté zvolte nástroj Text.
- 2 Vyberte znaky, které chcete natočit.
- 3 Klepněte na tlačítko Volby asijského textu あ v pruhu voleb.
- 4 Vyberte Tate-Chuu-Yoko.

## Zapnutí a vypnutí mojikumi

Mojikumi určuje mezery mezi interpunkcí, symboly, čísly a dalšími třídami znaků v japonském textu. Když je možnost mojikumi vypnutá, aplikuje se na tyto znaky plná šířka mezer. Když je možnost mojikumi zapnutá, aplikují se na tyto znaky poloviční mezery.



*Možnost mojikumi zapnutá (nahore) a vypnutá (dole)*

- 1 Pokud pracujete se stávající vrstvou, vyberte na panelu Vrstvy textovou vrstvu a poté zvolte nástroj Text.
- 2 Klepněte na tlačítko Volby asijského textu あ v pruhu voleb.
- 3 Vyberte Mojikumi.

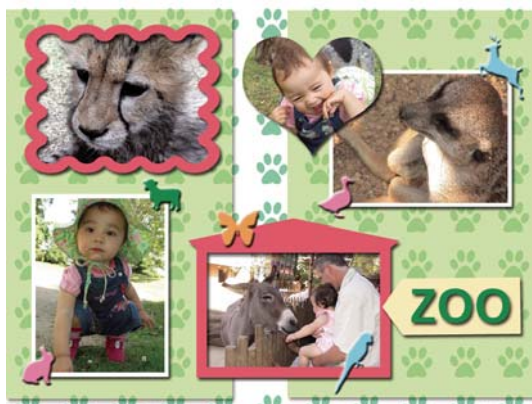
## Vytváření tvarů

### O tvarech

Tvary v aplikaci Photoshop Elements jsou vektorová grafika, což znamená, že jsou tvořeny čarami a křivkami definovanými geometrickými charakteristikami, nikoliv body. Vektorová grafika je nezávislá na rozlišení – to znamená, že je možné libovolně měnit její velikost a tisknout ji v libovolném rozlišení bez ztráty detailů a zřetelnosti. Lze ji přesunovat, zmenšovat a zvětšovat a měnit bez ztráty kvality. Protože monitor počítače zobrazuje obraz na bodové mřížce, jsou vektorová data zobrazována na obrazovce jako obrazové body.

Tvary se vytváří ve vrstvách tvarů. Vrstva tvaru může obsahovat jeden či více tvarů v závislosti na zvolené oblasti tvaru. Je možné zvolit umístění více tvarů v jedné vrstvě.

Barvu tvaru lze změnit úpravou vrstvy výplně a aplikováním stylů vrstvy. Nástroje tvarů nabízejí snadný způsob vytváření tlačítek, navigačních pruhů a dalších prvků používaných na webových stránkách.



Vektorové objekty vytvořené pomocí nástrojů tvarů v aplikaci Photoshop Elements



### Viz také

„[Výběr a přesun tvaru](#)“ na stránce 255

„[Transformace tvaru](#)“ na stránce 255

„[Aplikování stylu vrstvy na tvar](#)“ na stránce 256

### Nakreslení obdélníku, čtverce nebo zaobleného obdélníku

1 V Editoru vyberte nástroj obdélník  nebo nástroj zaoblený obdélník . Pokud je to nutné, stiskněte a podržte jiný nástroj tvaru na paletě nástrojů a ze zobrazeného seznamu zvolte požadovaný nástroj.

2 (Volitelné) Klepnutím na trojúhelník nabídky Volby geometrie v panelu voleb se zpřístupní následující volby:

**Bez omezení** Umožňuje nastavit šířku a výšku obdélníku tažením.

**Čtverec** Omezí obdélník na čtverec.

**Pevná velikost** Nakreslí obdélník přesně o velikosti zadané do textových polí Šířka a Výška.


**Proporcionální** Nakreslí obdélník na základě hodnot zadaných do textových polí Šířka a Výška.

**Ze středu** Nakreslí obdélník v místě vložení ze středu (obvykle se obdélník kreslí z levého horního rohu).

**Přitahovat na obr. body** Přitahuje okraje obdélníku na hranice obrazových bodů.

3 Tažením uvnitř obrazu nakreslete požadovaný tvar.

## Nakreslení kruhu nebo elipsy

1 V Editoru vyberte nástroj elipsa . Pokud je to nutné, stiskněte a podržte jiný nástroj tvaru na paletě nástrojů a ze zobrazeného seznamu vyberte požadovaný nástroj.

2 (Volitelné) Klepnutím na trojúhelník nabídky Volby geometrie v panelu voleb se zpřístupní následující volby:

**Bez omezení** Umožňuje nastavit šířku a výšku elipsy tažením.

**Kruh** Místo elipsy nakreslí kruh.


**Pevná velikost** Nakreslí elipsu přesně o velikosti zadané do textových polí Šířka a Výška.

**Proporcionální** Nakreslí elipsu, jejíž proporce odpovídají hodnotám zadaným do textových polí Šířka a Výška.

**Ze středu** Nakreslí elipsu v místě vložení ze středu (obvykle se elipsa kreslí z levého horního rohu).

3 Tažením v obraze nakreslete elipsu.

## Nakreslení mnohoúhelníku

1 V Editoru vyberte nástroj mnohoúhelník . Pokud je to nutné, stiskněte a podržte jiný nástroj tvaru na paletě nástrojů a ze zobrazeného seznamu vyberte požadovaný nástroj.

2 (Volitelné) Klepnutím na trojúhelník nabídky Volby geometrie v panelu voleb se zpřístupní následující volby:

**Poloměr** Určuje vzdálenost od středu mnohoúhelníku k jeho vnějším rohům.

**Hladké rohy** Nakreslí mnohoúhelník s hladkými rohy.

**Hvězda** Vytvoří z mnohoúhelníku hvězdu.


**Vsadit strany o** Určuje hloubku zářezů cípů hvězdy.

**Hladké zářezy** Nakreslí mnohoúhelník ve tvaru hvězdy s hladkými zářezy cípů.

3 V poli Strany zadejte počet stran mnohoúhelníku.

4 Nakreslete mnohoúhelník tažením uvnitř obrazu.

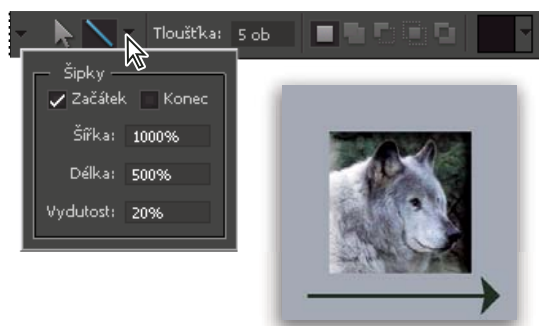
## Nakreslení čáry nebo šipky

1 V Editoru vyberte nástroj čára . Pokud je to nutné, stiskněte a podržte jiný nástroj tvaru na paletě nástrojů a ze zobrazeného seznamu vyberte požadovaný nástroj.

2 (Volitelné) Klepnutím na trojúhelník nabídky Volby geometrie v panelu voleb se zpřístupní následující volby:

**Šipky: Začátek a Konec** Nakreslí čáru se šipkami. Zaškrtnutím políčka Začátek, Konec nebo obou určete, na kterém konci čáry se mají šipky nakreslit. Volby tvaru se objeví v rozbalovacím dialogovém okně.





*Výběr voleb šipky*

**Šipky: Šířka a Délka** Zadejte hodnoty určující proporce šipky v procentech z tloušťky čáry (10 % až 1000 % pro šířku a 10 % až 5000 % pro délku). Zadejte hodnotu určující vydutost šipky (od -50 % do +50 %).


**Vydutost** Určuje velikost zakřivení v nejširší části šipky, kde se šipka stýká s čarou.

3 V poli Tloušťka zadejte tloušťku čáry v bodech.

4 Nakreslete čaru tažením uvnitř obrazu.

## Jak nakreslit jiný tvar

Nástroj jiný tvar umožňuje nakreslit mnoho různých tvarů. Po vybrání nástroje jiný tvar lze k tvarům přistupovat z pruhu voleb.

1 V Editoru vyberte nástroj jiný tvar . Pokud je to nutné, stiskněte a podržte jiný nástroj tvaru na paletě nástrojů a ze zobrazeného seznamu vyberte požadovaný nástroj.

2 Na panelu voleb vyberte tvar z rozbalovacího panelu Tvar. Klepnutím na šipku v pravé horní části panelu zobrazíte seznam tvarů, z nichž lze vybírat, a způsoby jejich zobrazení.

3 (Volitelné) Klepnutím na trojúhelník nabídky Volby geometrie v panelu voleb se zpřístupní následující volby:

**Bez omezení** Umožňuje určit šířku a výšku obdélníku, zaobleného obdélníku, elipsy nebo vlastního tvaru tažením.

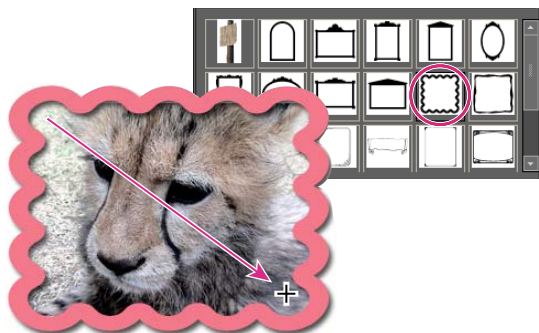
**Definovaný poměr stran** Nakreslí vlastní tvar s proporcemi, se kterými byl původně vytvořen.

**Definovaná velikost** Nakreslí vlastní tvar ve velikosti, ve které byl původně vytvořen.

**Pevná velikost** Nakreslí vlastní tvar s pevně danými rozměry, které zadáte v textových polích Šířka a Výška.

**Ze středu** Nakreslí vlastní tvar ze středu.

4 Tažením uvnitř obrazu nakreslete požadovaný tvar.



Nástroj jiný tvar obsahuje přednastavené rámečky, které můžete umístit okolo fotografie.

## Vytvoření více tvarů ve stejné vrstvě

- 1 Vyberte v Editoru na panelu Vrstvy vrstvu tvaru nebo vytvořte novou vrstvu tvaru.
- 2 Chcete-li vytvořit odlišný tvar, vyberte jiný nástroj tvaru.
- 3 Výběrem volby oblasti tvaru určete způsob překrytí tvarů a pak nakreslete tažením uvnitř obrazu nové tvary:

**Přidat** Přidá ke stávajícímu tvaru další tvar. Výsledný tvar bude zahrnovat oblast všech tvarů nakreslených s volbou Přidat.

**Odečíst** Odstraní oblast, v níž se tvary překrývají. Zbývající části oblastí tvarů zůstanou zachovány.

**Průsečík** Zobrazí pouze oblast, v níž se tvary protínají. Ostatní oblasti budou odstraněny.

**Vyloučit** Odstraní oblasti, v nichž se překrývají nové a stávající tvary.

## Úpravy tvarů

### Výběr a přesun tvaru

Pomocí nástroje výběr tvaru lze vybrat tvary jedním klepnutím. Pokud tvar zjednodušením vrstvy tvaru převedete na bitmapový prvek, nebude již možné tento tvar vybrat nástrojem výběr tvaru (použijte místo něj nástroj přesun).

Pokud vrstva obsahuje více tvarů, je možné pomocí nástroje přesun přemístit všechny tvary najednou. Jestliže však chcete přemístit konkrétní tvar ve vrstvě, je nutné použít nástroj výběr tvaru.


- 1 V Editoru proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Vyberte nástroj výběr tvaru v paletě nástrojů.
  - Je-li aktivní jiný nástroj tvaru, klepněte na nástroj výběr tvaru v pruhu voleb.
- 2 Chcete-li tvar vybrat, klepněte na něj.
- 3 Chcete-li tvar přemístit, přetáhněte ho do nové polohy.

### Transformace tvaru

- 1 Vyberte nástroj pro výběr tvaru .
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Vyberte tvar, který chcete transformovat, zvolte Obraz > Transformovat tvar a pak zvolte příslušný příkaz transformace.

- Poklepejte na tvar, který chcete transformovat, a tažením kotevního bodu transformujte tvar.

## Změna barvy všech tvarů ve vrstvě

- 1 Poklepejte v Editoru na panelu Vrstvy na miniaturu vrstvy tvaru.
- 2 Pomocí nástroje Výběr barvy  vyberte novou barvu.

**Poznámka:** Pokud se po výběru nové barvy nezmění barva tvaru, zkontrolujte, zda na vrstvu není aplikován styl vrstvy (na panelu Vrstvy je označen ikonou stylu). Některé styly vrstev mohou přepsat základní barvu tvaru.

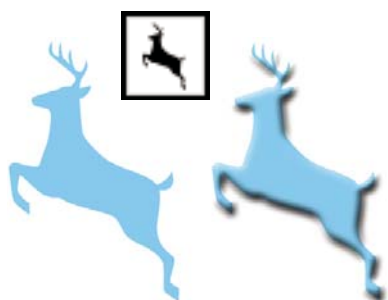
### Viz také

„Použití dialogového okna Výběr barvy Adobe“ na stránce 221



„Použití nástroje plechovka barvy“ na stránce 233

## Aplikování stylu vrstvy na tvar

S použitím stylů vrstev můžete na tvary rychle a snadno aplikovat efekty, jako jsou vržené stíny a zkosení. Nezapomeňte, že styl vrstvy se aplikuje na všechny tvary ve vrstvě. Pokud například aplikujete nějaký styl vrženého stínu na vrstvu, která obsahuje více tvarů, zobrazí všechny tvary vržený stín.



Před (vlevo) a po (vpravo) aplikování stylu vrstvy na vlastní tvar.

- 1 Klepněte na panelu Vrstvy na tlačítko Nová vrstva .
- 2 Vyberte na panelu Obsah tvar a vložte jej do nové vrstvy.
- 3 Klepněte na panelu Efekty na tlačítko Styly vrstvy  a poklepejte na miniaturu, kterou chcete na tvar aplikovat.

# Kapitola 13: Vytváření projektů v Editoru

Fotografie můžete používat ve tvůrčích projektech, jako jsou prezentace a knihy fotografií, a sdílet s rodinou a přáteli.

## Přehled projektů Editoru

### O projektech

Pracovní plocha Elements Organizer a aplikace Photoshop Elements Editor poskytují rychlé a snadné způsoby tvůrčí práce s fotografiemi. Některé projekty lze vytvořit celé na ploše Elements Organizer. U ostatních projektů můžete fotografie, které chcete použít, vybrat na pracovní ploše Elements Organizer a poté projekt dokončit v aplikaci Photoshop Elements Editor.

Projekty pod záložkou Vytvořit vás provedou vytvářením vašeho vlastního projektu pomocí profesionálně navržených šablon. Až projekt dokončíte, můžete jej sdílet online nebo vytisknout v domácím počítači nebo prostřednictvím profesionální tiskové služby.

Vaše projekty se zobrazí na ploše Elements Organizer. Soubor projektu a související podsložky, které obsahují soubory dokumentů nebo webových stránek pro jednotlivé projekty, jsou vytvářeny na místním pevném disku. Chcete-li zachovat propojení mezi těmito soubory projektu, podsložkami a soubory stránek, nepřesouvejte je pomocí programu Průzkumník Windows. Namísto něho použijte příkaz Přesunout na plochu Elements Organizer.

Projekty lze sdílet mnoha různými způsoby. Můžete například vypálit prezentaci na disk VCD. Své projekty si také můžete nechat vytisknout profesionálně pomocí služeb *Adobe Photoshop Services*.

**Poznámka:** Projekty z předchozích verzí Photoshop Elements nemusí být možné v současné verzi otevřít. Možná bude potřeba některé projekty otevřít v předchozí verzi.

## Vytváření fotografických projektů

### O fotografických projektech

Mezi fotografické projekty patří knihy fotografií, fotografické kalendáře, fotografické koláže, pohlednice a obaly a štítky CD a DVD.

**Poznámka:** Knihy fotografií jsou fotografické projekty. Mají však vlastní režim pracovní plochy s omezeným panelem nástrojů a omezeným přístupem k panelu Obsah. Knihy fotografií jsou speciálně navrženy pro online tisk. Můžete si je vytisknout sami, ale v tom případě se každá strana dvoustrany zpracuje jako samostatná stránka.

Pokud má projekt jedinou stránku, je standardně uložený ve formátu Photoshopu (PSD). Pokud má projekt víc stránek, je uložený v univerzálnějším formátu fotografických projektů (PSE). Formát PSE umožňuje vytvořit a vytisknout až 30 stránek zároveň, narozdíl od konvenčnějších formátů obrazů, které vyžadují individuální otevření a úpravu každého obrazu.

**Poznámka:** Protože vícestránkové soubory mohou mít značnou velikost, doporučuje se pro optimální výkon počítače s minimálně 1 GB paměti.

Při zahájení fotografického projektu je v zásobníku panelů otevřen panel pro tento typ projektu.

Každý panel fotografického projektu vám umožňuje určit velikost, rozvržení a téma, které bude jedinečné nebo společné pro každý typ projektu. I když má například šablona obalu CD jiné volby velikosti než šablona rozvržení fotografií, obě nabízí volby rozvržení a tématu, které jsou pro většinu projektů společné. Zde můžete také určit, zda chcete použít volby Automaticky vyplnit fotografiemi ze zásobníku projektu, Včetně popisků a Počet stránek (ve vhodných případech).

Po určení těchto základních voleb je fotografický projekt otevřen v Editoru, ve kterém můžete aplikovat návrhy a styly obrazů pomocí panelu Efekty. V Editoru také můžete přidat nebo upravit snímky, pozadí a styly vrstev. Můžete například pomocí panelu Obsah aplikovat na každou stránku alba fotografií jedinečné pozadí, namísto toho, aby měly všechny stránky standardně stejné pozadí.

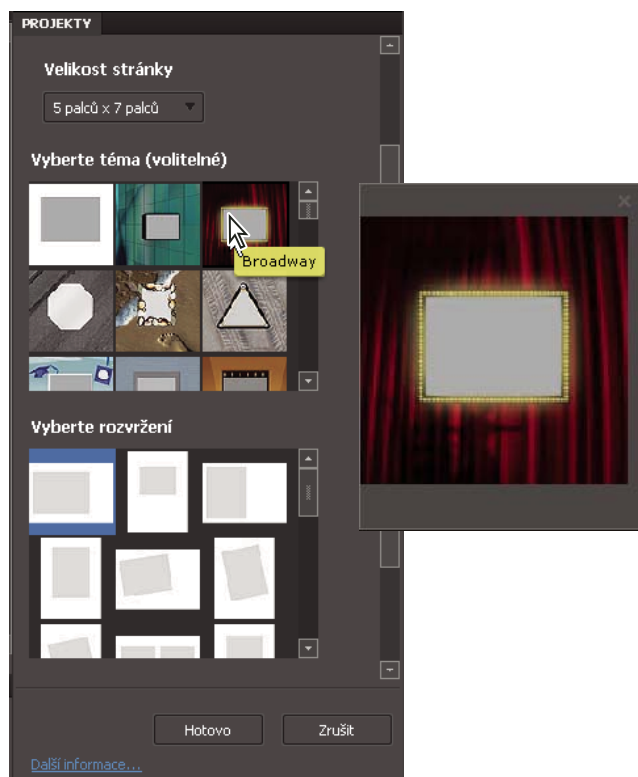
Po dokončení projektu ho můžete mnoha různými způsoby sdílet. Můžete například vytisknout e-mailové pohlednice nebo rozvržení fotografií, nebo vypálit alba fotografií na disk CD nebo DVD. Můžete si své projekty také nechat vytisknout profesionálně pomocí služeb Adobe Photoshop Services.

### Viz také

„[Používání panelu Efekty](#)“ na stránce 183

## Používání panelu fotografických projektů

Panel Projekty v zásobníku panelů představuje výchozí bod pro vytváření nových fotografických projektů. Chcete-li přidat obrazy do fotografického projektu, vyberte Automaticky vyplnit fotografiemi ze zásobníku projektu nebo je později přidejte ručně v Editoru.



Nastavení voleb fotografického projektu

Jestliže například na záložce Vytvořit klepnete na položku Fotografická koláž, poskytuje dialog fotografického projektu následující volby:

**Velikost stránky** Nabízí přednastavené velikosti stránek pro jednotlivé projekty. Zvolená velikost se stane výchozí velikostí pro všechny stránky v projektu. Můžete ji ale později v Editoru změnit. Každý typ projektu nabízí rozdílné volby velikosti. Například velikosti šablon pohlednic jsou menší než velikosti šablon alb fotografií.

**Zvolte rozvržení** Nabízí přednastavené jednoduché a vícenásobné rozvržení na stránku. Zvolené rozvržení se stane výchozím pro všechny stránky projektu. Můžete to ale později v Editoru změnit. Pokud je například originální rozvržení strukturované pro fotografie orientované na šířku, můžete rámeček obrazu pro fotografie na výšku otočit nebo zvolit z místní nabídky Přizpůsobit rámeček fotografii.

**Vyberte téma** Nabízí širokou řadu přednastavených návrhů, které váš obraz doplní o přednastavené rámečky a pozadí. Zvolené téma a rámeček se stanou výchozími pro všechny stránky projektu. Můžete to ale později v Editoru změnit. Například můžete chtít pro jednotlivé stránky knihy výstřižků aplikovat rozdílná pozadí.

**Automaticky vyplnit fotografiemi ze zásobníku projektu** Automaticky vybrané obrazy umístí do projektu v tom pořadí, v jakém jsou uspořádané v zásobníku projektu. Projekt můžete automaticky vyplnit otevřenými soubory, alby nebo soubory vybranými na pracovní ploše Elements Organizer. Chcete-li obrazy seřadit, změňte jejich uspořádání v zásobníku projektu před zahájením projektu. Uspořádání obrazů můžete také změnit později ve fotografickém projektu s použitím Editoru.

**Včetně popisků** V závislosti na rozvržení přidá na obraz nebo pod obraz popisek v oddělené vrstvě. Pokud obraz už popisek má, bude do projektu umístěn s obrazem. Text popisku můžete v závislosti na způsobu výběru textu upravit různými způsoby. Například zvýraznění textu pomocí textového nástroje umožňuje na text aplikovat typy písma, styly a barvu. Volba textového rámečku pomocí nástroje přesun umožňuje text otáčet, měnit jeho velikost a přesunovat. Text můžete také upravit poklepáním.

**Počet stránek:** Určuje počet stránek projektu. Pokud jste v panelu Projekty vybrali Automaticky vyplnit fotografiemi ze zásobníku projektu, je tím automaticky určen počet stránek zvoleného rozvržení. Toto nastavení můžete změnit. Pokud například víte, že bude projekt dál růst a zvolené fotografie vyžadují pouze čtyři stránky, můžete zadat 10 stránek, abyste získali prostor pro později přidané fotografie.

**Poznámka:** Photoshop Elements podporuje fotografické projekty o maximální velikosti 30 stránek. Pokud má projekt větší počet stránek než 30, vytvořte druhý soubor, který se přidá k originálnímu souboru, když je budete posílat do služeb Adobe Photoshop Services.

## Typy fotografických projektů

### O fotografických kolážích

Fotografické koláže umožňují vytváření rozsáhlých obrazových projektů, jako jsou koláže fotografií nebo jedinečné výtisky fotografií. Fotografickou koláž si můžete vytisknout s použitím domácí tiskárny, objednat online, uložit na pevný disk nebo poslat e-mailem.



*Vzorky fotografických koláží*

### Viz také

„[Vytvoření fotografické koláže, štítku, obalu disku CD a DVD](#)“ na stránce 262

### O pohlednicích

Pohlednice umožňují přidat k vašim obrazům různá rozvržení a návrhy. Umožňují přidat do stránky až 22 fotografií. Pohlednice si můžete vytisknout s použitím domácí tiskárny, uložit na pevný disk nebo poslat e-mailem. V některých oblastech je možné objednat pohlednice online pomocí služeb Adobe Photoshop Services.



*Vzorek přání s fotografií*

### Viz také

„[Vytvoření fotografické koláže, štítku, obalu disku CD a DVD](#)“ na stránce 262

### O obalech CD a DVD

Photoshop Elements umožňuje vytvořit obaly pro CD a DVD boxy. Můžete si je vytisknout s použitím domácí tiskárny, uložit na pevný disk nebo poslat e-mailem ve formátu PDF.



Vzorek obalů CD a DVD

### Viz také

„[Vytvoření fotografické koláže, štítku, obalu disku CD a DVD](#)“ na stránce 262

### O štítcích CD a DVD

Photoshop Elements vám umožňuje s použitím inkoustové tiskárny vytvářet polepovací nebo potisknutelné štítky pro disky CD a DVD. Štítky si můžete vytisknout s použitím domácí tiskárny nebo uložit na pevný disk a poslat e-mailem ve formátu PDF.



Vzorek štítků CD a DVD

### Viz také

„[Vytvoření fotografické koláže, štítku, obalu disku CD a DVD](#)“ na stránce 262


## O prezentacích


Prezentace představují zábavný způsob sdílení multimediálních souborů. V aplikaci Photoshop Elements můžete prezentace přizpůsobit s použitím hudebních klipů, alb obrazů, textu nebo dokonce namluvených komentářů. Obrazy ve formátu PDF v prezentacích nejsou zobrazeny.

Po dokončení prezentace můžete zvolit několik způsobů sdílení. Další informace naleznete v části Vytváření prezentací.





## Vytvoření fotografické koláže, štítku, obalu disku CD a DVD

 Video o fotografických kolážích naleznete na adrese [www.adobe.com/go/lrvid2329\\_pse\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid2329_pse_cz).

- 1 Na pracovní ploše Elements Organizer vyberte fotografie, které chcete ve svém projektu použít. V případě, že chcete fotografie přidat až po vytvoření projektu, otevřete Editor.
- 2 Vyberte záložku Vytvořit  a poté vyberte jeden z následujících typů projektů:
  - Fotografická koláž
  - Klepněte na položku Více voleb a vyberte možnost Obal disku CD (pouze uživatelé v USA) nebo klepněte na položku Obal disku CD (všichni uživatelé mimo území USA).
  - Klepněte na položku Více voleb a vyberte možnost Obal disku DVD.
  - Klepněte na položku Více voleb a vyberte možnost Štítek disku CD/DVD.
- 3 Vyberte velikost, téma a rozvržení; v případě obalů a štítků disků CD a DVD téma a rozvržení. Pokud plánujete projekt vytisknout, zvolte standardní velikost, kterou vaše tiskárna podporuje.
- 4 Vyberte doplňkové volby, například Automaticky vyplnit fotografiemi ze zásobníku projektu, Včetně popisků a Počet stránek.
- 5 Klepněte na tlačítko Hotovo.

Projekt je otevřen v Editoru. Návrh můžete upravit pomocí panelů Obsah, Efekty nebo Oblíbené.


- 6 Pokud jste tak ještě neučinili, přidejte do fotografického projektu fotografie nebo nové stránky.
- 7 Fotografie zobrazíte nebo upravíte provedením libovolného z následujících úkonů:
  - Chcete-li zobrazit každou stránku, klepněte v levém dolním rohu okna obrazu na šipku vpřed  nebo vzad  nebo vyberte stránku v zásobníku projektu.
  - Změňte polohu nebo velikost fotografie.
  - Otočte fotografii.
  - Přidejte nebo upravte text.
  - Nahraďte nebo odstraňte fotografii.
- 8 Zvolte Soubor > Uložit. Projekty se standardně ukládají do složky Obrázky. Projekty můžete samozřejmě uložit do jiného umístění.
- 9 Standardně je vybrána možnost Zahrnout do pracovní plochy Elements Organizer, která projekt umístí do pracovní plochy Elements Organizer. Pokud projekt do pracovní plochy Elements Organizer umístit nechcete, tuto volbu odznačte.
- 10 Zadejte název souboru a klepněte na tlačítko Uložit.

### Viz také

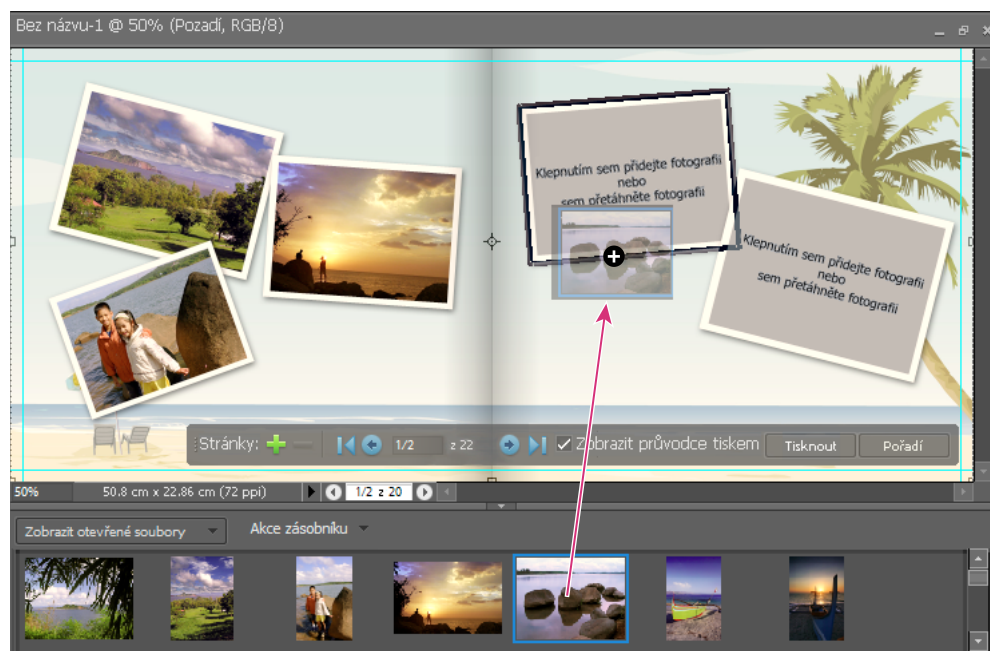
„Používání panelu Efekty“ na stránce 183

„Úprava fotografických projektů“ na stránce 265

## Vytvoření knihy fotografií

 Video o tomto procesu naleznete na adrese [www.adobe.com/go/lrvid2328\\_pse\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid2328_pse_cz).

Knihy fotografií umožňují přidávat do obrazů různá rozvržení a návrhy. Knihy fotografií si můžete vytisknout s použitím domácí tiskárny, objednat online pomocí služeb Adobe® Photoshop® Services, uložit na pevný disk nebo poslat e-mailem. Knihy fotografií jsou pro objednávku online pomocí služeb Adobe Photoshop Services navrženy.



Okno Kniha fotografií

### Vytvoření knihy fotografií a tisk na místní tiskárně

1 Pokud pracujete v Editoru, klepněte na položku Vytvořit a vyberte možnost Kniha fotografií (v případě pracovní plochy Elements Organizer klepněte na záložku Vytvořit a vyberte možnost Kniha fotografií).

2 Vyberte možnost tisku na místní tiskárně.

3 Vyberte jednu z těchto voleb:

- Náhodné rozvržení fotografií
- Vyberte rozvržení fotografií

Vyberete-li náhodné rozvržení fotografií, určete tyto volby:

- Velikost stránky
- Téma

Jestliže zvolíte možnost Vyberte rozvržení fotografií, postupujte takto:

- a Zadejte velikost stránky, vyberte rozvržení levé a pravé stránky a klepněte na tlačítko Další.
- b Vyberte téma.

4 Nastavte další volby a klepněte na tlačítko Vytvořit:

**Automaticky vyplnit fotografiemi ze zásobníku** Přidá všechny fotografie otevřené v zásobníku projektu.

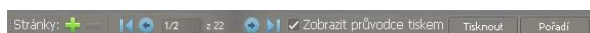
**Včetně popisků** Vloží pod fotografii popisek, pokud ho fotografie má.

**Počet stránek** Nastaví počet stránek knihy fotografií.

***Poznámka:** V některých případech se minimální a maximální povolený počet stránek může lišit podle místního nastavení.*

5 Pomocí panelu Obsah přidáte do knihy fotografií kreativní prvky.

6 Pomocí pruhu nástrojů Úpravy knihy fotografií knihu fotografií vyladíte.



*Pruh nástrojů Úpravy knihy fotografií*

## Vytvoření přání

Přání umožňují přidávat do obrazů různá rozvržení a návrhy a umístit na jednu stránku až 22 fotografií. Přání lze vytisknout na domácí tiskárně, uložit na pevný disk nebo odeslat e-mailem.

V některých oblastech je možné objednat pohlednice online pomocí služeb Adobe Photoshop Services.



*Vzorek přání s fotografií*

## Vytvoření přání a tisk na místní tiskárně

1 Pokud pracujete v Editoru, klepněte na položku Vytvořit a vyberte možnost Přání (v případě pracovní plochy Elements Organizer klepněte na záložku Vytvořit a vyberte možnost Přání).

2 Vyberte možnost Vytisknout na místní tiskárně.

3 Určete velikost stránky, rozvržení a téma.

4 Nastavte další volby a klepněte na tlačítko Hotovo:


**Automaticky vyplnit fotografiemi ze zásobníku** Přidá všechny fotografie otevřené v zásobníku projektu.

**Včetně popisků** Vloží pod fotografii popisek, pokud ho fotografie má.

5 Pomocí panelu Obsah přidáte do přání kreativní prvky.

## Vytvoření disku DVD s nabídkou prezentací

Chcete-li svoje prezentace sdílet s přáteli a rodinou, můžete je vypálit na disk DVD. K vytvoření disku DVD je zapotřebí jednotka DVD-RW. Obsah disku DVD je možné pomocí přehrávače DVD zobrazit na televizní obrazovce. Lze jej rovněž zobrazit v počítači s použitím jednotky CD/DVD a softwaru, který je schopen přehrávat soubory ve formátu DVD.

- 1 Vložte do jednotky DVD-RW zapisovatelný disk DVD.
- 2 Na pracovní ploše Elements Organizer vyberte jeden nebo více projektů prezentací nebo souborů WMV. Chcete-li vybrat více prezentací nebo souborů WMV, stiskněte klávesu CTRL a klepněte na jednotlivé prezentace a soubory WMV, které chcete zahrnout.
- 3 Klepněte na položky Vytvořit  > Disk DVD s nabídkou.

Zobrazí se dialogové okno Vytvořit DVD s nabídkou.

- 4 Chcete-li prezentace organizovat, proveďte libovolný z následujících úkonů:
  - Chcete-li přidat prezentaci nebo video, klepněte na možnost Přidat prezentace a videa, vyberte prezentaci nebo video, které chcete přidat, a klepněte na tlačítko OK.
  - Chcete-li prezentaci nebo video přesunout, přetáhněte je do nového umístění.
  - Chcete-li prezentaci nebo video odstranit, vyberte je a klepněte na možnost Odstranit prezentaci nebo video.
- 5 Klepněte na tlačítko Další.

Spustí se aplikace Adobe Premiere Elements, která umožňuje dokončení postupu vytváření disku DVD s nabídkou prezentací.

## Úprava fotografických projektů

### O úpravách fotografických projektů

V Editoru můžete fotografické koláže, pohlednice a obaly a štítky CD a DVD změnit. Panel Obsah vám umožňuje do projektu přidat různé rámečky, textury, pozadí, grafiky a aplikovat textové efekty. V Editoru můžete také obrazy a popisky otáčet, přesunovat nebo měnit jejich velikost.

#### Viz také

„[Používání panelu Efekty](#)“ na stránce 183

### Přidání obrazů do fotografického projektu

Obrazy lze přidat do fotografického projektu v Editoru. Po přidání obrazů můžete změnit jejich uspořádání, obrazy upravit nebo nahradit.

- 1 Pokud ještě není fotografický projekt v Editoru otevřen, vyberte jej na pracovní ploše Elements Organizer a klepněte na trojúhelník u příkazu Opravit > Úpravy fotografií – plné nebo fotografický projekt přetáhněte do Editoru. Obrazy lze do fotografického projektu přidat pouze v Editoru.
- 2 Vyberte příkaz Soubor > Otevřít. Zvolte fotografie, které chcete přidat. Pokud tyto obrazy nevidíte, přejděte k jejich umístění a pak je klepnutím na Otevřít umístěte do zásobníku projektu.

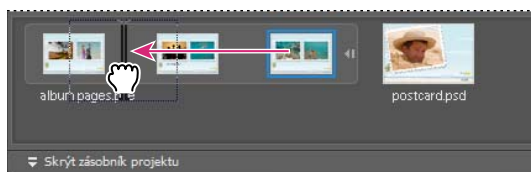
- 3 Vyberte fotografii ze zásobníku projektu a přetáhněte ji do rámečku, což je šedá oblast uvnitř rozvržení. Chcete-li nahradit stávající fotografii ve fotografickém projektu, klepněte na fotografii pravým tlačítkem myši a vyberte Nahradit fotografii, pak vyberte soubor obrazu a klepněte na Umístit. Můžete také na obraz poklepat ve fotografickém projektu a klepnout na tlačítko Získat novou fotografii, nebo vybrat ze zásobníku projektu jinou fotografii a přetáhnout ji do rámečku.

### Viz také

„[Používání panelu Efekty](#)“ na stránce 183

## Přidání nových stránek do fotografického projektu

- 1 Vyberte v zásobníku projektu stránku, která bude před novou stránkou.



*Přesouvání stránek ve fotografickém projektu*

- 2 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
  - Chcete-li přidat prázdnou stránku, zvolte Úpravy > Přidat prázdnou stránku nebo klepněte pravým tlačítkem na stránku v zásobníku projektu a potom vyberte tuto volbu z místní nabídky. Také můžete prázdnou stránku přetáhnout do jiného umístění ve fotografickém projektu. Pokud ji chcete například použít jako svoji titulní stránku, mohli byste ji přetáhnout na začátek fotografického projektu.
  - Chcete-li přidat novou stránku, která bude používat aktuální rozvržení, klepněte na Úpravy > Přidat stránku s použitím aktuálního rozvržení nebo klepněte pravým tlačítkem na stránku v zásobníku projektu a vyberte tuto volbu z místní nabídky. Také můžete novou stránku přetáhnout do jiného umístění ve fotografickém projektu. Můžete novou stránku například chtít přesunout na jiné místo projektu.
  - Chcete-li stránku odstranit, zvolte Úpravy > Odstranit aktuální stránku nebo klepněte pravým tlačítkem na stránku a potom vyberte tuto volbu z místní nabídky.

### Viz také

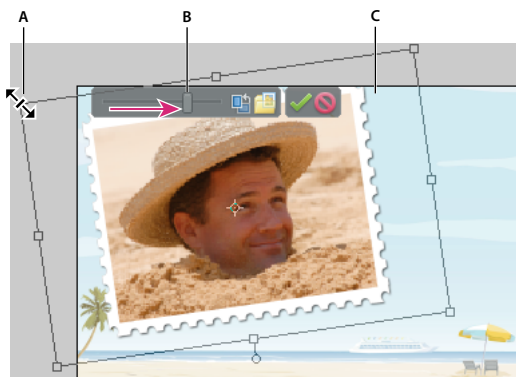
„[Používání panelu Efekty](#)“ na stránce 183

## Změna polohy nebo velikosti fotografií ve fotografickém projektu

- 1 Chcete-li nastavit společně fotografii i rámeček, klepněte na fotografii jednou. Chcete-li nastavit fotografii uvnitř rámečku, na fotografii poklepejte.

Objeví se ohraničující rámeček, který bude ukazovat okraje fotografie i tehdy, pokud jsou maskované rámečkem.

- 2 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
  - Chcete-li změnit pozici fotografie, klepněte na libovolné místo v ohraničovacím rámečku a přetáhněte fotografii.
  - Chcete-li změnit velikost fotografie, přetáhněte jezdec. Volitelně můžete umístit nástroj Přesun k rohu, vrchní, spodní nebo boční části a když je zobrazena diagonální šipka ↗, touto šipkou táhněte.
- 3 Po dokončení změny pozice nebo velikosti fotografie v rámečku klepněte na tlačítko Potvrdit ✓ nebo Zrušit ✗.



Změna velikosti fotografie v Editoru

A. Změna velikosti táhnutím rohu fotografie B. Přesunutí jezdce změny velikosti C. Oblasti mimo rámeček fotografie jsou skryté

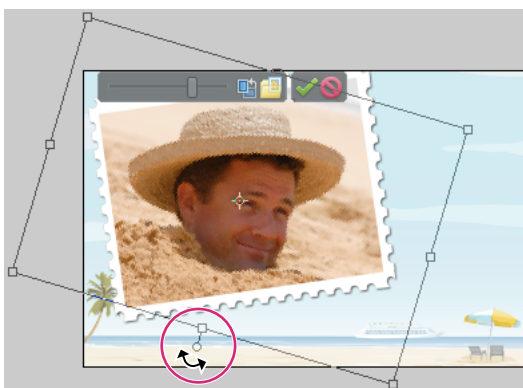
## Nahrazení nebo odstranění fotografií ve fotografickém projektu

❖ Proveďte libovolný z následujících úkonů:

- Poklepejte na fotografii a potom klepněte na Získat novou fotografii pro umístění do rámečku 📷.
- Přetáhněte novou fotografii ze zásobníku projektu na fotografii.
- Chcete-li fotografii na stránce nahradit, klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte Nahradit fotografii.
- Chcete-li fotografii ze stránky odstranit (vymazat), klepněte pravým tlačítkem a vyberte Vymazat fotografii.

## Otáčení fotografií ve fotografickém projektu

- 1 Chcete-li otočit společně fotografii i rámeček, klepněte na fotografii jednou. Chcete-li otočit fotografii uvnitř rámečku, na fotografii poklepejte.
- 2 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
  - Klepněte na libovolné místo v ohraničujícím rámečku a pod výběrem se objeví kruh. Přesuňte kurzor nad tento kruh. Když se objeví kruh tvořený čtyřmi šipkami ↻, otočte obraz táhnutím kulového táhla.



Otočení obrazu ve fotografickém projektu

- Přesuňte nástroj přesun nad roh. Když se objeví symbol zakřivené šipky se dvěma hroty ↻, otočte fotografii jejím tažením. Čím dál je kurzor od rohu, tím lepší kontrolu máte, abyste mohli provádět přesnější změny.
  - Poklepejte na fotografii a potom klepněte na tlačítko otáčení u jezdce (otáčí pouze o celých 90°).
- 3 Po dokončení klepněte na tlačítko Potvrdit ✅ nebo Zrušit ❌.

## Úprava stránek fotografického projektu v aplikaci Photoshop CS4

Pokud jsou aplikace *Adobe® Photoshop® CS4* a Photoshop Elements nainstalovány ve stejném počítači, můžete soubory JPEG, GIF a jiné jednostránkové soubory fotografií odesílat do aplikace Photoshop pomocí příkazu Úpravy > Upravit pomocí aplikace Photoshop. Photoshop nepodporuje vícestránkový formát souborů PSE, takže nedokáže upravit fotografické projekty celé. Může ale upravit jednotlivé stránky fotografického projektu, které jsou v jednostránkovém formátu PSD.

Photoshop nabízí přímou kontrolu mnoha aspektů stránek fotografických projektů, a to včetně přímých úprav vrstev fotografií (které se ve Photoshopu nazývají *Inteligentní objekty*) a rámečků. Aby byly v aplikaci Photoshop Elements zachovány jednoduché a automatické pracovní postupy při úpravě obrazů, jsou zde tyto funkce omezené.

- 1 Vyberte v prohlížeči fotografií dokument fotografických projektů.
- 2 Klepněte na Zobrazit vlastnosti a potom klepněte na Všeobecné.
- 3 Klepněte na ikonu složky u cesty k souboru aplikace Photoshop Elements, která zobrazuje tento dokument v Průzkumníkovi Windows.
- 4 Nalezněte a otevřete složku se stejným názvem, jako má dokument Photoshop Elements.
- 5 Klepněte pravým tlačítkem na soubor pro stránku, kterou chcete upravit, a vyberte příkaz Otevřít v programu > Photoshop CS4.
- 6 Proveďte v aplikaci Photoshop potřebné změny a potom zvolte Soubor > Uložit. Když Photoshop zobrazí dotaz, zda chcete nahradit stávající soubor, klepněte na Ano.

**Důležité:** V souboru PSD neměňte uspořádání vrstev ani vrstvy nepřejmenovávejte. Tím byste mohli zabránit správnému fungování automatických funkcí úprav v aplikaci Photoshop Elements.

## Flipbook

Prostřednictvím flipbooku můžete ze svých fotografií vytvořit fázově animované video. Začněte v aplikaci Photoshop Elements a úlohu vytvoření flipbooku dokončete na pracovní ploše Elements Organizer. Chcete-li začít vytvářet flipbook, klepněte na položky Vytvořit > Více voleb > Flipbook. Další informace naleznete v části Vytvoření flipbooku.

# Kapitola 14: Optimalizace pro web

Optimalizace pro web je proces komprese obrazů a nastavení voleb zobrazení pro optimální používání na internetu. Když dáváte obrazy na internet, je důležitá velikost souborů; chcete dosáhnout toho, aby soubor byl natolik malý, aby jej bylo možné rozumně stáhnout, ale natolik velký, aby se zachovaly barvy a podrobnosti k vaší spokojenosti. Na webu se používají tři hlavní grafické formáty souborů: GIF, JPEG a PNG.

## Optimalizace obrazů

### O optimalizaci

Při umístění obrazů na web je nutné myslet na velikost souboru. Cílem je dostatečně malý soubor s rozumnou dobou stahování, který zároveň zachovává požadované barvy a detaily.

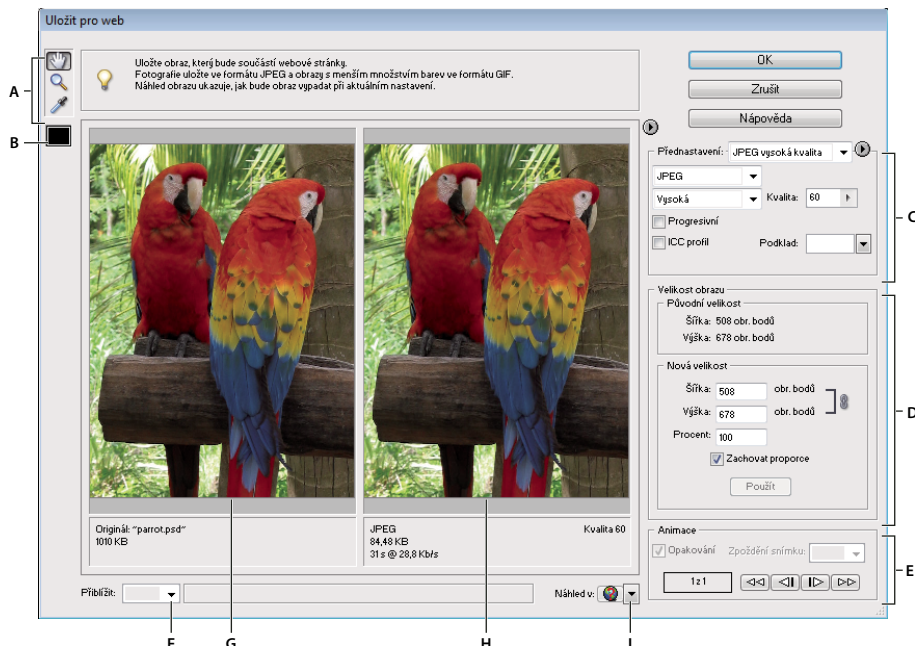
Na webu se používají tři hlavní grafické formáty souborů: GIF, JPEG a PNG. Obrazy můžete v těchto formátech optimalizovat jedním z následujících způsobů:

- Chcete-li přesně optimalizovat obraz pro použití v aplikacích pro vytváření webových stránek, jako je *Adobe® Dreamweaver®*, můžete použít příkaz Uložit pro web. Dialogové okno Uložit pro web umožňuje zobrazit náhled obrazu v různých formátech souborů a s různým nastavením optimalizace. Můžete také nastavit volby průhlednosti a animace.
- K základní optimalizaci lze použít příkaz Uložit jako. V závislosti na formátu souboru můžete určit kvalitu obrazu, průhlednost pozadí nebo podklad pozadí, zobrazení barev a způsob stahování.

### Používání dialogového okna Uložit pro web

V dialogovém okně Uložit pro web můžete zobrazit náhled různých voleb optimalizace na fotografii, kterou chcete sdílet na webu. Postup je jednoduchý. Otevřete fotografii v Editoru a zvolte Soubor > Uložit pro web. Poté zvolte formát z nabídky formátů souborů (GIF, JPEG, PNG-8 nebo PNG-24) a nastavte volby dle potřeby. (Nabídka formátů souborů se nachází přímo pod nabídkou Přednastavení.) Tímto způsobem se uloží kopie souboru, aniž by byl přepsán původní obraz.





Dialogové okno Uložit pro web

A. Panel nástrojů B. Barva kapátka C. Nastavení optimalizace D. Velikost obrazu E. Volby animace F. Nabídka zvětšení G. Původní obraz H. Optimalizovaný obraz I. Nabídka náhledu v prohlížeči

Volby optimalizace se zobrazí v pravé části dialogového okna Uložit pro web. Kromě výběru formátu souboru pro web můžete vybrat volby komprese a barev, zachovat průhlednost pozadí nebo nastavit podklad pozadí a změnit velikost obrazu. Můžete použít předdefinovaná nastavení (zvolením formátu z nabídky Přednastavení) nebo vybrat volby specifické pro jednotlivé formáty, chcete-li optimalizaci vyladit.

V okně obrazu se zobrazuje původní obraz (vlevo) a náhled optimalizovaného obrazu (vpravo). Pod každým oknem se nachází informace o optimalizaci – aktuální nastavení, velikost optimalizovaného souboru a předpokládaná doba stahování. Při provádění úprav se informace uvedené pod optimalizovaným obrazem mění tak, aby odpovídaly novému nastavení.

V levém horním rohu dialogového okna se nachází malý panel nástrojů. Chcete-li zobrazit jinou část obrazu, vyberte nástroj ručička a přetáhněte požadovanou část do zobrazení. Chcete-li obraz přiblížit, vyberte nástroj lupa a klepněte v zobrazení. Chcete-li zobrazení oddálit, přidržte klávesu Alt a znovu klepněte. (Nebo můžete použít pole Zvětšení v dolní části dialogového okna.) Chcete-li vytvořit barvy podkladu, použijte nástroj kapátko.

## Viz také

„Náhled optimalizovaného obrazu ve webovém prohlížeči“ na stránce 281

„Náhled variací v zobrazení barev“ na stránce 282

„Zobrazení odhadované doby stahování“ na stránce 282

## Optimalizované formáty souborů pro web

Máte na výběr ze čtyř formátů pro web. Při volbě formátu obrazu určeného pro web se řiďte následujícími pokyny:

**JPEG** Ve většině případů se jedná o nejvhodnější formát pro ukládání fotografií.

**PNG-24** Tento formát je stejně jako formát JPEG vhodný pro fotografie. Místo formátu JPEG zvolte formát PNG-24, pouze pokud obraz obsahuje průhlednost. (Formát JPEG nepodporuje průhlednost, je nutné ji vyplnit barvou podkladu.) Soubory PNG-24 bývají obvykle mnohem větší než soubory JPEG stejného obrazu.

**GIF** Formát GIF se používá pro čárové kresby, ilustrace obsahující velké plochy plné barvy, ostré detaily a text. Formát GIF je také nutné použít, pokud chcete exportovat animovaný obraz.

**PNG-8** Formát PNG-8 je méně známá alternativa formátu GIF. Používá se pro stejné účely (kromě animace).

Obrazy ve formátu GIF nebo PNG-8 (někdy označované jako *obrazy v režimu Indexovaná barva*) mohou zobrazit až 256 barev. Chcete-li obraz převést do formátu indexovaných barev, vytvoří Photoshop Elements vyhledávací tabulku barev. Pokud se barva z původního obrazu nenachází ve vyhledávací tabulce barev, aplikace buď zvolí nejbližší barvu v tabulce nebo barvu napodobí smícháním dostupných barev.

Formáty JPEG a PNG-24 podporují 24bitové barvy, takže mohou zobrazit až 16 milionů barev. V závislosti na formátu souboru můžete určit kvalitu obrazu, průhlednost pozadí nebo podklad, zobrazení barev a způsob, jakým má prohlížeč obraz zobrazit během stahování.

Vzhled obrazu na webu závisí také na barvách zobrazovaných platformou, operačním systémem, monitorem a prohlížečem. Obrazy může být potřeba zobrazit v různých prohlížečích a na různých platformách, abyste viděli, jak budou vypadat na webu.

## O formátu JPEG

Formát JPEG podporuje 24bitové barvy, takže zachovává jemné změny jasu a odstínu ve fotografiích. Progresivní soubor JPEG zobrazí ve webovém prohlížeči během stahování plného obrazu jeho verzi s nízkým rozlišením.

Kompresí obrazů JPEG bývá označována jako ztrátová, neboť selektivně vypouští obrazová data. Vyšší nastavení kvality vede k menší ztrátě dat, přesto však může kompresní metoda JPEG snížit ostrost detailů obrazu, zejména u obrazů obsahujících text nebo vektorové kresby.

**Poznámka:** Vždy, když obraz uložíte ve formátu JPEG, vznikají v souboru artefakty, jako jsou vlnité vzorky nebo hrubě rastrované oblasti. Proto byste měli soubory JPEG ukládat vždy z původního obrazu, ne z dříve uloženého obrazu JPEG.



Původní obraz (vlevo) a optimalizovaný obraz JPEG s nízkou kvalitou (vpravo)

Formát JPEG nepodporuje průhlednost. Při uložení obrazu do souboru JPEG jsou průhledné obrazové body vyplněny barvou podkladu určenou v dialogovém okně Uložit pro web. Chcete-li napodobit průhlednost pozadí, můžete zvolit barvu podkladu, která odpovídá barvě pozadí webové stránky. Pokud obraz obsahuje průhlednost a neznáte barvu pozadí webové stránky nebo je jako pozadí použitý vzorek, doporučujeme použít formát s podporou průhlednosti (GIF, PNG-8 nebo PNG-24).

## Viz také

„Vytvoření obrazu GIF nebo PNG s barvou podkladu“ na stránce 278

## O formátu GIF

Formát GIF používá 8bitové barvy a účinně komprimuje plochy plné barvy a zároveň zachovává ostré detaily čárových kreseb, log, textu a podobně. Formát GIF můžete použít také k vytvoření animovaného obrazu nebo zachování průhlednosti v obrazu. Formát GIF je podporován většinou prohlížečů.

Používá kompresi LZW, což je metoda bezeztrátové komprese. Avšak vzhledem k tomu, že soubory GIF jsou omezeny 256 barvami, může optimalizace 24bitového obrazu v 8bitovém formátu GIF snížit množství barev v obrazu.



*Obraz GIF se selektivní redukcí barev (vlevo) a obraz GIF s webovými barvami (vpravo)*

Můžete zvolit počet barev obrazu GIF a určit způsob rozkladu barev v prohlížeči. Formát GIF podporuje průhlednost pozadí a podklad pozadí, při kterém se okraje obrazu smíchají s barvou pozadí webové stránky.

## Viz také

„[Zachování průhlednosti pozadí v obrazu GIF nebo PNG](#)“ na stránce 278

## O formátu PNG-8

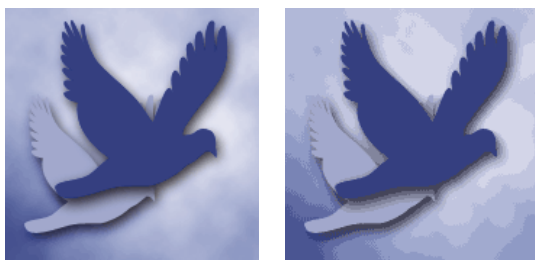
Formát PNG-8 používá 8bitové barvy. Formát PNG-8 stejně jako formát GIF účinně komprimuje plochy plné barvy a zachovává ostré detaily čárových grafik, log, textu a podobně.

Protože formát PNG-8 není podporován všemi prohlížeči, raději se mu vyhněte, pokud chcete obraz zpřístupnit širokému publiku.

Formát PNG-8 používá pokročilejší kompresní schémata než formát GIF a soubor PNG-8 může být o 10 % až 30 % menší než soubor GIF stejného obrazu v závislosti na vzorcích barev obrazu. I když je komprese PNG-8 bezeztrátová, může optimalizace 24bitového obrazu do 8bitového souboru PNG snížit množství barev v obrazu.

**Poznámka:** U určitých obrazů, zejména s jednoduchými vzorky a nízkým počtem barev, může komprese GIF vytvořit menší soubor než komprese PNG-8. Chcete-li porovnat velikost souborů, zobrazte optimalizované obrazy ve formátu GIF i PNG-8.

Stejně jako u formátu GIF můžete zvolit počet barev obrazu a určit způsob rozkladu barev v prohlížeči. Formát PNG-8 podporuje průhlednost pozadí a podklad pozadí, při kterém se okraje obrazu smíchají s barvou pozadí webové stránky.



*Obraz PNG-8 s 256 barvami bez rozkladu (vlevo) a obraz PNG-8 se 16 barvami a rozkladem (vpravo)*

### Viz také

„[Zachování průhlednosti pozadí v obrazu GIF nebo PNG](#)“ na stránce 278

### O formátu PNG-24

Formát PNG-24 podporuje 24bitové barvy. Stejně jako formát JPEG zachovává formát PNG-24 jemné změny jasu a odstínu ve fotografiích. Stejně jako formáty GIF a PNG-8 zachovává formát PNG-24 ostré detaily čárových kreseb, log, textu a podobně.

Formát PNG-24 používá stejnou metodu bezeztrátové komprese jako formát PNG-8. Proto bývají soubory PNG-24 obvykle větší než soubory JPEG stejného obrazu. Formátu PNG-24 se raději vyhněte, pokud chcete obraz zpřístupnit širokému publiku.

Kromě podpory průhlednosti pozadí a podkladu pozadí podporuje formát PNG-24 i víceúrovňovou průhlednost. V obraze může být až 256 úrovní průhlednosti od neprůhledné po zcela průhlednou, takže je možné plynule smíchat okraje obrazu s libovolnou barvou pozadí. Ne všechny prohlížeče však víceúrovňovou průhlednost podporují.

### Viz také

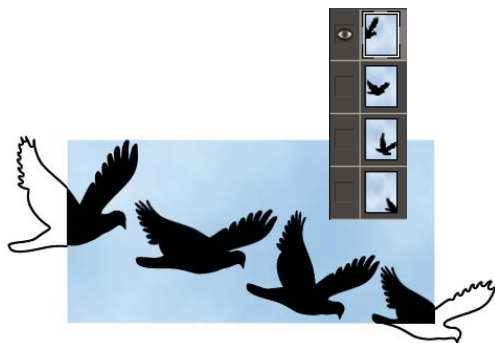
„[Zachování průhlednosti pozadí v obrazu GIF nebo PNG](#)“ na stránce 278

### O animovaných souborech GIF

Animované soubory GIF vytvářejí iluzi pohybu zobrazením posloupnosti obrazů (snímků) v průběhu času. Aplikace Photoshop Elements nabízí efektní a jednoduchý způsob vytvoření animovaného souboru GIF z obrazu s více vrstvami.

Při vytváření animovaného souboru GIF pracujete s vrstvami. Při generování optimalizované animace aplikací Photoshop Elements se z každé vrstvy stane snímek. Animované soubory GIF se sestavují v dokumentu v barevném režimu RGB v Editoru.

Existující animovaný soubor GIF můžete otevřít v Editoru příkazem Otevřít. Photoshop Elements vytvoří vrstvu pro každý snímek v souboru. Chcete-li v okně dokumentu zobrazit konkrétní snímek, zviditelněte vrstvu tohoto snímku na panelu Vrstvy a skryjte ostatní vrstvy.



Obrázky v samostatných vrstvách lze uspořádat do posloupnosti, a tím vytvořit animaci.

### Viz také

„O vrstvách“ na stránce 52

„Náhled animace“ na stránce 282

## Aplikování nastavení přednastavené optimalizace

Zvolením předdefinovaného nastavení optimalizace, označovaného jako *přednastavení*, z nabídky Přednastavení v pravém horním rohu dialogového okna Uložit pro web můžete snadno a rychle optimalizovat obraz pro web. Přednastavení jsou přizpůsobena tak, aby vyhovovala požadavkům na optimalizaci různých typů obrazů.


Název přednastavení označuje formát souboru a kvalitu. Chcete-li například optimalizovat obraz ve formátu JPEG s vysokou kvalitou obrazu a nízkou kompresí, zvolte JPEG vysoká kvalita. Chcete-li optimalizovat obraz ve formátu GIF, snížit počet barev na 32 a aplikovat rozklad, zvolte GIF 32 s rozkladem.

- 1 V dialogovém okně Uložit pro web zvolte z nabídky Přednastavení název nastavení a klepněte na OK.
- 2 V dialogovém okně Uložit optimalizovaný jako zadejte název souboru a klepněte na Uložit.

**Poznámka:** Pokud změníte volby přednastavení, zobrazí se v nabídce Přednastavení slovo „Vlastní“. Vlastní nastavení nemůžete uložit, ale aktuální nastavení se objeví při příštím zobrazení dialogového okna Uložit pro web.

## Optimalizace JPEG

JPEG je standardní formát pro kompresi fotografií.

- 1 V Editoru otevřete obraz a zvolte Soubor > Uložit pro web.
- 2 Z nabídky formátu optimalizace zvolte JPEG.
- 3 Chcete-li soubor optimalizovat na určitou velikost, klepněte na šipku  vpravo od nabídky Přednastavení a klepněte na Optimalizovat na velikost souboru. Do textového pole Požadovaná velikost souboru zadejte číslo a vyberte volbu Platné nastavení, která soubor optimalizuje s aktuálním nastavením, nebo volbu Automaticky vybrat GIF/JPEG, která automaticky určí, zda je vhodnější formát JPEG nebo GIF.
- 4 Určete míru komprese provedením jednoho z následujících úkonů:
  - Vyberte volbu kvality (Nízká, Střední, Vysoká atd.) z rozbalovací nabídky pod nabídkou formátu optimalizace.
  - Klepněte na šipku v nabídce Kvalita a přetáhněte rozbalovací jezdec kvality.
  - Zadejte do pole Kvalita hodnotu od 0 do 100.

Čím vyšší je nastavení kvality, tím více detailů bude zachováno v optimalizovaném obraze, ale tím bude také vyšší velikost souboru. Prohlédněte si optimalizovaný obraz s různými nastaveními kvality, abyste mohli určit nejlepší poměr mezi kvalitou a velikostí souboru.

- 5 Vyberte Progresivní, chcete-li zobrazit obraz ve webovém prohlížeči progresivně. To znamená, že se nejprve zobrazí v nízkém rozlišení a poté postupně ve vyšších rozlišení podle průběhu stahování.

**Poznámka:** Některé prohlížeče nepodporují progresivní obrazy JPEG.

- 6 Chcete-li v optimalizovaném souboru zachovat profil ICC původního obrazu, vyberte ICC profil.

Některé prohlížeče používají profily ICC ke korekci barev. Profil ICC obrazu závisí na aktuálním nastavení barev.

- 7 Pokud původní obraz obsahuje průhlednost, vyberte barvu podkladu, která odpovídá pozadí webové stránky. Průhledné oblasti původního obrazu se vyplní barvou podkladu.

- 8 Chcete-li uložit optimalizovaný obraz, klepněte na OK. V dialogovém okně Uložit optimalizovaný jako zadejte název souboru a klepněte na Uložit.

## Viz také

„O formátu JPEG“ na stránce 271

„O správě barev“ na stránce 180

## Optimalizace jako formát GIF nebo PNG-8

GIF je standardní formát pro optimalizaci obrazů s velkými plochami plné barvy a ostrými detaily čárových kreseb, log, textu a podobně. Stejně jako formát GIF podporuje formát PNG-8 průhlednost a účinně komprimuje plochy plné barvy a zároveň zachovává ostré detaily. Ne všechny prohlížeče však umí soubory PNG-8 zobrazit.

- 1 V Editoru otevřete obraz a zvolte Soubor > Uložit pro web.
- 2 Z nabídky formátu optimalizace zvolte GIF nebo PNG-8.
- 3 Chcete-li během stahování obrazu v plném rozlišení zobrazit obraz s nízkým rozlišením, vyberte Prokládaně. Prokládání může způsobit, že stahování zdánlivě netrvá tak dlouho, a informuje uživatele, že stahování probíhá.
- 4 V nabídce formát optimalizace zvolte algoritmus redukce barev pro vygenerování vyhledávací tabulky barev:

**Perceptuální** Vytvoří vlastní tabulku barev tak, že preferuje barvy, na které je lidské oko citlivější.

**Selektivní** Vytvoří tabulku barev podobnou tabulce Perceptuální, ale upřednostňuje velké plochy barev a zachování webových barev. Tato tabulka barev obvykle vytváří obrazy s nejlepším zachováním barev. (Selektivní je výchozí volba.)

**Adaptivní** Vytvoří se tabulka barev vzorkováním barev z nejčastěji použitých oblastí barevného spektra, které se objevují v obraze. Například pro obraz, který obsahuje pouze zelené a modré odstíny, se vytvoří výsledná tabulka barev především ze zelených a modrých. Ve většině obrazů jsou barvy soustředěné v určitých oblastech spektra.

**Omezená (webová)** Používá standardní tabulku 216 bezpečných webových barev, která je běžná u 8bitových palet (s 256 barvami) systémů Windows a Mac OS. Tato volba zaručuje, že při zobrazení obrazu s použitím 8bitových barev nebude na barvy aplikován rozklad prohlížeče. Pokud má obraz méně než 216 barev, jsou nepoužité barvy z tabulky odstraněny.

- 5 Chcete-li určit maximální počet barev v paletě barev, vyberte číslo z nabídky Barvy, zadejte hodnotu do textového pole nebo změňte počet barev klepnutím na šipky. Pokud obraz obsahuje méně barev než paleta, označuje tabulka barev nižší počet barev obrazu.

- 6 Pokud zvolíte Omezený (webový) algoritmus redukce barev, můžete z nabídky Barvy zvolit Automaticky. Zvolte automaticky, pokud chcete, aby aplikace Photoshop Elements určila optimální počet barev v barevné tabulce na základě četnosti barev v obraze.
- 7 Zvolte rozklad v procentech zadáním hodnoty v procentech do textového pole Rozklad nebo klepnutím na šipku v nabídce Rozklad a přetažením zobrazeného jezdece.
- 8 Pokud obraz obsahuje průhlednost, vyberte Průhlednost, aby zůstaly zachovány průhledné obrazové body, nebo odznačte Průhlednost, aby se zcela nebo částečně průhledné obrazové body vyplnily barvou podkladu.
- 9 Chcete-li vytvořit animovaný soubor GIF, vyberte Animovat.
- 10 Chcete-li uložit optimalizovaný obraz, klepněte na OK. V dialogovém okně Uložit optimalizovaný jako zadejte název souboru a klepněte na Uložit.

### Viz také

„[O rozkladu](#)“ na stránce 280

„[O webových obrazech s průhledností a barvou podkladu](#)“ na stránce 277

## Optimalizace PNG-24

Formát PNG-24 je vhodný pro kompresi fotografií. Soubory PNG-24 však bývají obvykle mnohem větší než soubory JPEG stejného obrazu. Formát PNG-24 se doporučuje pouze při práci s obrazy, které obsahují více úrovní částečné průhlednosti.

- 1 V Editoru otevřete obraz a zvolte Soubor > Uložit pro web.
- 2 Jako formát optimalizace zvolte PNG-24.
- 3 Vyberte Prokládaně, chcete-li během stahování obrazu v plném rozlišení zobrazit obraz s nízkým rozlišením. Prokládání může způsobit, že stahování zdánlivě netrvá tak dlouho, a informuje uživatele, že stahování probíhá.
- 4 Pokud obraz obsahuje průhlednost, vyberte Průhlednost, aby zůstaly zachovány průhledné obrazové body, nebo odznačte Průhlednost, aby se zcela nebo částečně průhledné obrazové body vyplnily barvou podkladu.
- 5 Chcete-li uložit optimalizovaný obraz, klepněte na OK. V dialogovém okně Uložit optimalizovaný jako zadejte název souboru a klepněte na Uložit.

### Viz také

„[Zachování průhlednosti pozadí v obrazu GIF nebo PNG](#)“ na stránce 278

## Vytvoření animovaného GIF

- 1 Obrazy, které mají být zobrazeny v jednotlivých snímcích, umístěte v Editoru na panelu Vrstvy do samostatných vrstev. Pokud byste například chtěli vytvořit animaci mrknutí oka, umístili byste obraz otevřeného oka do jedné vrstvy a obraz zavřeného oka do druhé vrstvy.
- 2 Zvolte Soubor > Uložit pro web.

**Poznámka:** Pokud má obraz více vrstev, můžete dialogové okno Uložit pro web otevřít také z dialogového okna Uložit jako zvolením formátu CompuServe GIF a vybráním Vrstvy jako snímky.

- 3 Optimalizujte obraz ve formátu GIF.
- 4 Vyberte Animovat.



5 Nastavte další volby v části Animace dialogového okna:

**Opakování** Neustále opakuje animaci ve webovém prohlížeči.

**Zpoždění snímku** Určuje dobu, po kterou se každý snímek zobrazuje ve webovém prohlížeči. Zlomky sekund zadejte jako desetinné hodnoty. Například zadejte 0,5, abyste určili půl sekundy.

### Viz také

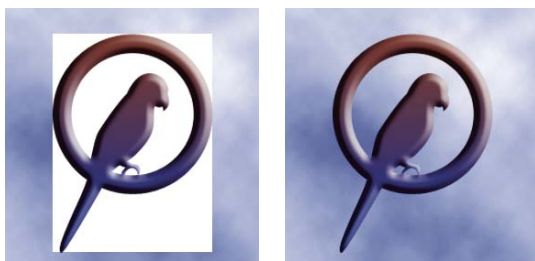
„[Náhled animace](#)“ na stránce 282

„[O vrstvách](#)“ na stránce 52

## Používání průhlednosti a režimů prolnutí

### O webových obrazech s průhledností a barvou podkladu

Průhlednost umožňuje vytvářet neobdélníkové obrazy pro web. Průhlednost pozadí, podporovaná formáty GIF a PNG, zachovává průhledné obrazové body v obrazu a umožňuje zobrazit pozadí webové stránky skrz průhledné oblasti obrazu. (I když formát JPEG průhlednost nepodporuje, můžete určit barvu podkladu, a tím napodobit vzhled původního obrazu s průhledností.)



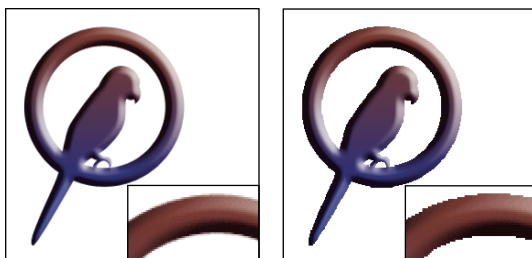
*Webové tlačítko bez průhlednosti (vlevo) a s průhledností (vpravo)*

Podklad pozadí, podporovaný formáty GIF, PNG a JPEG, napodobuje průhlednost vyplněním nebo smícháním průhledných obrazových bodů s použitím barvy podkladu, která odpovídá barvě pozadí webové stránky. U podkladu pozadí lze dosáhnout nejlepších výsledků, pokud je pozadí webové stránky plná barva a víte, o jakou barvu se jedná.

Chcete-li v optimalizovaném obraze vytvořit průhlednost pozadí nebo podklad pozadí, je nutné začít s obrazem, který obsahuje průhlednost. Průhlednost můžete vytvořit při vytvoření nové vrstvy nebo použití nástroje mazání pozadí, kouzelná guma nebo kouzelný oddělovač.

Při práci se soubory GIF nebo PNG-8 můžete vytvořit průhlednost s ostrými okraji: všechny obrazové body, které jsou v původním obrazu více než z 50 % průhledné, budou v optimalizovaném obrazu zcela průhledné a obrazové body, které jsou v původním obrazu méně než z 50 % průhledné, budou v optimalizovaném obrazu zcela neprůhledné. Průhlednost s ostrými okraji použijte, pokud neznáte barvu pozadí webové stránky nebo pokud pozadí webové stránky tvoří textura nebo vzorek. Nezapomeňte však, že průhlednost s ostrými okraji může v obraze způsobit zubaté okraje.





*Obraz GIF bez průhlednosti s ostrými okraji (vlevo) a s průhledností s ostrými okraji (vpravo)*

### Viz také

„[Přidání vrstev](#)“ na stránce 54

„[Optimalizované formáty souborů pro web](#)“ na stránce 270

## Zachování průhlednosti pozadí v obrazu GIF nebo PNG

Formáty GIF a PNG-8 podporují jednu úroveň průhlednosti – obrazové body mohou být zcela průhledné nebo zcela neprůhledné, nikoliv však částečně průhledné. (Naopak formát PNG-24 podporuje víceúrovňovou průhlednost. To znamená, že v obrazu může být až 256 stupňů průhlednosti od neprůhledné po zcela průhlednou.)

- 1 V Editoru otevřete nebo vytvořte obraz, který obsahuje průhlednost, a zvolte Soubor > Uložit pro web.
- 2 V dialogovém okně Uložit pro web vyberte jako formát optimalizace GIF, PNG-8 nebo PNG-24.
- 3 Vyberte Průhlednost.
- 4 U formátů GIF a PNG-8 určete způsob zpracování částečně průhledných obrazových bodů v původním obrazu. Můžete tyto obrazové body smíchat s barvou podkladu nebo můžete vytvořit průhlednost s ostrými okraji.

### Viz také

„[O formátu GIF](#)“ na stránce 272

„[O formátu PNG-8](#)“ na stránce 272

„[O formátu PNG-24](#)“ na stránce 273

## Vytvoření obrazu GIF nebo PNG s barvou podkladu

Pokud znáte barvu pozadí webové stránky, na které bude obraz zobrazen, můžete podklad použít k vyplnění nebo smíchání průhledných obrazových bodů s použitím barvy podkladu, která odpovídá pozadí webové stránky.

- 1 V Editoru otevřete nebo vytvořte obraz, který obsahuje průhlednost, a zvolte Soubor > Uložit pro web.
- 2 V dialogovém okně Uložit pro web vyberte jako formát optimalizace GIF, PNG-8 nebo PNG-24.
- 3 U formátů GIF a PNG-8 proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Chcete-li ponechat zcela průhledné obrazové body průhledné a smíchat částečně průhledné obrazové body s barvou pozadí, vyberte Průhlednost. Tato volba zabráňuje vytvoření halo efektu při umístění vyhlazeného obrazu na webovou stránku, jejíž pozadí se liší od pozadí obrazu. Tato volba také zabráňuje vytvoření zubatých okrajů průhlednosti s ostrými okraji.
  - Chcete-li vyplnit průhledné obrazové body barvou podkladu a smíchat částečně průhledné obrazové body s barvou podkladu, odznačte Průhlednost.

4 Vyberte barvu z nabídky Podklad:

- Barva z kapátka (chcete-li použít barvu z pole vzorku kapátka)
- Bílá, Černá nebo Jiná (chcete-li vybrat barvu pomocí dialogu pro výběr barvy)

#### Viz také

„O formátu GIF“ na stránce 272

„O formátu PNG-8“ na stránce 272

„O formátu PNG-24“ na stránce 273

## Vytvoření průhlednosti s ostrými okraji v souboru GIF nebo PNG-8

Průhlednost s ostrými okraji použijte, pokud neznáte barvu pozadí webové stránky nebo pokud pozadí webové stránky tvoří textura nebo vzorek. Nezapomeňte však, že průhlednost s ostrými okraji může v obraze způsobit zubaté okraje.

- 1 V Editoru otevřete nebo vytvořte obraz, který obsahuje průhlednost, a zvolte Soubor > Uložit pro web.
- 2 V dialogovém okně Uložit pro web vyberte jako formát optimalizace GIF nebo PNG-8.
- 3 Vyberte Průhlednost.
- 4 Z nabídky Podklad vyberte Žádná.

#### Viz také

„O formátu GIF“ na stránce 272

„O formátu PNG-8“ na stránce 272

## Vytvoření obrazu JPEG s barvou podkladu

I když formát JPEG průhlednost nepodporuje, můžete určit barvu podkladu, a tím napodobit vzhled původního obrazu s průhledností. Barva podkladu vyplní zcela průhledné obrazové body a smíchá se s částečně průhlednými obrazovými body. Když soubor JPEG umístíte na webovou stránku s pozadím, které odpovídá barvě podkladu, obraz se jakoby prolne s pozadím.

- 1 V Editoru otevřete nebo vytvořte obraz, který obsahuje průhlednost, a zvolte Soubor > Uložit pro web.
- 2 V dialogovém okně Uložit pro web vyberte jako formát optimalizace JPEG.
- 3 Vyberte barvu z nabídky Podklad: Žádná, Barva z kapátka (chcete-li použít barvu z pole vzorku kapátka), Černá, Bílá nebo Jiná (chcete-li vybrat barvu pomocí dialogu pro výběr barvy).

Pokud vyberete Žádná, použije se jako barva podkladu bílá.

#### Viz také

„O formátu JPEG“ na stránce 271


# Rozklad ve webových obrazech

## O rozkladu

I když je většina webových obrazů vytvářena designéry v zobrazení s 24bitovými barvami (které zobrazuje přes 16 milionů barev), někteří uživatelé prohlízejí webové stránky na počítačích se zobrazením s 8bitovými barvami (které zobrazuje pouze 256 barev). Z tohoto důvodu webové obrazy často obsahují barvy, které nejsou na některých počítačích k dispozici. Počítače používají k napodobení barev, které nemohou zobrazit, techniku označovanou jako rozklad. Rozklad používá sousedící obrazové body odlišných barev k vytvoření vzhledu třetí barvy. Například červená a žlutá barva může být rozložena v mozaikovém vzorku, a tím vytvořit iluzi oranžové barvy, kterou 8bitová paleta barev neobsahuje.



Rozklad napodobuje plynulé tóny.

 Použijte barvy ve webové paletě, abyste zajistili, že při zobrazení v systémech Windows nebo Mac OS s možností zobrazení 256 barev nedojde k jejich rozkladu. Při vytváření původního obrazu můžete vybrat bezpečné webové barvy pomocí dialogu pro výběr barvy.

Při optimalizaci obrazů si uvědomte, že se mohou objevit dva druhy rozkladu:

**Rozklad v aplikaci** Objevuje se v obrazech GIF a PNG-8, když aplikace Photoshop Elements napodobuje barvy, které nejsou v aktuální tabulce barev. Rozklad v aplikaci můžete určit volbou vzorku rozkladu nebo se mu můžete pokusit předejít přidáním více barev do tabulky.

**Rozklad v prohlížeči** Objevuje se v zobrazení s 8bitovými barvami (režim 256 barev) při pokusu webového prohlížeče o napodobení barev, které nejsou v 8bitové paletě barev. Rozklad v prohlížeči se může objevit u obrazů GIF, PNG a JPEG. V aplikaci Photoshop Elements můžete určit míru rozkladu v prohlížeči převedením vybraných barev obrazu na bezpečné webové barvy. Bezpečné webové barvy můžete určit také při volbě barvy v dialogu pro výběr barvy

Můžete zobrazit náhled rozkladu obrazů GIF a PNG-8 v aplikaci. Obrazy obsahující zejména plné barvy se mohou zobrazovat bez rozkladu. Naopak obrazy se spojitými barevnými tóny (zejména s přechody barev) mohou vyžadovat rozklad barev, aby se zabránilo vzniku barevných pruhů.

## Viz také

„Optimalizované formáty souborů pro web“ na stránce 270

„Použití dialogového okna Výběr barvy Adobe“ na stránce 221

„Optimalizace jako formát GIF nebo PNG-8“ na stránce 275


## Kontrola rozkladu ve webových obrazech

- 1 V Editoru otevřete obraz a zvolte Soubor > Uložit pro web.
- 2 Zvolte nastavení optimalizace.

- 3 Zadejte hodnotu do textového pole Rozklad nebo klepněte na šipku v nabídce Rozklad a přetáhněte zobrazený jezdec.
- 4 Hodnota rozkladu v procentech určuje míru rozkladu aplikovaného na obraz. Vyšší hodnota rozkladu v procentech vytváří v obraze více barev a více detailů, ale také může zvětšit velikost souboru. Chcete-li dosáhnout optimální komprese a kvality zobrazení, použijte nejnížší hodnotu rozkladu barev v aplikaci, která poskytuje požadované barevné detaily.

## Náhled rozkladu

Náhled rozkladu v prohlížeči můžete zobrazit přímo v aplikaci Photoshop Elements nebo v prohlížeči, který používá zobrazení s 8bitovými barvami (režim 256 barev).

- 1 V Editoru otevřete obraz a zvolte Soubor > Uložit pro web.
- 2 Zvolte nastavení optimalizace.
- 3 Chcete-li zobrazit náhled rozkladu v aplikaci Photoshop Elements, zvolte Rozklad v prohlížeči z panelu nabídky dokumentu v dialogovém okně Uložit pro web. (Chcete-li nabídku zobrazit, klepněte na trojúhelník  v pravém horním rohu optimalizovaného obrazu.)
- 4 Chcete-li zobrazit náhled rozkladu v prohlížeči, postupujte následovně:
  - Nastavte zobrazení barev počítače do režimu 8bitové barvy (256 barev). Informace o změně zobrazení barev naleznete v dokumentaci ke svému operačnímu systému.
  - V dialogovém okně Uložit pro web vyberte prohlížeč z nabídky Náhled v.


### Viz také

„Přidání prohlížeče do nabídky Náhled v“ na stránce 281

## Náhled webových obrazů

### Náhled optimalizovaného obrazu ve webovém prohlížeči

Náhled optimalizovaného obrazu můžete zobrazit v libovolném webovém prohlížeči nainstalovaném v počítači. Náhled v prohlížeči zobrazí obraz a popisek, který uvádí typ souboru obrazu, rozměry v obrazových bodech, velikost souboru, specifikace komprese a další informace HTML.

- 1 V Editoru otevřete obraz, jehož náhled chcete zobrazit.
- 2 Vyberte Soubor > Uložit pro web a aplikujte nastavení optimalizace.
- 3 Zvolte v pravém dolním rohu optimalizovaného obrazu prohlížeč z nabídky Náhled v nebo klepněte na ikonu prohlížeče , abyste spustili svůj výchozí webový prohlížeč.

### Viz také


„Používání dialogového okna Uložit pro web“ na stránce 269

### Přidání prohlížeče do nabídky Náhled v

- 1 V Editoru zvolte Soubor > Uložit pro web.
- 2 Klepněte na šipku v nabídce Náhled v a zvolte Upravit seznam.

- 3 V dialogovém okně Prohlížeče klepněte na Najít všechny. V dialogovém okně se zobrazí všechny nainstalované prohlížeče.
- 4 Vyberte prohlížeč, klepněte na Přidat a poté klepněte na OK.

## Zobrazení odhadované doby stahování


- 1 V Editoru otevřete obraz a zvolte Soubor > Uložit pro web.
- 2 Zvolte nastavení optimalizace.
- 3 Klepněte na trojúhelník  vpravo nahoře od optimalizovaného obrazu, abyste zobrazili panelovou nabídku dokumentu.
- 4 Zvolte rychlost připojení k Internetu, například přes modem, ISDN, kabel nebo DSL.
- 5 Po změně rychlosti přístupu k Internetu se aktualizuje odhadovaná doba stahování zobrazená pod optimalizovaným obrazem. Pokud se vám doba stahování zdá příliš dlouhá, zkuste jiné nastavení optimalizace nebo změňte velikost obrazu v dialogovém okně Uložit pro web.

### Viz také

„O optimalizaci“ na stránce 269

## Náhled variací v zobrazení barev

Při optimalizaci obrazu pro web zvažte, jak bude obraz vypadat na různých monitorech. Obraz obvykle vypadá v systémech Windows tmavší než v systémech Mac OS. V dialogovém okně Uložit pro web můžete napodobit zobrazení na jiné platformě.

- 1 V Editoru otevřete obraz a zvolte Soubor > Uložit pro web.
- 2 Zvolte nastavení optimalizace.
- 3 Klepněte na trojúhelník  vpravo od optimalizovaného obrazu, abyste zobrazili panelovou nabídku dokumentu.
- 4 Vyberte volbu zobrazení:

**Nekompenzované barvy** Zobrazí obraz bez úprav barev (výchozí volba).

**Standardní barvy Windows** Upraví barvy tak, aby napodobovaly standardní monitor systému Windows.

**Standardní barvy Macintosh** Upraví barvy tak, aby napodobovaly standardní monitor systému Macintosh®.

**Použit barevný profil dokumentu** Zobrazí obraz s jeho barevným profilem, pokud existuje.

*Poznámka:* Tyto volby náhledu upraví barvy pouze v dialogovém okně Uložit pro web, nezmění barvy původního nebo optimalizovaného obrazu.

### Viz také





„O optimalizaci“ na stránce 269

## Náhled animace


Náhled animace můžete zobrazit v dialogovém okně Uložit pro web nebo ve webovém prohlížeči. Dialogové okno Uložit pro web zobrazuje animaci jako statické snímky. Chcete-li zobrazit snímky v časové posloupnosti, je nutné zobrazit náhled animace v prohlížeči.

- 1 V Editoru nastavte animovaný obraz a zvolte Soubor > Uložit pro web.

**2** Chcete-li zobrazit náhled animace v dialogovém okně Uložit pro web, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li zobrazit následující snímek animace, klepněte na tlačítko Následující snímek .
- Chcete-li zobrazit předcházející snímek animace, klepněte na tlačítko Předcházející snímek .
- Chcete-li zobrazit poslední snímek animace, klepněte na tlačítko Poslední snímek .
- Chcete-li zobrazit první snímek animace, klepněte na tlačítko První snímek .

**3** Chcete-li zobrazit náhled animace ve webovém prohlížeči, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte prohlížeč z nabídky Náhled v pod pravým dolním rohem optimalizovaného obrazu nebo klepněte na ikonu prohlížeče , abyste spustili výchozí webový prohlížeč.
- K zastavení a opětovnému spuštění animace použijte příkazy Zastavit (Stop), Aktualizovat nebo Obnovit (Reload nebo Refresh) ve svém prohlížeči.

# Kapitola 15: Tisk a sdílení fotografií

Adobe® Photoshop® Elements 8 poskytuje několik možností pro tisk a sdílení fotografií. Můžete si fotografie nechat profesionálně vytisknout online poskytovateli prostřednictvím služeb *Adobe Photoshop Services* nebo si je můžete vytisknout na své domácí tiskárně. Můžete tisknout jednotlivé fotografie, stránky miniatur (miniatury každé z vybraných fotografií), sady obrazů (stránka s jednou nebo více fotografiemi vytištěnými v různých velikostech) a dokonce i potisky na trička. Photoshop Elements vám také umožňuje sdílet obrazy a objednávat výtisky přes internet.

## Tisk fotografií

### Přehled tisku



Video přehled tématu naleznete na adrese [www.adobe.com/go/lrvid2333\\_pse\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid2333_pse_cz).

Photoshop Elements poskytuje několik možností pro tisk fotografií. Můžete si fotografie nechat profesionálně vytisknout online poskytovateli prostřednictvím služeb Adobe Photoshop nebo si je můžete vytisknout na své domácí tiskárně. (Na pracovní ploše Elements Organizer můžete pro tisk vybrat i videoklip, ale vytištěn bude pouze první snímek.) Můžete tisknout jednotlivé fotografie, stránky miniatur (miniatury každé z vybraných fotografií) a sady obrazů (stránka s jednou nebo více fotografiemi vytištěnými v různých velikostech). Můžete dokonce obraz vodorovně převrátit a vytisknout potisky na trička.

**Poznámka:** Chcete-li vytisknout soubor PDF, musí být v počítači nainstalována aplikace Adobe Acrobat.

A také můžete tisknout projekty, které jste vyrobili v Photoshop Elements, například fotoalba, karty a kalendáře. Některé projekty je možné objednat u tiskových online služeb.



A

B



C

Různé volby tisku

A. Jednotlivé fotografie B. Stránka miniatur C. Sada obrazů

Než své fotografie vytisknete, nezapomeňte do aplikace Photoshop Elements zadat některé základní informace o své tiskové úloze, například jakou použijete velikost papíru a orientaci stránky. Nastavte tyto volby v dialogovém okně Vzhled stránky. Možná také budete muset zadat jednotky měření v dialogovém okně Předvolby.

## Viz také

„[Nastavení voleb stránky a tisku](#)“ na stránce 289

## Tisk fotografií v Editoru

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Otevřete fotografie v Editoru.
- Vyberte fotografie v zásobníku projektu a klepnutím se stisknutou klávesou CTRL vyberte v zásobníku projektu více fotografií.

**Poznámka:** Fotografie můžete vybrat na pracovní ploše Elements Organizer a pak vybrat možnost Zobrazit soubory z Organizátoru. Fotografie se zobrazí v zásobníku projektu.

2 Vyberte položku Soubor > Tisknout.

3 V nabídce Vyberte tiskárnu zvolte požadovanou tiskárnu. Můžete také klepnout na tlačítko Vzhled stránky a zadat volby tisku stránky.

4 Chcete-li změnit nastavení tiskárny, klepněte na tlačítko Změnit nastavení.

5 V nabídce Velikost papíru vyberte požadovaný formát papíru.

6 Vyberte jednu z voleb nabídky Vyberte typ tisku.

7 V nabídce Vyberte velikost tisku vyberte požadovanou velikost tisku.



- 8 V textovém poli Tisknout kopie každé stránky vyberte nebo zadejte počet.
- 9 Chcete-li přizpůsobit jeden obraz určenému rozvržení tisku, vyberte volbu Přizpůsobit oříznutím. Velikost obrazu se změní a, pokud je to zapotřebí, ořízne tak, aby odpovídala poměru stran rozvržení tisku. Odznačte tuto volbu, pokud nechcete své fotografie seříznout.
- 10 (Volitelně) Klepněte na Více voleb, chcete-li změnit další nastavení.
- 11 Klepněte na tlačítko Tisknout.



*Pokud se vaše fotky netisknou v určité velikosti, pokuste se před tiskem změnit velikost fotografie na konkrétní požadované rozměry.*

## Viz také

„Nastavení voleb stránky a tisku“ na stránce 289

„Změna tiskových rozměrů a rozlišení bez převzorkování“ na stránce 141

## Další volby tisku z Editoru

Klepnete-li v dialogovém okně Tisk na položku Více voleb, zobrazí se tyto volby:

- Volby tisku
- Vlastní velikost tisku
- Správa barev

**Volby tisku** Umožňuje určení těchto nastavení:

- **Detaily fotografie** Vyberete-li následující volby, můžete vytisknout datum, popis a název souboru:
  - Zobrazit datum
  - Zobrazit popis
  - Zobrazit název souboru
- **Okraj** Pro okraj můžete určit tyto detaily:
  - Tloušťka v palcích, mm nebo bodech.
  - Barva okraje
  - Barva pozadí
- **Zažehlování** Chcete-li použít obraz k potisku triček, zaškrtněte políčko Převrátit obraz.

**Poznámka:** Některé tiskárny jsou vybaveny volbou inverze obrazů. V takovém případě je k invertování obrazů nutné použít nastavení ovladače tiskárny nebo volbu Invertovat obrázek. Výběrem obou voleb dvakrát horizontálně převrátíte obraz.

- **Vodítka oříznutí** Chcete-li si usnadnit oříznutí fotografie, vyberte volbu Tisknout ořezové značky (vodící čáry na všech čtyřech okrajích fotografie).

**Vlastní velikost tisku** Umožňuje určení těchto nastavení:

- **Velikost tisku** Šířku a výšku lze určit v palcích, centimetrech a milimetrech. Chcete-li přizpůsobit obraz velikosti stránky, vyberte volbu Přizpůsobit velikosti média.

**Správa barev** Zobrazí barevný profil obrazu. Prostor obrazu ukazuje barevný prostor obsažený v souboru fotografie. (Náhled tisku v dialogovém okně Tisk nemá možnost správy barev a po výběru profilu se neaktualizuje.) Profil pro tisk lze změnit pomocí těchto voleb:

- **Zpracování barev** Můžete zvolit, zda má barvy spravovat tiskárna nebo aplikace Photoshop Elements, nebo zda chcete tisknout bez správy barev.
- **Profil tiskárny** Nastaví vlastní profil tiskárny pro převod barev obrazu do barevného prostoru tiskárny nebo vypne převod barev. Pokud máte pro svou tiskárnu ICC profil a kombinaci papíru, zvolte ji z nabídky. Ujistěte se, že vypnete správu barev ovladače tiskárny.
- **Záměr reprodukce** Určuje, jak se barvy převedou z barevného prostoru zdroje obrazu, když určité barvy nejsou v prostoru tiskárny k dispozici.


## Změna velikosti obrazu v dialogovém okně Tisk

Změnou velikosti obrazu v dialogovém okně Tisk změníte velikost a rozlišení tištěného obrazu (velikost souboru obrazu se nezmění).

- ❖ V Editoru vyberte položky Soubor > Tisknout. V dialogovém okně Tisk klepněte na tlačítko Více voleb. Vyberte volbu Vlastní velikost tisku a proveďte jednu z těchto akcí:
- Chcete-li přizpůsobit obraz velikosti stránky, vyberte volbu Přizpůsobit velikosti média.
- Prostřednictvím nabídky Jednotky určete měrné jednotky a chcete-li změnit měřítko obrazu pomocí číselných hodnot, zadejte požadované hodnoty do pole Výška a Šířka. Rozměry jsou vázané, což znamená, že při změně jednoho rozměru se úměrně změní druhý rozměr.

## Tisk obrazů s více vrstvami v Editoru

Pokud má obraz (PSD nebo TIFF) více vrstev, můžete je pomocí panelu Vrstvy dočasně skrýt a zakázat jejich tisk.

- 1 V režimu Plné úpravy otevřete obraz s více vrstvami.
- 2 Klepněte na panelu Vrstvy na ikonu oka , aby vrstva nebyla vidět.
- 3 Až budou viditelné pouze vrstvy, které chcete tisknout, vyberte položky Soubor > Tisknout. Zobrazí se dialogové okno Tisk a v náhledu miniatur budou zobrazeny pouze viditelné vrstvy.
- 4 Nastavte volby tisku a klepněte na Tisk.

## Viz také

„O vrstvách“ na stránce 52

## Používání vytištěných fotografií

Fotografie lze tisknout pomocí volby Vytištěné fotografie.

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Otevřete fotografie v Editoru.
  - Klepnutím se stisknutou klávesou CTRL vyberte v zásobníku projektu více fotografií.

**Poznámka:** Fotografie můžete vybrat na pracovní ploše Elements Organizer a pak vybrat položku Zobrazit soubory z programu Organizer. Fotografie se zobrazí v zásobníku projektu.

- 2 Klepněte na položku Vytvořit > Vytištěné fotografie.

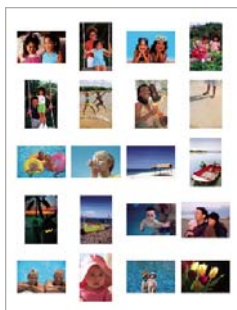
**3** Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li tisknout na tiskárně nakonfigurované ve vašem počítači, klepněte na tlačítko Vytisknout na místní tiskárně. Zobrazí se dialogové okno Tisk. Další informace naleznete v části „[Tisk fotografií v Editoru](#)“ na stránce 285.
- Klepněte na tlačítko Vytisknout sadu obrazů. Pomocí této volby zobrazíte dialogové okno Tisk prostřednictvím pracovní plochy Elements Organizer. Další informace naleznete v části „[Tisk sady obrazů](#)“ na stránce 288.

**4** Podle pokynů na obrazovce vytiskněte fotografie.

## Tisk stránky miniatur

Stránky miniatur zobrazují řadu miniaturních náhledů na jedné stránce, čímž usnadňují prohlížení náhledů skupin obrazů. Stránku miniatur lze vytisknout z pracovní plochy Elements Organizer. Tento proces lze ale spustit i z aplikace Photoshop Elements Editor. Vyberte v dialogovém okně Tisk možnost Stránka miniatur. Je otevřena pracovní plocha Elements Organizer, kde lze požadovanou stránku miniatur vytisknout. Další informace o tisku stránky miniatur z pracovní plochy Elements Organizer naleznete v části Tisk stránky miniatur.



*Vzorová stránka miniatur*

## Tisk sady obrazů

Volba Sada obrazů umožňuje umístit několik kopií jedné nebo více fotografií na jednu stránku podobným způsobem, jaký používají tradiční fotografická studia. Můžete vybrat z řady voleb velikostí a umístění a tím sadu obrazů přizpůsobit. Sadu obrazů lze vytisknout z pracovní plochy Elements Organizer. Tento proces lze ale spustit i z aplikace Photoshop Elements Editor. Vyberte v dialogovém okně Tisk možnost Sada obrazů. Je otevřena pracovní plocha Elements Organizer, kde lze požadovanou sadu obrazů vytisknout. Další informace o tisku sady obrazů z pracovní plochy Elements Organizer naleznete v části Tisk sady obrazů.



*Sady obrazů mohou mít různé velikosti.*

# Volby tisku


## Nastavení voleb stránky a tisku

- 1 Vyberte příkaz Soubor > Tisknout a v dialogovém okně Tisk poté vyberte tlačítko Vzhled stránky. V režimech Plné úpravy, Rychlé opravy nebo Úpravy s průvodcem musí být otevřena fotografie, aby byl příkaz Tisknout dostupný.
- 2 V dialogovém okně Vzhled stránky klepněte na tlačítko Tiskárna a zvolte tiskárnu z nabídky Název. Pokud je to potřeba, klepněte na tlačítko Vlastnosti a nastavte volby rozvržení a papíru. Můžete klepnout na tlačítko Upřesnit v dialogovém okně ovladače tiskárny (pokud je k dispozici) a nastavit další volby tiskárny. Dostupnost tlačítka Upřesnit a volby tiskárny závisí na tiskárně, ovladačích tiskárny a systému Windows. Klepnutím na OK dialogová okna zavřete.

**Poznámka:** Pokud máte v plánu změnit velikost tištěného obrazu, použijte místo upřesňujících voleb tiskárny volby změny velikosti v dialogovém okně Náhled tisku. Dialogové okno Tisk je užitečnější, protože zobrazuje náhled obrazu se změněnou velikostí. Také nedoporučujeme nastavit volby změny velikosti zároveň v upřesňujících volbách tiskárny i v dialogovém okně Náhled tisku. Tímto nastavením by byla změna velikosti použita dvakrát a výsledný obraz by nemusel mít zamýšlenou velikost.

- 3 V dialogovém okně Vzhled stránky určete volby, jako je velikost a orientace papíru, a klepněte na tlačítko OK.

## Odeslání fotografií online službám pro sdílení

- 1 Klepněte v Editoru na záložku Sdílet .
- 2 Klepněte na položku Více voleb a z rozbalovací nabídky vyberte některou ze služeb sdílení fotografií.
- 3 Chcete-li fotografie sdílet online, postupujte podle pokynů na obrazovce.

## Sdílení fotografií

Aplikace Photoshop Elements umožňuje sdílení fotografií prostřednictvím e-mailu. Fotografie můžete připojit k e-mailové zprávě nebo pomocí funkce Fotografický e-mail vložit do e-mailu. Online alba a fotografie můžete také sdílet tím, že je vypálíte na disk CD/DVD. Protože efektivní organizaci a správu multimediálních souborů zajišťuje pracovní plocha Elements Organizer, můžete sdílení začít v aplikaci Photoshop Elements a dokončit na pracovní ploše Elements Organizer. Na pracovní ploše Elements Organizer můžete vybrat požadované multimediální soubory určené ke sdílení. Podrobnější informace o sdílení multimediálních souborů z pracovní plochy Elements Organizer naleznete v části Sdílení fotografií prostřednictvím e-mailů. V aplikaci Photoshop Elements naleznete na záložce Sdílet následující volby sdílení fotografií:

**Online album** Umožňuje sdílet alba.

**Přílohy e-mailu** Umožňuje sdílet fotografie ve formě příloh e-mailů.

**Fotografický e-mail** Umožňuje použít průvodce k vložení fotografií do těla e-mailové zprávy s vlastními barevnými rozvrženími (šablonami).

**CD/DVD** Umožňuje vypálit fotografie na disk CD nebo DVD.

**Prezentace PDF** Kombinuje obraz a soubory médií do jednoho souboru PDF. Vaši příjemci mohou shlédnout soubor PDF jako prezentaci pomocí volně dostupného softwaru Adobe Reader.

Obrazy můžete také sdílet pomocí online služeb. Další informace naleznete v části O online službách.

# Kapitola 16: Klávesové zkratky aplikace Photoshop Elements Editor

Klávesové zkratky můžete používat k procházení pracovní plochy Elements Organizer a k vyhledávání, zobrazování a úpravám fotografií v tomto prostoru. V prostředí Editoru usnadňují klávesové zkratky zobrazování, výběr a úpravy a pomáhají při používání mnoha dalších nástrojů, které jsou dostupné v režimu Plné úpravy.

## Klávesy pro prohlížení obrazů (Plné úpravy)

Tento neúplný seznam obsahuje nejužitečnější klávesové zkratky. Další klávesové zkratky najdete v příkazech nabídek a tipech nástrojů.

Výsledek	Klávesová zkratka
Přepínat mezi otevřenými dokumenty dopředu	Ctrl + tabulátor
Přepínat mezi otevřenými dokumenty dozadu	Control + Shift + Tab
Přizpůsobit obraz do okna	Ctrl + 0 (nebo poklepejte s nástrojem ručička)
Zvětšit na 100 %	Ctrl + Alt + 0 (nebo poklepejte s nástrojem lupa)
Přepnout na nástroj ručička (když není kurzor v textu)	Mezerník
Přepnout na nástroj lupa	Ctrl + mezerník
Přepnout na nástroj zmenšovací lupa	Mezerník + Alt
Změnit polohu výběru zvětšení při přetažení	Mezerník-táhnout
Zvětšit určenou oblast obrazu	Ctrl-táhnout přes náhled v panelu Navigátor
Posunout obraz v okně nástrojem Ručička	Přetáhnout nebo táhnout rámeček v panelu Navigátor
Posunout obraz v okně nahoru nebo dolů o 1 obrazovku	PageUp nebo PageDown
Posunout obraz v okně nahoru nebo dolů o 10 jednotek	Shift + PageUp nebo PageDown
Posunout obraz v okně doleva nebo doprava o 1 obrazovku	Ctrl + PageUp nebo PageDown
Posunout obraz v okně doleva nebo doprava o 10 jednotek	Ctrl + Shift + PageUp nebo PageDown
Přesunout zobrazení do levého horního nebo pravého dolního rohu	Home nebo End

## Klávesy pro výběr nástrojů

Tento neúplný seznam obsahuje nejužitečnější klávesové zkratky. Další klávesové zkratky najdete v příkazech nabídek a tipech nástrojů.

Výsledek	Klávesová zkratka
V cyklu přepínat mezi nástroji, které mají stejnou klávesovou zkratku	Stisknout Shift a klávesovou zkratku (musí být zapnuté nastavení předvoleb Používat Shift pro přepínání nástrojů)
V cyklu přepínat mezi společně uloženými nástroji	Alt-klepnout na nástroj
Nástroj pro přesun	V
Nástroj lupa	Z
Nástroj ručička	H
Nástroj kapátko	I
obdélníkový výběr, nástroj Nástroj eliptický výběr	M
Nástroj laso Nástroj magnetické laso Nástroj mnohoúhelníkové laso	L
Nástroj kouzelná hůlka	W
Nástroj vybírací štětec (nebo nástroj pro rychlý výběr)	A
Nástroj vodorovný text Nástroj svislý text Nástroj vodorovná textová maska Nástroj svislá textová maska	T
Nástroj oříznutí Nástroj Změna kompozice	C
Nástroj vykrojení	Q
Nástroj narovnání	P
Nástroj pro odstranění červených očí	Y
Nástroj bodový retušovací štětec Nástroj retušovací štětec	J
Nástroj klonovací razítko Nástroj razítko se vzorkem	S
Nástroj tužka	N
guma, nástroj Nástroj mazání pozadí Nástroj kouzelná guma	E
Nástroj štětec Impresionistický štětec Nástroj nahrazení barvy	B
Nástroj inteligentní štětec Nástroj detailní inteligentní štětec	F

Výsledek	Klávesová zkratka
Nástroj plechovka barvy	K
přechod, nástroj	G
Nástroj obdélník Nástroj zaoblený obdélník Nástroj elipsa Nástroj mnohoúhelník Nástroj čára Nástroj jiný tvar Nástroj výběr tvaru	U
Nástroj rozostření Nástroj zostření Nástroj rozmazání	R
Nástroj houba Nástroj zesvětlení Nástroj ztmavení	O
Zobrazit/skrýt všechny panely (kromě panelů Obsah a Vrstvy)	Tabulátor
Výchozí barvy popředí a barvy pozadí	D
Přepnout mezi barvami popředí a pozadí	X

## Klávesy pro vybírání a přemísťování objektů

Tento neúplný seznam obsahuje nejužitečnější klávesové zkratky. Další klávesové zkratky najdete v příkazech nabídek a tipech nástrojů.

Výsledek	Klávesová zkratka
Označit výběr	Ctrl + D
Změnit polohu hranice výběru při vybírání	Mezerník-táhnout
Přidat k výběru nebo odečíst od výběru	Libovolný nástroj pro výběr + Shift nebo Alt-táhnout
Průsečík s výběrem	Libovolný nástroj pro výběr + Shift + Alt-táhnout
Omezit výběr na čtverec nebo kruh (pokud není aktivní žádný jiný výběr)	Shift-táhnout
Kreslit výběr ze středu (pokud není aktivní žádný jiný výběr)	Alt-táhnout
Omezit tvar a kreslit výběr ze středu	Shift + Alt-táhnout
Přepnout na nástroj posun	Ctrl (mimo případy, kdy je vybraný nástroj ručička nebo libovolný nástroj tvar)
Přepnout z nástroje magnetické laso na nástroj mnohoúhelníkové laso	Alt-klepnout a táhnout



Výsledek	Klávesová zkratka
Odstranit poslední kotevní bod pro nástroj magnetické nebo mnohoúhelníkové laso	Odstranit
Aplikovat/zrušit akci nástroje magnetické laso	Enter/Esc
Přemístit kopii výběru	Nástroj posun + Alt-táhnout výběr
Posunout vybranou oblast o 1 obrazový bod	Libovolný výběr + šipka doprava, šipka doleva, šipka nahoru nebo šipka dolů
Posunout výběr o 1 obrazový bod	Nástroj posun + šipka doprava, šipka doleva, šipka nahoru nebo šipka dolů
Posunout vrstvu o 1 obrazový bod, když na ní není nic vybrané	Ctrl + šipka doprava, šipka doleva, šipka nahoru nebo šipka dolů
Zvětšit/zmenšit šířku detekce	Nástroj magnetické laso + [ nebo ]
Potvrdit nebo zrušit oříznutí	Nástroj oříznutí + Enter nebo Esc
Zapnout nebo vypnout clonu oříznutí	/ (lomítko)

## Klávesy pro dialogové okno kouzelný oddělovač

Tento neúplný seznam obsahuje nejužitečnější klávesové zkratky. Další klávesové zkratky najdete v příkazech nabídek a tipech nástrojů.

Výsledek	Klávesová zkratka
Štětce popředí	B
Nástroj narovnání	P
Mazání bodů	E
Nástroj přidat k výběru	A
Nástroj odstranit z výběru	D
Nástroj retušovací štětec	J
Nástroj lupa	Z
Nástroj ručička	H

## Klávesy pro transformování výběrů

Tento neúplný seznam obsahuje nejužitečnější klávesové zkratky. Další klávesové zkratky najdete v příkazech nabídek a tipech nástrojů.

Výsledek	Klávesová zkratka
Transformovat ze středu nebo zrcadlit	Alt
Omezit	Shift
Deformovat	Ctrl

Výsledek	Klávesová zkratka
Zkosit	Ctrl + Shift
Změnit perspektivu	Ctrl + Shift + Alt
Aplikovat	Enter
Zrušit	Esc nebo Ctrl + . (tečka)

## Klávesy pro malování a štětce

Tento neúplný seznam obsahuje nejužitečnější klávesové zkratky. Další klávesové zkratky najdete v příkazech nabídek a tipech nástrojů.

Výsledek	Klávesová zkratka
Přepnout na nástroj kapátko	Libovolný nástroj pro malování nebo nástroj tvaru + Alt (mimo nástroje impresionistický štětec)
Vybrat barvu pozadí	Nástroj kapátko + Alt-klepnout
Nastavit krytí, toleranci nebo expozici pro malování	Libovolný nástroj malování nebo úprav + číselné klávesy (například 0 = 100 %, 1 = 10 %, 4 a 5 rychle za sebou = 45 %).
V cyklu přepínat režimy prolnutí	Shift + + (plus) nebo - (minus)
Vyplnit výběr/vrstvu barvou popředí nebo pozadí	Alt + Backspace nebo Ctrl + Backspace
Zobrazit dialogové okno Vyplnit	Shift + Backspace
Zapnout/vypnout zámek průhlednosti obrazových bodů	/ (lomítko)
Spojit body rovnou čárou (nakreslit rovnou čáru)	Libovolný nástroj pro malování + Shift-klepnout
Odstranit stopu	Alt-klepnout na stopu
Zmenšit/zvětšit velikost stopy	[ nebo ]
Zmenšit/zvětšit měkkost/tvrdost stopy po krocích 25 %	Shift+ [ nebo ]
Vybrat předcházející/následující velikost stopy	, (čárka) nebo . (tečka)
Vybrat první/poslední stopu	Shift + , (čárka) nebo . (tečka)
Zobrazit přesný zaměřovací kříž pro stopy štětce	CapsLock

## Klávesy pro práci s textem

Tento neúplný seznam obsahuje nejužitečnější klávesové zkratky. Další klávesové zkratky najdete v příkazech nabídek a tipech nástrojů.

Výsledek	Klávesová zkratka
Posunout text v obraze	Ctrl-táhnout text, když je vybraná textová vrstva
Vybrat 1 znak doleva/doprava nebo 1 řádek dolů/nahoru nebo 1 slovo doleva/doprava	Shift + šipka doleva/šipka doprava nebo šipka dolů/šipka nahoru, nebo Ctrl + Shift + šipka doleva/šipka doprava
Vybrat znaky od textového kurzoru po místo klepnutí myší	Shift-klepnout
Posunout o 1 znak doleva/doprava, o 1 řádek dolů/nahoru nebo o 1 slovo doleva/doprava	Šipka doleva/šipka doprava, šipka dolů/šipka nahoru, nebo Ctrl + šipka doleva/šipka doprava
Vybrat slovo, řádek nebo odstavec	Poklepat, klepnout třikrát nebo čtyřikrát
Měnit velikost a zkosení textu uvnitř ohraničovacího rámečku při změně velikosti rámečku	Ctrl-táhnout táhlo ohraničovacího rámečku
Zarovnat doleva, na střed nebo doprava	Nástroj vodorovný text nebo nástroj vodorovná textová maska + Ctrl + Shift + L, C nebo R
Zarovnat nahoru, na střed nebo dolů	Nástroj svislý text nebo nástroj svislá textová maska + Ctrl + Shift + L, C nebo R
Vrátit se k výchozímu řezu písma	Ctrl + Shift + Y
Zapnout/vypnout podtržení	Ctrl + Shift + U
Zapnout/vypnout přeškrtnutí	Ctrl + Shift + / (lomítko)
Zvětšit nebo zmenšit velikost písma vybraného textu o 2 body/obr. body	Ctrl + Shift + < nebo >

## Klávesy pro panel Vrstvy

Tento neúplný seznam obsahuje nejužitečnější klávesové zkratky. Další klávesové zkratky najdete v příkazech nabídek a tipech nástrojů.

Výsledek	Klávesová zkratka
Nastavte volby vrstvy	Alt-klepnout na tlačítko Nový
Odstranit bez potvrzení	Alt-klepnout na tlačítko Koš
Aplikovat hodnotu a nechat textové pole aktivní	Shift + Enter
Načíst průhlednost vrstvy jako výběr	Ctrl-klepnout na miniaturu vrstvy
Přidat k současnému výběru	Control + Shift-klepnout na vrstvu
Odečíst od současného výběru	Control + Alt-klepnout na miniaturu vrstvy
Průsečík se současným výběrem	Ctrl + Shift + Alt-klepnout na miniaturu vrstvy
Sloučit viditelné vrstvy	Ctrl + Shift + E
Vytvořit novou prázdnou vrstvu s dialogovým oknem	Alt-klepnout na tlačítko Nová vrstva
Vytvořit novou vrstvu pod cílovou vrstvou	Ctrl-klepnout na tlačítko Nová vrstva
Aktivovat spodní/vrchní vrstvu	Shift + Alt + [ nebo ]
Vybrat následující vrstvu dole/nahoře	Alt + [ nebo ]
Posunout cílovou vrstvu dolů/nahoru.	Ctrl+ [ nebo ]

Výsledek	Klávesová zkratka
Sloučit kopie všech viditelných vrstev do cílové vrstvy	Ctrl + Shift + Alt + E
Sloučit dolů	Ctrl + E
Zkopírovat platnou vrstvu do vrstvy pod ní	Alt + příkaz Sloučit dolů z rozbalovací nabídky panelu
Kopírovat všechny viditelné vrstvy do aktivní vrstvy	Alt + příkaz Sloučit viditelné z rozbalovací nabídky panelu
Zobrazit/skrýt všechny ostatní právě viditelné vrstvy	Alt-klepnout na ikonu oka
Přepnout zámek průhlednosti pro cílovou vrstvu nebo naposledy aplikovaný zámek	/ (lomítko)
Upravit vlastnosti vrstvy	Poklepat na miniaturu vrstvy
Vybrat celý text; dočasně vybrat textový nástroj	Poklepat na miniaturu textové vrstvy
Vytvoření ořezové masky	Alt-klepnout na čáru oddělující dvě vrstvy
Přejmenovat vrstvu	Poklepat na název vrstvy

## Klávesy pro používání režimů prolnutí

Tento neúplný seznam obsahuje nejužitečnější klávesové zkratky. Další klávesové zkratky najdete v příkazech nabídek a tipech nástrojů.

Výsledek	Klávesová zkratka
V cyklu přepínat režimy prolnutí	Shift + + (plus) nebo - (minus)
Normální	Shift + Alt + N
Rozpustit	Shift + Alt + I
Zezadu	Shift + Alt + Q
Vymazat	Shift + Alt + R
Ztmavit	Shift + Alt + K
Násobit	Shift + Alt + M
Ztmavit barvy	Shift + Alt + B
Lineárně ztmavit	Shift + Alt + A
Zesvětlit	Shift + Alt + G
Závoj	Shift + Alt + S
Zesvětlit barvy	Shift + Alt + D
Lineárně zesvětlit	Shift + Alt + W
Překrýt	Shift + Alt + O
Měkké světlo	Shift + Alt + F
Tvrdé světlo	Shift + Alt + H
Jasně světlo	Shift + Alt + V

Výsledek	Klávesová zkratka
Lineární světlo	Shift + Alt + J
Bodové světlo	Shift + Alt + Z
Tvrdé míchání	Shift + Alt + L
Rozdíl	Shift + Alt + E
Vyloučit	Shift + Alt + X
Odstín	Shift + Alt + U
Sytost	Shift + Alt + T
Barva	Shift + Alt + C
Světlost	Shift + Alt + Y

## Klávesy pro panel Informace

Tento neúplný seznam obsahuje nejužitečnější klávesové zkratky. Další klávesové zkratky najdete v příkazech nabídek a tipech nástrojů.

Výsledek	Klávesová zkratka
Změnit režim zobrazení hodnoty barvy	Klepnout na ikonu kapátka
Změnit jednotky měření	Klepnout na ikonu zaměřovacího kříže

## Klávesy pro panel Vzorník barev

Tento neúplný seznam obsahuje nejužitečnější klávesové zkratky. Další klávesové zkratky najdete v příkazech nabídek a tipech nástrojů.

Výsledek	Klávesová zkratka
Vytvořit nové políčko vzorníku z barvy popředí	Klepnout na prázdné místo v panelu
Vybrat barvu pozadí	Ctrl-klepnout na políčko
Odstranit barvu	Alt-klepnout na políčko

## Klávesy k zobrazování nebo skrývání panelů (Plné úpravy)

Tento neúplný seznam obsahuje nejužitečnější klávesové zkratky. Další klávesové zkratky najdete v příkazech nabídek a tipech nástrojů.

Výsledek	Klávesová zkratka
Otevřít nápovědu	F1
Zobrazit/skrýt panel Obsah	F7
Zobrazit/skrýt panel Informace	F8
Zobrazit/skrýt panel Histogram	F9
Zobrazit/skrýt panel Zpět v historii	F10
Zobrazit/skrýt panel Vrstvy	F11
Zobrazit/skrýt panel Navigátor	F12

## Klávesy pro galerii filtrů

Tento neúplný seznam obsahuje nejužitečnější klávesové zkratky. Další klávesové zkratky najdete v příkazech nabídek a tipech nástrojů.

Výsledek	Klávesová zkratka
Aplikovat nový filtr na vybrané	Alt-klepnout na filtr
Otevřít/zavřít všechny zavírací trojúhelníky	Alt-klepnout na zavírací trojúhelník
Změnit tlačítko Zrušit na Výchozí	Ctrl
Změnit tlačítko Zrušit na Obnovit	Alt
Zpět/znovu	Ctrl + Z
Krok dopředu	Ctrl + Shift + Z
Krok zpět	Ctrl + Alt + Z

## Klávesy pro filtr Zkapalnění

Tento neúplný seznam obsahuje nejužitečnější klávesové zkratky. Další klávesové zkratky najdete v příkazech nabídek a tipech nástrojů.

Výsledek	Klávesová zkratka
pokřivení, nástroj	W
Nástroj turbulence	A
Nástroj zkroucení doprava	R
Nástroj zkroucení doleva	L
Nástroj vypuštění	P
Nástroj nafouknutí	B
Nástroj pro posun obrazových bodů	S
Nástroj odraz	M

Výsledek	Klávesová zkratka
Nástroj rekonstrukce	E
Nástroj lupa	Z
Nástroj ručička	H

## Klávesy pro práci v okně Sloučení fotografií Panorama

Tento neúplný seznam obsahuje nejužitečnější klávesové zkratky. Další klávesové zkratky najdete v příkazech nabídek a tipech nástrojů.

Výsledek	Klávesová zkratka
Nástroj vybrat obraz	A
Nástroj otočení obrazu	R
Nastavit nástroj úběžný bod (vybraná volba Perspektiva)	V
Nástroj lupa	Z
Nástroj ručička	H
Přepnout na nástroj ručička	Mezerník
Krok zpět	Ctrl + Z
Krok dopředu	Ctrl + Shift + Z
Posunout vybraný obraz o 1 obrazový bod	Šipka doprava, šipka doleva, šipka nahoru nebo šipka dolů
Změnit tlačítko Zrušit na Obnovit	Alt
Zobrazit hranice jednotlivých obrazů	Alt-přesunout ukazatel nad obraz

## Klávesy pro dialogové okno camera raw

Tento neúplný seznam obsahuje nejužitečnější klávesové zkratky. Další klávesové zkratky najdete v příkazech nabídek a tipech nástrojů.

Výsledek	Klávesová zkratka
Zobrazit v náhledu světla, která se oříznou	Alt-táhnout jezdec Expozice nebo Černé
Povolit v dialogovém okně Camera Raw tlačítko Otevřít kopii	Alt

# Kapitola 17: Slovníček

Tento slovníček vám poslouží jako průvodce neznámými termíny v aplikaci Adobe® Photoshop® Elements 8 a termíny z oblasti digitálního obrazu. Pokud zde termín nenaleznete, vyhledejte v nápovědě definici pro konkrétní funkci.

## Hledání definic termínů

- ❖ Na kartě Obsah nápovědy rozbalte písmena v části Termíny z oblasti digitálního obrazu. Pokud zde termín nenaleznete, zadejte jej do pole Hledat, čímž se vyhledá v ostatních částech nápovědy.

## Termíny z oblasti digitálního obrazu

### A

**aditivní primární barvy** Červená, zelená a modrá. Lidské oko vnímá všechny ostatní barvy jako kombinace těchto tří barev. Počítačové monitory vytvářejí ostatní barvy tak, že míchají tyto tři barvy světla. Například žlutou barvu monitor vytváří vyzařováním kombinace červeného a zeleného světla. Vzájemným smícháním aditivních primárních barev s maximální intenzitou vznikne bílá barva. (Viz také „**subtraktivní primární barvy**“ na stránce 312.)

**ADM** Správce dialogů Adobe. Soubor vyžadovaný mnoha zásuvnými moduly aplikace Photoshop Elements.

**Adobe Photo Downloader** Funkce aplikace Photoshop Elements, která automaticky hledá a stahuje fotografie z připojených čteček karet, fotoaparátů a mobilních telefonů. Automatické zjišťování můžete zakázat v předvolbách fotoaparátu a čtečky karet. I když je zjišťování zakázáno, můžete k nástroji pro stahování přistupovat klepnutím na ikonu Získat fotografie v prohlížeči fotografií a vybráním volby Z fotoaparátu nebo čtečky karet nebo Z mobilního telefonu.

**Adobe RGB** Barevný prostor RGB vytvořený společností Adobe Systems, Incorporated. Poskytuje poměrně velký gamut barev. (Viz také „**RGB**“ na stránce 310.)

**AGMLib** Soubor knihovny Správce grafiky Adobe, který se instaluje s aplikací Photoshop Elements a je jí vyžadován.

**aktivní vrstva** Aktuálně vybraná vrstva v panelu Vrstvy.

**album** Skupina fotografií, které chcete zobrazovat společně. Fotografie v albech mohou mít různé visačky klíčových slov. Každá fotografie v albu je očíslována, takže je možné je seřadit podle pozice. Alba jsou užitečná při uspořádání fotografií do fotoalb a prezentací.

**alfa kanály** Masky, které umožňují zpracovávat, izolovat a chránit určité části obrazu. V aplikaci Photoshop Elements se alfa kanály nazývají uložené výběry. Chcete-li uložit alfa kanál, zvolte Výběr > Uložit výběr. Chcete-li načíst alfa kanál, zvolte Výběr > Načíst výběr.

**animovaný soubor GIF** Řada obrazů ve formátu GIF, které při zobrazení v posloupnosti v průběhu času vytvářejí dojem pohybu.

**aritmeticky kódovaný formát JPEG** Typ komprese souborů používaný ke kompresi souborů JPEG.

**artefakt** Neočekávané a nežádoucí změny digitálního obrazu způsobené nesprávným nastavením nebo chybným zpracováním. Jedná se například o kvetení, moiré, zostření a šum.



**Asociátor souborů** Vnitřní modul aplikace Photoshop Elements, který aplikaci umožňuje rozpoznat, změnit a otevřít různé typy souborů.

**asociované** Náležející k aplikaci (také asociace souboru). Každý typ souborů má asociovanou aplikaci. Například soubory PSD jsou asociovány s aplikacemi *Adobe Photoshop* a *Photoshop Elements*. Při pokusu o otevření souboru bez asociované aplikace se zobrazí upozornění.

## B

**balíček** Fotografie seskupené pod jednou fotografií. Balíček můžete vytvořit, pokud máte více fotografií stejného objektu a nechcete, aby všechny překážely v prohlížeči fotografií.

**barevná hloubka** Určuje, kolik informací o barvě je k dispozici pro zobrazení nebo tisk každého bodu v obraze. S vyšší barevnou hloubkou je k dispozici více barev a reprezentace barev v digitálním obraze je věrnější.

**barevné kanály** Barevné složky, ze kterých se vytváří všechny barvy v obraze. Obvykle označují červenou, zelenou a modrou barvu (RGB).

**barevné kolo** Znázornění barev viditelné části spektra uspořádaných v kruhu, ve kterém leží doplňkové barvy proti sobě.

**barevný gamut** Rozsah barev, které je zařízení schopno reprodukovat v daném barevném prostoru.

**barevný model** Libovolný systém používaný k popisu barevných složek. Mezi nejdůležitější barevné modely patří RGB, CMYK a HSB.

**barevný nádech** Nechtěná nebo neočekávaná barevná změna na fotografii. Například fotografie, která byla pořízena venku bez použití blesku, může obsahovat příliš mnoho žluté.

**barevný prostor** Barevný režim navržený pro konkrétní zařízení nebo účel. Například Adobe RGB je barevný prostor používaný aplikacemi společnosti Adobe a sRGB je barevný prostor používaný většinou monitorů. Barevné prostory jsou důležité při správě barev, kdy je barevný prostor obrazu přizpůsoben barevnému prostoru aplikace nebo zařízení, na kterém je zobrazován. Barevný profil používaný aplikacemi společnosti Adobe bývá někdy označován jako *pracovní prostor*.

**barevný režim** Určuje způsob míchání barevných složek na základě počtu barevných kanálů v barevném modelu. Mezi barevné režimy patří například stupně šedi (1 kanál), režim RGB (3 kanály) a režim CMYK (4 kanály). Photoshop Elements podporuje režimy bitová mapa, stupně šedi, indexovaná barva a RGB.

**basreliéf** V digitální fotografii označuje iluzi obrazu mírně vystupujícího z povrchu pozadí.

**bezeztrátová komprese** Metoda komprese obrazů, která zabráňuje snížení kvality obrazu způsobené ztrátou dat. Bezeztrátové metody obvykle používají nižší kompresní poměr než ztrátové metody.

**bezpečná webová barva** Libovolná z 216 barev, které se na webu zobrazují jednotně bez ohledu na prohlížeč a platformu.

**bílý bod** Vztažný bod zastupující bílou barvu. Tento bod se používá k výpočtu všech ostatních barev obrazu.

**bitová hloubka** Počet barev použitých k vytvoření bodu v obraze. 1bitový obraz je černobílý, 8bitový obraz může mít 256 barev nebo stupňů šedi, 16bitový obraz může mít 65 536 barev.

**bitů/kanál** Bitů na kanál. Tato jednotka určuje počet tónů, které může každý barevný kanál obsahovat.

**BMP** Standardní formát souboru pro ukládání bitmapových souborů v systému Windows. Systém Windows může zobrazit soubory BMP na libovolném typu zobrazovacího zařízení.

**bod** Výchozí jednotka velikosti písma, například Times Roman normální, 12 bodů.

**bodů na palec (dpi)** Určuje rozlišení tiskárny. Výtisky s vysokým nastavením dpi mají jemné detaily. (Viz také „obrazových bodů na palec (ppi)“ na stránce 307.)

## C

**CCITT** Comité Consultatif International Téléphonique et Télégraphique (Mezinárodní poradní výbor pro telegrafii a telefonii). Organizace, která definuje telekomunikační standardy. Nyní se označuje jako ITU-T (Mezinárodní telekomunikační unie – sektor normalizace v telekomunikacích). Organizace CCITT vyvinula rodinu bezztrátových kompresních metod pro černobílé obrazy.

**CIE** Commission Internationale de l'Éclairage (Mezinárodní komise pro osvětlování). Organizace, která na počátku 30. let 20. století definovala univerzální standardy barev. Organizace CIE vyvinula barevný model Lab.

**cílová cesta** Cesta vybraná v panelu Cesty aplikace Photoshop. V aplikaci Photoshop Elements není panel Cesty k dispozici.

**cílová vrstva** Vrstva vybraná v panelu Vrstvy.

**cílové barvy** Barvy světla, neutrální šedi a stínů, které určíte při korekci fotografie.

**cílové kanály** Kanály vybrané v panelu Kanály aplikace Photoshop. V aplikaci Photoshop Elements není panel Kanály k dispozici.

**CMYK** Azurová, purpurová, žlutá a černá – nejčastější barvy inkoustu používané tiskárnami k vytvoření barevných obrazů. Přestože aplikace Photoshop Elements barevný režim CMYK nepodporuje, většina stolních tiskáren do něj obraz automaticky převádí.

**ColorSync** Software pro správu barev společnosti *Apple*.

**CoolType** Technologie písma společnosti Adobe, která zvyšuje rozlišení textu na obrazovce.

**chroma** Viz „sytość“ na stránce 313.

**chyby** Zpráva systému nebo aplikace, která informuje o neúspěšném provedení příkazu nebo operace.

## Č

**černé těleso** Ideální materiál, který je při nízké teplotě černý a při zahřátí vyzařuje různé barvy. Se zvyšováním teploty (měřené ve stupních Kelvina) vyzařuje barvy v rozmezí od červené (nejchladnější) po bílou (nejteplejší). (Viz také „teplota barvy“ na stránce 313.)

**červené oči** Odraz blesku fotoaparátu od sítnice fotografované osoby, v jehož důsledku se v oku fotografované osoby objeví červená tečka. Tento jev můžete odstranit automaticky při importu fotografií nebo pomocí nástroje odstranění červených očí.

**čtečka karet** Přenosný hardware, pomocí kterého můžete ukládat, odesílat a stahovat fotografie, zvuk, video a další data. V aplikaci Photoshop Elements můžete stáhnout data ze čtečky karet.

**48bitová barva RGB** Režim s vysokým počtem bitů, který může obsahovat tisíce barev na kanál. Photoshop Elements podporuje 8 bitů nebo 16 bitů na kanál, výsledný obraz RGB tedy může být 24bitový nebo 48bitový v závislosti na bitové hloubce kanálu.

## D

**data cesty ze schránky** Data vektorových cest uložených ve schránce. Vektorové cesty jsou používány s vektorovými daty, jako jsou textové vrstvy a vrstvy tvarů.

**dávkové zpracování** Provádění jednoho nebo více úkonů s několika soubory najednou.

**dialog pro výběr barvy Adobe** Zabudovaný nástroj pro nastavení barvy popředí a pozadí v aplikacích společnosti Adobe.

**diferenciální soubory JPEG** Typ kódovací metody používaný u některých souborů JPEG. Diferenciální soubory JPEG nejsou aplikací Photoshop Elements podporovány.

**digitální fotoaparát** Fotoaparát, který zaznamenává obrazová data v obrazových bodech tvořených bity informací zpracovatelných počítačem.

**Doostřít** Metoda, při které se zostří detaily obrazu zvýšením kontrastu mezi světlými a tmavými plochami. (Název pochází z tradiční fotografie, kde se kontrast zvyšuje přidáním mírně rozostřeného negativu na původní obraz.)

**doplňkové barvy** Dvě barvy světla, jejichž smícháním vznikne bílé světlo, nebo dvě barvy inkoustu, jejichž smícháním vznikne černá barva. Doplnkové barvy jsou barvy ležící proti sobě v barevném kole.

**droplet** Malá aplikace, která dávkově zpracovává soubory přetažené na ikonu dropletu. Photoshop Elements nepodporuje droplety.

**duplex** Dvoubarevný soubor ve stupních šedi, který používá dva vlastní inkousty. Photoshop Elements nepodporuje duplexové soubory.

**dvoubytová písma** Termín označující asijská písma, často nazývaná písma CJK (čínská, japonská, korejská). K vytvoření každého znaku jsou potřeba dva byty, nikoliv jeden.

## E

**EPS** Encapsulated PostScript. Formát souboru používaný k uložení obrazů, které budou použity v ilustračním programu nebo programu pro sazbu stránek

**EXIF** Formát Exchangeable Image File. Standard pro zjednodušení výměny dat mezi fotoaparáty a softwarem. Data mohou zahrnovat model fotoaparátu, datum a čas pořízení fotografie, nastavení fotoaparátu, dobu expozice atd.

**exportní modul** Zásuvný modul, který umožňuje exportovat obrazy z aplikace Photoshop Elements v různých formátech souborů.

**expozice** Množství světla, při kterém byla fotografie pořízena. Podexponované digitální fotografie jsou příliš tmavé, přexponované příliš světlé.

## F

**FDF** Soubor obsahující komentáře ze souboru *Adobe Acrobat* PDF. V aplikaci Photoshop Elements nelze soubory FDF otevřít.

**filtry** Přednastavené způsoby změn vzhledu obrazu, například dodání vzhledu mozaiky, přidání jedinečného osvětlení, aplikování deformací atd.

**formát camera raw** Formát popisující data přesně tak, jak byla zachycena senzorem fotoaparátu, aniž by byla fotoaparátem jakkoliv zpracována. Také označováno jako *formát raw*. (Tento formát se liší od „[formát Photoshop holý](#)“ na stránce 304.)

**formát Photoshop holý** Formát navržený tak, aby vyhovoval obrazům uloženým v nedokumentovaných formátech, jako jsou formáty používané vědeckými aplikacemi. (Tento formát se liší od „[formát camera raw](#)“ na stránce 304.)

**formát Targa (TGA)** Formát souboru kompatibilní se systémy s videokartami Truevision.

## G

**gamut** Rozsah barev, které dokáže zařízení reprodukovat. (Viz také „[barevný prostor](#)“ na stránce 302.)

**Gaussovské rozostření** Efekt změkčení aplikovaný pomocí křivky rozložení tónů a barev ve tvaru zvonu.

**GIF** Formát souboru grafického obrazu. Formát souboru vhodný pro obrazy obsahující čárové grafiky, velké jednobarevné plochy a text. Webové animace se vytváří z obrazů ve formátu GIF.

## H

**halo efekt zostření** Artefakt, který má podobu jasného prstence nebo čáry podél hran, způsobený přílišným zostřením. (Viz také „[artefakt](#)“ na stránce 301.)

**histogram** Sloupcový diagram, který zobrazuje rozložení hodnot obrazových bodů v digitálním obraze. Vodorovná osa udává úroveň v rozmezí od 0 (nejtmavší) do 255 (nejsvětlejší) a svislá osa udává počty obrazových bodů v každé úrovni.

**hodnota barvy** Matematický popis barvy obrazového bodu určený na základě jejích barevných složek.

**hodnota jasu** Jas obrazu nebo výběru, obvykle měřeno v procentech od 0 % (černá) do 100 % (bílá).

**HSB** Barevný režim založený na vnímání barvy lidským okem, který popisuje barvy podle odstínu, sytosti a jasu.

## I

**ICC** International Color Consortium. Profily zařízení ICC jsou standardem pro věrné reprodukování barev mezi zařízeními, jako jsou skenery, monitory a tiskárny. (Viz také „[profil](#)“ na stránce 309.)

**ICM** Správa barev obrazu je systém správy barev zabudovaný v systémech Windows, který používá barevné profily pro obrazy a zařízení, jako jsou skenery a tiskárny. Obdobou je software ColorSync společnosti Apple pro systém Mac OS.

**indexovaná barva** Barva, která je vykreslena s použitím hodnoty obrazového bodu jako indexu palety obsahující maximálně 256 barev k interpretaci.

**intenzita osvětlení** Množství světla dopadajícího na objekt na fotografii.

## J

**jas** Relativní světlost nebo tmavost obrazu, která určuje intenzitu barev. Také může označovat relativní světlost nebo tmavost libovolné barvy. (Viz také „[světlost](#)“ na stránce 312.)

**jednokanálový obraz** Obraz, který obsahuje jeden kanál, například obraz v režimu bitové mapy, ve stupních šedi nebo v režimu indexovaná barva.

**jiný tvar** Tvar uvedený v nabídce Jiný tvar v pruhu voleb. Nabídka Jiný tvar je dostupná při vybrání nástroje jiný tvar.

**JPEG** Joint Photographic Experts Group. Komise odborníků, která vyvíjí algoritmy pro kompresi souborů počítačových obrazů. Také označuje grafický soubor, na který je aplikován algoritmus JPEG. Formát JPEG je obvykle používán ke sdílení fotografií na webu. Formát JPEG 2000 vylepšuje formát JPEG a podporuje průhlednost, u některých obrazů však není k dispozici.

## K

**kanál** Konstrukt popisující barevná data v obrazu. Černobílý obraz ve stupních šedi má jeden kanál, obraz RGB tři a obraz CMYK čtyři. Obvykle kanál popisuje červenou, zelenou nebo modrou barvu, jejichž mícháním vzniknou všechny barvy.

**kanály přímé barvy** Kanál aplikace Photoshop, který obsahuje přímou barvu, například barvu *Pantone*. Photoshop Elements kanály přímé barvy nepodporuje.

**klonovat** Malovat nástrojem klonovací razítko. Před malováním nástrojem klonovací razítko je nutné nastavit zdrojový bod v aktivní vrstvě.

**kódování ZIP** Metoda bezztrátové komprese, která je nejvhodnější pro obrazy obsahující velké jednobarevné plochy.

**kolísání** Určuje náhodnost tahů štětce.

**kolísání odstínu** Slouží k nastavení rychlosti, kterou se barva tahu přepíná mezi barvami popředí a pozadí. Vyšší hodnoty způsobí častější přepínání mezi těmito dvěma barvami než nižší hodnoty.

**komprese** Technika, která snižuje velikost souboru obrazu v režimu bitová mapa.

**komprese JPEG** Metoda ztrátové komprese, která snižuje množství obrazových dat a velikost souboru. (Viz také „[ztrátová komprese](#)“ na stránce 315.)

**konec souboru** Poslední řádek čitelného kódu v souboru. Chyba Neočekávaný konec souboru signalizuje, že soubor, se kterým chcete pracovat, je poškozený.

**kontrast** Rozdíl jasu mezi tmavými a světlými plochami obrazu. Kontrast určuje množství stínů v obraze.

**korekce tónování** Úpravy tónů obrazu: stínů, světel nebo středních tónů. Můžete například upravit hodnoty světel a stínů, abyste zvýšili tónový rozsah, nebo upravit jas středních tónů, aniž byste ovlivnili hodnoty stínů a světel.

**krytí** Míra blokování světla. Můžete změnit krytí vrstev, filtrů a efektů, čímž zvýšíte (nebo snížíte) míru prosvítání spodního obrazu.

**kumimoji** Viz „[tate-chuu-yoko](#)“ na stránce 313.

**kvetení** Artefakt způsobený přetečením barevných informací z jednoho senzoru fotoaparátu (odpovídá obrazovému bodu) do sousedních senzorů. Může způsobit pruhy, halo efekt a ztrátu detailů. (Viz také „[artefakt](#)“ na stránce 301.)

## L

**luminofor** Látka, která pokrývá vnitřní povrch CRT monitoru. Na elektrické podněty reaguje vyzařováním světla a ovlivňuje způsob zobrazení barev na obrazovce. V průběhu času je kvůli změnám luminoforu nutné znovu kalibrovat nebo nastavit profil monitoru.

**LZW (Lemple-Zif-Welch)** Metoda bezztrátové komprese vhodná zejména pro kompresi obrazů obsahujících velké jednobarevné plochy.

## M

**maska vrstvy** Chráněná oblast ve vrstvě úprav. Oblasti pod touto maskou nelze upravit.

**mezzotinta** Efekt, který napodobuje vzorek světel a stínů na rytině vytvořené z hrubého materiálu.

**miniatura** Malý náhled obrazu s nízkým rozlišením. Aplikace zobrazuje miniatury fotografií, se kterými pracujete, aby vám usnadnila jejich nalezení a úpravy.

**modul analyzátoru** Zásuvný modul, který převádí vektorová data na bitmapová.

**modul barev Adobe** Spravuje barvy zobrazované na obrazovce a barvy tisku. Používá se k mapování gamutu jednoho barevného prostoru na gamut jiného barevného prostoru.

**modul doplňku** Zásuvný modul pro aplikaci Photoshop Elements, který zvyšuje výkon nebo přidává nové funkce.

**modul filtru** Zásuvný modul filtru instalovaný s aplikací Photoshop Elements a uvedený v nabídce Filtr.

**modul formátu souboru** Zásuvný modul, který umožňuje aplikaci Photoshop Elements otevřít různé typy souborů.

**modul pro rastrování** Modul aplikace Photoshop Elements, který převádí vektorová data, jako je text, na bitmapová data.

**modul výběrů** Zásuvný modul, který umožňuje vytvářet výběry v aplikaci Photoshop Elements, jako například zásuvný modul VýběrTextury používaný nástroji kouzelný výběrací štětec a kouzelný oddělovač.

**moiré** Vlnitý pruhovaný vzorek v obraze, připomínající vzorek tkaniny moiré. Moiré může být artefakt způsobený neschopností fotoaparátu zachytit detaily v obraze.

**mojikumi** Systém pro určování mezer mezi diakritickými znaménky, symboly a číslicemi v japonském textu.

**multiple master** Přizpůsobitelná písma Type 1, jejichž charakteristika má proměnlivé vlastnosti, jako je tloušťka, šířka, řez a optická velikost.

## N

**náhled EPS PICT** Náhled rastru s nízkým rozlišením uložený se souborem EPS systému Macintosh.

**náhled EPS TIFF** Náhled rastru s nízkým rozlišením uložený se souborem EPS.

**nastavení hodnoty gama** Výsledný kontrast po ztmavení nebo zesvětlení středních tónů obrazu. Při nastavení hodnoty gama změňte jas středních tónů, aniž byste výrazně ovlivnili světla a stíny.

**neokrajové obrazové body** Obrazové body, které jsou ve vyhlazeném výběru vybrány z více než 50 procent.

**neprůhledné** Opak průhledné. Pokud je text, tvar nebo vrstva neprůhledná, nelze přes ně nic vidět.

**neurčitost** Nastavení tolerance nástroje kouzelná hůlka a příkazu Nahradit barvu. Určuje, nakolik se do výběru zahrnou podobné barvy. Viz Tolerance.

**nezávislost na rozlišení** Umožňuje změnu velikosti obrazu beze změny rozlišení. V typickém obrazu v režimu bitová mapa je rozlišení neměnné, takže při zvětšení obrazu se sníží jeho kvalita. V případě nezávislosti na rozlišení se však obraz nevykreslí obrazovými body, dokud není zjednodušen nebo vytištěn.

## O

**objekt Cos** Vnitřní součást souboru Adobe PDF.

**obnovit** Příkaz, který obnoví poslední uloženou verzi obrazu.

**obraz v režimu bitová mapa** Obraz tvořený řádky a sloupce obrazových bodů v paměti počítače. Říká se mu také rastrový obraz. Mezi bitmapové soubory patří BMP, GIF, JPEG, PSD, PICT a TIFF. (Viz také „[vektorové grafiky](#)“ na stránce 314.)

**obrazový bod** Základní pravoúhlá datová jednotka, ze které se skládá digitální obraz. Okraje obrazových bodů mohou vytvořit pilovitý vzorek, pokud není použito vyhlazení. (Viz také „[obraz v režimu bitová mapa](#)“ na stránce 307.)

**obrazových bodů na palec (ppi)** Určuje rozlišení obrazu uloženého ve fotoaparátu nebo v počítačovém souboru. Fotografie s vyšším nastavením ppi mají jemnější detaily a větší velikost souboru. (Viz také „[bodů na palec \(dpi\)](#)“ na stránce 303.)

**obrazy s nulovou délkou** Obrazy bez uvedených rozměrů.

**obrazy s nulovou šířkou** Obrazy bez uvedených rozměrů.

**obrysová data** Obrysová data písem PostScript používaná při tisku. Tato data jsou uložena v souboru obrysu písma označovaného také jako *písmo tiskárny*.

**odkládací disk** Vlastní systém virtuální paměti aplikace Photoshop Elements, který používá libovolnou diskovou jednotku nebo oddíl, na kterém je volné místo. Můžete určit odkládací disky, které se použijí, kdykoliv nebude k dispozici dostatek paměti RAM pro provedení operace.

**odstín** Barva odražená od objektu nebo procházející objektem. V běžném slova smyslu je odstín vlastnost, která umožňuje rozlišení barvy jako červené, modré, žluté atd., neboli „barva barvy“.

**odstín** Varianta barvy, která vznikne přidáním bílé barvy, tedy snížením sytosti a zvýšením světlosti.

**ohraničovací rámeček** Obdélníkové ohraničení obrazu, tvaru nebo textu, které můžete tažením otočit nebo změnit jeho velikost.

**ohraničovací rámeček transformace** Rámeček ohraničující část obrazu, kterou měníte příkazem transformace.

**okolní světlo** Světelné podmínky, ve kterých je fotografie pořízena, bez přisvícení bleskem fotoaparátu.

**online služba** Libovolná služba, ke které se můžete připojit a objednat ji prostřednictvím Internetu. Přímou v aplikaci Photoshop Elements můžete přistupovat k online službám a objednat výtisky, knihy fotografií, přání atd. Navíc můžete své fotografie sdílet online prostřednictvím služeb pro sdílení online.

**oříznout** Odstranit obrazové body z obrazu příkazem Oříznout v aplikaci Photoshop. V aplikaci Photoshop Elements příkaz Oříznout není k dispozici.

**oříznutí** Oříznutí části obrazu za účelem zlepšení kompozice nebo orámování.

## P

**panorama** Široký záběr objektu, obvykle krajiny, vytvořený překrýváním jednotlivých snímků při fotografování a jejich následným sloučením do jednoho obrazu.

**PDF (PDP)** Portable Document Format. Formát souboru společnosti Adobe, který zachycuje prvky tištěného dokumentu včetně grafiky a fotografií jako elektronický obraz. Dokumenty PDF můžete procházet, tisknout, posílat e-mailem a hledat v nich. Soubory PDF a PDP jsou totožné, soubory PDF se však otevírají v aplikaci Adobe Acrobat, zatímco soubory PDP se otevírají v aplikaci Adobe Photoshop Elements.

**perspektiva** Úroveň nebo úhel, pod jakým je fotografie pořízena; pohled přes hledáček fotoaparátu.

**PICT** Formát souborů pro ukládání digitálních obrazů v systému Mac OS.

**písmo** Sada písmen, číslic, diakritických znamének a symbolů, které mají stejnou tloušťku, šířku a řez. Příkladem je Times kurzíva.

**Pixmap** Obraz v režimu bitová mapa uložený v paměti počítače.

**plátno** Pracovní plocha okolo existujícího obrazu v okně obrazu. Data vrstvy se mohou nacházet mimo plátno, ale při sloučení vrstev obrazu budou oříznuta podle plátna. Velikost a barvu plátna můžete změnit zvolením Obraz > Změnit velikost > Velikost plátna.

**PNG-24** Portable Network Graphics. Formát obrazu, který podporuje 24bitovou barevnou hloubku. Formát PNG-24 stejně jako formát JPEG zachovává fotografické detaily. Na rozdíl od formátu JPEG podporuje 256 úrovní průhlednosti.

**PNG-8** Portable Network Graphics. Formát obrazu v režimu bitové mapy, který používá 8bitovou barevnou hloubku. Formát PNG-8 stejně jako formát GIF účinně komprimuje plochy plné barvy a zachovává ostré detaily čárových grafik, log a textu.

**podexponovaný obraz** Obraz, který je příliš tmavý, protože byl pořízen při slabém osvětlení nebo nesprávně nastaveným fotoaparátem.

**podklad** Metoda sloužící k napodobení průhlednosti v obrazech na webových stránkách. Pokud není podporována průhlednost, můžete určit barvu podkladu odpovídající barvě pozadí, a tím napodobit průhlednost.

**pointilismus** Styl malby, při kterém je malba aplikována malými body, které zdaleka nelze rozlišit. Oko si body spojí do vnímané barvy.

**pokles** Úbytek světla během cesty ze zdroje. Také označuje délku přechodu mezi podobnými barvami v dialogovém okně Zabarvení a sytost.

**pokřivení** Deformace obrazu, často textu, a jeho přizpůsobení různým tvarům. Řádek textu může být například pokřiven do tvaru oblouku nebo vlny.

**polotón** Monochromatický obraz tvořený různě velkými body napodobující odstíny šedi na fotografii. Používá se k reprodukování fotografií na tiskárnách *PostScript* a tiskových strojích.

**poměr stran** Poměr šířky a výšky obrazu. Slouží k určení způsobu přizpůsobení obrazu stránce nebo monitoru.

**popisek** Textová nebo zvuková poznámka připojená k fotografii. Zvukové popisky můžete přidat v prohlížeči fotografií pomocí mikrofonu nebo importem zvukového souboru. Textové popisky můžete přidat v prohlížeči fotografií zadáním textu do pole popisku v panelu Vlastnosti nebo v režimu plných úprav v dialogovém okně Informace o souboru.

**posouvání** Změna ohniska fotografie z jednoho objektu nebo místa na jiné v průběhu času. Například u prezentace v aplikaci Photoshop Elements můžete nastavit, aby posuv začínal na jedné tváři na fotografii a skončil na druhé tváři, čímž se z fotografie vytvoří video. Také můžete fotografii přiblížit a oddálit v průběhu času. Například můžete nejprve přiblížit jednu tvář na fotografii a poté zmenšit zobrazení, aby byla vidět celá fotografie.

**posterizovat** Snížit počet plynulých tónů v obraze. Výsledkem posterizace je obraz připomínající karikaturu. Efekt může být aplikován záměrně, ale někdy může být i důsledkem příliš vysoké komprese.

**PostScript** Programovací jazyk vyvinutý společností Adobe, který popisuje vzhled textu, grafických tvarů a navzorkovaných obrazů na tištěných nebo zobrazených stránkách.

**poznámky** Poznámka přidaná do souboru aplikace Photoshop. V aplikaci Photoshop Elements můžete poznámky zobrazit a odstranit, nemůžete je ale přidat.

**praskliny** Jemně popraskaný povrch viditelný na starých obrazech nebo efekt napodobující popraskání povrchu fotografických obrazů.

**profil** Informace o barevném prostoru zařízení, aplikace nebo souboru fotografie. Barevný profil zařízení ICC umožňuje převedení barevných dat obrazu tak, aby byly barvy na daném zařízení reprodukovány věrně. (Viz také „[správa barev](#)“ na stránce 312.)

**profil pracovního prostoru RGB** Barevný profil, který definuje pracovní prostor RGB, například pro digitální fotoaparát nebo skener.

**profil pracovního prostoru ve stupních šedi** Předdefinovaný profil, který určuje nejvhodnější způsob zobrazení a tisku obrazů ve stupních šedi v daném nastavení barev.

**profily tiskárny** Profily, které popisují způsob reprodukce barev tiskárnou.

**progresivní rozklad** Proces zobrazování obrazů na obrazovce, při kterém je každou sekundu zleva doprava vykresleno 60 úplných snímků videa. Progresivní rozklad vytváří zřetelnější a čistější obraz, než prokládané video.

**projekt** Projekt, který vytvoříte z fotografií v aplikaci Photoshop Elements. Můžete vytvořit prezentace, stránky alba, přání, kalendáře a další projekty.

**prokládané video** Video vygenerované systémem vyvinutým pro rané televizní vysílání, který je dodnes používán ve standardních televizních obrazovkách. Video se na obrazovce zobrazuje rychlostí 30 snímků za sekundu (standard NTSC) nebo 25 snímků za sekundu (standard PAL). Každý snímek je rozdělen do dvou prokládaných *půlsnímků*, z nichž se každý zobrazuje po dobu 1/60 sekundy. Lichý půlsnímek obsahuje všechny liché řádky obrazu, sudý půlsnímek obsahuje všechny sudé řádky obrazu video snímku. Lidské oko vnímá informace ze dvou po sobě jdoucích prokládaných půlsnímků jako jeden snímek. (Viz také „[progresivní rozklad](#)“ na stránce 309.)

**prokládání** Zobrazení série verzí obrazů s nízkým rozlišením v prohlížeči, zatímco se stahuje soubor plného obrazu.



**prolnutí okrajů** Změkčení okrajů výběru.

**protokol chyb** Textový soubor vygenerovaný při výskytu chyby během provádění příkazu Dávkové zpracování nebo příkazu Zpracovat více souborů.

**průhlednost** V digitální fotografii označuje funkci, která podporuje průhledné oblasti v obrazu nebo obrazové vrstvě. Některé formáty obrazu průhlednost nepodporují.

**průvodce** Nástroj aplikace Photoshop Elements, který vás provede celým procesem tvorby. Průvodce vás informuje o všech funkcích, které můžete v každé fázi tvorby použít, vy rozhodnete, které chcete použít, a pokračujete dalším krokem.

**přednastavená stopa** Stopa s přednastavenou velikostí, tloušťkou atd. Aplikace Photoshop nabízí výběr z několika přednastavených stop a také si můžete vytvořit vlastní. Maximální počet přednastavených stop, které můžete v aplikaci Photoshop Elements vytvořit, je 8 000.

**přechod** Libovolná z mnoha metod pro dosažení plynulé změny dvou sousedících barev, včetně bílé a černé.

**přechod** Efekt vložený mezi dvě fotografie, například v prezentaci, který vizuálně ovlivní změnu jedné fotografie na druhou. Například můžete mezi fotografie vložit přechod prolnutím, aby jedna fotografie postupně mizela a zároveň se postupně zobrazovala další.

**Přejmenovat více souborů** Umožňuje automaticky přejmenovat několik souborů najednou. K dispozici u příkazu Zpracovat více souborů.

**převzorkovat** Změnit rozlišení obrazu změnou rozměrů v obrazových bodech. Převzorkováním dolů se počet obrazových bodů sníží, převzorkováním nahoru se jejich počet zvýší.

**příkaz** Označuje položku v nabídce, jejímž zvolením se provede požadovaná operace.

**PSD** Nativní formát souboru aplikací Adobe Photoshop a Adobe Photoshop Elements.

## Q

**QuickTime** Software společnosti Apple, který umožňuje přehrávat filmy a další multimediální soubory v počítači.

## R

**RAID** Diskové pole RAID (Redundant Array of Independent Disks), kategorie diskových jednotek, která používá dvě nebo více jednotek najednou ke zvýšení výkonu a zajištění bezproblémové reakce v případě selhání hardwaru nebo softwaru.

**rastrový obraz** Viz „[obraz v režimu bitová mapa](#)“ na stránce 307.

**renmoji** Viz „[tate-chuu-yoko](#)“ na stránce 313.

**režim obrazu** Barevný režim obrazu, například stupně šedi nebo RGB.

**režim prolnutí** Funkce, která řídí, jak nástroj pro malování nebo úpravy působí na obrazové body v obrazu. Míchaná barva se aplikuje na základní (původní) barvu, čímž vznikne nová barva, označovaná jako výsledná barva. Při aplikování na vrstvu určuje režim prolnutí způsob prolnutí obrazových bodů ve vrstvě s obrazovými body ve vrstvách pod ní.

**RGB** Model znázorňující barvy na obrazovce počítače. Mícháním červené, zelené a modré barvy (RGB) v různých poměrech lze vytvořit libovolnou barvu. Model RGB může reprezentovat 256 x 256 x 256 barev.

**RLE (Run Length Encoding)** Bezeztrátová metoda komprese průhledných částí vrstev obrazů. (Viz také „[bezeztrátová komprese](#)“ na stránce 302.)

**rodina písma** Sada písem se stejným názvem, ale odlišným řezem. Například písma Times kurzíva, Times tučné a Times tučná kurzíva patří do stejné rodiny písma.

**rozhraní importního modulu** Zásuvný modul, který umožňuje importovat fotografie z digitálního fotoaparátu nebo skeneru.

**rozklad** Napodobení nedostupné barvy použitím dvou nebo více dostupných barev. Při vytváření nedostupné barvy se změní barva sousedících obrazových bodů.

**rozlišení** Ostrost nebo zřetelnost detailů v obraze.

**rozlišení** Určuje zřetelnost a ostrost obrazu. V digitálních obrazech se udává v obrazových bodech na palec. (Viz také „rozlišení monitoru“ na stránce 311 a „rozlišení tiskárny“ na stránce 311.)

**rozlišení monitoru** Rozlišení monitoru, rozměry jsou určovány v obrazových bodech. Velikost obrazu na obrazovce závisí na rozměru obrazu v obrazových bodech, velikosti monitoru a rozlišení monitoru. (Viz také „rozlišení“ na stránce 311 a „rozlišení tiskárny“ na stránce 311.)

**rozlišení obrazovky** Rozměry mřížky obrazových bodů používané monitorem.

**rozlišení tiskárny** Jemnost detailů, které může tiskárna vykreslit v obraze. Určuje se podle počtu bodů tiskové barvy na palec (dpi). Obecně platí, že rozlišení 240 dpi zaručuje dobrý výsledek při tisku vysoce kvalitních fotografií na inkoustové tiskárně. (Viz také „rozlišení“ na stránce 311 a „rozlišení monitoru“ na stránce 311.)

**rozměry v obrazových bodech** Počet obrazových bodů šířky a výšky obrazu. Určuje množství obrazových dat fotografie, nikoliv její fyzickou velikost při tisku nebo zobrazení na monitoru.

**rozostření** Zjemnění detailů obrazu nebo částí obrazu.

**rozprašovač** Volba stopy, která umožňuje aplikovat v obraze postupné přechody tónů a tím napodobuje efekt tradičních rozprašovačů barev. Množství barvy se zvyšuje se vzrůstajícím tlakem. S použitím této volby lze napodobit efekt malování obrazu sprejem.

**rozptyl** Určuje, jak se rozmísťují otisky stopy v tahu.

**rozptyl mezer** Určuje mezery mezi prvky v tahu štětce.

**roztržení** Zubaté okraje, které se objevují na hranách úhlopříčných čar, oblouků a dalších tvarů, způsobené poskládáním obrazových bodů do pilovitého vzorku.

**rychlá maska** Maskovací kanál vytvořený v režimu rychlá maska v aplikaci Photoshop. Aplikace Photoshop Elements nemá režim rychlá maska a sloučí všechny kanály obrazů Photoshop.

## Ř

**řez písma** Konkrétní verze písma z rodiny. Mezi řezy písma patří kurzíva, normální a tučný.

**řez textu** Viz „řez písma“ na stránce 311.

**řezy** Části obrazu v aplikaci Photoshop, které obraz rozčleňují na funkční oblasti. Aplikace Photoshop Elements řezy nepodporuje.

## S

**sada verzí** Upravené verze fotografie, které se automaticky seskupují při uložení úprav v Editoru. Při úpravách fotografie v Editoru aplikace Photoshop Elements standardně ukládá upravenou verzi jako první fotografii a původní fotografii a starší upravené verze seskupí pod ni. Fotografie v sadě verzí můžete kdykoliv odkrýt nebo rozdělit.

**separace barev** Převod barevných dat RGB na data CMYK pro tisk.

**sépiový tisk** Fotografie ve hnědých tónech. Programy pro úpravu fotografií napodobují tento starobylý vzhled aplikováním speciálních efektů.

**server písem** Vnitřní modul aplikace Photoshop Elements, který aplikaci umožňuje použít a zobrazit písma.

**schránka** Dočasně úložiště dat uložených pomocí příkazů Vymout a Kopírovat.

**silueta** Tmavá hmota na světlém pozadí.

**sítovina** Tradiční fotografický efekt způsobený rychlým zahřátím a následným ochlazením emulze filmu (přenesením z horké vývojky do studeného ustalovače). Vytvoří ve fotografickém obraze náhodný vzorek čar, který není tak jemný jako praskliny.

**skenování** Proces převádění hmotného obrazu, jako je snímek nebo výtisk, na digitální obraz s použitím světla svítícího na senzory, například CCD.

**skupina vrstev** Sada vrstev uložená s obrazem Photoshop. Když v aplikaci Photoshop Elements otevřete soubor se skupinou vrstev, jednotlivé vrstvy v sadě jsou skryté ve složce určené pouze ke čtení. Chcete-li v aplikaci Photoshop Elements upravit skupinu vrstev, je nutné vrstvu nejprve zjednodušit.

**sloučení do jedné vrstvy** Zmenšení velikosti souboru sloučením všech viditelných vrstev do vrstvy pozadí.

**soubor EPS** Soubor Encapsulated PostScript. Formát grafického souboru, který může reprezentovat vektorová i bitmapová data a podporují ho prakticky všechny grafické a ilustrační programy i programy pro sazbu stránek.

**soubor mezipaměti** Soubor používaný virtuální pamětí. Soubor mezipaměti zrychluje výkon aplikace Photoshop Elements.

**Soubor panelu společnosti Microsoft** Barevná tabulka připojená k souboru obrazu.

**soubor Scitex** Soubor s vysokým rozlišením používaný v patentovaných systémech Scitex. V aplikaci Photoshop Elements je možné otevřít soubory Scitex v barevném režimu RGB.

**soubory CMap** Soubory používané pro přístup ke znakovým zadáním dvoubytových písem, například japonských.

**správa barev** Systém používaný k zachování shodných barev při přenosu obrazu z jednoho zařízení na druhé (například z fotoaparátu do počítače a z počítače do tiskárny).

**sRGB** Barevný prostor RGB, který je v současné době standardem na webu. Většina počítačových monitorů dokáže zobrazit pouze barvy v barevném prostoru sRGB. (Viz také „barevný prostor“ na stránce 302.)

**stav historie** Stav obrazu uvedený v panelu Historie kroků zpět.

**stíny** Nejtmavší prvky obrazu a úroveň detailů rozeznatelná v těchto tmavých částech. (Viz také „světla“ na stránce 312.)

**střední tón** Oblast ležící mezi nejjasnějším světlem a nejtmavším stínem.

**studené barvy** Barvy v modré části spektra.

**stupně šedi** Jednokanálový obraz, který obsahuje pouze černou a bílou barvu a stupně šedi. V závislosti na bitové hloubce mohou obrazy ve stupních šedi reprodukovat různé odstíny šedé.

**subtraktivní primární barvy** Azurová, purpurová a žlutá barva. Teoreticky je výsledkem smíchání stejného množství těchto tří barviv černá barva. Tiskárny tyto barvy míchají v různých poměrech, a tím vytvářejí všechny tisknutelné barvy. Aditivní primární barvy se používají při míchání barev světla, zatímco subtraktivní primární barvy se používají při míchání barev inkoustu. (Viz také „aditivní primární barvy“ na stránce 301.)

**světla** Nejsvětlejší prvky v obraze. (Viz také „stíny“ na stránce 312.)

**světla a stíny** Nejsvětlejší a nejtmavší barvy v obraze.

**světlost** Jasnost. Z technického hlediska se jedná o součet nejvyšší a nejnižší hodnoty RGB vydělený dvěma.

**syťost** Síla nebo čistota barvy. Plně nasycená barva neobsahuje žádnou šed'. Nastavením syťosti lze barvy změnit na živější (méně přidané černé nebo bílé) nebo tlumenější (více přidané černé nebo bílé).

## Š

**16bitové stupně šedi** Režim s vysokým počtem bitů, který může obsahovat tisíce stupňů šedi. Photoshop Elements podporuje 16bitové obrazy se sloučenými vrstvami (aplikace nepodporuje vrstvy v 16bitových obrazech).

**šum** Artefakt způsobený rušením nebo chybou fotoaparátu. Šum má často podobu osamocených obrazových bodů neočekávané barvy nebo celkově zrnitého vzhledu. Některé kompresní metody mohou šum zesílit.

**šumový přechod** Přechod, který obsahuje náhodně rozložené barvy z určeného rozsahu barev.

## T

**tabulka barev** Viz „[vyhledávací tabulka barev \(CLUT\)](#)“ na stránce 314.

**tapeta** Obraz nebo obrazy pozadí na ploše systému Windows. Pomocí průvodce Projekty můžete v aplikaci Photoshop Elements vytvořit vlastní tapetu.

**tate-chuu-yoko** Blok vodorovného textu umístěný ve svislém řádku.

**teplé barvy** Barvy v červené části spektra, včetně žluté a oranžové, spojované s teplem.

**teplota** U barev se jedná o množství tepla (ve stupních Kelvina), které by objekt musel pohlít, aby vyzařoval určitou barvu. Ke každé barvě je stejně jako k různým druhům světla přiřazená barevná teplota. (Viz také „[černé těleso](#)“ na stránce 303.)

**teplota barvy** (1) Poloha barvy na stupnici v rozmezí od teplé (červená) ke studené (modrá). (2) Množství tepla (ve stupních Kelvina), které by objekt musel pohlít, aby vyzařoval určitou barvu. Ke každé barvě je stejně jako k různým druhům světla přiřazená barevná teplota.

**textová maska** Hranice výběru ve tvaru textu.

**textová vrstva** Vrstva, která obsahuje text tvořený vektory. (Viz také „[vrstva](#)“ na stránce 314.)

**TIFF** Tagged Image File Format. Formát digitálního obrazu, který se často používá pro obrazy určené pro tisk nebo publikování. Obrazy TIFF lze bezeztrátově komprimovat.

**tisknutelný znak** Textový objekt, který lze vytisknout.

**tolerance** Určuje přesnost některých nástrojů. Tolerance popisuje rozdíl hodnot mezi sousedícími obrazovými body, které nástroj ovlivní. Pokud je tolerance vysoká, bude ovlivněno nebo vybráno mnohem více obrazových bodů, než kdyby byla nízká.

**transformovat** Změnit velikost, zmenšit, zvětšit, zkosit, deformovat, otočit nebo změnit perspektivu vrstvy, výběru nebo tvaru.

**TWAIN** Protokol, prostřednictvím kterého si aplikace a zařízení, například skenery a fotoaparáty, vyměňují informace.

**typ štětce** Jeden z následujících stylů nástroje štětec: štětec, impresionistický štětec nebo rozprašovač.

## U

**umělé písmo** Počítačem vygenerovaná verze písma, která napodobuje vzhled nedostupného písma.

**umělý tučný řez** Řez písma, který umožňuje aplikovat tučný efekt na rodinu písma, která neobsahuje tučný řez.

## Ú

**úkos** Efekt zvýšení nebo stlačení okolo celého obrazu nebo textu nebo jeho části. Úkosy se vytváří aplikováním světel a stínů na vnitřní a vnější hrany okraje, čímž se napodobí trojrozměrná hloubka.

**Úrovně** Funkce pro nastavení barev a tónů. Pomocí nastavení Úrovně můžete nastavit hodnoty světel a stínů, chcete-li použít plný tónový rozsah, nastavit pouze střední tóny, opravit barevný nádech atd.

**Úrovně automaticky** Příkaz pro provedení automatické korekce barev.

## V

**VCD** Video Compact Disc. Disk CD, který obsahuje zvuk a video ve formátu MPEG. Disk VCD lze přehrát na přehrávači DVD nebo CD. Disky VCD vytvořené v aplikaci Photoshop Elements mohou obsahovat nabídky.

**vektorové grafiky** Čáry, tvary a další grafické prvky ukládané ve formátu, který k vykreslení prvků obrazu používá geometrické vzorce. Z tohoto důvodu je možné měnit velikost grafiky, aniž by došlo ke snížení její kvality, a výsledek neobsahuje zubaté čáry. *Adobe Illustrator je aplikace pro práci s vektorovou grafikou.*

**videomonitor** Videomonitory používají k zobrazení obrazu progresivní rozklad (narozdíl od televizorů, které používají prokládané pulsnímký).

**vinětování** Efekt, při kterém okraje obrazu postupně blednou.

**visačka klíčových slov** Štítek, který připojujete k fotografiím, když je chcete uspořádat. Můžete vytvořit vlastní visačky klíčových slov pro osoby, místa a události, které mají zastupovat. K fotografii může být připojeno více visaček klíčových slov. Po označení můžete fotografii jednoduše vyhledat podle visačky klíčových slov.

**vložený profil** Barevný profil ICC přítomný v souboru obrazu. Tento profil zajišťuje správnou interpretaci barev obrazu. (Viz také „[správa barev](#)“ na stránce 312.)

**vrstva** Mechanismus pro překrývání a kombinování více obrazů. Vrstvy fungují jako průhledné acetátové fólie (čirý plast), které můžete umístit na sebe a měnit jejich uspořádání. Kromě běžných obrazových vrstev existují zvláštní druhy vrstev. (Viz „[vrstva výplně](#)“ na stránce 314 a „[vrstva úprav](#)“ na stránce 314.)

**vrstva pozadí** Nejspodnější vrstva obrazu, obvykle obsahuje obrazová data. Vrstva pozadí je vždy zamknutá. Chcete-li změnit její pořadí, režim prolnutí nebo krytí, je nutné ji nejprve převést na normální vrstvu.

**vrstva snímku** Vrstva maskující obraz ve fotografickém projektu. Vrstva snímku vytváří okraje obrazu a je možné změnit její velikost a umístění nebo ji otočit stejným způsobem jako obrazy.

**vrstva tvaru** Vrstva obsahující tvary tvořené vektory. (Viz také „[vrstva](#)“ na stránce 314.)

**vrstva úprav** Vrstva, která umožňuje aplikovat úpravy barev a tónů obrazu, aniž by se trvale změnily hodnoty obrazových bodů. Vrstvy úprav můžete použít k vyzkoušení barev a barevných tónů. Můžete si vrstvu úprav představit jako závoj, skrz který vidíte ostatní vrstvy. (Viz také „[vrstva](#)“ na stránce 314.)

**vrstva výplně** Typ vrstvy, který obsahuje plnou barvu, vzorek nebo přechod jako měnitelný atribut.

**vrstvy obsahu** Libovolná vrstva v aplikaci Photoshop Elements, která obsahuje obraz, text nebo objekt.

**výběr** Část obrazu vybraná ke zpracování – duplikaci ve vrstvě, korekci barev, odstranění, otočení atd. Výběr se skládá ze všech obrazových bodů (vybraných zcela nebo částečně) obsažených v ohraničení výběru.

**vyhlazení** Vyhlazení zubatých okrajů v digitálních obrazech zprůměrováním barev okrajových obrazových bodů.

**vyhlazení** Metoda, která zprůměruje hodnoty sousedících obrazových bodů, a tím sníží kontrast a vytvoří měkký rozostřený efekt.

**vyhledávací tabulka barev (CLUT)** Systém používaný k indexování a odkazování barev, pokud bitová hloubka nestačí k vytvoření všech barev.

**vykreslení** převedení vektorové vrstvy, jako je vrstva tvaru nebo textová vrstva, na normální vrstvu. Chcete-li převést vektorovou vrstvu na normální vrstvu, zvolte Vrstva > Zjednodušit vrstvu.

**vypálený bod** Oblast, ve které je světlo natolik koncentrováno, že dojde ke ztrátě všech detailů, oblast je tedy zcela bílá.

**vyrovnávací paměť obrazu** Část pevného disku používaná jako virtuální paměť. Vyrovnávací paměť obrazu zrychluje překreslení obrazů s vysokým rozlišením na obrazovce.

**vytažení** (1) Obrys obrazu nebo části obrazu vytvořený příkazem Vytáhnout nebo nástrojem pro kreslení, malování nebo výběr. (2) Vlastnosti čar vytvořených některým z nástrojů pro malování nebo kreslení, zejména štětci.

**vyvážení bílé** Funkce, která kompenzuje odlišné vykreslení identických barev při osvětlení různými zdroji světla: žárovka, zářivka, sluneční světlo atd.

**vzorek** Předdefinované vzorky obsažené v aplikaci Photoshop Elements nebo vámi vytvořené vzorky. Vzorky můžete použít s vrstvou výplně, příkazem Vyplnit, nástrojem razítko se vzorkem a nástrojem plechovka barvy.

**vzorkovat** Vybrat barvu nástrojem kapátko, aby bylo možné ji použít s kreslicím nebo malovacím nástrojem.

**vzorník** Přednastavené barvy, které můžete vybrat z panelu Vzorník barev. Maximální počet políček barvy ve vzorníku, který lze v aplikaci Photoshop Elements načíst, je 8190.

## Z

**zadní světlo** Světlo ze zdroje umístěného za fotografovaným objektem.

**základní formát JPEG** Standardní kompresní schéma souborů JPEG. Soubory v základním formátu JPEG se na webu zobrazují po řádcích.

**zamknutá vrstva** Vrstva v panelu Vrstvy, na kterou byla aplikována ikona zámku. Nelze provádět žádné změny zamknuté vrstvy. Vrstva pozadí je vždy zamknutá.

**zamknutý** Soubor, který je pouze ke čtení. V prohlížeči fotografií se zamknuté soubory zobrazují s ikonou zámku.

**zásuvný modul** Malý program vyvinutý společností Adobe nebo třetí stranou sloužící k rozšíření funkcí produktů společnosti Adobe.

**zeslabit** U malovacích nástrojů určuje zeslabení počet kroků, po kterých malba přejde do ztracena.

**zесvětlení** Selektivní zesvětlení libovolné části obrazu.

**zjednodušení** převedení textové vrstvy, vrstvy tvaru, vrstvy plné barvy, vrstvy přechodu nebo vrstvy vyplnění vzorkem na normální obrazovou vrstvu. Před aplikováním filtrů nebo použitím malovacích nástrojů je nutné tyto typy vrstev zjednodušit.

**zkosení** Vychýlení obsahu obrazu ze svislé nebo vodorovné osy. Může se jednat o artefakt fotoaparátu nebo záměrně aplikovaný efekt.

**znak Unicode** Část celosvětového systému kódování znaků textu.

**zostření** Libovolná funkce programu pro úpravy fotografií, která zvyšuje detaily hran fotografovaných objektů a osob. Zostření bývá často aplikováno i během zpracování fotoaparátem, na soubory obrazu camera raw však zostření aplikováno nebývá. (Viz také „[Doostřit](#)“ na stránce 304.)

**ztmavení** Selektivní ztmavení části obrazu.

**ztrátová komprese** Metoda komprese obrazů používající kompresní poměry, které vedou ke ztrátě některých obrazových dat.

**zvukový popis** Namluvený komentář fotografie.