

# ADOBE® PHOTOSHOP® ELEMENTS

Nápoveda a výukové lekce

# Výukové lekce Začínáme

**Video lekce [Learn Photoshop Elements \(Naučte se Photoshop Elements\)](#)**

Adobe TV (16. ledna 2013)

článek

Naučte se provádět základní úkony v aplikaci Photoshop Elements 11 pomocí výukových lekcí Začínáme a Nové funkce od odborníků na produkt.

Některý obsah odkazovaný na této stránce může být pouze v angličtině.

# Výukové lekce Začínáme



Instalace aplikace Photoshop Elements

Import a uspořádání položek

Úpravy a kompozice

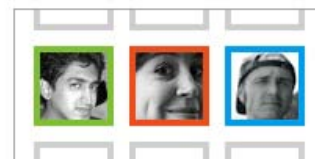
Ukládání a sdílení



Klíčové koncepty



Nápověda a výukové lekce



Zepjte se odborníka ve fórech

 Sledujte

@AdobeElements

Blog Photoshop Elements

# Co je nového

Některý obsah odkazovaný na této stránce může být pouze v angličtině.



# Co je nového

Přesun s ohledem na obsah  
Automatické inteligentní tónování  
Vylepšený režim Rychlé (rámečky, textury a efekty)  
Tisk blahopřání | USA, Kanada a Japonsko  
Nové úpravy s průvodcem  
Výplně s ohledem na obsah pro okraje vyrovnaných fotografií  
Odstranění odlesku světla v oku zvířete  
Tisk a sdílení fotografií z editoru  
Alba Revel v editoru  
Otevření v modulu Camera Raw

[Zpět na začátek](#)

## Přesun podle obsahu



Nyní můžete změnit umístění objektů na fotografii a pozadí doplnit pomocí inteligentního vyplňování s ohledem na obsah. Kromě odstraňování chyb pomocí retušujícího štětce nyní můžete vybrat objekt na fotografii a přesunout ho na jiné umístění.

*Další informace a video obsahuje článek o tom, jak **přesunovat objekty a měnit jejich polohu**.*

[Zpět na začátek](#)

## Automatické inteligentní tónování



Automatická úprava tonální hodnoty fotografie. Aplikace Photoshop Elements vám na základě jedinečného algoritmu doporučí daný krok, který se naučí z kroků předchozích. Nebo můžete posunovat joystick nástroje Automatické inteligentní tónování (Vylepšit > Automatické inteligentní tónování) po fotografii, a zobrazit tak různé tonální hodnoty použité u dané fotografie.

*Další informace a video obsahuje článek **Nástroj Automatické inteligentní tónování**.*

---

[Zpět na začátek](#)

## Vylepšený režim Rychlé (rámečky, textury a efekty)



Využijte rámečky, efekty a textury, aniž byste museli být pokročilý uživatel aplikace Photoshop. Pořídte fotografii a udělejte z ní umělecké dílo. Všechny tři úpravy - rámečky, efekty a textury - jsou k dispozici v režimu Rychlé.

*Další informace a výukovou lekci obsahuje článek o **vylepšeném režimu Rychlé**.*

---

[Zpět na začátek](#)

## Tisk přání | USA, Kanada a Japonsko

V předchozích verzích aplikace Photoshop Elements bylo možné objednat online rozvržení skládacích přání (pomocí online služby jako Shutterfly). Z aplikace Photoshop Elements 12 nyní můžete skládací přání tisknout u jakékoli lokální tiskárny.

**Poznámka:** Funkce tisku skládacích přání u lokální tiskárny je k dispozici pouze pro uživatele v USA, Kanadě a Japonsku.

---

[Zpět na začátek](#)

## Nové úpravy s průvodcem

Můžete zvážit úpravy s průvodcem, tedy souborem postupných pokynů, díky nimž dosáhnete komplexnějšího efektu jen několika volbami kliknutí myši. V aplikaci Photoshop Elements 12 byly přidány tři nové úpravy s průvodcem.

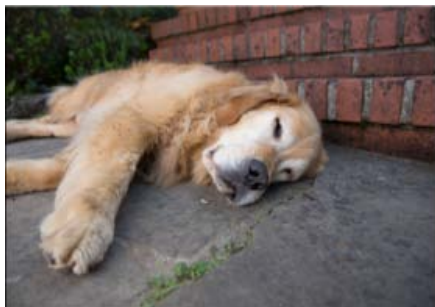
### Úprava efektu zvětšení s průvodcem



Úprava efektu zvětšení s průvodcem napodobuje techniku manuálního fotografování, kdy zvětšíte objekt závěrkou na spuštěném fotoaparátu.

*Další informace o použití tohoto efektu obsahuje část o **úpravě zvětšení s průvodcem**.*

### Úprava efektu skládačky s průvodcem



Úprava efektu skládačky s průvodcem napodobuje efekt složení fotografie z dílků skládačky. Můžete si vybrat z možností, které vám umožní určit velikost jednotlivých dílků. Několik dílků posuňte, aby efekt působil realističtěji.

*Další informace obsahuje část o **úpravě efektu skládačky s průvodcem**.*

### Restaurování staré fotografie s průvodcem

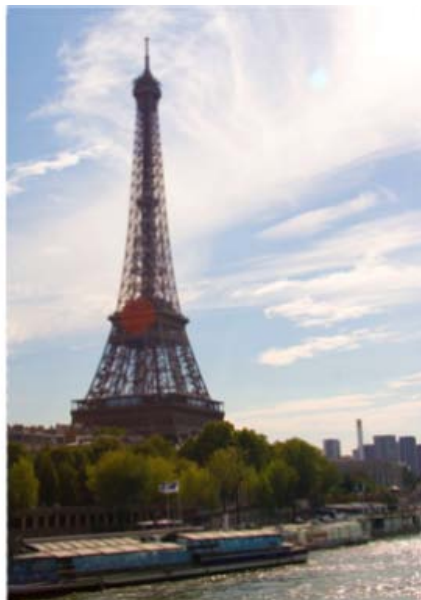
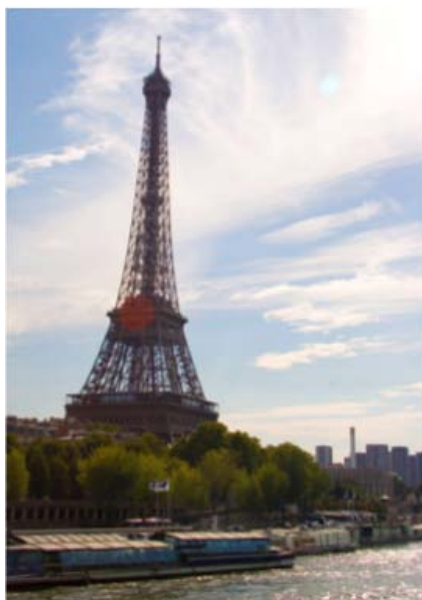


Restaurování staré fotografie s průvodcem využívá všechny potřebné nástroje pro retušování fotografie na jednom místě. Nástroje dostupné u této úpravy s průvodcem jsou nejčastěji používané profesionály při retušování, a poskytují vám významnou a vylepšenou kontrolu. Pomocí nástrojů úprav s průvodcem odstraníte skvrny, opravte nedokonalosti a obnovte starší fotografie.

*Další informace obsahuje část o **restaurování staré fotografie s průvodcem**.*

[Zpět na začátek](#)

### Výplně okrajů vyrovnaných fotografií s ohledem na obsah



Při vyrovnávání fotografií vzniknou po otočení obsahu fotografie podél okrajů mezery. Dochází k tomu, pokud se rozhodnete zachovat původní velikost fotografie nebo fotografii zvětšíte/zmenšíte, a zároveň zachováte pozadí jako průhledné pixely.

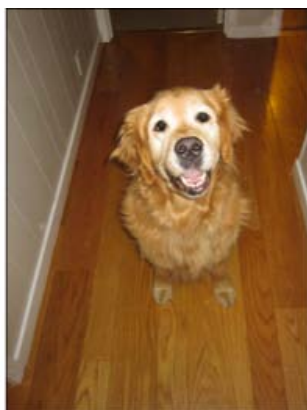
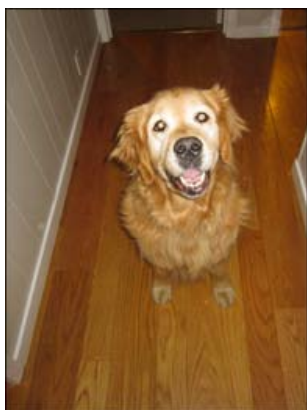
Pokud pro nové okraje vyberete možnost Automatická výplň u nástroje vyrovnání, technologie, která bere v úvahu obsah, prázdné mezery automaticky inteligentně vyplní odpovídajícími daty snímku.

Další informace obsahuje část o automatické výplni prázdných okrajů při vyrovnávání snímku.

---

[Zpět na začátek](#)

## Odstranění efektu odlesku světla v oku zvířete



Odstraňte hrozný efekt odlesku světla v oku zvířete na snímcích svých zvířat. Jedním z příčin efektu odlesku světla je blesk fotoaparátu. Pořizování fotografií zvířat v interiéru nebo za špatných světelných podmínek bez blesku však nepřípadá v úvahu. Použijte tedy možnost Oko zvířete dostupnou u nástroje pro odstraňování červených očí, aby oči vašich zvířat vypadaly realističtěji.

Další informace a video obsahuje článek o odstraňování efektu odlesku světla v očích zvířete.

---

[Zpět na začátek](#)

## Tisk a sdílení fotografií v editoru

Editor aplikace Photoshop Elements 12 lze snadno a rychle použít ke sdílení a tisku fotografií online. K sociálním sítím, ve kterých můžete sdílet, patří Revel, Flickr, Twitter, Smugmug nebo Facebook. K poskytovatelům služeb pro tisk vašich fotografií a výtvorů patří Shutterfly, Costco,

Photoworld a další.

Dostupnost online sdílení a tiskových služeb však závisí na tom, kde se nacházíte. Popis služeb a jejich dostupnost obsahuje článek o tisku a sdílení fotografií online.

---

[Zpět na začátek](#)

## Alba služby Revel v editoru

Integrace s online službou Revel byla rozšířena i do aplikace Photoshop Elements Editor. Nyní můžete v editoru zobrazit jakoukoli fotografii ve službě Revel pomocí rozbalovací nabídky Zásobník fotografií. Ke službě Revel se však můžete přihlásit pouze pomocí aplikace Organizer. Některé důležité funkce Editoru:

- Po přihlášení ke službě Revel (prostřednictvím aplikace Organizer) se všechny složky služby Revel zobrazí v editoru (v rozbalovací nabídce Zásobník fotografií)
- Fotografie z alb služby Revel stažené do aplikace Organizer lze použít v Editoru (v rozbalovací nabídce Zásobník fotografií).
- V každém dialogovém okně, které zobrazí složky (a možnosti pro výběr fotografií ze složek), jež jsou v aplikaci Organizer již k dispozici se zobrazí složky služby Revel a stažené fotografie. Například v dialogovém okně editoru Tisk lze vybrat přidání fotografií z alb služby Revel kliknutím na tlačítko +.
- Všechny změny provedené u fotografií Revel nebo jejich vytvořené verze se automaticky synchronizují s online účtem Revel. Program Revel spuštěný v počítači neustále sleduje složky služby Revel a neustále je synchronizuje.
- Všechny změny online fotografií Revel provedené pomocí jiných aplikací se v počítači automaticky aktualizují pomocí aplikace Photoshop Elements Organizer.

---

[Zpět na začátek](#)

## Otevření v modulu Camera Raw

Položka nabídky Otevřít jako byla nahrazena možností Otevřít v modulu Camera Raw. Nyní můžete soubory otvírat přímo v dialogovém okně Adobe Camera Raw a zpracovat je dříve, než je otevřete pro další práci v aplikaci Photoshop Elements Editor. K otevření souborů tohoto typu lze použít dialogové okno ACR:

- Photoshop,
- Camera Raw,
- JPEG a
- TIFF.

---

 Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Pracovní prostor a pracovní postupy

Některý obsah odkazovaný na této stránce může být pouze v angličtině.



# Vylepšený režim Rychlé

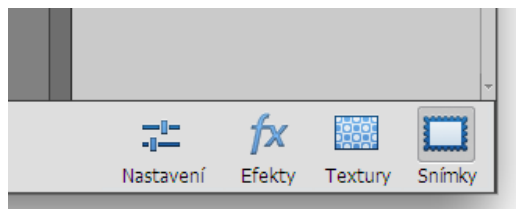
**Efekty**

**Textury**

**Rámečky**

**Použít efekty, texturu nebo rámeček**

Režim Rychlé seskupuje základní nástroje pro úpravu fotografií na jednom místě, aby umožnil rychlé opravy expozice, barvy, ostrosti a dalších aspektů snímku. V aplikaci Photoshop Elements 12 lze kromě úprav fotografií přetvořit fotografie do profesionálně vypadajících uměleckých předmětů. K dispozici jsou nyní tři panely - Efekty, Textury a Rámečky.



Tyto panely jsou umístěny vedle panelu Úpravy. Na každém panelu je deset miniatur. Každá miniatura je živý náhled. Kliknutím na miniaturu použijete efekt, texturu nebo rámeček na váš snímek. Názvy efektů, textur a rámečků se zobrazí, pokud nad miniaturou přidržíte ukazatel myši.

## Efekty

[Zpět na začátek](#)



Deset dostupných efektů vaši fotografii přemění pomocí předvolby efektu. Miniatury dostupné v aplikaci Effects, na které lze kliknout, jsou živé náhledy, díky nimž pochopíte, jak efekt na snímku vypadá, aniž byste ho skutečně použili. Možnosti zahrnují Černobílý efekt či Stará viněta nebo předvolbu Křížové zpracování. Efekty se použijí jako nová vrstva s maskou vrstvy. Masku vrstvy lze upravit v režimu Expertní, a můžete tak efekt z určitých oblastí odstranit/oslábit.

## Textury

[Zpět na začátek](#)



Pomocí panelu Textury lze pro vaši fotografii vybrat a použít deset textur. Textury napodobují různé povrchy nebo pozadí, na které lze fotografii vytisknout. Například vzhled starého papíru, textury poškrábaného nátěru, modré mřížky či chromovaného vzhledu. Textury se použijí jako nová vrstva s maskou vrstvy. Masku vrstvy lze upravit v režimu Expertní, a můžete tak texturu z určitých oblastí (obličeje/pleti) odstranit/oslabit.

## Rámečky

[Zpět na začátek](#)



Pomocí panelu Rámečky lze pro vaši fotografii vybrat a použít deset dostupných rámečků. Rámeček se automaticky co nejlépe přizpůsobí. Snímek i rámeček můžete také posunout. Lze to provést pomocí nástroje přesun a dvojí kliknutím na rámeček. Barvu pozadí lze z bílé změnit na jakoukoli jinou barvu v režimu Expertní úpravou vrstvy Barevná výplň.

## Použít efekt, texturu nebo rámeček

[Zpět na začátek](#)

1. Otevřete fotografii v aplikaci Photoshop Elements Editor a přepněte na režim Rychlé.
2. Kromě panelu Úpravy jsou k dispozici jsou tři panely - Efekty, Textury, a Rámečky. Kliknutím na ikonu zobrazíte některý panel.
3. Lišta Panel zobrazí deset miniatur živých náhledů otevřeného souboru. Kliknutím na miniaturu použijete Efekt, Texturu nebo Rámeček.
4. (Volitelně) Přepněte to režimu Expertní a upravte efekt, texturu nebo rámeček použitý u snímku. Úpravy provedené v režimu Rychlé mohou být použity jako samostatné položky později.

Príspevky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)





# Prohlížení obrazů

## Zobrazení obrazů v režimech Expert a Rychlý

Zvětšení nebo zmenšení zobrazení

Zobrazení obrazu v měřítku 100 %

Přizpůsobení obrazu na celou obrazovku

Změna velikosti okna při změně zobrazení

Používání panelu Navigátor

Otevření více oken téhož obrazu

Zobrazení a uspořádání více oken

Zavírání oken

## Zobrazení obrazů v režimech Expert a Rychlý

[Zpět na začátek](#)

Nástroj Ručička, nástroje Lupa, příkazy Lupa a panel Navigátor umožňují prohlížet různé oblasti obrazu v různém zvětšení.

Zobrazení můžete zvětšit nebo zmenšit pomocí různých metod. Záhloví 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 táhnete uvnitř obrazu.*



Zobrazení jiné části obrazu tažením nástrojem ručička.

## Zvětšení nebo zmenšení zobrazení

[Zpět na začátek](#)

❖ Proveďte některou z následujících akcí:

- Na panelu nástrojů vyberte nástroj Lupa a klikněte buď na tlačítko Zvětšení nebo Zmenšení v pruhu voleb nástroje. 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 nástroje 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.

- Přetáhněte jezdec zvětšení v pruhu voleb nástroje.
- Zvolte Zobrazení > Zvětšit zobrazení nebo Zobrazení > Zmenšit zobrazení.
- V pruhu voleb nástroje zadejte do textového pole Lupa požadovanou úroveň zvětšení.

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

## Zobrazení obrazu v měřítku 100 %

❖ Provedte některou z následujících akcí:

- Poklepejte na nástroj lupa v paletě nástrojů.
- Vyberte nástroj ručička nebo nástroj lupa a v pruhu voleb nástroje klikněte na tlačítko 1:1.
- Zvolte Zobrazení > Skutečná velikost nebo klepněte pravým tlačítkem myši na obraz a vyberte možnost Skutečná velikost.
- Na stavovém pruhu zadejte 100 % a stiskněte Enter.

---

## Přizpůsobení obrazu na celou obrazovku

[Zpět na začátek](#)

❖ Provedte některou z následujících akcí:

- Poklepejte na nástroj ručička v paletě nástrojů.
- Vyberte nástroj lupa nebo nástroj ručička a pak v pruhu voleb nástroje klikněte na tlačítko Na celou obrazovku. 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

[Zpět na začátek](#)

❖ Vyberte nástroj lupa a v pruhu voleb nástroje 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.

---

## Používání panelu Navigátor

[Zpět na začátek](#)

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 tlačítko OK.

---

## Otevření více oken téhož obrazu

[Zpět na začátek](#)

Chcete-li v režimu Expert 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

[Zpět na začátek](#)

❖ Provedte v režimu Expert 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 Okna > 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.
- Další volby uspořádání obrazů si můžete zobrazit kliknutím na panelu nástrojů na možnost Rozvržení a vybráním nového rozvržení z rozbalovací nabídky.

**Poznámka:** Volby Okna > Obrazy jsou aktivní pouze v případě, že je v předvolbách vybrána možnost Povolit plovoucí dokumenty v režimu Expert.

---

## Zavírání oken

[Zpět na začátek](#)

❖ Provedte v režimu Expert jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li zavřít aktivní okno, zvolte Soubor > Zavřít.
- Na záhlaví aktivního okna klikněte na tlačítko Zavřít.
- Pravým tlačítkem myši klepněte na miniaturu v zásobníku fotografií a zvolte Zavřít.
- Chcete-li zavřít všechna otevřená okna, zvolte Soubor > Zavřít vše.



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Pravítka, mřížky a vodítka

## O pravítkách, mřížkách a vodítkách

### Změna počátku nuly a nastavení pravítka

### Změna nastavení vodítek a mřížky

[Zpět na začátek](#)

## O pravítkách, mřížkách a vodítkách

V režimu Expert pomáhají pravítka, mřížky a vodítka při přesném umísťování položek (jako jsou výběry, vrstvy a tvary) ve směru šířky nebo délky obrazu. V režimu Rychlý jsou k dispozici pouze 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 pravítka (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 režimu Expert), mřížku nebo vodítko, použijte nabídku Zobrazení. Nabídka Zobrazení také usnadňuje zapnutí nebo vypnutí přitahování položek na mřížku nebo vodítko.

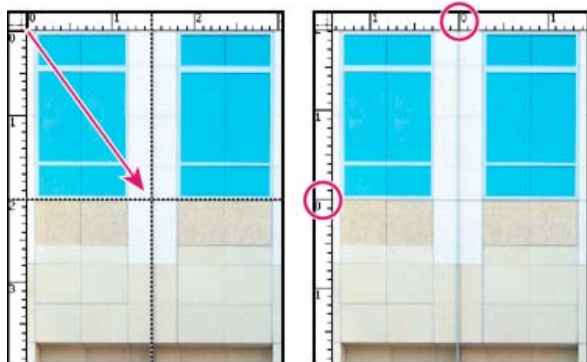
## Změna počátku nuly a nastavení pravítka

[Zpět na začátek](#)

❖ Provedte v režimu Expert 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 pravítka.



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. Klepněte na tlačítko OK.

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

## Změna nastavení vodítek a mřížky

[Zpět na začátek](#)

1. Zvolte příkaz Úpravy > Předvolby > Vodítka a mřížka.
2. V oblasti Vodítka nebo mřížky:
  - Zvolte přednastavenou barvu nebo klikněte na vzorník barev a vyberte vlastní barvu.
  - Zvolte styl čáry mřížky. Zvolte Čáry, pokud chcete nepřerušované čáry, nebo zvolte Přerušované čáry nebo Tečky, pokud chcete nesouvislé čáry.
3. V poli Čáry mřížky po zadání numerické hodnoty a pak zvolte jednotku měření, abyste definovali mezery mezi hlavními čarami mřížky.
4. V poli Dělení zadejte numerickou hodnotu, která definuje hustotu vedlejších čar mřížky, a klepněte na tlačítko OK.

Další témata Nápovědy

[Změna velikosti plátna](#)

[Změna tiskových rozměrů a rozlišení bez převzorkování](#)



# Základy práce s pracovní plochou

Úvodní obrazovka

Okno Photoshop Elements

Použití kontextových nabídek

Použití klávesových zkratk a modifikačních kláves

Ukončení aplikace Photoshop Elements

## Úvodní obrazovka

[Zpět na začátek](#)

Ve výchozím nastavení se po spuštění aplikace Photoshop Elements zobrazí úvodní obrazovka. Úvodní obrazovka představuje praktický začátek (nebo centrum) pro všechny hlavní úlohy.

Po kliknutí na tlačítko Organizátor můžete importovat, opatřit visačkami nebo uspořádat fotografie. Po kliknutí na tlačítko Editor fotografií lze vylepšovat obrazy nebo přidávat speciální efekty.

Klepnutím na tlačítko Zavřít (X) v pravém horním rohu úvodní obrazovky tuto obrazovku zavřete. Chcete-li otevřít další pracovní plochy, není nutné se vracet k úvodní obrazovce, protože další pracovní plochy můžete otevřít z kterékoliv jiné pracovní plochy.

Klikněte na ikonu nastavení (vedle tlačítka Zavřít) a zvolte, kterou aplikaci chcete aktivovat při spuštění. Vyberte jednu z těchto možností v rozbalovací nabídce Vždy spustit a pak klepněte na tlačítko Hotovo:

- úvodní obrazovka
- Organizátor
- Editor fotografií



Úvodní obrazovka aplikace Photoshop Elements 12

## Okno aplikace Photoshop Elements

[Zpět na začátek](#)

Okno aplikace Photoshop Elements poskytuje režimy k vytvoření a úpravě obrazů. Vyberte jednu z těchto voleb:

**Rychlé**

Umožňuje provádění úprav fotografií v rychlém režimu.

### S průvodcem

Umožňuje provádění úprav fotografií v režimu Úpravy s průvodcem.

### Expert

Umožňuje provádění úprav fotografií v režimu Expert.

Režim Expert obsahuje nástroje, které slouží ke korekci problémů s barvou, vytváření speciálních efektů a vylepšení fotografií. Rychlý režim obsahuje jednoduché nástroje pro opravy barev a osvětlení a příkazy pro rychlé opravy běžných chyb, jako jsou červené oči. Režim úprav s průvodcem obsahuje nástroje pro základní úpravy fotografií, činnosti s průvodcem a pro fotografické efekty. Pokud s úpravou digitálních obrazů teprve začínáte, je rychlý režim nebo režim úprav s průvodcem tím správným místem, kde s opravami fotografií začít.

Pokud jste s aplikacemi pro úpravy obrazů pracovali již dříve, zjistíte, že režim Expert 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 Expert 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.



*Aplikace Photoshop Elements v režimu Expert*

**A.** Neaktivní záložka **B.** Aktivní záložka **C.** Aktivní oblast obrazu **D.** Panel nabídek **E.** Pruh voleb **F.** Panel nástrojů **G.** Pruh voleb nástroje / Zásobník fotografií **H.** Hlavní panel **I.** Pruh panelů

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

**Selektor režimu** Obsahuje tlačítka pro vstup do tří dostupných režimů pro úpravy. Obsahuje také rozbalovací nabídku Otevřít (naposledy použité soubory) a Vytvořit (fotografické projekty).

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

**Zásobník panelů** Logicky seskupené funkce, akce nebo ovládací prvky.

**Zásobník fotografií / volby nástrojů** Přepíná mezi zásobníkem fotografií (zobrazení a správa miniatur aktuálně vybraných fotografií) a Volby nástrojů (zobrazí a nastaví možnosti pro aktuálně vybraný nástroj)

**Hlavní panel** Zobrazuje nejčastěji používané akce jako tlačítka zajišťující rychlý a snadný přístup.

## Použití kontextových nabídek

[Zpět na začátek](#)

Kontextové nabídky můžete použít v pracovních plochách Editoru fotografií i Organizátoru. Kontextově závislé nabídky zobrazují příkazy odpovídající aktivnímu nástroji, výběru nebo panelu. Tyto nabídky často poskytují další způsob, jak získat přístup k příkazům v hlavních nabídkách.

1. Umístíte 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

[Zpět na začátek](#)

Klávesové zkratky můžete použít v pracovních plochách Editoru fotografií i Organizátoru. 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.

---

## Ukončení programu Photoshop Elements

[Zpět na začátek](#)

Chcete-li aplikaci Photoshop Elements ukončit, musíte uzavřít obě pracovní plochy Editoru fotografií i Organizátoru – zavření jedné pracovní plochy ještě automaticky nezavře druhou.

1. Z libovolné pracovní plochy proveďte jeden z následujících úkonů:
  - V systému Windows zvolte příkaz Soubor > Konec. V systému Mac zvolte příkaz Photoshop Elements > Ukončit aplikaci Photoshop Elements.
  - Klikněte na tlačítko Zavřít (X) v pravém horním rohu pracovní plochy.
2. Při zavírání aplikace Photoshop Elements si zvolte, zda si přejete uložit případné otevřené soubory.

---

 Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Používání funkcí systému Windows 7

---

Aplikace Photoshop Elements podporuje následující funkce systému Windows 7:

**Aktuální hlavní panel** Zobrazuje ikony všech spuštěných a přiřazených aplikací. Ikony všech spuštěných aplikací mají zvýrazněné okraje. Přejděte na ikonu, čímž zobrazíte obrazy otevřených souborů a aplikací. Chcete-li pracovat s aplikací, přejděte na její ikonu, pohybem přes obrazy zobrazte náhled na celou obrazovku a klepněte na obrázek v náhledu na celou obrazovku.

**Aero Peek** Nastaví všechna okna jako průhledná, což vám umožní zobrazit plochu. Chcete-li zobrazit skryté okno, přejděte na jeho ikonu na hlavním panelu.

**Aero Shake** Umožňuje vám soustředit se na určité okno skrytím všech ostatních oken. Chcete-li pracovat v aplikaci, klepněte na její podokno a zatřeste myší. Tím dojde ke skrytí všech ostatních oken s výjimkou vybraného okna. Chcete-li zobrazit skrytá okna, zatřeste opět myší.

**Aero Snap** Umožňuje rychlou změnu velikosti a organizaci oken. Chcete-li změnit velikost okna, přetáhněte okno k jedné ze stran displeje a svisle nebo vodorovně jej roztáhněte.

---

 Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Vrácení zpět, opětovné provedení a zrušení akcí

## Vrácení zpět, opětovné provedení a zrušení akcí

### Použití panelu Historie při provádění úprav

#### Vymazání paměti používané schránkou a panelem Historie

#### Obnovení výchozích předvoleb

#### Opětovné zobrazení zakázaných upozornění

## Vrácení zpět, opětovné provedení nebo zrušení akcí

[Zpět na začátek](#)

Řadu operací v aplikacích Elements Organizer a Photoshop Elements je možné vrátit zpět nebo opakovat. Můžete například obnovit celý nebo část obrazu na poslední uloženou verzi. Malá velikost dostupné paměti omezuje vaše možnosti tyto volby využívat.

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.

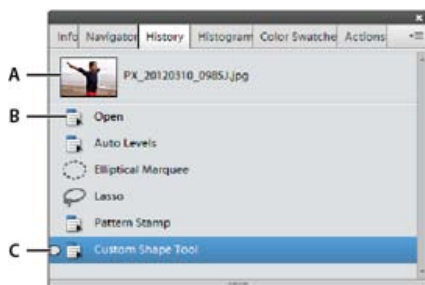
## Použití panelu Historie při provádění úprav

[Zpět na začátek](#)

Panel Historie (F10 nebo Okna > Historie) umožňuje přejít na libovolný nedávný stav obrazu vytvořený při aktuální pracovní relaci. Pokaždé, když v obrazu změníte obrazové body, je do panelu Historie přidán nový stav obrazu.

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 nejsou zobrazeny. Vliv na obrazové body nemají ani změny v programu, jako jsou změny panelů, nastavení barev a předvoleb.



A. Původní stav B. Stav C. Vybraný stav


Při používání panelu Historie nezapomínejte na tyto pokyny:

- Panel Historie obsahuje ve výchozím nastavení seznam 50 předcházejících stavů. Starší stavy se automaticky mažou, aby se uvolnilo více paměti pro Photoshop Elements. Počet stavů můžete nastavit v nastavení aplikace (Předvolby > Výkon > Stavy historie). Maximální počet stavů je 1 000.
- Původní stav fotografie se vždy zobrazí v horní části panelu Historie. 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.
- Výběr stavu ztlumí následující stavy (kroky, které byly provedeny po vybraném kroku). 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. Podobně se vymazáním stavu vymaže tento stav a všechny stavy (úpravy), které následují za ním.

## Obnovit předchozí stav obrazu

- V rychlém režimu a režimu Expert proveďte některý z následujících úkonů.

- Klepněte na název stavu na panelu Historie.
- Na hlavním panelu klikněte na tlačítko Zpět nebo Znovu.
- V nabídce panelu Historie nebo v nabídce Úpravy vyberte příkaz Zpět nebo Znovu.

 *Chcete-li nastavit klávesový příkaz Krok vpřed nebo Krok zpět, zvolte v systému Windows příkaz Úpravy > Předvolby > Všeobecné (v systému Mac příkaz Photoshop Elements > Předvolby > Všeobecné) a v nabídce Krok zpět/vpřed zvolte příslušnou možnost.*

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

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

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

## Vymazání paměti používané schránkou a panelem Historie

[Zpět na začátek](#)

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

- Proveďte v režimu Expert jeden z následujících úkonů:
  - Chcete-li vymazat paměť, která je používána schránkou, zvolte Úpravy > Vymazat > Obsah schránky.
  - Chcete-li vymazat paměť, kterou využívá panel Historie kroků zpět, klepněte na položku Úpravy > Vymazat > Vymazat historii nebo vyberte příkaz Vymazat historii v rozbalovací nabídce Historie kroků zpět.
  - Chcete-li současně vymazat paměť používanou ve schránce a panelu Historie, vyberte položky Úpravy > Vymazat > Vše.

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

## Obnovení výchozích předvoleb

[Zpět na začátek](#)

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.

**Poznámka:** Odstranění souboru předvoleb nelze vrátit zpět.

Proveďte některou z následujících akcí:

- Bezprostředně po začátku spouštění aplikace Photoshop Elements stiskněte a podržte klávesy Alt+Ctrl+Shift (Mac: Option+Command+Shift). Klepnutím na Ano odstraníte soubor nastavení programu Adobe Photoshop Elements.
- Přejděte na možnost Úpravy > Předvolby (Mac: Photoshop Elements > Předvolby > Obecné), klikněte na tlačítko Obnovit předvolby při příštím spuštění a poté klikněte na OK. Po restartování aplikace Adobe Photoshop Elements budou všechny předvolby obnoveny na výchozí nastavení.

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

## Opětovné zobrazení zakázaných výstražných zpráv

[Zpět na začátek](#)

V určitých situacích se zobrazí zprávy obsahující výstrahy nebo výzvy. Zobrazování těchto zpráv můžete zakázat, když v okně zprávy vyberete Příště nezobrazovat. Zakázané zprávy také můžete později obnovit.

1. V systému Windows zvolte příkaz Úpravy > Předvolby > Všeobecné. V systému Mac zvolte příkaz Photoshop Elements > Předvolby > Všeobecné.
2. Klepněte na položku Obnovit všechny výstražné dialogy a klepněte na tlačítko OK.

 Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)



# Nástroje

## Informace o Toolboxu

### Výběr nástroje

### Nastavení předvoleb pro úpravy

### Nastavení vzhledu nástroje Ukazatel

### Změna velikosti nebo změna tvrdosti kreslicích kurzorů přetažením

### Nastavení voleb nástroje

## O panelu nástrojů

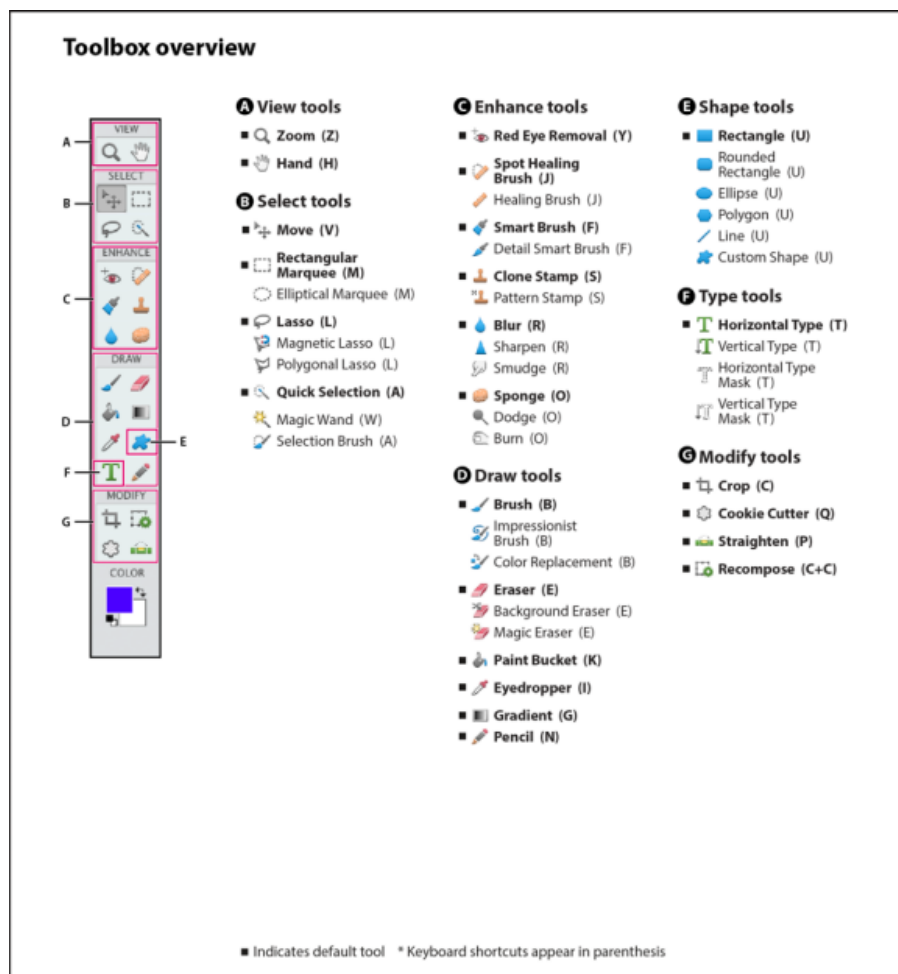
[Zpět na začátek](#)

Nástroje na panelu Toolbox aplikace Photoshop Elements se používají k výběru, úpravě a zobrazení obrazů; některé nástroje vám umožní malovat, kreslit a psát. ToolBox se v rychlém režimu a režimu Expert zobrazuje vlevo.

Nástroje v okně ToolBox jsou v rychlém režimu a režimu Expert logicky seskupené. V zobrazení Expert jsou například nástroje Přesunout, Obdélníkový výběr, Lasso a Rychlý výběr umístěné společně ve skupině Vybrat.

Chcete-li použít nástroj z panelu nástrojů, vyberte jej. Vybraný nástroj bude zvýrazněn na panelu nástrojů. Volitelná nastavení nástroje se zobrazují v pruhu Volby nástroje v dolní části okna Photoshop Elements.

**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.



Panel nástrojů – přehled

[Zpět na začátek](#)

## Výběr nástroje

- Proveďte některou z následujících akcí:
  - Klepněte na nástroj v panelu nástrojů. Pokud zde jsou volby dalšího nástroje, zobrazují se v pruhu Volby nástroje. Klepněte na nástroj, který chcete vybrat.
  - Stiskněte klávesovou zkratku nástroje. Klávesová zkratka nástroje se zobrazuje v jeho tipu. Například nástroj Štětec můžete vybrat stisknutím klávesy V.

---

## Nastavení předvoleb Úprav

[Zpět na začátek](#)

1. V systému Windows zvolte příkaz Úpravy > Předvolby > Všeobecné. V systému Mac zvolte příkaz Photoshop Elements > Předvolby > Všeobecné.
2. Nastavte jednu nebo více z následujících voleb a klepněte na tlačítko 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 voleb nástrojů cyklicky procházet stisknutím klávesové zkratky (bez stisknuté klávesy Shift). Když například na klávesnici opakujete stisknutí klávesy B, procházíte všemi volbami nástroje štětec (Štětec, Impresionistický štětec a Náhrada barev)

---

## Nastavení vzhledu ukazatele nástrojů

[Zpět na začátek](#)

1. V systému Windows zvolte příkaz Úpravy > Předvolby > Zobrazení a kurzory. V systému Mac zvolte příkaz Photoshop Elements > 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.

---

## Změna velikosti nebo tvrdosti kreslicích kurzorů tažením

[Zpět na začátek](#)

Velikost nebo tvrdost kreslicího kurzoru lze změnit tažením v obrazu. Při tažení je možné zobrazit náhled velikosti a tvrdosti nástroje pro malování.

- Chcete-li změnit velikost kurzoru, klikněte pravým tlačítkem se stisknutou klávesou Alt (pouze Windows) a přetáhněte vlevo nebo vpravo.
- Chcete-li změnit tvrdost kurzoru, klikněte pravým tlačítkem se stisknutou klávesou Alt (pouze Windows) a přetáhněte nahoru nebo dolů.

---

## Nastavení voleb nástrojů

[Zpět na začátek](#)

Pruh Volby nástroje se zobrazuje nad hlavním panelem v dolní části okna aplikace Photoshop Elements. V pruhu Volby nástroje se při výběru různých nástrojů zobrazují různé možnosti.



**A.** Ikona Nástroj **B.** Aktivní nástroj v pruhu voleb nástroje **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 aplikace Photoshop Elements podle názvu nástroje.  
**Poznámka:** Chcete-li obnovit výchozí nastavení nástroje nebo všech nástrojů, klepněte na ikonu nástroje, vyberte v pruhu Volby nástroje rozbalovací nabídku a pak vyberte příkaz Obnovit nástroj nebo Obnovit všechny nástroje.
3. Pruh Možnosti nástroje zavřete kliknutím na tlačítko Možnosti nástroje v pruhu úloh. Pokud chcete pruh znovu otevřít, vyberte v pruhu úloh možnost Volby nástroje.

 Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)



# Panely a zásobníky

[Informace o panelech](#)

[Práce s panely](#)

[Panely v režimu Expert](#)

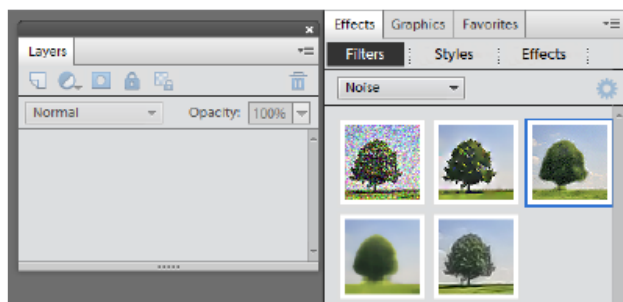
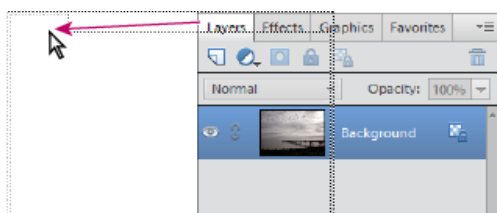
[Použití hlavního panelu](#)

[Použití zásobníku fotografií](#)

## O panelech

[Zpět na začátek](#)

Panely jsou k dispozici v aplikaci Photoshop Elements i Elements Organizer. V 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 můžete uspořádat na základní i přizpůsobené pracovní ploše v režimu Expert. Panely můžete uložit v Zásobníku panelů, aby vám nezavazely, ale byly snadno přístupné.




Přetažení panelu.

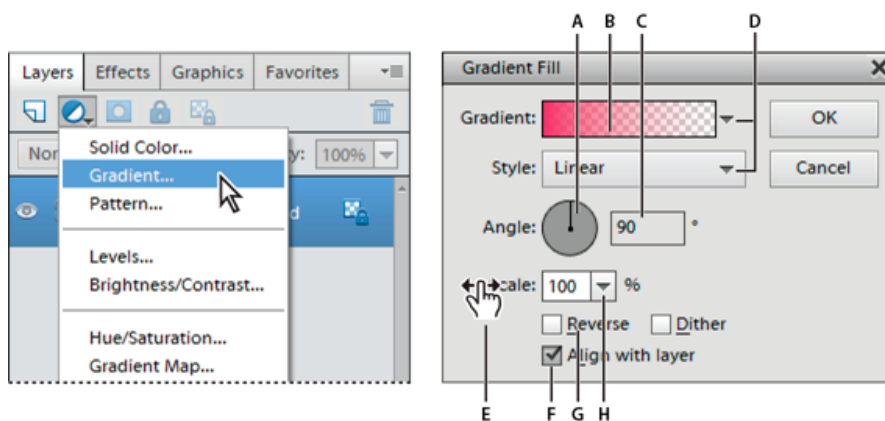
### Nabídky panelů

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. Umístěte 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. Vytočení B. Kliknutím otevřete okno C. Textové pole D. Šipka nabídky E. Malý jezdec F. Zaškrťovací políčko G. Klávesová zkratka H. Trojúhelník rozbalovacího jezdece

## Práce s panely

[Zpět na začátek](#)

Panely obsahují funkce, informace nebo funkcionality v logických seskupeních pro rychlý a snadný přístup. Zásobník panelů se nachází na pravé straně aplikace Photoshop Elements. Zobrazuje záložky a panely v závislosti na režimu, ve kterém pracujete, nebo typ prvků, se kterými chcete pracovat. Zásobník panelů zobrazuje:

- Rychlý režim: uvádí efekty rychlého režimu, které lze aplikovat na fotografii
- Režim s průvodci: uvádí všechny úpravy režimu s průvodci, které můžete aplikovat na fotografii
- Režim Expert: uvádí možnosti pro vybraný panel (Vrstvy, Efekty, Grafiky nebo Oblíbené)

## Panely v režimu Expert

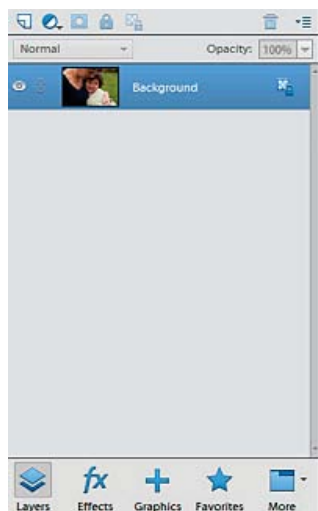
[Zpět na začátek](#)

V režimu Expert je možné zobrazovat panely dvěma způsoby – základní pracovní plocha a vlastní pracovní plocha.

**Základní pracovní plocha** Ve výchozím nastavení je zobrazená dostupná pracovní plocha Základní pracovní plocha. V tomto zobrazení jsou tlačítka pro nejčastěji používané panely umístěná na hlavním panelu. Tlačítka na této pracovní ploše jsou Vrstvy, Efekty, Grafiky a Oblíbené. Klepnutím na tlačítko Vrstvy například zobrazíte všechny možnosti spojené s vrstvami. Pokud chcete zobrazit všechny ostatní dostupné záložky nebo zavřít otevřené záložky, klepněte na tlačítko Více.

**Vlastní pracovní plocha** Pokud chcete zobrazit panely v rozvržení zásobníku panelů s kartami, klepněte na šipku vedle položky Více a vyberte možnost Vlastní pracovní plocha. Klepnutím na tlačítko Více zobrazíte všechny dostupné záložky. Pak jednu vyberte v rozbalovacím seznamu. Vybraná záložka se zobrazí. Na vlastní pracovní ploše můžete nechat otevřené nejčastěji používané panely. Můžete také seskupit panely dohromady nebo jeden panel ukotvit k dolní části jiného panelu. Můžete také přetáhnout pruh titulů na záložce do rozvržení se záložkami nebo přetáhnout dialog záložek do rozvržení se záložkami.

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



Zásobník panelů

1. Chcete-li zásobník panelů zobrazit nebo skrýt, vyberte příkaz Okna > Zásobník panelů.
2. V zásobníku panelů (vlastní pracovní plocha):
  - 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 rozbalit nebo sbalit, poklepejte na název panelu.
3. Chcete-li používat panely mimo zásobník panelů, proveďte na vlastní pracovní ploše některý z těchto úkonů:
  - Chcete-li otevřít panel, vyberte jeho název v nabídce Okna nebo klikněte na šipku vedle tlačítka Více na hlavním panelu a vyberte panel.
  - 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 dvojité čára.
  - Chcete-li obnovit výchozí polohy panelů, vyberte příkaz Okna > Obnovit panely.

## Použití hlavního panelu

[Zpět na začátek](#)



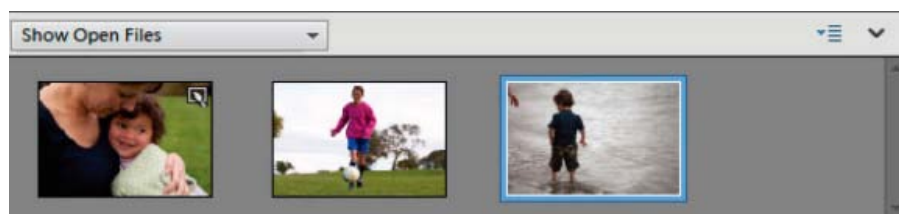
Hlavní panel

V dolní části aplikace Photoshop Elements se na hlavním panelu zobrazují tlačítka nejčastěji používaných panelů a operací prováděných při úpravách a změnách obrazů. Pomocí tlačítek Zásobník fotografií a Volby nástroje můžete přepínat mezi zobrazením miniatur a volbami nástroje. Pomocí možností dostupných na hlavním panelu nebo v Organizátoru můžete rychle vracet zpět a znovu provádět operace nebo otáčet obrazy a spustit tak organizátor aplikace Photoshop Elements. V režimu Expert si kliknutím na šipku vedle tlačítka Další zobrazíte volbu pro přepínání mezi základní a vlastní pracovní plochou.

## Použití zásobníku fotografií

[Zpět na začátek](#)

Zásobník fotografií, nacházející se ve spodní části okna aplikace Photoshop Elements nad hlavním panelem, zobrazuje miniatury otevřených fotografií. Je užitečný, pokud potřebujete na své pracovní ploše přepínat mezi více otevřenými fotografiemi. Zásobník fotografií 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. Otevřené obrazy můžete snadno přepnout do rychlého režimu a upravit. Vícestránkové projekty vytvořené pomocí záložky Vytvořit se otevírají na panelu Vytvořit.



Zásobník fotografií

- Proveďte libovolný z následujících úkonů:
  - (Pouze systém Windows) Chcete-li nějaký soubor otevřít, přetáhněte soubor do zásobníku fotografií z libovolného umístění ve vašem počítači (včetně prohlížeče fotografií) nebo z libovolného úložného 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 fotografií. Zdejší pořadí nemá vliv na pořadí fotografií na

pracovní ploše Elements Organizer.

- Chcete-li obraz zavřít, klepněte pravým tlačítkem na miniaturu v zásobníku fotografií a zvolte Zavřít.
- Chcete-li skrýt obraz, který se nachází v plovoucím okně, klepněte pravým tlačítkem na miniaturu a v kontextové nabídce zvolte příkaz Minimalizovat.

**Poznámka:** Chcete-li obraz zobrazit poté, co jste ho skryli, poklepejte na jeho miniaturu v zásobníku fotografií 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 fotografií a z kontextové nabídky zvolte Zobrazovat názvy souborů.
- Chcete-li zásobník ručně zobrazit nebo skrýt, klikněte na ikonu zásobníku fotografií na hlavním panelu.
- Rozbalovací nabídka zásobníku fotografií obsahuje další volby pro práci s obrazy nacházejícími se v zásobníku fotografií:
  - Tisknout soubory v zásobníku. Otevře dialogové okno Tisknout aplikace Photoshop Elements obsahující volby pro tisk fotografií aktuálně vybraných v zásobníku fotografií.
  - Uložit zásobník jako album. Umožňuje pojmenovat a uložit album obsahující obrazy ze zásobníku fotografií. Nové album bude dostupné v organizéru.
  - Obnovit zásobník stylů. Obnoví obrazy zásobníku stylů při porovnávání stylů v průběhu slučování fotografií (Vylepšit> Sloučení fotografií > Shoda stylu sloučení fotografií).
  - Zobrazovat mřížku. Zobrazí mřížku kolem obrazů v zásobníku fotografií.

---

 Přspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Podpora technologie Multitouch

---

Pokud hardware a operační systém vašeho počítače podporují funkci Touch, můžete posouvat a otáčet obraz a zvětšit jeho zobrazení. Technologie Multitouch je podporována ve všech třech režimech: Rychlý, s průvodcem a Expert.

## Rychlý posun

Posune obraz vodorovně nebo svisle. Dotkněte se obrazovky jedním prstem (dvěma prsty na zařízení trackpad v platformě Mac) a přesuňte prst doleva nebo doprava a nahoru nebo dolů.

## Kroucení

Otočí obraz o 90 stupňů ve směru nebo proti směru hodinových ručiček. Chcete-li otočit obraz, dotkněte se dvou bodů na obrazu (zařízení trackpad v platformě Mac) a otočte obraz stejným způsobem jako v případě skutečné fotografie. Pohybuje dvěma prsty v opačném směru nebo otáčejte jedním prstem kolem druhého.

## Přiblížení a oddálení prstů

Zvětší nebo zmenší zobrazení obrazu. Chcete-li zvětšit zobrazení, umístěte dva prsty na obraz (zařízení trackpad v platformě Mac) a oddalte prsty od sebe. Podobně, chcete-li zobrazení přiblížit, oddalte dva prsty od sebe.

---

 Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Odkládací disky a zásuvné moduly

[Odkládací disky](#)

[Změna odkládacích disků](#)

[Zásuvné moduly](#)

[Instalace zásuvných modulů](#)

[Výběr další složky zásuvných modulů](#)

[Načtení pouze výchozích zásuvných modulů](#)

## O odkládacích discích

[Zpět na začátek](#)

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

Primární odkládací disk můžete změnit, nebo určit další odkládací disky. Když je primární disk plný, použijí se další odkládací disky. Jako primární odkládací disk nastavte nejrychlejší pevný disk. Ujistěte se, že má disk k dispozici spoustu defragmentovaného místa.

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

- Odkládací disky nevytvářejte na stejné fyzické jednotce, na které je nainstalovaná aplikace Photoshop Elements nebo jakékoli velké soubory, které upravujete.
- Nevytvářejte odkládací disky na fyzické jednotce, která používá virtuální paměť operačního systému.
- Odkládací disky vytvářejte na místní jednotce, ne v síťovém umístění.
- Vytvářejte je na tradičních (nevyjímatelných) médiích.
- Jako vyhrazené odkládací disky se velmi dobře hodí disky a disková pole RAID.
- Pravidelně defragmentujte jednotky s odkládacími disky. Nebo ještě lepší je použít prázdný disk nebo disk s velkým volným prostorem, abyste předešli problémům s fragmentací.

## Změna odkládacích disků

[Zpět na začátek](#)

Pro vytvoření odkládacího disku potřebuje Photoshop Elements sousedící prostor na pevném disku. Častou defragmentací pevného disku zajistíte dostupný sousedící prostor, zejména pro disk obsahující odkládací disk. Společnost Adobe doporučuje používání nástroje pro správu disku, například *Defragmentace disku v systému Windows* a pomocí něho pravidelně prováděli defragmentaci. Informace o nástrojích pro defragmentaci naleznete v dokumentaci pro systém Windows.

1. V systému Windows zvolte příkaz Úpravy > Předvolby > Výkon. V systému Mac zvolte příkaz Photoshop Elements > Předvolby > Výkon.
2. Vyberte požadované disky ze seznamu Odkládací disky (přidělit můžete až čtyři odkládací disky).
3. Vyberte odkládací disk a pomocí tlačítek se šipkami vedle seznamu Odkládací disk změňte pořadí, v jakém se budou odkládací disky používat.
4. Klepněte na tlačítko OK a restartujte aplikaci Photoshop Elements, aby se změna projevila.

## O zásuvných modulech

[Zpět na začátek](#)

Společnost *Adobe Systems* a ostatní vývojáři softwaru vytvářejí zásuvné moduly, aby přidali funkce do aplikace Photoshop Elements. S programem je dodáván velký počet zásuvných modulů pro import, export a speciální efekty. Nacházejí se ve složkách Plug-Ins a Optional Plug-Ins aplikace Photoshop Elements.

Po instalaci se zásuvné moduly zobrazují takto:

- Volby přidané do nabídky Export nebo Import.
- Filtry přidané do nabídky Filtr nebo
- Formáty souborů v dialogových oknech Otevřít a Uložit jako.

Pokud nainstalujete velké množství zásuvných modulů, aplikace Photoshop Elements možná nebude schopna je všechny uvést v příslušných

nabídkách. Pokud k tomu dojde, nově nainstalované zásuvné moduly se objeví v podnabídce Filtr > Jiné. Pokud chcete zabránit tomu, aby se zásuvný modul nebo složka zásuvných modulů načetla, přidejte na začátek názvu modulu, složky nebo adresáře znak vlnovky (~). Program ignoruje při spouštění soubory označené vlnovkou. Chcete-li zobrazit informace o nainstalovaných zásuvných modulech, zvolte Nápověda > Co je zásuvný modul a vyberte zásuvný modul z podnabídky.

**Poznámka:** Chcete-li používat volitelný zásuvný modul, zkopírujte ho ze složky *Optional Plug-Ins* do příslušné podsložky ve složce *Plug-Ins*. Pak nainstalujte zásuvný modul a znovu spustíte *Photoshop Elements*.

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 tohoto zástupce můžete přidat do složky zásuvných modulů a používat tento zásuvný modul v aplikaci *Photoshop Elements*.

---

## Instalace zásuvných modulů

[Zpět na začátek](#)

- Proveďte některou z následujících akcí:
  - 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

[Zpět na začátek](#)

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

1. V systému Windows zvolte příkaz Úpravy > Předvolby > Zásuvné moduly. V systému Mac zvolte příkaz *Photoshop Elements* > 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. Restartováním aplikace *Photoshop Elements* zásuvné moduly načtete.

---

## Načtení pouze výchozích zásuvných modulů

[Zpět na začátek](#)

Při spuštění aplikace *Photoshop Elements* se načtou všechny zásuvné moduly, které jsou předinstalované, moduly jiných výrobců nebo moduly umístěné v další složce *Plug-ins*. Chcete-li načíst pouze předinstalované moduly plug-in, které jsou součástí aplikace *Photoshop Elements*, stiskněte a podržte klávesu Shift při spouštění aplikace. Po zobrazení dotazu klepněte v dialogu požadujícím potvrzení na tlačítko Ano, aby bylo vynecháno načítání volitelných zásuvných modulů a modulů jiných výrobců.

---

 Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Import

Některý obsah odkazovaný na této stránce může být pouze v angličtině.



# Importování souborů

## Import snímků z videa

### Import obrazů z digitálního fotoaparátu pomocí WIA (pouze Windows)

## Import snímků z videa

[Zpět na začátek](#)

Je možné přehrávat video v aplikaci Photoshop Elements a zachytit snímky, které pak lze upravit a uložit jako obrazy.

1. Klepněte na položku Soubor > Importovat > Snímek z videa.
2. Vyhledejte a vyberte požadované video.
3. Klikněte na tlačítko Přehrát.

Video se začne přehrávat v dialogovém okně Snímek z videa. Pomocí ovládacích prvků přehrávání lze zobrazit snímky, které chcete zachytit. Pokud vás ruší zvuk, zaškrtněte volbu Ztlumit.

4. Klikněte na tlačítko Zachytit snímek.

Aplikace Photoshop Elements umístí zachycené snímky do nových souborů jako obrazy, které jsou připraveny k provádění úprav.

5. Klikněte na tlačítko Hotovo.

## Import obrazů z digitálního fotoaparátu pomocí WIA (pouze Windows)

[Zpět na začátek](#)

Obrazy z některých digitálních fotoaparátů můžete importovat pomocí podpory WIA (Windows Image Acquisition). Když použijete WIA, aplikace Photoshop Elements spolupracuje s Windows a se softwarem digitálního fotoaparátu nebo skeneru a importuje obrazy přímo do aplikace Photoshop Elements.

1. Zvolte příkaz Soubor > Import > Podpora WIA.
2. Zvolte cílové umístění ve svém počítači, kam se mají obrazové soubory uložit.
3. Ujistěte se, že je vybrána volba Otevřít načtené obrazy v aplikaci Photoshop. Pokud importujete velké množství obrazů nebo chcete upravovat obrazy později, pak tuto volbu odznačte.
4. Chcete-li uložit importované obrazy přímo do složky pojmenované podle aktuálního data, vyberte volbu Vytvořit jednoznačnou podsložku s použitím dnešního data.
5. Klepněte na Start.
6. Vyberte digitální fotoaparát, ze kterého se mají obrazy importovat.

**Poznámka:** Pokud se název vašeho fotoaparátu v podnabídce neobjeví, zkontrolujte, že software a ovladače byly řádně nainstalované, a že je fotoaparát připojený.

7. Zvolte obraz nebo obrazy, které chcete importovat:
  - V seznamu miniatur klepněte na obraz, který chcete importovat.
  - Podržte Shift a klepněte na více obrazů, abyste je importovali všechny najednou.
  - Klepněte na Vybrat vše, chcete-li importovat všechny dostupné obrazy.
8. Klepnutím na Importovat obraz importujete obraz.



# Správa souborů

Některý obsah odkazovaný na této stránce může být pouze v angličtině.

# Otevírání souborů

[Vytvoření nového prázdného souboru](#)

[Otevření souboru](#)

[Otevření souboru PDF](#)

[Umístění souboru PDF do nové vrstvy](#)

[Zpracování více souborů](#)

[Zavření souboru](#)

## Vytvoření nového prázdného souboru

[Zpět na začátek](#)

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

1. Vyberte možnost 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.

**Velikost** Vyberte ze seznamu standardních velikostí dostupných pro vybrané 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

[Zpět na začátek](#)

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 otevřít soubor z aplikace Elements Organizer, vyberte jej a na hlavním panelu klikněte na položku Editor.*

1. Proveďte některou z následujících akcí
  - Vyberte příkaz Soubor > Otevřít. Najděte a vyberte soubor, který chcete otevřít. Pokud se soubor nezobrazí, zvolte v nabídce Soubory typu položku Všechny formáty. Klepněte na Otevřít.
  - Klikněte na rozbalovací nabídku Otevřít (nad panelem nástrojů). Rozbalovací nabídka Otevřít obsahuje seznam naposledy otevřených souborů.
  - Přetáhněte obraz ze složky ve svém počítači nebo v paměťovém zařízení do editoru.
2. V zobrazeném dialogu uvidíte volby specifické pro daný formát a pokračujte v otevírání souboru.

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.

## Otevření nedávno upraveného souboru

❖ Zvolte Soubor > Otevření nedávno použitého souboru a vyberte soubor z podnabídky.

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

## Určení formátu souboru, ve kterém se soubor otevře

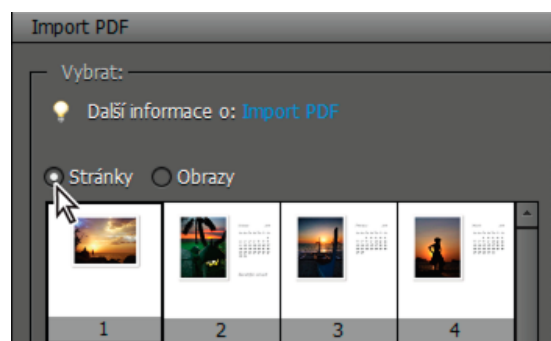
❖ Zvolte Soubor > Otevřít jako a vyberte soubor, který chcete otevřít. Pak z nabídky Otevřít jako zvolte požadovaný formát a klepněte na Otevřít.

**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 aplikaci Photoshop Editor. 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.



Import stránek ze souboru PDF

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

1. Vyberte příkaz Soubor > Otevřít.
2. Vyberte soubor PDF a klikněte 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, vyberte v oblasti Vybrat dialogového okna Import PDF možnost Obrazy. Zvolte obraz nebo obrazy, které chcete otevřít. (Chcete-li vybrat více obrazů, podržte klávesu Ctrl (Windows) nebo Command (Mac OS) a klikněte na jednotlivé obrazy). Nechcete-li importovat stránky, přejděte na krok 5.
4. Chcete-li importovat stránky ze souboru PDF, vyberte v oblasti Vybrat dialogu Import PDF možnost Stránky a proveďte některý z následujících kroků:
  - Pokud soubor obsahuje více stránek, vyberte stránku nebo stránky, které chcete otevřít, a klepněte na tlačítko OK. (Chcete-li vybrat více stránek, podržte klávesu Ctrl (Windows) nebo Command (Mac OS) a klikněte na jednotlivé stránky.)
  - Ve Volbách stránky přijměte existující název nebo zadejte nový název souboru do pole Název.
  - Vyberte Vyhazení, chcete-li minimalizovat zubaté okraje, když je obraz rastrován (bitově mapován).
  - Zadejte šířku a výšku. Abyste zabránili deformaci obrazu z důvodu změny poměrů stran, aktivujte možnost Zachovat proporce.
  - U Rozlišení přijměte výchozí (300 ppi) nebo zadejte novou hodnotu. Vyšší rozlišení zvýší velikost souboru.
  - 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.
5. Vyberte Potlačit výstrahy, chcete-li skrýt případné chybové zprávy.
6. Soubor otevřete klepnutím na OK.

## Umístění souboru PDF do nové vrstvy

Stránky nebo obrazy ze souborů PDF můžete umisťovat do nové vrstvy v 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 aplikaci Photoshop Elements 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 tlačítko 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.
  - V pruhu Volby nástroje zadejte hodnoty Š a v a nastavte 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 z následujících úkonů:

- Umístěte ukazatel mimo ohraničovací rámeček umístěné kresby (ukazatel se změní na zakřivenou šipku) a táhněte.
- V pruhu Volby nástroje klikněte a přetáhněte ukazatel na volbu Úhel.

7. (Volitelný krok) Chcete-li umístěnou kresbu zkosit, podržte klávesu Ctrl (v systému Mac OS klávesu Cmd) a přetáhněte boční táhlo ohraničovacího rámečku.

8. Chcete-li, aby se při rastrování obrazové body na hranách prolínaly, 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, klikněte na možnost Potvrdit ✓.

## Zpracování více souborů

[Zpět na začátek](#)

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 softwarový ovladač skeneru nebo digitálního fotoaparátu 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.)

**Poznámka:** Možnost Vodoznak umožňuje do obrazů přidat trvalý grafický vodoznak. Další informace naleznete v [tomto článku](#).

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

[Zpět na začátek](#)

1. V aplikaci Photoshop Elements proveďte jeden z následujících kroků:

- 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.



Chcete-li použít aktuální akci na všechny zavírané soubory, vyberte volbu Použít na všechny. Pokud například vyberete volbu Použít na všechny a kliknutím na možnost Ano uložíte první soubor, dojde k uložení a uzavření všech ostatních otevřených souborů.

Další témata Nápovědy

 [Přidání nového prázdného snímku](#)

[Import fotografií a videa do aplikace Elements Organizer](#)

---



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Informace o souboru

## O informacích o souboru (metadatech)

### Zobrazení nebo přidání informací

### Použití panelu Informace

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

### Uložení nebo odstranění předloh metadat

### Používání uložené předlohy metadat

## O informacích o souboru (metadatech)

[Zpět na začátek](#)

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. Všechny tyto informace jsou označovány jako metadata. Můžete je zobrazit a přidat v panelu Vlastnosti aplikace Elements Organizer a v dialogovém okně Informace o souboru v aplikaci Photoshop Elements.

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 oddílů Stav copyrightu, Copyright a URL informací o copyrightu dialogového okna Informace o souboru.

Chcete-li obrazy označit jako vlastní práci, můžete do nich přidat grafické vodoznaky. Grafické vodoznaky nejsou sledovány v informacích o souboru. Informace o postupu vytvoření grafických vodoznaků naleznete v následujících článcích:

- [Adding permanent watermarks to a batch of photos \(Přidání trvalých vodoznaků do dávky fotografií\)](#)
- [Create a watermark using text layering \(Vytvoření vodoznaku pomocí vrstev textu\)](#)
- [Create a watermark brush \(Vytvoření štětce s vodoznakem\)](#)

 Video o vytváření vodoznaku naleznete na adrese [www.adobe.com/go/irvid927\\_pse\\_cz](http://www.adobe.com/go/irvid927_pse_cz).

## Zobrazení nebo přidání informací

[Zpět na začátek](#)

Dialogové okno Informace o souboru zobrazuje 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.

Informace zobrazené u kategorie metadat Data fotoaparátu nelze upravovat.

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

1. Máte-li otevřený obrazový soubor, zvolte Soubor > Informace o souboru. (Také můžete klepnout pravým tlačítkem na miniaturu v zásobníku fotografií a zvolit Informace o souboru.)
2. Kliknutím na kartu Popis v horní části dialogového okna zobrazíte specifické informace. V okně Popis lze přidat nebo upravit název dokumentu, informace o autorovi, klíčová slova a informace o copyrightu. Zadejte informace do příslušných textových polí a vložte je kliknutím na tlačítko OK. Stav copyrightu vyberte z rozevíracího seznamu Stav copyrightu.

## Použití panelu Informace

[Zpět na začátek](#)

V režimu Expert se na panelu Informace zobrazují informace o souboru obrazu a také hodnota barvy pod ukazatelem. V závislosti na používaném nástroji zobrazuje panel Informace další užitečné informace.

 Pokud chcete zobrazovat informace v průběhu tažení v obrazu, zajistěte, aby byl panel Informace v pracovní oblasti viditelný.

1. Panel Informace si můžete zobrazit kliknutím na volbu Okno > Informace (F8).
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 a osy 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.

## Nastavení režimů barev a jednotek měření na panelu Informace

❖ Provedte některou z následujících akcí:

- Chcete-li změnit zobrazované hodnoty režimu barev, 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, zvolte jednotky měření z rozbalovací nabídky. Také můžete z nabídky Více na panelu Informace vybrat možnost Volby panelu. Zvolte jednotku měření z nabídky Souřadnice myši a klikněte na tlačítko OK.

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

[Zpět na začátek](#)

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. Vyberte na panelu Informace z nabídky Více možnost Volby panelu.
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** Zobrazí množství paměti RAM a prostor na odkládacím disku využitý ke zpracování obrazu. Číslo vlevo udává velikost paměti právě používané aplikací Photoshop Elements pro zobrazení všech otevřených obrazů. Číslo vpravo udává množství paměti RAM, kterou má aplikace Photoshop Elements k dispozici ke zpracování obrazů.

**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.

## Uložení nebo odstranění předloh metadat

[Zpět na začátek](#)

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 fotografií můžete hledat metadata, abyste našli soubory a fotografie.

❖ Otevřete dialogové okno Informace o souboru (Soubor > Informace o souboru) a provedte některou z následujících akcí:

- Chcete-li metadata uložit jako předlohu, klepněte na rozvírací tlačítko v řadě tlačítek dialogového okna Informace o souboru a vyberte možnost Exportovat. Zadejte název předlohy a klepněte na tlačítko Uložit.
- Chcete-li odstranit předlohu metadat, klepněte na položku Zobrazit složku předloh. Vyhledejte a vyberte předlohu, kterou chcete odstranit, a stiskněte klávesu Delete.

## Používání uložené předlohy metadat

[Zpět na začátek](#)



1. Klikněte na položku Soubor > Informace o souboru, klikněte na rozevírací tlačítko v řadě tlačítek dialogového okna Informace o souboru a vyberte možnost Importovat.
2. Vyberte požadovanou volbu importu a klepněte na tlačítko OK.
3. V seznamu uložených předloh metadat vyberte požadovanou předlohu a klepněte na tlačítko Otevřít.

Další témata [Nápovědy](#)

[O odkládacích discích](#)



[Hledání multimediálních souborů podle detailů \(metadat\)](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Odkládací disky a zásuvné moduly

[Odkládací disky](#)

[Změna odkládacích disků](#)

[Zásuvné moduly](#)

[Instalace zásuvných modulů](#)

[Výběr další složky zásuvných modulů](#)

[Načtení pouze výchozích zásuvných modulů](#)

## O odkládacích discích

[Zpět na začátek](#)

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

Primární odkládací disk můžete změnit, nebo určit další odkládací disky. Když je primární disk plný, použijí se další odkládací disky. Jako primární odkládací disk nastavte nejrychlejší pevný disk. Ujistěte se, že má disk k dispozici spoustu defragmentovaného místa.

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

- Odkládací disky nevytvářejte na stejné fyzické jednotce, na které je nainstalovaná aplikace Photoshop Elements nebo jakékoli velké soubory, které upravujete.
- Nevytvářejte odkládací disky na fyzické jednotce, která používá virtuální paměť operačního systému.
- Odkládací disky vytvářejte na místní jednotce, ne v síťovém umístění.
- Vytvářejte je na tradičních (nevyjímatelných) médiích.
- Jako vyhrazené odkládací disky se velmi dobře hodí disky a disková pole RAID.
- Pravidelně defragmentujte jednotky s odkládacími disky. Nebo ještě lepší je použít prázdný disk nebo disk s velkým volným prostorem, abyste předešli problémům s fragmentací.

## Změna odkládacích disků

[Zpět na začátek](#)

Pro vytvoření odkládacího disku potřebuje Photoshop Elements sousedící prostor na pevném disku. Častou defragmentací pevného disku zajistíte dostupný sousedící prostor, zejména pro disk obsahující odkládací disk. Společnost Adobe doporučuje používání nástroje pro správu disku, například *Defragmentace disku v systému Windows* a pomocí něho pravidelně prováděti defragmentaci. Informace o nástrojích pro defragmentaci naleznete v dokumentaci pro systém Windows.

1. V systému Windows zvolte příkaz Úpravy > Předvolby > Výkon. V systému Mac zvolte příkaz Photoshop Elements > Předvolby > Výkon.
2. Vyberte požadované disky ze seznamu Odkládací disky (přidělit můžete až čtyři odkládací disky).
3. Vyberte odkládací disk a pomocí tlačítek se šipkami vedle seznamu Odkládací disk změňte pořadí, v jakém se budou odkládací disky používat.
4. Klepněte na tlačítko OK a restartujte aplikaci Photoshop Elements, aby se změna projevila.

## O zásuvných modulech

[Zpět na začátek](#)

Společnost *Adobe Systems* a ostatní vývojáři softwaru vytvářejí zásuvné moduly, aby přidali funkce do aplikace Photoshop Elements. S programem je dodáván velký počet zásuvných modulů pro import, export a speciální efekty. Nacházejí se ve složkách Plug-Ins a Optional Plug-Ins aplikace Photoshop Elements.

Po instalaci se zásuvné moduly zobrazují takto:

- Volby přidané do nabídky Export nebo Import.
- Filtry přidané do nabídky Filtr nebo
- Formáty souborů v dialogových oknech Otevřít a Uložit jako.

Pokud nainstalujete velké množství zásuvných modulů, aplikace Photoshop Elements možná nebude schopna je všechny uvést v příslušných

nabídkách. Pokud k tomu dojde, nově nainstalované zásuvné moduly se objeví v podnabídce Filtr > Jiné. Pokud chcete zabránit tomu, aby se zásuvný modul nebo složka zásuvných modulů načetla, přidejte na začátek názvu modulu, složky nebo adresáře znak vlnovky (~). Program ignoruje při spouštění soubory označené vlnovkou. Chcete-li zobrazit informace o nainstalovaných zásuvných modulech, zvolte Nápověda > Co je zásuvný modul a vyberte zásuvný modul z podnabídky.

**Poznámka:** Chcete-li používat volitelný zásuvný modul, zkopírujte ho ze složky *Optional Plug-Ins* do příslušné podsložky ve složce *Plug-Ins*. Pak nainstalujte zásuvný modul a znovu spusťte *Photoshop Elements*.

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 tohoto zástupce můžete přidat do složky zásuvných modulů a používat tento zásuvný modul v aplikaci *Photoshop Elements*.

---

## Instalace zásuvných modulů

[Zpět na začátek](#)

- Proveďte některou z následujících akcí:
  - 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

[Zpět na začátek](#)

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

1. V systému Windows zvolte příkaz Úpravy > Předvolby > Zásuvné moduly. V systému Mac zvolte příkaz *Photoshop Elements* > 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. Restartováním aplikace *Photoshop Elements* zásuvné moduly načtete.

---

## Načtení pouze výchozích zásuvných modulů

[Zpět na začátek](#)

Při spuštění aplikace *Photoshop Elements* se načtou všechny zásuvné moduly, které jsou předinstalované, moduly jiných výrobců nebo moduly umístěné v další složce *Plug-ins*. Chcete-li načíst pouze předinstalované moduly plug-in, které jsou součástí aplikace *Photoshop Elements*, stiskněte a podržte klávesu Shift při spouštění aplikace. Po zobrazení dotazu klepněte v dialogu požadujícím potvrzení na tlačítko Ano, aby bylo vynecháno načítání volitelných zásuvných modulů a modulů jiných výrobců.

---

 Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Úpravy obrazu

Některý obsah odkazovaný na této stránce může být pouze v angličtině.

# Nastavení sytosti a odstínu barev

Nastavení sytosti a odstínu

Nastavení barvy pleťového tónu

Nastavení sytosti v izolovaných oblastech

Změna barvy objektu

Přesný převod na černou a bílou

Automatický převod na černou a bílou

Přidání vlastních přednastavení pro převod na černou a bílou

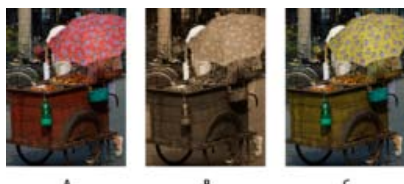
Přidání barvy na obraz ve stupních šedi

## Nastavení sytosti a odstínu

[Zpět na začátek](#)

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 změněný na sépiovou s použitím možnosti Kolorovat **C.** Purpurové barvy v nabídce Úpravy a změněné s použitím jezdců H-odstín

Jezdec S-sytost můžete použít k oživení nebo ztlumení barev. Můžete například přidat výsek barvy do krajiny nastavením sytosti barev, které obsahuje. Nebo můžete snížit tón příliš syté barvy, jako je jasně červený svetr v portrétu.



*Před a po nastavení sytosti barev*

Jezdec L-světlost můžete použít 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.

## Změna sytosti a odstínu barev

1. Proveďte některou z následujících akcí:

- 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.

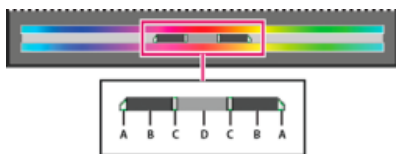
2. Zvolte z rozbalovací nabídky Editoru barvy, které chcete nastavit:

- 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 odráží 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 tlačítko OK. Chcete-li ale změny zrušit a začít znovu, podržte klávesu Alt a klepněte na tlačítko Obnovit.

## Změna rozsahu jezdců odstínu a sytosti

1. Proveďte některou z následujících akcí:
  - 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 přesunout barevný pruh a posuvník nastavení současně, přetáhněte barevný pruh se stisknutou klávesou Ctrl (v systému Mac OS s klávesou Cmd).



Jezdec nastavení

**A.** Upraví barevný pokles, aniž by to mělo vliv na rozsah **B.** Upraví rozsah, aniž by to mělo vliv na barevný pokles **C.** Upraví rozsah komponenty barev **D.** Přesune 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.

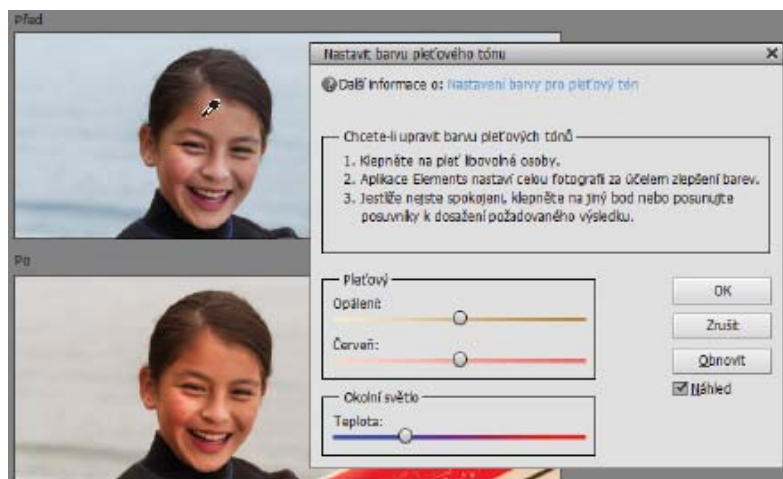
4. Chcete-li upravit rozsah pomocí výběru barev z obrazu, zvolte nástroj Výběr barvy a klepněte na obraz. Chcete-li barvu k rozsahu přičíst, použijte nástroj Výběr barvy +, chcete-li barvu odečíst, použijte nástroj Výběr barvy -.

Když je vybrán nástroj Výběr barvy, můžete stisknout klávesu Shift a k rozsahu přičítat nebo stisknout klávesu Alt a od rozsahu odečítat.

## Nastavení barvy pro pletový tón

[Zpět na začátek](#)

Příkaz Nastavit barvu pletového tónu nastaví celkovou barvu fotografie tak, aby zdůraznil přirozené pletové tóny. Když klepnete na fotografii na oblast pleti, nastaví aplikace Photoshop Elements pletový 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 pletového tónu (dole)

1. Otevřete fotografii a vyberte vrstvu, která potřebuje korekci.
2. Zvolte Vylepšit > Nastavit barvu > Nastavit barvu pletového tónu.
3. Klepněte na oblast pleti.

Aplikace Photoshop Elements automaticky nastaví barvy v 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 pletových tónech.

**Červeně** Zvyšuje nebo snižuje míru červené v pletových tónech.

**Teplota** Mění celkovou barvu pletových tónů.

5. Po dokončení klepněte na tlačítko OK. Chcete-li ale změny zrušit a začít znovu, klepněte na Obnovit.

## Nastavení sytosti v izolovaných oblastech

[Zpět na začátek](#)

Nástroj houba mění sytost barvy v oblasti.



Zvýšení sytosti drhnutím nástrojem houba

1. Vyberte nástroj houba (**NewIconNeeded**).
2. Nastavte volby nástroje v pruhu voleb:

**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 Snižit sytost. Ve stupních šedi volba Snižit sytost snižuje kontrast.

**Štětce** Nastaví špičku stopy štětce. 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.

**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 náhradní barvy.

1. Zvolte 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 nástroje Výběr barvy a potom klepněte v obraze nebo v okně náhledu na barvu, kterou chcete změnit. Pomocí nástroje Výběr barvy + přičtete barvy, pomocí nástroje Výběr barvy - 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 tlačítko OK.
6. Chcete-li změny zrušit a začít znovu, podržte klávesu Alt a klepněte na tlačítko Obnovit.

## Přesný převod na černobílý

 Video o tomto procesu naleznete na adrese [www.adobe.com/go/Invid2325\\_pse9\\_cz](http://www.adobe.com/go/Invid2325_pse9_cz).

Příkaz Převést na černou a bílou umožňuje vybrat konkrétní styl převodu, který bude u obrazu použit. To je rozdíl oproti příkazu Odstranit barvu, který černou a bílou automaticky převede za vás.

V dialogovém okně Převést na černou a bílou vám dostupné styly obrazu pomáhají porovnat různé předvolby převodu a vybrat si z nich. Vyberte nějaký styl a potom použijte dostupné jezdce k tomu, abyste převod doladili.



Převést na černobílý

**A.** Zobrazí pohled Před a po **B.** Vyberte styl **C.** Nastavte intenzitu

1. Otevřete obraz a vyberte oblast nebo vrstvu k převodu. 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.

2. Zvolte Vylepšit > Převést na černobílý.
3. Vyberte volbu stylu, která odráží obsah vašeho obrazu (například Portréty nebo Malebná krajina).
4. Táhněte jezdce 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.

5. Chcete-li svůj obraz převést, klepněte na tlačítko OK. Chcete-li ale změny zrušit a začít znovu, klepněte na Obnovit. Chcete-li zavřít dialogové okno Převést na černobílý, klepněte na Zrušit.



## 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

[Zpět na začátek](#)

Úpravou určitého textového souboru můžete do převodníku na černobílý ručně přidat vlastní přednastavení.

**Poznámka:** Přidání vlastních přednastavení pro převod na černou a bílou je úkol pro pokročilé uživatele.

1. Zavřete aplikaci Photoshop Elements a přejděte do složky, která obsahuje soubor bwconvert.txt.

Ve Windows, [instalační adresář aplikace Photoshop Elements 11]\Required\bwconvert.txt

- V počítačích Mac: /Applications/Adobe Photoshop Elements/Support Files/Adobe Photoshop Elements Editor.app/Contents/Required/bwconvert.txt. Podržte klávesu Cmd a klepněte na položku Adobe Photoshop Elements, pak vyberte možnost Zobrazit obsah balíčku. Přejděte do složky Contents/Required.
2. Otevřete soubor bwconvert.txt v Editoru jednoduchého textu (jako je Poznámkový blok).
  3. Přidejte nové přednastavení a dejte mu jedinečné jméno, které bude vycházet ze stejných pravidel pro pojmenování jako přednastavení, která už jsou v souboru.
  4. Soubor uložte (zachovejte původní název souboru).
  5. Spusťte aplikaci Photoshop Elements a zvolte Vylepšit > Převést na černobílý, abyste zobrazili přednastavení.

---

## Přidání barvy do obrazu ve stupních šedi

[Zpět na začátek](#)

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, převedte ho do barvy RGB výběrem voleb Obraz > Režim > Barva RGB.

1. Zvolte 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 jezdec Odstín novou barvu. Použijte jezdec Sytost, abyste nastavili sytost. Pak klepněte na OK.

---

 Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Retušování a korekce


Přesné odstranění červených očí  
Odstranění odrazu světla v oku zvířete  
Přesunutí a změna polohy objektů  
Odstranění skvrn a nežádoucích objektů  
Oprava velkých kazů  
Oprava deformace fotoaparátu  
Použití záběru skupiny sloučení fotografií  
Použití vyčištění scény sloučení fotografií

[Zpět na začátek](#)

## Přesné odstranění červených očí


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

Nástroj pro odstranění červených očí odstraňuje červené oči u fotografií osob, u kterých byl použitý blesk. Osvětlení sítnice subjektu bleskem fotoaparátu způsobí červené oči. 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 také odstranit v prohlížeči fotografií.



Oprava červených očí výběrem oka (nahore) nebo klepnutím na oko (uprostřed).

1. Chcete-li ručně opravit červené oči, vyberte Nástroj pro odstranění červených očí v  režimu Rychlé nebo Expertní
2. Nastavte v pruhu voleb nástroje velikost panenky a míru ztmavení.
3. Provedte v obrazu 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.

[Zpět na začátek](#)

## Odstranění odrazu světla v oku zvířete

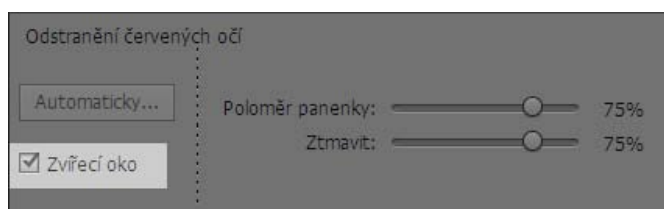
Nástroj pro odstranění červených očí umožňuje odstranění červeného odlesku v očích způsobeného odrazem světla (v důsledku nedostatku okolního světla nebo použití blesku). U zvířat může mít tento odlesk bílou, zelenou, červenou nebo žlutou barvu a běžně používané nástroje pro odstranění červených očí nemusí tento efekt správně opravit.



*Zlatý retrívr s efektem odrazu světla v oku zvířete (vlevo) a po použití nástroje pro odstranění očí zvířat (vpravo)*

#### Opravy odrazu světla v očích zvířete:

1. V rychlém či expertním režimu vyberte možnost Nástroj pro odstranění červených očí.
2. V pruhu voleb nástrojů zaškrtněte políčko Oko zvířete.



3. Pomocí myši proveďte jeden z následujících kroků:

- Nakreslete obdélník kolem oblasti oka
- Klikněte na oko v obraze

**Poznámka:** Po zaškrtnutí políčka Oko zvířete dojde k deaktivaci tlačítka Automaticky opravit.

[Zpět na začátek](#)

## Přesunutí a změna polohy objektů

Nástroj Přesun podle obsahu umožňuje vybrat objekt ve fotografii a přesunout jej na jiné místo v této fotografii.



*(vlevo)Původní fotografie*

*(uprostřed)Drak byl umístěn blíž k zemi*

*(vpravo)Drak byl přemístěn výš na oblohu*

1. Vyberte nástroj Přesun podle obsahu .

2. Vyberte režim určující, jestli chcete objekt přesunout nebo jestli chcete vytvořit kopii objektu.

**Přesunout** Umožňuje přesouvat objekty do jiného umístění v obrazu.

**Rozšířit** Umožňuje vícenásobné replikování objektu.


3. Vyberte požadovanou možnost:

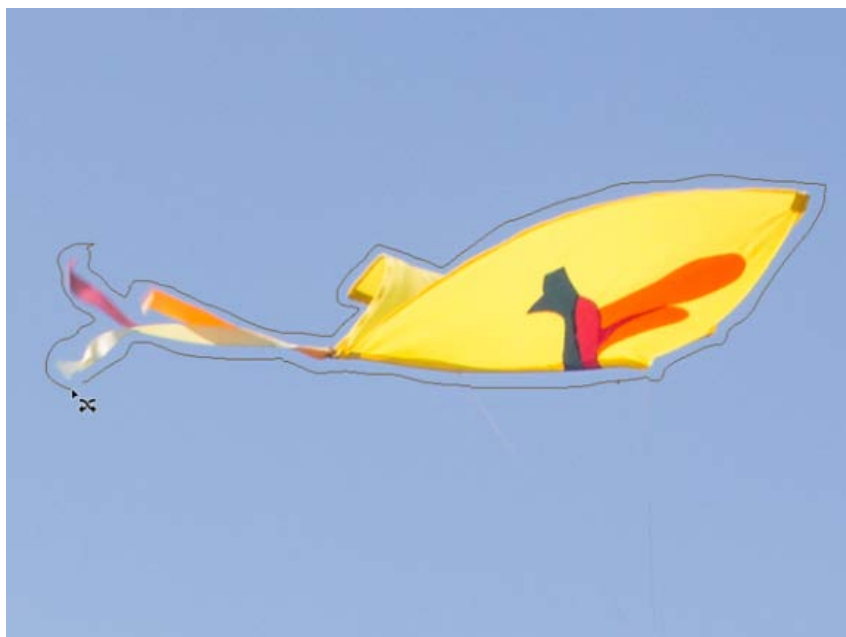
**Nový výběr** Vytvořte nový výběr přetažením myši kolem objektu, který chcete přesunout nebo rozšířit.

**Přidat** Provedený výběr bude přidán k předchozímu výběru

**Odečíst** Když provedete nový výběr přes stávající výběr, bude překrývající se část odebrána z výsledného výběru.

**Průsečík** Když provedete nový výběr přes stávající výběr, zůstane vybrána pouze společná plocha nového a starého výběru.

4. Přetáhněte ukazatel myši ( ) přes obraz a vyberte objekt, který chcete přesunout nebo rozšířit.



*Přetáhněte myší kolem objektu, který chcete vybrat*

5. Po provedení výběru přetáhněte objekt do nového umístění. Plocha, ze které byl výběr přesunut, bude automaticky vyplněna obsahem obrazu obklopujícím tuto oblast.
6. Pokud automaticky vyplněná plocha nevypadá dobře, zaškrtněte políčko Vzorkovat všechny vrstvy a upravte polohu jezdce retušování.

[Zpět na začátek](#)


## Odstraňování skvrn a nežádoucích objektů

### 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 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. Vyberte jednu z následujících možností Typ v pruhu Volby nástroje.

**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.

## Odstranění nežádoucích objektů pomocí opravy s ohledem na obsah

Z fotografií můžete odstranit nežádoucí objekty nebo osoby, aniž byste je zničili. Pomocí možnosti S ohledem na obsah a nástroje Bodový retušovací štětec můžete konstruktivně odstranit vybrané objekty z jedné fotografie. Aplikace Photoshop Elements porovná blízký obsah obrazu, aby mohla plynule vyplnit výběr a realisticky zachovat hlavní detaily, jako jsou stíny a okraje objektů.



*Obraz před a po odstranění nežádoucího objektu (smetáku) pomocí výplně podle obsahu*

Odstranění nežádoucího objektu:

1. Vyberte nástroj Bodový retušovací štětec.
2. V pruhu Volby nástroje vyberte možnost s ohledem na obsah.
3. Malujte přes objekt, který chcete odstranit z obrazu.

Bodové retušování je nejvhodnější pro malé objekty. Pokud je obraz, se kterým pracujete, velký a obsahuje velký nežádoucí objekt, je nutné pracovat se špičkovou konfigurací počítače. Dojde-li u velkých obrazů k potížím, vyzkoušejte tyto postupy:

- Postupně kreslete menšími tahy štětce.
- Převzorkujte obraz.
- Zvětšete přidělenou paměť RAM a spusťte aplikaci znovu.

[Zpět na začátek](#)

## 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 nástroj Retušovací štětec .
2. Zvolte z pruhu voleb nástroje 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. Umístěte ukazatel na libovolný otevřený obraz, stiskněte klávesu Alt a klepnutím navzorkujte data.

**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.

[Zpět na začátek](#)

## 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 pořízena, když bylo málo světla, jsou rohy obrazu tmavší než střed. Zkreslení je možné opravit změnou míry viněty a nastavením středních tónů.

Oprave zkreslení způsobená svislým nebo vodorovným sklopením fotoaparátu s použitím ovládacích prvků perspektivy. Otočením obrazu nebo opravou perspektivy obrazu upravte deformace. Oprava mřížky obrazu filtru deformace fotoaparátu pomáhá vytvářet snadné a přesné přizpůsobení.



*Korekce zkreslení fotoaparátu*

1. Vyberte Filtr > Korekce zkreslení fotoaparátu.
2. Vyberte zaškrťovací 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** Chcete-li opravit perspektivu tím, že budou vodorovné čáry v obrazu paralelní, zadejte do pole číslo nebo použijte jezdec.

**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 jezdce odstraníte prázdné oblasti obrazu, které jsou způsobené poduškovitým zkreslením, otočením nebo korekcí perspektivy. Zvětšením měřítka obrazu dojde k jeho oříznutí 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.



## Používání Sloučení fotografií skupiny

 Video o funkcích sloučení fotografií naleznete na adrese [www.adobe.com/go/irvid2342\\_pse9\\_cz](http://www.adobe.com/go/irvid2342_pse9_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.
  - V aplikaci Photoshop Elements otevřete fotografie.
2. Vyberte možnosti Vylepšit > Seskupení fotografií > Záznam skupiny sloučení fotografií.
3. Vyberte nejlepší skupinovou fotografii a přetáhněte ji ze zásobníku fotografií do okna Výsledek.
4. Klikněte na další fotografie v zásobníku fotografií (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** Kliknutím 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, klikněte na nástroj Zarovnání, umístěte tři značky do zdrojového obrazu, tři značky do výsledného obrazu a poté klikněte na příkaz Zarovnat fotografie.

*Poznámka: Ve funkci Sloučení fotografií skupiny je použito automatické zarovnání. Nástroj Zarovnání používejte 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, klikněte na Obnovit, chcete-li dokončit Sloučení fotografií skupiny, klikněte na Hotovo, nebo kliknutím na Zrušit Sloučení fotografií skupiny zavřete.



3. Vyberte nejlepší fotografii a přetáhněte ji ze zásobníku fotografií do okna Výsledek.

Tato fotografie bude základním obrazem pro konečnou fotografii.

4. Klikněte na fotografii v zásobníku fotografií (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 můžete doladit tak, že pomocí nástroje Tužka přidáte další obsah, nebo pomocí nástroje Guma určitý obsah odstraníte.

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, klikněte na šipku Další volby a vyberte následující položku:

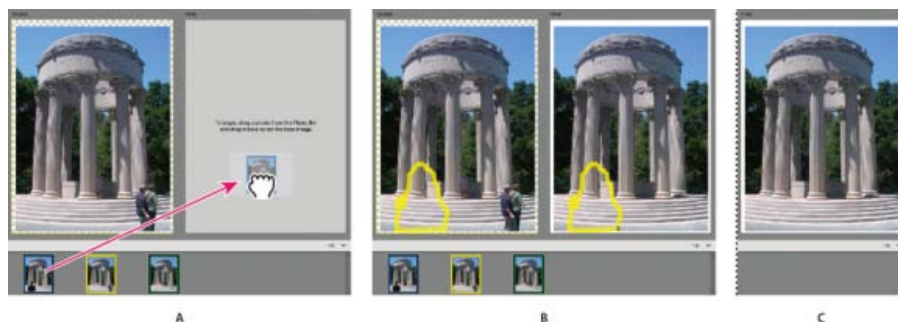
**Nástroj zarovnání** slouží k opravě zarovnání skupiny fotografií. Kliknutím na nástroj zarovnání umístíte tři značky do zdrojového obrazu a tři značky do výsledného obrazu. Přetáhněte značky do podobných oblastí v jednotlivých fotografiích a klepněte na položku Zarovnat fotografie.

**Poznámka:** Ve funkci Vyčištění scény sloučení fotografií 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 fotografií vylepší či nikoliv.

8. (Volitelné) Vyberte v zásobníku fotografií další fotografie, které chcete použít v okně Zdroj, a opakujte krok 5.

9. Chcete-li proces začít znovu, klikněte na tlačítko Obnovit, chcete-li dokončit funkci Vyčištění scény, klikněte na tlačítko Hotovo, nebo kliknutím na možnost Zrušit funkci Vyčištění scény zavřete.



*Vyčištění scény*

**A.** Přetažení fotografie do konečného okna **B.** Použití nástroje Tuzka v oblasti značky k nahrazení v konečném okně **C.** Výsledek v konečném okně



Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Vylepšení

Rozostření nebo změkčení okrajů  
Nahrazení barev v obraze  
Klonování obrazů nebo oblastí v obraze  
Sloučení fotografií obličejů  
Expozice sloučení fotografií  
Shoda stylu sloučení fotografií

## Rozostření nebo změkčení obrysů

[Zpět na začátek](#)

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:

**Štětec** Nastaví špičku štětce z rozbalovací nabídky štětce. Chcete-li získat více tvarů štětců, klepněte na rozevírací nabídku Štětec uvnitř rozbalovací nabídky a pak vyberte miniaturu štětce.

**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.


## Nahrazení barev obrazu

[Zpět na začátek](#)

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  (je součástí pruhu Možnosti nástroje 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 požadovanou metodu vzorkování. Dostupné volby:
 

**Průběžné** Průběžně vzorkuje barvu v průběhu přetahování nástroje pro nahrazení barvy.

**Jednou** Provede pouze jedno vzorkování barvy, a to když začnete přetahovat nástroj pro nahrazení barvy.

**Vzorek pozadí** Nahradí oblast obsahující barvu pozadí, kdykoli přes ní přetáhnete nástroj pro nahrazení barvy.
7. Vyberte barvu popředí, která se použije k nahrazení nežádoucí barvy.
8. Klepněte na barvu, kterou chcete v obraze nahradit.
9. Tažením uvnitř obrazu nahradíte určenou barvu.


## Klonování obrazů nebo oblastí obrazu

[Zpět na začátek](#)

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 nástroj klonovací razítko .
2. (Volitelně) Nastavte volby v pruhu voleb:
 

**Štětec** Nastaví špičku stopy štětce. Klepněte na šipku vedle vzorku stopy, v rozbalovací nabídce Stopy zvolte kategorii stopy a potom vyberte miniaturu stopy.

**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.

**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.

**Velikost** Slouží k nastavení velikosti stopy v obrazových bodech. Přetáhněte jezdec Velikost nebo velikost zadejte 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.

**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 trhlina 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.

3. Klikněte na Klonovat překrytí a nastavte následující možnosti:

**Zobrazit překrytí** Vyberete-li možnost Zobrazit překrytí, bude překrytí viditelné uvnitř velikosti stopy.

**Krytí** Chcete-li nastavit neprůhlednost překrytí, zadejte hodnotu v procentech do textového pole Krytí.

**Oříznuté** Chcete-li oříznout překrytí na velikost štětce, povolte možnost Oříznuté.

**Automaticky skrýt** Chcete-li překrytí skrýt, když právě aplikujete tahy malby, vyberte Automaticky skrýt.

**Invertovat překrytí** Chcete-li invertovat barvy v překrytí, vyberte volbu Invertovat.

4. Umístěte ukazatel na část libovolného otevřeného obrazu, který chcete vzorkovat, stiskněte klávesu Alt a klepněte. Nástroj duplikuje obrazové body v tomto vzorkovacím bodě vašeho obrazu v průběhu malování.
5. Malujte nástrojem tažením nebo klepnutím.

---

## Sloučení fotografií tváří

[Zpět na začátek](#)

 *Video o funkcích sloučení fotografií naleznete na adrese [www.adobe.com/go/lrvid2342\\_pse9\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid2342_pse9_cz).*

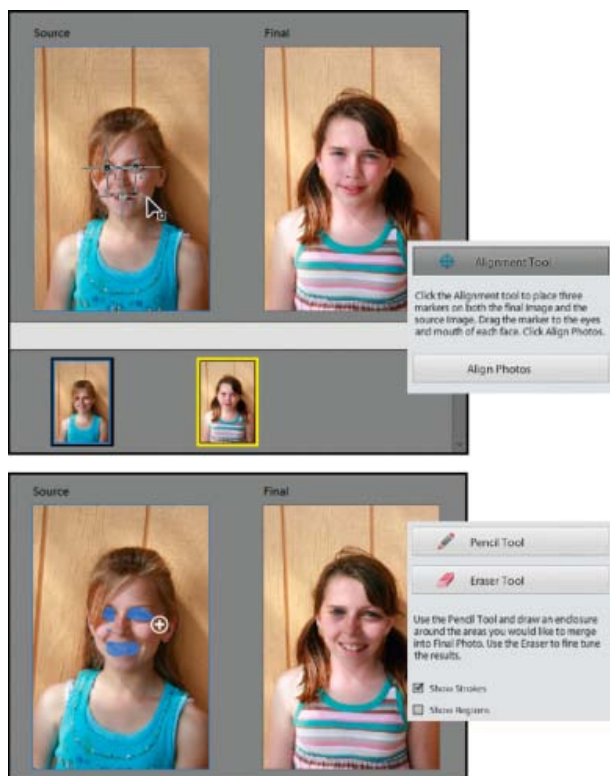
Sloučení fotografií tváří můžete použít k tomu, abyste zkombinovali více rysů tváří a vytvořili tak jednu sloučenou tvář.

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 obrazu tváře.
2. Vyberte Vylepšit > Sloučit fotografie > Sloučit fotografie tváře.
3. Vyberte fotografii tváře, která bude sloužit jako základní obraz, a přetáhněte ji ze zásobníku fotografií do okna Výsledek.
4. Vyberte v zásobníku fotografií 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 fotografií (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 nástroje Tužka 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

## Sloučení expozice fotografií

[Zpět na začátek](#)

Video o funkcích sloučení fotografií naleznete na adrese [www.adobe.com/go/lrvid2342\\_pse9\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid2342_pse9_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).

**Tip:** 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 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 fotografií.

1. Proveďte některou z následujících akcí:

- V aplikaci Elements Organizer vyberte nejméně dvě a nejvíce deset fotografií a klepněte na položku Vylepšit > Sloučení fotografií > Sloučení expozice fotografií.
- Otevřete požadované soubory klepnutím na Soubor > Otevřít.
  - a.
    - i. Klepnutím na položku Zobrazit otevřené soubory v zásobníku fotografií zobrazíte všechny otevřené soubory.
    - ii. V zásobníku fotografií vyberte nejméně dvě a nejvíce deset fotografií.
    - iii. Vyberte položky > Sloučení fotografií > Sloučení expozice fotografií.

V aplikaci Photoshop Elements se zobrazí vybrané fotografie.

2. Na panelu Sloučení fotografií vyberte možnost Automatické.

3. Vyberte jednu z těchto voleb:

**Jednoduché prolnutí** Tato volba neumožňuje změnu nastavení sloučení expozice fotografií. Výběrem této možnosti zobrazíte sloučenou fotografii.

**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:

**Highlight (Zvýraznění)** 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 některou z následujících akcí:

- V aplikaci Elements Organizer vyberte nejméně dvě a nejvíce deset fotografií a klepněte na položku Vylepšit > Sloučení fotografií > Sloučení expozice fotografií.
- Otevřete požadované soubory klepnutím na Soubor > Otevřít.
  - a.
    - i. Klepnutím na položku Zobrazit otevřené soubory v zásobníku fotografií zobrazíte všechny otevřené soubory.
    - ii. V zásobníku fotografií vyberte nejméně dvě a nejvíce deset fotografií.
    - iii. Vyberte položky > Sloučení fotografií > Sloučení expozice fotografií.

V aplikaci Photoshop Elements se zobrazí vybrané fotografie.

2. Na panelu Sloučení fotografií vyberte možnost Ručně.

Jako zdrojová fotografie se zobrazí první obraz v zásobníku fotografií. Ze zásobníku fotografií můžete vybrat fotografii, která bude představovat konečnou fotografii.

3. Nastavte následující volby:

**Zobrazovat tahy** Klepnutím zobrazíte ve zdrojovém obraze tahy tužky.

**Zobrazovat oblasti** Klepnutím zobrazíte ve výsledném obraze vybrané oblasti.

4. Pomocí nástroje Tužka vyberte v aktuálním zdrojovém obraze exponované oblasti. Změňte zdrojovou fotografii a podle potřeby v ní vyberte oblasti.

Nyní můžete zobrazit výsledný obraz s jednotlivými oblastmi zkopírovanými z různých zdrojových fotografií nad původně vybranou konečnou fotografií.

5. Pomocí jezdce 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 obraze. 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 jezdce, bude jako výchozí nastavena hodnota 0.

6. Chcete-li opravit zarovnání více fotografií, vyberte položku Další volby a klepněte na nástroj Zarovnání. Umístěte tři značky do zdrojového obrazu a tři značky do výsledného obrazu a klepněte na tlačítko Zarovnat fotografie. Klikněte na tlačítko Hotovo.

## Přizpůsobení stylu sloučení fotografií

[Zpět na začátek](#)

Pokud se vám líbí styl některého obrazu, můžete aplikovat vlastnosti stylu tohoto obrazu na jiný obraz. Můžete pracovat se sadou obrázků, použít styly a zvolit možnost aktualizace obrazu stylem, kterým dosáhnete nejlepších výsledků.

**Poznámka:** Když styly aplikujete několikrát, nebude se jejich efekt sčítat. Uloží se jen poslední aplikovaný styl.



Obraz po aplikaci stylu z obrazu stylu

1. Otevřete obraz a vyberte položky > Sloučení fotografií > Shoda stylu sloučení fotografií
2. Do zásobníku stylů přidejte obrazy, ze kterých chcete převést styl. Vybírejte obrazy s výraznými stylovými vlastnostmi a detaily.

**Poznámka:** Můžete rovněž vybrat obraz z výchozích obrázků stylů zobrazených v zásobníku stylů.

3. Chcete-li použít styl obrazu, dvakrát klikněte na obraz stylu v zásobníku stylů nebo přetáhněte obraz ze zásobníku stylů do vyhrazeného místa pro obraz stylu.
4. Pokud chcete obraz vylepšit, použijte možnosti na panelu Úpravy.

**Intenzita** Řídí množství neboli intenzitu stylu, který se má převést. Maximální hodnota značí, že chcete z obrazu stylu převést 100% styl.

**Zřetelnost** Zlepšuje lokální kontrast stylizovaného obrazu. Kontrast oblastí s pomalu se měnící intenzitou se zvýší, čímž se zvýrazní ostré detaily ve ztmavených oblastech.

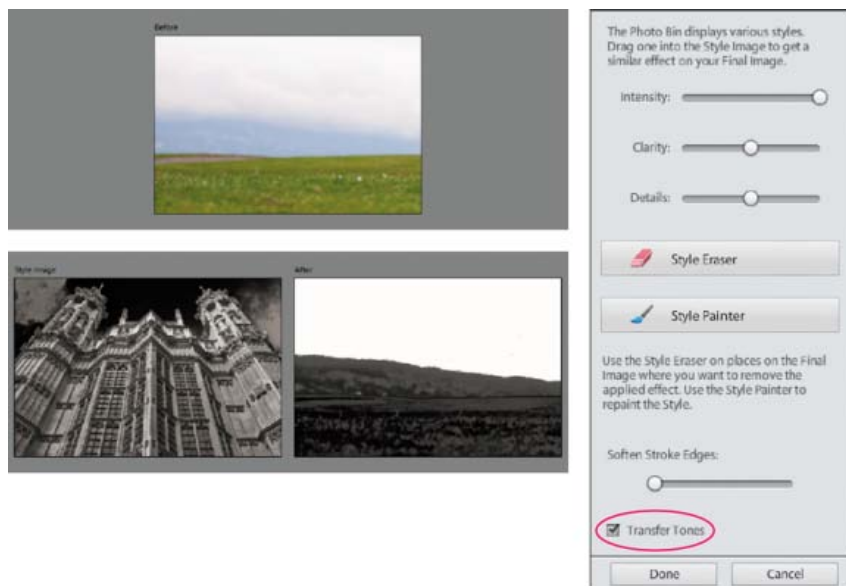
**Podrobnosti** Zvýší celkový neboli globální kontrast obrazu.

**Odstranit styl** Odstraní aplikovaný styl z konkrétních oblastí obrazu.

**Vykreslit styl** Přidá styl zpět do oblastí, ze kterých byl aplikovaný styl odstraněn.

**Změkčit okraje tahů** Změkčí ostré okraje způsobené odstraněním a vykreslením stylu.

**Převod tónů** Převede tóny z obrazu stylu. Je-li například obraz stylu černobílý nebo sépiový, a obraz, na který se má aplikovat Převod stylu sloučení fotografií, je barevný, po zvolení nástroje Převod tónů bude na barevný obraz převeden tón stylu (černobílý nebo sépiový).



*Původní kolorovaný obraz změněný na černobílý pomocí volby Převod tónů*

5. Kliknutím na tlačítko Hotovo aktualizujete obraz vybraným stylem.

 Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Nastavení stínů a světla

Nastavení barvy a tonality pomocí nástrojů Inteligentní štětec

Použití nástrojů Inteligentní štětec

Přizpůsobení úrovní

Zlepšení detailů ve stínech a ve světlech

Nastavení stínů a jasu pomocí úrovní

Nastavení jasu a kontrastu ve vybraných oblastech

Rychlé zesvětlení nebo ztmavení izolovaných oblastí

Rychlé zabarvení nebo odbarvení izolovaných oblastí

## Nastavení barev a tonality pomocí nástrojů inteligentní štětec

[Zpět na začátek](#)

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. Můžete upravovat stíny, světla, barvy a kontrasty. Můžete aplikovat barvy objektů na obrázku, přidávat textury či aplikovat různé fotografické efekty.



Nástroj Inteligentní štětec při použití výběru úpravy

1. Vyberte nástroj Inteligentní štětec.
2. Vyberte efekt z přednastaveného rozevíracího seznamu na panelu Volby nástrojů a pak přetáhněte myš na objekty v obrázku, u kterých chcete efekt použít.

Různé efekty a vzorky můžete pomocí Inteligentního štětce aplikovat z dostupných přednastavených voleb.

Nelze však změnit nastavení efektu, protože vrstva s efektem představuje vrstvu obrazových bodů a nikoli vrstvu úprav.

Pro nástroj Inteligentní štětec je nyní v kategorii Textury k dispozici zcela výjimečná nová sada přednastavení.

15 přednastavených položek umožňuje vytvářet u obrazů následující efekty:

- zvýraznit nevýrazná nebo nudná pozadí,
- vytvořit saténový efekt u látek/textilií v obraze,
- přidat květinové vzorky k šatům v obraze,
- přidat vzorky grafických návrhů ke zdem a pozadím v obraze.

Nástroj Detailní inteligentní štětec umožňuje použití úpravy v konkrétních částech fotografie úplně stejně jako nástroj Malování. S tímto nástrojem můžete upravit drobné detaily pomocí přednastavení vzorku a efektu. Malování a použití přednastavení na malých místech je tak přesnější. Klepněte na efekt v rozbíjecím seznamu a malováním přes určité místo efekt aplikujte. Můžete si vybrat z řady štětců. Nastavení velikosti a tvaru štětce je na pruhu voleb.

Nástroj také funguje podobně jako nástroj Výběr. Můžete klepnout na možnost Zpřesnit okraj na pruhu voleb a změnit tvar a velikost výběru. Pokud chcete oblast z výběru odstranit, klepněte na možnost Odstranit oblast v nástroji Vybírací štětec.

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.

## Použití nástrojů inteligentní štětec

[Zpět na začátek](#)

1. Vyberte v panelu nástrojů nástroj inteligentní štětec nebo detailní inteligentní štětec.

Je zobrazen rozbalovací panel obsahující přednastavené úpravy.

2. Vyberte efekt z přednastaveného rozevíracího seznamu na panelu Volby nástrojů.



*Vyberte z nabídky rozbalovacího panelu některou volbu a prohlédněte si různé sady úprav. Další informace o konfiguraci rozbalovacího panelu naleznete v části O přednastaveních.*

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 některou z následujících akcí:

- Chcete-li přidat platné nastavení na více oblastí fotografie, kreslete nebo táhněte v obraze. V případě potřeby se ujistěte, že je zapnuta možnost 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 okraje výběru pomocí funkce vyhlazení a pronutí.

**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. (Volitelné) 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 některou z následujících akcí:

- 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 pruhu 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 pruhu 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 pruhu voleb a ponechat na vhodném místě na pracovní ploše.

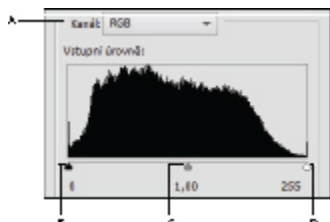
Konkrétní sady úprav nebo všechny úpravy je možné zobrazit výběrem z nabídky poblíž levé horní části panelu. K dispozici je celá řada úprav od tonálních po korekce.

## O nastavení úrovní

[Zpět na začátek](#)

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.)

V dialogovém okně Úrovně můžete provést některou z následujících akcí:



Dialogové okno Úrovně

**A.** Kanály pro nastavení barvy **B.** Hodnoty stínů **C.** Prostřední tóny **D.** Hodnoty zvýraznění

- Nastavením hodnot stínů a světle zajistit, že váš obraz bude využívat celý tonální rozsah.
- Přizpůsobit jas středních tónů obrazu, aniž by byly ovlivněné hodnoty stínů a světle.
- 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 světle, 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 poklepnutím 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.

## Zlepšení detailů ve stínech a ve světlech

[Zpět na začátek](#)

1. Vyberte Vylepšit > Nastavit osvětlení > Stín/Světle.
2. Potáhněte kterýmkoliv jezdcem nebo zadejte do textových polí hodnoty a potom klepněte na tlačítko OK.

**Zesvětlit stíny** Zjasní tmavé oblasti fotografie a odhalí víc podrobností stínů, které byly ve vašem obraze zachycené.

**Ztmavit světle** Ztmaví světlé oblasti fotografie a odhalí víc podrobností světle, 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 světel nevypadá správně.

Chcete-li obnovit vzhled obrazu před otevřením tohoto dialogového okna, podržte klávesu Alt a klepněte na tlačítko Obnovit.

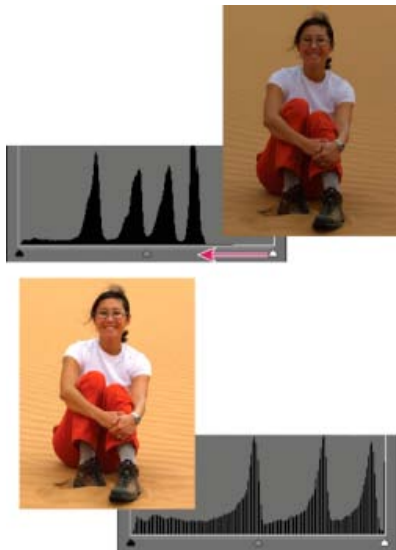


*Před úpravami světla a stínů (nahore) a po úpravách (dole). Úpravy změkčí tvář a odhalí více detailů za slunečními brýlemi.*

## Nastavení stínů a jasu pomocí Úrovně

[Zpět na začátek](#)

1. Proveďte některou z následujících akcí:
  - Klepněte na položku Vylepšit > Nastavit osvětlení > Úrovně.
  - Klepněte na položku Vrstva > Nová vrstva úprav > Úrovně nebo otevřete stávající vrstvu nastavení 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 jezdce světla doleva fotografii zesvětlíte.*

**Stisknutím klávesy Alt a tažením posuvníku Stín zobrazíte oblasti, které budou oříznuty na černou (úroveň 0). Stisknutím klávesy Alt a tažením posuvníku Světla zobrazíte oblasti, které budou oříznuty na bílou (úroveň 255). Zbarvené oblasti ukazují oříznutí v jednotlivých kanálech.**

4. Chcete-li nastavit jas středních tónů a přitom neovlivnit hodnoty světla 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 tlačítko OK.

Panel Histogram bude odrážet tyto úpravy.

**Poznámka:** Klepnutím na tlačítko Automaticky přesunete jezdce světla 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.



## Nastavení jasů a kontrastu ve vybraných oblastech

Nejllepší je použít příkaz Jas a kontrast na vybrané části obrazu. Tento příkaz slouží k nastavení jasů celého obrazu nebo ke snížení výsledků kontrastu v obrazu. Příkazy Úroveň a Stíny a světla se lépe hodí pro tonální úpravy.

1. Proveďte některou z následujících akcí:

- 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 tlačítko OK.

Přetažením doleva se úroveň snižuje a přetažením doprava se zvyšuje. Číslo vpravo od každého jezce odráží hodnotu jasů 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 nástroj zesvětlení nebo nástroj ztmavení. Pokud tyto nástroje nevidíte, hledejte nástroj houba.

2. Nastavte volby nástroje v pruhu voleb:

**Rozbalovací nabídka Stopy** Nastaví špičku stopy štětce. 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.

**Tip:** 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.

## 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. Vyberte nástroj houba. Pokud nástroj houba nevidíte, hledejte nástroje zesvětlení nebo ztmavení.

2. Nastavte volby nástroje v pruhu voleb.

**Rozbalovací nabídka Stopy** Nastaví špičku stopy štětce. 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.



Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Transformace

[Otočení nebo převrácení položky](#)  
[Libovolné otočení položky](#)  
[Změna velikosti položky](#)  
[Zkosení nebo deformování položky](#)  
[Aplikování perspektivy na položku](#)  
[Libovolná transformace položky](#)  
[Aplikování transformace na vrstvu pozadí](#)

## Otočení nebo převrácení položky

[Zpět na začátek](#)

Otočit nebo převrátit můžete výběr, vrstvu nebo celý obraz. Ujistěte se, zda korekční příkaz volíte podle položky, kterou chcete otočit nebo převrátit.

1. Na pracovní ploše úprav vyberte 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°.

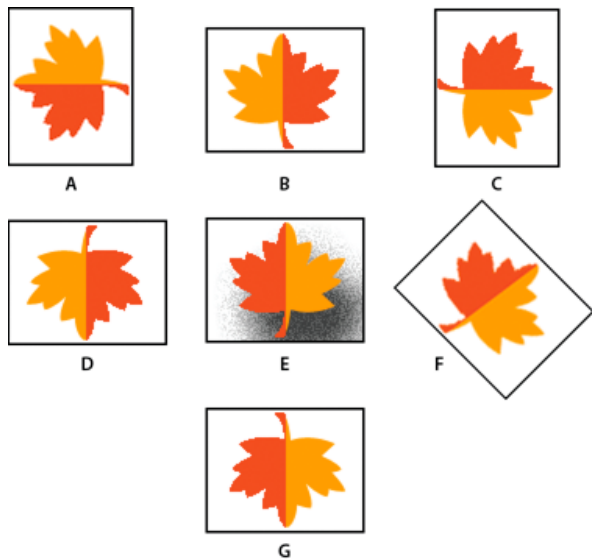
**Jiný** Otočí položku o stupeň, který určíte. Pokud vyberete tuto volbu, zadejte počet stupňů, o které chcete položku otočit, a směr, do kterého se má položka otočit.

**poznámka:** *Kladné číslo otočí objekt po směru hodinových ručiček, záporné číslo otočí objekt proti směru hodinových ručiček.*

Po dokončení klepněte na tlačítko OK.

**Prevrátit vodorovně, Převrátit vrstvu vodorovně nebo Převrátit výběr vodorovně** Převrátí fotografii, vrstvu nebo výběr vodorovně.

**Prevrátit svisle, Převrátit vrstvu svisle nebo Převrátit výběr svisle** Převrátí fotografii, vrstvu nebo výběr svisle.



Otočení obrazu

## Libovolné otočení položky

[Zpět na začátek](#)





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. Na pracovní ploše úprav vyberte 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 některou z následujících akcí:
  - Transformaci aplikujete dvojitým kliknutím dovnitř ohraničujícího rámečku a kliknutím na tlačítko **Potvrdit** , nebo stisknutím klávesy Enter.
  - Transformaci zrušíte kliknutím na tlačítko **Zrušit**  nebo stisknutím klávesy Esc.

## Změna velikosti položky

[Zpět na začátek](#)

1. Na pracovní ploše úprav vyberte fotografii, vrstvu, výběr nebo tvar, jehož velikost chcete změnit.
2. Zvolte **Obraz > Změnit velikost > Měřítka**.

**Poznámka:** Pokud vyberete fotografii, která tvoří vrstvu pozadí (jako je fotografie importovaná z fotoaparátu nebo skeneru), můžete zvolit, zda ji převést na běžnou vrstvu, aby bylo možné fotografii transformovat.

3. Určete míru změny měřítka s použitím jednoho z následujících úkonů:
  - Chcete-li změnit měřítka a přitom zachovat stálý poměr stran (a vyhnout se tak deformování obrazu), vyberte **Zachovat proporce** a potom táhněte rohovým táhlem. Případně můžete při tažení rohového táhla stisknout klávesu Alt.
  - Chcete-li změnit měřítka pouze u výšky nebo šířky, táhněte táhlem na příslušné straně.
  - Zadejte v pruhu voleb procento pro výšku, šířku nebo pro obě volby.
4. Proveďte některou z následujících akcí:
  - 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.



## Zkosení nebo deformování položky

[Zpět na začátek](#)

Zkosení na položku aplikuje svislý nebo vodorovný sklon. Deformování položku roztahuje nebo zplošťuje.

1. Na pracovní ploše úprav vyberte fotografii, 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, aby bylo možné fotografii transformovat.

3. Přetažením táhla zkosíte nebo deformujete ohraničující rámeček.
4. Proveďte některou z následujících akcí:
  - Transformaci aplikujete dvojitým kliknutím dovnitř ohraničujícího rámečku a kliknutím na tlačítko Potvrdit , nebo stisknutím klávesy Enter.
  - Transformaci zrušíte kliknutím na tlačítko Zrušit  nebo stisknutím klávesy Esc.

## Aplikování perspektivy na položku

[Zpět na začátek](#)



Aplikováním perspektivy na položku se vytvoří dojem, že objekty existují ve třech rozměrech.



Původní obraz (vlevo) a obraz po aplikování perspektivy (vpravo).

1. Na pracovní ploše úprav vyberte 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, aby bylo možné fotografii transformovat.

3. Perspektivu aplikujete tažením rohového táhla ohraničujícího rámečku.
4. Proveďte některou z následujících akcí:
  - Transformaci potvrdíte dvojitým kliknutím dovnitř ohraničujícího rámečku a kliknutím na tlačítko Potvrdit , nebo stisknutím klávesy Enter.
  - Transformaci zrušíte kliknutím na tlačítko Zrušit  nebo stisknutím klávesy Esc.

## Libovolná transformace položky

[Zpět na začátek](#)

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. Na pracovní ploše úprav vyberte 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, aby bylo 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:
    - Měřítka změňte tažením libovolného táhla ohraničujícího rámečku. Chcete-li proporcionálně změnit měřítko šířky i výšky, stiskněte Shift a táhněte rohovým táhlem nebo vyberte v pruhu 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 dvoustrannou šipku . Chcete-li omezit otáčení na kroky po 15°, podržte klávesu Shift a táhněte.
    - Chcete-li objekt deformovat, stiskněte klávesu Ctrl (v systému Mac OS klávesu Cmd) a přetáhněte libovolné táhlo. Po umístění na táhlo se ukazatel změní na šedou šipku .
    - Chcete-li objekt zkosit, stiskněte klávesy Ctrl+Shift (v systému Mac OS klávesy Cmd+Shift) a přetáhněte táhlo uprostřed kterékoli strany ohraničovacího rámečku. Když ukazatel umístíte na boční táhlo, změní se na šedou šipku s malou dvojitou šipkou .
    - Chcete-li aplikovat perspektivu, stiskněte klávesy Ctrl+Alt+Shift (Cmd+Alt+Shift) a přetáhněte rohové táhlo. Když ukazatel umístíte nad rohové táhlo, změní se na šedou šipku .
  5. Proveďte některou z následujících akcí:
    - Transformaci potvrdíte dvojitým kliknutím dovnitř ohraničujícího rámečku a kliknutím na tlačítko Potvrdit , nebo stisknutím klávesy

Enter.

- Transformaci zrušíte kliknutím na tlačítko Zrušit  nebo stisknutím klávesy Esc.

---

## Aplikování transformace na vrstvu pozadí

[Zpět na začátek](#)

Než bude možné aplikovat na vrstvu pozadí transformace, je třeba ji převést na běžnou vrstvu.

1. Přejděte na pracovní plochu úprav a na panelu Vrstvy vyberte vrstvu pozadí.
2. Převed'te pozadí.
3. Aplikujte transformaci.



Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Změna velikosti

## Velikost a rozlišení obrazu

### Rozlišení monitoru

### Zobrazení velikosti obrazu otevřeného souboru

### Zobrazení velikosti tisku na obrazovce

### Změna rozměrů a rozlišení tisku bez převzorkování

### Převzorkování obrazu

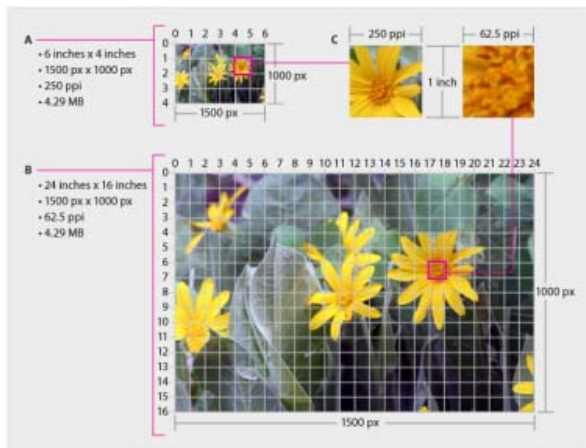
[Zpět na začátek](#)

## 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 1 500 obrazových bodů široká a 1 000 obrazových bodů vysoká. Tyto dva údaje naznačují množství obrazových dat ve fotografii a určují velikost souboru.

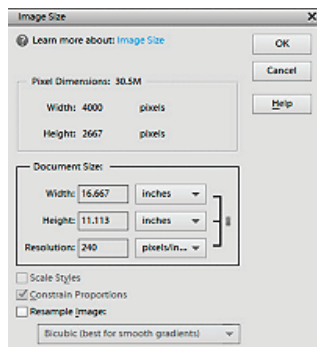
Rozlišení je množství obrazových dat v daném prostoru. Měří se v obrazových bodech na palec (ppi). Čím více obrazových bodů na palec, tím větší je rozlišení. Obecně platí, že čím vyšší je rozlišení obrazu, tím lepší je kvalita vytištěného obrazu. Rozlišení určuje míru podrobností, které můžete v obrazu vidět.

I když digitální obraz obsahuje specifické množství obrazových dat, nemá specifickou fyzickou výstupní velikost nebo rozlišení. Když změníte rozlišení obrazu, změní se i fyzické rozměry, a když změníte šířku nebo výšku obrazu, změní se rozlišení.



Dva obrazy (A a B) se stejnými obrazovými daty a velikostí souboru, ale s rozdílnou velikostí obrazu a rozlišením; C zobrazuje, že vyšší rozlišení znamená vyšší kvalitu.

Vztah mezi velikostí a rozlišením obrazu můžete vidět v dialogovém okně velikosti obrazu (zvolte Obraz > Změnit velikost > Velikost obrazu). Když změníte jednu z těchto hodnot, zbylé dvě hodnoty se změní odpovídajícím způsobem.



Možnost Zachovat proporce vám umožní změnit velikost obrazu bez změny obrazových dat.

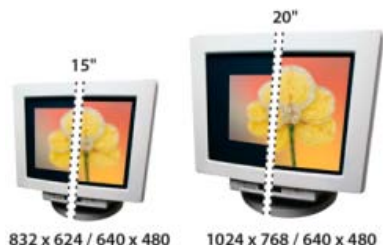
Možnost Zachovat proporce vám umožní zachovat poměr stran (poměr šířky obrazu k jeho výšce). Pokud zvolíte tuto možnost a změníte velikost obrazu a jeho rozlišení, nebude obraz roztažený ani zmenšený.

Možnost Převzorkovat obraz vám umožní změnit velikost obrazu bez změny jeho rozlišení. Pokud potřebujete tisknout s určitým rozlišením nebo s menším či větším rozlišením, než dovoluje aktuální obraz, můžete obraz převzorkovat. Převzorkování však může snížit kvalitu obrazu.

## O rozlišení monitoru

[Zpět na začátek](#)

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 obrazovce, měli byste vzít v úvahu nejmenší rozlišení monitoru, na kterém by mohly být fotografie prohlíženy.

## Zobrazení velikosti obrazu otevřeného souboru

[Zpět na začátek](#)

- Klepněte a podržte tlačítko myši na informačním poli souboru v dolní části dokumentu. Toto pole zobrazuje šířku a výšku obrazu (v obrazových bodech a v měrných jednotkách, které jsou aktuálně vybrané pro pravítka), počet barevných kanálů a rozlišení obrazu (ppi).

## Zobrazení velikosti tisku na obrazovce

[Zpět na začátek](#)

- Proveďte některou z následujících akcí:
  - Zvolte Zobrazení > Velikost tisku.
  - Vyberte nástroj ručička nebo nástroj lupa a klikněte na Velikost tisku v pruhu voleb nástroje.
  - 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

[Zpět na začátek](#)

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 aplikace Photoshop Elements aplikuje 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 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.

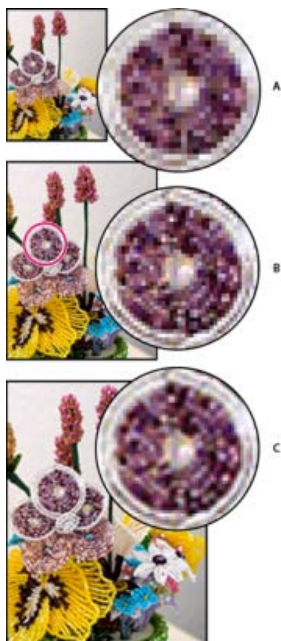
3. Chcete-li zachovat aktuální poměr stran, vyberte Zachovat proporce. Tato volba automaticky aktualizuje šířku při změně výšky a naopak.
4. V oblasti Velikost dokumentu zadejte nové hodnoty pro výšku a šířku. Pokud chcete, zvolte nové jednotky měření.
5. Do pole Rozlišení zadejte novou hodnotu. V případě potřeby zvolte novou jednotku měření a pak klepněte na tlačítko OK.

Chcete-li se vrátit k původním hodnotám, které jsou zobrazeny v dialogovém okně Velikost obrazu, stiskněte klávesu Alt a klepněte na

## 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 ostroty.

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.



Převzorkování obrazu

**A.** Obraz s převzorkováním dolů **B.** Původní obraz **C.** Nepřevzorkovaný obraz

Pokud obrazy připravujete pro web, je dobré zadat velikost obrazu s použitím rozměrů v obrazových bodech.

1. Zvolte 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 jemnějších 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 zostřit 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 (Vylepšit > Doostřit). Chcete-li vytvořit větší obraz, naskenujte obraz znovu ve vyšším rozlišení.



---

**Klíčová slova:** oříznutí, velikost obrazu, rozlišení obrazu, retušování, zaostření, transformace, 3D transformace, otočení, zkosení, změna velikosti, doostření, záznam skupiny sloučení fotografií, vyčištění scény sloučení fotografií, sloučení obličejů, klonování

---



Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Automatické inteligentní tónování

---

[Využití automatického inteligentního tónování fotografie](#)

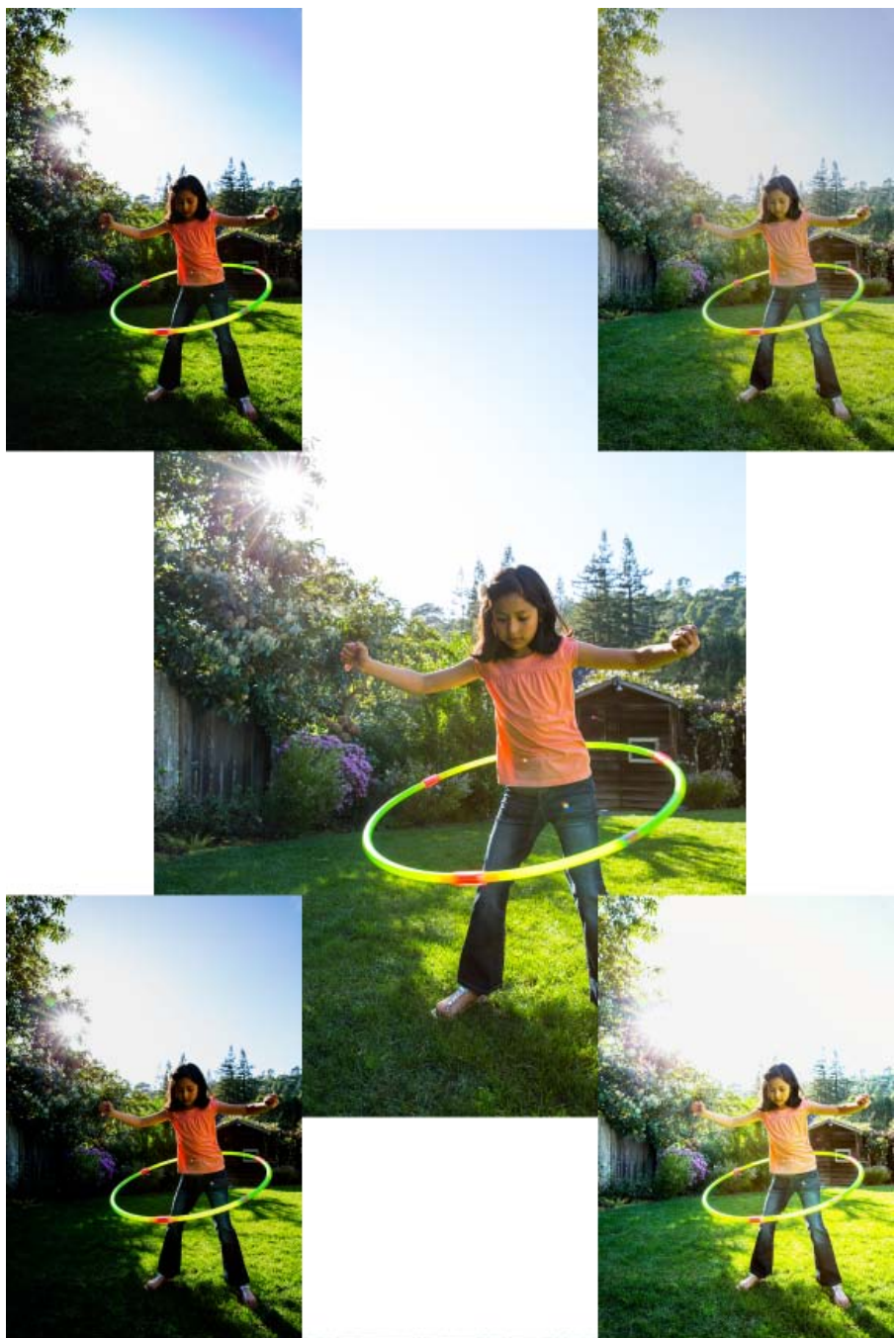
[Učení automatického inteligentního tónování](#)

[Resetování automatického inteligentního tónování](#)

Funkce Automatické inteligentní tónování využívá inteligentní algoritmus k úpravě tonální hodnoty snímku. Funkce Automatické inteligentní tónování vaši fotografii upraví. Kromě toho máte k dispozici ovládání joystickem, jehož pohybem lze výsledky na snímku doladit.

Při pohybu joystickem po různých oblastech fotografie program Photoshop Elements analyzuje tonální kvalitu uvedené oblasti. Poté se u celé fotografie provede tonální korekce. Pohybem joystickem po různých oblastech fotografie tedy dosáhnete různých výsledků. Na (níže uvedené) fotografii pohyb joystickem do jasnějších částí (jasné oblohy nebo trávu) způsobí zjasnění celého snímku. To je na snímcích zřetelné v pravém horním i dolním rohu.

Nástroj Automatické inteligentní tónování je k dispozici v režimech Rychlý a Expert.



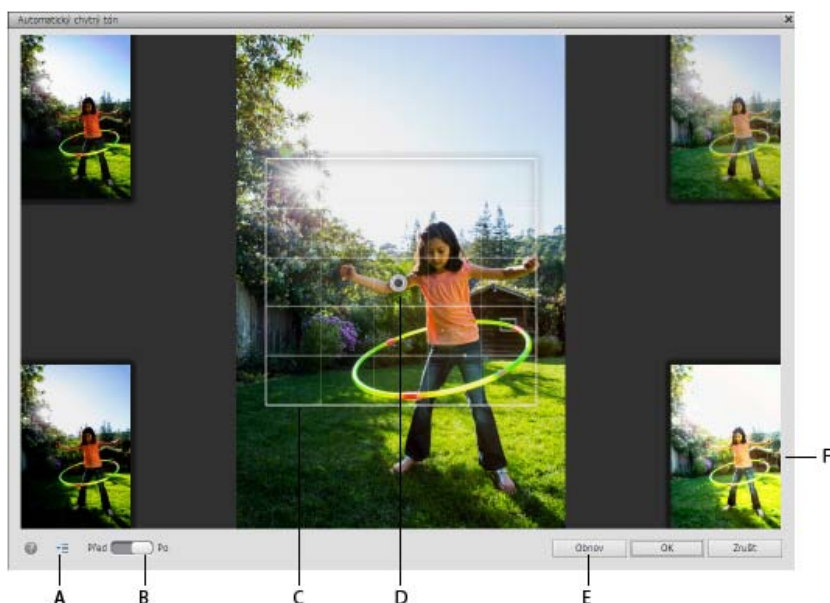
*(vlevo) Pohyb joystickem do tmavších oblastí (jehličí nebo stínu) celý snímek ztmaví. To je zřetelné v miniaturách v levé části hlavního snímku. (vpravo) Pohyb joystickem do jasnějších částí (jasné oblohy nebo trávy) způsobí zjasnění celého snímku. To je zřetelné v miniaturách v pravé části hlavního snímku.*

## Použití automatického inteligentního tónování na fotografie

[Zpět na začátek](#)

1. Při otevřeném snímku klikněte na možnost Vylepšit > Automatické inteligentní tónování.

Dojde k automatické aplikaci tonální korekce.



**A.** Volby pro funkci Automatické inteligentní tónování **B.** Přepnutí, pro zobrazení snímku před úpravou a po ní **C.** Ohraničovací rámeček, kterým lze pohybovat pomocí joysticku **D.** Joystick, kterým lze pohybovat v ohraničovacím rámečku **E.** Resetovací tlačítko, které joystick vrátí do původní polohy navržené funkcí Automatické inteligentní tónování **F.** Jedna ze čtyř automaticky generovaných miniatur pro náhled

2. Pohybem joystickového ovládání, které se zobrazí na snímku, výsledný snímek doladíte.
3. Chcete-li vidět, jak bude snímek vypadat po pohybu joysticku konkrétním směrem, zobrazte miniatury zobrazené ve čtyřech rozích fotografie.

## Učení automatického inteligentního tónování

[Zpět na začátek](#)

Při použití funkce Automatické inteligentní tónování lze vybrat volbu Naučit se tuto opravu. Při výběru této volby se program Photoshop Elements učí z vašich úprav. Algoritmus se učí z tonálních rozsahů snímku před použitím nástroje Automatické inteligentní tónování a po něm. To funkci Automatické inteligentní tónování umožňuje lepší automatické tonální návrhy pro nový snímek.

Při každém použití funkce u snímku tak algoritmus navrhne tonální řešení (umístění joystickového ovládání) na základě úprav provedených u předchozích snímků. Čím více snímků touto funkcí tonálně upravíte, tím inteligentnější se stává při předpovídání typu změn, které byste u nového snímku upřednostnili. Funkce toto učení využívá pro podobné úpravy snímků téhož typu.

## Obnovení automatického inteligentního tónování

[Zpět na začátek](#)

Chcete-li obnovit učení funkce Automatické inteligentní tónování, v dialogovém okně Předvolby klikněte na možnosti Obecné > Obnovení automatického inteligentního tónování.

Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Používání akcí ke zpracování fotografií

## Přehled akcí

### Spuštění souboru akce na obrazu

### Správa souborů akcí

## Přehled akcí

[Zpět na začátek](#)

Akce je řada kroků (úloh), které přehrajete na fotografii. Těmito kroky mohou být příkazy nabídek, volby panelů, akce nástrojů, atd. Například akce, která vytvoří efekt snímku, je řada kroků, které změni velikost obrazu, aplikují na obraz efekt, vytvoří ohraničení zasahující pod obraz a poté uloží soubor v požadovaném formátu.

Sady akcí najdete v aplikaci Photoshop Elements na panelu Akce (Okno > Akce). Na fotografii můžete použít jednu nebo více těchto akcí. V aplikaci Photoshop Elements nelze vytvářet soubory akcí. Můžete si ale načíst další soubory akcí (soubory .atn) vytvořené v aplikaci Adobe Photoshop.

Akce sdílející téma jsou seskupeny do sad akcí.

**Poznámka:** Akce aplikace Photoshop obsahující kroky nepodporované v aplikaci Photoshop Elements se nespustí. Ne všechny akce vytvořené v aplikaci Photoshop lze spustit v aplikaci Photoshop Elements.

## Spuštění souboru akce na obrazu

[Zpět na začátek](#)

1. Otevřete obraz, který chcete zpracovat pomocí akce.
2. Pokud nemáte otevřený panel Akce, klikněte na možnost nabídky Okno > Akce.
3. Na panelu Akce klikněte na akci nebo klikněte na trojúhelník vedle položky Sada akcí.
4. Kliknutím na tlačítko Přehrát můžete akci aplikovat na obraz nebo klikněte na nabídku panelu Akce a poté na tlačítko Přehrát.

## Správa souborů akcí

[Zpět na začátek](#)

**Přidání akcí** Na panelu Akce klikněte na ikonu nabídky panelu a vyberte možnost Načíst akce. Určete soubor .atn a zobrazte si přidané akce na panelu Akce.

**Odebrání akcí** Na panelu Akce vyberte akci nebo sadu akcí a klikněte na tlačítko Odstranit. Kliknutím na tlačítko OK potvrďte odstranění akce.

**Obnovení akcí** Na panelu Akce klikněte na ikonu nabídky panelu a vyberte možnost Obnovit akce. Budou obnoveny všechny akce dostupné ve výchozím nastavení aplikace Photoshop Elements.



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

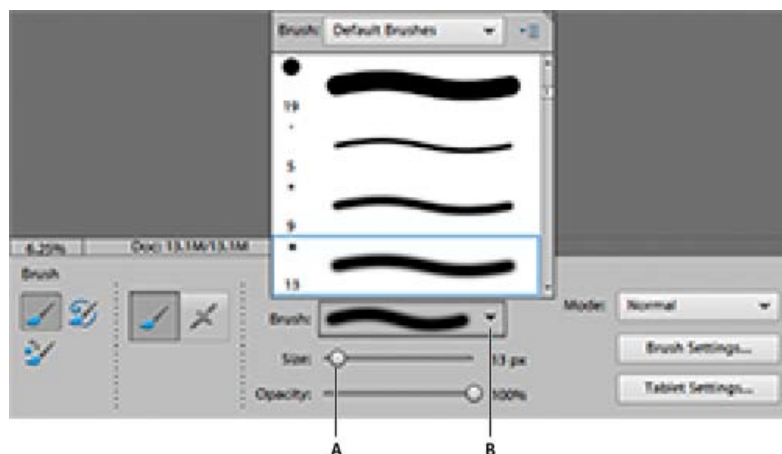
# Přehled malování

- [O malovacích nástrojích](#)
- [O barvách popředí a pozadí](#)
- [O režimech prolnutí](#)
- [Bezpečné webové barvy](#)

## O malovacích nástrojích

[Zpět na začátek](#)

Aplikace Photoshop Elements nabízí různé nástroje pro aplikování a úpravy barev. Když vyberete nějaký malovací nástroj, zobrazí pruh voleb nástroje různé přednastavené špičky 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 nástroje

**A.** Rozbalovací jezdec a textové pole velikosti stopy **B.** Rozbalovací panel Stopa a miniatura stopy **C.** Nabídka Více

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.

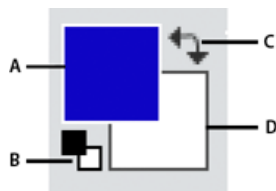
Nástroj impresionistický štětec mění existující barvu tím, že na ni aplikuje stylizované tahy stopy. Existující barvy obrazu také ovlivňuje nástroj rozmazání, který simuluje to, k čemu vede rozmazávání mokré barvy prstem.

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 [Nastavení barev a tonality pomocí nástrojů inteligentní štětec](#).

## O barvách popředí a pozadí

[Zpět na začátek](#)

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

## O režimech prolnutí

Režimy prolnutí řídí, jak nástroj pro malování nebo úpravy působí na obrazové body v obraze. 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 *Závoj* (uprostřed) a režim prolnutí *Světlost* (dole) aplikované na vrstvu s mořskou hvězdí.

Můžete si zvolit kterýkoli z následujících režimů prolnutí z nabídky Režim v pruhu voleb nástroje:

**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.

**Zezadu** 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.

**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.

**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.

**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 diapozitivů 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 změní barvy v závislosti na základní barvě. Vzorky nebo barvy překryjí existující obrazové body, přičemž se zachovávají světlá 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 změní 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 světel 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 rovnoměrně 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

[Zpět na začátek](#)

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.)

Další témata [Nápovědy](#)

---



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Malovací nástroje

[Použití nástroje štětec](#)

[Použití nástroje tužka](#)

[Použití nástroje impresionistický štětec](#)

[Použití nástroje rozmazání](#)

[Použití nástroje guma](#)


[Použití nástroje kouzelná guma](#)

[Použití nástroje mazání pozadí](#)

## Použití nástroje štětec

[Zpět na začátek](#)

Nástroj štětec vytváří měkké a tvrdé tahy barvy. Můžete to využít k simulaci technik rozprašovače. (Pokud jej nevidíte v paletě nástrojů, vyberte buď Impresionistický štětec nebo nástroj nahrazení barvy a pak klikněte na ikonu nástroje štětec v pruhu voleb nástroje.)

1. Vyberte barvu pro malování tak, že nastavíte barvu popředí.
2. V části Kreslit panelu nástrojů vyberte nástroj Štětec.
3. Podle potřeby zadejte volby pro nástroj štětec v pruhu voleb nástroje 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:

**Režim rozprašovač** Umožňuje možnosti rozprašovače. Tato volba aplikuje v obraze postupné přechody tónů a tím napodobuje efekt tradičních rozprašovačů barev.

**Štětec** Nastaví špičku stopy štětce. Klikněte na šipku u vzorku stopy, zvolte kategorii stopy z rozbalovací nabídky Stopy štětce a potom vyberte miniaturu stopy.

**Velikost** Slouží k nastavení velikosti stopy v obrazových bodech. Přetáhněte jezdec Velikost nebo velikost zadejte do textového pole.

**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.

**Režim** Určuje, jak se barva, kterou aplikujete, prolne s existujícími obrazovými body v obraze.


**Volby pro tablet** Slouží k nastavení voleb, které můžete určovat pomocí písátka, pokud místo myši používáte kreslicí tablet citlivý na tlak.

**Nastavení stopy** Slouží k nastavení dalších voleb stopy.

## Použití nástroje tužka

[Zpět na začátek](#)

Nástroj tužka vytváří od ruky čáry s ostrými okraji.

1. Vyberte barvu pro malování tak, že nastavíte barvu popředí.
2. V části Kreslit panelu nástrojů vyberte nástroj Tužka.
3. Podle potřeby nastavte volby pro nástroj tužka v pruhu voleb nástroje 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:

**Špička stopy** Nastaví špičku. Klikněte na šipku u vzorku stopy, zvolte kategorii stopy z rozbalovací nabídky Stopy štětce a potom vyberte miniaturu stopy.

**Velikost** Slouží k nastavení velikosti stopy v obrazových bodech. Přetáhněte jezdec Velikost nebo velikost zadejte do textového pole.

**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.

**Režim** Určuje, jak se barva, kterou aplikujete, prolne s existujícími obrazovými body v obraze.

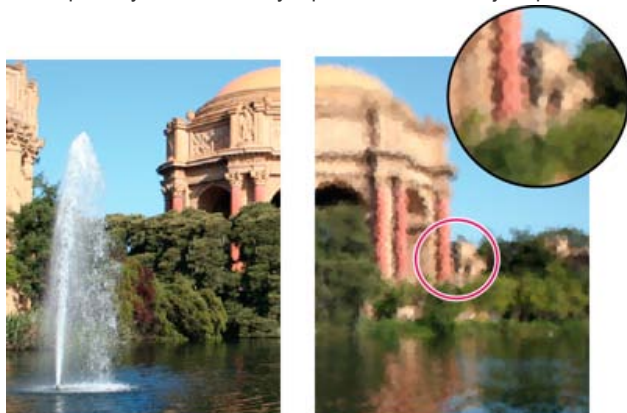
**Automaticky mazat** Pokud začnete kreslit a přetáhnete přes oblast, která neobsahuje barvu popředí, nástroj maluje barvou popředí. To znamená, že pokud začnete jinou barvou než barvou popředí, maluje pouze barvou popředí. Když klepnete a začnete malovat přes oblasti obsahující barvu popředí, tužka maluje barvou pozadí.

## Použití nástroje impresionistický štětec

[Zpět na začátek](#)

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. Když je na panelu nástrojů vybrán nástroj Štětec, vyberte na pruhu voleb nástroje možnost Impresionistický štětec.
2. Podle potřeby nastavte volby v pruhu voleb nástroje a pak táhnutím malujte uvnitř obrazu.



*Původní fotografie (vlevo) a po použití nástroje impresionistický štětec (vpravo)*

Zadat můžete libovolné z následujících voleb:

**Štětec** Nastaví špičku stopy štětce. Klikněte na šipku u vzorku stopy, zvolte kategorii stopy z rozbalovací nabídky Stopy štětce a potom vyberte miniaturu stopy.

**Velikost** Slouží k nastavení velikosti stopy v obrazových bodech. Přetáhněte jezdec Velikost nebo velikost zadejte do textového pole.

**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.

**Režim** Určuje, jak se barva, kterou aplikujete, prolne s existujícími obrazovými body v obraze. Další informace najdete v části O režimech prolnutí.

**Další volby** 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.

## Použití nástroje rozmazání


[Zpět na začátek](#)

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 části Vylepšit panelu nástrojů vyberte nástroj Rozmazání (pokud jej na panelu nástrojů nevidíte, vyberte buď nástroj Rozostření nebo Zostření a poté klikněte v pruhu voleb nástroje na ikonu nástroje Rozmazání).
2. Nastavte volby v pruhu voleb nástroje a pak táhnutím uvnitř obrazu rozmazávejte barvu.

 *Chcete-li při tažení s nástrojem Rozmazání dočasně použít volbu Malování prstem, stiskněte klávesu Alt.*

Zadat můžete libovolné z následujících voleb nástroje rozmazání:

**Režim** Určuje, jak se barva, kterou aplikujete, prolne s existujícími obrazovými body v obraze. Další informace najdete v části O režimech prolnutí.

**Štětec** Nastaví špičku stopy štětce. Klikněte na šipku u vzorku stopy, zvolte kategorii stopy z rozbalovací nabídky Stopy štětce a potom

vyberte miniaturu stopy.

**Velikost** Slouží k nastavení velikosti stopy v obrazových bodech. Přetáhněte jezdec Velikost nebo velikost zadejte do textového pole.

**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.

## Použití nástroje guma

[Zpět na začátek](#)

Nástroj guma mění obrazové body v obrazu, 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. V části Kreslit panelu nástrojů vyberte nástroj Guma. (Pokud jej nevidíte na panelu nástrojů, vyberte buď nástroj mazání pozadí nebo nástroj kouzelná guma a pak klikněte na ikonu nástroje guma v pruhu voleb nástroje.)
2. Podle potřeby nastavte volby v pruhu voleb nástroje a pak táhněte přes oblast, kterou chcete vymazat.

Zadat můžete libovolné z následujících voleb nástroje guma:

**Štětec** Nastaví špičku stopy štětce. Klikněte na šipku u vzorku stopy, zvolte kategorii stopy z rozbalovací nabídky Stopy štětce a potom vyberte miniaturu stopy.

**Velikost** Slouží k nastavení velikosti stopy v obrazových bodech. Přetáhněte jezdec Velikost nebo velikost zadejte do textového pole.

**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 nástroje vyberete režim Blok, volba Krytí nebude k dispozici.)

**Text** 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.

## Použití nástroje kouzelná guma

[Zpět na začátek](#)

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 části Kreslit panelu nástrojů vyberte nástroj Kouzelná guma. (Pokud jej nevidíte v paletě nástrojů, vyberte buď nástroj guma, nebo nástroj mazání pozadí a pak klikněte na ikonu nástroje kouzelná guma v pruhu voleb nástroje.)
3. Podle potřeby nastavte volby v pruhu voleb nástroje a pak klikněte 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.

**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.

**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.

**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.

**Vyhlazení** Vyhladí okraje oblasti, kterou vymažete, takže okraj vypadá přirozeněji.

## Použití nástroje mazání pozadí

[Zpět na začátek](#)

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. V části Kreslit panelu nástrojů vyberte nástroj Mazání pozadí. (Pokud jej nevidíte v paletě nástrojů, vyberte buď nástroj guma nebo nástroj kouzelná guma a pak klikněte na ikonu nástroje mazání pozadí v pruhu voleb nástroje.)
3. Podle potřeby nastavte volby v pruhu voleb nástroje 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:

**Velikost** Šířka stopy v obrazových bodech

**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.

**Nastavení stopy** 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.

Další témata Nápoředy



# Korekce barevných nádechů

[Oprava barevného nádechu porovnáním variací obrazu](#)

[Automatické odstranění barevného nádechu](#)

[Odstranění barevného nádechu pomocí úrovní](#)

[Nastavení křivek barev](#)

## Korekce barevných nádechů pomocí porovnání různých variací obrazu

[Zpět na začátek](#)

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.

1. Vyberte položky 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 Množství. Přetažením jezdce doleva se množství snižuje a přetažením doprava se zvyšuje.

4. Pokud upravujete barvu středních tónů, stínů nebo světla, 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.

## Automatické odstranění barevného nádechu

[Zpět na začátek](#)

*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 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.



## Odstranění barevného nádechu s Úrovněmi

Tento postup vyžaduje zkušenosti s korekcí barev a částečnou znalost barevného kola RGB.

1. Proved'te některou z následujících akcí:


- Klepněte na položku Vylepšit > Nastavit osvětlení > Úrovně.
- Klepněte na položku Vrstva > Nová vrstva úprav > Úrovně nebo otevřete stávající vrstvu nastavení úrovní.

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 jezdce vlevo nebo vpravo.

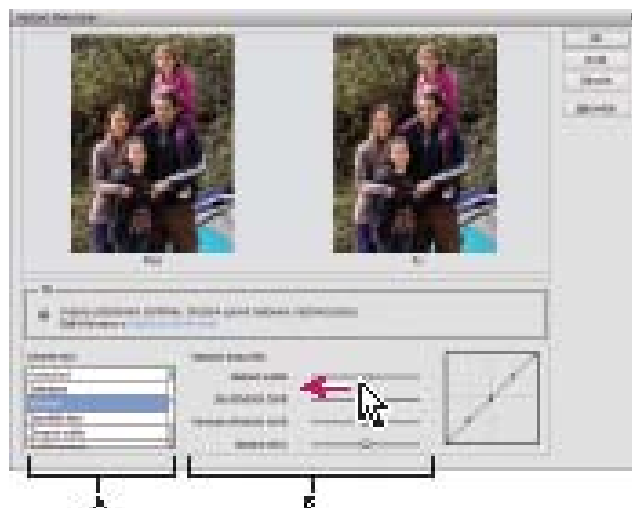
4. Když jste spokojeni s celkovou barvou, klepněte na tlačítko OK.

 Pomocí šedého výběru barev v dialogovém okně Úrovně rychle odstraníte barevný nádech. Pокlepejte na výběr barev a ujistěte se, zda jsou RGB hodnoty shodné. Po zavření výběru barvy klepněte na oblast obrazu, která by měla být v neutrální šedé.

## 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 Nastavit křivky barev můžete porovnat a vybrat různá tonální přednastavení. V poli Vyberte styl vyberte styl ze seznamu stylů. Abyste úpravu doladili, nastavte světlá, jas, kontrast středních tónů a stíny.



Nastavení křivek barev v obrazu

**A.** Vyberte styl (z přednastavení) **B.** Upravte jezdce (vlastní volby)

1. V aplikaci Photoshop Elements otevřete obraz.

2. Chcete-li upravit určitou oblast obrazu nebo vrstvu, vyberte ji pomocí jednoho z nástrojů pro výběr. (Pokud jste neprovedli žádný výběr, použijte 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 tlačítko OK. Chcete-li nastavení zrušit a začít znovu, klepněte na Obnovit. Chcete-li zavřít dialogové okno Nastavení křivek barev, klepněte na Zrušit.





Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Filtry Přizpůsobení

[Použití filtru Vyrovnat](#)

[Použití filtru Mapovat na přechod](#)

[Použití filtru Invertovat](#)

[Použití filtru Posterizace](#)

[Použití filtru Práh](#)

[Použití filtru Fotografie](#)

## Použití filtru Vyrovnat

[Zpět na začátek](#)

Filtr Vyrovnat změní rozložení hodnot jasu v obrazových bodech v obraze tak, aby rovnoměrněji reprezentovaly celý rozsah úrovní jasu. Při použití tohoto příkazu vyhledá Photoshop Elements nejsvětlejší a nejtmavší hodnotu ve složeném obraze. Pak je znovu namapuje tak, aby nejsvětlejší hodnota představovala bílou a nejtmavší černou. Photoshop Elements potom vyrovná jas, neboli rovnoměrně rozmístí střední hodnoty obrazových bodů do stupňů šedi.

1. Vyberte 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 tlačítko 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.

## Použití filtru Mapovat na přechod

[Zpět na začátek](#)

Filtr Mapovat na přechod mapuje rozsah stupňů šedi obrazu na barvy z určeného přechodu.



*Používání filtru Mapovat na přechod pro napodobení sépiového tónu*

1. Vyberte obraz, vrstvu nebo oblast.
2. Proveďte některou z následujících akcí:
  - 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 změní směr přechodu a obrátí mapování přechodu.
5. Klepněte na tlačítko OK.

## Použití filtru Invertovat

Filtr Invertovat invertuje barvy obrazu. Tento příkaz použijte například 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. Vyberte obraz, vrstvu nebo oblast.
2. Zvolte Filtr > Přizpůsobení > Invertovat.

## Použití filtru Posterizace

Filtr Posterizace umožňuje určit počet tonálních úrovní (neboli hodnot jasu) pro každý kanál v obrazu. Pak namapuje 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. Vyberte obraz, vrstvu nebo oblast.
2. Proveďte některou z následujících akcí:
  - Zvolte Filtr > Přizpůsobení > Posterizovat.
  - Vytvořte z panelu Vrstvy nebo nabídky Vrstva novou vrstvu úprav Posterizovat nebo otevřete existující vrstvu úprav Posterizovat.
3. Pomocí jezdců dosáhnete správného efektu. Případně zadejte požadovaný počet tonálních úrovní a klikněte na OK.

## Použití 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 nejtmavší oblasti obrazu.

1. Vyberte obraz, vrstvu nebo oblast.
2. Proveďte některou z následujících akcí:
  - 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 tlačítko OK. Při tažení jezdců se obraz mění a odpovídá právě nastavenému prahu.
  - Chcete-li určit reprezentativní světlejší, 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 tmavší, táhněte jezdec doleva, až bude obraz čistě bílý. Potom jezdec táhněte zpět, až se v obraze objeví nějaké čistě černé oblasti.
4. (Volitelný krok) Chcete-li se vrátit k výchozímu nastavení, podržte klávesu Alt a klepněte na tlačítko Obnovit.
5. (Volitelné) Klepněte na Zrušit, chcete-li dialogové okno Práh zavřít bez aplikování změn na obraz.

## Použití filtru Fotografie

Příkaz Filtr Fotografie napodobuje metodu vložení barevného filtru před objektiv fotoaparátu. Barevný filtr upraví vyvážení a teplotu barvy světla přenášeného objektivem a expozici filmu. 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 některou z následujících akcí:

- Zvolte Filtr > Přizpůsobení > Fotografický filtr.
- Zvolte Vrstva > Nová vrstva úprav > Fotografický filtr. Klepněte na tlačítko 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 tlačítko OK.

---

 Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Zpracování souborů v modulu Camera Raw

[O souborech v modulu Camera Raw](#)

[Verze zpracování](#)

[Otevírání a zpracovávání souborů v modulu Camera Raw](#)

[Nastavení ostrosti v souborech v modulu Camera Raw](#)

[Potlačení šumu v souborech v modulu Camera Raw](#)

[Ukládání změn do obrazů v modulu Camera Raw](#)

[Otevření obrazu v modulu Camera Raw na pracovní ploše úprav](#)

[Nastavení a ovládací prvky](#)

[Zpět na začátek](#)

## O souborech obrazů v modulu Camera Raw

Při digitálním fotografování je obraz zachycen obrazovým snímačem fotoaparátu do souboru obrazu. Soubor obrazu je obvykle zpracován a komprimován a následně uložen na paměťovou kartu fotoaparátu. Fotoaparáty ale také dokážou uložit obrázek bez zpracování nebo komprimování - do souboru RAW. Soubory v modulu Camera Raw si lze představit jako negativy fotografií. Soubor raw můžete v aplikaci Photoshop Elements otevřít, zpracovat a uložit a nemusíte se tak spoléhat na zpracování souboru ve fotoaparátu. Když pracujete se soubory v modulu Camera Raw, můžete nastavit správné vyvážení bílé, tonální rozsah, sytost barvy a ostrost.

Chcete-li použít soubory raw, nastavte fotoaparát tak, aby soubory ukládal do souborů ve formátu raw tohoto fotoaparátu. Když tyto soubory stáhnete z fotoaparátu, mají přípony typu NEF, CR2, CRW a další formáty raw. Photoshop Elements dokáže otevřít pouze soubory raw z podporovaných fotoaparátů. Seznam podporovaných fotoaparátů najdete na webu Adobe.

Aplikace Photoshop Elements neukládá provedené změny do originálního souboru raw (nedestruktivní upravování). Po zpracování souboru obrazu raw pomocí funkcí v dialogu Camera Raw, můžete tento zpracovaný soubor obrazu otevřít v aplikaci Photoshop Elements. Potom můžete soubor upravit a uložit ve formátu podporovaném aplikací Photoshop Elements. Původní soubor raw zůstane nezměněný.

[Zpět na začátek](#)

## Verze zpracování

Verze zpracování je metoda dešifrování formátu souboru raw. Výchozí verze používaná v aplikaci Adobe Photoshop Elements 11 je **Verze zpracování 2012**. Tato metoda dešifrování formátu souboru raw nabízí různé způsoby práce s nejnovějšími a vylepšenými funkcemi formátu souboru raw. Aplikace Photoshop Elements 11 obsahuje tři verze zpracování (jednu aktuální a dvě starší). Kompletní seznam verzí:

- Verze zpracování 2012 (výchozí, používaná v aplikaci Adobe Photoshop Elements 11)
- Verze zpracování 2010 (používaná v aplikaci Adobe Photoshop Elements 10)
- Verze zpracování 2003 (používaná v aplikaci Adobe Photoshop Elements 9 nebo starší)

### Jaká verze zpracování je aplikována na můj obraz ve formátu raw?

Když otevřete soubor ve formátu raw, který nebyl otevřen v některé z předchozích verzí aplikace Photoshop Elements, použije se výchozí Verze zpracování 2012. Pokud ale otevřete soubor raw, který byl otevřen v předchozí verzi aplikace Photoshop Elements, použije se starší verze zpracování.

Chcete-li zkontrolovat, která verze zpracování byla aplikována na váš soubor ve formátu raw, klikněte v dialogu Camera Raw na kartu Kalibrace fotoaparátu. Aktuální používaná verze zpracování je uvedena v poli Zpracování.

**Poznámka:** Pokud nepoužíváte verzi zpracování 2012, zobrazí se pod obrazem ve formátu raw ikona označující, že používáte starší verzi.

### Mohu přepínat mezi verzemi zpracování?

Ano. V dialogu Camera Raw 7.1 klikněte na kartu Kalibrace fotoaparátu a z rozevíracího seznamu Zpracování vyberte verzi zpracování, kterou chcete používat.

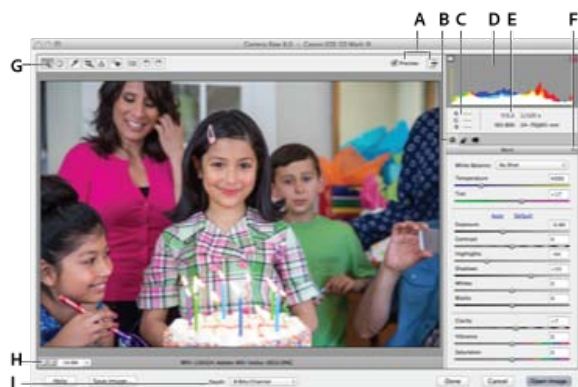
### Která verze je pro vás nejlepší?

Verze zpracování 2012 vám umožňuje pracovat s nejnovějšími vylepšeními ve formátu raw. Pokud ale máte mnoho obrazů raw, které byly otevřeny v předchozích verzích aplikace Photoshop Elements (a používají tedy starší verze zpracování), můžete použít starší verzi procesu i na novější obrazy ve formátu raw. Zachová se tak konzistence ve zpracování starších i aktuálních snímků a můžete také použít svůj starší pracovní postup.

## Jaké jsou rozdíly mezi jednotlivými verzemi zpracování?

- **Karta Základní.** Ve verzi zpracování 2012 jsou posuvníky Obnovení, Vyplnit světla a Jas nahrazeny posuvníky Světla, Stíny a Bílé.
- **Karta Podrobnosti:**
  - Ve verzi zpracování 2012 je novinkou posuvník Barevné detaily. Tento posuvník je neaktivní, dokud nepohnete s posuvníkem Barva.
  - Ve verzi zpracování 2012 byly přidány funkce Světelné detaily a Světelný kontrast. Tyto posuvníky zůstanou neaktivní, dokud nepohnete s posuvníkem Světlo.

**Poznámka:** Při přechodu do starší verze zpracování dojde k deaktivování novějších posuvníků kompatibilních s nejnovějšími verzemi zpracování.



Dialogové okno Camera Raw

**A.** Volby zobrazení **B.** Abyste získali přístup k různým ovládacím prvkům, klikněte na štítek Základní nebo Podrobnosti **C.** Hodnoty RGB **D.** Histogram **E.** Nastavení obrazu **F.** Nabídka Více **G.** Nástroje **H.** Úrovně zvětšení zobrazení **I.** Volby bitové hloubky

[Zpět na začátek](#)



## Otevírání a zpracovávání souborů v modulu Camera Raw


1. Na pracovní ploše úprav klepněte na položku Soubor > Otevřít.
2. Procházejte a vyberte jeden nebo více souborů v modulu Camera Raw a klikněte 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 v modulu Camera Raw.](#))

**Poznámka:** Výběrem volby Náhled zobrazíte náhled obrazu s prováděnými změnami nastavení. Pokud odznačíte volbu Náhled, bude obraz v modulu 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 používána v předchozím obrazu fotoaparátu v modulu Camera Raw nebo pokud chcete použít výchozí nastavení svého fotoaparátu, zvolte z nabídky Nastavení příslušnou volbu (nabídka Nastavení > Předcházející převod). Použití stejných voleb se například hodí tehdy, pokud chcete rychle zpracovat obrazy se stejnými světelnými podmínkami. (Viz [Vlastní nastavení fotoaparátu.](#))
6. (Volitelné) Chcete-li vyvážit bílou, nastavte příslušné volby. (Viz [Ovládací prvky vyvážení bílé pro modul Camera Raw.](#))

 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. (Viz Nastavení tónů a obrazu v souborech v modulu Camera Raw.)

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 položku Obnovit.

8. Proveďte některou z následujících akcí:

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

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

---

[Zpět na začátek](#)

## Nastavení ostrosti v souborech v modulu Camera Raw

Jezdec Ostrost nastaví ostrost obrazu a poskytne požadované vymezení hran. Úprava ostrosti je variací filtru Doostřit aplikace Adobe Photoshop. Tato úprava na základě zadaného prahu vyhledává obrazové body, které se liší od okolních bodů, 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 na náhledy.

1. Nastavte zvětšení náhledového obrazu alespoň na 100%.
2. Klepněte na záložku Detaily.
3. Zostření zvýšíte přesunutím jezdců 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 v modulu Camera Raw. Pokud v aplikaci Photoshop Elements rozsáhlé úpravy obrazu plánujete, zostření souborů v modulu Camera Raw vypněte. Potom použijte v aplikaci Photoshop Elements zostřovací filtry jako poslední krok po dokončení veškerých dalších úprav a změn velikosti.*

---

[Zpět na začátek](#)

## Potlačení šumu v souborech v modulu 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 vidět jako barevné artefakty. Fotografie, které byly pořízeny při vysoké citlivosti ISO nebo pomocí jednodušších digitálních fotoaparátů, mohou obsahovat nápadný šum.

Přesunutím jezdců Vyhazení světlosti doprava sníží šum stupňů šedi, přesunutím jezdců Redukce barevného šumu doprava sníží chromatický šum.

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



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

[Zpět na začátek](#)

## Ukládání změn do obrazů v modulu Camera Raw

Změny provedené v souboru v modulu Camera Raw je možné uložit. Pomocí dialogového okna Camera Raw lze obraz v modulu Camera Raw s provedenými změnami uložit do souboru DNG. Uložení souboru nedojde k jeho automatickému otevření v aplikaci Photoshop Elements. (Chcete-li soubor v modulu Camera Raw otevřít, použijte příkaz Otevřít, jako u jakéhokoliv jiného souboru. Pak můžete soubor upravit a uložit jako jakýkoliv jiný obraz.)

1. V dialogovém okně Camera Raw aplikujte nastavení pro jeden nebo více obrazů v modulu 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 v modulu Camera Raw).

Nové volby v aplikaci Photoshop Elements 11:

- **Vložit data pro rychlé načtení:** Vloží do souboru DNG mnohem menší kopii obrazu ve formátu raw, aby docházelo k rychlejšímu načtení náhledu tohoto obrazu.
- **Použít ztrátovou kompresi:** Sníží velikost souboru DNG, což způsobí ztrátu kvality. Doporučuje se pouze pro obrazy ve formátu raw, které budou uloženy do archivu a nikdy nebudou použity pro tisk nebo produkci (jiné použití).

4. Klepněte na Uložit.

[Zpět na začátek](#)

## Otevření obrazu v modulu Camera Raw na pracovní ploše úprav

Jakmile zpracujete obraz camera raw v dialogovém okně Camera Raw, můžete ho otevřít a upravit na pracovní ploše úprav.

1. V dialogovém okně Camera Raw aplikujte nastavení pro jeden nebo více obrazů camera raw.
2. Klepněte na tlačítko Otevřít obraz. Dialogové okno Camera Raw se zavře a fotografie se otevře na pracovní ploše úprav.

[Zpět na začátek](#)

## Nastavení a ovládací prvky

### Ovládací prvky formátu raw fotoaparátu



**Nástroj lupa** Po klepnutí uvnitř náhledového obrazu nastaví hodnotu zvětšení náhledu na následující přednastavenou hodnotu zvětšení. Chcete-li zobrazení zmenšit, klepněte se stisknutou klávesou Alt. 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. Podržení 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 Předvolby** 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 v modulu 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. 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.
2. Přejděte na pracovní plochu úprav, otevřete soubor v modulu Camera Raw a upravte obraz.
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.



Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Zostření

Přehled zostření  
Zostření obrazu  
Používání filtru Doostřit

## Přehled zostření

[Zpět na začátek](#)

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 nezintenzivnili.
- 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 vytištěn nebo zobrazený na webové stránce.

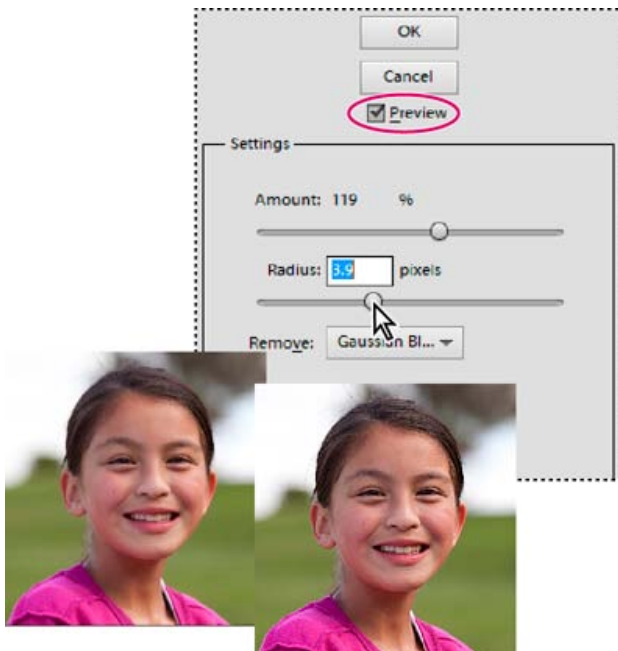
## Zostření obrazu

[Zpět na začátek](#)

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 zostřít.

## 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:

**Režim** Určuje, jakým způsobem se aplikovaná barva míchá se stávajícími obrazovými body obrazu.

**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 rozbalovací jezdec Velikost nebo zadejte velikost do textového pole.

**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.

**Chránit detaily** Vyberete-li volbu Chránit detaily, zvýrazníte podrobnosti a omezíte tvorbu artefaktů z obrazových bodů. Tuto volbu odznačte, chcete-li vytvořit více zvýrazněné efekty zostření

3. Táhněte nástrojem přes část obrazu, kterou chcete zostřít.

## Přesné zostření obrazu

1. Vyberte Vylepšit > Nastavit ostrost.
2. Vyberte zaškrťovací políčko Náhled.
3. Chcete-li svůj obraz zostřít, nastavte libovolně z následujících voleb a potom klepněte na OK.

**Míra** Nastavuje míru zostření. Zadáním čísla do pole nebo přetažením jezdcе 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 změňte zadáním čísla do pole nebo přetažením jezdcе. Čím víc zvyšujete poloměr, tím je zostření patrnější.

**Odstranit** Nastavuje zostřovací algoritmus, který se má použít k zostření obrazu. Gaussovské 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

[Zpět na začátek](#)

Filtr Doostřit reprodukuje tradiční filmovou techniku, která se používá k zostření okrajů v obrazu. 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. Na pracovní ploše úprav vyberte 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.

---

 Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Vytvoření panoramat

Vytvoření sloučení fotografií panoramatu

Vytvoření kompozice sloučení fotografií panoramatu

Interaktivní vytváření panoramatu sloučením fotografií

## Vytvoření sloučení fotografií panoramatu

[Zpět na začátek](#)

 Video o tomto procesu naleznete na adrese [www.adobe.com/go/Invid923\\_pse\\_cz](http://www.adobe.com/go/Invid923_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.

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:



Vytvoření sloučení fotografií panoramatu

**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.

**Tip:** 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

[Zpět na začátek](#)

1. Proveďte některou z následujících akcí:

- Na pracovní ploše úprav v režimu plných úprav klepněte na položku Soubor > Nový > Sloučení fotografií panoramatu.
- Na pracovní ploše Elements Organizer klepněte na položky Soubor > Nový > Sloučení fotografií panoramatu.

2. V dialogovém okně Sloučení fotografií vyberte volbu z rozbalovací nabídky Použít:


**Soubory** Slouží k vytvoření kompozice sloučením 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 jsou otevřené na pracovní ploše úprav.

3. Jedním z následujících postupů vyberte fotografie, které chcete použít:

- Chcete-li použít obrazy, které jsou otevřené na pracovní ploše úprav, 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. Překrývajícím se obsah bude i nadále přizpůsoben. Referenční obraz se umístí uprostřed. Tato možnost nejlépe vyhovuje tvorbě širokých panoramatických obrazů.

**Sféricky** Zarovná a transformuje obrazy tak, jako by byly určeny pro mapování vnitřku koule. Pokud jste pořídili sadu obrazů, pokrývajících 360 stupňů, použijte tuto volbu pro 360 stupňové panoramata. Pomocí volby Sféricky můžete vytvořit hezká panoramata také s jinými sadami souborů.

**Koláž** Zarovná vrstvy, sjednotí překrývajícím se obsah a transformuje (natočení nebo změna velikosti) některou ze zdrojových vrstev.

**Změnit polohu** Slouží k zarovnání vrstev a přizpůsobení překrývajícím 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. (Volitelné) Vyberte některou z následujících voleb:

**Prolnout obrazy** Najde optimální hranice mezi obrazy a vytvoří spoje na základě těchto hranic a tak, aby odpovídala barva obrazů. Je-li volba Prolnout obrazy vypnuta, provede se jednoduché obdélníkové prolnutí. To může být vhodnější, pokud chcete retušovat masky prolnutí ručně.

**Odstranění vinětování** Odstraní vinětování a provede kompenzaci expozice v obrazech, které mají tmavší hrany, což je způsobeno vadou čočky nebo nesprávným zacloněním objektivu.

**Korekce geometrické deformace** Kompenzuje zkreslení soudkovité, poduškové nebo rybí oko.

6. Klepnutím na OK vygenerujete panorama jako nový soubor.

Zobrazí se zpráva s dotazem, zda chcete vyplnit okraje panoramatu, které zůstaly průhledné. Klepnete-li na tlačítko Ano, Photoshop Elements vyplní okraje pomocí retušování podle obsahu.

---

## Interaktivní vytváření panoramatu sloučením fotografií

[Zpět na začátek](#)

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 libovolný z následujících úkonů:

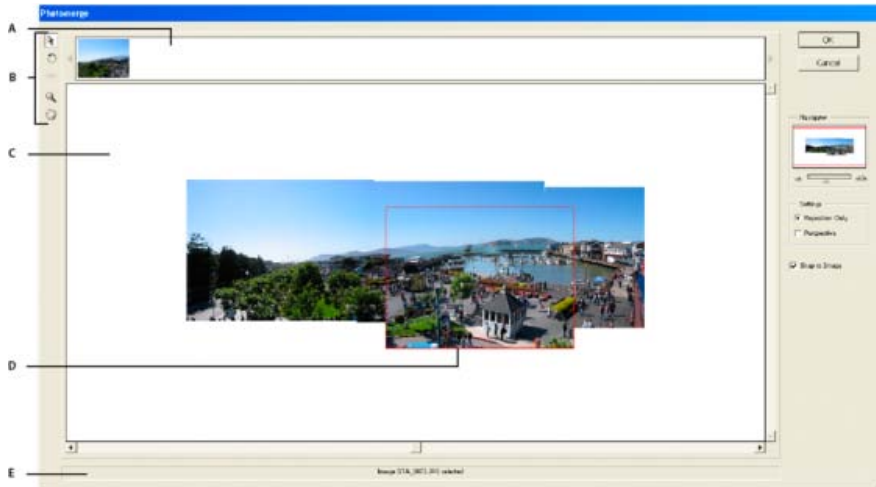
- Výběrem voleb Pouze změnit polohu a Přitahovat na obraz zachováte zarovnání překrývajících se oblastí obrazu. Aplikace Photoshop Elements vyrovná rozdíly expozice mezi zdrojovými obrazy pomocí prolnutí.
- Vyberte volbu Perspektiva a aplikace Photoshop Elements vybere jeden ze zdrojových obrazů k získání 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 vygenerujete panorama jako nový soubor. V aplikaci Photoshop Elements se otevře příslušná kompozice.

## Dialogové okno Sloučení fotografií pro interaktivní rozvržení

Dialogové okno Sloučení fotografií obsahuje nástroje pro manipulaci s kompozicí, světelný box určený pro nepoužité zdrojové obrazy, pracovní oblast 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 oblast D. Vybraný obraz E. Stavový řádek

- Chcete-li procházet, vyberte nástroj přesun zobrazení a táhněte uvnitř pracovní oblasti. Nebo přetáhněte oblast zobrazení (červené pole) nebo posuvník navigátoru.
- Chcete-li zvětšit nebo zmenšit zobrazení, klikněte na ikonu Zvětšit zobrazení a Zmenšit zobrazení nebo použijte nástroj lupa . Chcete-li pomocí nástroje lupa zmenšit zobrazení, podržte klávesu Alt.
- Chcete-li obrazy otočit, vyberte nástroj výběr obrazu , klikněte na obraz, který chcete otočit, vyberte nástroj otočit a pak 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 do pracovní oblasti.
- Chcete-li odstranit obraz z kompozice, vyberte nástroj výběr obrazu a pak přetáhněte obraz z pracovní oblasti 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 klikněte na obraz v pracovní oblasti, abyste do něj umístili úběžný bod. V kompozici může být pouze jeden obraz s úběžným bodem.

**Poznámka:** Chcete-li zobrazit okraje výběru fotografie, podržte při přesouvání ukazatele přes obraz klávesu Alt.

3. V případě potřeby nástrojem výběr obrazu nastavte polohu neúběžných bodů obrazů. Když je vybrán obraz s neúběžným bodem, má červený okraj.

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 oblasti 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.



# Přednastavení a knihovny

## O přednastaveních

### Použití voleb nástroje přednastavení

### Změna zobrazení položek v nabídce rozbalovacího panelu

### Používání Správce přednastavení

### Přejmenování přednastavení

## O přednastaveních

[Zpět na začátek](#)

V režimu Expert se v pruhu voleb nástroje 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 miniatur právě vybraného 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

[Zpět na začátek](#)

1. Vyberte nástroj, který chcete používat.
2. Otevřete rozbalovací panel v pruhu voleb nástroje. (Pouze některé nástroje mají rozbalovací panely.)
3. Provedte libovolný z následujících úkonů:
  - Chcete-li zobrazit a vybrat aktuálně načtené knihovny přednastavení, klikněte na ikonu nabídky 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 podržet klávesu Alt a klepnout na stopu nebo přechod.
  - 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 přidat datové zdroje z knihovny do existující knihovny, klikněte na tlačítko Přidat. Vyberte soubor knihovny, který chcete přidat a klikněte na tlačítko Přidat.
  - 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 některou z následujících akcí:

- Chcete-li změnit zobrazení jednoho panelu, otevřete kliknutím na ikonu nabídky 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

[Zpět na začátek](#)

V režimu Expert vám Správce přednastavení (Úpravy > Správce přednastavení) umožňuje spravovat knihovny přednastavených stop, vzorků barev, přechodů, stylů, efektů 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, Styly, Vzorky nebo Efekty z nabídky Typ přednastavení.

2. Proveďte některou z následujících akcí:

- Klikněte na Přidat, zvolte knihovnu ze seznamu a pak klikněte 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.

### Uložit podmnožinu knihovny

1. Ve Správci přednastavení podržte klávesu Shift a klepnutím vyberte více sousedících přednastavení nebo podržte klávesu Ctrl (v systému Mac OS klávesu Cmd) a klepnutím 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

[Zpět na začátek](#)

1. Ve Správci přednastavení proveďte některou z následujících akcí:

- 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.



# Změna kompozice

## Změna kompozice fotografie v režimu s průvodcem

### Změna kompozice fotografie v režimu Expert

#### Volby nástroje Změna kompozice

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.

Chcete-li při změně měřítka obrazu zachovat nebo odstranit určité oblasti, nástroj Změna kompozice umožní během změn velikosti inteligentní ochranu obsahu.

**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



**A.** Fotografie vybraná pro změnu kompozice **B.** Oblasti označené pro ochranu (zelené) a pro odstranění (červené) **C.** Fotografie po změně kompozice

## Změna kompozice fotografie v režimu s průvodcem

[Zpět na začátek](#)

1. V zásobníku fotografií otevřete fotografii, jejíž velikost chcete změnit, a vyberte režim s průvodcem.
2. Na panelu režimu s průvodcem rozbalte položku Retušování a vyberte možnost Změna kompozice.
3. Pomocí nástroje Chránicí štětec označte oblasti, které chcete chránit. Klepněte pravým tlačítkem myši na fotografii a vyberte jeden z těchto režimů:

**Použit normální 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.

**Použit 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 označených oblastí (zelené), klikněte pravým tlačítkem na fotografii a vyberte možnost 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 označených oblastí (červené), klikněte pravým tlačítkem na fotografii a vyberte možnost Vymazat zvýrazněné pro odstranění.
7. Změňte kompozici obrazu přetažením táhla obrazu nebo vybráním velikosti z rozbalovacího seznamu Přednastavení.

## Změna kompozice fotografie v režimu Expert

[Zpět na začátek](#)

1. V zásobníku fotografií otevřete fotografii, jejíž velikost chcete změnit, a klikněte na položky Obraz > Změna kompozice nebo klikněte na nástroj Změna kompozice.
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 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:
  - Vymazání pomocí 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.

## Volby nástroje Změna kompozice

[Zpět na začátek](#)

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. Do nabídky Přednastavení bylo přidáno přednastavení, které obrázek ořízne v poměru 16:9.

**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 podobné 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 Chránicí guma nebo můžete klepnout na obraz pravým tlačítkem myši 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.



Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Ořiznutí

## Ořiznutí obrazu

### Ořiznutí na hranici výběru

### Použití vodítek pro lepší výsledky ořiznutí

### Použití nástroje pro ořiznutí cookie

### Změna velikosti plátna

### Narovnání obrazu

### Rozdělení naskenovaného obrazu obsahujícího více fotografií


[Zpět na začátek](#)

## Ořiznutí obrazu

Nástroj ořiznutí odstraní část obrazu kolem rámečku ořiznutí nebo výběru. Ořiznutí 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 ořiznutí fotografie zobrazit a upravit velikost a rozlišení. Pokud použijete přednastavenou velikost, přizpůsobí se rozlišení této velikosti.



*Odstraňte část rušivého pozadí ořiznutím fotografie.*

1. Vyberte nástroj Ořiznutí .
2. V pruhu Volby nástroje vyberte vodítko pro ořiznutí odpovídající vašemu požadavku. Můžete si vybrat jednu z možností: Pravidlo tří, Mřížka, Zlatý poměr nebo Žádná. Další informace o vodítkách ořiznutí najdete v kapitole [Používání vodítek pro lepší ořiznutí](#) v tomto článku.
3. 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 ořiznutí originální poměr stran fotografie. Pole Šířka a Výška zobrazují hodnoty, které se používají pro ořiznutý obraz. Pole Rozlišení vám umožňuje změnit rozlišení obrazu.

**Přednastavená velikost** Nastavuje pro ořiznutou 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 nabídka Poměr stran na Vlastní.

4. 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.

5. (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 přesuňte výběr použitím klávesových šipek.
- Chcete-li změnit velikost rámečku, táhněte za táhlo. (Pokud vyberete z nabídky Poměr stran volbu Bez omezení, můžete rozměry omezit podržením klávesy Shift a současným tažením rohového táhla.)
- Chcete-li zaměnit hodnoty Šířka a Výška, klepněte na pruhu voleb na ikonu Zaměnit ↺.
- 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 Barva a Krytí v oblasti Nástroj oříznutí dialogového okna Předvolby. Pokud nechcete při oříznutí vidět barevnou clonu, zrušte zaškrtnutí políčka Použít clonu.

6. Klepněte na zelené tlačítko Potvrdit ✓, které je umístěné v pravém spodním rohu výběru, nebo poklepejte na ohraničovací rámeček a oříznutí dokončete. Pokud chcete operaci oříznutí zrušit, klepněte na červené tlačítko Zrušit ✗ nebo stiskněte Esc.




Oříznutí potvrdíte klepnutím na tlačítko Potvrdit.

[Zpět na začátek](#)

## 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 část obrazu, kterou chcete ponechat, použitím libovolného nástroje pro výběr (jako je například nástroj obdélníkový výběr .
2. Vyberte možnost Obraz > Oříznout.

[Zpět na začátek](#)

## Použití vodítek pro lepší výsledky ořiznutí

V nástroji ořiznutí jsou k dispozici následující volby překrytí:



*Příklad ořiznutí zlatým poměrem*

**Pravidlo třetiny** Obrázek se horizontálně a vertikálně rozdělí na třetiny (pomocí stejně vzdálených čar), tedy celkem na devět částí, čímž získáte lepší vizuální pomůcku pro rozhodování o ořiznutí. Navržené ořiznutí můžete potvrdit nebo zrušit. Překrytí ořiznutí se určuje na základě možností Š a V na pruhu možností. Hlavní objekt (strom, osoba či zvíře) může být například ve 2/3 horizontu na jedné z čar.

**Mřížka** Vytvoří na obrazu pomocnou mřížku. Pomocí mřížky můžete umístit objekty před ořiznutím obrazu.

**Zlatý poměr** Pravidlo zlatého poměru určuje, jak umístit objekty na fotografii. Když objekty na obrázku umístíte podle čar a průsečíků této mřížky, bude obraz příjemný na pohled. Pomocí mřížky Zlatý poměr můžete umístit důležitou část obrazu. Například oko, ornament nebo list v místě ohniska, které je v mřížce zvyklým soustředným kruhem.

Pro otočení mřížky použijte ikonu Zaměnit výšku a šířku. V závislosti na poměru stran rámečku ořiznutí (výška nebo šířka) se zobrazí možnost pro svislé nebo vodorovné otočení.

V pruhu Volby nástrojů kliknutím na možnost Převrátit otočte mřížku zlatého poměru vodorovně nebo svisle. Ořiznutí podle zlatého poměru lze otáčet ve směru nebo proti směru hodinových ručiček. Tlačítko pro převrácení se chová následovně:

- Pokud jsou rozměry ořiznutí takové, že šířka je v pruhu voleb ořiznutí větší než výška, pak má tlačítko podobu horizontálního převrácení (graficky zobrazeno).
- Pokud jsou rozměry ořiznutí takové, že šířka je v pruhu voleb ořiznutí menší než výška, pak má tlačítko podobu vertikálního převrácení (graficky zobrazeno).

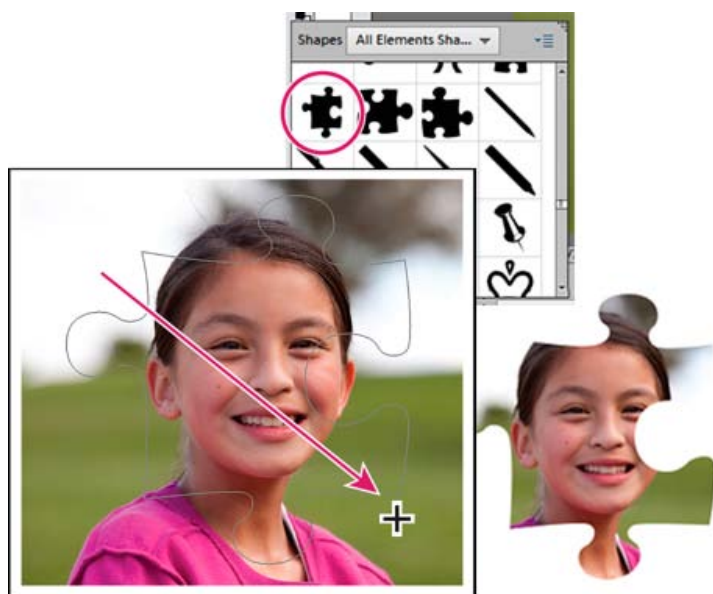
**Žádné** Uvnitř ohraničovacího rámečku se nezobrazí žádné překrytí vodítka ořiznutí.

[Zpět na začátek](#)

## Používání nástroje vykrojení

Nástroj Vykrojení ořizne 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 ořiznutí fotografie do zábavného tvaru.

1. Vyberte nástroj Vykrojení.
2. Klikněte na rozevírací nabídku Vykrojení na panelu Volby nástroje a vyberte tvar. Chcete-li zobrazit ostatní knihovny, vyberte z rozbalovacího seznamu Tvary jinou 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. Měření se vybírají z nastavení výšky a šířky, které zadáte.

**Ze středu** Kreslí tvar ze středu.

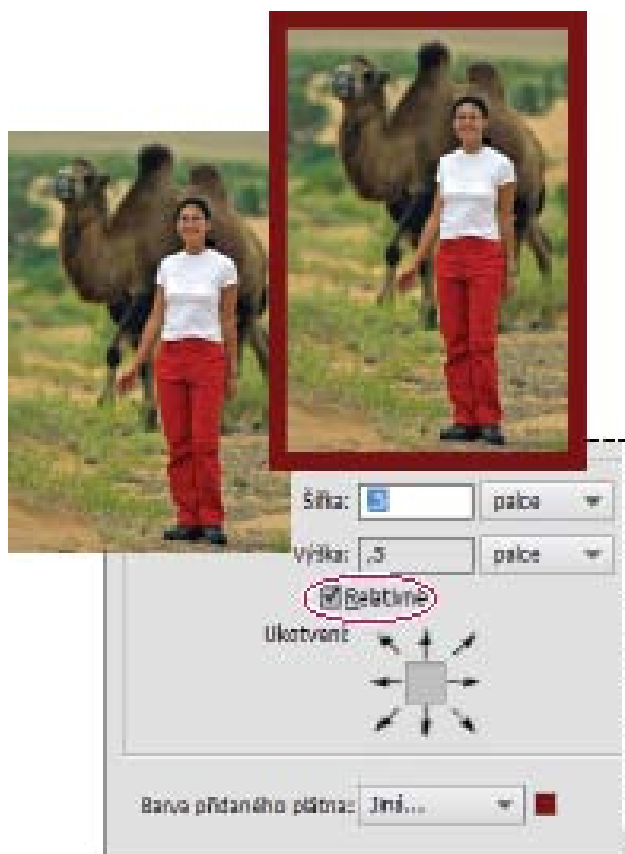
**Prolnutí** Rozhodne, jak musí být měkké okraje hotového tvaru. Prolnutí změkčí okraje ořezávaného obrazu; kraje vyblednou a vmísí se do pozadí.

**Oříznout** Tuto volbu vyberte, pokud chcete oříznout obraz v ohraničovacím rámečku, který obsahuje vytvořený tvar.

5. Přetáhnutím uvnitř obrazu vytvoříte hranice tvaru a přesuňte ho do požadovaného umístění v obrazu.
6. 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

Plátno okolo existujícího obrazu v okně obrazu. Jedná se o plně upravitelnou oblast obrazu. Velikost plátna můžete zvětšit nebo zmenšit na jakékoli straně obrazu. Přidané plátno se zobrazí s aktuálně vybranou barvou pozadí na vrstvě Pozadí (ve výchozím nastavení) nebo vybranou barvou přidaného plátna z okna Velikost plátna. U ostatních vrstev je přidané plátno průhledné.



*Pokud zvětšíte velikost plátna, budete mít víc prostoru pro barevný okraj.*

1. Zvolte **Obraz > Změnit velikost > Velikost plátna**.
2. Proveďte některou z následujících akcí:
  - Zadejte do polí **Šířka** a **Výška** celé rozměry nového plátna. Zvolte jednotky měření, které chcete použít, z sousedních rozbalovacích seznamů.
  - 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. Klepnutím na šipku u ikony **Kotva** označte pozici, na které se má existující obraz v novém plátně nacházet.
4. Chcete-li změnit barvu přidaného plátna, vyberte volbu z nabídky **Barva přidaného plátna** a klepněte na tlačítko **OK**.

## Odstranění zkosení obrazu

Otřes fotoaparátu může způsobit nesprávné vyrovnaní obrazu. Horizont na obrázku západu slunce například nemusí být zcela vodorovný. V aplikaci Photoshop Elements můžete fotografii znovu vyrovnat a zajistit tak zcela vodorovný horizont. Nástroj Narovnaní slouží k opětovnému zarovnání obrazu svisle nebo vodorovně. V případě potřeby tento nástroj také automaticky mění velikost plátna nebo plátno ořízne tak, aby zajistil odstranění zkosení obrazu.

### Ruční odstranění zkosení obrazu

1. Vyberte nástroj Narovnaní.
2. Vybírejte z dostupných tlačítek volby:

**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

**Poznámka:** Pokud je aktivovaná volba Otočit všechny vrstvy, aktivují se tři volby narovnání.

3. Výběrem možnosti Otočit všechny vrstvy narovnáte všechny vrstvy v obrazu.
4. Zkosení obrazu odstraníte jedním z následujících úkonů:
  - Chcete-li obraz zarovnat vodorovně, nakreslete v obraze čáru, která bude představovat nový přímý vodorovný okraj. Můžete mít například obraz západu slunce s nesprávně narovnaným horizontem. Nakreslete vodorovnou zprávu paralelní horizontu.
  - Pokud chcete obraz zarovnat svisle, klikněte na počáteční bod, podržte stisknutou klávesu Ctrl (Cmd na Mac OS) a přetažením vytvořte novou svislou čáru. Můžete mít například obrázek osoby v místnosti, která se nezdá správně narovnaná. Stiskněte klávesu Ctrl (Cmd v Mac) a nakreslete svislou čáru rovnoběžnou se svislým okrajem poličky nebo stojanu lampy.

### Automatické odstranění zkosení obrazu

- Jestliže chcete automaticky odstranit zkosení obrazu a ponechat kolem obrazu plátno, zvolte příkaz Obraz > Otočit > Odstranit zkosení obrazu. Narovnaný obraz obsahuje 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 neobsahuje oblasti s prázdným pozadím, ale některé obrazové body jsou oříznuté.

## Automatické vyplnění prázdných okrajů

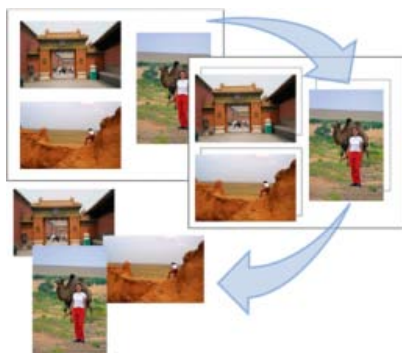
Nástroj Narovnáání obsahuje rozšířenou volbu pro automatické inteligentní vyplnění okrajů pomocí relevantních dat obrazu místo jejich vyplnění barvou pozadí nebo průhledných pixelů.

Volba Automaticky vyplnit okraje je dostupná pouze v režimech Rozšířit nebo zmenšovat a Původní velikost. Před nakreslením čáry aktivující narovnáání obrazu zaškrtněte políčko Automaticky vyplnit okraje. Při nakreslení čáry se automaticky a inteligentně vyplní všechny mezery podél okrajů fotografie.

[Zpět na začátek](#)


## 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 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.*

**Klíčová slova:** oříznutí, velikost obrazu, rozlišení obrazu, retušování, zaostření, transformace, 3D transformace, otočení, zkosení, změna velikosti, doostření, záznam skupiny sloučení fotografií, vyčištění scény sloučení fotografií, sloučení obličejů, klonování



Príspevky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Vybírání

Některý obsah odkazovaný na této stránce může být pouze v angličtině.

# Používání nástrojů k provádění výběrů

## O výběrech

### O nástrojích pro výběr

#### Používání nástrojů obdélníkový a eliptický výběr

#### Použití nástroje laso

#### Použití nástroje mnohoúhelníkové laso

#### Použití nástroje magnetické laso

#### Použití nástroje kouzelná hůlka

#### Použití nástroje pro rychlý výběr

#### Použití nástroje vybírací štětec

#### Použití nástroje kouzelný oddělovač

#### Zpřesnění okrajů výběru

#### Odstranění vybrané oblasti

#### Výběr a odznačení oblastí pomocí příkazů

[Zpět na začátek](#)

## O výběrech

Výběr definuje upravitelnou oblast ve fotografii (například můžete 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.

Aplikace Adobe Photoshop Elements 11 obsahuje několik nástrojů pro výběr vhodných k provádění různých druhů 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

## O nástrojích pro výběr

[Zpět na začátek](#)

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



Nástroj **obdélníkový výběr**: Kreslí čtvercové nebo obdélníkové hranice výběru.



Nástroj **eliptický výběr**: Kreslí kulaté nebo elipsovité hranice výběru.



Nástroj **laso**: Kreslí od ruky ohraničení kolem výběru, nejlepší volba pro přesný výběr.



Nástroj **mnohoúhelníkové laso**: Kreslí okraj výběru tvořený množinou rovných segmentů.



Nástroj **magnetické laso**: Kreslí okraj výběru, který se automaticky přitáhne k okrajům objektů, které ve fotografii přetáhnete.



Nástroj **kouzelná hůlka**: Jedním kliknutím vybere obrazové body s podobnou barvou.



**Nástroj Rychlý výběr:** Když kliknete na určitou oblast nebo ji přetáhnete, provede rychlý automatický výběr na základě barvy a textury.



**Nástroj Vybírací štětec:** Podle režimu, v němž pracujete, automaticky vybere nebo zruší výběr malované oblasti.

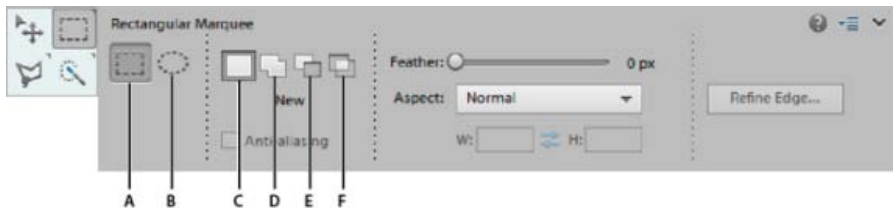


**Nástroj Inteligentní štětec:** Použije na výběr úpravy barev a tónů a efekty. Tento nástroj automaticky vytvoří vrstvu úprav, která umožňuje nedestruktivní úpravy.

## Používání nástrojů obdélníkový a eliptický výběr

[Zpět na začátek](#)

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



*Volby nástrojů Obdélníkový výběr a Eliptický výběr*

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

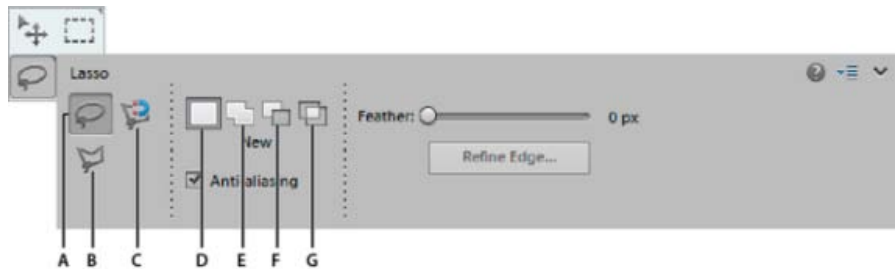
1. V paletě nástrojů vyberte nástroj obdélníkový výběr nebo eliptický výběr.
2. (Volitelně) V pruhu voleb nástroje nastavte volby nástroje pro výběr:
  - Určete, zda chcete vytvořit nový výběr, přidat k výběru, odečíst od výběru nebo vybrat oblast protnutou jinými výběry.
  - Chcete-li změkčit hranici 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 táhnout výběr ze středu, začněte táhnout a pak podržte Alt (Windows) nebo Option (Mac OS) a pokračujte v tažení.*
  - 💡 *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.*
4. Klikněte na možnost Zpřesnit okraje a proveďte další úpravy výběru za účelem jeho zpřesnění. Podívejte se, jak můžete [zpřesnit okraje výběru](#).

[Zpět na začátek](#)





## Použití nástroje laso

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



Volby nástroje laso

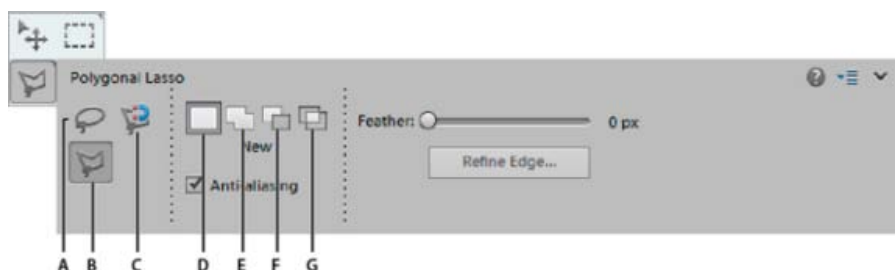
**A.** Nástroj laso **B.** Nástroj mnohoúhelníkové laso **C.** Nástroj magnetické laso **D.** Nový výběr **E.** Přidat k výběru **F.** Odečíst od výběru **G.** Průsečík s výběrem

1. Vyberte z palety nástrojů nástroj laso.
2. (Volitelně) V pruhu voleb nástroje nastavte volby lasa:
  - 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 odečítat, uvolněte tlačítko myši, stiskněte klávesu Alt, a až se ukazatel změní na symbol , přetáhněte myš.
  - Chcete-li přidávat segmenty s přímými okraji, podržte tlačítko myši a stiskněte klávesu Alt. Pak tlačítko myši uvolněte, a až se ukazatel změní, klikněte 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.
5. Klikněte na možnost Zpřesnit okraje a proveďte další úpravy výběru za účelem jeho zpřesnění. Podívejte se, jak můžete [zpřesnit okraje výběru](#).

## Použití nástroje mnohoúhelníkové laso

[Zpět na začátek](#)

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

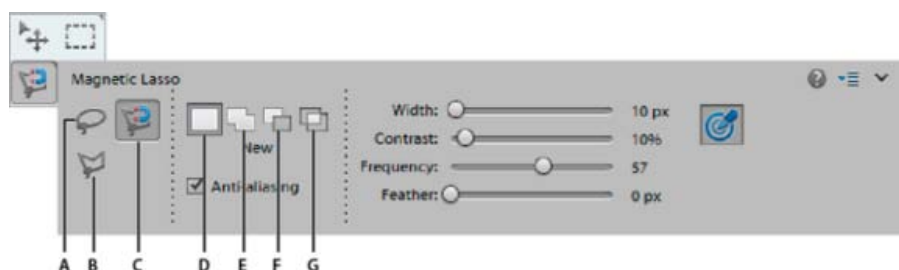
1. Vyberte z palety nástrojů nástroj mnohoúhelníkové laso.
2. (Volitelně) V pruhu voleb nástroje nastavte volby mnohoúhelníkového lasa:
  - Určete, zda chcete vytvořit nový výběr, přidat k existujícímu výběru, odečíst od výběru nebo vybrat oblast protnutou jinými výběry.
  - Chcete-li změkčit hranici výběru tak, aby prolнул s oblastí mimo výběr, zadejte hodnotu Prolnutí okrajů.
  - Chcete-li vyhladit okraje výběru, vyberte Vyhlazení.

- 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 klávesy Alt můžete přepnout vytváření segmentů s přímými okraji na kreslení od ruky.
- Hranici výběru zavřete některou z následujících akcí:
  - Umístěte 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 klávesu Ctrl (v systému Mac OS klávesu Cmd) a klepněte. Nakreslí se rovný segment výběru od vašeho ukazatele k počátečnímu bodu vašeho výběru.
- Klikněte na možnost Zpřesnit okraje a proveďte další úpravy výběru za účelem jeho zpřesnění. Podívejte se, jak můžete [zpřesnit okraje výběru](#).

## Použití nástroje magnetické laso

[Zpět na začátek](#)

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. Vyberte z palety nástrojů nástroj magnetické laso.

Chcete-li přepnout mezi nástrojem magnetické laso a jinými nástroji laso, když je vybrán nástroj magnetické laso, proveďte některou z následujících akcí:

- Nástroj Laso zapnete podržením klávesy Alt a tažením.
- Chcete-li zapnout nástroj Mnohoúhelníkové laso, stiskněte klávesu Alt a klepněte.

2. (Volitelně) V pruhu voleb nástroje nastavte volby magnetického lasa:

- 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.
- 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.

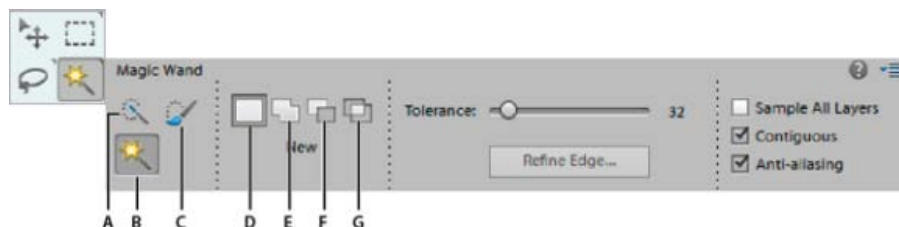
4. Hranici výběru zavřete jedním z následujících úkonů:

- 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 okraj uzavřít přímým segmentem, podržte klávesu Alt a poklepejte.

## Použití nástroje kouzelná hůlka

[Zpět na začátek](#)

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

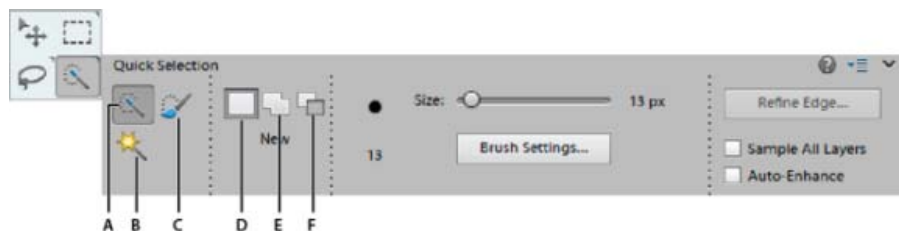
1. Vyberte nástroj kouzelná hůlka.
2. (Volitelně) V pruhu voleb nástroje nastavte volby kouzelné hůlky:
  - U tolerance zadejte hodnotu mezi 0 a 255. Zadejte nízkou hodnotu, pokud chcete vybrat barvy velmi podobné obrazovému bodu, na který klepnete, nebo zadejte vyšší hodnotu, pokud chcete vybrat širší 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 z výběru odstranit určitou oblast, stiskněte klávesu Alt a klepněte na oblast, kterou chcete odstranit.
5. Klikněte na možnost Zpřesnit okraje a proveďte další úpravy výběru za účelem jeho zpřesnění. Podívejte se, jak můžete [zpřesnit okraje výběru](#).

## Použití nástroje pro rychlý výběr

[Zpět na začátek](#)

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 [Použití nástrojů Inteligentní štětec](#).



Volby nástrojů Rychlý vybírací štětec a Vybírací štětec

**A.** Nástroj pro rychlý výběr **B.** Nástroj vybírací štětec **C.** Nový výběr **D.** Přidat k výběru **E.** Odečíst od výběru

1. Vyberte nástroj Rychlý vybírací štětec.

2. V pruhu voleb nástroje 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, klikněte na tlačítko Nový výběr v pruhu voleb a kliknutím nebo nakreslením určete oblast nového výběru.

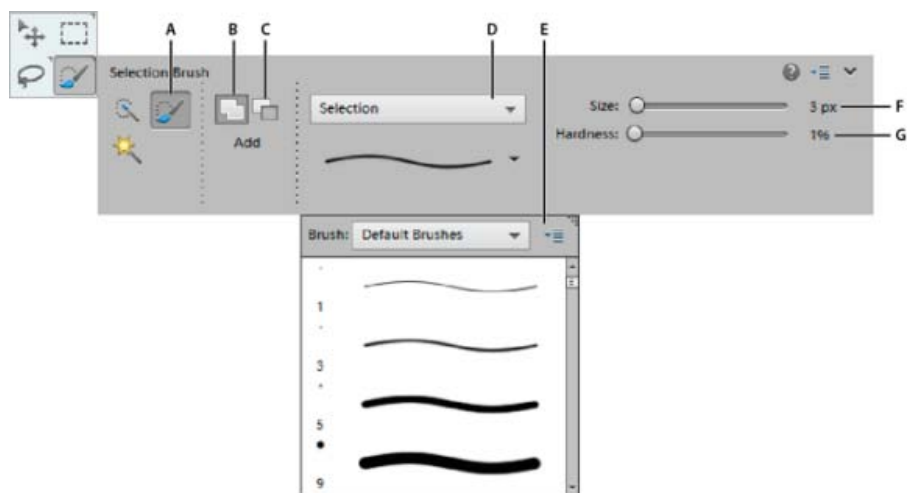
6. Klikněte na možnost Zpřesnit okraje a proveďte další úpravy výběru za účelem jeho zpřesnění. Podívejte se, jak můžete [zpřesnit okraje výběru](#).

## Použití nástroje vybírací štětec

[Zpět na začátek](#)

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.



Nejdříve 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.** Vybírací štětec **B.** Přidat k výběru **C.** Odečíst od výběru **D.** Rozbalovací nabídka Výběr **E.** Rozbalovací nabídka Štětec **F.** Velikost stopy **G.** Tvrdost

1. Z palety nástrojů vyberte nástroj vybírací štětec. 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) V pruhu voleb nástroje nastavte volby nástroje vybírací štětec:

- 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 vyběrací 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.



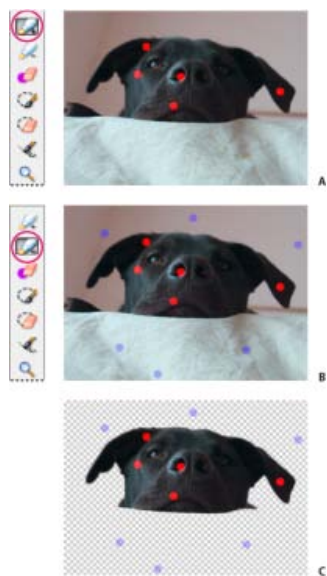
Přidání k výběru v režimu Výběr (vlevo) a odečítání od výběru v režimu Maska (vpravo)

## Použití nástroje kouzelný oddělovač

[Zpět na začátek](#)

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 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. 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 🖌️+.

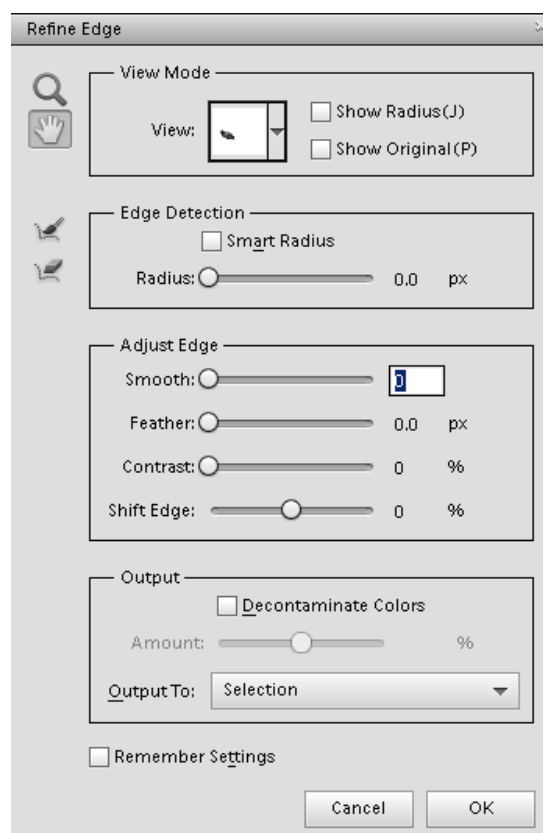
4. Klepněte vícekrát nebo nakreslete linky, abyste označili oblast, kterou chcete oddělit.
5. Vyberte nástroj štětec pozadí a klikněte vícekrát nebo nakreslením linek označte oblast, kterou nechcete zahrnout do výběru.

💡 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 použití nástroje Lupa 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 tlačítko 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.
  - Chcete-li vymazat tečky popředí nebo pozadí, vyberte nástroj guma bodů a klepněte nebo přetáhněte značky, které chcete odstranit.
  - Chcete-li přidat k výběru oblasti, vyberte nástroj Přidat k výběru, a klikněte 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 tlačítko OK. Chcete-li začít znovu, klepněte na Obnovit, abyste odstranili všechny značky.

## Zpřesnění okrajů výběru



[Zpět na začátek](#)



V aplikaci Photoshop Elements 11 můžete vyladit výběr pomocí dialogu Zpřesnit okraj (vyberte část obrazu, klikněte pravým tlačítkem na výběr a vyberte možnost Zpřesnit okraj). Dialog Zpřesnit okraje můžete také otevřít kliknutím na příkaz Vybrat > Zpřesnit okraje.

Režim zobrazení. V místní nabídce Zobrazit vyberte režim zobrazení, ve kterém si chcete výběr zobrazit. Stisknutím tlačítka F můžete procházet mezi jednotlivými režimy

**Zobrazit poloměr.** Zobrazí poloměr, ve kterém dojde ke zpřesnění okrajů.

**Nástroje Zpřesnit poloměr**  a **Vymazat zpřesnění** . Provádějte přesné úpravy hraniční oblasti, v níž dochází ke zpřesnění okrajů. Chcete-li rychle přepnout nástroje, stiskněte klávesu E. Chcete-li měnit velikost stopy, použijte klávesy s hranatými závorkami. *Poznámka: Malováním přes měkké oblasti, například vlasy nebo kůži, přidáte k výběru jemné detaily.*

**Inteligentní poloměr.** Automaticky upraví poloměr tvrdých a měkkých okrajů, které se nacházejí v hraniční oblasti. Tuto volbu odznačte, pokud je okraj rovnoměrně tvrdý nebo měkký, případně pokud chcete nastavení poloměru a zpřesnění stopy ovládat přesněji.

**Poloměr.** Určuje velikost ohraničení výběru, v němž dochází ke zpřesnění okrajů. Použijte malý poloměr pro ostré okraje a velký poloměr pro měkké okraje.

**Hladké.** Omezí nepravidelné oblasti („vrcholy a prohlubně“) v okraji výběru a tím vytvoří hladší obrysy.

**Prolnutí.** Rozostří přechod mezi výběrem a okolními obrazovými body.

**Kontrast.** Při zvýšení kontrastu se přechody s měkkými okraji podél hranice výběru stanou ostřejšími. Obvykle jsou účinnější nástroje zpřesnění a volba Inteligentní poloměr.

**Posunout okraj.** Posune hranice s měkkými okraji směrem dovnitř pomocí záporných hodnot nebo směrem ven pomocí kladných hodnot. Posuv těchto hranic směrem dovnitř pomáhá odstranit nežádoucí barvy pozadí z okrajů výběru.

**Očištění barev.** Nahradí barevné okraje barvou plně vybraných blízkých obrazových bodů. Intenzita nahrazení barvy je úměrná měkkosti okrajů výběru.

**Důležité:** Jelikož tato možnost změní barvu obrazových bodů, vyžaduje výstup do nové vrstvy nebo dokumentu. Zachovejte původní vrstvu, aby se k ní bylo možné v případě potřeby vrátit. (Chcete-li snadno zobrazit změny barvy obrazových bodů, vyberte režim zobrazení Odkrýt vrstvu.)

**Míra.** Změní úroveň očištění a nahrazení lemu.

**Výstup do.** Určuje, zda se zpřesněný výběr změní na výběr nebo masku v aktuální vrstvě, nebo vytvoří novou vrstvu či dokument.

---

## Odstranění vybrané oblasti

[Zpět na začátek](#)

Při odstranění výběru na vrstvě pozadí bude vybraná oblast nahrazena barvou pozadí nebo šachovnicovým vzorkem pozadí (průhledné obrazové body).

- Proveďte libovolný z následujících úkonů:
  - Chcete-li odstranit výběr, klepněte na položku Úpravy > Odstranit. (Pokud výběr odstraníte omylem, můžete ho vrátit zpět klepnutím na položku Úpravy > Zpět.)
  - Chcete-li výběr odstranit, stiskněte klávesu Backspace nebo Delete.
  - Chcete-li výběr vyjmout a vložit do schránky, klepněte na položku Úpravy > Vyjmout. Pak ho můžete vložit kamkoli.

---

## Výběr a odznačení oblastí pomocí příkazů

[Zpět na začátek](#)

1. Proveďte libovolný z následujících úkonů:
  - Chcete-li výběry odznačit, zvolte Výběr > Odznačit.
  - Chcete-li vybrat všechny obrazové body na vrstvě, vyberte vrstvu na panelu Vrstvy a vyberte příkaz Výběr > Vybrat vše.
  - Chcete-li vybrat znovu poslední výběry, zvolte Výběr > Vybrat znovu.
2. Chcete-li hranice výběru zobrazit nebo skrýt, zvolte Zobrazení > Výběr.

**Poznámka:** Odstačit můžete také tak, že klepnete kdekoliv 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.

---

 Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)



# Přemísťování a kopírování výběrů

Přemístění výběru

Kopírování výběrů nebo vrstev

Kopírování výběrů s nástrojem pro přesun

Zkopírování výběru pomocí příkazů

Vložení jednoho výběru do jiného


## Přemístění výběru

[Zpět na začátek](#)

Nástroj Přesun vám umožňuje vyjmout a přetáhnout výběr obrazových bodů na nové místo ve fotografii. Tento nástroj můžete také použít k přesunutí nebo zkopírování výběrů mezi fotografiemi v aplikaci Photoshop Elements a fotografiemi v jiných aplikacích podporujících výběry.



Přemístění výběru z jedné fotografie do jiné pomocí nástroje přesun

 Chcete-li aktivovat nástroj Přesun, když je vybrán jiný nástroj, podržte klávesu Ctrl (v systému Mac OS klávesu Cmd). (Tato metoda nefunguje, když je vybrán nástroj ručička.)

1. Přejděte na pracovní plochu úprav, pomocí nástroje pro výběr vytvořte výběr a na panelu 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 kurzorem nástroje Přesun, a ne pod aktuálně vybranou vrstvou.

**Zobrazit ohraničovací rámeček** Zobrazí ohraničovací rámeček kolem výběru v obraze nebo kolem aktuálně vybrané vrstvy (pokud v obraze není žádný aktivní výběr). Rámečky na stranách a v rozích umožňují změnit velikost výběru nebo vrstvy.

**Poznámka:** Ohraničovací rámeček není viditelný na vrstvě pozadí.

**Zobrazit zvýraznění při efektu přechodu** Zvýrazní jednotlivé vrstvy, když myšl 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 Pravé 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** Rovnoměrně 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. Aby byla tato volba aktivní, musí být vybrané alespoň tři vrstvy. Chcete-li oddělit vrstvy, vyberte vrstvu, podržte Shift, vyberte další vrstvy a pak vyberte položku z nabídky Rozmístit.

## Kopírování výběrů nebo vrstev

[Zpět na začátek](#)



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.

## Kopírování výběrů s nástrojem pro přesun

[Zpět na začátek](#)

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. Na panelu nástrojů pracovní plochy Upravit vyberte nástroj Přesun .
3. Při tažení výběru, který chcete kopírovat a přesunout, podržte klávesu Alt.
4. Chcete-li vytvořit další kopie stejného výběru, proveďte některou z následujících akcí:
  - Při přetahování výběru do jednotlivých nových umístění podržte klávesu Alt.
  - Chcete-li duplikát posunout o 1 obrazový bod, podržte klávesu Alt a stiskněte klávesu se šipkou. (Tak přesunete a zkopírujete obrazové body, čímž vytvoříte efekt rozostření.)
  - Chcete-li duplikát posunout o 10 obrazových bodů, podržte klávesy Alt+Shift a stiskněte klávesu se šipkou. (Tak přesunete obrazové body, ale nekopírujete je.)

**Poznámka:** Když přetáhnete výběr (se stisknutou klávesou Shift) z jednoho obrazu do druhého, bude výběr vložen ve středu.

## Zkopírování výběru pomocí příkazů

[Zpět na začátek](#)

1. Přejděte na pracovní plochu úprav a pomocí nástroje pro výběr vyberte oblast, kterou chcete zkopírovat.
2. Proveďte některou z následujících akcí:
  - Chcete-li výběr zkopírovat do schránky, zvolte Úpravy > Kopírovat.
  - Chcete-li všechny vrstvy ve vybrané oblasti zkopírovat do schránky, zvolte Úpravy > Kopírovat sloučené.

## Vložení jednoho výběru do jiného

[Zpět na začátek](#)

Pomocí příkazu Vložit do výběru můžete vložit obsah schránky nebo zkopírovaný obsah do výběru. Tento příkaz vám umožňuje využít prvků v rámci vybrané oblasti a zabránit tomu, aby vložený obraz vypadal ploše a nepřírozeň. 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. Přejděte na pracovní plochu úprav a pomocí příkazu Kopírovat zkopírujte část fotografie, kterou chcete vložit. (Kopírovat můžete i z fotografií v jiných aplikacích.)
2. Proveďte výběr ve fotografii, do které chcete vložit zkopírovanou fotografii.
3. Zvolte Úpravy > Vložit do výběru.

**Poznámka:** Zkopírovaná fotografie se zobrazí pouze v rámci hranic výběru. Zkopírovanou fotografií můžete v rámci hranic přesunovat, ale pokud ji přesunete úplně mimo hranice, nebude vidět.

4. Když máte ukazatel v rámci hranice výběru, přesuňte vložený obraz na správné místo.
5. Jakmile jste s výsledky spokojení, odznačte vložený obraz, aby se změny potvrdily.



Chcete-li aktivovat nástroj Přesun, když je vybrán jiný nástroj, podržte klávesu Ctrl (v systému Mac OS klávesu Cmd). (Tato technika nefunguje s nástrojem ruka.)



Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)



# Změny výběrů

[Přesunutí hranice výběru](#)  
[Invertování výběru](#)  
[Přičtení nebo odečtení od výběru](#)  
[Výběr oblasti protínající existující výběr](#)  
[Rozbalení nebo zúžení výběru o zadaný počet obrazových bodů](#)  
[Orámování existujícího výběru novým ohraničením výběru](#)  
[Zahrnutí oblastí podobné barvy do výběru](#)  
[Odstranění rozptýlených obrazových bodů z barevného výběru](#)  
[Odstranění lemu výběru](#)

## Přemístění hranice výběru

[Zpět na začátek](#)

Přemístění hranice výběru způsobí přemístění pouze hranice, aniž by se změnila fotografie.

1. Pokud 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 vyběrací štětec. Chcete-li vybrat tuto volbu, přepněte dočasně na jiný nástroj pro výběr, pokud je to zapotřebí.


2. Proveďte některou z následujících akcí:
  - 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.

## Invertovat výběr

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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.

- Vyberte nástroj pro výběr a proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Podržte klávesu Shift (vedle ukazatele se zobrazí znaménko plus), chcete-li přičítat k výběru, nebo podržte klávesu Alt, chcete-li z výběru odečítat (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

[Zpět na začátek](#)

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).*

- Vyberte nástroj pro výběr a proveďte jeden z následujících úkonů:
  - V pruhu nástrojů vyberte položku Průsečík s výběrem  a vyberte oblast, která protíná stávající výběr.
  - Podržte klávesy Alt+Shift, aby se vedle ukazatele zobrazil nitkový kříž, a vyberte oblast, která protíná stávající výběr.

## Zvětšení nebo zmenšení výběru o určitý počet obrazových bodů

[Zpět na začátek](#)

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. Nástrojem pro výběr vytvořte 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

[Zpět na začátek](#)

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. Nástrojem pro výběr vytvořte výběr.
2. Klepněte na položku Vybrat > Změnit > Okraj.
3. Do textového pole Šířka zadejte hodnotu mezi 1 a 200 obrazových bodů a klepněte na tlačítko OK.

## Zahrnutí oblastí s podobnou barvou do výběru

[Zpět na začátek](#)

1. Proveďte výběr pomocí nástroje pro výběr a proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepnutím na položku Vybrat > Rozšířit zahrnete všechny sousedící obrazové body, které spadají do rozsahu tolerance určené 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.
- Klepnutím na položku Vybrat > Podobné zahrnete obrazové body v celé fotografii, nejen sousedící obrazové body, které spadají do rozsahu tolerance.

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

[Zpět na začátek](#)

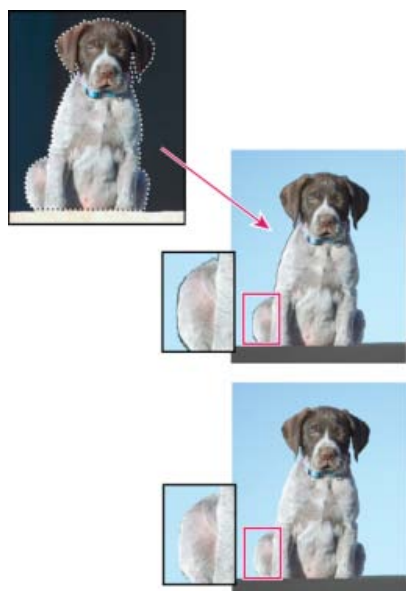
Příkaz Vyhladit vyhledává v okolí vybraného obrazového bodu další obrazové body v rámci zadaného rozsahu barev a vybírá je.

1. Proveďte výběr pomocí nástroje pro výběr a zvolte Výběr > Změnit > Vyhladit.
2. V poli Poloměr vzorku zadejte hodnotu v rozmezí od 1 do 100 obrazových bodů a klepněte na OK.

## Odstranit lem výběru

[Zpět na začátek](#)

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 tlačítko OK.

Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Vyhlazení okrajů výběru pomocí vyhlazení a prolnutí

[Vyhlazení okrajů výběru pomocí vyhlazení](#)

[Rozmazání okrajů výběru pomocí prolnutí](#)

[Nastavení prolnutí okrajů pro nástroj pro výběr](#)

[Určení prolnutí okraje pro existující výběr](#)

## Vyhlazení okrajů výběru pomocí vyhlazení

[Zpět na začátek](#)

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. Na pracovní ploše úprav 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

[Zpět na začátek](#)

❖ 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

[Zpět na začátek](#)

1. Na pracovní ploše úprav proveďte některou z následujících akcí:
  - 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 Vybrací štětec a z rozbalovacího panelu na pruhu voleb vyberte stopu s měkkým okrajem.
2. V okně obrazu proveďte výběr.

## Určení prolnutí okraje pro existující výběr

[Zpět na začátek](#)

1. Přejděte na pracovní plochu úprav a pomocí nástroje pro výběr z panelu nástrojů vytvořte výběr.
2. Zvolte Výběr > Prolnutí.
3. Zadejte do textového pole Poloměr prolnutí hodnotu mezi 0,2 a 250 a klepněte na tlačítko OK. Poloměr prolnutí definuje šířku okraje prolnutí.



# Ukládání výběrů

Ukládání, načítání nebo odstraňování výběrů

Úprava uloženého výběru

Úprava nového výběru uloženým výběrem

## Ukládání, načítání nebo odstraňování výběrů

[Zpět na začátek](#)

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. Přejděte na pracovní plochu úprav a vytvořte ve fotografii výběr.
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 tlačítko OK.
5. Chcete-li načíst výběr, zvolte Výběr > Načíst výběr, zvolte uložený výběr z nabídky Výběr a pak klepněte na tlačítko OK.
6. Chcete-li odstranit výběr, zvolte Výběr > Odstranit výběr, zvolte uložený výběr z nabídky Výběr a pak klepněte na tlačítko OK.

## Úprava uloženého výběru

[Zpět na začátek](#)

Uložené výběry můžete upravit nahrazením, přidáním nebo odečtením.

1. Přejděte na pracovní plochu úprav a vytvořte ve fotografii výběr.
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 změnit uložený výběr – načtete ho a pomocí nástroje pro výběr k němu přičtete (tažení s klávesou Shift) nebo od něho odečtete (tažení s klávesou Alt). (Viz Přidání k výběru nebo odečtení od výběru.)*

---

## Úprava nového výběru uloženým výběrem

[Zpět na začátek](#)

1. Na pracovní ploše úprav otevřete fotografii, která obsahuje uložený výběr.
2. Provedte 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 tlačítko OK.



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Barva

Některý obsah odkazovaný na této stránce může být pouze v angličtině.

# O barvách

[O barvách](#)  
[Model HSB](#)  
[Model RGB](#)  
[Barevné kolo](#)

V aplikaci Adobe® Photoshop® Elements 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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

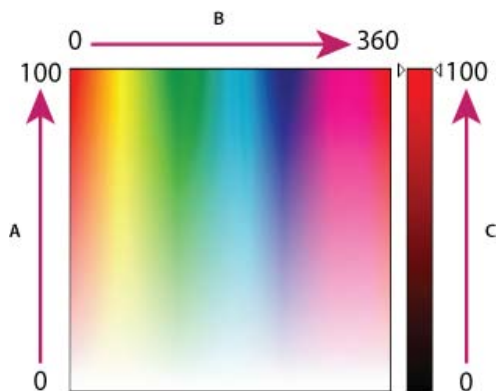
Model HSB je založen na lidském vnímání barvy. V modelu HSB jsou všechny barvy popsány pomocí tří základních charakteristik:

**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

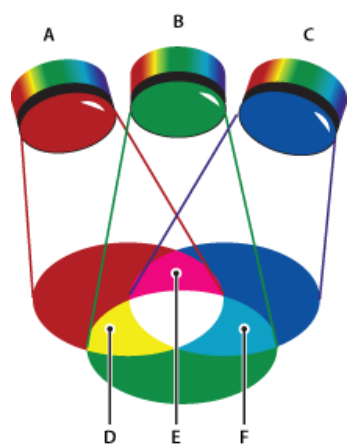
A. Sytost B. Odstín C. Jas

## Model RGB

[Zpět na začátek](#)

Velká procentuální část viditelného spektra se dá reprezentovat pomocí smíšením 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).*

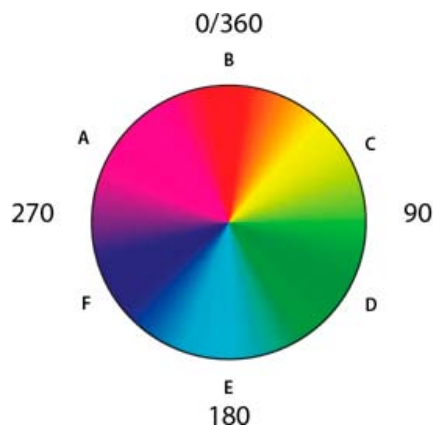
**A. Červená B. Zelená C. Modrá D. Žlutá E. Purpurová F. Azurová**

## Barevné kolo

[Zpět na začátek](#)

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**



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Základy korekcí barev a tónů

## Přehled barevné korekce

### Oprava barvy v rychlém režimu

### Oprava barvy v režimu exportu

### Automatická korekce světla a barvy

### O histogramech

### Zobrazení histogramu

[Zpět na začátek](#)

## 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 v jednom ze tří režimů.

**Rychlé** Pokud máte pouze menší znalosti úprav obrazů, je rychlý režim tím správným místem, kde s opravami fotografií začít. Obsahují mnoho základních nástrojů, které slouží ke korekci barev a osvětlení.

**S průvodcem** Pokud s úpravou digitálních obrazů a s aplikací 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.

**Expert** Pokud jste s obrazy pracovali už dřív, zjistíte, že režim Expert poskytuje to nejpřužnější 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 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. V tomto režimu vytvoří nástroj inteligentní štětec a detailní inteligentní štětec v režimu plných úprav pro korekci, kterou aplikujete, automaticky vrstvu úprav. Viz Použití nástrojů Inteligentní štětec.

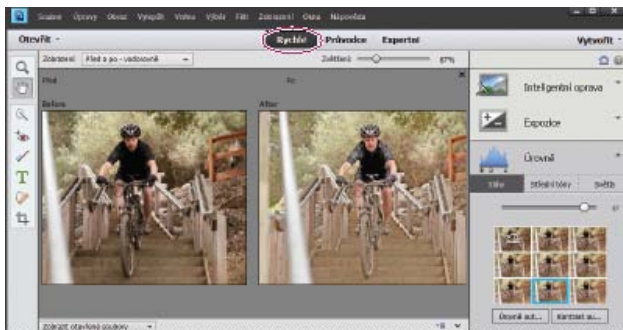
**Camera Raw** Pokud fotíte digitální obrazy v raw formátu vašeho fotoaparátu, můžete soubory raw otevřít a upravit v dialogovém okně Camera Raw. Protože váš fotoaparát soubory raw ještě nezpracoval, můžete upravit barvu a expozici a tím obrazy vylepšit. Často nemusí být nutné v aplikaci Photoshop Elements provádět jiná přizpůsobení. Chcete-li v aplikaci Photoshop Elements použít soubory raw fotoaparátu, nejprve je uložte v podporovaném formátu souboru.

[Zpět na začátek](#)

## Oprava barev v rychlém režimu

 Video o používání rychlého režimu naleznete na adrese [www.adobe.com/go/lrvid905\\_pse\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid905_pse_cz).

Rychlý režim v aplikaci Photoshop Elements pohodlně seskupí spoustu základních nástrojů pro opravu fotografií. Při práci v rychlém režimu 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, klikněte na 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 rychlém režimu k okamžité opravě fotografie

1. Proveďte některou z následujících akcí:

- V otevřené fotografii klepněte na Rychlý.
- Během práce v rychlém režimu máte přístupné všechny fotografie, které máte uložené v zásobníku fotografií.

2. (Volitelné) Nastavte možnosti náhledu výběrem z nabídky (umístěné v pruhu nad otevřeným obrazem). Můžete náhled nastavit tak, aby ukazoval fotografii před a po provedení opravy nebo aby ukazoval oba náhledy vedle sebe (vodorovně nebo svisle).
3. (Volitelné) Pomocí nástrojů na panelu nástrojů můžete obraz zvětšit, přesunout nebo oříznout. Můžete také provést výběr, opravit červené oči, bílé zuby nebo přidat text do snímku.
4. Chcete-li obraz otočit v přírůstcích po 90° proti směru hodinových ručiček (doleva), klikněte na panelu nástrojů na tlačítko Otočit. Chcete-li otočit snímek ve směru hodinových ručiček, klikněte na šipku vedle tlačítka Otočení a poté klikněte na tlačítko otočení vpravo.
5. Vyberte jeden z ovládacích prvků pro opravu obrazu (například Úrovně, Barva, Kontrast). Má-li ovládací prvek další možnosti (například Kontrola barev obsahuje karty Sytost, Odstín a Živost), vyberte odpovídající kartu na opravu tohoto aspektu obrazu.
6. Chcete-li použít opravu, poskytněte takto:
  - Pomocí jezdců proveďte nezbytné opravy a zobrazte náhled nastavení fotografie nebo zadejte hodnotu do textového pole vedle jezdců.
  - Umístíte-li ukazatel myši na miniaturu, zobrazí se náhled úpravy fotografie. Klepnutím na miniaturu použijete úpravu obrazu pouze dočasně.
  - Proveďte jemné úpravy obrazu s použitím náhledu jako výchozího bodu, klepněte a podržte tlačítko myši v miniatuře náhledu a táhněte doprava nebo doleva.

*Poznámka: Při použití oprav v sekvenci jsou všechny předchozí opravy automaticky použity ihned po přechodu na nový ovládací prvek. Pokud například přejdete z ovládacího prvku Vyvážení na ovládací prvek Expozice, budou veškeré změny provedené v ovládacím prvku Vyvážení použity automaticky.*
7. Chcete-li vrátit zpět opravu nebo obnovit obrázek, postupujte takto:
  - Chcete-li zrušit použitou opravu a zůstat v daném ovládacím prvku, stiskněte Ctrl + Z nebo v pruhu nabídek klikněte na Úpravy > Zpět.

*Poznámka: Pokud jste provedli řadu oprav (například Expozice, Vyvážení a Kontrast), není možné vrátit zpět změny provedené v kroku, kde bylo opraveno vyvážení. Můžete vrátit zpět pouze ovládací prvek, ve kterém právě pracujete.*

  - Chcete-li zrušit všechny opravy použité u obrazu, klikněte na Obnovit. Obrázek je obnoven do stavu, ve kterém byl na začátku aktuální relace pro úpravy.

## Nástroje rychlého režimu

Chcete-li při jemných úpravách obrazu použít náhled jako výchozí bod, klepněte a podržte tlačítko myši a táhněte doprava nebo doleva.

Rychlý režim 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.

- **Automaticky**

Automaticky upraví snímek s použitím optimálních hodnot nastavení.

**Expozice** Nastaví celkový jas obrazu. Tento ovládací prvek slouží k zajištění, že má zobrazovaný obraz požadovaný jas.

**Kontrast** Slouží k nastavení celkového kontrastu obrazu a někdy má vliv na jeho barvu. Pokud obraz vyžaduje větší kontrast a obsahuje barevný nádech, můžete použít tyto dvě volby:

- **Úrovně automaticky a Kontrast automaticky**

Možnosti Úrovně automaticky a Kontrast automaticky fungují individuálním namapováním nejsvětlejších a nejtmavších obrazových bodů v každém barevném kanálu na monochromatický. Chcete-li tato nastavení použít, klepněte na tlačítko Auto. vedle kterékoli z uvedených voleb. (Viz O nastavení úrovní nebo Úpravy s průvodcem – nastavení úrovní.)

- **Stíny**

Přetáhněte jezdec, abyste zesvětlili nejtmavší oblasti své fotografie bez vlivu na světla. Tato úprava neovlivní čistě černé oblasti.

- **Střední tóny**

Upravuje kontrast ve středních hodnotách tónů (v hodnotách přibližně uprostřed mezi čistě bílou a čistě černou). Nemá vliv na extrémní světla a stíny.

- **Zvýraznění**

Přetáhněte jezdec, abyste ztmavili nejsvětlejší oblasti své fotografie bez vlivu na stíny. Tato úprava neovlivní čistě bílé oblasti.

**Barva** Nastavuje barvu na základě zjištění stínů, středních tónů a světel v obrazu 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.

- **Sytost**

Přetažením jezdců nastavte živější nebo ztlumenější barvy nebo vyberte miniaturu náhledu, která nejlépe vyhovuje vašemu požadavku.

- **Odstín**

Posunuje všechny barvy v obrazu. Tento ovládací prvek se doporučuje používat v menší míře nebo na vybrané objekty, u kterých chcete změnit barvu.

- **Živost**

Způsobí, že se barvy s nízkou sytostí budou zobrazovat živě, aniž by u barev s vyšší saturací docházelo k oříznutí. Tento ovládací prvek umožňuje měnit pleťové tóny bez přesycení.

**Vyvážení** Nastavuje vyvážení barev obrazu, jeho kontrast neovlivňuje.

- **Teplota**

Tažením jezdcy změňte 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 jezdcy změňte barvy na zelenější nebo purpurovější. Tento ovládací prvek slouží k doladění barev po použití ovládacího prvku Teplota.

**Zostřit** Slouží k nastavení ostrosti obrazu. Chcete-li použít výchozí míru zostření, klepněte na tlačítko Auto.

- **Zostřit**

Míru zostření můžete změnit přetažením jezdcy. Zvětšením náhledu na 100 % získáte přesnější zobrazení míry zostření, které se chystáte aplikovat.

## Oprava fotografií pomocí retušovacích tlačítek

Retušovací tlačítka jsou k dispozici v rychlém režimu na panelu Změnit. Umožňují použití oprav a přizpůsobení u vybraných částí obrazu. Nástroj pro odstranění červených očí, bodový retušovací štětec a retušovací štětec upraví stejnou vrstvu. Nástroj bílé zuby vytvoří a pracuje s novou vrstvou úprav. Textové nástroje také vytvoří novou vrstvu pro úpravy. Proto některé nástroje neprovádějí trvalé úpravy informací na vrstvě obrazu. Nastavení úprav můžete kdykoli změnit, aniž byste znehodnotili původní obraz. Retušovací tlačítka nástroje Vybělte zuby slouží k použití přizpůsobení v nástroji Inteligentní štětec. Viz Nastavení barev a tonality pomocí nástrojů inteligentní štětec a O vrstvách úprav a výplně.

1. V rychlém režimu proveďte některý z následujících úkonů:

- Kliknutím na tlačítko pro odstranění červených očí odstraníte z fotografie červené oči. Tento nástroj odstraní u fotografií lidí pořízovaných s bleskem červené oči. Přetáhněte nástroj v obraze kolem oka, které chcete opravit, nebo klepněte na tlačítko Automaticky na pruhu voleb. Viz Přesné odstranění červených očí.
- Kliknutím na tlačítko Vybělit zuby použijete na obraze bělejší zuby. Přetáhněte nástroj přes oblast obrazu se zuby, které chcete zjasnit.

2. (Volitelné) Pokud jste provedli nastavení Bílé zuby, můžete provést některou z těchto akcí:

- Chcete-li použít úpravu v dalších částech fotografie, klepněte na tlačítko Přidat k výběru a přetáhněte myš přes obraz.
- Chcete-li odstranit úpravu z částí fotografie, klepněte na tlačítko Odečíst od výběru a přetáhněte myš přes obraz.

## Možnosti rychlého režimu

**Nástroj lupa** Nastaví zvětšení náhledového obrazu. Ovládací prvky a volby fungují stejně jako u nástroje lupa z panelu nástrojů. (Viz [Zvětšování nebo zmenšování](#).)

**Nástroj ručička** Pokud není celý obraz viditelný, přesunuje obraz v náhledovém okně. Podržetím mezerníku získáte k nástroji ručička přístup tehdy, pokud je zvolen jiný nástroj.

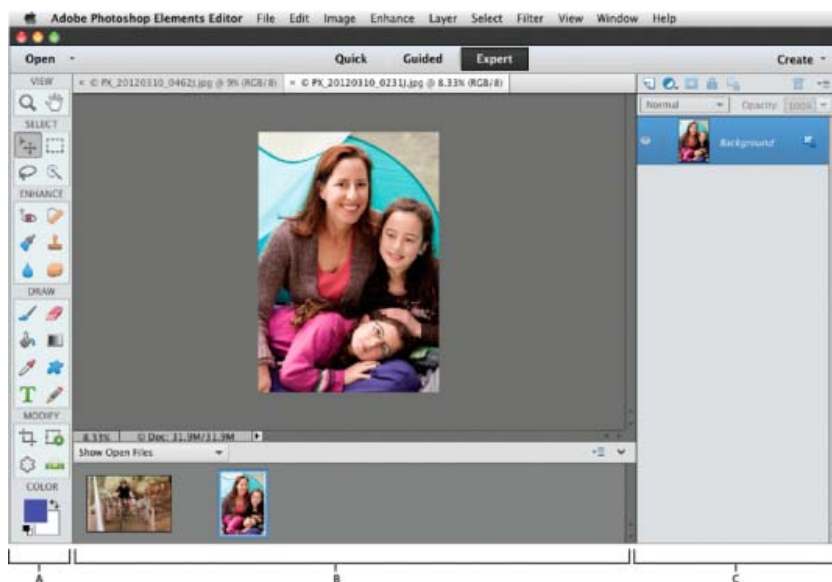
**Nástroj pro rychlý výběr** Vybírá části obrazu na základě toho, kam klepnete nebo přetáhnete nástroj. (Viz Použití nástroje pro rychlý výběr.)

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

## Oprava barvy v režimu Expert

[Zpět na začátek](#)

Pokud jste s obrazy pracovali už dříve, zjistíte, že Photoshop Elements 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 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. Nástroj inteligentní štětec a detailní inteligentní štětec vytvoří při použití korekce automaticky vrstvu úprav. Viz Použití nástrojů inteligentní štětec nebo O vrstvách úprav a výplně.



#### Režim Expert

**A.** Existuje mnoho nástrojů, které slouží ke korekci problému a výběru částí fotografie. **B.** Zásobník fotografií umožňuje vybrat, které fotografie jsou otevřené. **C.** Zásobník panelů obsahuje panely, které slouží k transformaci a vylepšení fotografií.

Provedte při práci s fotografiemi následující úlohy, které lze aplikovat na váš obraz. Ne každá úloha je pro všechny obrazy potřeba; v následujícím seznamu jsou doporučené pracovní postupy:

#### Zadání volby správy barev.

Zadání volby správy barev.

#### Zobrazení obrazu ve 100% zvětšení a oříznutí v případě potřeby.

Před tím, než provedete jakékoliv korekce barev, zobrazte obraz ve 100% zvětšení. Aplikace Photoshop Elements zobrazuje obraz nejpřesněji při nastavení 100%. 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 centrování výběr.

#### 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 vytvořený kvalitní výstup.

#### 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 Velikost a rozlišení obrazu.)

#### 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. (Viz O nastavení úrovní nebo Úpravy s průvodcem – nastavení úrovní.)

#### Nastavte vyvážení barev.

Po korekci tonálního rozsahu můžete nastavit vyvážení barev obrazu. Tím odstraníte nežádoucí barevné nádechy nebo opravíte nadměrnou sytost barev nebo tlumené barvy. Pomocí některých automatických příkazů aplikace Photoshop Elements lze jedním krokem vylepšit tonální rozsah i barvy současně. (Viz Nastavení sytosti a odstínu.)

#### Provádění dalších speciálních barevných nastavení.

Potom, co jste provedli korekci celkového vyvážení barev obrazu, můžete provést volitelné úpravy, které slouží k vylepšení barev. Sytost můžete například zvýšit za účelem nastavení živějších barev v obrazu.

#### 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 kazů.)

#### 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.)



## Automatická korekce osvětlení a barev

Aplikace Photoshop Elements poskytuje několik automatických příkazů pro zesvětlení a korekci barev, a to jak v rychlém režimu, tak v režimu Expert. 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 nejsvětější a nejtmaší 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 nejsvětější a nejtmaší obrazové body obrazu na bílou a černou, takže světlá se zdají být světlejší a stíny vypadají tmavší.

**Automatická korekce barev** Nastaví kontrast a barvy tím, že určí stíny, střední tóny a světlá v obrazu, spíše než v jednotlivých barevných kanálech. Pomocí výchozí sady hodnot neutralizuje střední tóny a nastavuje bílé a černé body.

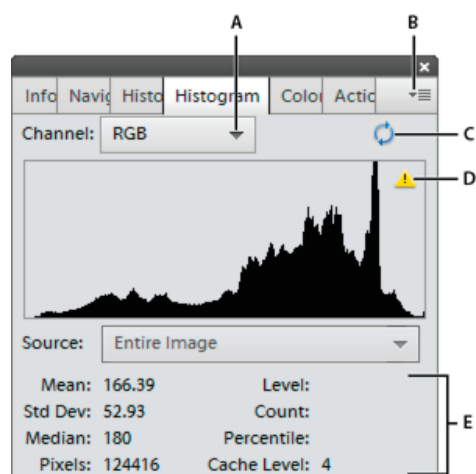
**Automaticky zostřit** Nastaví ostrost obrazu zvýrazněním obrysů a přidáním podrobností, které mohly tonální úpravy snížit.

**Automaticky opravit červené oči** Automaticky v obrazu zjišťuje a opravuje červené oči.

## 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 světlá (do úrovně 255). Svislá osa grafu představuje celkové množství obrazových bodů na dané úrovni.

Histogram obrazu můžete zobrazit na panelu Histogram (F9). 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.



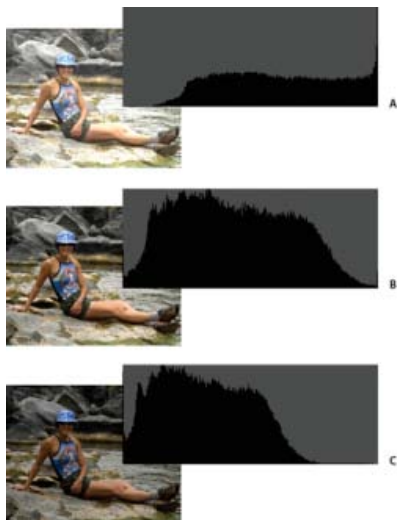
Panel Histogram

**A.** Nabídka kanálu **B.** Nabídka panelu **C.** Tlačítko Aktualizovat neuložené v mezipaměti **D.** Ikona Upozornění dat v mezipaměti **E.** Statistika

Pokud je v grafu velké množství obrazových bodů seskupeno na straně pro stíny nebo pro světlá, 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 příkazů nabídky Vylepšit > Auto.



Jak číst histogram

**A.** Přexponovaná fotografie s opravenými světlými **B.** Správně exponovaná fotografie s oříznutou tonalitou **C.** Podexponovaná fotografie s oříznutými stínami

## Zobrazení histogramu

[Zpět na začátek](#)

1. Pokud není panel Histogram otevřený 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 vyjádřena 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.

---



Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Korekce barevných nádechů

[Oprava barevného nádechu porovnáním variací obrazu](#)

[Automatické odstranění barevného nádechu](#)

[Odstranění barevného nádechu pomocí úrovní](#)

[Nastavení křivek barev](#)

## Korekce barevných nádechů pomocí porovnání různých variací obrazu

[Zpět na začátek](#)

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.

1. Vyberte položky 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 Množství. 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.

## Automatické odstranění barevného nádechu

[Zpět na začátek](#)

*Barevný nádech* je nepříjemný posun barev fotografie. Například fotografie, která byla pořízena 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 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.

## Odstranění barevného nádechu s Úrovněmi

Tento postup vyžaduje zkušenosti s korekcí barev a částečnou znalost barevného kola RGB.

1. Provedte některou z následujících akcí:


- Klepněte na položku Vylepšit > Nastavit osvětlení > Úrovně.
- Klepněte na položku Vrstva > Nová vrstva úprav > Úrovně nebo otevřete stávající vrstvu nastavení úrovní.

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 jezdců vlevo nebo vpravo.

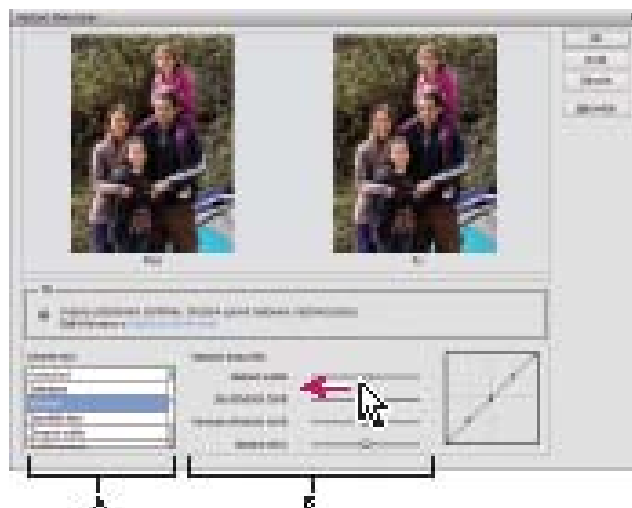
4. Když jste spokojeni s celkovou barvou, klepněte na tlačítko OK.

 Pomocí šedého výběru barev v dialogovém okně Úrovně rychle odstraníte barevný nádech. Pокlepejte na výběr barev a ujistěte se, zda jsou RGB hodnoty shodné. Po zavření výběru barvy klepněte na oblast obrazu, která by měla být v neutrální šedé.

## 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 Nastavit křivky barev můžete porovnat a vybrat různá tonální přednastavení. V poli Vyberte styl vyberte styl ze seznamu stylů. Abyste úpravu doladili, nastavte světlá, jas, kontrast středních tónů a stíny.



Nastavení křivek barev v obraze

**A.** Vyberte styl (z přednastavení) **B.** Upravte jezdců (vlastní volby)

1. V aplikaci Photoshop Elements otevřete 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 jezdců pro Světla, Jas středních tónů, Kontrast středních tónů a Stíny.

6. Chcete-li nastavení aplikovat na svůj obraz, klepněte na tlačítko OK. Chcete-li nastavení zrušit a začít znovu, klepněte na Obnovit. Chcete-li zavřít dialogové okno Nastavení křivek barev, klepněte na Zrušit.



Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Zpracování souborů v modulu Camera Raw

[O souborech v modulu Camera Raw](#)

[Verze zpracování](#)

[Otevírání a zpracovávání souborů v modulu Camera Raw](#)

[Nastavení ostrosti v souborech v modulu Camera Raw](#)

[Potlačení šumu v souborech v modulu Camera Raw](#)

[Ukládání změn do obrazů v modulu Camera Raw](#)

[Otevření obrazu v modulu Camera Raw na pracovní ploše úprav](#)

[Nastavení a ovládací prvky](#)

[Zpět na začátek](#)

## O souborech obrazů v modulu Camera Raw

Při digitálním fotografování je obraz zachycen obrazovým snímačem fotoaparátu do souboru obrazu. Soubor obrazu je obvykle zpracován a komprimován a následně uložen na paměťovou kartu fotoaparátu. Fotoaparáty ale také dokážou uložit obrázek bez zpracování nebo komprimování - do souboru RAW. Soubory v modulu Camera Raw si lze představit jako negativy fotografií. Soubor raw můžete v aplikaci Photoshop Elements otevřít, zpracovat a uložit a nemusíte se tak spoléhat na zpracování souboru ve fotoaparátu. Když pracujete se soubory v modulu Camera Raw, můžete nastavit správné vyvážení bílé, tonální rozsah, sytost barvy a ostrost.

Chcete-li použít soubory raw, nastavte fotoaparát tak, aby soubory ukládal do souborů ve formátu raw tohoto fotoaparátu. Když tyto soubory stáhnete z fotoaparátu, mají přípony typu NEF, CR2, CRW a další formáty raw. Photoshop Elements dokáže otevřít pouze soubory raw z podporovaných fotoaparátů. Seznam podporovaných fotoaparátů najdete na webu Adobe.

Aplikace Photoshop Elements neukládá provedené změny do originálního souboru raw (nedestruktivní upravování). Po zpracování souboru obrazu raw pomocí funkcí v dialogu Camera Raw, můžete tento zpracovaný soubor obrazu otevřít v aplikaci Photoshop Elements. Potom můžete soubor upravit a uložit ve formátu podporovaném aplikací Photoshop Elements. Původní soubor raw zůstane nezměněný.

[Zpět na začátek](#)

## Verze zpracování

Verze zpracování je metoda dešifrování formátu souboru raw. Výchozí verze používaná v aplikaci Adobe Photoshop Elements 11 je **Verze zpracování 2012**. Tato metoda dešifrování formátu souboru raw nabízí různé způsoby práce s nejnovějšími a vylepšenými funkcemi formátu souboru raw. Aplikace Photoshop Elements 11 obsahuje tři verze zpracování (jednu aktuální a dvě starší). Kompletní seznam verzí:

- Verze zpracování 2012 (výchozí, používaná v aplikaci Adobe Photoshop Elements 11)
- Verze zpracování 2010 (používaná v aplikaci Adobe Photoshop Elements 10)
- Verze zpracování 2003 (používaná v aplikaci Adobe Photoshop Elements 9 nebo starší)

### Jaká verze zpracování je aplikována na můj obraz ve formátu raw?

Když otevřete soubor ve formátu raw, který nebyl otevřen v některé z předchozích verzí aplikace Photoshop Elements, použije se výchozí Verze zpracování 2012. Pokud ale otevřete soubor raw, který byl otevřen v předchozí verzi aplikace Photoshop Elements, použije se starší verze zpracování.

Chcete-li zkontrolovat, která verze zpracování byla aplikována na váš soubor ve formátu raw, klikněte v dialogu Camera Raw na kartu Kalibrace fotoaparátu. Aktuální používaná verze zpracování je uvedena v poli Zpracování.

**Poznámka:** Pokud nepoužíváte verzi zpracování 2012, zobrazí se pod obrazem ve formátu raw ikona označující, že používáte starší verzi.

### Mohu přepínat mezi verzemi zpracování?

Ano. V dialogu Camera Raw 7.1 klikněte na kartu Kalibrace fotoaparátu a z rozevíracího seznamu Zpracování vyberte verzi zpracování, kterou chcete používat.

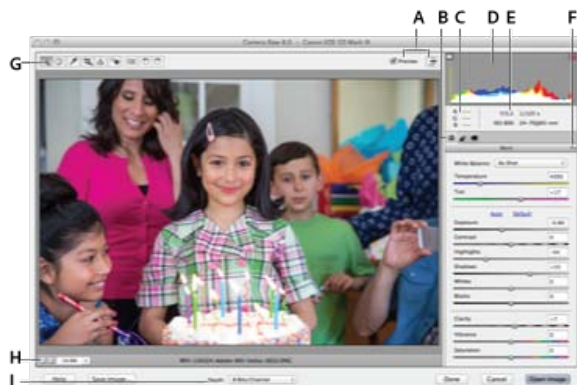
### Která verze je pro vás nejlepší?

Verze zpracování 2012 vám umožňuje pracovat s nejnovějšími vylepšeními ve formátu raw. Pokud ale máte mnoho obrazů raw, které byly otevřeny v předchozích verzích aplikace Photoshop Elements (a používají tedy starší verze zpracování), můžete použít starší verzi procesu i na novější obrazy ve formátu raw. Zachová se tak konzistence ve zpracování starších i aktuálních snímků a můžete také použít svůj starší pracovní postup.

## Jaké jsou rozdíly mezi jednotlivými verzemi zpracování?

- **Karta Základní.** Ve verzi zpracování 2012 jsou posuvníky Obnovení, Vyplnit světla a Jas nahrazeny posuvníky Světla, Stíny a Bílé.
- **Karta Podrobnosti:**
  - Ve verzi zpracování 2012 je novinkou posuvník Barevné detaily. Tento posuvník je neaktivní, dokud nepohnete s posuvníkem Barva.
  - Ve verzi zpracování 2012 byly přidány funkce Světelné detaily a Světelný kontrast. Tyto posuvníky zůstanou neaktivní, dokud nepohnete s posuvníkem Světlo.

**Poznámka:** Při přechodu do starší verze zpracování dojde k deaktivování novějších posuvníků kompatibilních s nejnovějšími verzemi zpracování.



Dialogové okno Camera Raw

**A.** Volby zobrazení **B.** Abyste získali přístup k různým ovládacím prvkům, klikněte na štítek Základní nebo Podrobnosti **C.** Hodnoty RGB **D.** Histogram **E.** Nastavení obrazu **F.** Nabídka Více **G.** Nástroje **H.** Úrovně zvětšení zobrazení **I.** Volby bitové hloubky

[Zpět na začátek](#)



## Otevírání a zpracovávání souborů v modulu Camera Raw


1. Na pracovní ploše úprav klepněte na položku Soubor > Otevřít.
2. Procházejte a vyberte jeden nebo více souborů v modulu Camera Raw a klikněte 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 v modulu Camera Raw.](#))

**Poznámka:** Výběrem volby Náhled zobrazíte náhled obrazu s prováděnými změnami nastavení. Pokud odznačíte volbu Náhled, bude obraz v modulu 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 používána v předchozím obrazu fotoaparátu v modulu Camera Raw nebo pokud chcete použít výchozí nastavení svého fotoaparátu, zvolte z nabídky Nastavení příslušnou volbu (nabídka Nastavení > Předcházející převod). Použití stejných voleb se například hodí tehdy, pokud chcete rychle zpracovat obrazy se stejnými světelnými podmínkami. (Viz [Vlastní nastavení fotoaparátu.](#))
6. (Volitelné) Chcete-li vyvážit bílou, nastavte příslušné volby. (Viz [Ovládací prvky vyvážení bílé pro modul Camera Raw.](#))

 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. (Viz Nastavení tónů a obrazu v souborech v modulu Camera Raw.)

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 položku Obnovit.

8. Proveďte některou z následujících akcí:

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

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


---

[Zpět na začátek](#)

## Nastavení ostrosti v souborech v modulu Camera Raw

Jezdec Ostrost nastaví ostrost obrazu a poskytne požadované vymezení hran. Úprava ostrosti je variací filtru Doostřit aplikace Adobe Photoshop. Tato úprava na základě zadaného prahu vyhledává obrazové body, které se liší od okolních bodů, 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 na náhledy.

1. Nastavte zvětšení náhledového obrazu alespoň na 100%.
2. Klepněte na záložku Detaily.
3. Zostření zvýšíte přesunutím jezdců 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 v modulu Camera Raw. Pokud v aplikaci Photoshop Elements rozsáhlé úpravy obrazu plánujete, zostření souborů v modulu Camera Raw vypněte. Potom použijte v aplikaci Photoshop Elements zostřovací filtry jako poslední krok po dokončení veškerých dalších úprav a změn velikosti.

---

[Zpět na začátek](#)

## Potlačení šumu v souborech v modulu 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 vidět jako barevné artefakty. Fotografie, které byly pořízeny při vysoké citlivosti ISO nebo pomocí jednodušších digitálních fotoaparátů, mohou obsahovat nápadný šum.

Přesunutím jezdců Vyhazení světlosti doprava sníží šum stupňů šedi, přesunutím jezdců Redukce barevného šumu doprava sníží chromatický šum.

Při úpravách Vyhazení 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.*

[Zpět na začátek](#)

## Ukládání změn do obrazů v modulu Camera Raw

Změny provedené v souboru v modulu Camera Raw je možné uložit. Pomocí dialogového okna Camera Raw lze obraz v modulu Camera Raw s provedenými změnami uložit do souboru DNG. Uložení souboru nedojde k jeho automatickému otevření v aplikaci Photoshop Elements. (Chcete-li soubor v modulu Camera Raw otevřít, použijte příkaz Otevřít, jako u jakéhokoliv jiného souboru. Pak můžete soubor upravit a uložit jako jakýkoliv jiný obraz.)

1. V dialogovém okně Camera Raw aplikujte nastavení pro jeden nebo více obrazů v modulu 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 v modulu Camera Raw).

Nové volby v aplikaci Photoshop Elements 11:

- **Vložit data pro rychlé načtení:** Vloží do souboru DNG mnohem menší kopii obrazu ve formátu raw, aby docházelo k rychlejšímu načtení náhledu tohoto obrazu.
- **Použít ztrátovou kompresi:** Sníží velikost souboru DNG, což způsobí ztrátu kvality. Doporučuje se pouze pro obrazy ve formátu raw, které budou uloženy do archívu a nikdy nebudou použity pro tisk nebo produkci (jiné použití).

4. Klepněte na Uložit.

[Zpět na začátek](#)

## Otevření obrazu v modulu Camera Raw na pracovní ploše úprav

Jakmile zpracujete obraz camera raw v dialogovém okně Camera Raw, můžete ho otevřít a upravit na pracovní ploše úprav.

1. V dialogovém okně Camera Raw aplikujte nastavení pro jeden nebo více obrazů camera raw.
2. Klepněte na tlačítko Otevřít obraz. Dialogové okno Camera Raw se zavře a fotografie se otevře na pracovní ploše úprav.

[Zpět na začátek](#)

## Nastavení a ovládací prvky

### Ovládací prvky formátu raw fotoaparátu

**Nástroj lupa** Po klepnutí uvnitř náhledového obrazu nastaví hodnotu zvětšení náhledu na následující přednastavenou hodnotu zvětšení. Chcete-li zobrazení zmenšit, klepněte se stisknutou klávesou Alt. 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. Podržení 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 Předvolby** 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 v modulu 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. 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.
2. Přejděte na pracovní plochu úprav, otevřete soubor v modulu Camera Raw a upravte obraz.
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.



Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Barvy a soubory camera raw

## Použití hodnot Histogram a RGB v souboru raw fotoaparátu

### Ovladače vyvážení bílé pro soubor raw fotoaparátu

### Přizpůsobení tónu a obrazu v souborech raw fotoaparátu

V dialogu Soubor raw fotoaparátu můžete provádět předběžná přizpůsobení a změny obrazu raw ještě před jeho úpravou v aplikaci Photoshop Elements. S aktivovanou volbou Náhled se můžete podívat, jak změněný obraz vypadá.

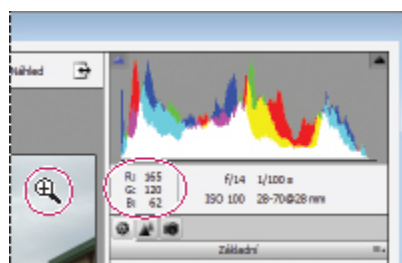
Dostupné možnosti obsahují jezdce ke změně atributů obrazu. Můžete například změnit expozici, jas, průhlednost, sytost a živost. Počet možností dostupných ke změně obrazu závisí také na použité verzi procesu. Některé jezdce, jako jsou Stíny a Bílé, které se zobrazují při používání verze procesu 2012, se například nezobrazí při použití verze procesu 2010. Podobně se jezdec Světlo výplně, který se zobrazí při použití verze procesu 2010 nezobrazí při použití verze procesu 2012.

## Používání histogramu a RGB hodnot v souborech camera raw

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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 vyfotografován při nižší barevné teplotě světla, přesuňte jezdce 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 vyfotografován při vyšší barevné teplotě světla, přesuňte jezdce doprava: zásuvný modul posune barvy obrazu na teplejší (do žluta), aby se vykompenzovala vyšší barevná teplota (do modra) okolního světla.



**A.** Přesunutí jezdcy Teplota doprava provádí korekci fotografie, která byla pořízená při vyšší barevné teplotě světla. **B.** Přesunutí jezdcy 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.

**Tip:** 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

[Zpět na začátek](#)

**Expozice** Nastaví jas nebo tmavost obrazu. Přesunutím jezdcy doleva obraz ztmavíte; přesunutím jezdcy 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.

**Tip:** Podržíte-li při přesouvání jezdcy Expozice klávesu Alt (Option na Mac OS), zobrazí se náhled oblasti s oříznutými světly. (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.



Podržíte-li při přesouvání posuvníku Expozice klávesu Alt, zobrazí se oříznutá světla.

**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 jasů.

**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.

**Zvýraznění** Obnoví detaily v přexponovaných světlých oblastech obrazu.

**Stíny** Obnoví detaily v podexponovaných oblastech obrazu se stínem.

**Bílé** Nastaví světle v obrazu.

**Černé** Nastaví stíny a podexponované oblasti v obrazu.

**Žřetelnost** Zostřuje žřetelnost 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).

**Vyplnit světle** 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 světle, bude to stejné, jako byste použili část pro stíny filtru Stíny a světle nebo efekt Stíny a světle 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 úrovně při používání příkazu aplikace Photoshop Úrovně nebo efektu Úrovně aplikace After Effects.

**Jas** Stejně jako jezdec Expozice nastaví jas obrazu. Jas komprimuje světle a rozbílí stíny, když posunete jezdec doprava. Jas neořízne světle obrazu (oblasti, které jsou zcela bílé bez detailů) ani stíny (oblasti, které jsou zcela černé bez detailu). Jezdec Jas obecně slouží k nastavení celkového jasu potom, co jste pomocí jezdců Expozice a Stíny nastavili body oříznutí bílé a černé.

**Zostření** Zostření zlepšuje rozlišitelnost okrajů v obraze. Další ovládací prvky jsou dostupné na panelu Podrobnosti. Chcete-li zobrazit efekty těchto ovládacích prvků, nastavte zvětšení na 100 nebo více procent.

- **Míra:** Nastaví vymezení okrajů. Abyste zvýšili zostření, zvýšte hodnotu jezdc 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 nepřirozené 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.
- **Podrobnosti o světlosti:** Ovládá prahovou hodnotu šumu světlosti. Užitečné pro fotografie obsahující šum. Vyšší hodnoty zachovávají více detailů, ale mohou vytvářet výsledky s více šumy. Nižší hodnoty vytvářejí čistší výsledky, ale také odeberou některé podrobnosti.
- **Kontrast světlosti:** Ovládá kontrast světlosti. Užitečné pro fotografie obsahující šum. Vyšší hodnoty zachovávají kontrast, ale mohou vytvářet skvrny nebo šmouhy způsobené šumem. Nižší hodnoty vytvářejí hladší výsledky, ale mohou mít také menší kontrast.
- **Barva:** Nastaví chromatický šum.
- **Barevný detail:** Ovládá práh barevného šumu. Vyšší hodnoty chrání tenké, detailní barevné okraje, ale mohou způsobit barevné flíčky. Nižší hodnoty odeberou barevné flíčky, ale mohou způsobit ztrátu barev.

**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.

---

 Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Používání režimů obrazu a tabulek barev

## O režimech obrazu

Převod obrazu do režimu Bitová mapa

Převod režimu Bitová mapa na stupně šedi

Převod obrazu do indexovaných barev

Úprava barev v tabulce indexovaných barev

Přiřazení průhlednosti jediné barvy v tabulce indexovaných barev

Používání předdefinované tabulky indexovaných barev

Uložení nebo načtení tabulky indexovaných barev

[Zpět na začátek](#)

## 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 na pracovní ploše úprav vyberete pro obraz jiný barevný režim (Obraz > Režim > [režim obrazu]), 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** Výchozí 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

[Zpět na začátek](#)

Chcete-li obraz převést do režimu Bitová mapa, musíte ho nejdřív 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.

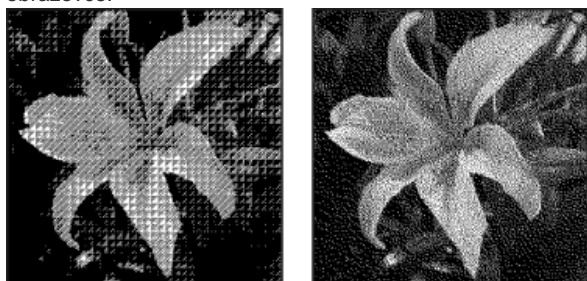
1. Zvolte **Obraz > Režim > Bitová mapa**.
2. Pokud je obraz v režimu RGB, klepnutím na OK ho převedete do stupňů šedi.
3. Pro Výstup zadejte hodnotu výstupního rozlišení obrazu v režimu Bitová mapa a zvolte jednotky měření. Standardně se jak vstupní tak výstupní rozlišení nastaví na rozlišení současného 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

[Zpět na začátek](#)

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 **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 indexovaných barev

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 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 tlačítko 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 prohlížíte 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 ( $6 \text{ na třetí} = 6 \times 6 \times 6 = 216$ ). 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.

**Žádné** 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

[Zpět na začátek](#)

Úpravami barev v tabulce barev můžete vytvářet speciální efekty nebo přiřadit průhlednost v obraze jedné barvě v tabulce.

1. Otevřete obraz s indexovanými barvami v aplikaci Photoshop Elements.
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 obraze provedli.
6. Klepnutím na OK v dialogovém okně Tabulka barev aplikujete nové barvy do obrazu v indexovaných barvách.

---

## Přiřazení průhlednosti jediné barvy v tabulce indexovaných barev

[Zpět na začátek](#)

1. Zvolte 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 tlačítko OK.

---

## Používání předdefinované tabulky indexovaných barev

[Zpět na začátek](#)

1. Zvolte 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

[Zpět na začátek](#)

- 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.

Další témata [Nápovědy](#)



# Nastavení správy barev

[O správě barev](#)

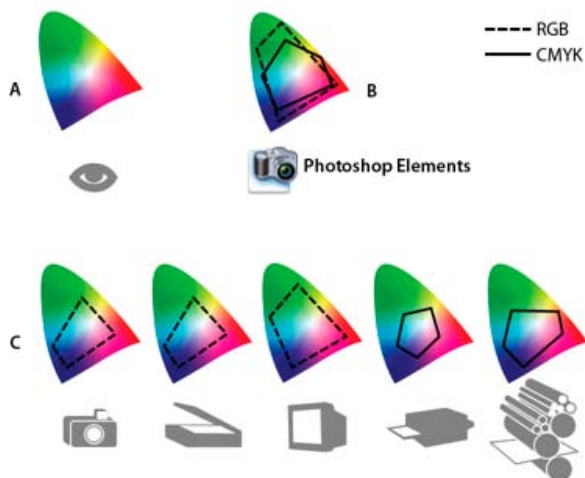
[Nastavení správy barev](#)

[Převést barevný profil](#)

## O správě barev

[Zpět na začátek](#)

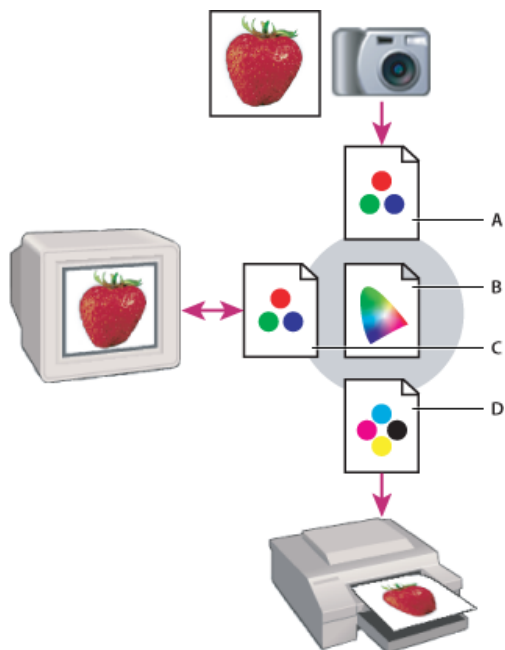
Správa barev pomáhá dosáhnout konzistentních barev mezi digitálními fotoaparáty, skenery, počítačovými monitory a tiskárnami. Každé z těchto zařízení reprodukuje rozdílný rozsah barev, kterému se říká *barevný gamut*. Při přenosu obrazu z digitálního fotoaparátu na monitor a výsledně na tiskárnu dochází 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. (Viz Nastavení správy barev.)
- 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 Více voleb v oblasti Správa barev nastavený správný barevný profil. V případě, že profil tiskárny nemáte, nastavte barvy pomocí ovládacích prvků barev v ovladači tiskárny. Navíc můžete zvolit nastavení barev, které je vhodné pro vaše pracovní postupy (například Vždy optimalizovat pro tisk).

## Nastavení správy barev

[Zpět na začátek](#)

1. V aplikaci Photoshop Elements vyberte možnost 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

[Zpět na začátek](#)

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 zkušební uživatelé.

❖ 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.

Další témata Náповědy



# Nastavení sytosti a odstínu barev

Nastavení sytosti a odstínu

Nastavení barvy pleťového tónu

Nastavení sytosti v izolovaných oblastech

Změna barvy objektu

Přesný převod na černou a bílou

Automatický převod na černou a bílou

Přidání vlastních přednastavení pro převod na černou a bílou

Přidání barvy na obraz ve stupních šedi

## Nastavení sytosti a odstínu

[Zpět na začátek](#)

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 změněný na sépiovou s použitím možnosti Kolorovat **C.** Purpurové barvy v nabídce Úpravy a změněné s použitím jezdece H-odstín

Jezdec S-sytost můžete použít k oživení nebo ztlumení barev. Můžete například přidat výsek barvy do krajiny nastavením sytosti barev, které obsahuje. Nebo můžete snížit tón příliš syté barvy, jako je jasně červený svetr v portrétu.



*Před a po nastavení sytosti barev*

Jezdec L-světlost můžete použít 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.

## Změna sytosti a odstínu barev

1. Proveďte některou z následujících akcí:

- 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.

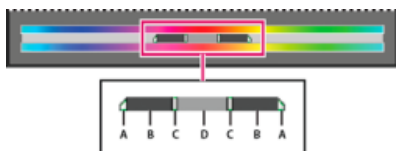
2. Zvolte z rozbalovací nabídky Editoru barvy, které chcete nastavit:

- 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 odráží 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 tlačítko OK. Chcete-li ale změny zrušit a začít znovu, podržte klávesu Alt a klepněte na tlačítko Obnovit.

## Změna rozsahu jezdců odstínu a sytosti

1. Proveďte některou z následujících akcí:
  - 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 přesunout barevný pruh a posuvník nastavení současně, přetáhněte barevný pruh se stisknutou klávesou Ctrl (v systému Mac OS s klávesou Cmd).



Jezdec nastavení

**A.** Upraví barevný pokles, aniž by to mělo vliv na rozsah **B.** Upraví rozsah, aniž by to mělo vliv na barevný pokles **C.** Upraví rozsah komponenty barev **D.** Přesune 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 Výběr barvy a klepněte na obraz. Chcete-li barvu k rozsahu přičíst, použijte nástroj Výběr barvy +, chcete-li barvu odečíst, použijte nástroj Výběr barvy -.

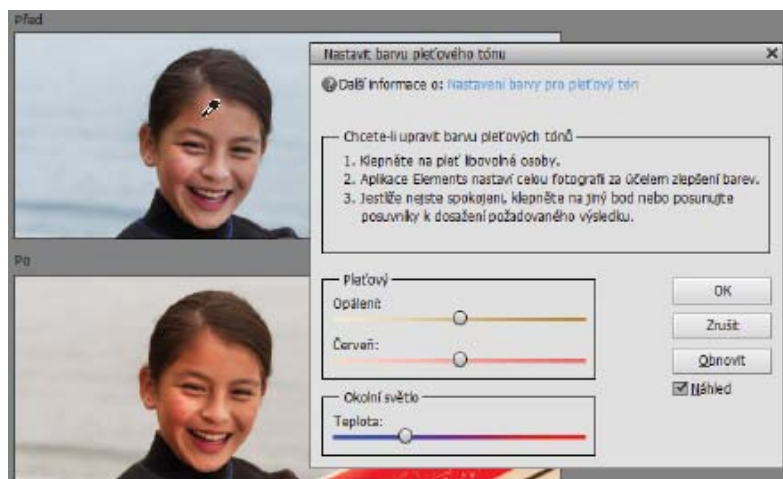
Když je vybrán nástroj Výběr barvy, můžete stisknout klávesu Shift a k rozsahu přičítat nebo stisknout klávesu Alt a od rozsahu odečítat.

## Nastavení barvy pro pleťový tón

[Zpět na začátek](#)

Příkaz Nastavit barvu pleťového tónu nastaví celkovou barvu fotografie tak, aby zdůraznil přirozené pleťové tóny. Když klepnete na fotografii na oblast pleti, nastaví aplikace 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 pletového tónu (dole)

1. Otevřete fotografii a vyberte vrstvu, která potřebuje korekci.
2. Zvolte Vylepšit > Nastavit barvu > Nastavit barvu pletového tónu.
3. Klepněte na oblast pleti.

Aplikace Photoshop Elements automaticky nastaví barvy v 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 pletových tónech.

**Červeně** Zvyšuje nebo snižuje míru červené v pletových tónech.

**Teplota** Mění celkovou barvu pletových tónů.

5. Po dokončení klepněte na tlačítko OK. Chcete-li ale změny zrušit a začít znovu, klepněte na Obnovit.

## Nastavení sytosti v izolovaných oblastech

[Zpět na začátek](#)

Nástroj houba mění sytost barvy v oblasti.



Zvýšení sytosti drhnutím nástrojem houba

1. Vyberte nástroj houba (**NewIconNeeded**).
2. Nastavte volby nástroje v pruhu voleb:

**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.

**Štětce** Nastaví špičku stopy štětce. 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.

**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 náhradní barvy.

1. Zvolte 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 nástroje Výběr barvy a potom klepněte v obraze nebo v okně náhledu na barvu, kterou chcete změnit. Pomocí nástroje Výběr barvy + přičtete barvy, pomocí nástroje Výběr barvy - 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 tlačítko OK.
6. Chcete-li změny zrušit a začít znovu, podržte klávesu Alt a klepněte na tlačítko Obnovit.

## Přesný převod na černobílý

 Video o tomto procesu naleznete na adrese [www.adobe.com/go/Inv2325\\_pse9\\_cz](http://www.adobe.com/go/Inv2325_pse9_cz).

Příkaz Převést na černou a bílou umožňuje vybrat konkrétní styl převodu, který bude u obrazu použit. To je rozdíl oproti příkazu Odstranit barvu, který černou a bílou automaticky převede za vás.

V dialogovém okně Převést na černou a bílou vám dostupné styly obrazu pomáhají porovnat různé předvolby převodu a vybrat si z nich. Vyberte nějaký styl a potom použijte dostupné jezdce k tomu, abyste převod doladili.



Převést na černobílý

**A.** Zobrazí pohled Před a po **B.** Vyberte styl **C.** Nastavte intenzitu

1. Otevřete obraz a vyberte oblast nebo vrstvu k převodu. 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.

2. Zvolte Vylepšit > Převést na černobílý.
3. Vyberte volbu stylu, která odráží obsah vašeho obrazu (například Portréty nebo Malebná krajina).
4. Táhněte jezdce 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.

5. Chcete-li svůj obraz převést, klepněte na tlačítko OK. Chcete-li ale změny zrušit a začít znovu, klepněte na Obnovit. Chcete-li zavřít dialogové okno Převést na černobílý, klepněte na Zrušit.

## 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

[Zpět na začátek](#)

Úpravou určitého textového souboru můžete do převodníku na černobílý ručně přidat vlastní přednastavení.

**Poznámka:** Přidání vlastních přednastavení pro převod na černou a bílou je úkol pro pokročilé uživatele.

1. Zavřete aplikaci Photoshop Elements a přejděte do složky, která obsahuje soubor bwconvert.txt.

Ve Windows, [instalační adresář aplikace Photoshop Elements 11]\Required\bwconvert.txt

- V počítačích Mac: /Applications/Adobe Photoshop Elements/Support Files/Adobe Photoshop Elements Editor.app/Contents/Required/bwconvert.txt. Podržte klávesu Cmd a klepněte na položku Adobe Photoshop Elements, pak vyberte možnost Zobrazit obsah balíčku. Přejděte do složky Contents/Required.
2. Otevřete soubor bwconvert.txt v Editoru jednoduchého textu (jako je Poznámkový blok).
  3. Přidejte nové přednastavení a dejte mu jedinečné jméno, které bude vycházet ze stejných pravidel pro pojmenování jako přednastavení, která už jsou v souboru.
  4. Soubor uložte (zachovejte původní název souboru).
  5. Spusťte aplikaci Photoshop Elements a zvolte Vylepšit > Převést na černobílý, abyste zobrazili přednastavení.

---

## Přidání barvy do obrazu ve stupních šedi

[Zpět na začátek](#)

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, převedte ho do barvy RGB výběrem voleb Obraz > Režim > Barva RGB.

1. Zvolte 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 jezdec Odstín novou barvu. Použijte jezdec Sytost, abyste nastavili sytost. Pak klepněte na OK.

---

 Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Kreslení a malování

Některý obsah odkazovaný na této stránce může být pouze v angličtině.

# Malovací nástroje

[Použití nástroje štětec](#)

[Použití nástroje tužka](#)

[Použití nástroje impresionistický štětec](#)

[Použití nástroje rozmazání](#)

[Použití nástroje guma](#)


[Použití nástroje kouzelná guma](#)

[Použití nástroje mazání pozadí](#)

## Použití nástroje štětec

[Zpět na začátek](#)

Nástroj štětec vytváří měkké a tvrdé tahy barvy. Můžete to využít k simulaci technik rozprašovače. (Pokud jej nevidíte v paletě nástrojů, vyberte buď Impresionistický štětec nebo nástroj nahrazení barvy a pak klikněte na ikonu nástroje štětec v pruhu voleb nástroje.)

1. Vyberte barvu pro malování tak, že nastavíte barvu popředí.
2. V části Kreslit panelu nástrojů vyberte nástroj Štětec.
3. Podle potřeby zadejte volby pro nástroj štětec v pruhu voleb nástroje 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:

**Režim rozprašovač** Umožňuje možnosti rozprašovače. Tato volba aplikuje v obraze postupné přechody tónů a tím napodobuje efekt tradičních rozprašovačů barev.

**Štětec** Nastaví špičku stopy štětce. Klikněte na šipku u vzorku stopy, zvolte kategorii stopy z rozbalovací nabídky Stopy štětce a potom vyberte miniaturu stopy.

**Velikost** Slouží k nastavení velikosti stopy v obrazových bodech. Přetáhněte jezdec Velikost nebo velikost zadejte do textového pole.

**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.

**Režim** Určuje, jak se barva, kterou aplikujete, prolne s existujícími obrazovými body v obraze.


**Volby pro tablet** Slouží k nastavení voleb, které můžete určovat pomocí písátka, pokud místo myši používáte kreslicí tablet citlivý na tlak.

**Nastavení stopy** Slouží k nastavení dalších voleb stopy.

## Použití nástroje tužka

[Zpět na začátek](#)

Nástroj tužka vytváří od ruky čáry s ostrými okraji.

1. Vyberte barvu pro malování tak, že nastavíte barvu popředí.
2. V části Kreslit panelu nástrojů vyberte nástroj Tužka.
3. Podle potřeby nastavte volby pro nástroj tužka v pruhu voleb nástroje 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:

**Špička stopy** Nastaví špičku. Klikněte na šipku u vzorku stopy, zvolte kategorii stopy z rozbalovací nabídky Stopy štětce a potom vyberte miniaturu stopy.

**Velikost** Slouží k nastavení velikosti stopy v obrazových bodech. Přetáhněte jezdec Velikost nebo velikost zadejte do textového pole.

**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.

**Režim** Určuje, jak se barva, kterou aplikujete, prolne s existujícími obrazovými body v obraze.

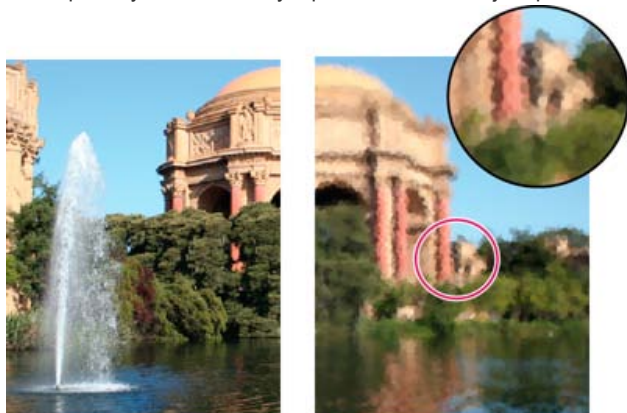
**Automaticky mazat** Pokud začnete kreslit a přetáhnete přes oblast, která neobsahuje barvu popředí, nástroj maluje barvou popředí. To znamená, že pokud začnete jinou barvou než barvou popředí, maluje pouze barvou popředí. Když klepnete a začnete malovat přes oblasti obsahující barvu popředí, tužka maluje barvou pozadí.

## Použití nástroje impresionistický štětec

[Zpět na začátek](#)

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. Když je na panelu nástrojů vybrán nástroj Štětec, vyberte na pruhu voleb nástroje možnost Impresionistický štětec.
2. Podle potřeby nastavte volby v pruhu voleb nástroje a pak táhnutím malujte uvnitř obrazu.



*Původní fotografie (vlevo) a po použití nástroje impresionistický štětec (vpravo)*

Zadat můžete libovolné z následujících voleb:

**Štětec** Nastaví špičku stopy štětce. Klikněte na šipku u vzorku stopy, zvolte kategorii stopy z rozbalovací nabídky Stopy štětce a potom vyberte miniaturu stopy.

**Velikost** Slouží k nastavení velikosti stopy v obrazových bodech. Přetáhněte jezdec Velikost nebo velikost zadejte do textového pole.

**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.

**Režim** Určuje, jak se barva, kterou aplikujete, prolne s existujícími obrazovými body v obraze. Další informace najdete v části O režimech prolnutí.

**Další volby** 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.

## Použití nástroje rozmazání


[Zpět na začátek](#)

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 části Vylepšit panelu nástrojů vyberte nástroj Rozmazání (pokud jej na panelu nástrojů nevidíte, vyberte buď nástroj Rozostření nebo Zostření a poté klikněte v pruhu voleb nástroje na ikonu nástroje Rozmazání).
2. Nastavte volby v pruhu voleb nástroje a pak táhnutím uvnitř obrazu rozmazávejte barvu.

 *Chcete-li při tažení s nástrojem Rozmazání dočasně použít volbu Malování prstem, stiskněte klávesu Alt.*

Zadat můžete libovolné z následujících voleb nástroje rozmazání:

**Režim** Určuje, jak se barva, kterou aplikujete, prolne s existujícími obrazovými body v obraze. Další informace najdete v části O režimech prolnutí.

**Štětec** Nastaví špičku stopy štětce. Klikněte na šipku u vzorku stopy, zvolte kategorii stopy z rozbalovací nabídky Stopy štětce a potom

vyberte miniaturu stopy.

**Velikost** Slouží k nastavení velikosti stopy v obrazových bodech. Přetáhněte jezdec Velikost nebo velikost zadejte do textového pole.

**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.

## Použití nástroje guma

[Zpět na začátek](#)

Nástroj guma mění obrazové body v obrazu, 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. V části Kreslit panelu nástrojů vyberte nástroj Guma. (Pokud jej nevidíte na panelu nástrojů, vyberte buď nástroj mazání pozadí nebo nástroj kouzelná guma a pak klikněte na ikonu nástroje guma v pruhu voleb nástroje.)
2. Podle potřeby nastavte volby v pruhu voleb nástroje a pak táhněte přes oblast, kterou chcete vymazat.

Zadat můžete libovolné z následujících voleb nástroje guma:

**Štětec** Nastaví špičku stopy štětce. Klikněte na šipku u vzorku stopy, zvolte kategorii stopy z rozbalovací nabídky Stopy štětce a potom vyberte miniaturu stopy.

**Velikost** Slouží k nastavení velikosti stopy v obrazových bodech. Přetáhněte jezdec Velikost nebo velikost zadejte do textového pole.

**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 nástroje vyberete režim Blok, volba Krytí nebude k dispozici.)

**Text** 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.

## Použití nástroje kouzelná guma

[Zpět na začátek](#)

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 části Kreslit panelu nástrojů vyberte nástroj Kouzelná guma. (Pokud jej nevidíte v paletě nástrojů, vyberte buď nástroj guma, nebo nástroj mazání pozadí a pak klikněte na ikonu nástroje kouzelná guma v pruhu voleb nástroje.)
3. Podle potřeby nastavte volby v pruhu voleb nástroje a pak klikněte 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.

**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.

**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.

**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.

**Vyhlazení** Vyhladí okraje oblasti, kterou vymažete, takže okraj vypadá přirozeněji.

## Použití nástroje mazání pozadí

[Zpět na začátek](#)

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. V části Kreslit panelu nástrojů vyberte nástroj Mazání pozadí. (Pokud jej nevidíte v paletě nástrojů, vyberte buď nástroj guma nebo nástroj kouzelná guma a pak klikněte na ikonu nástroje mazání pozadí v pruhu voleb nástroje.)
3. Podle potřeby nastavte volby v pruhu voleb nástroje 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:

**Velikost** Šířka stopy v obrazových bodech

**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.

**Nastavení stopy** 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.

Další témata [Nápovědy](#)





# Přehled malování

- [O malovacích nástrojích](#)
- [O barvách popředí a pozadí](#)
- [O režimech prolnutí](#)
- [Bezpečné webové barvy](#)

## O malovacích nástrojích

[Zpět na začátek](#)

Aplikace Photoshop Elements nabízí různé nástroje pro aplikování a úpravy barev. Když vyberete nějaký malovací nástroj, zobrazí pruh voleb nástroje různé přednastavené špičky 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 nástroje

**A.** Rozbalovací jezdec a textové pole velikosti stopy **B.** Rozbalovací panel Stopa a miniatura stopy **C.** Nabídka Více

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.

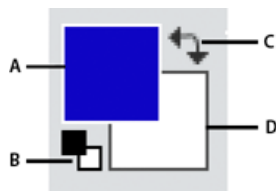
Nástroj impresionistický štětec mění existující barvu tím, že na ni aplikuje stylizované tahy stopy. Existující barvy obrazu také ovlivňuje nástroj rozmazání, který simuluje to, k čemu vede rozmazávání mokré barvy prstem.

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 [Nastavení barev a tonality pomocí nástrojů inteligentní štětec](#).

## O barvách popředí a pozadí

[Zpět na začátek](#)

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

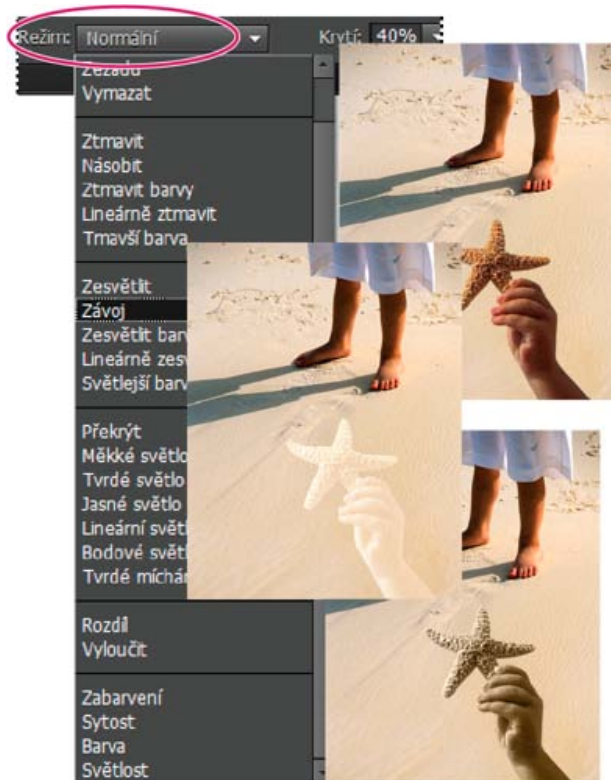
**A.** Pole barvy popředí **B.** Klepněte, pokud chcete použít výchozí barvy (černou a bílou) **C.** Klepněte, pokud chcete přepnout barvy popředí a pozadí **D.** Pole barvy pozadí

Barvu popředí nebo barvu pozadí můžete změnit na panelu nástrojů pomocí nástroje Kapátko, panelu Vzorník barev nebo dialogového okna

## O režimech prolnutí

Režimy prolnutí řídí, jak nástroj pro malování nebo úpravy působí na obrazové body v obraze. 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 *Závoj* (uprostřed) a režim prolnutí *Světlost* (dole) aplikované na vrstvu s mořskou hvězdí.

Můžete si zvolit kterýkoli z následujících režimů prolnutí z nabídky Režim v pruhu voleb nástroje:

**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.

**Zezadu** 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.

**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.

**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.

**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 diapozitivů 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 změní barvy v závislosti na základní barvě. Vzorky nebo barvy překryjí existující obrazové body, přičemž se zachovávají světlá 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 změní 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 světel 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 rovnoměrně 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

[Zpět na začátek](#)

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.)

Další témata [Nápovědy](#)

---



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Nastavení stop

## O volbách stopy

Přidání nové stopy do knihovny stop

Odstranění stopy

Vytvoření vlastního tvaru stopy z obrazu

Nastavení podpory pro tablet citlivý na tlak

Použití aplikace Elements Organizer na tabletech Wacom

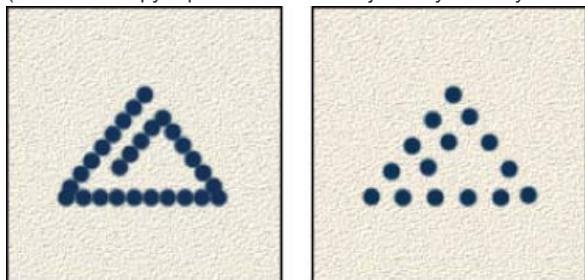
[Zpět na začátek](#)

## 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 nástroje odráží změny stopy, když upravíte volby dynamiky stopy.

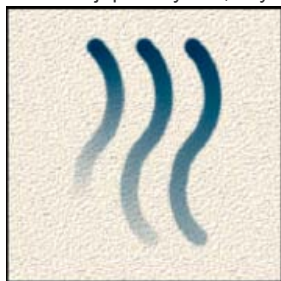
Volby dynamiky stopy se nastavují výběrem nástroje Štětec a kliknutím na možnost Nastavení stopy (nebo v případě některých nástrojů na možnost Další volby) v pruhu voleb nástroje.

**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 nástroje se dynamicky mění tak, aby odrážela vaše úpravy mezer.)



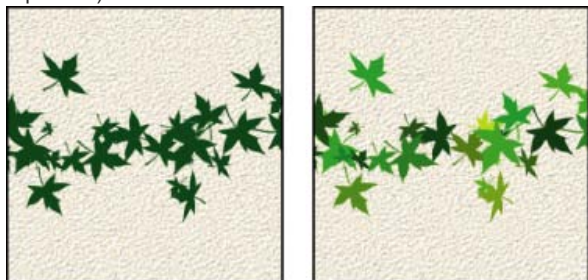
*Zvětšená hodnota Mezery způsobí mezery v tahu štětcem.*

**Odeznit** Slouží k nastavení počtu kroků, dokud tok barvy úplně odezní. 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, zvýšte hodnotu.



*Odeznit s nastavenými hodnotami 40, 60 a 80 kroků*

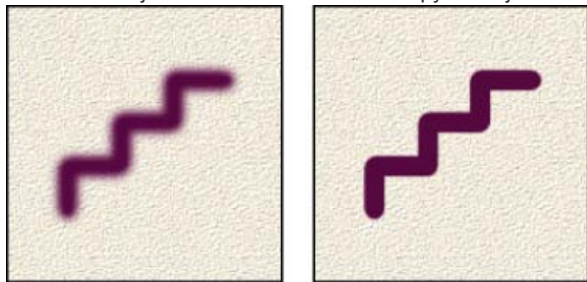
**Kolísání odstínu** Slouží k nastavení rychlosti, při které se barva tahu přepíná mezi barvami popředí a pozadí. Vyšší hodnoty způsobí častější přepínání mezi těmito dvěma barvami než nižší hodnoty. (Chcete-li nastavit barvy používané volbou kolísání barvy, viz část O barvách popředí a pozadí.)



*Tah barvy s kolísáním barvy a bez kolísání*

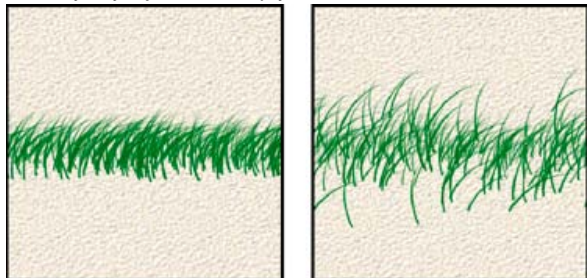


**Tvrdost** Určuje velikost tvrdého středu stopy. Zadejte hodnotu v procentech z průměru stopy nebo přetáhněte jezdec.



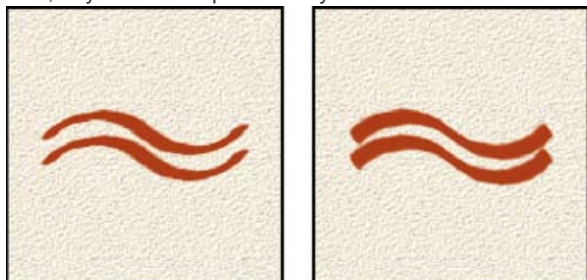
*Tahy stopami s různými hodnotami tvrdosti*

**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.



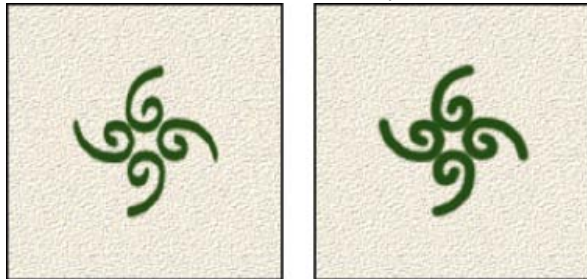
*Tah stopy s nízkou a vysokou hodnotou rozptylu*

**Úhel** Určuje úhel, o který je hlavní osa eliptické stopy odsazena od vodorovného směru. Napište hodnotu ve stupních nebo potáhněte šipku ikony 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.*

**Nastavit jako výchozí** Tato volba, dostupná pro určité nástroje, které mohou mít atributy štětce, vám umožňuje nastavit aktuálně zvolená nastavení jako svoje výchozí nastavení.

## Přidání nové stopy do knihovny stop

[Zpět na začátek](#)

1. V části Kreslit panelu nástrojů vyberte nástroj Štětce.
2. V pruhu voleb nástroje si kliknutím na šipku vedle rozbalovací nabídky Štětce zobrazte rozbalovací panel, v rozbalovací nabídce Štětce vyberte kategorii a poté vyberte stopu, kterou chcete změnit.
3. Klikněte na možnost Nastavení stopy a poté pomocí jezdců změňte původní stopu.
4. V rozbalovací nabídce Štětce klikněte na rozbalovací nabídku a vyberte možnost Uložit stopu.
5. Zadejte název do dialogového okna Název stopy a klepněte na tlačítko OK.

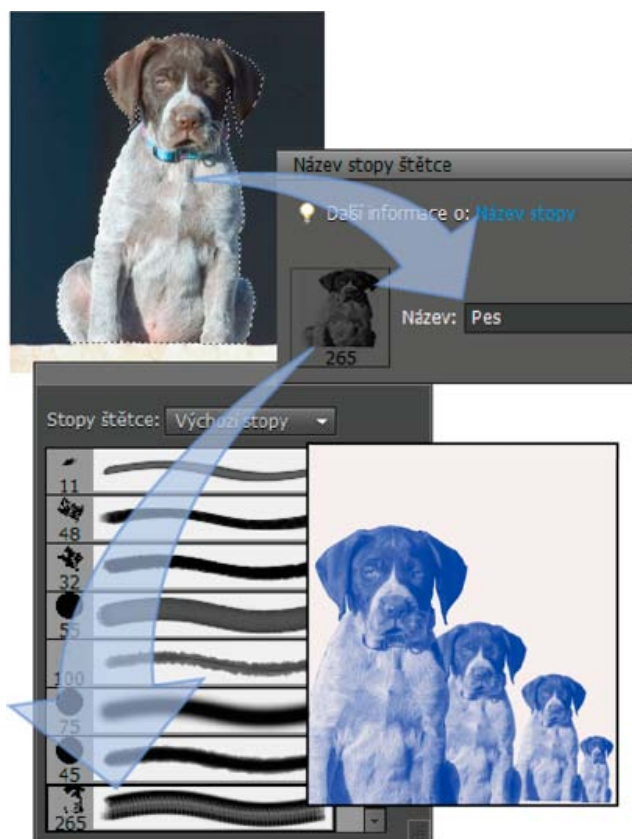
Nová stopa bude vybrána v pruhu voleb nástroje a bude také přidána ve spodní části rozbalovacího panelu stop.

## Odstranění stopy

1. V části Kreslit panelu nástrojů vyberte nástroj Štětec.
2. Klikněte na šipku vedle vzorku stopy, aby se v pruhu voleb nástroje zobrazil rozbalovací panel stop.
3. Proveďte některou z následujících akcí:
  - Stisknutím klávesy Alt změníte 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 podzimmních 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 některou z následujících akcí:
  - 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. Vyberte možnost Úpravy > Stopa z výběru.
3. Stopu pojmenujte a klepněte na OK.

## 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.



❖ Vyberte nástroj štětec v paletě nástrojů a potom nastavte ty volby tabletu v pruhu voleb nástroje, které chcete ovládat tlakem pera.

## Použití aplikace Elements Organizer na tabletech Wacom

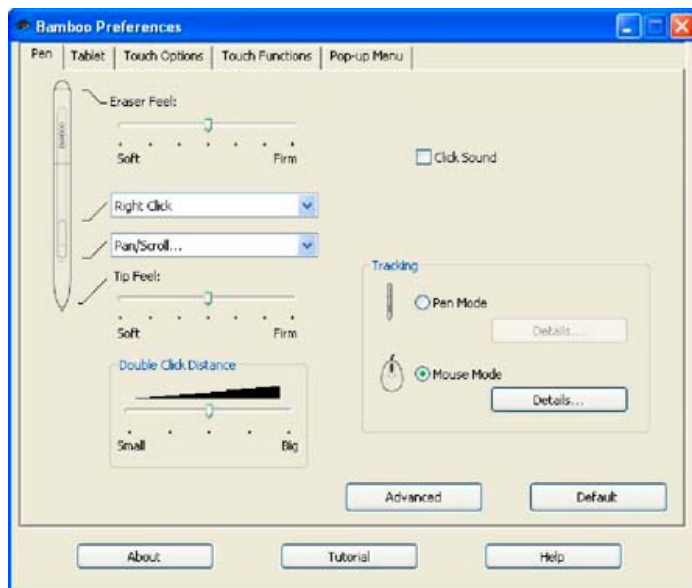
[Zpět na začátek](#)

Aplikaci Elements Organizer nyní můžete používat na tabletech Wacom.

Režim myši na tabletech Wacom funguje hladce na následujících tabletech Wacom: Wacom Intuos3, Intuos 4, Bamboo Fun a Bamboo Touch.

### Přepínání mezi režimem myši a pera

1. Vyberte položku Spustit > Vlastnosti tabletu Wacom.
2. Vyberte režim, do kterého chcete přepnout.



Nastavení předvoleb tabletu Wacom

Další témata Náповědy



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Vzorky

## O vzorcích

### Používání nástroje razítko se vzorkem

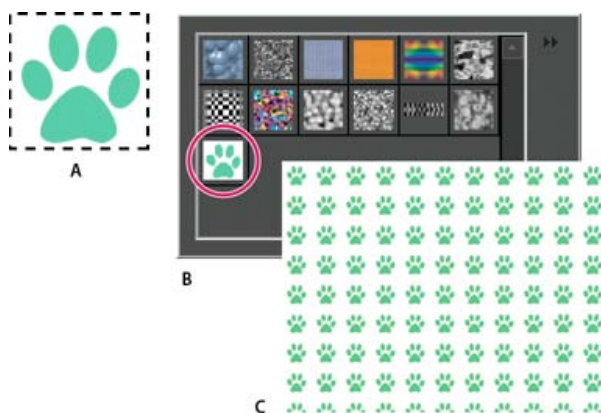
### Přidání jiného vzorku do výběru vzorků

[Zpět na začátek](#)

## 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 pruhu 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

## Používání nástroje razítko se vzorkem

[Zpět na začátek](#)

Nástroj razítko se vzorkem maluje se vzorkem definovaným z vašeho obrazu, jiného obrazu nebo přednastaveného vzorku.

1. V části Vylepšit panelu nástrojů vyberte nástroj Razítko se vzorkem. (Pokud jej nevidíte v paletě nástrojů, vyberte nástroj klonovací razítko, a pak klikněte na ikonu nástroje razítko se vzorkem v pruhu voleb nástroje.)
2. Z rozbalovacího panelu Vzorek v pruhu voleb nástroje 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 nástroje a pak táhnutím malujte uvnitř obrazu.

Zadat můžete libovolné z následujících voleb nástroje razítko se vzorkem:

**Štětce** Nastaví špičku stopy štětce. Klikněte na šipku u vzorku stopy, zvolte kategorii stopy z rozbalovací nabídky Stopy štětce a potom vyberte miniaturu stopy.

**Impresionisticky** Maluje vzorek pomocí šmouh barev tak, aby vznikl impresionistický efekt.

**Velikost** Slouží k nastavení velikosti stopy v obrazových bodech. Přetáhněte jezdec Velikost nebo velikost zadejte do textového pole.

**Krytí** Slouží k nastavení krytí vzorku, který aplikujete. Nízké nastavení krytí umožňuje to, aby obrazové body pod tahem vzorku prosvítaly. Přetáhněte jezdec nebo zadejte hodnotu krytí.

**Režim** Určuje, jak se barva, kterou aplikujete, prolne s existujícími obrazovými body v obrazu. (Viz O režimech prolnutí.)

**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.

## Přidání jiného vzorku do výběru vzorků

[Zpět na začátek](#)

1. Proved'te některou z následujících akcí:

- Chcete-li vytvořit vzorek z části obrazu, proved'te 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.

Další témata Nápovědy

[O výběrech](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)


# Výplně a tahy

Použití nástroje plechovka barvy  
Vyplnění vrstvy barvou nebo vzorkem  
Vytažení (obrysů) objektů na vrstvě

## Použití nástroje plechovka barvy

[Zpět na začátek](#)

Nástroj plechovka barvy vyplní oblast, která má podobné hodnoty barvy jako bod, na který kliknete. Vyplnit můžete oblast s barvou popředí nebo vzorkem.

1. Zvolte barvu popředí.
2. Vyberte nástroj plechovka barvy v paletě nástrojů.
3. Podle potřeby nastavte volby v pruhu voleb nástroje a pak klikněte 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:

**Malovat / Vzorek** Nastaví barvu popředí (Malovat) nebo vzhled vzorku (Vzorek), které se použijí jako výplň.

**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.

**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.

**Režim** Určuje, jak se barva, kterou aplikujete, prolne s existujícími obrazovými body v obrazu.

**Všechny vrstvy** Vyplní podobné obrazové body na libovolné viditelné vrstvě, které odpovídají úrovním nastaveným pomocí voleb Tolerance a Sousedící.

**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.

**Vyhlazení** Vyhladí okraje vyplněného výběru.

## Vyplnění vrstvy barvou nebo vzorkem

[Zpět na začátek](#)

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. Určete barvu popředí nebo pozadí.
2. Vyberte oblast, kterou chcete vyplnit. Chcete-li vyplnit celou vrstvu, vyberte ji v panelu Vrstvy.
3. Vyberte možnost Úpravy > Vyplnit vrstvu nebo Úpravy > Vyplnit výběr.
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.

## Vytažení (obrysů) objektů na vrstvě

[Zpět na začátek](#)

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 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 klikněte na šipku a přetáhněte posuvník.

**Zachovat průhlednost** Vytáhne pouze oblasti obsahující plné obrazové body na vrstvě. Pokud váš obraz nemá průhlednost, tato volba není k dispozici.

Další témata [Nápovědy](#)

---



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Vytváření tvarů

## O tvarech

Nakreslení obdélníku, čtverce nebo zaobleného obdélníku

Nakreslení kruhu nebo elipsy

Nakreslení mnohoúhelníku

Nakreslení čáry nebo šipky

Jak nakreslit jiný tvar

Vytvoření více tvarů ve stejné vrstvě

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.

## O tvarech

[Zpět na začátek](#)

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

## Nakreslení obdélníku, čtverce nebo zaobleného obdélníku

[Zpět na začátek](#)

1. Vyberte nástroj obdélník nebo nástroj zaoblený obdélník. Výběr nástrojů obdélník a zaoblený obdélník můžete také provést na panelu voleb nástrojů.

**Poznámka:** Stiskněte klávesu **Alt/Option** a kliknutím na nástroj tvaru můžete procházet všemi dostupnými nástroji.

2. (Volitelné) V pruhu voleb nástroje můžete nastavit 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 v poměru k zadaným hodnotám Šířka a Výška.

**Poloměr** Určuje poloměr zaobleného rohu. Menší hodnoty způsobí ostřejší rohy.

**Ze středu** Nakreslí obdélník v místě vložení ze středu (obvykle se obdélník kreslí z levého horního rohu).

**Snap** Přitahuje okraje obdélníku na hranice obrazových bodů.

**Zjednodušit** Převěd nakreslený tvar na rastrovou grafiku. Po převedení do rastru může zmenšení nebo zvětšení tvaru způsobit zubaté okraje a zrnitý vzhled.

3. Tažením uvnitř obrazu nakreslete požadovaný tvar.

## Nakreslení kruhu nebo elipsy

[Zpět na začátek](#)

1. Na pracovní ploše úprav vyberte nástroj Elipsa .

**Poznámka:** Stiskněte klávesu *Alt/Option* a kliknutím na nástroj tvaru můžete procházet všemi dostupnými nástroji.

2. (Volitelné) V pruhu voleb nástroje můžete nastavit 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).

**Zjednodušit** Převěd nakreslený tvar na rastrovou grafiku. Po převedení do rastru může zmenšení nebo zvětšení tvaru způsobit zubaté okraje a zrnitý vzhled.

3. Tažením v obraze nakreslete elipsu.

## Nakreslení mnohoúhelníku

[Zpět na začátek](#)

1. Vyberte nástroj mnohoúhelník  nebo nástroj hvězda .

**Poznámka:** Stiskněte klávesu *Alt/Option* a kliknutím na nástroj tvaru můžete procházet všemi dostupnými nástroji.

2. (Volitelné) V pruhu voleb nástroje můžete nastavit následující volby:

**Hladké rohy** Nakreslí mnohoúhelník s hladkými rohy.

**Vsadit strany o** Určuje hloubku zářezů cípů hvězdy. Tato volba je dostupná pouze pro nástroj hvězda.

**Hladké zářezy** Nakreslí mnohoúhelník ve tvaru hvězdy s hladkými zářezy cípů. Tato volba je dostupná pouze pro nástroj hvězda.

**Zjednodušit** Převěd nakreslený tvar na rastrovou grafiku. Po převedení do rastru může zmenšení nebo zvětšení tvaru způsobit zubaté okraje a zrnitý vzhled.

3. V poli Strany zadejte počet stran mnohoúhelníku.
4. Nakreslete mnohoúhelník tažením uvnitř obrazu.

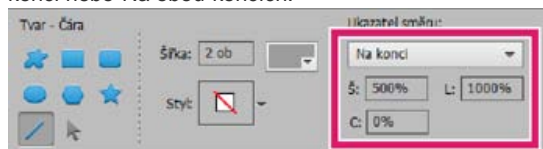
## Nakreslení čáry nebo šipky

[Zpět na začátek](#)

1. Vyberte nástroj čára .

2. (Volitelné) V pruhu voleb nástroje můžete nastavit následující volby:

**Ukazatel směru** Nakreslí čáru se šipkami. Chcete-li určit konec, ve kterém jsou šipky vykresleny, vyberte možnost Vybrat na začátku, Na konci nebo Na obou koncích.



Výběr voleb pro ukazatel směru

**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).

**Vydatost** Určuje velikost zakřivení v nejširší části šipky, kde se šipka stýká s čarou. Zadejte hodnotu určující vydatost šipky (od -50 % do +50 %).


**Zjednodušit** Převěd nakreslený tvar na rastrovou grafiku. Po převedení do rastru může zmenšení nebo zvětšení tvaru způsobit zubaté okraje a zrnitý vzhled.

3. V poli Šířka zadejte tloušťku čáry v bodech.
4. Nakreslete čáru tažením uvnitř obrazu.

[Zpět na začátek](#)

## 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. Vyberte nástroj jiný tvar .
2. V pruhu voleb vyberte z rozbalovací nabídky Vlastní tvar nějaký tvar. Klepnutím na šipku v pravé horní části pruhu zobrazíte seznam tvarů, z nichž lze vybírat, a způsoby jejich zobrazení.
3. (Volitelné) V pruhu voleb nástroje můžete nastavit 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.

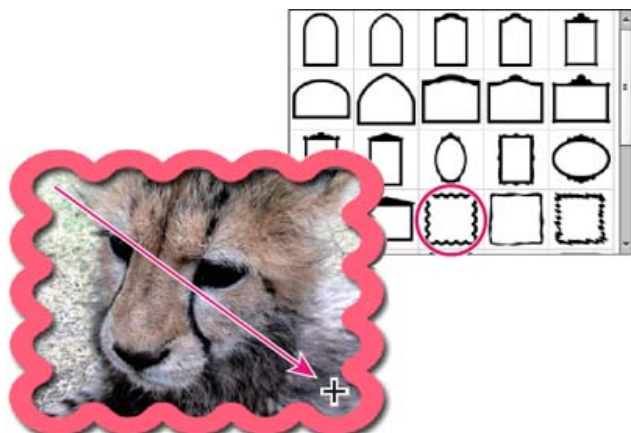
**Definovaná velikost** Nakreslí vlastní tvar ve velikosti, ve které byl původně vytvořen.

**Pevná velikost** Nakreslí vlastní tvar s pevně danými rozměry, které zadáte v textových polích Šířka a Výška.

**Ze středu** Nakreslí vlastní tvar ze středu.

**Zjednodušit** Převéde nakreslený tvar na raastrovou grafiku. Po převedení do rastru může zmenšení nebo zvětšení tvaru způsobit zubaté okraje a zrnitý vzhled.





4. Tažením uvnitř obrazu nakreslete požadovaný tvar.



Nástroj jiný tvar obsahuje přednastavené rámečky, které můžete umístit okolo fotografie.

## Vytvoření více tvarů ve stejné vrstvě

[Zpět na začátek](#)

1. Vyberte vrstvu tvaru na panelu Vrstvy (režim Expert) 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.
  - Odečist**  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.

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)



# Vylepšený režim Rychlé

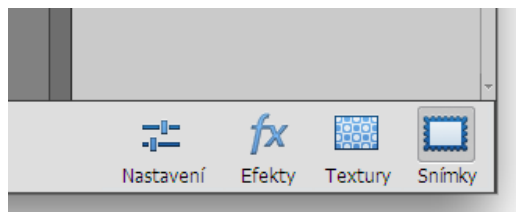
**Efekty**

**Textury**

**Rámečky**

**Použít efekty, texturu nebo rámeček**

Režim Rychlé seskupuje základní nástroje pro úpravu fotografií na jednom místě, aby umožnil rychlé opravy expozice, barvy, ostroty a dalších aspektů snímku. V aplikaci Photoshop Elements 12 lze kromě úprav fotografií přetvořit fotografie do profesionálně vypadajících uměleckých předmětů. K dispozici jsou nyní tři panely - Efekty, Textury a Rámečky.



Tyto panely jsou umístěny vedle panelu Úpravy. Na každém panelu je deset miniatur. Každá miniatura je živý náhled. Kliknutím na miniaturu použijete efekt, texturu nebo rámeček na váš snímek. Názvy efektů, textur a rámečků se zobrazí, pokud nad miniaturou přidržíte ukazatel myši.

## Efekty

[Zpět na začátek](#)



Deset dostupných efektů vaši fotografii přemění pomocí předvolby efektu. Miniatury dostupné v aplikaci Effects, na které lze kliknout, jsou živé náhledy, díky nimž pochopíte, jak efekt na snímku vypadá, aniž byste ho skutečně použili. Možnosti zahrnují Černobílý efekt či Stará viněta nebo předvolbu Křížové zpracování. Efekty se použijí jako nová vrstva s maskou vrstvy. Masku vrstvy lze upravit v režimu Expertní, a můžete tak efekt z určitých oblastí odstranit/oslábit.

## Textury

[Zpět na začátek](#)



Pomocí panelu Texture lze pro vaši fotografii vybrat a použít deset textur. Textury napodobují různé povrchy nebo pozadí, na které lze fotografii vytisknout. Například vzhled starého papíru, textury poškrábaného nátěru, modré mřížky či chromovaného vzhledu. Textury se použijí jako nová vrstva s maskou vrstvy. Masku vrstvy lze upravit v režimu Expertní, a můžete tak texturu z určitých oblastí (obličeje/pleti) odstranit/oslábit.

## Rámečky

[Zpět na začátek](#)



Pomocí panelu Rámečky lze pro vaši fotografii vybrat a použít deset dostupných rámečků. Rámeček se automaticky co nejlépe přizpůsobí. Snímek i rámeček můžete také posunout. Lze to provést pomocí nástroje přesun a dvojí kliknutím na rámeček. Barvu pozadí lze z bílé změnit na jakoukoli jinou barvu v režimu Expertní úpravou vrstvy Barevná výplň.

## Použít efekt, texturu nebo rámeček

[Zpět na začátek](#)

1. Otevřete fotografii v aplikaci Photoshop Elements Editor a přepněte na režim Rychlé.
2. Kromě panelu Úpravy jsou k dispozici jsou tři panely - Efekty, Textury, a Rámečky. Kliknutím na ikonu zobrazíte některý panel.
3. Lišta Panel zobrazí deset miniatur živých náhledů otevřeného souboru. Kliknutím na miniaturu použijete Efekt, Texturu nebo Rámeček.
4. (Volitelně) Přepněte to režimu Expertní a upravte efekt, texturu nebo rámeček použitý u snímku. Úpravy provedené v režimu Rychlé mohou být použity jako samostatné položky později.

Príspevky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)



# Přechody

## O přechodech

### Aplikování přechodu

### Aplikování výplně přechodu na text

### Definování přechodu

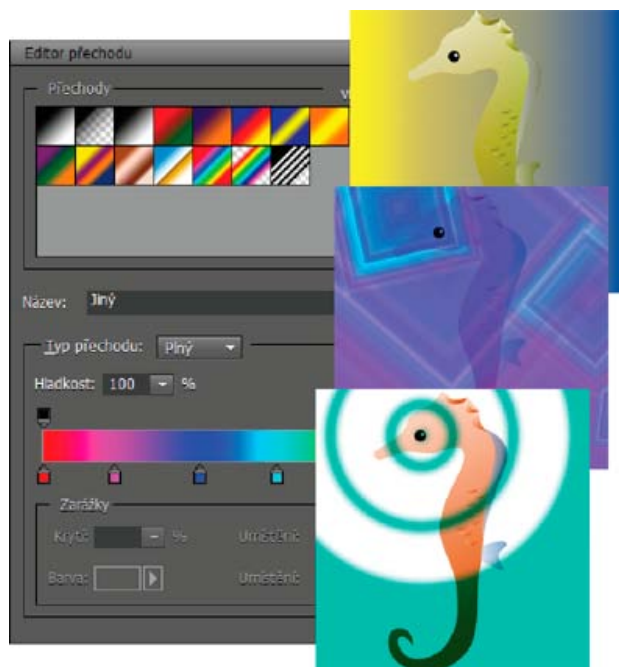
### Nastavení průhlednosti přechodu

### Vytvoření šumového přechodu

## O přechodech

[Zpět na začátek](#)

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.

V pruhu voleb nástroje můžete zvolit libovolný z následujících typů přechodu.


**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 kliknete na nabídku 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.

## Aplikování přechodu

[Zpět na začátek](#)

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 nástroje klikněte na požadovaný typ přechodu.
4. V pruhu voleb nástroje vyberte výplň přechodu z panelu Výběr přechodu.

5. (Volitelně) V pruhu voleb nástroje nastavte volby přechodu.

**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 jezdec nebo zadejte hodnotu krytí.

**Obrátit** Přepne pořadí barev ve výplni přechodu.

**Průhlednost** Použije průhlednost přechodu (místo průhledných oblastí v obrazu), pokud má přechod průhledné oblasti.

**Rozklad barev** Vytvoří hladší prolnutí barev s méně výraznými pruhy barev.

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

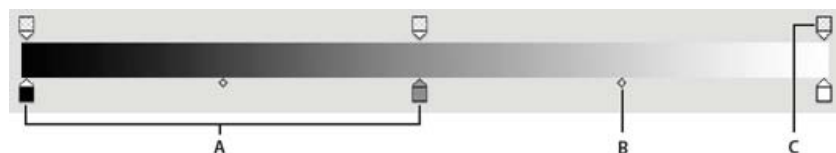
[Zpět na začátek](#)

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 (v systému Mac OS klávesu Cmd) a klepnutím na miniaturu textové vrstvy na panelu Vrstvy vyberte text.
4. Vyberte nástroj přechod.
5. V pruhu voleb nástroje klikněte 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.

## Definování přechodu

[Zpět na začátek](#)

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 části Kreslit panelu nástrojů vyberte nástroj Přechod.
2. Chcete-li zobrazit dialogové okno Editoru přechodu, klikněte na tlačítko Upravit pod vzorkem přechodu.
3. V sekci Přednastavení v dialogovém okně Editor přechodu vyberte přechod, na kterém chcete založit nový přechod.
4. Chcete-li vybrat barvy přechodu, klikněte dvakrát na zarážku barvy nebo si kliknutím na políčko barvy zobrazte nástroj Výběr barvy. Zvolte barvu a klepněte na OK.
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 jezdec.
10. Pokud chcete, nastavte hodnoty průhlednosti pro přechod tak, že přetáhněte zarážky krytí.
11. Chcete-li přechod uložit do přednastavených přechodů, zadejte název nového přechodu a pak klikněte na Přidat do přednastavení.
12. Klepněte na tlačítko OK. Nově vytvořený přechod se vybere a je připraven k používání.

## Nastavení průhlednosti přechodu

[Zpět na začátek](#)

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.

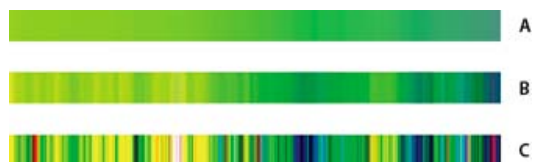
3. Nastavte krytí jedním z následujících úkonů:
  - Zadejte hodnotu mezi 0 (plně průhledné) a 100 % (plně zakryté).
  - Přetáhněte šipku jezdce Krytí.
4. Chcete-li nastavit krytí přechodu v koncovém bodě, klepněte na pravou zarážku krytí nad pruhem přechodu. Pak nastavte krytí podle popisu v kroku 3.
5. Chcete-li nastavit umístění počátečního nebo koncového krytí, proveďte některou z následujících akcí:
  - 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 některou z následujících akcí:
  - 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 tlačítko OK, chcete-li ukončit dialogové okno a vyberte nově vytvořený přechod. Ujistěte se, že v pruhu voleb nástroje je vybrána Průhlednost.

## Vytvoření šumového přechodu

[Zpět na začátek](#)

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. Vyberte nástroj přechod.
2. Chcete-li zobrazit dialogové okno Editor přechodu, klikněte na tlačítko Upravit v pruhu voleb nástroje.
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 tlačítko OK, chcete-li ukončit dialogové okno, a pak vyberte nově vytvořený přechod.

Další témata [Nápovědy](#)





# Úpravy tvarů

Výběr a přesun tvaru


Transformace tvaru

Změna barvy všech tvarů ve vrstvě


Aplikování stylu vrstvy na tvar

## Výběr a přesun tvaru

[Zpět na začátek](#)


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. Pomocí nástroje pro výběr tvaru  můžete vybrat následující tvary:
2. Chcete-li tvar vybrat, klepněte na něj.
3. Chcete-li tvar přemístit, přetáhněte ho do nové polohy.

## Transformace tvaru

[Zpět na začátek](#)

1. Vyberte nástroj pro výběr tvaru  a poté zapněte volbu Zobrazit ohraničující rámeček.
2. Proveďte některou z následujících akcí:
  - Klikněte na tvar, který chcete transformovat, a tažením kotevního bodu transformujte tvar.
  - Vyberte tvar, který chcete transformovat, zvolte Obraz > Transformovat tvar a pak zvolte příslušný příkaz transformace.

## Změna barvy všech tvarů ve vrstvě

[Zpět na začátek](#)

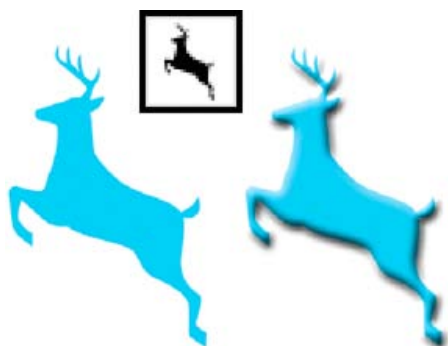
1. V režimu Expert dvakrát klikněte na panelu Vrstvy na miniaturu vrstvy tvaru.
2. Vyberte novou barvu a klikněte na OK.

**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.



## Aplikování stylu vrstvy na tvar

[Zpět na začátek](#)

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. Vyberte vrstvu obsahující tvar nebo na panelu Vrstvy klikněte na tlačítko Nový  a nakreslete tvar.
2. Otevřete panel Efekty  a klikněte na kartu Styly.
3. Dvakrát klikněte na miniaturu, kterou chcete na tvar aplikovat.





[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Volba barev

[Výběr barvy pomocí nástroje kapátko](#)

[Výběr barvy z palety nástrojů](#)

[Používání panelu Vzorník barev](#)

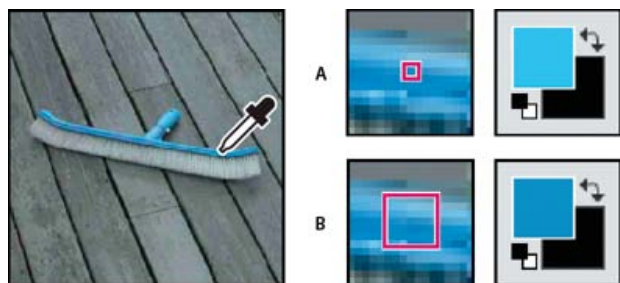
[Použití dialogového okna Výběr barvy Adobe](#)

## Výběr barvy pomocí nástroje kapátko

[Zpět na začátek](#)

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. Vyberte nástroj kapátko v paletě nástrojů.
2. (Volitelně) Chcete-li změnit velikost vzorku pro kapátko, zvolte volbu z nabídky Velikost vzorku v pruhu voleb nástroje:
  - 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. V pruhu voleb nástroje vyberte, odkud má nástroj Výběr barvy odebrat vzorek. Vyberte možnost Všechny vrstvy nebo Platná vrstva.
4. 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.
5. 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. Stačí podržet klávesu Alt. Po výběru barvy klávesu Alt uvolněte.

## Výběr barvy z palety nástrojů

[Zpět na začátek](#)

❖ Proved'te některou z následujících akcí:

- Chcete-li nastavit pole popředí a pozadí na černou a bílou, klikněte na ikonu Výchozí barvy.
- Chcete-li barvy v těchto polích přepnout, klikněte 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.

## 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.

Složka Photoshop Elements instalační složka\Presets\Color Swatches (v systému Mac Photoshop Elements instalační složka\Support Files\Presets\Color Swatches) obsahuje různé knihovny vzorků barev. Když vytváříte vlastní knihovny a ukládáte je do složky Color Swatches, jsou automaticky zobrazeny v rozbalovací nabídce knihoven panelu.

### Výběr barvy pomocí panelu Vzorník barev

1. Pokud panel Vzorník barev ještě není otevřen, vyberte položky Okna > Vzorník barev.
2. (Volitelné) Na panelu Vzorník barev vyberte z nabídky Vzorky barev název knihovny vzorníku.
3. Proveďte některou z následujících akcí:
  - Chcete-li vybrat barvu popředí, klepněte na panelu na některou barvu.
  - Chcete-li vybrat barvu pozadí, podržte klávesu Ctrl (v systému Mac OS klávesu Cmd) a klepněte na barvu na panelu.

### 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 některou z následujících akcí:
  - Klikněte 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 objevila v místní nabídce knihoven vzorků barev na tomto panelu, uložte soubor do složky Photoshop Elements\Presets\Color Swatches (v systému Mac, Photoshop Elements\Support Files\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 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. V nabídce Více vyberte možnost Obnovit vzorky barev, a po zobrazení výzvy akci potvrďte.

## Odstranění barvy z panelu Vzorník barev

1. Provedte některou z následujících akcí:

- Přetáhněte vzorek barvy na tlačítko koše na panelu a klepnutím na tlačítko OK odstranění potvrďte.
- Stisknutím klávesy Alt změňte ukazatel na ikonu nůžek a klepněte na některou barvu na panelu Vzorník barev.

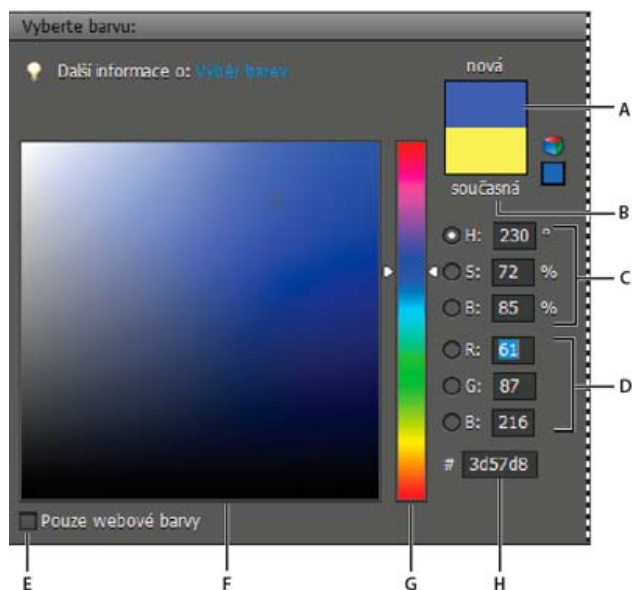
2. Pokud jste vyzváni, abyste uložili knihovnu, zadejte název v dialogovém okně Uložit a klepněte na Uložit.

**Poznámka:** Chcete-li natrvalo vymazat vzorky, které odstraníte, musíte znovu uložit knihovnu, která je obsahovala.

## Použití dialogového okna Výběr barvy Adobe

[Zpět na začátek](#)

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.



Výběr barvy Adobe.

A. Přizpůsobená barva B. Původní barva C. Hodnoty barvy HSB D. Hodnoty barvy RGB E. Zobrazí pouze webové barvy F. Pole barvy G. Jezdec barev H. Šestnáctková hodnota barvy

1. Chcete-li zobrazit dialogové okno Výběr barvy, klepněte na pole barev popředí a pozadí v paletě nástrojů.
2. Klepněte uvnitř barevného pole. Když klepnete do barevného pole, umístění barvy v poli označí kruhová značka a numerické hodnoty se změní podle nové barvy.
3. Přemístění na jinou barvu můžete provést přetažením bílých trojúhelníků podél jezdcy.
4. Nebo chcete-li zadat číslo, proveďte libovolný z následujících úkonů:
  - Do textového pole pod hodnotami RGB zadejte šestnáctkovou hodnotu vaší barvy. (Šestnáctkové hodnoty barev často používají tvůrci webů.)
  - V případě RGB barvy vyberte rádiové tlačítko a zadejte komponentní hodnoty od 0 do 255 (0 znamená žádné světlo a 255 znamená nejsvětlejší světlo).
  - V případě HSB barvy vyberte rádiové tlačítko a zadejte procentuální hodnoty sytosti a jasu; zadejte odstín jako úhel od 0° do 360°, který odpovídá umístění na barevném kole.
5. Barevná kostka vpravo od posuvníku barev zobrazuje novou barvu ve své horní části. Původní barva se objeví ve spodní části kostky.
6. Klepněte na tlačítko OK, chcete-li začít malovat novou barvou.

**Poznámka:** Barvy můžete vybrat s použitím zabudovaného systémového výběru barev nebo s použitím výběru barev zásuvného modulu. Zvolte Předvolby > Všeobecné a zvolte výběr barvy.

Další témata Nápovědy



# Efekty a filtry

Některý obsah odkazovaný na této stránce může být pouze v angličtině.

# Efekty

## Používání panelu Grafika

### Přidání stylizovaných tvarů a grafik do obrazu

### Přidání uměleckého pozadí do obrazu

### Přidání snímku nebo tématu do obrazu

### O fotografických efektech

### Aplikování efektu

### Přidání stylizovaného textu do obrazu

### Přidání grafiky nebo efektů do oblíbených

[Zpět na začátek](#)

Panel Efekty nabízí jednotné umístění, ze kterého můžete aplikovat efekty. Panel Efekty je standardně umístěn ve vrchní části zásobníku panelů.

**Filtry** Aplikujte na svůj obraz filtry.

**Styly** Aplikujte na svůj obraz styly.

**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.

[Zpět na začátek](#)

## Používání panelu Grafika

Panel Grafika nabízí jednotné umístění, ze kterého můžete na svoje obrazy aplikovat kresby, tematické dekorace a styly textu. Panel Grafika zobrazíte výběrem položek Okna > Grafika.


Následující části panelu Grafika nabízí různé položky určené k vylepšení vašeho obrazu. Můžete si například vybrat z celé řady filtrů, stylů a efektů. Na každé kartě najdete rozevírací nabídku, na které můžete vybrat ten správný filtr, styl nebo efekt pro reprodukci.

Každá část zobrazuje miniatury příkladů kreseb nebo efektů, které můžete na obraz přidat nebo aplikovat. Většina částí nabízí nabídku voleb kategorie a odpovídající podkategorie.

[Zpět na začátek](#)

## 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. Na panelu Grafika
  - Z nabídky vyberte kategorii, například Událost nebo Aktivita, a podkategorii, například Malé dítě nebo Vaření.
2. Na panelu nástrojů zvolte pro tvar barvu.
3. Proveďte některou z následujících akcí:
  - Pокlepejte na miniaturu.
  - Přetáhněte miniaturu do obrazu.
4. Použijte nástroj pro přesun  k přemístění nebo změně rozměrů tvaru nebo grafiky.

[Zpět na začátek](#)





## 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. Na panelu Grafika vyberte z rozevírací nabídky možnost Pozadí.
4. Proveďte některou z následujících akcí:
  - Pокlepejte 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 fotografií do prázdné oblasti.

1. Na panelu Grafika vyberte z rozevírací nabídky možnost Rámeček.
2. Proveďte některou z následujících akcí:
  - Vyberte miniaturu a klepněte na Aplikovat.
  - Poklepejte na miniaturu.
  - Přetáhněte miniaturu do prázdného pozadí.
3. Přetáhněte požadovaný obraz ze zásobníku fotografií do rámečku.
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 umístovací 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.*

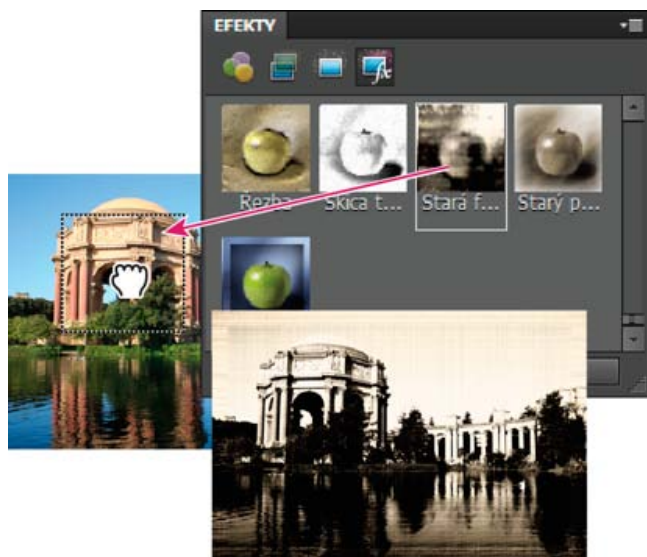
## Aplikování efektu

 *Pokud chcete s efektem experimentovat, upravujte duplikovanou vrstvu a původní obraz zachovejte.*

1. Proveďte některou z následujících akcí:
  - 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 Grafika.
2. Na panelu Efekty vyberte kategorii Fotografických efektů a proveďte některou z následujících akcí:
  - 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 nejdříve obraz sloučili do jedné vrstvy.





Přetažení obrazového efektu do fotografie

## Přidání stylizovaného textu do obrazu

[Zpět na začátek](#)

Při přidání textu do obrazu se přidá textová vrstva, abyste text mohli upravovat bez nutnosti zasahovat do původního obrazu.

1. Na panelu Grafika vyberte z rozevírací nabídky možnost Text a proveďte některou z následujících akcí.
  - 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 v pruhu 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.

## Přidání grafiky nebo efektů do oblíbených

[Zpět na začátek](#)

Když uvidíte grafiku nebo efekt, ke kterému byste v budoucnosti chtěli mít rychlý přístup, přidejte jej v panelu Efekty do části Oblíbené.

❖ Klikněte na panelu Efekty nebo Grafika na miniaturu pravým tlačítkem a vyberte příkaz Přidat k oblíbeným.

Další témata [Nápovědy](#)

[O projektech](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Filtry

[O filtrech](#)

[Aplikování filtru](#)

[Kategorie filtrů](#)

[Galerie filtrů](#)

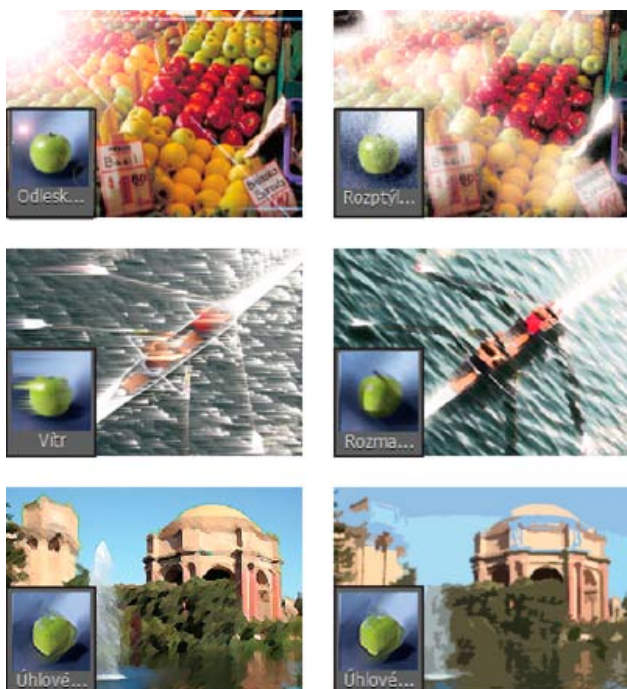
[Volby texturovaného a skleněného povrchu](#)

[Zvýšení výkonu při práci s filtry a efekty](#)

## O filtrech

[Zpět na začátek](#)

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 mohou 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.

### 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 uhlí, 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.

## Aplikování filtru

[Zpět na začátek](#)

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/Skryt  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 dialogové okno obsahuje posuvníky, podržte při tažení posuvníku klávesu Alt a zobrazí se náhled v reálném čase (vykreslení 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 tlačítko 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 některou z následujících akcí a klepněte na tlačítko OK:
  - Poklepejte na filtr.
  - Přetáhněte filtr na obraz.

## Kategorie filtrů

[Zpět na začátek](#)

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** Vytvoří v obraze 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 Jiné** Umožňují vytvořit vlastní filtry, upravit masky, posunout výběr v obraze a provádět rychlé korekce barev.

**Filtr Digimarc** Umožňuje přečtení vodoznaku *Digimarc*.

## Galerie filtrů

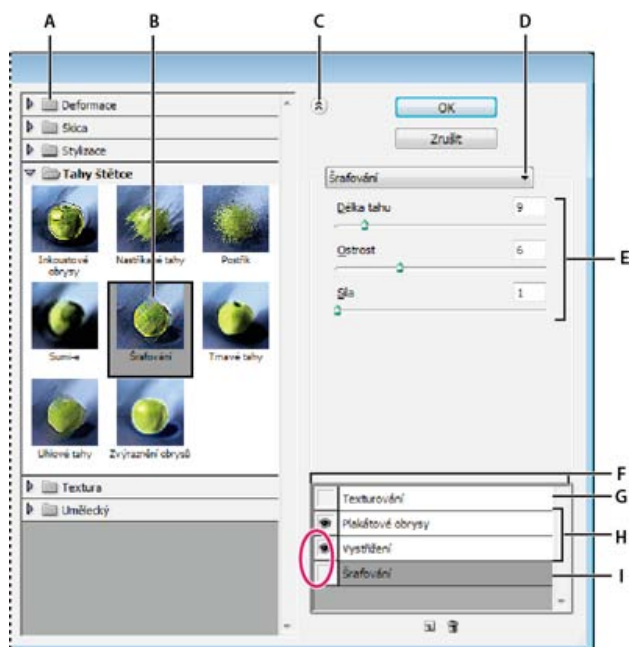
[Zpět na začátek](#)

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



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 vybraný, ale není aplikovaný

Z galerie filtrů však nejsou dostupné všechny filtry. Některé jsou dostupné pouze jako jednotlivé příkazy z nabídky Filtr. Z galerie filtrů nelze, na rozdíl od panelu Efekty, aplikovat efekty a styly.

## Volby texturovaného a skleněného povrchu

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

Některé filtry a efekty vyžadují hodně paměti, zejména když se aplikují na bitmapové obrazy s vysokým rozlišením. Výkon můžete zvýšit následujícími způsoby:

- Zkuste filtry a nastavení na malém výběru části obrazu.
- Zkuste filtry a nastavení na menší kopii obrazu. Jakmile jste s výsledky spokojeni, aplikujte 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, Postřik, Nastříkané tahy a Sklo. (Chcete-li například zjednodušit filtr Mozaikové okno, zvětšete velikost buňky. Chcete-li zjednodušit filtr Vystřížení, zvýšte Zjednodušení okrajů, snižte Věrnost okrajů nebo proveďte oba úkony.)

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Režim úprav s průvodcem

---

## Retušování Fotografické efekty Photo Play

Režim úprav s průvodcem nabízí možnost provádění úprav s průvodcem – rozhraní podobné průvodci určené k dosažení určitých předdefinovaných efektů. Každá úprava s průvodcem obsahuje asociovaný obraz, který zobrazí aplikovaný efekt, podržíte-li nad ním ukazatel myši.

Funkce režimu s průvodcem jsou seskupeny do tří kategorií:

**Retušování** Oříznutí, otočení, narovnání nebo obojí, zostření fotografií nebo nastavení barvy, osvětlení a celková kvalita tónů fotografie. Také opravy malých škrábanců a skvrn.

**Fotografické efekty** Použití speciálních efektů v několika snadných krocích. Dosažení těchto efektů by jinak vyžadovalo profesionální dovednosti nebo drahé objektivy.

**Photo Play** Můžete obraz proměnit na pop-art, přidat efekt odrazu, vytvořit balíček obrázků a aplikovat efekt Mimo rozsah.

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

[Zpět na začátek](#)

## Retušování

### 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 úpravě jasu a kontrastu viz [Nastavení stínů a světla](#).

### Úprava s průvodcem Opravit pleťové tóny

Úpravu s průvodcem Opravit pleťový tón použijte v obrazu ke korekci pleťových tónů (opálení, červeně a 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 opravě barevných nádechů viz [Nastavení barvy pro pleťový tón](#).

### 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.

Další informace o oříznutí viz [Oříznout](#).

### 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](#).

## Úpravy s průvodcem – úrovně

Další informace o používání úrovní viz [O nastavení úrovní](#).

## Úprava s průvodcem Zesvětlit a 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 najdete na stránce [Nastavení stínů a světla](#).

## Úprava s průvodcem Dokonalý portrét

V úpravách s průvodcem vytvoříte dokonalý portrét odstraněním drobných vad a vylepšením různých částí obrazu pomocí snadno použitelných nástrojů.

1. V režimu s průvodcem klikněte v části Retušování na možnost Dokonalý portrét.
2. Vylepšení vzhledu pokožky.
  - a. Kliknutím na tlačítko Aplikovat chytré vyhlazení vyhladíte pokožku a odstraníte vrásky. Další informace o ovládání chytrého vyhlazení naleznete na stránce Chytré vyhlazení.
  - b. Klikněte na tlačítko Odkrýt původní obraz. Jakmile bude pod vyhlazenou pokožkou odhalen původní obraz, vyhladte ji podle potřeby pomocí štětce Rozostření.
  - c. Kliknutím na tlačítko Zvýšit kontrast přidejte jasnost.
3. Vylepšení rysů obličeje.
  - a. Kliknutím na nástroj Bodové retušování opravte drobné nedostatky. Nápopěda týkající se štětce Bodové retušování viz [Odstranění skvrn a menších vad](#).
  - b. Kliknutím na nástroj pro odstranění červených očí přesně odstraňte červené oči. Viz [Přesné odstranění červených očí](#).
  - c. Kliknutím na možnost Zesvětlit oči můžete oči zesvětlit.
  - d. Kliknutím na možnost Ztmavit řasy můžete ztmavit řasy a obočí. Viz Rychlé zesvětlení nebo ztmavení izolovaných oblastí.
  - e. Kliknutím na nástroj Bílé zuby rozjasněte úsměv.

#### 4. Přidání speciálních retuší.

a. Klikněte na nástroj Přidat zář. Upravujte jezdcem, dokud nedosáhnete požadovaných výsledků.

b. Klikněte na nástroj Zeštíhlit.

**Poznámka:** Každým kliknutím bude efekt výraznější.

### Úprava s průvodcem Změna kompozice

Další informace o funkcích obsažených v úpravě s průvodcem Změna kompozice fotografie viz [Změna kompozice](#).

### 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](#).

### Úprava restaurované staré fotografie s průvodcem | Photoshop Elements 12

Fotografie mohou se mohou časem poškodit kvůli působení počasí, kvality papíru nebo zanedbání. Po digitalizaci poškozené fotografie lze k obnově fotografie použít různé nástroje na odstranění prasklin, změn barvy, šmouh či jiných nedokonalostí. Úpravy s průvodce Obnovení starého snímku vás provedou postupným procesem a představí vám všechny nástroje potřebné k obnovení fotografie jedním tahem.

1. Pomocí nástroje Oříznutí (C) a otočení rámečku pro ořez se rozhodněte, kterou část fotografie chcete obnovit.
2. K odstranění menších skvrn, čar a trhlin použijte nástroj Bodové retušování.
3. Pomocí nástroje Retušující štětec vyretušujte poškozenou část snímku nepoškozenou částí téže fotografie. Stiskněte klávesy Alt + Click ve vhodné části snímku, a poté ji přetáhněte na poškozenou část snímku.
4. Pomocí nástroje Klonovací razítko zkopírujte jednu část snímku na druhou. Chcete-li opravit větší části fotografie, klikněte klávesami Alt + Click ve zdrojové oblasti a přetáhněte ji na poškozenou oblast.
5. Pomocí nástroje Rozostření vyhleďte oblasti s nežádoucí granulací fotografie.
6. Nástroj Odstraňovač prachu umožňuje vyretušovat menší čáry, otisky prachu a další nedokonalosti.
7. Upravte úroveň barev a kontrastu podle toho, jak má fotografie vypadat.
8. Pomocí nástroje Zaostrit zvýšte jasnost konečného výstupu.



## Úprava s průvodcem Otočit a narovnat fotografii

Úpravu s průvodcem Otočit a narovnat fotografii použijte k otočení obrazu o celých 90 stupňů nebo k nakreslení čáry na obraz, 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 otáčení obrazu viz [Otočení nebo převrácení položky](#).

Další informace o narovnání obrazu viz [Narovnání obrazu](#).

## Úprava s průvodcem Zostřit

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](#) nebo [Zostření obrazu](#).

---

[Zpět na začátek](#)

## Fotografické efekty

### Efekt Hloubka ostrosti

Efekt Hloubka ostrosti umožňuje zaostřit na vybrané oblasti obrazu rozostřením zbytku obrazu.

#### Jednoduchá metoda

Při použití této metody se vytvoří kopie vrstvy pozadí, na kterou se použije jednotné rozostření. Zvolte vybrané oblasti, na které chcete zaostřit. Míru rozostření použitého na zbytek obrazu můžete přizpůsobit.

1. V režimu úprav s průvodcem v části Fotografické efekty klikněte na možnost Hloubka ostrosti.
2. Klikněte na možnost Jednoduché.
3. Klikněte na možnost Přidat rozostření. Celý obraz bude jednotně rozostřen.
4. Chcete-li určit oblasti zaostření, klikněte na možnost Přidat oblast zaostření a přetáhněte kurzor přes oblasti obrazu, na které chcete zaostřit.
5. Pokud chcete rozostření zbytku obrazu přizpůsobit, tažením posuvníku Rozostření nastavte požadovaný efekt rozostření.

#### Vlastní metoda

Při použití této metody vyberete objekty, na které chcete zaostřit, pomocí nástroje pro rychlý výběr. Rozostření se použije na nezvolené části obrazu. Míru rozostření použitého na zbytek obrazu můžete přizpůsobit.

1. V režimu úprav s průvodcem v části Fotografické efekty klikněte na možnost Hloubka ostrosti.

2. Klikněte na možnost Vlastní.
3. Klikněte na Nástroj pro rychlý výběr a přejeďte jím přes oblasti obrazu, na které chcete zaostřit.
4. Klikněte na možnost Přidat rozostření. Na zbytek obrazu se použije jednotné rozostření.
5. Pokud chcete rozostření zbytku obrazu přizpůsobit, tažením posuvníku Rozostření nastavte požadovaný efekt rozostření.

## Úprava s průvodcem Vysoký klíč

Přidejte do fotografií éterický, zasněný efekt, díky kterému budou vytvářet optimistický a pozitivní pocit.



Obrázek před použitím efektu vysoký klíč (vlevo) a po jeho použití

1. Otevřete fotografii a na panelu Úpravy s průvodcem klikněte na možnost Fotografické efekty > Vysoký klíč.

**Poznámka:** Obrazy, které byly pořízeny ve výrazném světle nebo jsou přexponované, budou po aplikování efektu vysokého klíče vypadat vybělené. Lepších výsledků dosáhnete s tmavšími obrazy.

2. Klikněte na možnost Barevný nebo černobílý a vyberte, jestli chcete pracovat s barevným nebo černobílým efektem vysokého klíče. Dojde k přidání efektu vysokého klíče.
3. Pomocí tlačítka Přidat rozptýlené záření můžete zdůraznit efekt vysokého klíče přidáním záře do jasnějších částí obrazu. Opakovaným kliknutím na toto tlačítko můžete přidávat rozptýlené záření do různých částí obrazu.
4. Kliknutím na tlačítko Hotovo můžete efekt vytvořit nebo se kliknutím na tlačítko Storno můžete vrátit na panel Úpravy s průvodcem.


## Úpravy s průvodcem Perokresba

Další informace o funkcích používaných v těchto úpravách s průvodcem. Viz [Přesný převod na černobílou](#), [O nastavení úrovně](#), Přidání šumu a Nastavení sytosti a odstínu.

## Úprava s průvodcem Efekt fotoaparátu Lomo

V úpravách s průvodcem použijte efekt fotoaparátu Lomo.

1. V nabídce Fotografické efekty vyberte možnost Efekt fotoaparátu Lomo.
2. Klikněte na tlačítko Křížově zpracovat obraz.
3. Klikněte na tlačítko Použít vinětu.

 Po každém kliknutí na tlačítko Křížově zpracovat obraz nebo Použít vinětu aplikace Photoshop Elements zintenzivní poslední použitý efekt. Kliknutím na tlačítko Obnovit můžete kdykoli odebrat všechny použité efekty a obnovit původní obraz.

## Úprava s průvodcem Nízký klíč

Pomocí efektu nízkého klíče můžete zdůraznit stíny, zvýraznit okraje a přidat do fotografií dramatický nádech.



Obrázek před použitím efektu nízký klíč (vlevo) a po jeho použití

1. Otevřete fotografii a na panelu Úpravy s průvodcem klikněte na možnost Fotografické efekty > Nízký klíč.
2. Klikněte na možnost Barevný nebo Černobílý a vyberte, jestli chcete pracovat s barevným nebo černobílým efektem nízkého klíče.  
Dojde k přidání efektu nízkého klíče. Tmavší barvy budou ještě tmavší a světlejší objekty budou vypadat mírně přexponované. Kontrast je vysoký.
3. Pomocí nástrojů Štětec pozadí a Zmenšit efekt vytvoříte přesně ten efekt, který chcete aplikovat na fotografii.
4. Kliknutím na tlačítko Hotovo můžete efekt vytvořit nebo se kliknutím na tlačítko Storno můžete vrátit na panel Úpravy s průvodcem.

## Úpravy s průvodcem Stará fotografie

Další informace o funkcích použitých v těchto Úpravách s průvodcem viz Použití panelu Efekty, Určení neprůhlednosti vrstvy a [O úpravách úrovní](#).

## Použití Ortonova efektu

Ortonův efekt dodá fotografiím snový vzhled.

1. V režimu s průvodcem v části Fotografické efekty. klikněte na možnost Ortonův efekt.

2. Na panelu Vytvořit Ortonův efekt klikněte na možnost Přidat Ortonův efekt.

3. Podle svých požadavků upravte následující parametry:

### **Zvětšit rozostření**

Určuje míru rozostření v nezaostřené vrstvě.

### **Zvýšit šum**

Přidá šum do rozostřené vrstvy.

### **Aplikovat jas**

Zvýší jas rozostřené vrstvy.

 Pomocí možností zvětšení v editoru určete, jak bude efekt použit u různých oblastí fotografie.

## Úpravy s průvodcem Efekt sytého diapozitivního filmu

Další informace o úpravě sytosti naleznete v části [Nastavení sytosti a odstínu](#).

## Úprava s průvodcem Posun a náklon

Pomocí efektu posunu a náklonu můžete přitáhnout pozornost k určitému aspektu nebo objektu na fotografii a současně selektivně odvést pozornost od jiných věcí. Efekt posunu a náklonu také způsobí na fotografii vznik efektu pseudominiatury.



*Obrázek před použitím efektu posun a náklon (vlevo) a po jeho použití*

1. Otevřete fotografii a na panelu Úpravy s průvodcem klikněte na možnost Fotografické efekty > Posun a náklon.

2. Kliknutím na možnost Přidat posun a náklon aplikujte na fotografii základní efekt. Fotografie se bude zdát rozostřená.
3. Klikněte na oblast pro změnu aktivace a poté kliknutím a přetažením určete na obrazu oblasti, které chcete, aby byly zaostřené.
4. Chcete-li experimentovat s dalšími efekty, klikněte na možnost Zpřesnit efekt a změňte následující volby:
  - Rozostření: Můžete zvýšit intenzitu rozostření fotografie.
  - Kontrast: Můžete zvýšit nebo snížit úroveň kontrastu fotografie.
  - Sytost: Můžete zvýšit nebo snížit úroveň sytosti barev fotografie.
5. Kliknutím na tlačítko Hotovo můžete efekt vytvořit nebo se kliknutím na tlačítko Storno můžete vrátit na panel Úpravy s průvodcem.

### Úprava s průvodcem Efekt viněty

Přidejte na fotografii efekt viněty a zdůrazněte tak důležitost určité osoby, skupiny nebo objektu ve středu fotografie.

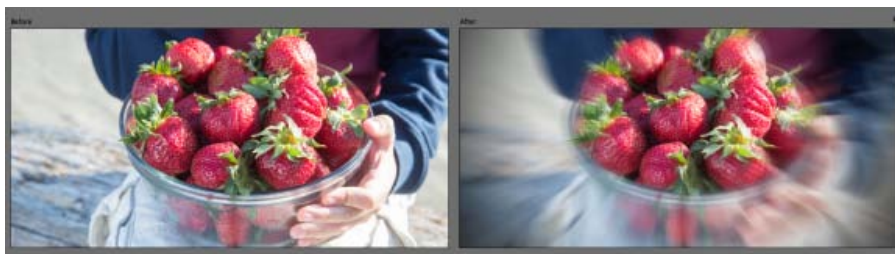


*Obrázek před použitím efektu viněty (vlevo) a po jeho použití*

1. Otevřete fotografii a na panelu Úpravy s průvodcem klikněte na možnost Fotografické efekty > Efekt viněty.
2. Vyberte černou nebo bílou barvu a určete barvu viněty, kterou chcete použít.
3. Pomocí posuvníku Intenzita určete jak intenzivní (tmavá nebo světlá) má viněta být.
4. Kliknutím na volbu Zpřesnit tvar můžete vyladit okraj (posuvník Prolnutí) a velikost (Zaoblení) viněty. V posuvníku prolnutí znamená menší hodnota obrazových bodů tvrdší, ostřejší okraj, zatímco větší hodnota znamená měkčí, silnější okraj. V posuvníku zaoblení způsobí záporné hodnoty velmi výrazný efekt viněty a kladné hodnoty způsobí vytvoření méně viditelné viněty.
5. Kliknutím na tlačítko Hotovo můžete vinětu vytvořit nebo se kliknutím na tlačítko Storno můžete vrátit na panel Úpravy s průvodcem.

## Úprava efektu zvětšení s průvodcem | Photoshop Elements 12

Efekt Zvětšení vytváří iluzi pohybu a upozorňuje na ústřední objekt na fotografii. Tento efekt lze obvykle vytvořit ručně zvětšením objektu při otevřené závěrci.



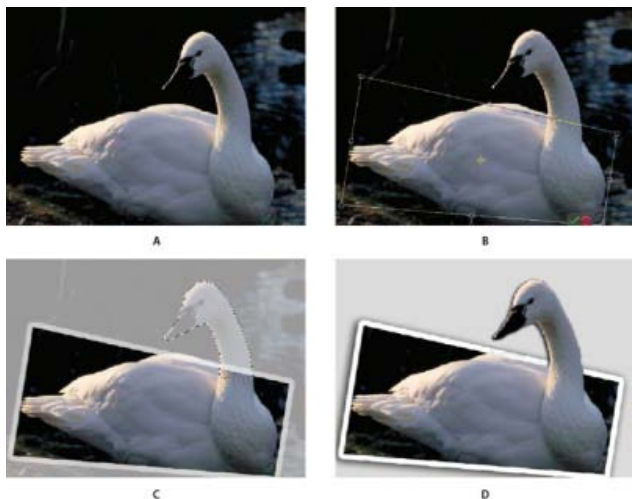
1. Pomocí nástroje Oříznutí oříznete tak, aby byl primární objekt zaostřený.
2. Pomocí tlačítka Zvětšení na snímek aplikujete výběrový efekt radiálního rozmazání. Tento efekt poskytuje iluzi pohybu.
3. Pomocí tlačítka Přidat oblast zaostření přidejte oblast zaostření snímku. Toto tlačítko nabízí nástroj přechod. Nástroj přechod přetáhněte na část snímku, kterou chcete zaostřit.
4. Pomocí tlačítka Použít vinětaci automaticky aplikujete efekt vinětače. Tak zintenzivníte vzhled úpravy s průvodcem.

[Zpět na začátek](#)

## Photo Play

### Úprava s průvodcem Mimo rozsah

Pomocí volby Mimo rozsah v nabídce .Úpravy s průvodcem lze k obrazu přidat rámeček a zobrazit vybranou část obrazu mimo rámeček.



**A.** Původní obraz **B.** Po přidání rámečku **C.** Po výběru části, která má přesahovat **D.** Výsledný obraz

1. Na panelu Úpravy s průvodcem klikněte na možnost Přehrávání fotografií a vyberte možnost Mimo rozsah.

2. Kliknutím na příkaz Přidat rámeček přidejte ke snímku rámeček.
3. Přetáhněte rohy rámečku tak, aby část hlavního objektu zůstala mimo rámeček.
4. Stisknutím kláves Control + Alt + Shift (Cmd + Alt + Shift v Mac OS) a přetažením táhel rámečku přidejte perspektivu. Klikněte na tlačítko Potvrdit.
5. Přetažením okrajů upravte šířku rámečku. Klikněte na tlačítko Potvrdit.
6. Pomocí nástroje Rychlý výběr vyberte část obrazu, která má sahat mimo rámeček.
7. Klikněte na tlačítko Efekt Mimo rozsah.
8. (Volitelné) Přidejte stín.
9. (Volitelné) Klikněte na tlačítko Přidat přechod pozadí.

## Úpravy Pop-art s průvodcem

Úpravy s průvodcem umožňují převod obrazu na pop-art ve třech jednoduchých krocích. Navíc si můžete vybrat ze dvou stylů.

1. Klepněte na položku Přehrávání fotografií a vyberte možnost Pop-art.
2. Vyberte styl a postupujte podle pokynů na obrazovce:

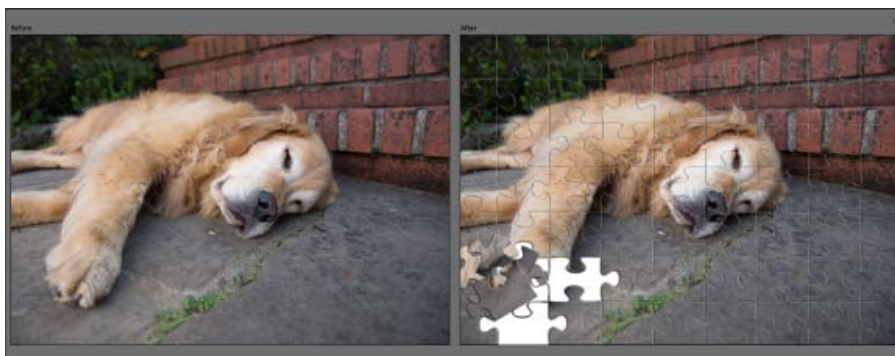
**Styl A** Převedení režimu obrazu, přidání barev a duplikování obrazu pomocí různých rozprostřených barev.

**Styl B** Posterizování obrazu, přidání neónové záře a duplikování obrazu pomocí různých rozprostřených barev.

## Úprava efektu skládačky s průvodcem | Photoshop Elements 12

Nová úprava efektu skládačky s průvodcem vytváří vizuální efekt fotografie vytvořené složením kousků skládačky. Díky úpravám s průvodcem můžete extrahovat několik dílků z jejich oken a jejich posunem napodobit nedokončenou skládačku.






*Úprava efektu skládačky s průvodcem umožňuje nechat několik dílků volných, a vytvořit realistický obraz skládačky.*

1. Kliknutím na možnost Malé, Střední nebo Velké vyberete velikost dlaždic, na které se fotografie rozdělí.
2. Chcete-li, aby skládačka vypadala realisticky, můžete vybrat několik souborů, které budou mimo své zamýšlené místo. Klikněte na tlačítko Vybrat dílek skládačky a poté na dlaždici ve skládačce. Dojde k výběru dlaždice.
3. Kliknutím na možnost Extrahovat dílek vybranou dlaždici vyjmete.
4. Klikněte na Nástroj přesun a dlaždici přetáhněte na jakékoli místo na plátně, nebo jej pomocí vodítek otočte nebo změňte jeho měřítko.
5. (Volitelné) Kliknutím na Nástroj guma odstraníte přebytečné artefakty, které mohly vzniknout v důsledku aplikování této úpravy s průvodcem.

## Úprava s průvodcem Odraz

V úpravách s průvodcem lze vybrat předdefinovaný efekt odrazu a v několika krocích jej použít na obraz.

 *Chcete-li dosáhnout optimálních výsledků, nevynechejte žádný krok a neprovádějte uvedené kroky v náhodném pořadí.*

1. V režimu s průvodcem vyberte v části Přehrávání fotografií možnost Odraz.
2. Kliknutím na tlačítko Přidat odraz vytvoříte invertovanou duplikovanou vrstvu.
3. Kliknutím na nástroj Kapátko vyberte barvu pozadí pro odraz.
4. Vyberte barvu z obrazu a klikněte na tlačítko Vyplnit pozadí.
5. Klepnutím na některé z následujících tlačítek použijte typ odrazu:
  - Odraz na podlaze
  - Odraz ve skle
  - Odraz na vodě
6. (Volitelný krok) Nastavte intenzitu odrazu.



7. (Volitelné) Kliknutím na tlačítko Přidat deformaci deformujete odraz, aby vypadal realisticky.
8. (Volitelné) Kliknutím na tlačítko Nástroj oříznutí odeberte nepotřebné oblasti.
9. (Volitelné) Klikněte na Nástroj přechod a přetáhněte přechodovou čáru od spodního okraje odrazu ke spodnímu okraji obrazu.

1. V editoru klikněte na možnost S průvodcem a přejdete do režimu s průvodcem.
2. Vyberte si ze seznamu různých efektů dostupných na pravé straně obrazovky tohoto panelu.
3. Provedte některou z následujících akcí:

- Postupujte podle zobrazených kroků a klikněte na možnost Hotovo.
- Kliknutím na tlačítko Zrušit vraťte změny zpět a spusťte jinou úpravu.

**Poznámka:** Pokud vstoupíte do Úprav s průvodcem, pak vyberte volbu „Před a po – vodorovně“ z rozbalovacího seznamu Zobrazit ve spodní části obrazu, abyste získali zobrazení fotografie Před a po. Zobrazení se vrátí na možnost Pouze po (výchozí) při ukončení Úprav s průvodcem a přechodu na jiné efekty.



Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Filtry Přizpůsobení

[Použití filtru Vyrovnat](#)

[Použití filtru Mapovat na přechod](#)

[Použití filtru Invertovat](#)

[Použití filtru Posterizace](#)

[Použití filtru Práh](#)

[Použití filtru Fotografie](#)

## Použití filtru Vyrovnat

[Zpět na začátek](#)

Filtr Vyrovnat změní rozložení hodnot jasu v obrazových bodech v obraze tak, aby rovnoměrněji reprezentovaly celý rozsah úrovní jasu. Při použití tohoto příkazu vyhledá Photoshop Elements nejsvětlejší a nejtmavší hodnotu ve složeném obraze. Pak je znovu namapuje tak, aby nejsvětlejší hodnota představovala bílou a nejtmavší černou. Photoshop Elements potom vyrovná jas, neboli rovnoměrně rozmístí střední hodnoty obrazových bodů do stupňů šedi.

1. Vyberte 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 tlačítko 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.

## Použití filtru Mapovat na přechod

[Zpět na začátek](#)

Filtr Mapovat na přechod mapuje rozsah stupňů šedi obrazu na barvy z určeného přechodu.



*Používání filtru Mapovat na přechod pro napodobení sépiového tónu*

1. Vyberte obraz, vrstvu nebo oblast.
2. Proveďte některou z následujících akcí:
  - 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 změní směr přechodu a obrátí mapování přechodu.
5. Klepněte na tlačítko OK.

## Použití filtru Invertovat

Filtr Invertovat invertuje barvy obrazu. Tento příkaz použijte například 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. Vyberte obraz, vrstvu nebo oblast.
2. Zvolte Filtr > Přizpůsobení > Invertovat.

## Použití filtru Posterizace

Filtr Posterizace umožňuje určit počet tonálních úrovní (neboli hodnot jasu) pro každý kanál v obrazu. Pak namapuje 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. Vyberte obraz, vrstvu nebo oblast.
2. Provedte některou z následujících akcí:
  - Zvolte Filtr > Přizpůsobení > Posterizovat.
  - Vytvořte z panelu Vrstvy nebo nabídky Vrstva novou vrstvu úprav Posterizovat nebo otevřete existující vrstvu úprav Posterizovat.
3. Pomocí jezdců dosáhnete správného efektu. Případně zadejte požadovaný počet tonálních úrovní a klikněte na OK.

## Použití 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 nejtmavší oblasti obrazu.

1. Vyberte obraz, vrstvu nebo oblast.
2. Provedte některou z následujících akcí:
  - 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 provedte 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 tlačítko OK. Při tažení jezdců se obraz mění a odpovídá právě nastavenému prahu.
  - Chcete-li určit reprezentativní světlejší, 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 tmavší, táhněte jezdec doleva, až bude obraz čistě bílý. Potom jezdec táhněte zpět, až se v obraze objeví nějaké čistě černé oblasti.
4. (Volitelný krok) Chcete-li se vrátit k výchozímu nastavení, podržte klávesu Alt a klepněte na tlačítko Obnovit.
5. (Volitelné) Klepněte na Zrušit, chcete-li dialogové okno Práh zavřít bez aplikování změn na obraz.

## Použití filtru Fotografie

Příkaz Filtr Fotografie napodobuje metodu vložení barevného filtru před objektiv fotoaparátu. Barevný filtr upraví vyvážení a teplotu barvy světla přenášeného objektivem a expozici filmu. 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 některou z následujících akcí:

- Zvolte Filtr > Přizpůsobení > Fotografický filtr.
- Zvolte Vrstva > Nová vrstva úprav > Fotografický filtr. Klepněte na tlačítko 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 tlačítko OK.

---

 Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Filtry Deformace

---

[Rozptýlené světlo](#)  
[Přestavět](#)  
[Aplikování filtru Přestavět](#)  
[Sklo](#)  
[Zkapalnit](#)  
[Zvlnění moře](#)  
[Prohnutí](#)  
[Polární souřadnice](#)  
[Zvlnění](#)  
[Stříh](#)  
[Zaoblení](#)  
[Zkroutit](#)  
[Vlna](#)  
[Čikcak](#)

---

## Rozptýlené světlo

[Zpět na začátek](#)

Filtr Rozptýlené světlo vykreslí obraz, jako by byl pozorován přes měkký difúzní filtr. Tento filtr do obrazu přidává průhledný bílý šum se zářím, která se směrem od středu výběru postupně vytrácí.

---

## Přestavět

[Zpět na začátek](#)

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.

---

## Aplikování filtru Přestavět

[Zpět na začátek](#)

1. Na pracovní ploše úprav 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 tlačítko 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

[Zpět na začátek](#)

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


[Zpět na začátek](#)


Filtr Zkapalnit usnadňuje manipulaci s částmi obrazu, jako by byly tekuté. Pracujete s náhledem aktuální vrstvy a používáte nástroje k pokřivení, zkroucení, roztažení, stlačení, posunu nebo zrcadlení oblastí obrazu. Jemnými změnami můžete retušovat obrazy, zatímco drastickými deformacemi vytvoříte umělecké efekty.


## Aplikování filtru Zkapalnit


1. Na pracovní ploše úprav vyberte obraz, vrstvu nebo oblast.
2. Zvolte Filtr > Deformace > Zkapalnit.
3. Chcete-li zvětšit nebo zmenšit náhled obrazu, proveďte některou z následujících akcí:
  - Zvolte zvětšení z rozbalovací nabídky v levé dolní části dialogového okna.
  - Na panelu nástrojů v dialogovém okně vyberte nástroj Lupa. Chcete-li zvětšit zobrazení, klepněte na obraz, chcete-li zobrazení zmenšit, klepněte se stisknutou klávesou Alt. 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:

**Pokřivení**  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 přesunete obrazové body doleva a tažením se stisknutou klávesou Alt je přesunete 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 ve směru opačném vůči směru tahu (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 tlačítko 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 rekonstruujete rovnou čáru mezi aktuálním bodem a bodem, na který jste klepnuli.
  - Chcete-li obnovit stav celého obrazu náhledu v okamžiku otevření dialogového okna, stiskněte klávesu Alt a klepněte na tlačítko Obnovit. Nebo klepněte na Obnovit, čímž obnovíte původní obraz a původní nastavení nástrojů.

---

## Zvlnění moře

[Zpět na začátek](#)

Filtr Zvlnění moře přidá k povrchu obrazu náhodně rozmístěné vlny, takže vypadá, jako by byl pod vodou.

---

## Prohnutí

[Zpět na začátek](#)

Filtr Prohnutí prohne výběr nebo vrstvu směrem dovnitř nebo ven.

## Aplikování filtru Prohnutí

1. Na pracovní ploše úprav 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 tlačítko OK.

---

## Polární souřadnice

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

Filtr Střih deformuje obraz podél křivky.

### Aplikování filtru Střih

1. Na pracovní ploše úprav 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 tlačítko 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

[Zpět na začátek](#)

Filtr Zaoblení dodá objektům 3D efekt obalením výběru okolo vnější nebo vnitřní stěny kulového tvaru, přičemž obraz deformuje a roztáhne.

### Aplikování filtru Zaoblení

1. Na pracovní ploše úprav 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.

---

## Zkroutit

[Zpět na začátek](#)

Filtr Zkroutit natočí obraz nebo výběr více ve středu než na okrajích. Vířivý vzor je určen nastaveným úhlem. Přetažením jezdcem doprava do kladných hodnot se obraz zkroutí po směru hodinových ručiček, přetažením jezdcem doleva do záporných hodnot se obraz zkroutí proti směru hodinových ručiček. Můžete také zadat hodnotu od -999 do 999.

---

## Vlna

[Zpět na začátek](#)

Filtr Vlna vytvoří ve vrstvě nebo výběru zvlněný vzorek.

### Aplikování filtru Vlna

1. Na pracovní ploše úprav vyberte obraz, vrstvu nebo oblast.
2. Z nabídky Filtr zvolte Deformace > Vlna.
3. V části Typ vyberte typ vlny: Sinus (vytvoří vzorek valčí 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 některou z následujících voleb a klepněte na tlačítko 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.

---

## Cikcak

[Zpět na začátek](#)

Filtr Cikcak deformuje obraz hvězdčovitě, v závislosti na poloměru obrazových bodů ve výběru.

### Aplikování filtru Cikcak

1. Na pracovní ploše úprav 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 tlačítko 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.

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)



# Přechody

## O přechodech

### Aplikování přechodu

### Aplikování výplně přechodu na text

### Definování přechodu

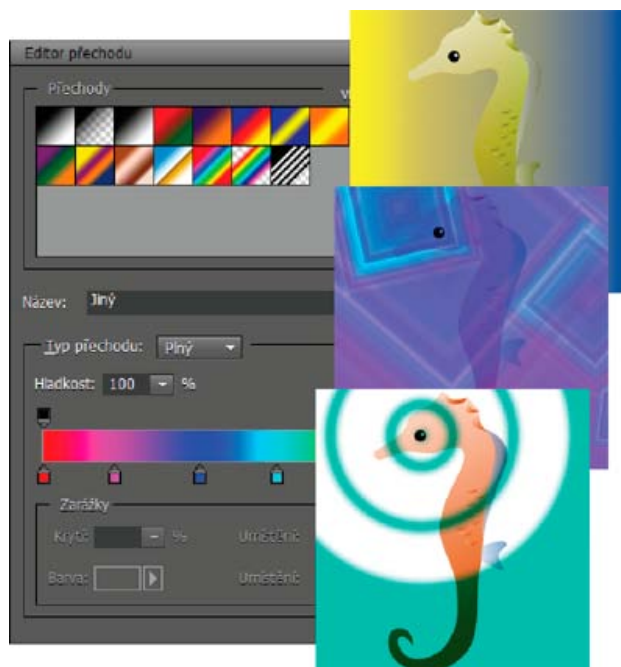
### Nastavení průhlednosti přechodu

### Vytvoření šumového přechodu

## O přechodech

[Zpět na začátek](#)

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.

V pruhu voleb nástroje můžete zvolit libovolný z následujících typů přechodu.


**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 kliknete na nabídku 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.

## Aplikování přechodu

[Zpět na začátek](#)

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 nástroje klikněte na požadovaný typ přechodu.
4. V pruhu voleb nástroje vyberte výplň přechodu z panelu Výběr přechodu.

5. (Volitelně) V pruhu voleb nástroje nastavte volby přechodu.

**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 jezdec nebo zadejte hodnotu krytí.

**Obrátit** Přepne pořadí barev ve výplni přechodu.

**Průhlednost** Použije průhlednost přechodu (místo průhledných oblastí v obrazu), pokud má přechod průhledné oblasti.

**Rozklad barev** Vytvoří hladší prolnutí barev s méně výraznými pruhy barev.

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

[Zpět na začátek](#)

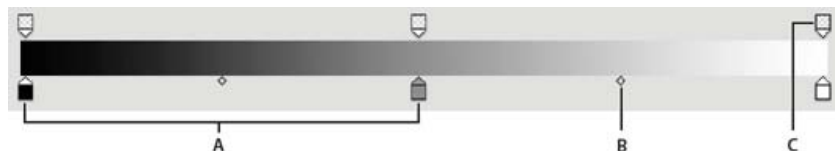
1. Vyberte text, který chcete vyplnit.
2. Chcete-li převést vektorový text na bitmapový obraz, zvolte Vrstva > Zjednodušit vrstvu. Po té, co zjednodušíte vrstvu, již nebude možné text upravit.
3. Podržte klávesu Ctrl (v systému Mac OS klávesu Cmd) a klepnutím na miniaturu textové vrstvy na panelu Vrstvy vyberte text.
4. Vyberte nástroj přechod.
5. V pruhu voleb nástroje klikněte 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.

---

## Definování přechodu

[Zpět na začátek](#)

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 části Kreslit panelu nástrojů vyberte nástroj Přechod.
2. Chcete-li zobrazit dialogové okno Editoru přechodu, klikněte na tlačítko Upravit pod vzorkem přechodu.
3. V sekci Přednastavení v dialogovém okně Editor přechodu vyberte přechod, na kterém chcete založit nový přechod.
4. Chcete-li vybrat barvy přechodu, klikněte dvakrát na zarážku barvy nebo si kliknutím na políčko barvy zobrazte nástroj Výběr barvy. Zvolte barvu a klepněte na OK.
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 jezdec.
10. Pokud chcete, nastavte hodnoty průhlednosti pro přechod tak, že přetáhněte zarážky krytí.
11. Chcete-li přechod uložit do přednastavených přechodů, zadejte název nového přechodu a pak klikněte na Přidat do přednastavení.
12. Klepněte na tlačítko OK. Nově vytvořený přechod se vybere a je připraven k používání.

---

## Nastavení průhlednosti přechodu

[Zpět na začátek](#)

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.

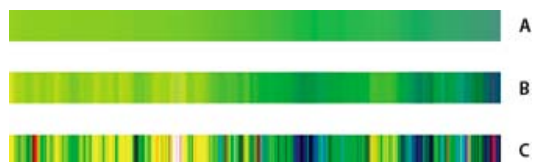
1. Vytvořte přechod.
2. Chcete-li nastavit počáteční hodnotu krytí v Editoru přechodu, klepněte na levou zarážku krytí nad pruhem přechodu. Trojúhelník pod zarážkou zčerná, což znamená, že upravujete počátek průhlednosti.

3. Nastavte krytí jedním z následujících úkonů:
  - Zadejte hodnotu mezi 0 (plně průhledné) a 100 % (plně zakryté).
  - Přetáhněte šipku jezdce 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 některou z následujících akcí:
  - 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 některou z následujících akcí:
  - 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 tlačítko OK, chcete-li ukončit dialogové okno a vyberte nově vytvořený přechod. Ujistěte se, že v pruhu voleb nástroje je vybrána Průhlednost.

## Vytvoření šumového přechodu

[Zpět na začátek](#)

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. Vyberte nástroj přechod.
2. Chcete-li zobrazit dialogové okno Editor přechodu, klikněte na tlačítko Upravit v pruhu voleb nástroje.
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 tlačítko OK, chcete-li ukončit dialogové okno, a pak vyberte nově vytvořený přechod.

Další témata [Nápovědy](#)





# Filtry Jiné

Filtry Jiné  
Horní propust  
Maximum a Minimum  
Posun  
Filtry zásuvných modulů  
Filtr Digimarc

## Filtry Jiné

[Zpět na začátek](#)

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. Na pracovní ploše uprav 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 tlačítko OK. Jiný filtr se postupně aplikuje na všechny obrazové body v obraze.

## Horní propust

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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.

## Filtry zásuvných modulů

[Zpět na začátek](#)

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.

---

## Filtr Digimarc

[Zpět na začátek](#)

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.

### 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 tlačítko 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.

Další témata [Nápovědy](#)

[O zásuvných modulech](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Filtry Vykreslení

[Oblaka](#)  
[Odečíst oblaka](#)  
[Vlákna](#)  
[Odlesk objektivu](#)  
[Světelné efekty](#)  
[Texturová výplň](#)

## Oblaka

[Zpět na začátek](#)

Generuje měkký vzorek mraků s použitím náhodných hodnot v rozsahu mezi barvou popředí a barvou pozadí v paletě nástrojů.

 *Chcete-li vytvořit ostřejší vzorek mraků, podržte klávesu Alt a klepněte na položku Filtr > Vykreslení > Oblaka.*

## Odečíst oblaka

[Zpět na začátek](#)

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, částí obrazu se změní na negativ a vytvoří vzorek mraků. Aplikujete-li filtr několikrát, vytvoří se vzorek žeber a žil, podobný textuře mramoru.

## Vlákna

[Zpět na začátek](#)

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.)*

## Odlesk objektivu

[Zpět na začátek](#)

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


[Zpět na začátek](#)

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. Na pracovní ploše úprav 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). 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 stávající světlo, vyberte ho v okně náhledu, stiskněte klávesu Alt a světlo přetáhněte na nové místo 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.

---

## Texturová výplň

[Zpět na začátek](#)

Filtr Texturová výplň použije obraz Photoshop ve stupních šedi jako texturu obrazu.



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Filtry Skica

[Basreliéf](#)  
[Křída a uhl](#)  
[Uhlokresba](#)  
[Chróm](#)  
[Komický](#)  
[Pastel Conté](#)  
[Kreslený příběh](#)  
[Rýsovací pero](#)  
[Polotónový vzorek](#)  
[Dopisní papír](#)  
[Pero a inkoust](#)  
[Fotokopie](#)  
[Sádra](#)  
[Síťovina](#)  
[Otisk](#)  
[Potrhané obrysy](#)  
[Vlhký papír](#)

## Basreliéf

[Zpět na začátek](#)

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 uhl

[Zpět na začátek](#)

Filtr Křída a uhl překreslí světla a střední tóny obrazu plnou šedou barvou pozadí nakreslenou hrubou křídou. Oblasti stínů se nahradí černými diagonálními tahy uhlem. Uhl se kreslí v barvě popředí a křída v barvě pozadí. Můžete nastavit přítlak tahu a oblast uhlokresby a křidy.

## Uhlokresba


[Zpět na začátek](#)

Filtr Uhlokresba překreslí obraz a vytvoří rozmazaný efekt. Výrazné hrany se výrazně obtáhnou, a střední tóny se vyšrafují diagonálními tahy. Uhl je v barvě popředí a papír je v barvě pozadí. Můžete nastavit tloušťku uhlu, úroveň detailů obrazu a vyvážení světla/stíny.

## Chróm

[Zpět na začátek](#)

Filtr Chróm dodá obrazu leštěný chromovaný povrch použitím světel jako vyšších bodů a stínů jako nižších bodů odrážejícího povrchu. Můžete nastavit úroveň detailu chromovaného povrchu a vyhlazení.

 *Po aplikování filtru Chróm použijte dialogové okno Úrovně a přidejte obrazu více kontrastu.*

## Komický


[Zpět na začátek](#)

Filtr Komický (Filtr > Skica > Komický) vytvoří dojem, že obraz ručně vytvořil malíř komiksu. Konečný výsledek lze upravit tak, aby obsahoval takovou úroveň podrobností, jakou potřebujete. Mezi hlavní ovládací prvky patří možnost změnit rozsah barev (Změkčit), počet reprodukováných barev (Stíny), způsob vzájemného přechodu barev (prudkost) a živost barev (Živost). Kromě toho můžete upravit tloušťku tahů pera, kterým jsou vytaženy obrysy tvarů.

## Pastel Conté

[Zpět na začátek](#)

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.*

---

## Kreslený příběh

[Zpět na začátek](#)

Filtr Kreslený příběh (Filtr > Skica > Kreslený příběh) vytváří dojem, že byl obraz načrtnut pro žánr kresleného příběhu. Kresba kresleného příběhu je omezena na odstíny šedé a na černou a bílou. Úpravy, kterými můžete ovlivnit výsledek, zahrnují celkové množství bílé v obraze (Tmavost), množství podrobností ve výsledku (Čistý vzhled), úroveň kontrastů (Kontrast) a tloušťka tahů použitých k definování tvarů a obrysů.

---

## Rýsovací pero

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

Filtr polotónový vzorek napodobuje efekt polotónového rastru se zachováním spojitého tónového rozsahu. Můžete nastavit velikost polotónu, kontrast a typ vzorku.

---

## Dopisní papír

[Zpět na začátek](#)

Filtr Dopisní papír napodobuje texturu ručního papíru kombinací efektů filtrů Reliéf a Změnění. Tmavé oblasti v obraze vypadají jako díry ve vrchní vrstvě papíru, skrz které je vidět barva pozadí. Můžete nastavit vyvážení obrazu, zrnitost a reliéf.

---

## Pero a inkoust

[Zpět na začátek](#)

Filtr Pero a inkoust (Filtr > Skica > Pero a inkoust) co nejvěrněji simuluje umělecké skicování. Abyste dosáhli nejlepších efektů, můžete upravit nastavení týkající se inkoustu tak, aby byly zachovány podrobnosti (Detaily), můžete upravit tloušťku tahů kresby (Šířka), nasycení tmavších aspektů (Tmavost) a úroveň kontrastu (Kontrast). Můžete také upravit nastavení pera a pomocí nich změnit dominantní barvu v obraze - mezi taková nastavení patří výběr barvy (Odstín), hodnoty kontrastu (Kontrast) a stupeň vyplnění barvou (Výplň).

---

## Fotokopie

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

Filtr Sádra vymodeluje vrstvu pro dosažení efektu trojrozměrné sádky, 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.

---

## Sítovina

[Zpět na začátek](#)

Filtr Sítovina 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

[Zpět na začátek](#)

Filtr Otisk zjednoduší obraz tak, že vypadá, jako by byl vytvořený gumovým nebo dřevěným razítkem. Můžete nastavit vyhlazení a vyvážení mezi světlými a stíny. Tento filtr je nejvhodnější pro černobílé obrazy.

---

## Potrhané obrysy

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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.

---



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Filtry Šum

[Přidat šum](#)  
[Vyhladit](#)  
[Prach a škrábance](#)  
[Medián](#)  
[Potlačit šum](#)

## Přidat šum

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

Filtr Prach a škrábance redukuje vizuální šum změnami odlišných obrazových bodů.

## Medián

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

Filtr Potlačit šum redukuje světelný a barevný šum, jako je šum způsobený fotografováním při nedostatečném osvětlení. Výběrem volby Odstranit artefakty JPEG odstraníte skvrnité 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 Rozostření

[Průměr](#)

[Rozostřit a Rozostřit více](#)

[Gaussovské rozostření](#)

[Rozostření objektivu](#)

[Rozmáznout](#)

[Kruhové rozostření](#)

[Chytré vyhlazení](#)

[Rozostření povrchu](#)

## Průměr

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

Rozostřovací filtry změkčí výběr nebo obraz a jsou užitečné při retušování. Vyhlazuji 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

[Zpět na začátek](#)

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.

## Rozostření objektivu

[Zpět na začátek](#)

Rozostření objektivu lze použít k vytvoření efektu menší hloubky ostrosti, takže některé objekty v obraze zůstanou ostré a ostatní se rozostří. To, které části obrazu se rozostří a které zůstanou zaostřené, závisí na nastaveních masky vrstvy, uložení výběru a průhlednosti. Způsob aplikování rozostření závisí na tvaru clony, kterou zvolíte. Tvary clony jsou určeny počtem lamel, které obsahují. Lamely clony můžete změnit jejich zakřivením (aby byly více zaoblené) nebo natočením. Pomocí voleb náhledu si můžete zobrazit, jak budou změny nastavení v dialogu Rozostření

---

## Rozmáznout

[Zpět na začátek](#)

Rozostří obraz v určeném směru (od  $-360^\circ$  do  $+360^\circ$ ) 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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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.





# Umělecké filtry

---

Barevné pastelky  
Vystřížení  
Suchý štětec  
Zrnitý film  
Freska  
Neónová záře  
Šmouhy barvy  
Malířská špachtle  
Plastikový obal  
Plakátové obrysy  
Hrubé pastelky  
Rozmazání  
Houba  
Podmalba  
Akvarel

---

## Barevné pastelky

[Zpět na začátek](#)

Filtr Barevné pastelky překreslí obraz barevnými pastelkami na podklad plné barvy. Důležité hrany se zachovávají 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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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 znění, zvýrazněnou oblast a intenzitu.

---

## Freska

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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 oblastí středních a světlých tónů ve vrstvách. Chcete-li vybrat barvu záře, klepněte na pole Barva záře a vyberte barvu v dialogu pro výběr barvy

---

## Šmouhy barvy

[Zpět na začátek](#)

Filtr Šmouhy barvy dodává obrazu vzhled malby. Můžete nastavit velikost stopy, ostrost a typ stopy.

---

## Malířská špachtle

[Zpět na začátek](#)

Filtr Malířská špachtle redukuje detaily v obraze a dává mu vzhled tence pomalovaného plátna, na kterém je patrná textura podkladu. Můžete nastavit velikost tahu, detaily tahu a měkkost.

---

## Plastikový obal

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

Filtr Houba namaluje vrstvu s výrazně texturovanými plochami kontrastních barev. Můžete určit velikost stopy, definici a vyhlazení.

---

## Podmalba

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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.



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Filtry Tahy štětce

Zvýraznění obrysů  
Úhlové tahy  
Šrafování  
Tmavé tahy  
Inkoustové obrysy  
Postřík  
Nastříkané tahy  
Sumi-e

## Zvýraznění obrysů

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

Filtr Šrafování zachová detaily a rysy původního obrazu a přidá do obrazu texturu a zdrsň okraje vybarvených ploch v obraze napodobeným šrafováním tužkou. Můžete nastavit délku tahu, ostrost a sílu (počet vrstev šrafování).

## Tmavé tahy

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

Filtr Postřík napodobuje efekt postříku rozprašovačem. Můžete nastavit poloměr spreje a vyhlazení.

## Nastříkané tahy

[Zpět na začátek](#)

Filtr Nastříkané tahy přemaluje vrstvu s použitím převládajících barev aplikovaných šikmými, stříkanými tahy. Můžete nastavit délku tahu, poloměr spreje a směr tahu.

## Sumi-e

[Zpět na začátek](#)

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 Stylizace

Difúze  
Reliéf  
Tvarování  
Hledat obrysy  
Zářící obrysy  
Solarizace  
Dlaždice  
Kontury  
Vítr

## Difúze

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

Filtr Tvarování přidá trojrozměrnou texturu do výběru nebo vrstvy.

### Aplikování filtru Tvarování

1. Na pracovní ploše úprav vyberte obraz, vrstvu nebo oblast.
2. Z nabídky Filtr zvolte Stylizace > Tvarování.
3. Nastavte následující volby a klepněte na tlačítko 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.

## Hledat obrysy

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

Filtr Zářící obrysy najde okraje barev a přidá k nim neónovou záři. Můžete nastavit tloušťku obrysu, jas a vyhlazení.

---

## Solarizace

[Zpět na začátek](#)

Filtr Solarizace smíchá negativní a pozitivní obraz, čímž vznikne efekt podobný krátkému osvětlení fotografického pozitivu během vyvolávání.

---

## Dlaždice

[Zpět na začátek](#)


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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

Filtr Vítr umístí do obrazu krátké vodorovné čárky, vytvářející efekt poryvu větru. Můžete nastavit sílu a směr větru.

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Filtry Textura

---

[Praskliny](#)

[Zrnění](#)

[Mozaikové dlaždice](#)

[Slátanina](#)

[Mozaikové okno](#)

[Texturování](#)

---

## Praskliny

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

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

[Zpět na začátek](#)

Filtr Mozaikové okno přemaluje obraz jako jednobarevné buňky obtažené barvou popředí. Můžete nastavit velikost buňky, tloušťku okraje a intenzitu světla.

---

## Texturování

[Zpět na začátek](#)

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.



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Nastavení stínů a světla

Nastavení barvy a tonality pomocí nástrojů Inteligentní štětec

Použití nástrojů Inteligentní štětec

Přizpůsobení úrovní

Zlepšení detailů ve stínech a ve světlech

Nastavení stínů a jasu pomocí úrovní

Nastavení jasu a kontrastu ve vybraných oblastech

Rychlé zesvětlení nebo ztmavení izolovaných oblastí

Rychlé zabarvení nebo odbarvení izolovaných oblastí

## Nastavení barev a tonality pomocí nástrojů inteligentní štětec

[Zpět na začátek](#)

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. Můžete upravovat stíny, světla, barvy a kontrasty. Můžete aplikovat barvy objektů na obrázku, přidávat textury či aplikovat různé fotografické efekty.



Nástroj Inteligentní štětec při použití výběru úpravy

1. Vyberte nástroj Inteligentní štětec.
2. Vyberte efekt z přednastaveného rozevíracího seznamu na panelu Volby nástrojů a pak přetáhněte myš na objekty v obrázku, u kterých chcete efekt použít.

Různé efekty a vzorky můžete pomocí Inteligentního štětce aplikovat z dostupných přednastavených voleb.

Nelze však změnit nastavení efektu, protože vrstva s efektem představuje vrstvu obrazových bodů a nikoli vrstvu úprav.

Pro nástroj Inteligentní štětec je nyní v kategorii Textury k dispozici zcela výjimečná nová sada přednastavení.

15 přednastavených položek umožňuje vytvářet u obrazů následující efekty:

- zvýraznit nevýrazná nebo nudná pozadí,
- vytvořit saténový efekt u látek/textilií v obraze,
- přidat květinové vzorky k šatům v obraze,
- přidat vzorky grafických návrhů ke zdem a pozadím v obraze.

Nástroj Detailní inteligentní štětec umožňuje použití úpravy v konkrétních částech fotografie úplně stejně jako nástroj Malování. S tímto nástrojem můžete upravit drobné detaily pomocí přednastavení vzorku a efektu. Malování a použití přednastavení na malých místech je tak přesnější. Klepněte na efekt v rozbíjecím seznamu a malováním přes určité místo efekt aplikujte. Můžete si vybrat z řady štětců. Nastavení velikosti a tvaru štětce je na pruhu voleb.

Nástroj také funguje podobně jako nástroj Výběr. Můžete klepnout na možnost Zpřesnit okraj na pruhu voleb a změnit tvar a velikost výběru. Pokud chcete oblast z výběru odstranit, klepněte na možnost Odstranit oblast v nástroji Vybírací štětec.

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.

## Použití nástrojů inteligentní štětec

[Zpět na začátek](#)

1. Vyberte v panelu nástrojů nástroj inteligentní štětec nebo detailní inteligentní štětec.

Je zobrazen rozbalovací panel obsahující přednastavené úpravy.

2. Vyberte efekt z přednastaveného rozevíracího seznamu na panelu Volby nástrojů.



*Vyberte z nabídky rozbalovacího panelu některou volbu a prohlédněte si různé sady úprav. Další informace o konfiguraci rozbalovacího panelu naleznete v části O přednastaveních.*

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 některou z následujících akcí:

- Chcete-li přidat platné nastavení na více oblastí fotografie, kreslete nebo táhněte v obraze. V případě potřeby se ujistěte, že je zapnuta možnost 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 okraje výběru pomocí funkce vyhlazení a pronutí.

**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. (Volitelné) 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 některou z následujících akcí:

- 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 pruhu 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 pruhu 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 pruhu voleb a ponechat na vhodném místě na pracovní ploše.

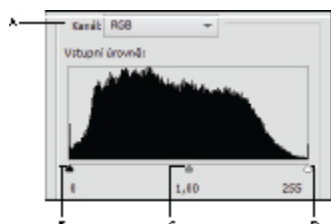
Konkrétní sady úprav nebo všechny úpravy je možné zobrazit výběrem z nabídky poblíž levé horní části panelu. K dispozici je celá řada úprav od tonálních po korekce.

## O nastavení úrovní

[Zpět na začátek](#)

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.)

V dialogovém okně Úrovně můžete provést některou z následujících akcí:



Dialogové okno Úrovně

**A.** Kanály pro nastavení barvy **B.** Hodnoty stínu **C.** Prostřední tóny **D.** Hodnoty zvýraznění

- Nastavením hodnot stínů a světlů zajistit, že váš obraz bude využívat celý tonální rozsah.
- Přizpůsobit jas středních tónů obrazu, aniž by byly ovlivněné hodnoty stínů a světlů.
- 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 světlů, 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 poklepnutím 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.

## Zlepšení detailů ve stínech a ve světlech

[Zpět na začátek](#)

1. Vyberte Vylepšit > Nastavit osvětlení > Stín/Světla.
2. Potáhněte kterýmkoliv jezdcem nebo zadejte do textových polí hodnoty a potom klepněte na tlačítko OK.

**Zesvětlit stíny** Zjasní tmavé oblasti fotografie a odhalí víc podrobností stínů, které byly ve vašem obraze zachycené.

**Ztmavit světla** Ztmaví světlé oblasti fotografie a odhalí víc podrobností světla, 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 světlů nevypadá správně.

Chcete-li obnovit vzhled obrazu před otevřením tohoto dialogového okna, podržte klávesu Alt a klepněte na tlačítko Obnovit.

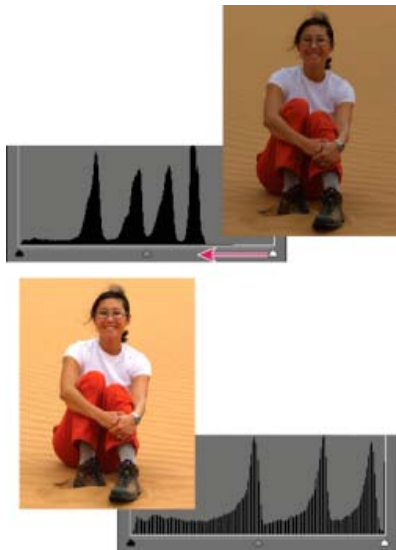


*Před úpravami světla a stínů (nahore) a po úpravách (dole). Úpravy změkčí tvář a odhalí více detailů za slunečními brýlemi.*


## Nastavení stínů a jasů pomocí Úrovně

[Zpět na začátek](#)

1. Proveďte některou z následujících akcí:
  - Klepněte na položku Vylepšit > Nastavit osvětlení > Úrovně.
  - Klepněte na položku Vrstva > Nová vrstva úprav > Úrovně nebo otevřete stávající vrstvu nastavení 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 jezdce světla doleva fotografii zesvětlíte.*

 Stisknutím klávesy Alt a tažením posuvníku Stín zobrazíte oblasti, které budou oříznuty na černou (úroveň 0). Stisknutím klávesy Alt a tažením posuvníku Světla zobrazíte oblasti, které budou oříznuty na bílou (úroveň 255). Zbarvené oblasti ukazují oříznutí v jednotlivých kanálech.

4. Chcete-li nastavit jas středních tónů a přitom neovlivnit hodnoty světla 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 tlačítko OK.

Panel Histogram bude odrážet tyto úpravy.

**Poznámka:** Klepnutím na tlačítko Automaticky přesunete jezdce světla 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.

## Nastavení jasů a kontrastu ve vybraných oblastech

Nejllepší je použít příkaz Jas a kontrast na vybrané části obrazu. Tento příkaz slouží k nastavení jasů celého obrazu nebo ke snížení výsledků kontrastu v obrazu. Příkazy Úroveň a Stíny a světla se lépe hodí pro tonální úpravy.

1. Proveďte některou z následujících akcí:

- 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 tlačítko OK.

Přetažením doleva se úroveň snižuje a přetažením doprava se zvyšuje. Číslo vpravo od každého jezce odráží hodnotu jasů 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 nástroj zesvětlení nebo nástroj ztmavení. Pokud tyto nástroje nevidíte, hledejte nástroj houba.

2. Nastavte volby nástroje v pruhu voleb:

**Rozbalovací nabídka Stopy** Nastaví špičku stopy štětce. 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.

**Tip:** 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.

## 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. Vyberte nástroj houba. Pokud nástroj houba nevidíte, hledejte nástroje zesvětlení nebo ztmavení.

2. Nastavte volby nástroje v pruhu voleb.

**Rozbalovací nabídka Stopy** Nastaví špičku stopy štětce. 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.



Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Text a tvary

Některý obsah odkazovaný na této stránce může být pouze v angličtině.

# Přidání textu

## O textu

### Přidání textu

#### Text na tvaru

#### Text na výběru

#### Text na vlastní cestě

#### Vytvoření a použití textové masky

Do obrazu můžete přidat text a tvary různých barev, stylů a s různými efekty. Pomocí nástrojů Vodorovný text a Svislý text lze vytvořit a upravit text. Můžete vytvořit jednořádkový text nebo odstavcový text.

## O textu

[Zpět na začátek](#)

Pomocí nástrojů Vodorovný text **T** a Svislý text **LT** lze 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).

Chcete-li vytvořit výběr ve tvaru textu, můžete použít nástroj textová maska (klikněte se stisknutým tlačítkem Alt/Option 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 Zamítnout .

**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

[Zpět na začátek](#)

1. Na panelu nástrojů vyberte nástroj Vodorovný text **T** nebo Svislý text **LT**.

2. Proveďte některou z následujících akcí:

- Chcete-li vytvořit jeden řádek textu, umístěte 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 účaří písma. U vodorovného textu označuje účaří linku, na které písmo spočívá, u svislého písma označuje účaří středovou osu znaků textu.

3. (Volitelné) v pruhu voleb nástrojů vyberte volby textu, například písmo, řez, velikost a barvu.

4. Zadejte požadované znaky. Pokud jste nevytvořili textový rámeček, vytvořte nový řádek stisknutím klávesy Enter.

Text se zobrazí ve své vlastní vrstvě. Chcete-li zobrazit vrstvy, stiskněte v režimu Expert klávesu F11.

5. Potvrďte změny textové vrstvy některým z následujících způsobů:

- Klepněte na tlačítko Potvrdit .
- Stiskněte klávesu Enter na číslíkové klávesnici.
- Klepněte v obraze mimo textový rámeček.

- V paletě nástrojů vyberte jiný nástroj.

## 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.

**Nabídka Barva** Aplikuje barvu na nový text nebo na vybraný text.

**Nabídka Proklad** Nastaví vzdálenost řádků nového nebo vybraného textu.

**Umělé tučné** 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.

**Zarovnání textu** Určuje zarovnání textu. Je-li orientace textu horizontální, umožňuje text zarovnat: nalevo, na střed nebo napravo. V případě textu s vertikální orientací: nahoru, na střed nebo dolů.

**Obrácení orientace textu** Změní svislý text na vodorovný a vodorovný text na svislý.

**Pokřivení textu** Pokřiví text ve vybrané vrstvě.

**Vyhlazení** Aplikuje vyhlazení pro dosažení textu s hladšími okraji.



Aplikování vyhlazení

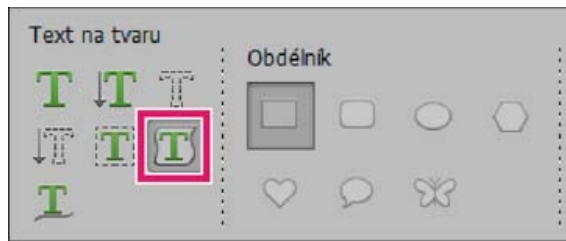
A. Vypnuté vyhlazení B. Zapnuté vyhlazení

## Text na tvaru

[Zpět na začátek](#)

Text můžete přidat do tvarů dostupných v nástroji Text na tvaru.

1. Vyberte nástroj Text na tvaru . Chcete-li rychle změnit aktuální textový nástroj, stiskněte klávesu Alt/Option a klikněte na aktuální nástroj.



Text na tvaru

2. Z dostupných tvarů zvolte tvar, na který chcete přidat text. Tažením kurzoru na obrazu vytvoříte tvar.
3. Chcete-li přidat text do obrazu, umístěte myš nad cestu, dokud se ikona kurzoru nezmění na režim textu. Klepněte na bod a přidejte text.





Klepnutí a zadání textu

Text můžete upravit stejným způsobem jako běžný text.

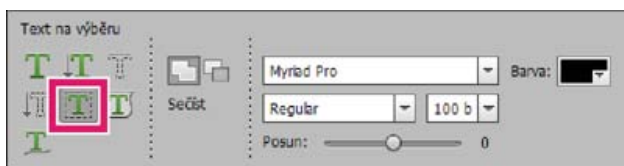
- Po přidání textu klikněte na tlačítko Potvrdit ✓. U některých tvarů musí být text napsán uvnitř. Podržení klávesy Cmd/Ctrl a klepnutím a tažením myši můžete text přesouvat po cestě nebo dovnitř/ven (text se bude zobrazovat v malé šipce). Kurzor můžete přetáhnout do vybrané oblasti, cesta textu je povolena uvnitř oblasti/mimo oblast.

## Text na výběru

[Zpět na začátek](#)

Přidejte text na obrys cesty vytvořené z výběru. Když výběr potvrdíte, převede se výběr na cestu, na kterou můžete psát text.

- Vyberte nástroj Text na tvaru . Chcete-li rychle změnit aktuální textový nástroj, stiskněte klávesu Alt/Option a klikněte na aktuální nástroj.



Text na výběru

- Umístěte kurzor na objekt v obraze a táhněte kurzorem, dokud nevytvoříte požadovaný výběr. Velikost výběru můžete upravit pomocí posuvníku Posun.



Vytvoření výběru

Když výběr potvrdíte, převede se na cestu.

- Chcete-li přidat text do obrazu, umístěte myš nad cestu, dokud se ikona kurzoru nezmění na režim textu. Klepněte na bod a přidejte text.




Přidání textu

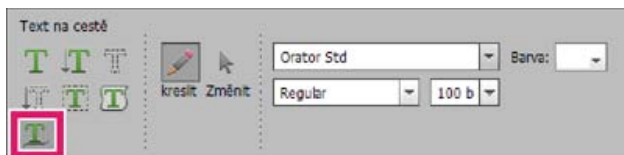
Po přidání textu jej můžete upravovat jako běžný text.

- Po dokončení přidávání textu klikněte na tlačítko Potvrdit ✓. Kliknutím na tlačítko Storno můžete pracovní postup znovu zahájit.

## Text na vlastní cestě

Text můžete přidat na vlastní nakreslenou cestu.

1. Vyberte nástroj Text na vlastní cestě . Chcete-li rychle změnit aktuální textový nástroj, stiskněte klávesu Alt/Option a klikněte na aktuální nástroj.



Text na vlastní cestě

2. Na obrazu nakreslete vlastní cestu. Na pruhu voleb nástrojů můžete nakreslenou cestu potvrdit nebo zrušit a znovu nakreslit.
3. Chcete-li zpřesnit nebo překreslit cestu, klikněte na pruhu voleb nástrojů na možnost Změnit. Cestu můžete upravit pomocí uzlů, které jsou na ní zobrazeny.
4. Jakmile cestu nakreslíte, klepněte myší na kterýkoli její bod a přidejte text. Text můžete upravit stejným způsobem jako běžný text.



Přidání textu



5. Po přidání textu klikněte na tlačítko Potvrdit .

## 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 režimu Expert 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) a zadejte požadovaný text.

V aktivní vrstvě obrazu se objeví ohraničení textového výběru.

Další témata [Nápovědy](#)

---



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Úpravy textu

## Úpravy textu v textové vrstvě

### Výběr znaků

### Volba rodiny a řezu písma

### Volba velikosti písma

### Změna barvy textu

### Aplikování stylu na text

### Pokřivení textu

### Změna orientace textové vrstvy




## Úpravy textu v textové vrstvě

[Zpět na začátek](#)

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. Proveďte některou z následujících akcí:


- Vyberte nástroj Vodorovný text  nebo nástroj Svislý text  (nebo vyberte nástroj Přesun  a poklepejte na text).
- V režimu Expert, na panelu Vrstvy vyberte textovou vrstvu.

Po klepnutí ve stávající textové vrstvě se nástroj Text v místě vložení změní tak, aby odpovídal orientaci vrstvy.

2. Umístěte textový kurzor do textu a proveďte některou z následujících akcí:

- Klepnutím umístěte textový kurzor.
- Vyberte jeden nebo více znaků, které chcete upravit.
- Zadejte požadovaný text.

3. Potvrďte změny textové vrstvy některým z následujících způsobů:

- Klepněte na tlačítko Potvrdit  v pruhu voleb.
- Klepněte v obraze.
- V paletě nástrojů vyberte jiný nástroj.

## Výběr znaků

[Zpět na začátek](#)

1. Vyberte nástroj text.

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 některou z následujících akcí:

- 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

[Zpět na začátek](#)

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.

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 pruhu voleb změňte typ, řez, velikost, zarovnání a barvu písma.
2. V pruhu voleb zvolte z rozbalovací nabídky Rodina písma rodinu písma.
3. Proveďte některou z následujících akcí:
  - Zvolte řez písma z rozbalovací nabídky Řez písma v pruhu voleb.
  - Pokud zvolená rodina písma neobsahuje tučný řez nebo kurzívu, klikněte na tlačítko Umělé tučné nebo Umělá kurzíva nebo na obě.




**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

[Zpět na začátek](#)

Velikost písma určuje, jak velký bude text v obraze. 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  nebo nástroj svislý text .
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. Zvolte Úpravy > Předvolby > Jednotky a pravítka a vyberte jednotku písma.

---

## Změna barvy textu

[Zpět na začátek](#)

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.

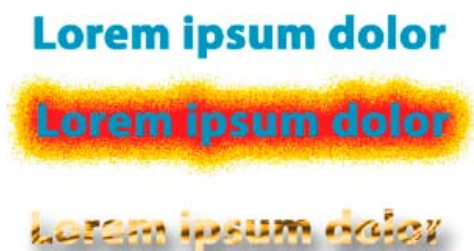
1. Proveďte některou z následujících akcí:
  - Chcete-li změnit barvu textu před jeho zadáním, vyberte textový nástroj.
  - Chcete-li změnit barvu stávajícího textu, vyberte textový nástroj a tažením vyberte text.
2. Chcete-li barvu vybrat ze seznamu vzorků barev, klikněte na nabídku Barva v pruhu voleb. Chcete-li vybrat barvu a přidat ji do palety, klikněte na možnost .

---

## Aplikování stylu na text

[Zpět na začátek](#)

Na text můžete aplikovat efekty. Libovolný efekt z panelu Efekty lze aplikovat na text ve vrstvě.



Před (nahore) a po (uprostřed a dole) aplikováním stylů na text.

1. Napište a potvrďte nový text, na který chcete aplikovat styl. Poté vyberte některou z dostupných předvoleb v pruhu voleb nástroje.
2. V případě existujícího textu vyberte vrstvu obsahující text.
3. Otevřete panel Efekty a dvakrát klikněte na miniaturu stylu, který chcete na text aplikovat.

---


## Pokřivení textu

[Zpět na začátek](#)


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. Na pracovní ploše úprav vyberte textovou vrstvu.
2. Proveďte některou z následujících akcí:
  - Vyberte textový nástroj a v pruhu voleb nástrojů klikněte na tlačítko Pokřivení .
  - 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 tlačítko 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

[Zpět na začátek](#)

❖ Proveďte některou z následujících akcí:

- Vyberte text a poté v pruhu voleb klikněte na tlačítko Obrácení orientace textu .
- Vyberte textovou vrstvu a poté vyberte možnost Vrstva > Typ > Horizontální nebo Vrstva > Typ > Vertikální.

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Práce s asijským textem

[Zobrazení voleb pro asijský text](#)

[Zmenšení mezer mezi znaky v asijském textu](#)


[Zapnutí a vypnutí Tate-Chuu-Yoko](#)

[Zapnutí a vypnutí Mojikumi](#)

## Zobrazení voleb pro asijský text

[Zpět na začátek](#)


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 systému Windows klepněte na položku Úpravy > Předvolby > Text. V systému Mac OS klepněte na položku Photoshop Elements > 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 tlačítko OK. Tlačítko voleb asijského textu  se přidá do pruhu voleb nástroje text.

## Zmenšení mezer mezi znaky v asijském textu

[Zpět na začátek](#)

Tsune zmenšuje o zadanou hodnotu v procentech prostor kolem znaku, ale ne samotný znak. Když se ke znaku přidá tsune, zmenší se mezery po obou stranách znaku o stejnou hodnotu v procentech.

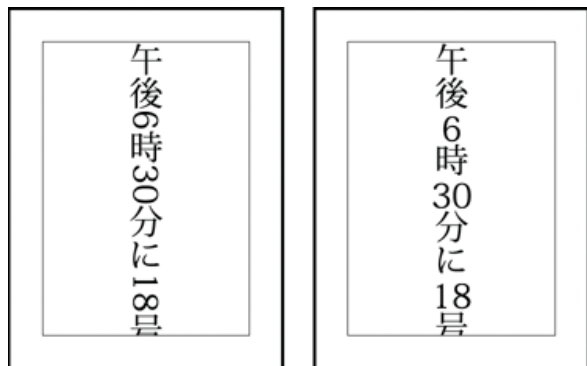
1. Pokud pracujete se stávající vrstvou, vyberte na panelu Vrstvy textovou vrstvu a poté zvolte nástroj Text.
2. Vyberte znaky, které chcete upravit.
3. V pruhu voleb klikněte na tlačítko Zobrazovat volby asijského textu . Pokud toto tlačítko není vidět, ujistěte se, zda jsou předvolby nastavené tak, aby volby asijského textu zobrazovaly.
4. Vyberte z rozbalovací nabídky procento pro Tsune a stiskněte klávesu Enter nebo Return. Čím vyšší hodnota, tím více se mezery mezi znaky zúží. Při 100 % (což je maximální hodnota) není mezi ohraničovací rámec znaku a jeho rámec žádná mezera.

**Poznámka:** Em rámec je prostor s přibližně stejnou výškou a šířkou jako je šířka písmene M.


## Zapnutí a vypnutí Tate-Chuu-Yoko

[Zpět na začátek](#)

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  v pruhu voleb.
4. Zapněte Tate-Chuu-Yoko.

[Zpět na začátek](#)


## Zapnutí a vypnutí mojikumi

Mojikumi určuje mezery mezi interpunkcí, symboly, čísly a dalšími třídami znaků v japonském textu. Když je možnost mojikumi zapnutá, aplikují se na tyto znaky poloviční mezery.

以下参照。(図 1、2)

以下参照。(図 1、2)

*Možnost mojikumi zapnutá (nahore) a možnost mojikumi 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  v pruhu voleb.
3. Zapněte Mojikumi.



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)



# Vrstvy

Některý obsah odkazovaný na této stránce může být pouze v angličtině.

# Vytvoření vrstev

[O vrstvách](#)

[O panelu Vrstvy](#)

[Přidávání vrstev](#)

[Vytvoření a pojmenování nové prázdné vrstvy](#)

[Vytvoření nové vrstvy z části jiné vrstvy](#)

[Převod vrstvy Pozadí na běžnou vrstvu](#)

[Převod vrstvy na vrstvu pozadí](#)

## O vrstvách

[Zpět na začátek](#)

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 nepřevedete 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. 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 obraze 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 nejdříve převést na běžnou obrazovou vrstvu.

## O panelu Vrstvy

[Zpět na začátek](#)

Panel Vrstvy (Okno > Vrstvy) zobrazuje seznam všech vrstev v obraze, od vrchní vrstvy po vrstvu pozadí úplně dole. Pokud v režimu Expert pracujete na vlastní pracovní ploše, můžete panel Vrstvy přetáhnout směrem ven a umístit jej na kartu s ostatními panely.

Pro snadnou identifikaci je aktivní vrstva, nebo vrstva na které právě pracujete, zvýrazněná. Doporučuje se v průběhu práce na obraze 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 zvýrazněna.



Panel Vrstvy

**A.** Režim prolnutí, nabídka **B.** Zobrazit/Skrýt vrstvu **C.** Vrstva je svázaná s jinou vrstvou **D.** Náhled vrstvy **E.** Zvýrazněná vrstva je aktivní vrstva **F.** Zamčená vrstva **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. Když je vrstva skrytá, bude ikona vypadat následovně 🚫. Skryté vrstvy nebudou vytištěné.

🔗 Vrstva je svázaná s aktivní vrstvou.

🔒 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.

Akce lze provádět pomocí tlačítek na panelu.

📄 Vytvořit novou vrstvu.

🔍 Vytvořit novou vrstvu výplně nebo úprav.

🗑 Odstranit vrstvu.

📌 Zamknout průhledné obrazové body.

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.

## Přidávání vrstev

[Zpět na začátek](#)

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.
- Převedte 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.

## Vytvoření a pojmenování nové prázdné vrstvy

❖ V aplikaci Photoshop Elements proveďte jeden z následujících kroků:

- Chcete-li vytvořit novou vrstvu se standardním názvem a nastaveními, klikněte v panelu Vrstvy na tlačítko Nová vrstva. 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.

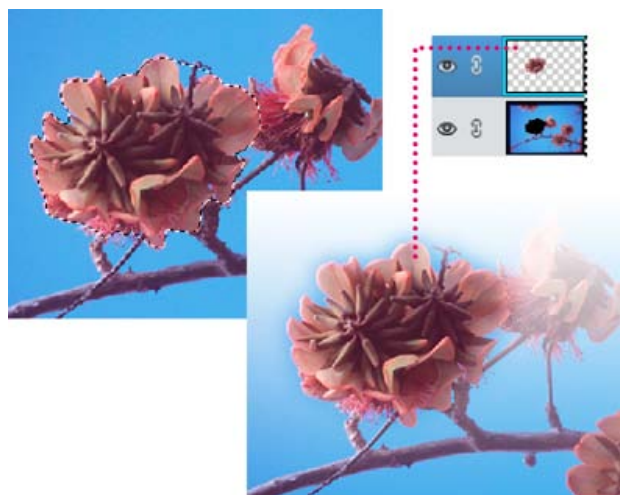
Nová vrstva je vybrána automaticky a v panelu je zobrazena nad naposledy vybranou vrstvou.

## Vytvoření nové vrstvy z části jiné vrstvy

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

1. Vyberte existující vrstvu a proveďte výběr.
2. Zvolte některou 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

## 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 nejdříve převést na běžnou vrstvu.

1. Proveďte některou z následujících akcí:
  - V panelu Vrstvy poklepejte na vrstvu pozadí.
  - Vyberte položky Vrstva > Nová > Vrstva z pozadí.
  - Vyberte vrstvu pozadí a z nabídky 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 nejdříve převést stávající vrstvu pozadí na běžnou vrstvu.

1. Vyberte vrstvu v panelu Vrstvy.
2. Klepněte na položku Vrstva > Nová > Pozadí z vrstvy.

Jakékoliv průhledné oblasti v původní vrstvě se vyplní barvou pozadí.

Další témata [Nápovědy](#)

[O výběrech](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Úprava vrstev

## Výběr vrstvy

### Zobrazení nebo skrytí vrstvy

### Změna velikosti nebo skrytí miniatur vrstev

### Zamknutí nebo odemknutí vrstvy

### Přejmenování vrstvy

### Zjednodušení vrstvy

### Odstranění vrstvy

### Vzorkování barvy ze všech viditelných vrstev

## Výběr vrstvy

[Zpět na začátek](#)

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

❖ Proveďte některou z následujících akcí:

- Na panelu Vrstvy vyberte miniaturu nebo název vrstvy.
- Chcete-li vybrat více vrstev, podržte klávesu Ctrl (v systému Mac OS klávesu Cmd) a klepněte na jednotlivé vrstvy.

## Zobrazení nebo skrytí vrstvy

[Zpět na začátek](#)

Na panelu Vrstvy se ve sloupci úplně vlevo vedle vrstvy nachází ikona oka, která informuje o tom, že je vrstva viditelná. Čára přes symbol oka naznačuje, že vrstva není viditelná.

1. Pokud ještě není panel Vrstvy otevřen, vyberte příkaz Okno > Vrstvy.

2. Proveďte některou z následujících akcí:

- Abyste vrstvu skryli, klikněte na ikonu oka. Když se přes ikonu oka zobrazí čára, není vrstva viditelná. Abyste tuto vrstvu opět zobrazili, klepněte znovu do sloupce oka.
- Přetažením ve sloupci oka zobrazíte nebo skryjete víc než jednu vrstvu.
- Chcete-li zobrazit pouze jednu vrstvu, podržte klávesu Alt a klepněte na ikonu oka požadované vrstvy. Opakovaným klepnutím na sloupec s ikonou oka se stisknutou klávesou Alt zobrazíte všechny vrstvy.

## Změna velikosti nebo skrytí miniatur vrstev

[Zpět na začátek](#)

1. Z nabídky panelu Vrstvy zvolte možnost Volby panelu.

2. Vyberte novou velikost nebo vyberte Žádné, abyste miniatury skryli. Pak klepněte na tlačítko OK.

## Zamknutí nebo odemknutí vrstvy

[Zpět na začátek](#)

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 upravit nebo odstranit. S výjimkou vrstvy pozadí můžete v pořadí překrývání panelu Vrstvy zamknuté vrstvy přesouvat do jiných umístění.

❖ Vyberte vrstvu v panelu Vrstvy a proveďte libovolný z následujících úkonů:

- Chcete-li zamknout všechny vlastnosti vrstvy, klikněte v panelu Vrstvy na ikonu Zamknout všechny obrazové body. Dalším klepnutím na ikonu tyto vlastnosti odemknete.
- Chcete-li zamknout všechny průhledné oblasti vrstvy, takže v nich nelze kreslit, klikněte v panelu Vrstvy na ikonu Zamknout průhlednost. 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.

## Přejmenování vrstvy

[Zpět na začátek](#)

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.

❖ Proveďte některou z následujících akcí:

- 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.

---

## Zjednodušení vrstvy

[Zpět na začátek](#)

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 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, klikněte v pruhu voleb nástroje na Zjednodušit.
  - Pokud jste vybrali textovou vrstvu, vrstvu tvaru, vrstvu výplně nebo skupinu vrstev aplikace Photoshop, vyberte z nabídky Vrstva nebo z nabídky panelu Vrstvy možnost Zjednodušit vrstvu.

---

## Odstranění vrstvy

[Zpět na začátek](#)

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

1. Vyberte vrstvu v panelu Vrstvy.
2. Proveďte některou z následujících akcí:
  - Klikněte na ikonu Odstranit vrstvu v panelu Vrstvy a v dialogovém okně potvrzení akce klikněte na tlačítko Ano. Chcete-li toto dialogové okno přeskočit, podržte při klepnutí na ikonu Odstranit klávesu Alt.
  - Vyberte z nabídky Vrstva nebo z nabídky Více panelu Vrstvy možnost Odstranit vrstvu a klepněte na tlačítko Ano.

---

## Vzorkování barvy ze všech viditelných vrstev

[Zpět na začátek](#)

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 nástroj pro výběr barvy, kouzelná hůlka, plechovka barvy, rozmazání, rozostření, zostření nebo nástroj klonovací razítko.
2. V pruhu voleb nástroje vyberte Všechny vrstvy.

Další témata Nápovědy

[Kopírování výběrů s nástrojem pro přesun](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Styly vrstvy

## O stylech vrstvy Používání stylů vrstvy

### O stylech vrstvy

[Zpět na začátek](#)

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.

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

**Záře (vnitřní)** 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.

### Používání stylů vrstvy

[Zpět na začátek](#)

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.

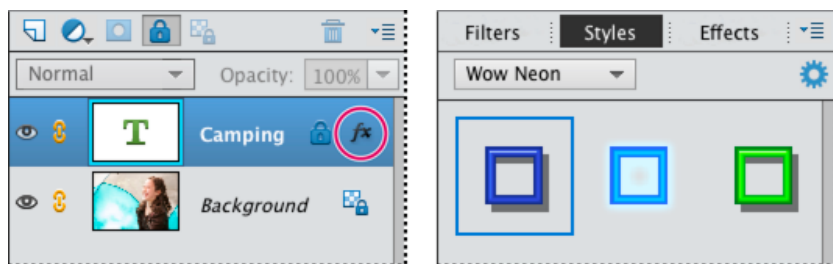
#### Aplikování stylu vrstvy

1. Vyberte vrstvu v panelu Vrstvy.
2. V panelu Efekty vyberte z nabídky kategorie možnost Styly 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 nejste s výsledkem spokojeni, stiskněte klávesy Ctrl + Z (v systému Mac OS klávesy Cmd + Z), abyste odstranili styl, nebo klepněte na položku Úpravy > Zpět.

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

## Skrytí nebo zobrazení všech stylů vrstev v obraze

❖ Zvolte některou 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. 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 tlačítko 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 tlačítko 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.

Další témata Nápoředy



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Vrstvy úprav a vrstvy výplně

## O vrstvách úprav a výplně

Vytvoření vrstev úprav

Vytváření vrstev výplně

Úpravy vrstvy úprav nebo vrstvy výplně

Sloučení vrstev úprav

Úprava masky vrstvy

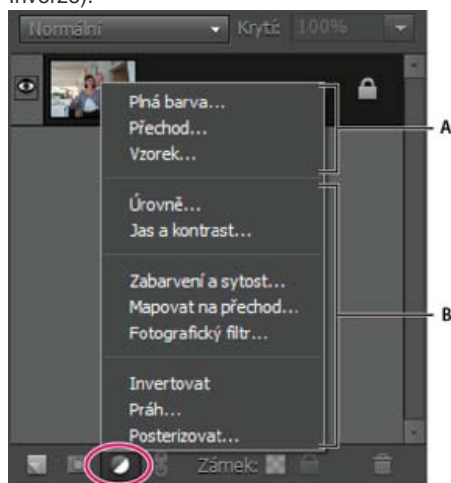
[Zpět na začátek](#)

## 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

[Zpět na začátek](#)

## 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 některou z následujících akcí:
  - Chcete-li ovlivnit všechny vrstvy pod vrstvou úprav, klikněte na tlačítko Vytvořit novou vrstvu výplně nebo úprav v 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 úpravy]**. 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 tlačítko **OK**.

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 skupiny přidat další vrstvy, stiskněte klávesu **Alt** a umístěte ukazatel na čáru oddělující nejnižší vrstvu ve skupině od vrstvy pod ní. Když se ukazatel změní na dva překrývající se kruhy, klikněte.

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

## Vytváření vrstev výplně

[Zpět na začátek](#)

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 některou z následujících akcí:
  - Klikněte na tlačítko **Vytvořit novou vrstvu výplně** nebo **úprav** v panelu **Vrstvy** 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** klikněte na tlačítko **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 vybrána 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, klikněte na tlačítko **Nové přednastavení**.

## Úpravy vrstvy úprav nebo vrstvy výplně

- Otevřete 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.
- Proved'te své změny a klepněte na tlačítko 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.

## Úprava masky vrstvy


Maska vrstvy zabírá část 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 připojená 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 zvětšuje chráněnou oblast.*

- Vyberte na panelu Vrstvy vrstvu úprav nebo vrstvu výplně.
- Vyberte nástroj štětec nebo jakýkoliv nástroj pro kreslení nebo úpravy.
- Použijte následující postupy, abyste zobrazili masku vrstvy:
  - Chcete-li zobrazit pouze masku, podržte klávesu Alt a klepněte na miniaturu masky vrstvy (miniatura zcela vpravo). Opakovaným klepnutím se stisknutou klávesou Alt znovu zobrazíte ostatní vrstvy.
  - Chcete-li zobrazit masku v červené maskovací barvě, podržte klávesy Alt+Shift a klepněte na miniaturu masky vrstvy (miniatura zcela vpravo). Chcete-li vypnout červené zobrazení, podržte klávesy Alt+Shift a znovu klepněte na miniaturu.
  - Chcete-li omezit úpravy na část masky, vyberte odpovídající obrazové body.
- 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.

Další témata [Nápovědy](#)

[Použití nástrojů inteligentní štětec](#)

[O histogramech](#)

[O výběrech](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Ořezové masky

## O ořezových maskách vrstev

### Vytvoření ořezové masky

### Odstranění vrstvy z ořezové masky

### Uvolnění ořezové masky

[Zpět na začátek](#)

## 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, převzou také krytí základní vrstvy.

Skupiny můžete vytvářet pouze z po sobě jdoucích vrstev. Název základní vrstvy ve skupině je podtržený 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.

[Zpět na začátek](#)


## Vytvoření ořezové masky

1. Provedte některou z následujících akcí:

- Podržte klávesu Alt, umístěte ukazatel na čáru oddělující dvě vrstvy na panelu Vrstvy (ukazatel se změní na dva překrývající se kruhy) a pak klikněte.
- Vyberte na panelu Vrstvy horní vrstvu z dvojice vrstev, z nichž chcete vytvořit skupinu, a klepněte na položky 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. (Přetáhnete-li vrstvu, aniž byste vybrali všechny vrstvy ve skupině, bude tato vrstva odebrána ze skupiny.)

[Zpět na začátek](#)

## Odstranění vrstvy z ořezové masky

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

❖ Provedte některou z následujících akcí:

- Podržte klávesu Alt, umístěte ukazatel na čáru oddělující dvě seskupené vrstvy na panelu Vrstvy (ukazatel se změní na dva překrývající se kruhy) a klikněte.
- 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

[Zpět na začátek](#)

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

Další témata [Nápovědy](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Masky vrstev

---

## O maskách vrstev

### Přidání masky vrstvy k obrazu

---

## O maskách vrstev

[Zpět na začátek](#)

Masky vrstev jsou bitmapové obrazy závislé na rozlišení, které se upravují nástroji pro malování nebo pro výběr. Masky vrstvy řídí viditelnost vrstvy, do níž je přidána. Masku vrstvy lze upravit pro přičtení nebo odečtení od maskované oblasti, aniž by došlo ke ztrátě obrazových bodů vrstvy.

Maska vrstvy je obraz ve stupních šedi, takže oblasti, které vybarvíte černou, budou skryté, oblasti vybarvené bílou budou viditelné, a oblasti vybarvené odstíny šedi se zobrazí s různými stupni průhlednosti. Masku lze přemalovat pomocí štětce nebo gumy.

---

## Přidání masky vrstvy k obrazu

[Zpět na začátek](#)

❖ Chcete-li přidat masku vrstvy, vyberte část obrazu, kterou chcete zobrazit, a na panelu Vrstvy klikněte na tlačítko Přidat masku vrstvy.

**Poznámka:** Přidá se miniatura masky spojená s miniaturou vrstvy. Tato miniatura představuje kanál ve stupních šedi, který se vytvoří, když do dokumentu přidáte masku vrstvy.



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)



# Kopírování a uspořádání vrstev

Duplikování vrstvy v rámci obrazu

Duplikování jedné nebo více vrstev v jiném obrazu

Kopírování vrstvy z jednoho obrazu do druhého

Přesun obsahu ve vrstvě

Změna pořadí překrývání vrstev

Svázání a odpojení vrstev

Sloučení vrstev

Sloučení vrstev do jiné vrstvy

Sloučení obrazu do jedné vrstvy

## Duplikování vrstvy v rámci obrazu

[Zpět na začátek](#)

Duplikovat můžete libovolnou vrstvu v obrazu, včetně vrstvy pozadí.

❖ Vyberte 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 panelu Vrstvy na tlačítko Nová vrstva.
- Klepněte pravým tlačítkem na název vrstvy nebo miniaturu a zvolte Duplikovat vrstvu.

## Duplikování jedné nebo více vrstev v jiném obrazu

[Zpět na začátek](#)

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 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 vrstev, podržte klávesu Ctrl (v systému Mac OS klávesu Cmd) a klepněte na názvy jednotlivých vrstev.
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 tlačítko 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.

## Kopírování vrstvy z jednoho obrazu do druhého

[Zpět na začátek](#)

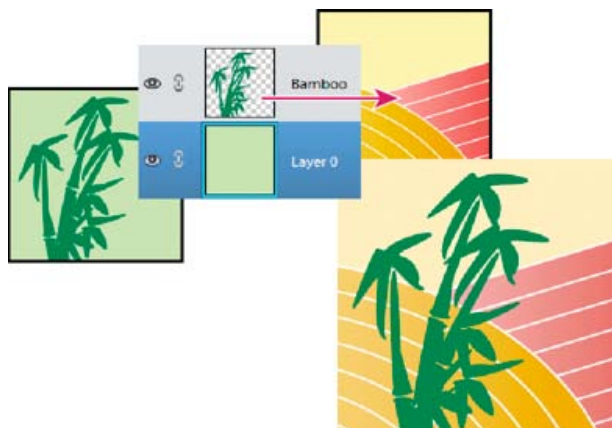
Libovolnou vrstvu (včetně vrstvy pozadí) můžete kopírovat z jednoho obrazu do druhého. Pamatujte si, že rozlišení cílového obrazu určuje, jak velká může být vytištěná kopie této vrstvy. Pokud se liší také rozměry v obrazových bodech těchto dvou obrazů, může kopírovaná vrstva vypadat menší nebo větší,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

1. Otevřete oba obrazy, které chcete použít.
2. V panelu Vrstvy zdrojového obrazu vyberte vrstvu, kterou chcete kopírovat.
3. Proveďte některou z následujících akcí:
  - 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 (Část Vybrat panelu nástrojů).

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 obraze (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

## Přesun obsahu ve vrstvě

[Zpět na začátek](#)

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.

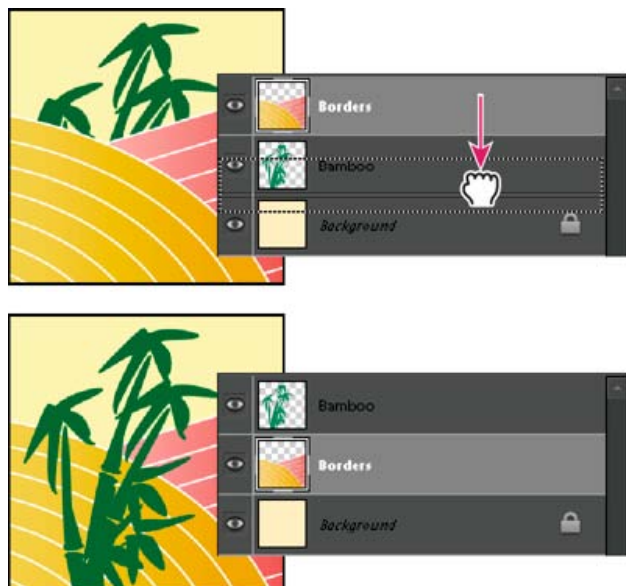
1. Chcete-li přesunout více vrstev současně, svažte společně tyto vrstvy v panelu Vrstvy tím, že tyto vrstvy vyberete a pak kliknete na ikonu libovolné vrstvy Svázat vrstvu.
2. V části Vybrat panelu Nástroje vyberte nástroj Přesun.
3. Proveďte některou z následujících akcí:
  - Abyste posunuli vybranou 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°.

## Změna pořadí překrývání vrstev

[Zpět na začátek](#)

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 změní pořadí překrývání

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

## Svázání a odpojení vrstev

[Zpět na začátek](#)

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. Svázání vrstev proveďte jedním z následujících úkonů:

- Vyberte jednu vrstvu a klikněte na ikonu Svázat jiné vrstvy.
- Vyberte vrstvy, které chcete svázat. Chcete-li vybrat více vrstev, stiskněte tlačítko Ctrl (Command v systému Mac OS) a klikněte na vrstvy, které chcete vybrat. Klikněte na ikonu Svázat libovolné vrstvy.
- Když je vybráno více vrstev, klikněte pravým tlačítkem a vyberte možnost Svázat vrstvy.

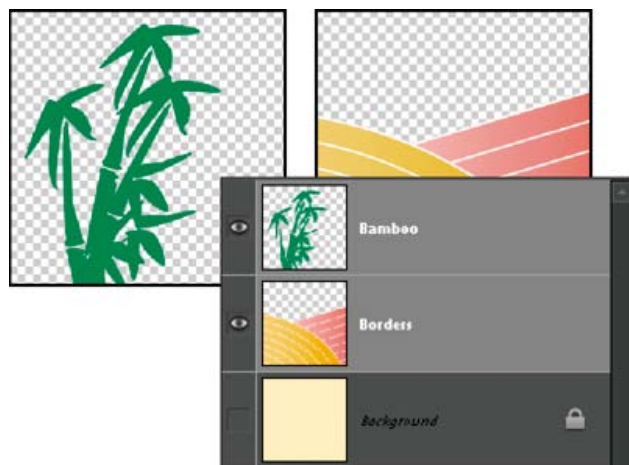
2. Svázání vrstev zrušte jedním z následujících úkonů:

- Chcete-li zrušit svázání jedné vrstvy, klikněte na ikonu Svázat vrstvy.
- Chcete-li zrušit svázání více vrstev, vyberte více vrstev, klikněte pravým tlačítkem a vyberte volbu Zrušit svázání vrstev.

## Sloučení vrstev

[Zpět na začátek](#)

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 obrazu 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. Přejděte k panelu Vrstvy a ujistěte se, zda se objevuje ikona oka (nepřeškrtnutá) vedle každé vrstvy, kterou chcete sloučit.

2. Proveďte některou z následujících akcí:

- Chcete-li sloučit vybrané vrstvy, vyberte více než jednu vrstvu – podržte klávesu Ctrl (v systému Mac OS klávesu Cmd) a klepněte na

jednotlivé vrstvy. Klikněte pravým tlačítkem a vyberte 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 panelu Vrstvy).

**Poznámka:** Pokud je spodní vrstva v tomto páru tvar, text nebo vrstva výplně, musíte tuto vrstvu zjednodušit. Pokud je spodní vrstva vrstvou úprav, nelze vybrat možnost Sloučit dolů.

- Chcete-li sloučit všechny viditelné vrstvy, skryjte jakékoliv vrstvy, které nechcete sloučit, a z nabídky Vrstva nebo z nabídky 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 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 nejdříve zjednodušit.

---

## Sloučení vrstev do jiné vrstvy

[Zpět na začátek](#)

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


1. Klikněte na ikonu oka vedle vrstvy, kterou nechcete sloučit (přes ikonu se zobrazí čára) a zkontrolujte, jestli je ikona oka viditelná (nepřeškrtnutá) u těch vrstev, které chcete sloučit.
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 v nabídce Vrstvy nebo v nabídce Více na panelu Vrstvy vyberte příkaz Sloučit viditelné. Photoshop Elements sloučí kopii všech viditelných vrstev do vybrané vrstvy.

---

## Sloučení obrazu do jedné vrstvy

[Zpět na začátek](#)

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.*

Další témata Nápoředy

[O velikosti obrazu a rozlišení](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Krytí a režimy prolnutí

## O krytí a volbách prolnutí ve vrstvách

Nastavení krytí vrstvy

Nastavení režimu prolnutí vrstvy

Výběr všech průhledných oblastí ve vrstvě

Vlastní nastavení mřížky průhlednosti

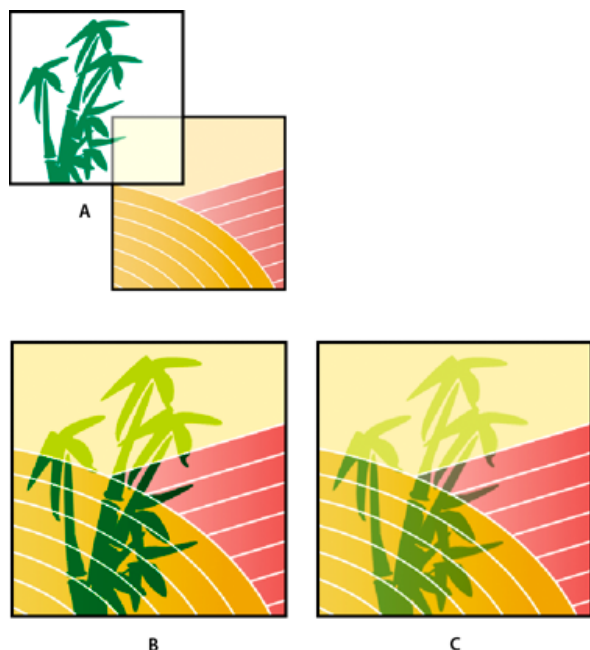
[Zpět na začátek](#)

## O krytí a volbách prolnutí ve vrstvách

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


[Zpět na začátek](#)

## Nastavení krytí vrstvy

1. Vyberte vrstvu v panelu Vrstvy.
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.

[Zpět na začátek](#)

## Nastavení režimu prolnutí vrstvy

1. Na panelu Vrstvy vyberte přidanou vrstvu.
2. V nabídce Režim prolnutí vyberte požadovanou volbu.  
 (Systém Windows) Ihned po výběru režimu prolnutí můžete stisknout klávesu se šipkou nahoru nebo dolů a vyzkoušet další volby režimu

## 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. Stiskněte klávesu Ctrl (v systému Mac OS klávesu Cmd) a klepněte na miniaturu vrstvy na panelu Vrstvy.
2. Chcete-li do stávajícího výběru přidat obrazové body, stiskněte klávesy Ctrl+Shift (v systému Mac OS klávesy Cmd+Shift) a klepněte na miniaturu vrstvy na panelu Vrstvy.
3. Chcete-li ze stávajícího výběru obrazové body odstranit, stiskněte klávesy Ctrl+Alt (v systému Mac OS klávesy Cmd+Alt) a klepněte na miniaturu vrstvy na panelu Vrstvy.
4. Chcete-li načíst průnik obrazových bodů a stávajícího výběru, stiskněte klávesy Ctrl+Alt+Shift (v systému Mac OS klávesy Cmd+Alt+Shift) a klepněte na miniaturu vrstvy na panelu Vrstvy.

## 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. V systému Windows klepněte na položku Úpravy > Předvolby > Průhlednost. V systému Mac klepněte na položku Photoshop Elements > 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.

Další témata [Nápovědy](#)

[O výběrech](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Tisk, sdílení a exportování

Některý obsah odkazovaný na této stránce může být pouze v angličtině.

# Tisk nebo sdílení fotografií online

## Tisk fotografií online

Nastavení preferovaného poskytovatele služeb pro tisk online

## Sdílení fotografií online | Photoshop Elements 12

Poskytovatelé služeb sdílení fotografií

Private Web Album

Flickr

Twitter

Smugmug Gallery

Facebook

[Zpět na začátek](#)

## Tisk fotografií online

Pomocí aplikace Photoshop Elements Editor lze objednávat fotografie, knihy fotografií, přání a kalendáře od online poskytovatelů služeb. Seznam aktuálních online poskytovatelů služeb podporovaných aplikací Photoshop Elements je uveden níže:

**Poznámka:** V určitých geografických umístěních je k dispozici podpora pro různé poskytovatele služeb.

Region	Výtisky fotografií	Knihy fotografií	Přání	Kalendář
<b>USA a Kanada</b> (palců)	Shutterfly Costco	Shutterfly • 8 x 8 • 11 x 8 • 12 x 12	Shutterfly • 4 x 8 Flat • 8 x 4 Flat • 5 x 7 složeno • 7 x 5 složeno	Žádné
<b>Spojené království</b> (mm)	Photoworld	Photoworld • 276 x 211	Photoworld • 195 x 105	Photoworld • 303 x 216
<b>Francie</b> (mm)	Service Photo Online	Service Photo Online • 276 x 211	Service Photo Online • 195 x 105	Service Photo Online • 303 x 216
<b>Německo</b> (mm)	Online Foto Service	Service Photo Online • 276 x 211	Service Photo Online • 195 x 105	Service Photo Online • 303 x 216
<b>Ostatní svět</b>	Nedostupné	Nedostupné	Nedostupné	Nedostupné

## Nastavení preferovaného poskytovatele služeb pro tisk online

Různé oblasti mají různé poskytovatele služeb sdílení a tisku. Chcete-li zobrazit nejaktuálnější dostupné služby, můžete partnerské služby aktualizovat v aplikaci Editor.



**Poznámka:** Pokud jste změnili oblast, vyberte nové nastavení Umístění v aplikaci Photoshop Elements. Toto nastavení lze vybrat pouze v aplikaci Photoshop Elements Organizer. Pokud se například přestěhujete z Německa do Spojených států, změňte nastavení oblasti v aplikaci

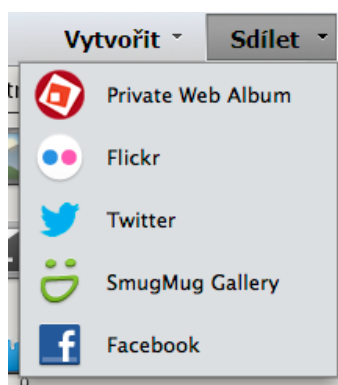


1. (Volitelně při změně oblasti) V aplikaci Organizer klikněte na možnost Předvolby > Partnerské služby Adobe > Umístění > Vybrat, vyberte nové umístění a aplikaci Organizer restartujte.
2. V aplikaci Editor otevřete dialogové okno Předvolby (Ctrl / Cmd + K), přejděte na Partnerské služby Adobe a klikněte na volbu Obnovit.
3. Kliknutím na možnost Automaticky kontrolovat služby zajistíte, že bude Editor partnerské služby automaticky aktualizovat. Je-li toto políčko zaškrtnuté, služby se aktualizují každých 24 hodin po obnovení aplikace Photoshop Elements.

[Zpět na začátek](#)

## Sdílení fotografií online | Photoshop Elements 12

Pomocí webových stránek, jako jsou například služby Revel (Private Web Albums v aplikaci Photoshop Elements), Flickr, Twitter, SmugMug nebo Facebook, můžete přímo z Editoru aplikace Photoshop Elements sdílet svoje obrazy. Služby sdílení fotografií, které jsou vám k dispozici, můžete v aplikaci Photoshop Elements zobrazit pomocí rozbalovací nabídky Sdílení.



Nová rozbalovací nabídka Sdílet v aplikaci Photoshop Elements Editor

### Poskytovatelé služeb sdílení fotografií

Seznam online poskytovatelů služeb:

**Poznámka:** V určitých geografických umístěních je k dispozici podpora pro různé poskytovatele služeb.

Umístění	Poskytovatelé služeb
USA a Kanada	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Private Web Album</li> <li>• Flickr</li> <li>• Twitter</li> <li>• Smugmug</li> <li>• Facebook</li> </ul>
Čína	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Flickr</li> </ul>
Ostatní svět	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Private Web Album</li> <li>• Flickr</li> <li>• Twitter</li> <li>• Facebook</li> </ul>

---

## Private Web Album

1. V aplikaci Editor klikněte na rozbalovací nabídku Sdílet a vyberte možnost Private Web Album. Pokud aktuálně otevřené fotografie nebyly uloženy, budete vyzváni k jejich automatickému uložení. Pokračujte kliknutím na tlačítko OK.
2. (První použití) Pokud jste ještě nesdíleli pomocí služby Revel, je nutné použití služby aplikací Photoshop Elements 12 autorizovat. Podle pokynů na obrazovce se přihlaste k účtu služby Revel a autorizujte aplikaci Photoshop Elements ke zveřejňování fotografií online.
3. V dialogovém okně Private Web Album vyberte možnost Knihovna a Album, do něhož chcete fotografii odeslat. Chcete-li nějakou fotografii z výběru určeného k odeslání odebrat, klikněte pod oblastí náhledu fotografií na symbol mínus (-).

Klikněte na tlačítko Zahájit sdílení.



*Chcete-li vytvořit nové Album, klikněte na tlačítko + vedle rozbalovací nabídky Album a zadejte název pro nové Album.*

4. Po odeslání zobrazí dialogové okno Private Web Album dva odkazy:
  - **URL.** Kliknutím na tento odkaz zobrazíte odeslané fotografie ve výchozím webovém prohlížeči. Odkaz lze z okna prohlížeče zkopírovat.
  - **E-mailový odkaz.** Po kliknutí na tento odkaz můžete začít psát nový e-mail obsahující adresu URL odeslaného alba.

Klikněte na tlačítko Hotovo.

## Flickr

1. V aplikaci Editor klikněte na rozbalovací nabídku Sdílet a vyberte možnost Flickr. Pokud aktuálně otevřené fotografie nebyly uloženy, budete vyzváni k jejich automatickému uložení. Pokračujte kliknutím na tlačítko OK.
2. (První použití) Pokud jste ještě nesdíleli pomocí služby Flickr, je nutné použití služby aplikací Photoshop Elements 12 autorizovat. Podle pokynů na obrazovce autorizujte odesílání fotografií na účet Flickr aplikací Photoshop Elements.

3. V dialogovém okně Flickr zadejte možnosti fotografie nebo sady fotografií, které odesíláte:
  - **Přidat/Odebrat** fotografie. Chcete-li přidat nebo odebrat fotografie určené k odeslání do služby Flickr, klikněte nad oblastí náhledu položek na symboly plus (+) nebo mínus (-).
  - **Sady.** Můžete odeslat dávku fotografií jako sadu. Je to lepší u prezentací ve službě Flickr. Klikněte na zaškrtnuté políčko Odeslat jako sadu a poté změňte možnosti volby Sada. Můžete vybrat stávající sadu, nebo vytvořit novou. Zadejte název a popisy sady.
  - **Publikum** Pomocí části Kdo může vidět tyto fotografie můžete ovládat nebo omezit viditelnost Sady pro externí uživatele.
  - **Visačky.** Zadejte sadu klíčových slov pro označení alba.
4. Po odeslání fotografií zobrazí dialogové okno Flickr dvě tlačítka:
  - **Navštívit Flickr.** Kliknutím na toto tlačítko otevřete náhled odeslaných fotografií ve webovém prohlížeči. Adresu URL fotografií ve službě Flickr lze z webového prohlížeče zkopírovat.
  - **Hotovo.** Kliknutím na možnost Hotovo dialogové okno zavřete.

## Twitter



*Když vybíráte fotografii určenou ke sdílení ve službě Twitter, musíte vybrat pouze jeden obraz. Dále se ujistěte, že je velikost obrazu menší než 3 MB (megabajty).*

1. V aplikaci Editor klikněte na rozbalovací nabídku Sdílet a vyberte možnost Twitter. Pokud aktuálně otevřené fotografie nebyly uloženy, budete vyzváni k jejich automatickému uložení. Pokračujte kliknutím na tlačítko OK.
2. (První použití) Pokud jste prostřednictvím Twitteru ještě nesdíleli, je třeba aplikaci Photoshop Elements 12 k odesílání na Twitter vaším jménem autorizovat. Podle pokynů na obrazovce se přihlaste k účtu služby Twitter a autorizujte aplikaci Photoshop Elements ke zveřejňování fotografií online.
3. V aplikaci Editor zadejte svou zprávu v dialogovém okně Twitteru a poté klikněte na možnost Tweet.
4. Po úspěšném odeslání zprávy zobrazí dialogové okno Twitter dvě tlačítka:
  - **Navštívit Twitter**. Kliknutím na toto tlačítko zobrazíte zprávu ve webovém prohlížeči.
  - **Hotovo**. Kliknutím na možnost Hotovo dialogové okno zavřete.

## Smugmug Gallery

1. V aplikaci Editor klikněte na rozbalovací nabídku Sdílet a vyberte možnost SmugMug Gallery. Pokud aktuálně otevřené fotografie nebyly uloženy, budete vyzváni k jejich automatickému uložení. Pokračujte kliknutím na tlačítko OK.
2. Otevřete jednu nebo více fotografií a z rozbalovací nabídky Sdílení vyberte možnost SmugMug Gallery.
3. V dialogovém okně SmugMug Gallery (Krok 1/3) zadejte přihlašovací údaje k účtu SmugMug a poté klikněte na volbu Přihlášení.
4. V dialogovém okně SmugMug Gallery (Krok 2/3) vyberte galerii, do které chcete fotografii odeslat.  
 *Kliknutím na možnost Create Gallery vytvoříte novou galerii pro odeslání fotografií.*
5. Po úspěšném přenosu fotografií zobrazí dialogové okno SmugMug Gallery (Krok 3/3):
  - **View Gallery**. Kliknutím na toto tlačítko zobrazíte odeslané fotografie ve webovém prohlížeči.
  - **Hotovo**. Kliknutím na možnost Hotovo dialogové okno zavřete.
  - **Odhlásit**. Kliknutím na toto tlačítko ukončíte relaci se službou Smug Mug. Dialogové okno se vrátí k obrazovce Krok 1/3 Přihlášení.

## Facebook

1. V aplikaci Editor klikněte na rozbalovací nabídku Sdílet a vyberte možnost Facebook. Pokud aktuálně otevřené fotografie nebyly uloženy, budete vyzváni k jejich automatickému uložení. Pokračujte kliknutím na tlačítko OK.
2. (První použití) Pokud jste se službou Facebook ještě nesdíleli, proveďte tento krok. Podle pokynů na obrazovce autorizujte aplikaci Photoshop Elements 12 k odesílání na Facebook.
3. V dialogovém okně Facebook vyberte následující podrobnosti, a určete, kam budou fotografie odeslány a kdo je uvidí:
  - **Přidat/Odebrat** fotografie. Chcete-li přidat nebo odebrat fotografie určené k odeslání do služby Facebook, klikněte pod oblastí náhledu na symboly plus (+) nebo minus (-).
  - **Album**: Při této volbě se fotografie odešlou do stávajícího alba, nebo v tomto dialogovém okně vytvoříte nové (zadejte název, umístění a popis fotografií v novém albu).
  - **Publikum** Pomocí rozbalovací nabídky Kdo může vidět tyto fotografie? lze řídit viditelnost alba.
  - **Kvalita odesílaných fotografií**. U vysoce kvalitních (obvykle velkých) fotografií vyberte, zda je chcete odeslat ve vysoké kvalitě. Vyberete-li možnost Standard, fotografie se komprimují a odeslání bude trvat kratší dobu.

Klikněte na tlačítko Odeslat.

4. Po odeslání fotografií zobrazí dialogové okno Facebook dvě tlačítka:

- **Navštívit Facebook.** Kliknutím na toto tlačítko otevřete náhled odeslaných fotografií ve webovém prohlížeči. Adresu URL fotografií ve službě Facebook lze z webového prohlížeče zkopírovat.
- **Hotovo.** Kliknutím na možnost Hotovo dialogové okno zavřete.



Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Tisk fotografií

## Tisk fotografií pomocí místní tiskárny

[Zpět na začátek](#)

### Tisk fotografií pomocí místní tiskárny

Pomocí této volby můžete vytisknout fotografie na tiskárně, která je nakonfigurovaná ve vašem počítači.

1. Proveďte některou z následujících akcí:

- Otevřete fotografie v aplikaci Photoshop Elements.
- Vyberte fotografie v zásobníku fotografií (🖼️). Kliknutím se stisknutou klávesou Ctrl (kliknutím se stisknutou klávesou Command v systému Mac OS) vyberte několik fotografií v zásobníku fotografií.

**Poznámka:** Fotografie můžete vybrat v aplikaci Elements Organizer a pak vybrat možnost Zobrazit soubory vybrané v aplikaci Organizer. Fotografie se zobrazí v zásobníku projektu.

2. Vyberte příkaz Soubor > Tisk.

**Poznámka:** V dialogovém okně Tisk lze přidat fotografie do tiskové úlohy. Další informace najdete v části Přidání fotografií pomocí dialogového okna Tisk.

3. Z rozbalovací nabídky Vybrat tiskárnu zvolte požadovanou tiskárnu.

4. (Pouze Windows) Chcete-li změnit nastavení tiskárny, klikněte na tlačítko Změnit nastavení. V dialogovém okně Změnit nastavení lze změnit následující nastavení:

- Tiskárna
- Druh papíru
- Zásobník papíru
- Velikost papíru
- Kvalita tisku
- Rozšířené volby - Pomocí tohoto tlačítka můžete otevřít volby tiskového ovladače.

5. Z rozbalovací nabídky Vybrat velikost papíru vyberte požadovanou velikost papíru. Kliknutím na možnost Na výšku nebo Na šířku určete orientaci.

6. (Pouze Windows) Z rozbalovací nabídky Vybrat typ tisku vyberte možnost Jednotlivé výtisky.

**Individuální tisk** Tisk jednotlivých fotografií

**Sada obrazů** Uspořádá fotografie v různých rozvrženích a rámečcích (rámečky pro jednotlivé fotografie)

**Stránka miniatur** Automaticky uspořádá vybrané fotografie v jednom či více sloupcích na stránce.

7. Vyberte velikost tisku fotografií. Jestliže chcete použít volbu Vlastní velikost tisku, přečtěte si heslo Změna velikosti obrazu v dialogovém okně Tisk.

8. 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.

9. V textovém poli Tisknout kopie každé stránky vyberte nebo zadejte počet.

10. Chcete-li obraz umístit do určitého umístění, zrušte zaškrtnutí políčka Nastavit obraz na střed a určete hodnoty Nahoře a Vlevo. Chcete-li, aby se obraz zobrazil na středě, ponechejte políčko zaškrtnuté.

💡 Pokud obraz přesunete do podavače fotografií nebo jej do něj přetáhnete, bude zaškrtnutí políčka Nastavit obraz na střed automaticky zrušeno.

**Poznámka:** Z předdefinovaného seznamu jednotek lze vybrat jakoukoli jinou jednotku.

11. (Volitelně) Klepněte na Více voleb, chcete-li změnit další nastavení.

12. Klepněte na tlačítko Tisk.

💡 Pokud se vaše fotky netisknou v určité velikosti, pokuste se před tiskem změnit velikost fotografie na konkrétní požadované rozměry.

### Přidání fotografií pomocí dialogového okna Tisk

1. V dialogovém okně Tisk klikněte na tlačítko Přidat (+).

2. V dialogovém okně Přidat fotografie vyberte jednu z následujících možností:

**Fotografie aktuálně v prohlížeči** Zobrazí fotografie aktuálně viditelné v prohlížeči médií.

**Celý katalog** Zobrazí všechny fotografie ve vašem katalogu.

**Album** Zobrazí fotografie z konkrétního alba. Album vyberte z nabídky.

**Visačka klíčových slov** Zobrazí fotografie s konkrétní visačkou klíčových slov. Visačku klíčových slov vyberte pomocí nabídky.

**Zobrazit pouze fotografie s hodnocením** Zobrazí pouze fotografie označené visačkou Oblíbené.

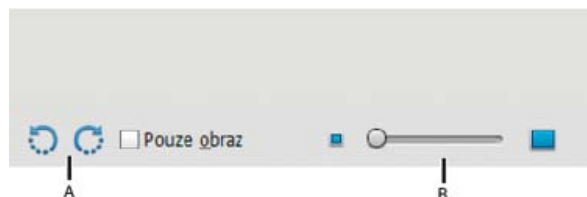
**Zobrazit také skryté fotografie** Zobrazí fotografie označené jako skryté.

3. Klepněte na jednu nebo více miniatur nebo klepněte na Vybrat vše a potom klepněte na Přidat vybrané fotografie.

4. Klikněte na tlačítko Hotovo.

### Otočení obrazu a podavače fotografií

Obraz lze v dialogovém okně Tisk otočit. Otočit lze podavač fotografií i obraz.



Otočení podavače fotografií a obrazu

**A.** Otočení obrazu **B.** Jezdec zvětšení

- Kliknutím na tlačítka Otočit obraz otočíte podavač fotografií.
- Pokud chcete otočit pouze obraz, zaškrtněte volbu Pouze obraz. Podavač fotografií se neotáčí.
- Pomocí posuvníků můžete obraz zvětšit nebo zmenšit.

### Další volby tisku v dialogu Tisk

Klepnete-li v dialogovém okně Tisk na položku Více voleb, zobrazí se tyto volby:

**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** Správu barev může na základě vaší volby provádět tiskárna nebo aplikace Photoshop Elements.

**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).

❖ Zvolte 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 vícevrstvých obrazů

Pokud má obraz (PSD nebo TIFF) více vrstev, můžete je pomocí panelu Vrstvy dočasně skrýt a zakázat jejich tisk.

1. Otevřete vícevrstvý obraz v režimu Expert.
2. Klepněte na panelu Vrstvy na ikonu oka , aby vrstva nebyla vidět.
3. Až budou viditelné pouze vrstvy, které chcete tisknout, vyberte položky Soubor >Tisk. Zobrazí se dialogové okno Tisk a v náhledu miniatur budou zobrazeny pouze viditelné vrstvy.
4. Nastavte volby tisku a klepněte na Tisk.

Další témata Nápoředy



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Vytvoření vytištěných fotografií

## Přehled tisku

### Používání vytištěných fotografií

#### Tisk stránky miniatur

#### Tisk sady obrazů

[Zpět na začátek](#)

## Přehled tisku

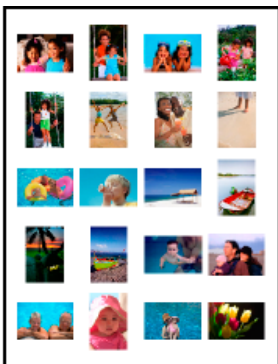
Photoshop Elements poskytuje několik možností pro tisk fotografií. Můžete si fotografie nechat profesionálně vytisknout online poskytovateli prostřednictvím služeb Adobe Photoshop nebo si je můžete vytisknout na své domácí tiskárně. (V aplikaci Elements Organizer můžete pro tisk vybrat i videoklip, ale 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.

## Používání vytištěných fotografií

[Zpět na začátek](#)

Fotografie lze tisknout pomocí volby Vytisknout fotografie.

1. Proveďte některou z následujících akcí:

- Otevřete fotografie v aplikaci Photoshop Elements.



- Kliknutím se stisknutou klávesou Ctrl vyberte v zásobníku fotografií více fotografií.

**Poznámka:** Fotografie můžete vybrat na pracovní ploše Elements Organizer a poté vybrat možnost Zobrazit soubory z Organizátoru. Fotografie se zobrazí v zásobníku fotografií.

2. Klepněte na položku Vytvořit > Vytisknuté fotografie.

3. Proveďte některou z následujících akcí:

- Chcete-li tisknout na tiskárně nakonfigurované ve vašem počítači, klikněte na tlačítko Vytisknout na místní tiskárně. Zobrazí se dialogové okno Tisk. Další informace naleznete v části Tisk fotografií pomocí místní tiskárny.

- Klikněte na možnost Vytisknout sadu obrazů.

**Poznámka:** Po výběru této volby v systému Windows se v aplikaci Elements Organizer zobrazí dialogové okno Tisk. Další informace naleznete v části Tisk sady obrazů.

- Klikněte na možnost Tisk stránky miniatur.

**Poznámka:** Po výběru této volby v systému Windows se v aplikaci Elements Organizer zobrazí dialogové okno Tisk. Další informace naleznete v části Tisk sady obrazů.

4. Podle pokynů na obrazovce vytiskněte fotografie.

## Tisk stránky miniatur

[Zpět na začátek](#)

Stránky miniatur zobrazují řadu miniaturních náhledů na jedné stránce, čímž usnadňují prohlížení náhledů skupin obrazů. Stránku miniatur lze vytisknout z aplikace Elements Organizer. Tento proces lze však spustit i z aplikace Photoshop Elements. Vyberte v dialogovém okně Tisk stránku miniatur. Otevře se pracovní plocha Elements Organizer, kde lze požadovanou stránku miniatur vytisknout. Další informace o tisku stránky miniatur z pracovní plochy Elements Organizer naleznete v průvodci pracovní plochy Elements Organizer v části Tisk stránky miniatur.



Vzorová stránka miniatur

## Tisk sady obrazů

[Zpět na začátek](#)

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 však spustit i z aplikace Photoshop Elements. 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 průvodci pracovní plochy Elements Organizer v části Tisk sady obrazů.



Sady obrazů mohou mít různé velikosti.



# Ukládání a export obrazů

[O ukládání obrazů a formátech souborů](#)  
[Formáty souborů pro uložení](#)  
[Uložení změn v různých formátech souborů](#)  
[O kompresi souborů](#)  
[Nastavení předvoleb ukládání souborů](#)

## O ukládání obrazů a formátech souborů

[Zpět na začátek](#)

 Video o tomto procesu naleznete na adrese [www.adobe.com/go/lnvid2321\\_pse9\\_cz](http://www.adobe.com/go/lnvid2321_pse9_cz).

Po úpravě obrazu v aplikaci Photoshop Elements 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.

## Formáty souborů pro uložení

[Zpět na začátek](#)

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.

**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.

**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 zachová průhlednost v obrazech v režimech RGB a stupně šedi.

**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: Pixel Paint, Portable Bit Map, SGI RGB, Soft Image, Wavefront RLA a ElectricImage.

## Uložení změn v různých formátech souborů

[Zpět na začátek](#)

Je možné nastavit volby pro ukládání souborů obrazů, například formát, a také to, zda má být uložený soubor zahrnut do katalogu aplikace

Elements Organizer nebo zda mají v obrazu uchovány vrstvy. Podle toho, který formát vyberete, je možné nastavit i další volby.

## Změna nastavení ukládání souborů

1. V aplikaci Photoshop Elements klikněte na položku 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 poté klepněte na tlačítko 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 aplikace Elements Organizer** Zahrne uložený soubor do vašeho katalogu, aby se zobrazil v Prohlížeči fotografií. Pamatujte, že některé formáty souborů podporované na pracovní ploše úprav 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, poté jej přidá do sady verzí v prohlížeči fotografií, aby různé verze obrazu zůstaly uspořádané. 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 zaškrtnutí 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. Vyberte položku 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 tlačítko OK.
6. V dialogovém okně Volby GIF vyberte pořadí řádků souboru GIF a klepněte na tlačítko 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. Přejděte na pracovní plochu úprav, klepněte na položku Soubor > Uložit jako a v seznamu formátů vyberte položku JPEG.  
**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 tlačítko 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. Klepněte na tlačítko OK.

## Uložení souboru ve formátu Photoshop PDF

1. Přejděte na pracovní plochu úprav, klepněte na položku Soubor->Uložit-jako-a-v seznamu formátů vyberte položku Photoshop PDF.
2. Zadejte název a umístění souboru, vyberte volby ukládání souborů a klepněte na tlačítko Uložit.
3. V dialogovém okně Uložit Adobe PDF vyberte metodu komprese. (Viz O kompresi souborů.)
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 poté v nabídce Při prvním uložení zvolte Uložit změny do aktuálního souboru.

## Uložení souboru ve formátu PNG

1. Přejděte na pracovní plochu úprav, klepněte na položku Soubor->Uložit-jako-a-v seznamu formátů vyberte položku PNG.
2. Zadejte název a umístění souboru, vyberte volby ukládání souborů a klepněte na tlačítko Uložit.
3. V dialogovém okně Volby PNG vyberte volbu Prokládání a klepněte na tlačítko OK.

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

**Prokládané** 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. Přejděte na pracovní plochu úprav, klepněte na položku Soubor->Uložit-jako-a-v seznamu formátů vyberte položku TIFF.
2. Zadejte název a umístění souboru, vyberte volby ukládání souborů a klepněte na tlačítko Uložit.
3. V dialogovém okně TIFF vyberte volby:

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

**Pořadí obrazových bodů** Vyberete-li možnost Prokládané, 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.)

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

Mnohé programy neumějí načíst data vrstev a při otevírání 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

[Zpět na začátek](#)

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 nejúčinnější při kompresi obrazů obsahujících velké plochy s jednou barvou.

---

## Nastavení předvoleb ukládání souborů

[Zpět na začátek](#)

❖ Přejděte na pracovní plochu úprav, klepněte na položku 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. Všechna další uložení přepíše předchozí verzi. Pokud otevřete upravenou kopii na pracovní ploše úprav (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 otevřete upravenou kopii na pracovní ploše úprav (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 možnost Velkými písmeny, chcete-li k názvům souborů přidávat přípony s velkými písmeny, nebo možnost Malými písmeny, chcete-li přidávat přípony s malými písmeny. Všeobecně platí, že je dobré nechat tuto možnost nastavenou na možnost Malými písmeny.

**Uložit jako do původní složky** Udává umístění složky, která je nastavena jako výchozí v dialogovém okně Uložit jako. Pokud je tato volba vypnuta, bude v dialogu Uložit jako vždy nastavena složka, do které jste uložili poslední ukládaný soubor. Jestliže je volba zapnuta, bude v dialogu Uložit jako vždy nastavena složka, ze které jste naposledy otevřeli soubor. Dostupné na kartě Předvolby > Ukládání souborů.

**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 některou z následujících akcí:

- 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.

**Poznámka:** Když je tato volba nastavena na Zeptat se, vyzve dialog k potvrzení maximalizace kompatibility souboru PSD. Tento dialog obsahuje zaškrťací pole Znovu nezobrazovat. Pokud jej zaškrtnete, nebude se tento dialog již zobrazovat a předvolba Maximalizovat kompatibilitu souboru PSD se nastaví na Vždy.

**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.

Další témata [Nápovědy](#)

 [O sadách verzí](#)



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Fotografické projekty

Některý obsah odkazovaný na této stránce může být pouze v angličtině.

# Základy vytváření projektů

---

Aplikace Elements Organizer a Photoshop Elements poskytují rychlé a snadné způsoby tvůrčí práce s fotografiemi. Pomocí fotografií můžete vytvářet knihy fotografií, přání, kalendáře, koláže a obaly disků CD/DVD a ještě další projekty. Některé projekty lze vytvořit celé na ploše Elements Organizer. U ostatních projektů můžete fotografie, které chcete použít, vybrat v aplikaci Elements Organizer a poté projekt dokončit v aplikaci Photoshop Elements.

Klepnutím na tlačítko Vytvořit zobrazíte seznam projektů, který vás provede procesem používání profesionálně navržených šablon k vytvoření vlastního jedinečného projektu. Až projekt dokončíte, můžete jej sdílet online nebo vytisknout v domácím počítači nebo prostřednictvím profesionální tiskové služby.

Vaše projekty se zobrazí v aplikaci 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) nebo Finder (Mac). Namísto něho použijte příkaz Přesunout v aplikaci Elements Organizer.

Projekty můžete sdílet různými způsoby. Můžete například vypálit prezentaci na disk CD. Projekty si také můžete nechat vytisknout profesionálně pomocí online služeb aplikace Adobe Photoshop Elements.

**Poznámka:** Projekty z předchozích verzí aplikace Photoshop Elements nemusí být možné v současné verzi otevřít. Možná bude potřeba některé projekty otevřít v předchozí verzi.

- [Přehled projektů pracovní plochy Elements Organizer](#)
- [Vytváření prezentací \(pouze systém Windows\)](#)
- [Sdílení fotografií pomocí online služeb](#)

---

 Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)



# Vytváření fotografických projektů

[O fotografických projektech](#)

[Nastavení možností fotografického projektu](#)

[Typy fotografických projektů](#)

[Informace o prezentacích](#)

[Vytvoření koláže fotografií, popisu a obalu disku CD a DVD](#)

## O fotografických projektech

[Zpět na začátek](#)

Mezi fotografické projekty patří fotografické knihy, fotografické kalendáře, koláže fotografií, přání a obaly a popisy disků CD nebo DVD. Po klepnutí na tlačítko Vytvořit, které se nachází v pravém horním rohu okna aplikace Photoshop Elements, se zobrazí seznam dostupných fotografických projektů aplikace Photoshop Elements.

**Poznámka:** *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.*

Fotografické projekty jsou uloženy ve formátu Photo Projects Format (.pse). Na rozdíl od běžných formátů obrazu, které vyžadují otevření a úpravy každého obrazu zvlášť, můžete z formátu PSE vytisknout až 30 stránek.

**Poznámka:** *Protože vícestránkové soubory mohou být velké, doporučuje se pro optimální výkon počítač s minimálně 1 GB RAM pamětí.*

Při zahájení fotografického projektu lze určit velikost, možnost tisku (lokální nebo prostřednictvím poskytovatele služeb) a téma pro daný typ projektu. Předloha Obálka CD má například jiné možnosti velikosti než šablona Koláž fotografií. Obě však nabízejí možnosti rozvržení a tématu, které jsou společné většině projektů. V současné době lze rovněž určit, zda mají být použity volby Automaticky vyplnit vybranými obrazy a Počet stránek (podle potřeby).

Po zadání těchto základních voleb se fotografický projekt otevře v aplikaci Photoshop Elements. Tlačítka Stránky, Rozvržení a Grafiky v pravém dolním rohu okna aplikace umožňují přidávat nebo měnit rámce, pozadí a styly vrstev. Místo výchozích pozadí můžete například použít jedinečné pozadí na každé stránce fotografického alba pomocí karty Grafiky.

Po dokončení lze projekt sdílet různými způsoby. Můžete například tisknout nebo posílat e-mailem přání nebo fotografické koláže z aplikace Elements Organizer. Své projekty si můžete také nechat vytisknout profesionálně pomocí online služeb, pokud jsou dostupné ve vašem regionu.

**Poznámka:** *Pokud ve fotografickém projektu chybí soubory, můžete ho uložit, ale nikoli vytisknout.*

## Nastavení voleb fotografického projektu

[Zpět na začátek](#)

Výchozím bodem pro vytváření nových fotografických projektů je rozbalovací nabídka Vytvořit. Po zvolení fotografického projektu, například knihy fotografií, lze určit velikost, možnost tisku a téma. U jednotlivých voleb tisku je podporován pouze omezený počet velikostí. Pomocí volby Automaticky vyplnit vybranými obrazy v jednom kroku přidáte všechny obrazy otevřené v zásobníku fotografií, abyste je později nemuseli přidávat ručně.

Když například na záložce Vytvořit kliknete na položku Fotografická koláž, poskytuje dialogové okno fotografických projektů následující volby:

**Velikosti** Nabízí přednastavené velikosti stránek pro jednotlivé projekty. Zvolené velikosti pak budou výchozí pro všechny stránky v projektu. Každý typ projektu nabízí rozdílné volby velikosti. Šablony přání jsou například menší než šablony knih fotografií.

**Témata** Nabízí různé přednastavené návrhy pro doplnění obrazů o přednastavené rámečky a pozadí. Vybrané téma a rámeček pak budou výchozí pro všechny stránky projektu, to je však možné později změnit v panelech Rozvržení a Grafiky. Například můžete chtít na jednotlivé stránky knihy výstřižky aplikovat rozdílná pozadí.

**Automaticky vyplnit vybranými obrazy** Automaticky umístí vybrané obrazy do projektu ve stejném pořadí, v jakém jsou uspořádány v zásobníku fotografií. Projekt lze automaticky vyplnit otevřenými soubory, alby nebo soubory vybranými na pracovní ploše Elements Organizer. Rovněž lze obrazy otevřít v zásobníku fotografií a později projekt automaticky vyplnit pomocí kontextové nabídky zásobníku fotografií. Chcete-li obrazy seřadit, změňte ještě před zahájením projektu jejich uspořádání v zásobníku fotografií. Chcete-li později uspořádání obrazů změnit, přetáhněte je ze zásobníku fotografií nebo přidejte přímo z umístění složky.

## Typy fotografických projektů

[Zpět na začátek](#)

### O fotografických kolážích

Fotografické koláže umožňují vytváření rozsáhlých obrazových projektů, jako jsou koláže fotografií nebo jedinečné výtisky fotografií. Koláže

fotografií můžete tisknout na své domácí tiskárně, objednávat online, uložit na pevný disk nebo je odeslat e-mailem.



*Vzorky fotografických koláží*

## O přáních

V případě přání lze pro obrazy použít různá rozvržení a návrhy a na jednu stránku přidat až 22 fotografií. Přání můžete tisknout na své domácí tiskárně, uložit na pevný disk nebo je odeslat e-mailem. V některých oblastech je možné také objednat přání online pomocí online služeb aplikace Adobe Photoshop Elements.



*Ukázky přání s fotografií*

## O obalech CD a DVD

Aplikace Photoshop Elements umožňuje vytvořit obaly pro CD a DVD boxy. Můžete je vytisknout na své domácí tiskárně, uložit na pevný disk nebo odeslat e-mailem ve formátu PDF.



*Vzorek obalů CD a DVD*

## O štítcích CD a DVD

Aplikace Photoshop Elements umožňuje s použitím inkoustové tiskárny vytvářet polepovací nebo potisknutelné štítky pro disky CD a DVD. Můžete je vytisknout na své domácí tiskárně, uložit na pevný disk nebo odeslat e-mailem ve formátu PDF.



*Vzorek štítků CD a DVD*

## 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 můžete prezentaci několika způsoby nasdílet.

**Poznámka:** V systému Mac OS nejsou k dispozici prezentace.

**Poznámka:** Video o prezentacích naleznete na adrese [www.adobe.com/go/lrvid913\\_pse\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid913_pse_cz).

## Vytváření fotografických koláží, štítků a obalů disků CD a DVD

 Video o fotografických kolážích naleznete na adrese [www.adobe.com/go/lrvid910\\_pse\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid910_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 Photoshop Elements.
2. Klepněte na tlačítko Vytvořit a v zobrazené rozbalovací nabídce vyberte projekt, který chcete vytvořit.
3. Vyberte velikost a téma.
4. Vyberte možnost Automaticky vyplnit vybranými obrazy.
5. Klepněte na tlačítko OK.  
Projekt se otevře a vy můžete změnit jeho design pomocí záložek Stránky, Rozvržení a Grafiky na panelu Vytvořit.
6. Pokud jste tak ještě neučinili, přidejte do fotografického projektu fotografie.
7. Klepnutím na tlačítko Rozšířený režim nebo Základní režim nastavte režim, ve kterém chcete prohlížet a měnit fotografie, se kterými chcete pracovat. V základním režimu můžete provádět základní operace, jako je přidání textu, a v rozšířeném režimu například retušovat obrazy a stránky.
8. Na hlavním panelu klikněte na možnost Uložit nebo vyberte příkaz 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, zrušte výběr této volby.
10. Zadejte název souboru a klepněte na tlačítko Uložit.

 Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Vytvoření přání

Přání umožňují přidávat do obrazů různá rozvržení a návrhy a umístit na jednu stránku až 22 fotografií. Přání můžete tisknout na své domácí tiskárně, uložit na pevný disk nebo je odeslat e-mailem.

Z aplikace Photoshop Elements si můžete také objednat tisk online pomocí služby [Shutterfly](#). V některých oblastech je možné také objednat přání online pomocí online služeb aplikace Adobe Photoshop Elements.



Ukázky přání s fotografií

Video o přáních naleznete na adrese [www.adobe.com/go/lrvid912\\_pse\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid912_pse_cz).

## Vytvoření přání

[Zpět na začátek](#)

1. Klikněte na nabídku Vytvořit a v seznamu vyberte položku Přání.
2. Vyberte vhodnou velikost a téma.

**Poznámka:** Na panelu Velikosti se zobrazí možnosti vhodné pro online služby. Přání vytvořená pomocí online šablon můžete vytisknout, ale použijete-li lokální šablonu pro tisk, nemůžete provést objednávku online.

3. Pomocí možnosti Automaticky vyplnit vybranými obrazy přidáte fotografie, které jsou již otevřené v zásobníku fotografií.
4. Klikněte na tlačítko OK.

Aplikace Photoshop Elements vytvoří přání a na panelu Vytvořit zobrazí záložky Stránky, Rozvržení, Kresba a Text.

5. Chcete-li přání vylepšit a přidat kreativní návrhy, použijte tyto volby:

**Stránky** Vybráním miniaturní stránky stránku otevřete na pracovní ploše pro úpravy.

**Rozvržení** Chcete-li rozvržení aplikovat, dvakrát na ně klepněte. Rozvržení můžete také aplikovat přetažením.

**Grafiky** Volba pozadí, rámečku a grafiky. Kresbu přidáte dvojitým klepnutím nebo přetažením.

6. Pomocí nástrojů pro přesun a pro výběr můžete přání změnit. Kliknutím na tlačítko Rozšířený režim získáte přístup k volbám plných úprav.
7. Proveďte některou z následujících akcí:
  - Klikněte na tlačítko Tisknout. Pokud lze rozvržení karty vytisknout lokálně, zadejte příslušné volby a poté klikněte na položku Tisk.
  - Klikněte na tlačítko Objednat. Při vytváření nebo objednávání přání postupujte podle pokynů na obrazovce.

**Poznámka:** Abyste mohli využívat služeb Shutterfly, musíte si vytvořit účet u této služby. Určité karty (například skládaná rozvržení) lze vytisknout lokálně pouze v USA/Kanadě a Japonsku.

8. Vytvořené přání uložte kliknutím na možnost Uložit.



Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Vytvoření knihy fotografií

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 Online Services, uložit na pevný disk a poslat e-mailem. Pomocí služby Shutterfly můžete své fotografie odesílat na server, vytvářet knihy fotografií a tisknout. Prostřednictvím služby Shutterfly lze také objednat digitální knihu výstřižků.

**Poznámka:** Chcete-li využívat služby webu Shutterfly, přihlaste se k členství. Dostupnost online služeb závisí na vašem umístění. Například služba Shutterfly je dostupná pouze v USA a v Kanadě. Některé volby jsou navíc odlišné pro Asii, Evropu a Severní Ameriku.

## Vytvoření knihy fotografií

[Zpět na začátek](#)

1. Vyberte obrazy, které chcete přidat do knihy fotografií, v aplikaci Elements Organizer, nebo je otevřete v aplikaci Photoshop Elements. Klikněte na příkaz Vytvořit a zvolte možnost Kniha fotografií.

2. Vyberte vhodnou velikost a téma.

**Poznámka:** Na panelu Velikosti se zobrazí volby vhodné pro různé online služby.

3. Pomocí volby Automaticky vyplnit vybranými obrazy přidáte fotografie, které jsou již otevřené v zásobníku fotografií.
4. Určete počet stránek v knize fotografií.

**Poznámka:** Aplikace Photoshop Elements podporuje různé rozsahy stránek v závislosti na vybrané metodě tisku. Například rozsah knihy fotografií tištěné lokálně je 2 až 78 stránek. Minimální a maximální počet stránek se také liší podle národního prostředí.

5. Klepněte na tlačítko OK.

Aplikace Photoshop Elements vytvoří knihu fotografií a na panelu Vytvořit zobrazí záložky Stránky, Rozvržení a Kresba.

6. Pomocí následujících voleb můžete knihu fotografií vylepšit a přidat kreativní návrhy:

**Stránky** Přetažením stránek na panel Stránky změňte uspořádání stránek v knize fotografií nebo přidejte další stránky.

**Rozvržení** Chcete-li rozvržení aplikovat, dvakrát na ně klepněte. Rozvržení také aplikujete přetažením.

**Grafiky** Volba pozadí, rámečku a grafiky. Grafiku k existující grafice přidáte dvojitým kliknutím nebo přetažením.

7. Klepnutím na položku Rozšířený režim přejděte ke všem možnostem režimu Expert.

**Poznámka:** Aplikace Photoshop Elements v rozšířeném režimu mění rozlišení ze 72 na 220 PPI. V rozšířeném režimu nelze změnit velikost produktu.

8. Klepněte na položku Tisknout nebo Objednat, podle toho, zda používáte vlastní tiskárnu nebo online službu.

**Poznámka:** Aplikace Photoshop Elements tiskne stránky v rozlišení 220 PPI.

9. Postupujte podle jakýchkoli dalších pokynů na obrazovce a pak klepněte na Uložit.

**Klíčová slova:** vytvořit, vytvoření, kniha fotografií, kniha fotografií

 Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Úpravy fotografických projektů

---

Úpravy fotografického projektu  
Přidání obrázků do fotografického projektu  
Úprava fotografií v rychlém režimu  
Přidání nových stránek do fotografického projektu [pouze knihy fotografií]  
Změna umístění nebo velikosti fotografií ve fotografickém projektu  
Nahrazení nebo odstranění fotografií ve fotografickém projektu  
Otočení fotografií ve fotografickém projektu  
Úprava stránek fotografického projektu v aplikaci Photoshop

---

## O úpravách fotografických projektů

[Zpět na začátek](#)

V aplikaci Photoshop Elements můžete fotografické koláže, přání a obaly a popisky CD a DVD změnit. Pomocí panelu Vytvořit lze do projektu přidávat různé rámečky, textury, pozadí, grafiky a aplikovat textové efekty. Také je možné změnit velikost obrázků nebo otáčet a přesunovat obrazy.

---

## Přidání obrázků do fotografického projektu

[Zpět na začátek](#)

Do fotografického projektu můžete přidat obrázky a pak změnit jejich uspořádání, změnit je nebo nahradit.

Photoshop Elements přidá všechny obrázky v projektu do vašeho výchozího katalogu.

Fotografické projekty (tvorba) se uloží jako soubory .pse. Když ukládáte fotografický projekt, aplikace Photoshop Elements uloží všechny neuložené obrazy přidané do projektu. Aplikace Photoshop Elements uloží obraz jako kopii původního obrazu do stejného umístění.

**Poznámka:** Pokud do tohoto umístění nelze zapisovat, aplikace Photoshop Elements uloží obraz do složky %My Documents%\Adobe\Photo Creations.

Pokud obrazy použité v knize fotografií přemístíte, namísto nich se v knize fotografií zobrazí ikony chybějících souborů. Obrazy nainportujete znovu klepnutím na symbol ? nebo můžete všechny chybějící soubory znovu připojit na pracovní ploše Uspořádat. Po opakovaném připojení souborů zavřete a znovu otevřete projekt.

Chcete-li do projektu přidat fotografie, proveďte některou z následujících akcí:

- Klikněte do prázdného vyhrazeného místa ve fotografii a pak vyberte fotografii nebo klikněte pravým tlačítkem myši na existující fotografii a klikněte na příkaz Nahradit fotografii.
- Přetáhněte fotografii do prázdného vyhrazeného místa na fotografii.
- Vyberte příkaz Soubor > Otevřít. Zvolte fotografie, které chcete přidat. Pokud tyto obrazy nevidíte, přejděte k jejich umístění a pak je klepnutím na Otevřít umístíte do zásobníku fotografií. Přetáhněte fotografie do fotografického projektu ze zásobníku fotografií.

---

## Úpravy fotografií v rychlém režimu

[Zpět na začátek](#)

1. Klikněte pravým tlačítkem myši na fotografii a vyberte příkaz Rychlá úprava.
2. Obrázky upravte pomocí ovládacích prvků vpravo.
3. Chcete-li se vrátit na panel Vytvoření, klepněte na položku Zpět k vytváření.

---

## Přidání nových stránek do fotografického projektu [pouze knihy fotografií]

[Zpět na začátek](#)

1. Vyberte na panelu Stránky stránku, která bude před novou stránkou.
2. V horní části panelu Stránky kliknutím na možnost Přidat stránku přidejte novou stránku za aktuální stránku.

---

## Změna polohy nebo velikosti fotografií ve fotografickém projektu

[Zpět na začátek](#)

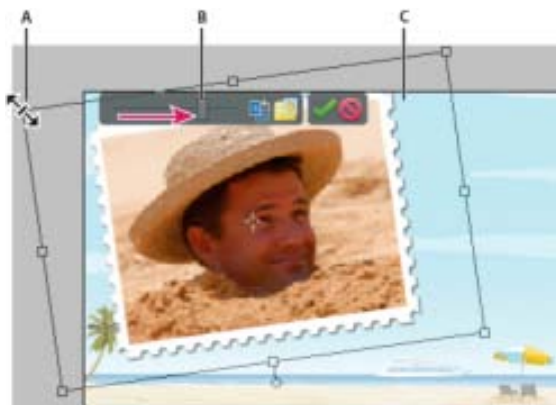
1. Chcete-li nastavit společně fotografii i rámeček, klepněte na fotografii jednou. Chcete-li nastavit fotografii uvnitř rámečku, na fotografii poklepejte.

Objeví se ohraničující rámeček, který bude ukazovat okraje fotografie i tehdy, pokud jsou maskované rámečkem.

2. Provedte libovolný z následujících úkonů:

- Chcete-li změnit pozici fotografie, klepněte na libovolné místo v ohraničovací rámečku a přetáhněte fotografii.
- Chcete-li změnit velikost fotografie, přetáhněte jezdec, který se zobrazí nad vybraným obrazem. 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

A. Změňte velikost fotografie přetažením jejího rohu B. Přesuňte jezdec pro změnu velikosti C. Oblasti mimo rám fotografie jsou skryté

## Nahrazení nebo odstranění fotografií ve fotografickém projektu

[Zpět na začátek](#)

• Provedte libovolný z následujících úkonů:

- Poklepejte na fotografii a pak klepněte na 🖼️
- Přetáhněte novou fotografii ze zásobníku fotografií na vyhrazené místo na fotografii.
- Chcete-li fotografii na stránce nahradit, klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte Nahradit fotografií.
- Chcete-li fotografii ze stránky odstranit (vymazat), klepněte pravým tlačítkem a vyberte Vymazat fotografii.

## Otáčení fotografií ve fotografickém projektu

[Zpět na začátek](#)

1. Chcete-li otočit společně fotografii i rámeček, klepněte na fotografii jednou. Chcete-li otočit fotografii uvnitř rámečku, na fotografii poklepejte.
2. Provedte 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.
  - 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 jezdece (otáčí pouze o celých 90°).
3. Po dokončení klepněte na tlačítko Potvrdit ✓ nebo Zrušit ✗.

## Úprava stránek fotografického projektu v aplikaci Photoshop

[Zpět na začátek](#)

Pokud máte v jednom počítači nainstalovanou aplikaci Adobe® Photoshop® i Photoshop Elements, můžete odesílat soubory fotografií ve formátu JPEG, GIF a ostatní jednostránkové soubory fotografií do aplikace Photoshop. V aplikaci Elements Organizer vyberte Upravit > Upravit v aplikaci 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. V aplikaci Elements Organizer klikněte pravým tlačítkem myši na fotografický projekt.
2. Vyberte položku Zobrazit informace o souboru.



3. V části Obecné klikněte na odkaz Umístění vedle cesty projektu.
4. Vyhledejte a otevřete složku se stejným názvem, jako má soubor PSE.
5. Klepněte pravým tlačítkem na soubor PSD pro stránku, kterou chcete upravit, a vyberte příkaz Otevřít v programu > Adobe Photoshop.
6. V aplikaci Photoshop proveďte potřebné změny a klepněte na položku Soubor > Uložit. Když Photoshop zobrazí dotaz, zda chcete nahradit stávající soubor, klepněte na Ano.

**Poznámka:** V souboru PSD neměňte uspořádání vrstev ani vrstvy nepřejmenovávajíte. Tím byste mohli zabránit správnému fungování automatických funkcí úprav v aplikaci Photoshop Elements.

---

 Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Vytváření fotografických kalendářů

---

## Vytváření fotografických kalendářů pro lokální tisk

1. V aplikaci Photoshop Elements klikněte na položku Vytvořit a vyberte možnost Fotografický kalendář (nebo na pracovní ploše aplikace Elements Organizer klikněte na rozbalovací seznam Vytvořit a vyberte možnost Fotografický kalendář).
2. Vyberte počáteční měsíc a rok.
3. Vyberte vhodnou velikost a téma.

**Poznámka:** Na panelu Velikosti se zobrazí volby vhodné pro online služby.

4. Pomocí volby Automaticky vyplnit vybranými obrazy přidáte fotografie, které jsou již otevřené nebo ty, které jsou vybrané v zásobníku fotografií.
5. Klepněte na tlačítko OK.

Aplikace Photoshop Elements vytvoří fotografický kalendář a zobrazí panely Stránky, Rozvržení a Grafika.

6. Pomocí následujících voleb můžete fotografický kalendář vylepšit a přidat kreativní návrhy:

**Stránky** Přecházejte mezi stránkami a vybírejte stránky, které chcete zobrazit a upravit.

**Rozvržení** Rozvržení můžete aplikovat dvojitým kliknutím nebo přetažením na stránku.

**Grafiky** Volba pozadí, rámečku a grafiky.

7. Klepnutím na položku Přepnout do rozšířeného režimu přejděte k možnostem dostupným v režimu Expert.
8. Klikněte na tlačítko Tisk.
9. Klepněte na Uložit.



Příspěvky ve službách Twitter™ a Facebook nejsou zahrnuty do podmínek Creative Commons.

[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Webová grafika

Některý obsah odkazovaný na této stránce může být pouze v angličtině.

# Rozklad ve webových obrazech

## O rozkladu

### Kontrola rozkladu ve webových obrazech

#### Náhled rozkladu


[Zpět na začátek](#)

## 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.

## Kontrola rozkladu ve webových obrazech

[Zpět na začátek](#)

1. Otevřete obraz a vyberte možnost 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 nejnižší hodnotu rozkladu barev v aplikaci, která poskytuje požadované barevné detaily.

## Náhled rozkladu

[Zpět na začátek](#)

Náhled rozkladu v prohlížeči můžete zobrazit přímo v aplikaci Photoshop Elements nebo v prohlížeči, který používá zobrazení s 8bitovými barvami (režim 256 barev).

1. Otevřete obraz a vyberte možnost 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, klikněte 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.

Další témata Nápovědy

---



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)

# Optimalizace obrazů

## O optimalizaci

Používání dialogového okna Uložit pro web

Optimalizované formáty souborů pro web

Aplikování nastavení přednastavené optimalizace

Optimalizace JPEG

Optimalizace jako formát GIF nebo PNG-8

Optimalizace PNG-24

Vytvoření animovaného GIF

## O optimalizaci

[Zpět na začátek](#)

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.

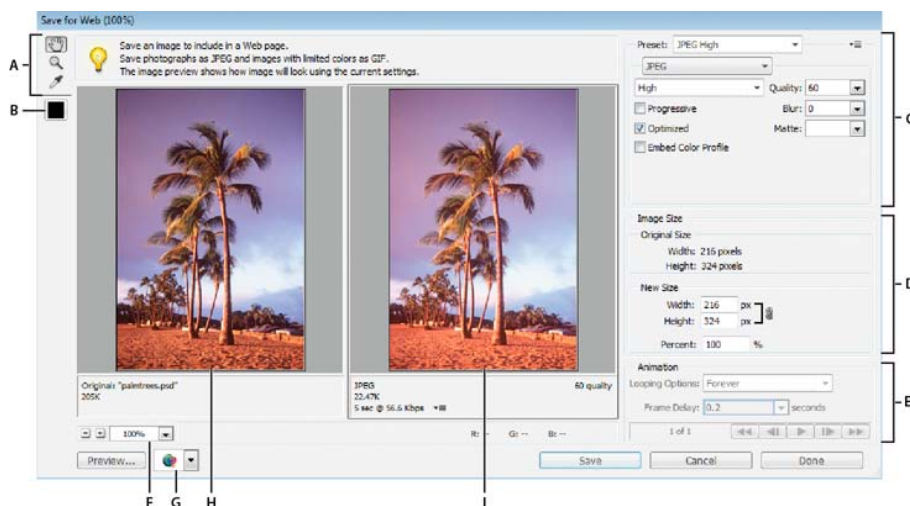
Na webu se používají tři hlavní grafické formáty souborů: GIF, JPEG a PNG. Obrazy můžete v těchto formátech optimalizovat jedním z následujících způsobů:

- 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

[Zpět na začátek](#)

V dialogovém okně Uložit pro web můžete zobrazit náhled různých voleb optimalizace na fotografii, kterou chcete sdílet na webu. Postup je jednoduchý. Otevřete fotografii a vyberte možnost 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 a rozbalovací nabídku pro více voleb **D.** Velikost obrazu **E.** Volby animace **F.** Nabídka úrovně přiblížení **G.** Nabídka náhledu v prohlížeči **H.** Původní obraz **I.** Optimalizovaný obraz

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 klikněte v zobrazení. Chcete-li zobrazení oddálit, přidržte klávesu Alt a znovu klikněte. (Nebo můžete použít pole Zvětšení v dolní části dialogového okna.) Chcete-li vytvořit barvy podkladu, použijte nástroj kapátko.

[Zpět na začátek](#)

## 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.

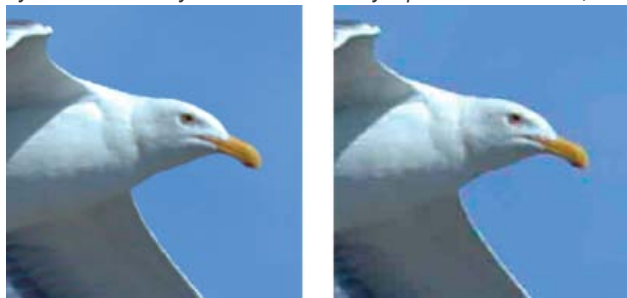
Vzhled obrazu na webu závisí také na barvách zobrazovaných platformou, operačním systémem, monitorem a prohlížečem. Obrazy může být potřeba zobrazit v různých prohlížečích a na různých platformách, abyste viděli, jak budou vypadat na webu.

### 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.

Komprese 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).

### 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.

### 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 grafů, 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 bezztrátová, 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.

### 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 bezztrátové 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.

### 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.

Existující animovaný soubor GIF můžete otevřít 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.

## Aplikování nastavení přednastavené optimalizace

[Zpět na začátek](#)

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 tlačítko 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 „[Bez názvu]“. 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. Otevřete obraz a vyberte možnost Soubor > Uložit pro web.
2. Z nabídky formátu optimalizace zvolte JPEG.
3. Chcete-li soubor optimalizovat na určitou velikost, klikněte na šipku vpravo od nabídky Přednastavení a klikněte 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 tlačítko OK. V dialogovém okně Uložit optimalizovaný jako zadejte název souboru a klepněte na Uložit.

## 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. Otevřete obraz a vyberte možnost 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** Vytváří 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 soustředěny 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 jezdec.
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 tlačítko OK. V dialogovém okně Uložit optimalizovaný jako zadejte název souboru a klepněte na Uložit.

## 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. Otevřete obraz a vyberte možnost 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 tlačítko OK. V dialogovém okně Uložit optimalizovaný jako zadejte název souboru a klepněte na Uložit.

## Vytvoření animovaného GIF

1. Obrazy, které mají být zobrazeny v jednotlivých snímcích, umístěte 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:

**Volby opakování** Neustále opakovat animaci ve webovém prohlížeči nebo ji zobrazit pouze jednou. Můžete také vybrat možnost Jiná a zadat počet opakování animace.

**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.

Další témata [Nápovědy](#)



# Používání průhlednosti a režimů prolnutí

[O webových obrazech s průhledností a barvou podkladu](#)

[Zachování průhlednosti pozadí v obrazu GIF nebo PNG](#)

[Vytvoření obrazu GIF nebo PNG s barvou podkladu](#)

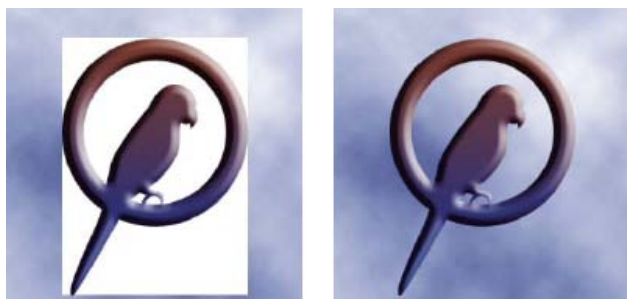
[Vytvoření průhlednosti s ostrými okraji v souboru GIF nebo PNG-8](#)

[Vytvoření obrazu JPEG s barvou podkladu](#)

## O webových obrazech s průhledností a barvou podkladu

[Zpět na začátek](#)

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.)

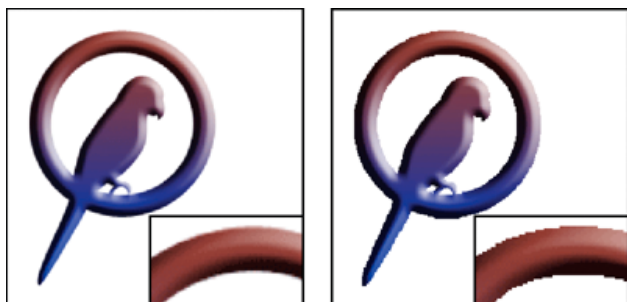


Webové tlačítko bez průhlednosti (vlevo) a s průhledností (vpravo)

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 obraze více než z 50 % průhledné, budou v optimalizovaném obrazu zcela průhledné a obrazové body, které jsou v původním obraze 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)

## Zachování průhlednosti pozadí v obrazu GIF nebo PNG

[Zpět na začátek](#)

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. Otevřete nebo vytvořte obraz, který obsahuje průhlednost, a klikněte na položku 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 obraze. Můžete tyto obrazové body

## Vytvoření obrazu GIF nebo PNG s barvou podkladu

[Zpět na začátek](#)

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. Otevřete nebo vytvořte obraz, který obsahuje průhlednost, a klikněte na položku 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 zabraňuje vytvoření halo efektu při umístění vyhlazeného obrazu na webovou stránku, jejíž pozadí se liší od pozadí obrazu. Tato volba také zabraňuje 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)

## Vytvoření průhlednosti s ostrými okraji v souboru GIF nebo PNG-8

[Zpět na začátek](#)

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. Otevřete nebo vytvořte obraz, který obsahuje průhlednost, a klikněte na položku 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.

## Vytvoření obrazu JPEG s barvou podkladu

[Zpět na začátek](#)

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. Otevřete nebo vytvořte obraz, který obsahuje průhlednost, a klikněte na položku 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.

Další témata Nápoředy



# Náhled webových obrazů

[Náhled optimalizovaného obrazu ve webovém prohlížeči](#)

[Zobrazení odhadované doby stahování](#)

[Náhled variací v zobrazení barev](#)

[Náhled animace](#)

## Náhled optimalizovaného obrazu ve webovém prohlížeči

[Zpět na začátek](#)

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. 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 kliknutím na ikonu prohlížeče spustíte svůj výchozí webový prohlížeč.

## Přidání prohlížeče do nabídky Náhled v

1. 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 tlačítko OK.

## Zobrazení odhadované doby stahování

[Zpět na začátek](#)

1. Otevřete obraz a vyberte možnost Soubor > Uložit pro web.
2. Zvolte nastavení optimalizace.
3. Kliknutím na trojúhelník vpravo nahoře od optimalizovaného obrazu si zobrazte nabídku panelu 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.

## Náhled variací v zobrazení barev

[Zpět na začátek](#)

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. Otevřete obraz a vyberte možnost Soubor > Uložit pro web.
2. Zvolte nastavení optimalizace.
3. Kliknutím na trojúhelník vpravo od optimalizovaného obrazu si zobrazte nabídku panelu dokumentu.
4. Vyberte 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®.

**Použít 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.

## Náhled animace

[Zpět na začátek](#)

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. 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 pod pravým dolním rohem optimalizovaného obrazu nebo kliknutím na ikonu prohlížeče spusťte výchozí webový prohlížeč.
- K zastavení a opětovnému spuštění animace použijte příkazy Zastavit (Stop), Aktualizovat nebo Obnovit (Reload nebo Refresh) ve svém prohlížeči.

Další témata Nápovědy



[Právní upozornění](#) | [Zásady ochrany osobních údajů online](#)