

**Jihočeská univerzita
Pedagogická fakulta**

Katedra informatiky



WWW PREZENTACE

OBCE LHENICE

PHOTOSHOP 7.0

Diplomová práce

**Autor: Jaroslav Grill
České Budějovice 2003**

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracoval samostatně, a že jsem veškerou použitou literaturu uvedl v Seznamu použité literatury.

.....

1. ÚVOD

Adobe Photoshop je bezesporu jedním z nejpoužívanějších programů v oblasti grafiky. Není proto divu, že každá nová verze na sebe strhne nemalou pozornost. V roce 2002 představila firma Adobe novou, již sedmou verzi tohoto programu.

Touto diplomovou prací bych chtěl naučit čtenáře základní ovládání programu, dále představit a popsat některé zajímavé novinky vůči minulé verzi. Poté se zaměřit na úpravu fotografií a na závěr si ukázat vytvoření fotogalerie pro web.

1.1. Adobe Systems

Společnost Adobe Systems byla založena v roce 1982. Zabývá se vytvářením softwarových programů pro síťové publikování na Internetu, v tisku, prostřednictvím videosnímků a také bezdrátových přenosů a širokopásmových aplikací. Ústředí firmy je v San Jose v Kalifornii. Firma je druhou největší softwarovou společností se sídlem v USA s ročním příjmem více než 1,2 miliardy dolarů.

1.2. O programu Photoshop 7.0

Grafický editor Photoshop je především známý svou přesností, spolehlivostí a kvalitním výstupem pro tisk, web a další média. Každá nová verze tohoto programu nabízí množství nástrojů pro dosažení neobvyklých, propracovaných efektů a dalších, dříve nesplnitelných, tvůrčích výsledků při úpravách obrazů a fotografií. Nejinak je tomu také u verze 7.0.

Řada vylepšení sedmé verze Photoshopu je z oblasti, která přímo nesouvisí s grafickými nástroji, ale jsou nezbytná pro efektivní práci v programu. Je to například prohlížeč souborů. S jeho pomocí se lze výrazně jednodušeji než dříve

orientovat mezi obrázky uloženými na disku nebo archivním CD. Novinkou jsou náhledy všech ostatních obrázků v daném adresáři, stromová struktura adresářů a především podrobné informace o obrázku včetně zobrazení metadat. Soubory lze přejmenovávat, otáčet a třídít.

Kreativce jistě potěší nový malovací modul, s jehož pomocí lze simulovat tradiční malířské techniky. Podstatně vylepšená je paleta štětců umožňující nastavení velkého množství parametrů jednotlivých štětců, od jejich velikosti, přes způsob, jakým je obraz nanášen až po texturování a stíny. Např. nový retušovací štětec slouží podobně jako razítko k odstranění nejruznějších nežádoucích drobností v obraze. Na rozdíl od razítka však zachovává stíny, světla a textury původního obrazu. Nástroj záplata zase zjednodušuje proces retušování fotografií a umožňuje snadno odstraňovat prach, škrábance, skvrny, vrásky a další kazy. Přitom zachovává stíny, světla a texturu původního obrazu.

Pro webdesign vyřešila nová verze poměrně velký nedostatek. V paletce „Uložit pro web“ totiž přibylo kapátko, pomocí něhož je možné v náhledu grafiky vybrat barvu, která bude ve finálním obrázku průhledná. Průhlednost lze také definovat jako rozptýlenou, tedy tak, aby obrázek na webu přecházel postupně do barvy pozadí. Další novinkou v oblasti optimalizace obrázků pro publikování na Internetu je možnost přiřazení vyšší priority vektorovým částem obrázků, které jsou pak automaticky optimalizovány s menší ztrátou kvality.

S Photoshopem 7 přichází v jednom balíku také ImageReady 7. Mezi jeho novinky patří vylepšení exportu optimalizovaných obrázků a také poměrně podstatné vylepšení v podobě zcela nové palety, která obsahuje jednotlivé řezy stránky, fáze rolloverů, interaktivní mapy a animace.

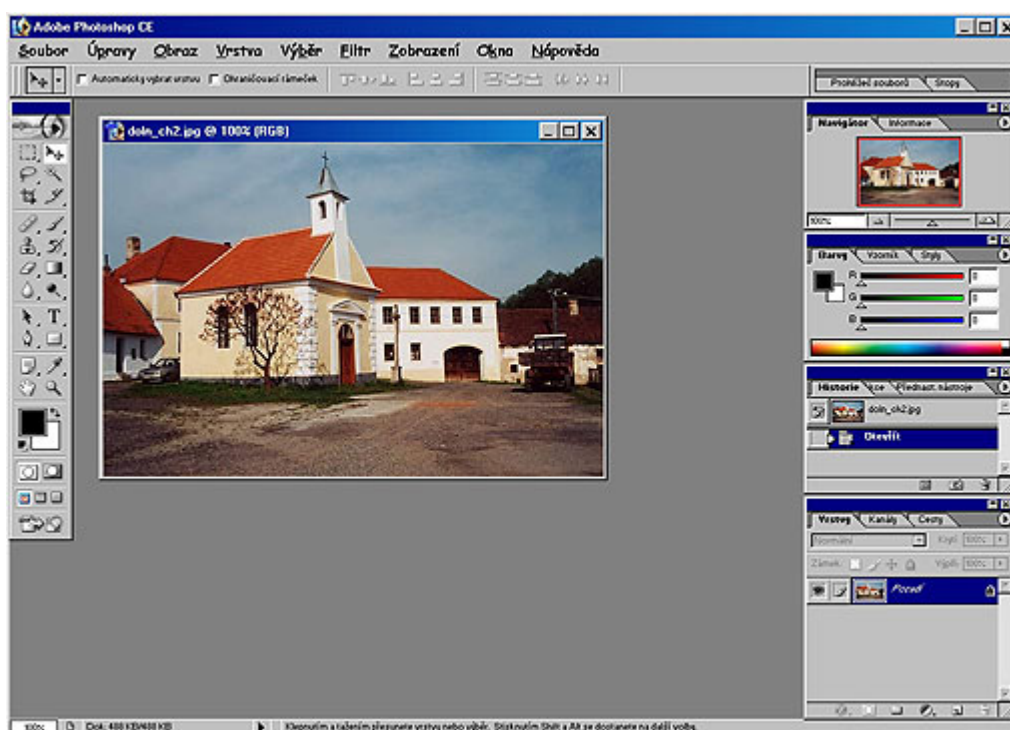
Uvedené funkce a nástroje nepředstavují samozřejmě kompletní výčet nových funkcí, jedná se spíše o ty nejpodstatnější. Cena programu se na českém trhu pohybuje něco kolem 25 000,-. Přes poměrně vysokou cenu, můžete být spokojeni, neboť Photoshop je v současné době jedničkou mezi grafickými editory.

2. ZAČÍNÁME

První co musíme udělat je program spustit. Program spustíme kliknutím na ikonu Photoshopu v pracovním prostředí Windows.

2.1 Pracovní plocha

Na obr. č.1 vidíme spuštěný Photoshop 7.0. s rozpracovaným obrázkem.



Obr. č.1

Pracovní plocha obsahuje následující součásti:

Pruh nabídek

V pruhu nabídek jsou nabídky, umožňující provádění úloh. Nabídky jsou uspořádané podle témat. Např. nabídka „Vrstvy“ obsahuje příkazy pro práci s vrstvami. Pruh nabídek se nachází nahoře těsně pod rámem okna.

Pruh voleb

Pruh voleb nabízí volby pro používání nástrojů. Skoro každý nástroj má svůj „Pruh voleb“. Je ukotven na horním okraji těsně pod „Pruhem nabídek“. Standardně je zapnutý. Pokud ho chcete vypnout zvolte „Okna > Volby“.

Paleta nástrojů

Paleta nástrojů obsahuje nástroje určené k vytváření a úpravám obrazů. Při prvním spuštění aplikace se paleta nástrojů objeví na levé straně obrazovky. Můžeme ji vypnout pokud zvolíme „Okna > Nástroje“

Zásobník palet

„Zásobník palet“ je umístěn v „Pruhu voleb“ úplně v pravo. Umožňuje uspořádat palety na pracovní ploše. Palety jsou považovány za skryté, když jsou umístěny v „Zásobníku palet“. Kliknutím na záložku palety uložené v zásobníku se paleta zobrazí a zůstane zobrazená, dokud nekliknete mimo ni.

Palety

Palety nám pomáhají sledovat a upravovat obrazy. Po prvním spuštění se nacházejí v levé části hlavního okna. Aktivovat je můžeme v menu „Okna“.

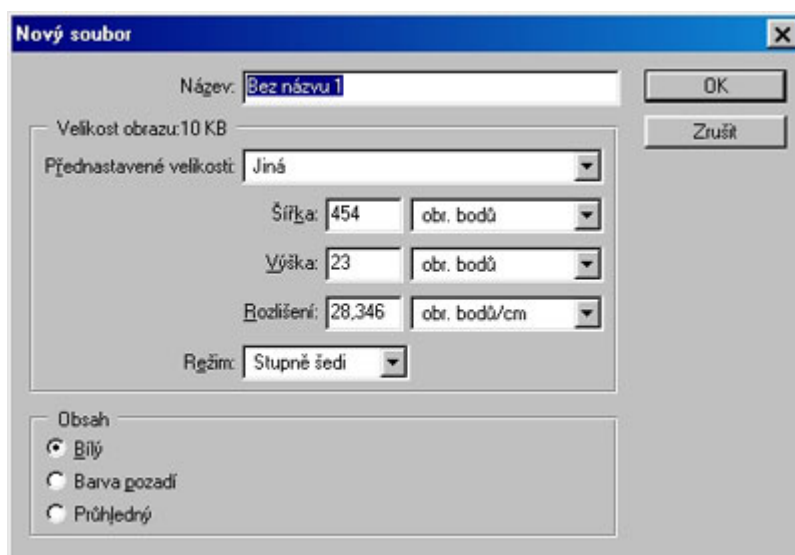
2.1. Nastavení pracovní plochy

Novinkou verze 7.0 je, že umožňuje uložit rozmístění pracovních palet jako svou pracovní plochu. Pokud se s někým dělíte o počítač, uložení pracovní plochy vám umožní dostat se ke své přizpůsobené pracovní ploše. Můžete si také vytvořit pracovní plochu pro specifické úlohy např. pro malování, nebo pro práci s fotkami.

Takže pokud chcete uložit současné uspořádání pracovní plochy, zvolte: „Okna > Pracovní plocha > Uložit pracovní plochu“. Zadejte název pracovní plochy a klikněte na „OK“. Pokud chcete vybrat dříve uloženou pracovní plochu zvolte „Okna > Pracovní plocha“ a z podnabídky vyberte název vaší pracovní plochy.

3. NOVÝ OBRÁZEK

Nový obrázek vytvoříme kliknutím na „Soubor > Nový“. Nebo můžeme použít klávesovou zkratku „Ctrl+A“. Otevře se dialogové okno viz obr. č.2. V dialogovém okně nastavíme jednotlivé parametry dle našich potřeb.



Obr. č.2

Název

V tomto poli zadáte název obrázku. Photoshop automaticky generuje pojmenování „Bez názvu 1“, můžete ho prozatím ponechat. Pokud tak učiníte, při uzavírání obrázku se program automaticky zeptá, pod jakým jménem se má obrázek uložit.

Velikost obrazu

Zde se přepočítává aktuální velikost obrázku v KB, v závislosti na právě zadaných parametrech. Parametry jsou:

Přednastavené velikosti

V rozbalovacím menu máme na výběr spoustu možností. Pokud některou z nich zvolíme, automaticky se změní šířka, výška a rozlišení. Pokud ponecháme možnost „jiná“, pak tyto položky měníme samy.

Šířka, Výška

Hodnota je standardně nastavena na centimetrech, ovšem je možno si vybrat i jiná měřítka např. obrazové body, palce, cm, mm, body, pica, sloupce. Je dobré zadat větší rozměr obrázku, než menší, protože výsledný objekt lze seříznout, nebo překopírovat do nového.

Rozlišení

Jak jistě víte, rozlišení je číslo udávající počet pixelů na palec (zkratka ppi) nebo na centimetr. Hodnota je standardně nastavena na „obr.bodů/cm“, lze však nastavit na hodnotu „obr.bodů/palec“ (ppi). Je třeba mít na paměti, že čím větší nastavíme rozlišení, tím větší bude nejen výsledný soubor, ale také kvalita obrázku, ten bude zobrazovat více detailů. A jakou velikost zvolit? Pro prezentaci obrázku na webu postačuje rozlišení 72 ppi, které je standardně nastaveno.

Režim

V rozbalovacím menu máme několik možností. Standardně je nastavená paleta „Stupně šedí“, kterou doporučuji změnit na RGB. Dále můžeme zvolit palety: bitová mapa, CMYK barva, nebo Lab barva.

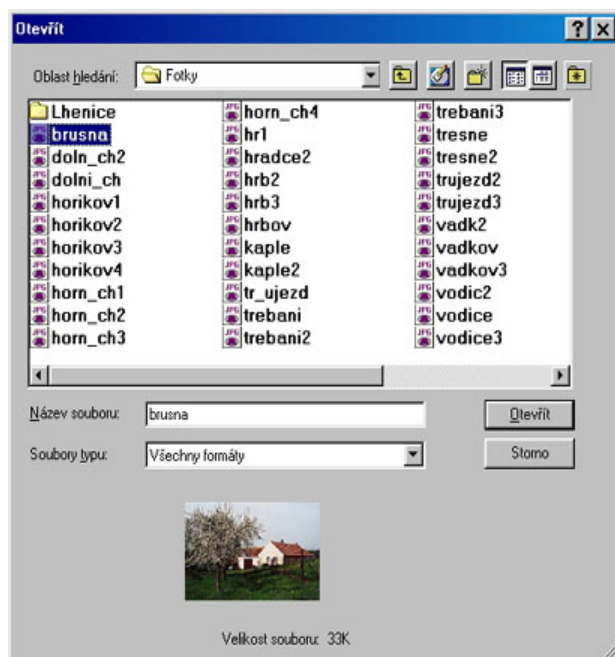
Obsah

V této položce můžeme přednastavit barvu pozadí našeho obrázku. Photoshop nabízí výběr ze tří možností: bílý, což je standardní bílé pozadí, barva pozadí, nastavení si vlastní barvy pozadí, anebo průhledný. Pokud zvolíme průhledný objeví se plátno s bílými a šedivými čtverečky.

4. OTEVŘENÍ OBRÁZKU

Otevřít obrázek můžeme více způsoby.

4.1. Klasické otevření



Obr. č.3

Toto otevření je asi nejběžnější. Vlevo na hoře klikněte na „Soubor > Otevřít“, nebo stisknete klávesovou zkratku „Ctrl+O“. Otevře se vám dialogové okno viz. obr. č.3. Najdete příslušný soubor a dáte otevřít.

4.2. Otevřít poslední

Photoshop si pamatuje seznam posledních deseti obrázků, které byly v programu otevřeny. Pracujete-li tedy na nějakém větším díle, je lepší používat tuto funkci. Klikněte na „Soubor > Otevřít poslední“, a zvolte příslušný soubor.

4.3. Drag and drop

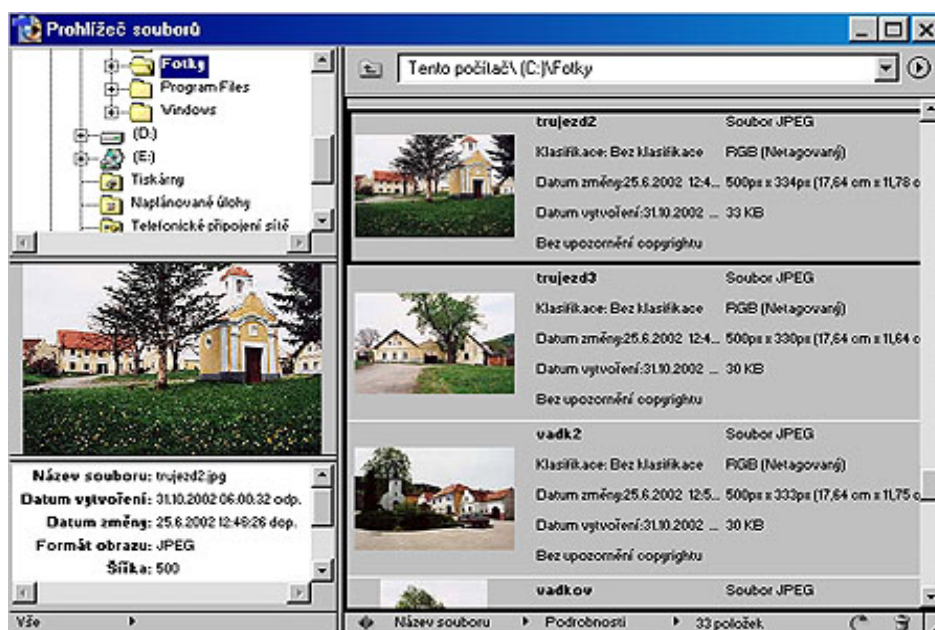
Použijete třeba nějaký správce souborů (např. Windows Commander). Levým tlačítkem myši uchyťte daný soubor, přetáhněte do Photoshopu a pusťte.

Samozřejmě je možné otevřít i více obrázků najednou pokud si je označíte klávesou „Insert“.

4.4. Prohlížeč souborů

Prohlížeč je novinkou sedmé verze. Použijete ho spíše pokud budete pracovat s velkým množstvím uložených obrázků, ať už na lokálních discích, nebo archivačních CD. Rychlé nalezení správného obrázku je tak pro efektivní práci s programem velmi důležité. Prohlížeč se spouští příkazem „Soubor > Procházet“, nebo klávesovou zkratkou „Shift+Ctrl+O“. Základní vzhled prohlížeče vidíte na obr. č.4 na následující straně.

V levém horním okně prohlížeče je zobrazená adresářová struktura zvoleného disku, pod ním velký náhled vybrané fotografie, pod kterou jsou zobrazeny další dodatečné informace o souboru, buď základní, jako je jméno souboru, formát, rozlišení, bitová hloubka atd., nebo i velmi podrobná EXIF data získaná z digitálního fotoaparátu informující o podrobnostech vzniku digitální fotografie (nastavení blesku, citlivosti, expozičního času atd.)

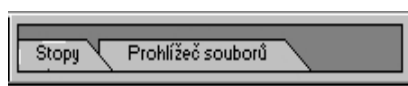


Obr. č.4

Vpravo máme k dispozici náhledy všech snímků v daném adresáři. Jejich velikost je možné měnit. Pokud kliknete v dolní liště uprostřed na „Podrobnosti“, máme k dispozici tři velikosti náhledů, případně náhled s bližšími informacemi o snímku, a náhled podle vlastní klasifikace, k tomu se ještě dostaneme.

Množství náhledů v pravém okně, případně velikost levého náhledu se mění jednoduše změnou velikosti prohlížeče. Případně lze informační okna obsažená na pravé straně zcela vypnout. Kliknutím na dvojistou šipku ◀▶ umístěnou ve spodní liště prohlížeče.

Ještě než si něco povíme o základních funkcích prohlížeče, ukážeme si jak prohlížeč schovat do palety Photoshopu. Prohlížeč je samozřejmě možné mít otevřen pod upravovanými obrázky, ale tím se zbytečně neustále spotřebovává výkon počítače. V pravém horním rohu klikněte na tuto ikonku ▶ a zvolte



Obr. č.5

„Ukotvit do zásobníku palet“. Tím schováte celý prohlížeč do palety Photoshopu, umístěné vpravo nahoře, viz. obr. č.5. Prohlížeč s aktuálním nastavením pak vyvoláme kliknutím na jméno palety „Prohlížeč souborů“.

4.4.1. Základní funkce prohlížeče

Otáčení obrázků


Jestliže kliknete na šipku ↻ umístěnou ve spodní liště prohlížeče je možné otočit obrázek o 90 stupňů. Kliknutím na levé tlačítko myši otáčíme obrázek po směru chodu hodinových ručiček, kliknutím na pravé tlačítko myši otáčíme obrázek opačným směrem. Pokud na obrázek klikneme myší otevře se otočený. Otáčet lze i několik obrázků najednou, protože funkce se aplikuje na všechny vybrané obrázky.

Kopírování a přesouvání obrázků


Obrázky lze přesouvat klasickým způsobem „drag and drop“. To znamená, že se při přesunutí obrázku z jednoho místa na druhé obrázek na nové místo překopíruje a v původním místě se smaže. Nebo při současném stisknutí klávesy

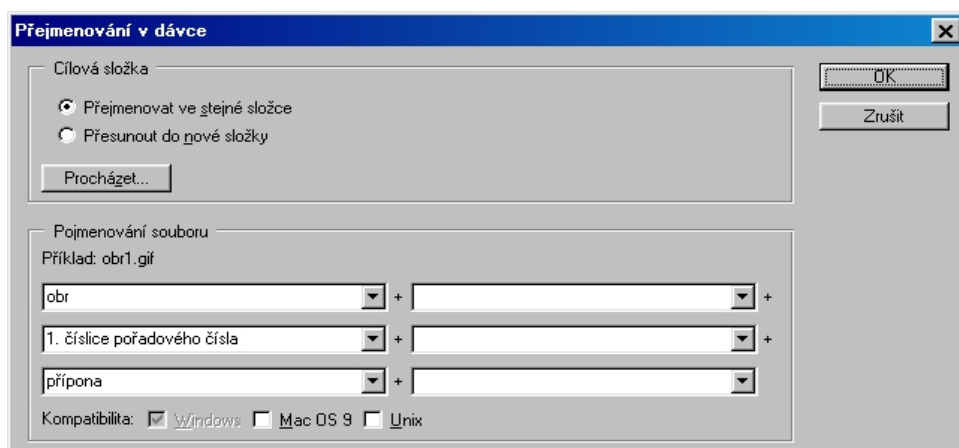
„Ctrl“ pouze překopíruje na nové místo, takže bude existovat na disku na dvou místech.

Vlastní klasifikace obrázků

Pro jednoduchou vlastní klasifikaci obrázků nabízí prohlížeč položku „Klasifikace“, kterou nalezneme po kliknutí na šipku  v pravém horním rohu. Můžeme si tak například fotografie známkovat s tím, že po seřazení máme lepší fotky vpředu výpisu. Chcete-li určit klasifikaci, zvolte volbu „Velké miniatury s klasifikací“, a pod miniaturou klepněte na pole „Klasifikace“, napište písmeno (můžete až 15 znaků) a stiskněte „Enter“. Nebo klepněte pravým tlačítkem myši na miniaturu a zvolte klasifikaci z kontextové nabídky. Chcete-li nastavit klasifikaci pro více obrázků, vyberte více miniatur a pak zvolte klasifikaci z kontextové nabídky.

Přejmenování obrázků

Standardní funkcí je možnost přejmenovat zvolený obrázek tím, že na současný název klikneme myší a napíšeme název nový. Specialitou nástroje je ale možnost hromadného přejmenování obrázků skrytá pod funkcí „Přejmenovat v dávce“. Funkci nalezneme opět po kliknutí na šipku  v pravém horním rohu dialogového okna. Objeví se okno viz obr. č.6.



Obr. č.6

Funkce hromadného přejmenování umožňuje najednou změnit jméno buď u všech obrázků daného adresáře nebo pouze u označených obrázků. Můžeme například zadat klíčové slovo a nechat jej doplnit automatickým číslováním obr1.gif, obr2.gif atd..Nově pojmenované obrázky přitom lze nechat ve stávajícím adresáři, nebo je možné je přesunout do jiného vybraného adresáře, tím se překopírují kopie obrázku s novým jménem.

Exportovat vyrovnávací paměť

Tato funkce využívá speciálního pomocného souboru Photoshopu, ze kterého prohlížeč získává informace i po vypnutí a opětovném zapnutí programu. Práce s daty je tak daleko rychlejší. K čemu funkce slouží? Je třeba si uvědomit, že náhledy, nastavení rotace a klasifikace jsou k dispozici pouze uživateli daného Photoshopu, potřebujete-li ovšem tyto informace sdílet s ostatními např. prostřednictvím sítě, použijete tuto funkci, kterou opět nalezneme po kliknutí na šipku v pravém horním rohu dialogového okna. Funkce do daného adresáře vytvoří soubory AdobePS7.md0 a AdobePS7.tb0. Jakmile prohlížeč z jiného počítače narazí na tyto soubory, použije je. A uživatel ze vzdáleného počítače tak okamžitě vidí všechny aktuální náhledy a nastavení.

Je třeba mít na paměti, že data jsou do pomocného souboru ukládána neustále při každém prohlížení nových souborů. Pomocný soubor tak může časem pořádně narůst a je třeba jej proto pravidelně promazávat. K tomu slouží funkce „Vyprázdnit vyrovnávací paměť“, která by se měla v případě pravidelného používání prohlížeče užívat také pravidelně.

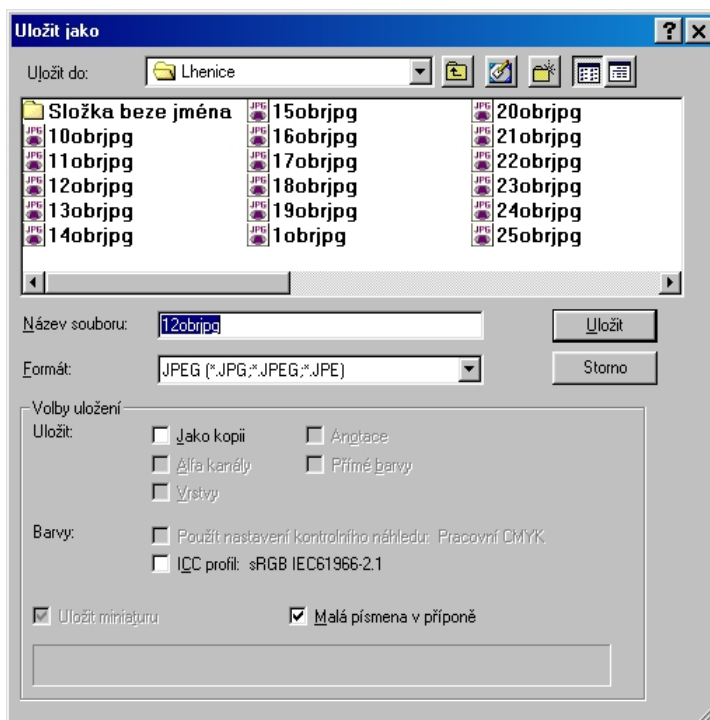
5. ULOŽENÍ OBRÁZKU

Pokud v Photoshopu použijeme příkaz „Uložit / Uložit jako“, máme k dispozici mnoho formátů, které si můžete zvolit. Některé jsou více známé některé méně. Některé jsou ztrátové, jiné bezztrátové.

Pro publikování na webu, příkaz „Uložit pro web“, jsou k dispozici 4 typy výstupních formátů a to: Jpg, Gif, Png, Wbmp. Ovšem během práce je dobré pracovat s formátem Psd, který jako jediný podporuje ukládání vrstev.

5.1. Uložit

Pokud zvolíte „Soubor > Uložit“ přepíše se původní soubor, neboť dojde k uložení souboru pod stejným jménem. Žádné okno se nezobrazí. Ovšem v případě, že jste vytvořili nový obrázek a ještě jste jej neukládali, a zvolíte „Uložit“ zobrazí se okno viz. obr. č.7.



Obr. č.7

5.2. Uložit jako

Jestliže zvolíte „Soubor > Uložit jako“ otevře se dialogové okno viz. obr.7. Zde si můžete zvolit pod jakým jménem chcete soubor uložit, popřípadě v jakém jiném formátu jej chcete uložit.



Chceme-li obrázek uložit pod jiným jménem, nabízí se možnost zaškrtnout políčko „Jako kopii“. Vznikne tak vlastně pracovní název nějakého souboru, bude se skládat z jména původního souboru a bude zakončeno slovem „kopie“. Uložíme-li takto například obrázek, který se jmenuje “dum.jpg”, vznikne nám soubor s názvem “dum kopie.jpg”. Dalším zaškrtnutým políčkem je “Malá písmena v příponě”, které nám zaručí, že uložený soubor bude mít příponu psanou malými písmeny. Toto se nám může hodit např. v Linuxu. Ten totiž rozlišuje velká a malá písmena ve jménech souborů.

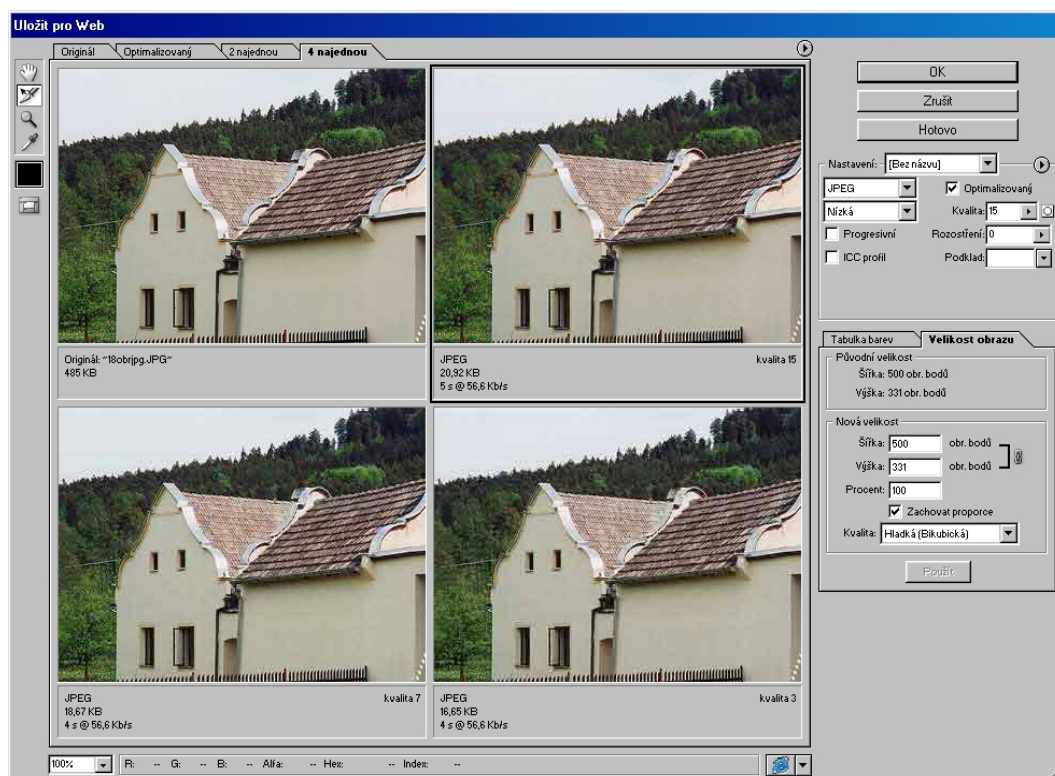
5.3. Uložit pro web

Funkce „Uložit pro Web“ nám umožňuje vybrat co nejlepší optimalizaci obrázku, který pak následně uložíme. Optimalizace je proces, při kterém dochází ke kompresi velikosti grafického obrazu při současném optimalizování kvality jeho zobrazení. Laicky řečeno, jde nám o co nejmenší velikost, ale zároveň o co nejlepší kvalitu obrazu. Zvolte „Soubor > Uložit pro Web“ a otevře se dialogové okno viz. obr. č.8 na další stránce.


Program umožňuje zvolit až 4 možnosti náhledu, díky záložce nad oblastí obrázku. Jsou to: Originál, chcete-li zobrazit obraz bez optimalizace, Optimalizovaný, chcete-li zobrazit obraz se současným nastavením optimalizace, 2 najednou, chcete-li zobrazit vedle sebe dvě verze optimalizace obrazu, nebo 4 najednou viz.obr. č.8, chcete-li zobrazit čtyři verze optimalizace obrazu vedle sebe.

Pokud v náhledu není zobrazená celá část obrázku, můžete použít nástroj „Ručička“ a přesunout zobrazení do jiné části kresby. Vlevo nahoře klikněte na

ikonu ruky  a táhněte v oblasti zobrazení, abyste obraz posunuli. Můžete také použít nástroj „Lupa“ k zvětšení nebo zmenšení zobrazení. Vyberte ikonu lupy  a klikněte na obrázek abyste ho zvětšili, nebo podržte „Alt“ a klikněte na obrázek, abyste ho zmenšili.



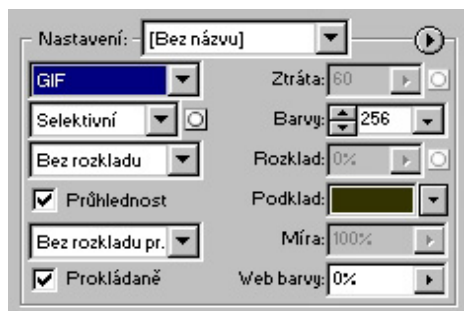
Obr. č.8

Pod každým náhledem obrazu je oblast zvaná „Anotace“, která poskytuje informace o optimalizaci obrazu. Anotace pro originální obraz zobrazuje název a velikost souboru. Anotace pro optimalizovaný obraz zobrazuje současné volby optimalizace, velikost optimalizovaného souboru a odhadovanou dobu stahování s vybranou rychlostí modemu. Rychlost modemu můžete zvolit v rozbalovací nabídce „Náhled“, kliknutím na ikonu  umístěnou v pravo nahoře.

Pro vhodnou optimalizaci máme v nabídce „Nastavení“, umístěné v pravo nahoře pod tlačítkem „Hotovo“, k dispozici 4 formáty, které si následně podrobněji popíšeme.

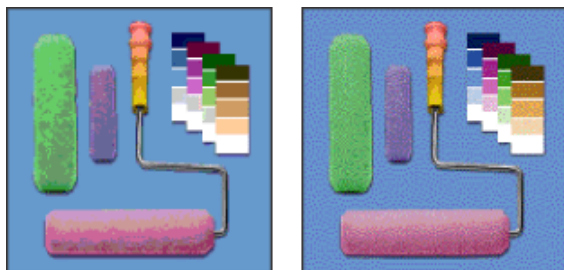
5.3.1. Optimalizace Gif

Formát Gif je omezen horní hranicí 8 bitů, což znamená, že umožňuje zobrazit max. 256 barev. Gif podporuje průhledné pozadí, pokud v okně „Nastavení“ (viz obr. č.9) zatrhnete položku „Průhlednost“. Položka „Prokládaně“



Obr. č.9

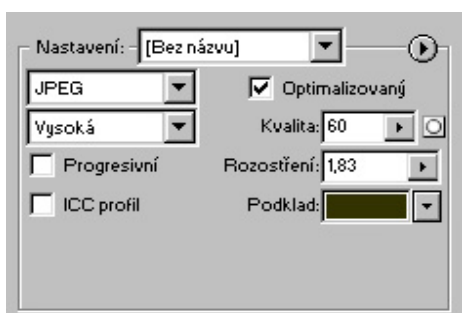
má význam pro web. Pokud tuto položku zatrhneme je obrázek do prohlížeče natahován tak, že se nejprve zobrazí jako rozmazaný a postupně je vylepšován dle toho jak je natahován do prohlížeče. V opačném případě je obrázek načítán postupně od horní části dolů. Prokládáním se zvětší velikost souboru. Abychom zabránily vzniku barevných pruhů použijeme funkci „Rozklad barev“ (třetí rozbalovací menu v levo). Tím dojde k simulaci barev, které nejsou dostupné v systému zobrazování barev na počítači. Na obr.č.10 je vlevo zobrazen obrázek bez rozkladu barev, v pravo s rozkladem.



Obr. č.10

Dále můžeme zvolit algoritmus redukce barev (druhé rozb. menu v levo), a následně vybrat maximální počet barev v obraze (menu Barvy v pravo“). Ve čtvrtém rozb. menu v levo vybíráme algoritmus „Rozkladu průhlednosti“, částečně průhledných obrazových bobů.

5.3.2. Optimalizace Jpg



Obr. č.11

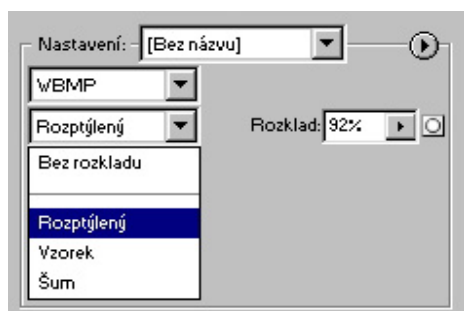
Formát Jpg podporuje 24 bitovou hloubku barev, což v přepočtu znamená 16,7 mil. barev. Umožňuje zvolit různě stupně ztrátové komprese. Čím větší komprese, tím nekvalitnější obrázek, ale menší velikost. Nepodporuje průhledné

pozadí. Pokud zvolíme „Progresivní“ bude opět obrázek natahován stejným způsobem jako když u Gifu zvolíme „Prokládaně“. Dále můžeme zvolit míru rozostření (doporučuje se 0,1 až 0,5), které umožní větší kompresi obrazu a dosažení menší velikosti souboru. Podklad určuje barvu výplně pro obrazové body, které byly v původním obraze průhledné.

5.3.3. Optimalizace Png

Formát Png je poměrně nový, byl vytvořen jako nepatentovaná alternativa pro Gif, která používá bezeztrátovou kompresi. Tento formát umožňuje průhlednost, má kvalitnější kompresi než Gif a umožňuje 16,7 mil. barev jako Jpg. Jeho nevýhoda je, že není podporován všemi prohlížeči. Verze 7.0 nám nabízí zvolit si mezi Png-8 a Png-24. Výhoda použití Png-24 je v tom, že může v obraze zachovat až 256 úrovní průhlednosti. Okno „Nastavení“ je prakticky stejné jako okno „Nastavení“ u optimalizace Gifu.

5.3.4. Optimalizace Wbmp



Obr. č.12

Podpora formátu Wbmp je novinkou sedmé verze. Tento formát je standardem pro optimalizování obrazů pro mobilní zařízení (jako např. mobilní telefony), takže se uplatní např. na Wapu. Wbmp podporuje pouze 1-bitové barvy, to znamená, že obrazy obsahují pouze černé a bílé obrazové body. V druhém

rozbalovacím menu v levo se volí algoritmus rozkladu, který určí metodu převodu hodnot obrazových bodů na černé a bílé.

6. ŠTĚTCE

Nástrojem, který doznal v sedmé verzi asi nejvýraznějších změn je „Štětec“. Jeho možnosti byly několikanásobně rozšířeny. Lze vybírat z rozsáhlé nabídky štětců nejrůznějších druhů, třídit je a zobrazovat si je podle různých kritérií. Lze také vytvářet nové štětce s různým rozptýlením a texturou. Štětce můžeme také navzájem kombinovat, nebo upravovat jejich barevnost.

Je nutno podotknout, že tato novinka nepřibyla pouze u štětců, ale celkově u nástrojů na malování, mazání, tónování a ostření, jako jsou např. (rozprašovač, tužka, klonovací razítko, razítko se vzorkem, štětec historie, umělecký štětec historie, přechod atd.).


Nový malovací modul umožňuje simulovat tradiční malířské techniky, včetně uhlokresby, pastelů, efektů vlhkého nebo suchého štětce. Můžeme zvolit některý z přednastavených stylů štětců, nebo si pomocí palety „Stopy“ vytvořit své vlastní štětce.

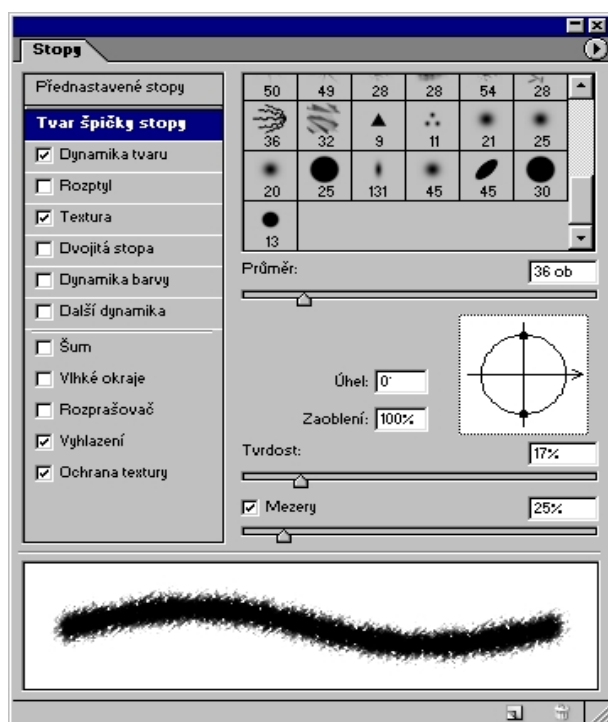
Pokud v „Paletě nástrojů“ kliknete na nějaký nástroj, objeví se „Pruh voleb“ viz obr. č.13, který obsahuje funkce, kterými lze chování daného nástroje ovlivnit. Nejinak je tomu u nástroje „Štětec“, jeho funkcemi se proto budeme zabývat podrobněji. Funkce začneme popisovat trochu netradičně zprava.



Obr. č.13

6.1. Hlavní paleta Stop

Takže pokud vpravo v „Pruhu voleb“ kliknete na ikonu  objeví se dialogové okno, které se nazývá „Paleta Stopy“ viz obr. č.14. Umožňuje nastavit různé volby stopy vybraného nástroje (v našem případě „Štětce“). Štětec si vlastně můžeme nastavit dokonale podle svých představ.



Obr. č.14

V levé části palety vyberte název položky a v pravé části palety se objeví volba pro vybranou položku. Pokud ji v levé části zaškrtneme je aktivována. Dolní část okna zobrazuje jak bude daná stopa vypadat. Protože položek v levé části je poměrně hodně popíšeme si na ukázkou pouze druhou položku „Tvar špičky stopy“ (viz obr. č.14), co se v ní nastavuje je jasné z jejího názvu. Položka „Tvar a špička stopy“ obsahuje:

Vzorek

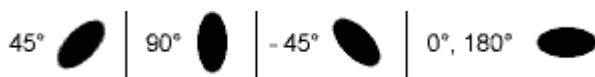
pokud klikneme na libovolnou ikonu vzorku štětce, program nastaví příslušný vzorek jeho hrotu.

Průměr

Zde se nastavuje průměr hrotu štětce od 1 do 2500 pixelů.

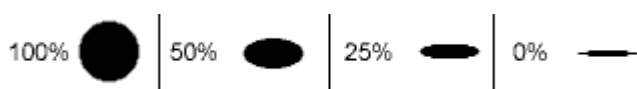
Úhel

měníme náklon štětce v rozmezí 360°. Náklon není patrný, pokud nastavíme zaoblení na 100 %.



Zaoblení

nastavujeme zakulacení nástroje od 0 do 100 %. Ale více vám řekne obrázek.



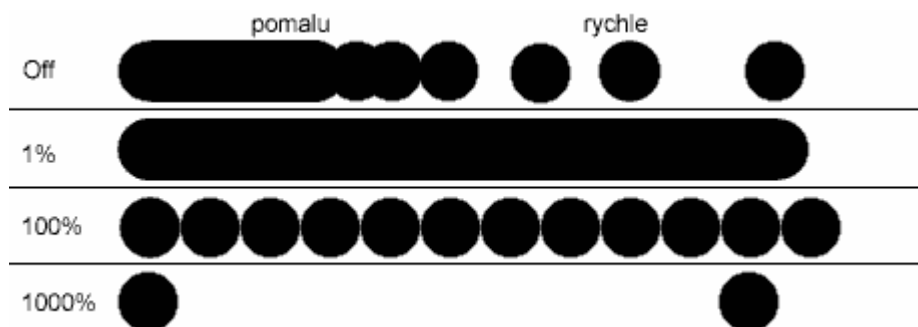
Tvrдост


nastavuje ostrost okraje. Čím více se blíží číslo nule, tím je okraj měkčí. Tvrдост nastavujeme v rozmezích od 0 do 100 %.




Mezery

hodnoty můžeme zadávat od 1 % do 1000 %. Mezery dělá program podle velikosti hrotu. Pokud „Mezery“ nejsou vybrány, budou se řídit rychlostí kurzoru (štetce).



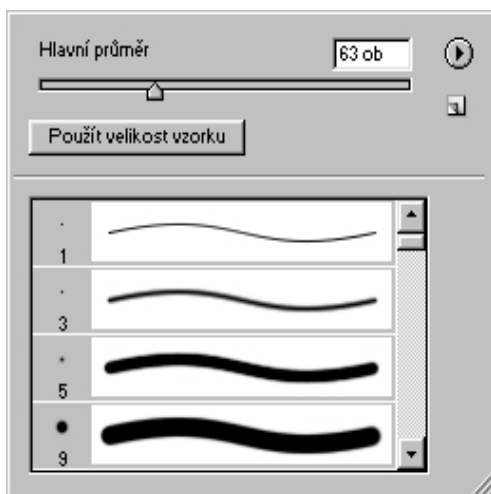
Pomocí položek v levé a pravé části palety si dokonale nastavíme nástroj podle svých potřeb. A můžeme začít pracovat. Pokud samozřejmě chceme nástroj používat trvale, musíme ho nějakým způsobem uložit. V první nabídce „Přednastavené stopy“ klikněte na pravé tlačítko myši a zvolte „Nová stopa“, zadejte její název a klikněte na „OK“. Stejným způsobem můžeme libovolnou stopu odstranit, nebo přejmenovat. Stopu též uložíme pokud v pravo dole klikneme na ikonu 

Tím jsme stopu uložily jako nově přednastavenou, to znamená, že se zachová i po ukončení programu. Ovšem pozor Photoshop obsahuje různé knihovny přednastavených stop a pokud změníme knihovnu stop, nové přednastavené stopy se ztratí. Pokud tedy chceme nové přednastavené stopy uložit na trvalo musíme je uložit do knihovny stop.

Knihovny stop změníme takto: v levé části palety vybereme první položku s názvem „Přednastavené stopy“, a vpravo nahoře v „Paletě stopy“ klikneme na ikonu  ,objeví se pomocné okno kde buď přímo kliknutím na některou z nabídek vybereme jinou knihovnu stop (tedy např.: suché štětce, vlhké štětce, hranaté stopy, přírodní stopy, speciální efekty, atd.), tím dojde k výměně knihovny stop. Nebo můžeme zvolit „Načíst stopy“ a následně vybrat některou z knihoven a tím dojde přidání knihovny stop již k otevřené knihovně. Takže si můžu otevřít např. knihovny suchých a vlhkých štětců najednou.

Nové přednastavené stopy uložíme na trvalo pokud v tomto pomocném okně zvolíme „Uložit stopy“, zadáme jméno naší nové knihovny a dáme „OK“. Tím si vytvoříme svou vlastní knihovnu štětců, kterou můžeme kdykoli otevřít příkazem „Načíst stopy“.

6.2. Stopa



Obr. č.15

Tato nenápadná rozbalovací paletka slouží jednak k doladování již vybraného nástroje, a jednak opět ke změně různých přednastavených knihoven stop. Paletka se objeví pokud klikneme v levo v „Paletě nástrojů“ na „Stopa“, viz obr. č.15. Zde můžeme nástroj doladit, a kliknutím na příslušné ikony v pravo. ho můžeme opět uložit tak jak jsme si výše ukázali

6.3. Režim

Další funkcí nástroje „Štětec“ je funkce „Režim“, která určuje jak „Štětec“ ovlivní existující obrazové body. Máme původní barvu obrazu (základní barvu),

ovšem naším nástrojem přidáme do obrazu barvu jinou, dojde k míchání barev, a výsledná barva je ovlivněna nastaveným „Režimem“ našeho nástroje.

Rozbalovací paletka obsahuje spoustu režimů. My se podíváme jen na některé z nich:

Normální

Označuje se též jako „Práh“. Upravuje nebo maluje každý z obrazových bodů na výslednou barvu. Normální režim je výchozí.

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.

Ztmavit

Porovná barevné informace 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. Efekt je podobný vícenásobné malbě fixem přes sebe.

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. Efekt je podobný, jako když promítáte více diapozitivů přes sebe.

Rozdíl

Porovná barevné informace v jednotlivých kanálech a odečte buď míchanou barvu od barvy základní nebo základní barvu od barvy míchané, podle toho, která má vyšší hodnotu jasu.

Vyloučit

Vytváří podobný efekt jako režim „Rozdíl“, ale méně kontrastní.

Odstín

Vytváří výslednou barvu se světlostí a sytostí základní barvy a s odstínem míchané barvy.

Barva

Vytváří výslednou barvu se světlostí základní barvy a s odstínem a sytostí míchané barvy. Zachovají se tím úrovně šedi v obraze. Režim je vhodný pro kolorování černobílých obrazů a tónování barevných obrazů.

Světlost

Vytváří výslednou barvu s odstínem a sytostí základní barvy a se světlostí míchané barvy. Režim vytváří opačný efekt než režim „Barva“.

6.4. Krytí a Hustota

Dalšími funkcemi „Štětce“ jsou funkce „Krytí“, která určuje maximální krytí barvy aplikované tímto nástrojem, a funkce „Hustota“, která určuje jak hustě se barva aplikuje.


Můžete nastavit hodnoty v rozsahu od 1 % do 100 %. Chcete-li malovat spíše průhlednější barvou nebo dosáhnout slabšího efektu, zadejte nižší čísla. Chcete-li spíše neprůhlednou barvu nebo silný efekt, nastavte hodnoty vysoko.

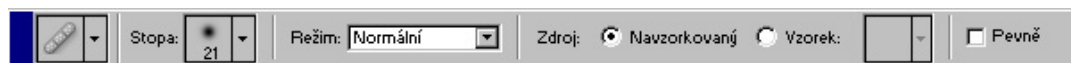
7. RETUŠOVACÍ ŠTĚTEC



Obr. č.16

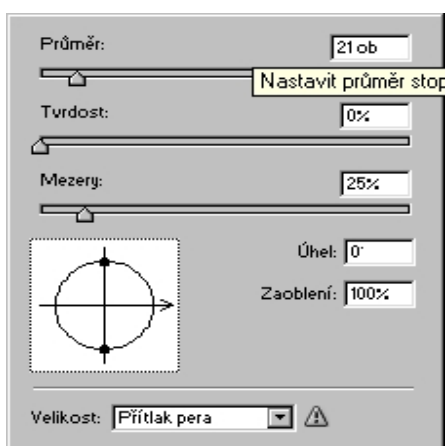
Výsledkem je, že opravené obrazové body hladce splynou se zbytkem obrazu.

V „Paletě nástrojů“ klikněte na ikonu „Retušovací štětec“  objeví se nám známý „Pruh voleb“ viz obr. č.17, který obsahuje trochu jiné funkce, než klasický štětec.



Obr. č.17

7.1. Stopa



Obr. č.18


„Pruh voleb“ především neobsahuje „Hlavní paletu stop“, ale pouze rozbalovací paletku, která opět slouží k doladování nastavení štětce, konkrétně „Tvaru špičky stopy“. I když vypadá trochu jinak obsahuje nám již dobře známé parametry vysvětlené v kapitole 6.1. Parametry můžeme nastavovat zadáním přesných čísel, nebo posunutím ukazatele.

7.2. Zdroj: Navzorkovaný a Vzorek

Další funkcí v pořadí je „Režim“, který máme již podrobně vysvětlený v kapitole 6.3. takže se jím nebudeme dále zabývat.

V pruhu voleb dále najdete funkci „Zdroj“, která udává co chcete použít pro opravu obrazových bodů: Zvolte: „Navzorkovaný“ chcete-li použít obrazové body z obrazu, nebo zvolte „Vzorek“ chcete-li použít body ze vzorku. Pokud jste zvolili „Vzorek“, vyberte vzorek z rozbalovací „Palety vzorků“.

7.2.1. Vytvoření vlastního vzorku

Pokud si chcete vytvořit svůj vlastní vzorek, označte nástrojem „Obdélníkový výběr“  libovolnou část obrázku, kterou chcete uložit jako vzorek. A zvolte „Úpravy > Definovat vzorek“, zadejte jeho jméno a potvrďte „OK“. Vzorek se vám uloží do „Palety vzorků“, ale pozor, opět pouze jako přednastavený. Opět pro něho budou platit stejná pravidla, jako pro přednastavenou stopu (viz str 22).

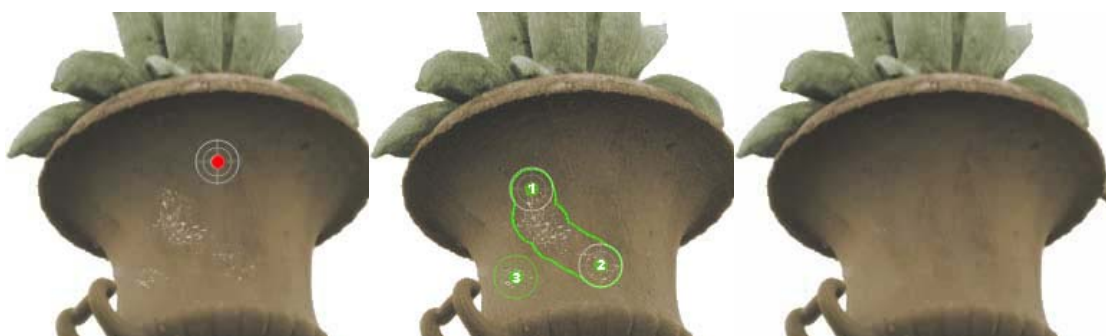
7.3. Funkce Pevně

Pokud zatrhnete tuto funkci, můžete uvolnit tlačítko myši, aniž byste ztratili platný vzorkovací bod. Výsledkem je, že vzorkované obrazové body se aplikují spojitě a nezáleží na tom, kolikrát kreslení přerušíte. Pokud vypnete tuto volbu, použijí se stejné vzorkované obrazové body nabrané z počátečního bodu vzorkování pokaždé, když malování přerušíte a obnovíte.

Bod vzorkování (neboli počáteční místo, ze kterého si nástroj bere informace) nastavíte tak, že umístíte štětec do libovolného otevřeného obrazu a klikněte myší se stisknutou klávesou „Alt“.

7.4. Příklad


Na prvním obrázku vidíte část sloupu, který nahlodal zub času. Hrot štětce, nastavíme tak, aby měl velikost jako terčik na prvním obrázku. Stiskneme „Alt“ a klikneme levým tlačítkem myši na místo označené červenou tečkou (určíme tak bod vzorkování). V tomto případě je jedno zda aktivujeme „Pevně“, výsledek bude stejný. Začneme kreslit z bodu (1) do bodu (2). Pak klikneme na plochu, která je označena jako bod (3). Výsledek si můžete prohlédnout na třetím obrázku.



Obr. č.19

8. ZÁPLATA

Dalším novým nástrojem ve verzi 7.0 je „Záplata“. Tímto nástrojem můžeme opravovat vybranou oblast obrazovými body z jiné oblasti, nebo ze vzorku. Podobně jako nástroj „Retušovací štětec“ porovnává texturu, světla a stíny vzorkovaných a zdrojových obrazových bodů. Nástroj funguje podobně jako razítko, ale s tím rozdílem, že nevznikají hrany vytvořené odlišným odstínem a barvou.

Opět si zase nejprve popíšeme funkce tohoto nástroje. V „Paletě nástrojů“ klikněte na ikonu „Záplata“ , objeví se nám již dobře známý „Pruh voleb“ viz obr. č.20, který obsahuje dvě funkce.



Obr. č.20

8.1. Funkce záplata

Pokud zaškrtneme „Cíl“ přetahujeme vybranou plochu na kterékoliv místo na obrázku. Přesně naopak je tomu pokud zaškrtneme „Zdroj“. Do vybrané plochy si natáhneme námi vybraný prostor z obrázku. Vše si ukážeme si na příkladě.

8.2. Použít vzorek

Stačí vybrat nějaký prostor v obrázku kteroukoliv selekcí (např. „Lasem“, nebo „Obdélníkovým výběrem“), nebo rovnou nástrojem „Záplata“. Poté si v pravé paletce vybrat vzorek a stisknout tlačítko „Použít vzorek“. Tato funkce se dá docela dobře použít, pokud si nejprve vlastní vzorek vyrobíme, což jsme si ukázali v kapitole 7.2.1.

8.3. Příklad

Pomocí nástroje „Záplata“ chceme odstranit tetování z ruky (viz první obr.) v levo. Oblast, kterou chceme odstranit si označíme, v našem případě použijeme např. nástroj „Laso“. Vybereme nástroj „Záplata“ a zvolíme „Zdroj“ (tím můžeme do námi vybrané plochy natáhnout libovolnou oblast z obrázku). Najedeme kurzorem do vyznačené oblasti, stiskneme levé tlačítko myši a přetáhneme nad místo, které je asi nejpodobnější kůži pod tetováním (viz prostřední obr.) a pustíme levé tlačítko myši.(viz obr. v pravo)



Obr. č.21

Naopak, pokud bych měl na obrázku např. dvě ruce. A chtěl např. tetování z jedné ruky zobrazit i na druhé ruce. Opět označím tetování „Lasem“, vyberu nástroj „Záplata“, ale zvolím „Cíl“ (tím můžu přetáhnout vybranou plochu do libovolné oblasti na obrázku).

9. IMPORT OBRAZŮ A FOTOGRAFIÍ

Protože se v další části této diplomové práce budeme zabývat Úpravou fotografií, bylo by vhodné si nejprve ukázat, jak tyto fotografie vůbec „dostaneme“ do našeho počítače na disk. Jistě Vás napadne tradiční způsob importu fotografií jako je „Skenování“, nebo dnes již velice často používaný způsob importu pomocí „Digitálního fotoaparátu“.

Pokud nalezne Photoshop ovladač kompatibilní s Vaším hardwarem (skener, nebo digitální fotoaparát) používá k importu obrázků a fotografií tzv. „Zásuvný modul“ („Plug-in“). Pokud nemá kompatibilní ovladač importuje obrázky pomocí rozhraní „TWAIN“, nebo rozhraní „WIA“. „TWAIN“ není závislé na volbě „OS“, kdežto „WIA“ je k dispozici pouze pro „OS“ Windows ME nebo Windows XP. Krátce si něco řekneme o těchto funkcích.

9.1. Zásuvný modul

Zásuvné moduly (též nazývané „Plug-ins“) jsou podprogramy, které rozšiřují funkce Photoshopu. S programem se dodává řada zásuvných modulů pro import a export obrazů a pro vytváření speciálních efektů, které se automaticky instalují do složek na disk uvnitř složky „Plug-ins“ Photoshopu.

Takže pokud si pořídíte nějaký hardware instalační software by měl obsahovat také „Zásuvný modul“ pro „Photoshop“. Nainstalujte ho, a poté zvolte „Soubor > Import“ a z podnabídky vyberte příslušný „Zásuvný modul“.

9.2. Rozhraní TWAIN

„TWAIN“ musíte spolu s příslušným softwarem nainstalovat. Výrobce vašeho hardwaru musí dodat tzv. „Source Manager“ a datový zdroj TWAIN pro vaše zařízení.

Poté zadáte „Soubor > Import“ a z podnabídky zvolte zařízení, které chcete použít. Máte-li ve svém systému instalováno více než jedno zařízení „TWAIN“ a chcete mezi zařízeními přepínat, použijte pro volbu jiného zařízení pomocí příkazu „Vybrat zdroj TWAIN“. Chcete-li poté importovat obraz, zvolte „Soubor > Import > Načíst z TWAIN“.

9.3. Podpora WIA

Když použijete podporu WIA (Windows Image Acquisition), Photoshop spolupracuje s Windows a se softwarem vašeho digitálního fotoaparátu nebo skeneru, a importuje obrazy přímo do Photoshopu.

Zvolte „Soubor > Import > Podpora WIA“, poté zadejte umístění na svém počítači pro uložení obrazových souborů. Vyberte volbu „Otevřít načtené obrazy ve Photoshopu“. Pokud chcete upravovat fotografie až později, pak tuto volbu nevybírejte. Klikněte na „Start“. Vyberte hardware, ze kterého chcete fotografie importovat.

Pokud vyberete digitální fotoaparát, zvolte obraz, nebo obrazy které chcete importovat. Klikněte na „Importovat“

Pokud vyberete skener, zvolte typ obrazu, který chcete skenovat (např. „Barevný obraz“, nebo „Obraz ve stupních šedi“). Kliknutím na náhled zobrazte skenovaný obraz a podle potřeby obraz ořízněte. Klikněte na „Skenovat“.

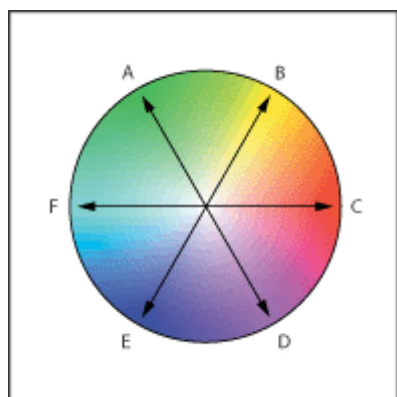
10. NASTAVENÍ BAREV

Fotky máme uložené na disku v počítači v digitální podobě. Ovšem práce s fotografií zdaleka nekončí, spíše naopak začíná. Spoustu práce budeme mít s úpravou jasu a kontrastu, barevnosti, ostroty, s přidáváním efektů a ještě řadou dalších úprav.

Právě zde můžeme ocenit kvalitu pořízené fotografie, neboť platí zásada, čím větší kvalita fotografie, tím méně úprav. Protože člověk nikdy neví, jak se fotka povede vyfotit, ukážeme si v této části naopak úprav co nejvíce.

10.1. Barevné kolo

Protože při vyvažování barev je mnoho způsobů, jak dosáhnout podobných výsledků, je užitečné vzít v úvahu typ obrazu a požadovaný efekt. Pokud nejste zblhlí v úpravách jednotlivých barevných složek v obraze, může vám pomoci, když máte při práci po ruce diagram barevného kola. Barevné kolo vám může pomoci předvídat, jak změna jedné barevné složky ovlivní ostatní barvy v obraze,



Obr. č.22

a jak se změny barev převádějí mezi barevnými modely RGB a CMYK.

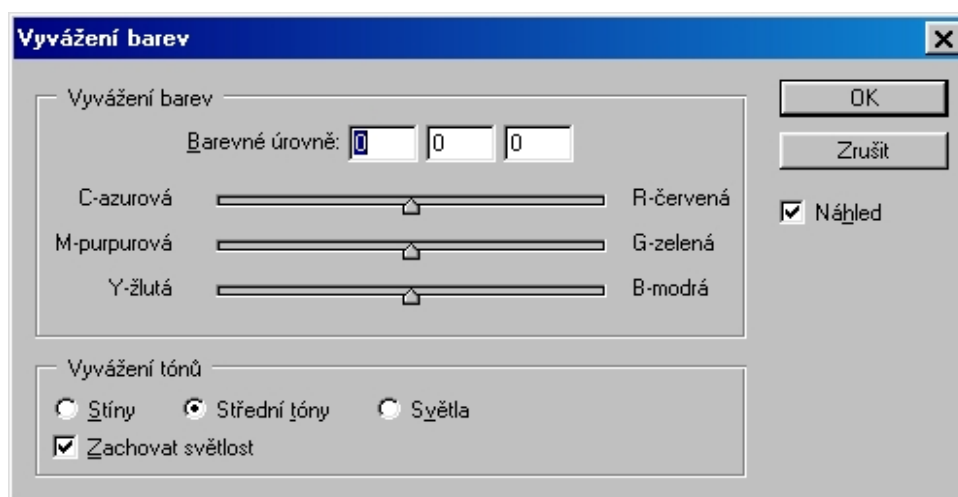
Na obr. č.22 je zobrazeno „Barevné kolo“. Písmeno „A“ reprezentuje zelenou barvu, „B“ žlutou, „C“ červenou, „D“ purpurovou, „E“ modrou, „F“ azurovou.

Můžete například snížit množství nějaké barvy v obraze zvýšením množství opačné barvy na barevném kole, a naopak. Podobně můžete zvýšit a snížit barvu úpravou dvou sousedních barev na barevném kole nebo dokonce nastavením dvou sousedních barev k opačné barvě.

V obraze CMYK můžete například snížit purpurovou buď snížením podílu purpurové, nebo pomocí doplňkových barev tím, že přidáte azurovou a žlutou. Můžete i kombinovat tyto dvě korekce. Podobně v obraze RGB můžete snížit purpurovou tím, že uberete červenou a modrou nebo tím, že přidáte zelenou. Všechny tyto úpravy vedou k celkovému barevnému vyvážení, které obsahuje méně purpurové.

10.2. Vyvážení barev

Funkce „Vyvážení barev“ mění celkové poměry barev v obraze a tím provádí celkovou korekci barev. Na obr. č.23 vidíme dialogové okno této funkce, které se otevře kliknutím na „Obraz > Přizpůsobení > Vyvážení barev“.



Obr. č.23

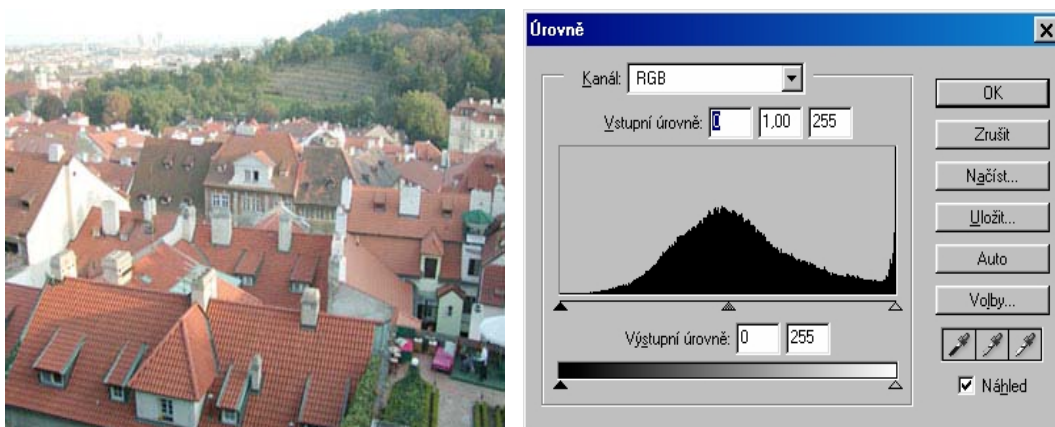
Prohlédněme si tedy, co všechno se nám při spuštění tohoto nástroje zobrazí. Tři škály barevných módů CMY a RGB slouží k míchání jednotlivých barev kanálů barevných režimů. Toto míchání je možné provádět ve třech oblastech jasu jsou to stíny, střední tóny a světla. Takže máme skutečně velmi široké spektrum možností.

V kolonce „Vyvážení tónů“ najdeme atribut „Zachovat světlost“. Pokud tento atribut ponecháme zatržený, bere funkce při úpravě barevnosti v úvahu celkovou světlost obrázku, v opačném případě mění nástroj světlost dle svých výpočtů adekvátně k barevnému tónu.

Při používání funkce „Vyvážení barev“, by si každý měl vyzkoušet různé možnosti. Velmi záleží na individuální schopnosti vnímání každého z nás. A abychom se přiblížili k dokonalým výsledkům, chce to určitou dávku praxe a zkušeností

10.3. Histogram

Histogramem rozumíme v podstatě grafické znázornění zastoupení světel, stínů a středních tónů v obrázku. Pokud se v histogramu objevují vysoké vrcholy jednotlivých čar, znamená to, že se v obrázku vyskytují plochy podobného či stejného jasu, nebo barvy. Čím více je těchto čar a čím jsou vyšší, tím více zastoupení stejných ploch představují.



Obr. č.24

Histogram najdeme pod sérií příkazů „Obraz >Přizpůsobení >Úrovně“. Otevře se dialogové okno „Úrovně“, viz obr. č.24. Vodorovná osa x zobrazuje

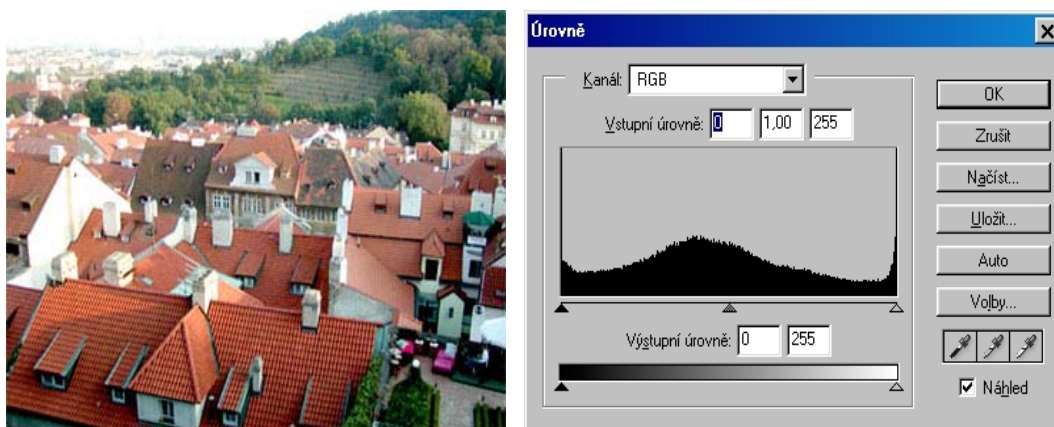
hodnoty barev od nejtmaevších (0) po nejsvětější (255). Černý posuvník nám udává stíny, šedý střední tóny a světlý posuvník světla.

Pokud klikneme na „Auto“ aplikuje se automatické nastavení stínů a světel. Stejně, jako když dáte „Obraz > Přizpůsobení > Úrovně automaticky“. O tom více v kapitole 10.5.1.

Nahoře v rozbalovacím menu si vybereme kanál, který budeme upravovat. Chcete-li nastavit stíny a světla ručně, upozorňuji, že to vyžaduje opět určitou zkušenost, táhněte jezdcí „Vstupní úrovně“. Našemu obrázku obr. zjevně chybí kontrast a fotografie působí zašedle, až zamlženě. Histogram nám ukazuje nedostatek obrazových bodů ve stínech. Posuneme tedy černý posuvník k prvním obrazovým bodům. Tím se histogram roztáhne, a obrazové body se přemapují na černou a bílou. V histogramu se tak sice vytvoří mezery, ale pokud nejsou příliš velké, nepředstavují žádný problém. Hodnotu můžeme též zadat přímo do prvního textového pole „Vstupní úrovně“.

Tažením černého a bílého jezdce „Výstupní úrovně“ můžete určit nové hodnoty stínů a světel. Hodnoty můžete také zadat do textových polí „Výstupní úrovně“.

Výsledný obrázek pak může vypadat např. jako na následujícím obr. č.25. Porovnání s originálem je jednoznačně kontrastnější.



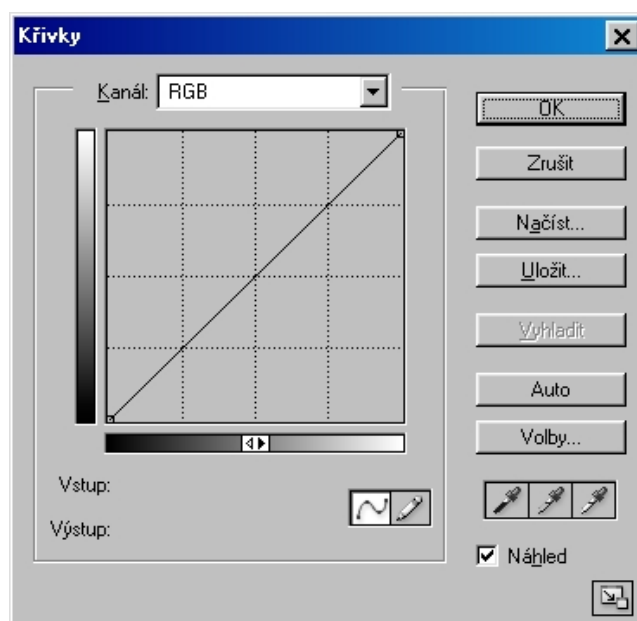
Obr. č.25

Připomínám, že práce s histogramem vyžaduje určité zkušenosti v nastavení, a musím se přiznat, že i já sem ze začátku používal raději automatickou funkci.

10.4. Křivky

Podobně jako funkce „Úrovně“ umožňuje i funkce „Křivky“ nastavit celkový tónový rozsah obrázku. Rozdíl je však takový, že místo provádění úprav s použitím pouze tří proměnných (světla, stíny, střední tóny), s „Křivkami“ můžeme nastavit libovolný bod v rozsahu 0-255. Křivky můžete také použít k přesnému nastavení jednotlivých barevných kanálů v obraze.

Pokud kliknete na „Obraz > Přizpůsobení > Křivky“, otevře se dialogové okno „Křivky“ viz. obr. č.26.



Obr. č.26

Vodorovná osa grafu představuje původní hodnoty intenzity obrazových bodů „Vstupní úrovně“, svislá osa představuje nové hodnoty barev „Výstupní úrovně“. Při výchozím nastavení mají všechny obrazové body stejné vstupní a

výstupní hodnoty. Pro obrazy RGB zobrazují „Křivky“ hodnoty intenzity 0-255 se stíny (0) vlevo. Pro obrazy CMYK se zobrazují procentuální hodnoty 0-100 se světly (0) vlevo. Chcete-li kdykoliv obrátit zobrazení stínů a světel, klikněte na dvojitou šipku pod křivkou.

Nahoře v rozbalovacím menu si vybereme kanál, který budeme upravovat. Mřížka grafu se dá zjemnit, podržte „Alt“ a klikněte myší na mřížku. Stejným postupem se zase zvětší. A začneme upravovat křivku, její úpravou totiž začneme měnit světla a stíny v obraze.

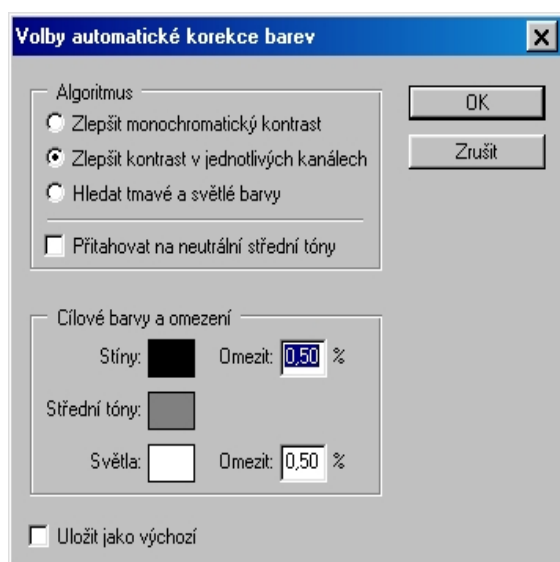
Chcete-li určit libovolný bod v obraze, najedte na příslušný bod myší a stiskněte levé tlačítko myši. V dialogovém okně „Křivky“ se zobrazí hodnoty intenzity z oblasti pod kurzorem, a dále tento bod vyznačí svou polohou na křivce. Možností jak křivku upravovat je několik. Pokud jste začátečníci, kliknutím na „Auto“ udělá vše program za vás. Dále můžete táhnout za křivku, dokud nebude obraz vypadat podle vašich představ. Nebo klikněte na bod na křivce a zadejte pro bod hodnoty „Vstup“ a „Výstup“. Další možností je, že vybereme tužku ve spodní části dialogového okna a tažením nakreslíme novou křivku. Chceme-li křivku omezit na přímkové úseky, podržíme klávesu „Shift“ a kliknutím definujeme koncové body úseků. Pokud jste hotovi, můžete kliknout na „Vyhladit“, a křivka se automaticky vyhladí.

Na křivku můžete přidat až 14 řídicích bodů, které se zamknou, a budou křivku určovat. Chcete-li řídicí bod z křivky odstranit, odtáhněte ho mimo mřížku, nebo na něj klikněte se stisknutou klávesou „Ctrl“. Pozor na koncové body křivky, které odstranit nejdou.

10.4.1. Volby automatických korekcí

Dialogové okno „Volby automatických korekcí“ se zobrazí po kliknutí na „Volby“ v dialogovém okně „Úrovně“, nebo „Křivky“. Funkce umožňuje automaticky nastavit celkový tónový rozsah obrazu, určit procenta omezení a přiřadit barevné hodnoty stínům, středním tónům a světlům. Tato nastavení můžete aplikovat při jednorázovém použití dialogového okna „Úrovně“ nebo

„Křivky“, nebo můžete nastavení uložit pro budoucí používání s příkazy „Úrovně“, „Úrovně automaticky“, „Kontrast automaticky“, „Barvy automaticky“ a „Křivky“.



Obr. č.27

jednotlivých kanálech a tím provede výraznější korekce. Protože každý kanál se nastavuje individuálně, může tato volba odstranit nebo přidat barevný nádech. Tento algoritmus používá příkaz „Úrovně automaticky“. „Hledat tmavé a světlé barvy“ vyhledá průměry z nejsvětlejších a nejtmašších obrazových bodů v obraze a použije je k maximalizaci kontrastu s minimálním omezením. Tento algoritmus používá příkaz „Barvy automaticky“.

Pokud chcete, aby Photoshop vyhledal průměrné téměř neutrální barvy v obraze a pak nastavil hodnoty těchto barev tak aby byly neutrální, vyberte „Přitahovat na neutrální střední tóny“. Tento algoritmus používá příkaz „Barvy automaticky“.

Chcete-li určit, nakolik se omezí černé a bílé obrazové body, zadejte hodnoty v procentech do textových polí „Omezit“. Doporučená hodnota je mezi 0,5 % a 1 %. Standardně Photoshop omezuje bílé a černé obrazové body o 0,5 %. Znamená to, že při určování nejsvětlejších a nejtmašších obrazových bodů v obraze zanedbává prvních 0,5 % na každém okraji histogramu. Tím se zajistí, že

hodnoty bílé a černé se nastaví podle skutečně reprezentativních světlých a tmavých obrazových bodů a ne podle osamocených extrémních hodnot obrazových bodů.

Chcete-li uložit nastavení a použít ho v platném dialogovém okně „Úrovně“ nebo „Křivky“, klikněte na „OK“. Pokud poté kliknete na tlačítko „Auto“, Photoshop na obraz aplikuje znovu stejná nastavení. Chcete-li nastavení uložit jako výchozí, vyberte „Uložit jako výchozí“ a pak klikněte na „OK“. Když příště otevřete dialogové okno „Úrovně“ nebo „Křivky“, můžete kliknutím na tlačítko „Auto“ aplikovat stejná nastavení. Výchozí procenta omezení použijí také příkazy „Úrovně automaticky“, „Kontrast automaticky“ a „Barvy automaticky“.

10.5. Rychlé celkové nastavení barev

Některé funkce v Photoshopu poskytují rychlé nastavení barev v obrázku. Tyto funkce mění barvy, nebo tónovou úroveň v obrázku automaticky, ovšem nejsou tak přesné a všestranné jako nástroje pro korekci barev, které si popíšeme níže. Výhodou je, že poskytují rychlý a jednoduchý způsob, jak provést celkové nastavení. Jsou především dobré pro začátečníky, protože vše se děje v podstatě na jedno kliknutí. Jednotlivé funkce si následně popíšeme.

10.5.1. Úrovně automaticky

Klikněte na „Obraz > Přizpůsobení > Úrovně automaticky“. Tato funkce automaticky nastaví jezdec „Úrovní“ podle světel a stínů, viz obr. č.24 v kapitole 10.3. Standardně jsou omezeny bílé a černé obrazové body o 0,5 %. To znamená, že při určování nejsvětlejších a nejtmavších obrazových bodů v obrázku jsou zanedbány první 0,5 % na každém okraji histogramu. Tím se zajistí, že hodnoty bílé a černé se nastaví podle skutečně reprezentativních světlých a tmavých obrazových bodů a ne podle osamocených extrémních hodnot obrazových bodů.

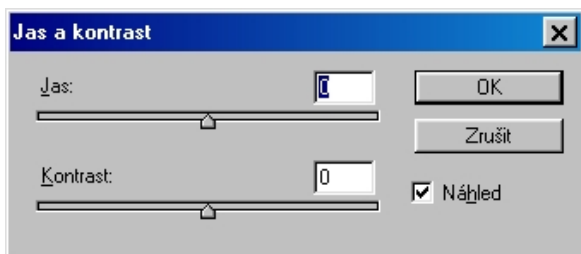
Protože tato funkce nastavuje každý barevný kanál samostatně, může odstranit nebo způsobit barevný nádech. Funkce dává dobré výsledky, když obraz s průměrným rozložením hodnot obrazových bodů vyžaduje jednoduché nastavení kontrastu, nebo když má obraz celkový barevný nádech. Ruční nastavení ovladačů v oknech „Úrovně“ je ale přesnější.

10.5.2. *Barvy automaticky*

Funkce je novinkou sedmé verze, a prý dává spolehlivější výsledky, než příkazy „Úrovně automaticky“ a „Kontrast automaticky“. Klikněte na „Obraz > Přizpůsobení > Barvy automaticky“. Tato funkce automaticky nastavuje kontrast a barvy obrázku tak, že vyhledává stíny, střední tóny a světla přímo ve skutečném obraze, ne v histogramech kanálů. Střední tóny se změní na neutrální a bílé a černé obrazové body se omezí podle hodnot, nastavených v dialogovém okně „Volby automatických korekcí.“

10.5.3. *Jas a kontrast.*

Klikněte na „Obraz > Přizpůsobení > Jas a kontrast“. Funkce umožňuje provádět jednoduché úpravy tónového rozsahu barev v obrázku. Důležité je, že funkce provádí stejné nastavení pro všechny obrazové body v obraze. Použití této funkce může způsobit ztrátu detailů v obrázku, a proto se její použití nedoporučuje, pokud chceme mít kvalitní výstup na tiskárnu.



Obr. č.28

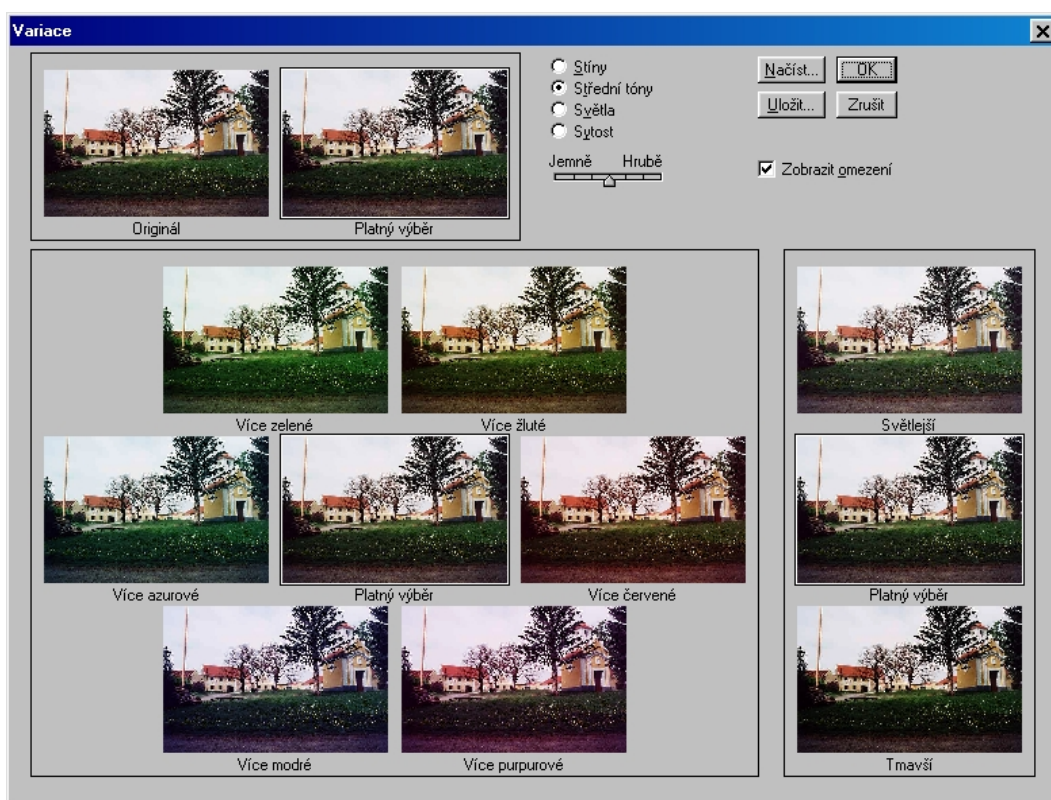
Tažením doleva se úroveň snižuje; tažením doprava se zvyšuje. Číslo vpravo od hodnoty každého jezdce udává hodnotu jasu nebo kontrastu. Hodnoty mohou být v rozsahu od -100 do +100.

10.5.4. Kontrast automaticky

Klikněte na „Obraz > Přizpůsobení > Kontrast automaticky“. Tato funkce nastavuje celkový kontrast a namíchání barev v obraze RGB. Výhodou je, že použití této funkce nemůže způsobit ani odstranit barevný nádech obrázku. Nejsvětlejší a nejtmavší obrazové body v obraze se mapují na bílou a černou, což způsobí světlejší vzhled světel a tmavší vzhled stínů. Tato funkce může zlepšit vzhled mnoha fotografií nebo obrazů se spojitými tóny. Nelepší však obrazy s nevýraznými barvami.

10.5.5. Variace

Funkce „Variace“ umožňuje nastavit vyvážení barev, kontrast a sytost obrazu výběrem z miniaturních zobrazení různých alternativ. Tento příkaz je nejužitečnější když se pracuje v obrázku se středním tónovým rozsahem, který nevyžaduje přesné korekce barev.



Obr. č.29

Klikněte na „Obraz > Přizpůsobení > Variace“. Otevře se dialogové okno „Variace“. viz obr. č.29.

Dvě miniatury v horní části dialogového okna ukazují původní výběr („Originál“) a výběr s právě provedenými úpravami („Platný výběr“). Při prvním otevření dialogového okna jsou oba obrazy stejné. Jak provádíte úpravy, obraz „Platný výběr“ se mění tak, aby odrazil vaše volby.

Vyberte „Zobrazit omezení“, chcete-li zobrazovat neonový náhled ploch v obraze, jejichž barvy budou při korekci omezeny. To znamená, že se převedou na čistou bílou nebo čistou černou. Výsledkem omezení mohou být nežádoucí posuny barev, protože rozdílné barvy v původním obraze se mapují na stejnou barvu. Při nastavování středních tónů k omezení nedochází.

Dále vyberte, co chcete v obrázku nastavit: „Stíny“, „Střední tóny“ nebo „Světla“, abyste určili, zda chcete upravovat tmavé, střední nebo světlé plochy. Tažením jezdce „Jemně/Hrubě“ určete míru úprav. Posunutím jezdce o jeden dílek se míra úpravy zdvojnásobí. Chcete-li do obrazu přidat barvu, klikněte na příslušnou miniaturu barvy. Chcete-li ubrat barvu, klikněte na miniaturu pro opačnou barvu. Pokaždé, když kliknete na miniaturu, změní se ostatní miniatury. Střední miniatura vždy odpovídá současnému nastavení.

Přiznám se, že tuto funkci jsem v praktické části své diplomové práce nepoužil. Ale myslím si, že je zajímavým doplňkem tohoto programu. A jistě za zkoušku stojí.

11. KRÁTCE O FILTRECH

Program Photoshop nabízí sérii speciálních grafických funkcí, filtrů, pomocí nichž můžeme obrázky upravovat a dělat si v podstatě co se nám zlíbí. Z obrázku můžeme vlastně jedním kliknutím udělat „umělecké dílo“.

Vestavěné filtry jsou rozděleny do 14 podnabídek. V dolní části nabídky „Filtr“ jsou navíc zobrazeny instalované přídatné filtry jiných výrobců. A pokud si ze široké nabídky nevybereme, můžeme si vyrobit filtr vlastní. Kdybychom si tu měli všechny filtry představit a popsat, nebylo by to v rozsahu této diplomové práce. Neboť filtrů nabízí program opravdu početně. Takže si ukážeme pouze sadu filtrů pro zaostření fotografií, a filtr „Vystřížení“, který mě velice zaujal.

11.1. Zostření

Filtry, které se nacházejí pod příkazem „Filtry > Zostření“, zaostřují rozostřené obrazy zvýšením kontrastu sousedních obrazových bodů. Tyto filtry jsou velice užitečné, neboť podle mého názoru zaostřit potřebuje skoro každá špatně vyfocená fotografie. Filtry jsou čtyři, a jsou to:

11.1.1. Zostřit a Zostřit více

Rozdíl mezi těmito dvěma filtry je pouze ten, že filtr „Zostřit více“ aplikuje silnější efekt než filtr „Zostřit“. Zostření se týká v podstatě celého obrázku. Pro zostření nelze nastavit žádná míry zostření. Ale pokud chcete můžete tuto funkci aplikovat i několikrát za sebou, do té doby, až Vám bude připadat obrázek dostatečně ostrý.

11.1.2. Zostřit obrysy

Tento filtr najde v obraze oblasti, kde se vyskytují výrazné změny barev, a tyto oblasti následně zostří. Takže zostření se týká v podstatě pouze hran a

celková hladkost obrázku zůstane zachována. Opět zde nelze nastavit určitá míra zostření.

11.1.3. Doostřit

Filtr „Doostřit“ vyrovnává neostrosti vzniklé při fotografování, skenování, nebo převzorkování. Funkce nastaví kontrast detailů hran a vytvoří světlejší a tmavší čáru na každé straně hrany. Tím se hrana zvýrazní a vytvoří se iluze ostřejšího obrazu.



Obr. č.30

Filtr najde každé dva sousední obrazové body s rozdílem v hodnotách jasu, který specifikujete („Práh“), a zvýší kontrast obrazových bodů o hodnotu, kterou určíte („Míra“). Kromě toho se dá specifikovat velikost okolí („Poloměr“), se kterým se každý obrazový bod porovnává. Účinky filtru jsou mnohem výraznější na obrazovce než na výstupu s velkým rozlišením. Je-li vaším konečným cílem tisk, vyzkoušejte si, jaká nastavení budou u vašeho obrazu fungovat nejlépe.

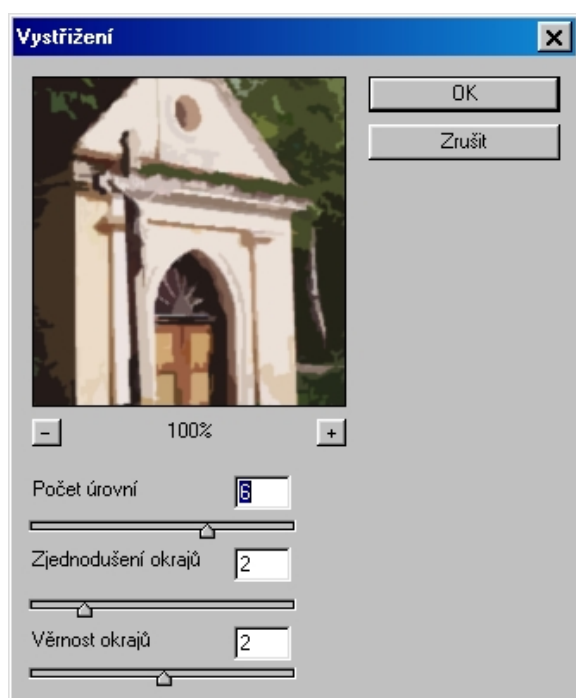
11.2. Umělecké filtry

Filtry z podnabídky „Umělecké filtry“ umožňují vytvářet malířské nebo speciální efekty pro výtvarná díla, nebo komerční grafiky. Hodí se např. i pokud chcete obohatit webovou stránku o různé ikony, obrázky. Tyto filtry dávají obrazu

přirozenější vzhled a napodobují efekty tradičních výtvarných a malířských postupů.

11.2.1. Filtr Vystřížení

Tento filtr zmiňuji, neboť mne velice zaujal. Můžeme ho použít pro tvorbu koláží, což se může na webu hodit. Obrázek vypadá, jako by byl sestaven z nhrubo vystříhaných kousků barevného papíru. Vysoce kontrastní obrazy se změni na siluety, zatímco barevné obrazy jsou vytvořeny z několika vrstev barevného papíru.



Obr. č.31

Zvolte „Filtr > Umělecký > Vystřížení“, objeví se dialogové okno filtru „Vystřížení“, viz obr. č.31. Zadáme „Počet úrovní“, čím větší hodnotu zadáme, tím více se obraz bude podobat originálu, čím bude hodnota menší tím více se obrázek bude podobat koláži. Dále zadáme „Zjednodušení okrajů“, zde je to přesně naopak, čím větší hodnotu zadáme, tím více se bude obrázek podobat koláži. U hodnoty „Věrnost okrajů“ ponechte hodnotu 2. Klikněte na „OK“.

Na obrázku č.32 na další stránce vidíte fotografii kaple, v pravo na obr. č.33 již vidíte výsledek po aplikaci filtru „Vystřížení“. Tuto koláž můžeme následně upravit např. tak, jako vidíte na obr. č.34, na vyříznutí jsem použil nástroj „Eliptický výběr“. Krajní rám jsem vytvořil pomocí funkce „Úkos a reliéf“, (zvolte příkaz „Vrstva > Styl vrstvy > Úkos a reliéf“). Výsledek můžete použít na webu jako ikonu, nebo jako tlačítko.



Obr. č.32



Obr. č.33



Obr. č.34

11.3. Další filtry

Filtry Deformace

Tyto filtry geometricky deformují obraz, přičemž vytvářejí trojrozměrné, nebo jiné efekty pomocí změn tvaru. Tyto efekty mohou být velmi náročné na paměť.

Rozostřovací filtry

Změkčují výběr či obraz a jsou užitečné při retušování. Vyhlazují přechody tím, že zprůměrují obrazové body nacházející se vedle ostrých okrajů čar a barevných ploch v obraze

Filtry Tahy štětce

Stejně jako „Umělecké filtry“ i tyto filtry vytvářejí vzhled malby nebo jiného výtvarného díla pomocí tahů různými štětci a barvami. Některé tyto filtry přidají do obrazu zrnitost, barvu, šum, detaily okrajů nebo texturu, čímž vytvoří zajímavý efekt.

Šumové filtry

Přidávají nebo odstraňují šum, neboli obrazové body s náhodně rozloženými úrovněmi barev. Tím pomáhají splynutí výběru s okolními obrazovými body. Šumové filtry lze použít k vytvoření neobvyklých textur, či k odstranění problematických oblastí v obraze (např. prachu nebo škrábanců).

Filtry Vykreslení

Tyto filtry vytvářejí trojrozměrné tvary, vzory mraků, vzory vznikající lomem světelných paprsků a vzory simulující odrazy světla. Pomocí těchto filtrů také můžete manipulovat s objekty v trojrozměrném prostoru, vytvářet trojrozměrné objekty krychle, koule válce a hranol a vytvářet texturové výplně ze souborů ve stupních šedi k dosažení prostorového vzhledu osvětlení daného obrazu.

Filtry Skica

Tyto filtry přidávají do obrazu texturu, často pro dosažení trojrozměrného efektu. Jsou také užitečné k vytvoření ručně malovaného vzhledu. Mnohé z těchto filtrů používají při překreslování obrazu barvy popředí a pozadí.

Filtry Stylizace

Vytvářejí efekt malovaného či impresionistického vzhledu vybrané části obrazu tím, že přesunou obrazové body a najdou kontrastní místa v obraze a zvýší jejich kontrast.

Texturové filtry

Dodávají obrazu hloubku a vzhled přírodního materiálu

Video filtry

Zahrnují filtr NTSC (National Television Standards Committee), které omezí rozsah barev tak, aby byly přijatelné pro televizní reprodukci a filtr „Odstranit prokládání“, který vyhlazuje pohyblivé obrazy zachycené z videa.

Jiné filtry

Umožní vytváření svých vlastních filtrů, použít filtry k úpravám masek, posunout výběr v obraze a provádět rychlé úpravy barev

Filtry Digimarc

Tyto filtry umístí do obrazu digitální průsvitku vodoznaku, do které uloží informaci o copyrightu.

12. WEBOVÁ FOTOGALERIE

V této části se budeme zabývat tím, jak prezentovat námi upravené fotografie na Internetu. Jak z nadpisu vyplývá, půjde o tvorbu webové fotogalerie.

Webová fotogalerie je určité místo na www stránce, které obsahuje domovskou stránku s miniaturami obrazů a stránky galerie s obrazy v plné velikosti. Každá stránka obsahuje vazby, které umožňují návštěvníkovi procházet obrázky. Když například návštěvník klikne na obraz miniatury na www stránce, načte se stránka galerie s příslušným obrazem v plné velikosti.

12.1. Funkce „Fotogalerie pro Web“

Výhodou Photoshopu je, že umožňuje vygenerovat webovou fotogalerii automaticky ze sady poskytnutých obrázků. Nemusíte se o nic starat, neboť vygeneruje i zdrojové Html kódy naší stránky. Pokud jste zkušený uživatelé, kteří mají jisté zkušenosti s Html jazykem, můžete vámi vybraný styl přizpůsobit úpravou vygenerovaných kódů, v opačném případě nedoporučuji.

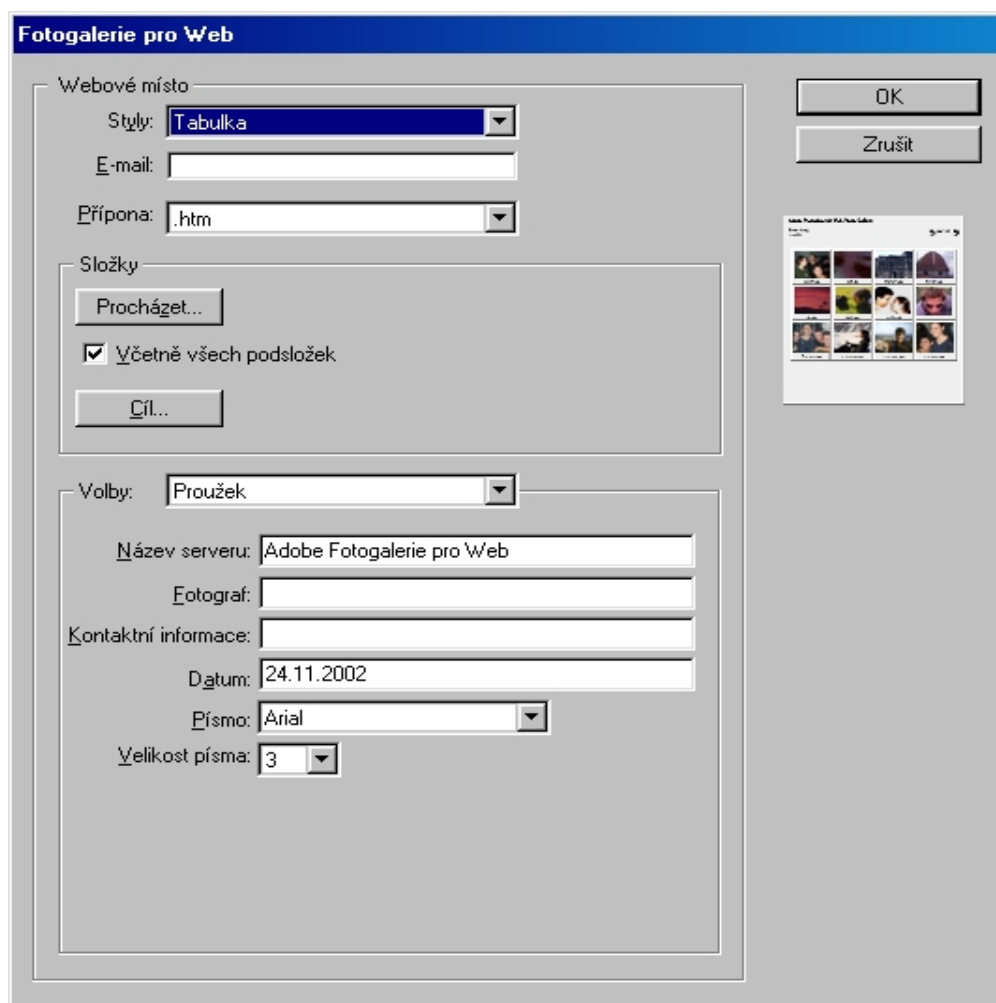
Jak tedy postupovat? Zvolte „Soubor > Automaticky > Fotogalerie pro Web“. Objeví se dialogové okno, které máte zobrazeno na další straně na obr. č.35.

12.2. Nastavení voleb

12.2.1. Styly

To nejdůležitější je hned na začátku v rozbalovací nabídce „Styly“. Zde vybereme styl naší domovské galerie. Na výběr máme 11 různých stylů. Náhled domovské galerie se objeví v pravo nahoře pod tlačítkem „Zrušit“, viz obr. č.35.

Já osobně jsem ve své praktické části zvolil styl tabulka, neboť jsem počítal s tím, aby vygenerovaná galerie co nejvíce zapadla do mé www stránky. Tento styl se přímo nabízel, též vygenerovaný html kód byl jednoduchý a snadno upravitelný. Záleží pouze na vašem vkusu jaký styl si vyberete. Graficky zajímavé styly jsou např. styl „Vodorovně tmavý“, nebo „Svislá galerie“.



Obr. č.35

12.2.2. E-mail a Přípona

V okně „E-mail“, můžete zadat e-mailovou adresu, kterou chcete zobrazit na www stránkách jako kontakt na Vás.

A v rozbalovací nabídce „Přípona“, vyberte příponu pro generované html soubory, stačí ponechat příponu „htm“.

12.2.3. Sekce Složky

Kliknutím na tlačítko „Procházet“ vyberete adresář obsahující obrázky, které se mají objevit v galerii, zvolte OK. Pokud zvolíte volbu „Včetně všech podsložek“ v galerii se objeví i obrázky uvnitř všech podadresářů vybraného adresáře.

Dále klikněte na tlačítko „Cíl“, kde vyberete cílový adresář, kam chcete uložit obrazy a stránky Html galerie a klikněte na OK.

12.2.4. Sekce Volby

Proužek

Chcete-li nastavit volby pro proužek, který se objeví na každé stránce ve vygenerované galerii, zvolte „Proužek“ z rozbalovací nabídky „Volby“. Poté můžete vyplnit následující pole: „Název serveru“, „Fotograf“, „Kontaktní informace“, „Datum“. Pole vyplňovat nemusíte, záleží pouze na Vás, zda chcete tyto informace zveřejnit.

Velké obrazy

Zde můžeme nastavit volby pro velké fotografie v galerii. Pokud zatrhneme „Měnit velikost obrazů“, můžete změnit rozměry všech zdrojových obrazů. Následně můžete zadat v jaké kvalitě se mají obrázky uložit v nabídce „Kvalita Jpeg“ vyberte volbu z rozbalovací nabídky, zadejte hodnotu mezi 0 a 12 nebo táhněte jezdec. S vyšší hodnotou budou obrazy kvalitnější, ale soubory budou větší.

Pokud máme fotky již upraveny předem, viz. „Úprava fotografií“ , nedoporučuji tuto nabídku zatrhávat, neboť kvalita fotografie se stejně nezmění, pouze se zvětší velikost souboru. Z vlastní zkušenosti doporučuji již při úpravě

fotek nastavovat stejnou šířku nebo výšku, všech fotografií, a následně se této volbě vyhnout.

Pokud chceme obrázek orámovat, můžeme zadat „Šířku rámečku“ v obrazových bodech.

A konečně můžeme zadat „Popisek fotografie“ Photoshop nabízí 5 možností. Pokud vyberete např. možnost „Název souboru“, u každé fotografie se zobrazí popisek, který bude shodný s názvem souboru obrázku.

Miniatury

Zde můžeme nastavit volby pro miniatury galerie. Jsou to: Volba „Velikost“, vyberte volbu velikosti miniatur z rozbalovací nabídky nebo zadejte šířku miniatur v obrazových bodech. Volba „Sloupců a Řádků“, zadejte počet sloupců a řádků miniatur, které chcete použít při zobrazení miniatur na www stránce. Tato volba se neuplatní pro galerie, které používají styl „Vodorovný rámeček“ nebo „Svislý rámeček“. Volba „Velikost okraje“, zadejte šířku okraje okolo každé miniatury v obrazových bodech.

Vlastní barvy

Chcete-li nastavit volby barev jednotlivých atributů v galerii, zvolte „Vlastní barvy“. Barvy jednotlivých atributů změníte klepnutím na pole barvy a volbou nové barvy v dialogovém okně. Např. Volba Pozadí umožní změnit barvu pozadí všech stránek. v galerii.

Zabezpečení

Velice užitečná funkce, neboť přes každý každý obrázek v galerii zobrazí text, jako ochranu proti krádeži. Z rozbalovací nabídky zvolte volbu „Zabezpečení“. Pak můžete nastavit následující volby: „Vlastní text“, chcete-li zadat vlastní verzi textu, „Název souboru“, „Popisek“, „Zásluhy“, „Titul“ nebo „Copyright“, aby se zobrazil text na základě textu z dialogového okna „Informace o souboru“. Dále určete volby písma, jeho barvy a zarovnání textu. Chcete-li umístit text přes obraz pod určitým úhlem, zvolte volbu jeho natočení.

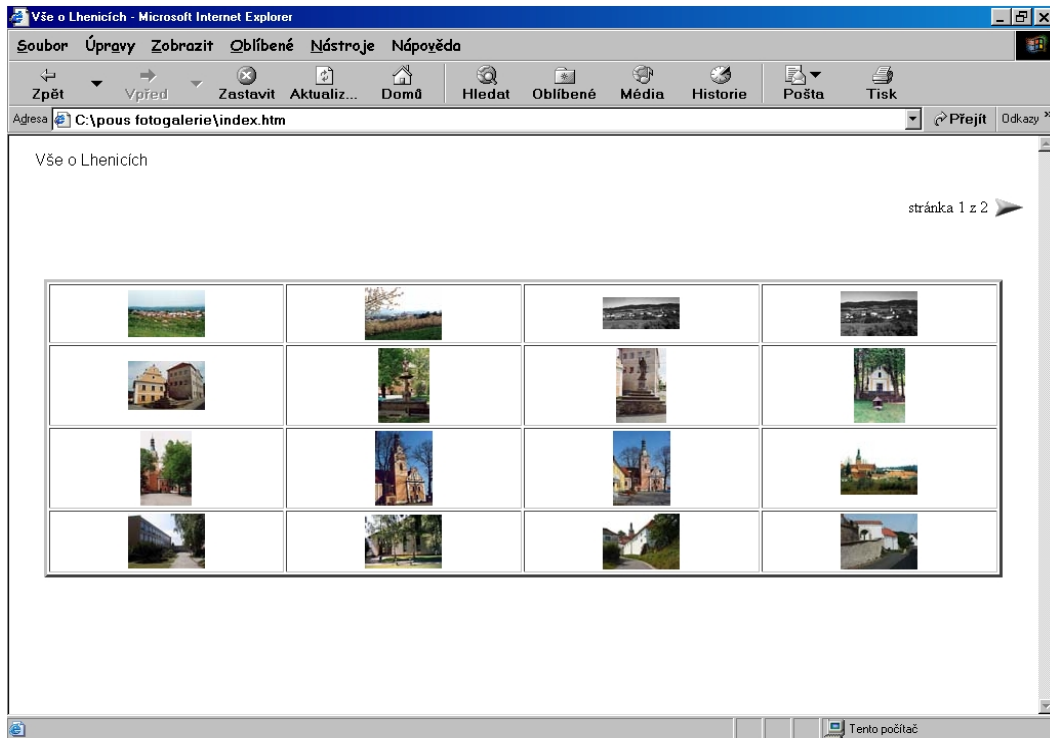
12.3. Vygenerování kódu

Klikněte na „Ok“, a Photoshop začne pracovat. Umístí do Vámi vybrané cílové složky hotovou webovou fotogalerii, spustitelnou souborem index.htm nebo index.html, podle nastavení volby „Přípona“. Do cílové složky se dále umístí: velké obrázky Jpeg do podadresáře s názvem „Obrazy“, miniatury obrázků Jpeg do podadresáře s názvem „Miniatury“, a stránky Html kódu do podadresáře s názvem „Stránky“. Náhled galerie můžete zobrazit otevřením souboru index.html, popř. index.htm v libovolném webovém prohlížeči, např. v Exploreru.

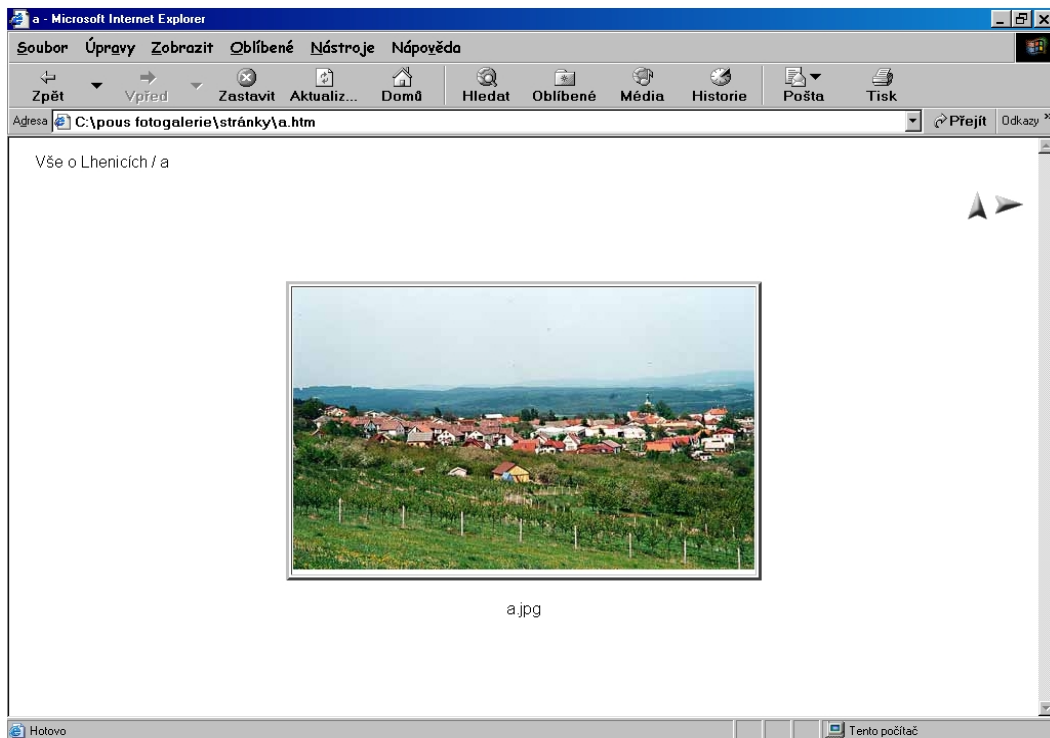
Na další stránce na obr.č.36 vidíte právě vygenerovanou a spuštěnou galerii v prohlížeči Explorer. Jak sem již výše uvedl, použil jsem styl „Tabulka“.

Pokud kliknete na některou z miniatur zobrazí se Vám obrázek v plné velikosti (viz. spodní obrázek obr. č.37).

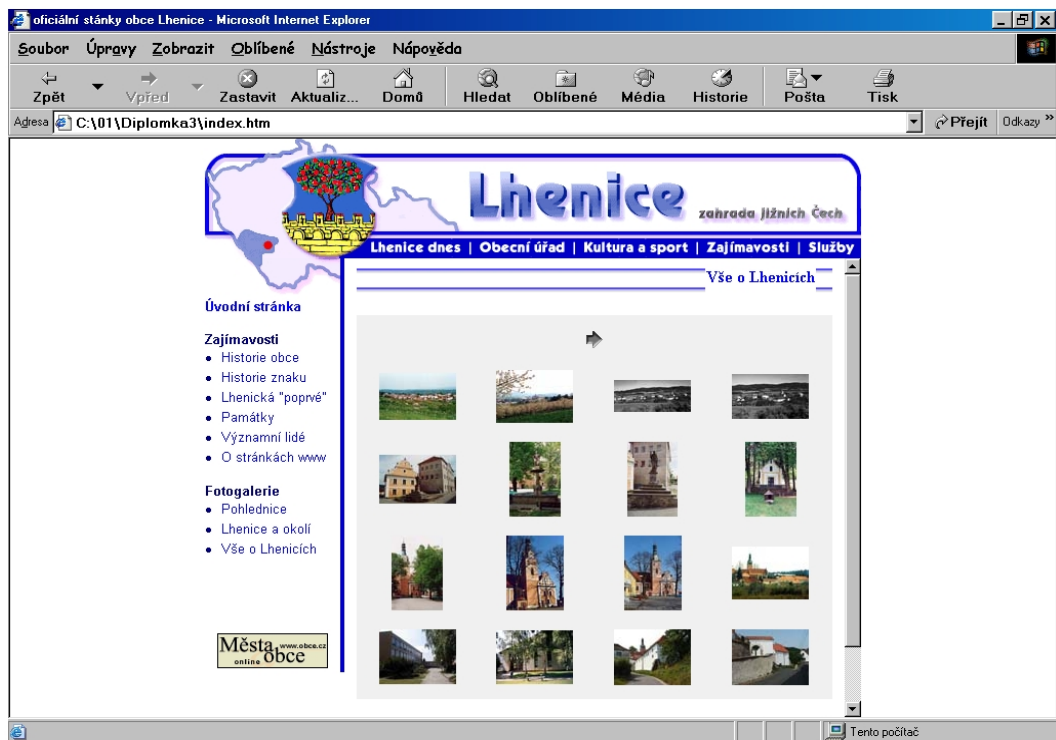
Ve své praktické diplomové práci jsem tuto vygenerovanou fotogalerii, úpravou Html kódu, předělal tak, aby po grafické stránce byla shodná s ostatními podstránkami. Není v podstatě poznat, že galerii generoval Phostoshop. Upravenou fotogalerii, můžete vidět na obr. č.38 a 39.



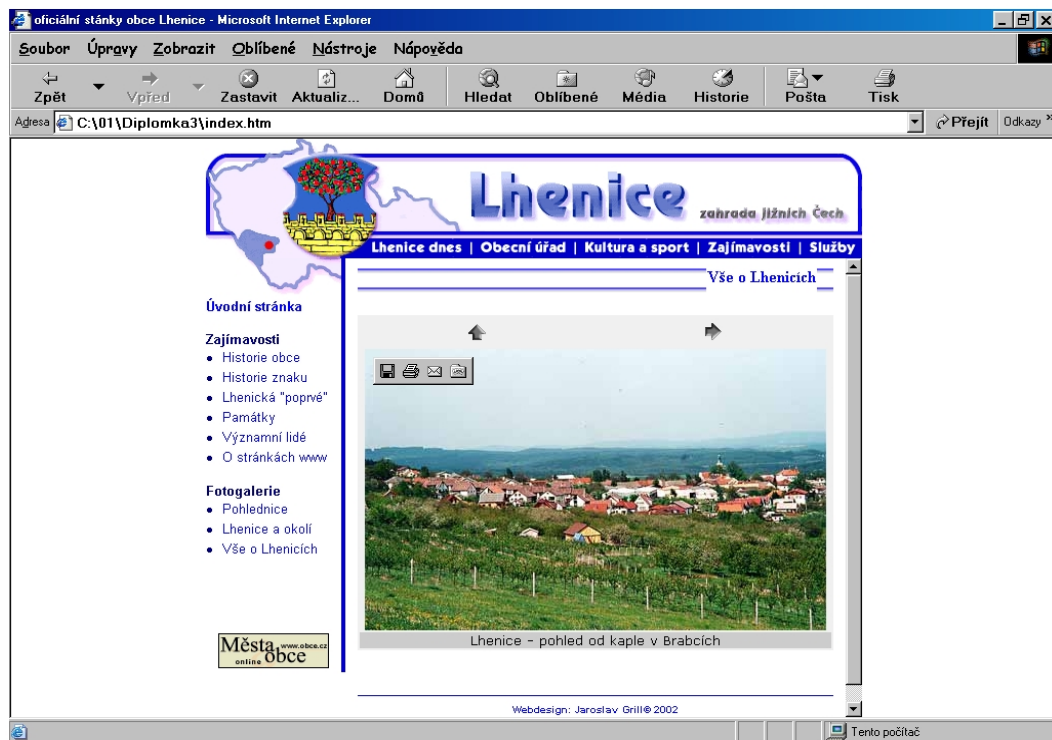
Obr. č.36



Obr. č.37



Obr. č.38



Obr. č.39

13. PRAKTICKÁ ČÁST

Mojí praktickou diplomovou částí bylo vytvořit www prezentaci obce Lhenice. Na tvorbu stránek obce jsem použil z velké části, co jsme si ukázali v této diplomové práci. Je to minimum z toho co program Photoshop nabízí, ale i tak si myslím, že tyto stránky zviditelní obec, a že zcela splní svůj informační účel. Pokud máte zájem o shlédnutí, stránky jsou umístěné na webové adrese www.lhenice.cz.

Historické údaje jsem čerpal z knihy „Lhenice, zahrada jižních Čech“, informace ze současnosti jsou čerpány z místního měsíčníku s názvem „Lhenický zpravodaj“. I tak si myslím, že obecní úřad mi mohl poskytnout daleko více informací, o které jsem žádal. Bohužel se tak nestalo.

Stránky jsem vytvořil v Html editoru s názvem „HtmlGold“. Všechny grafické obrázky jsem vytvořil v programu Photoshop, včetně úpravy fotografií a vytvoření webových fotogalerií. Některé fotografie poskytl obecní úřad, ale většina z nich se musela nafotit.

Při technickém řešení stránek bylo vše podřízeno snadné dostupnosti informací a rychlému načítání stránek. Rozlišení 800x600 pixelů je bráno jako dolní mez. Čím větší je rozlišení, tím více vzniká volného místa na okrajích stránek, a ty jsou pak přehlednější. Stránky byly testovány v prohlížečích IE 5.5, IE 6. V jiných prohlížečích testováno nebylo. Stránky neobsahují Flash, všechny obrázky jsou optimalizované pro Internet (max. velikost formátu jpg 30 k).

14. ZÁVĚR

Možnosti Photoshopu jsou opravdu obrovské, záleží na každém z nás, jak jeho vlastností dokážeme využít. Myslím si, že Vaše úsilí věnované poznání programu Photoshop nebude marné, protože program si své prvenství v oblasti grafického zpracování dat jistě zaslouží.

Vysoký počet uživatelů a oblíbenost Photoshopu je určitě dostatečnou zárukou úspěšného vývoje tohoto grafického editoru. Důkazem může být právě verze 7.0.

Cílem této diplomové práce bylo seznámit čtenáře, s verzí 7.0., ukázat některé novinky, a zaměřit se na úpravu fotografií s následnou tvorbou webové galerie. Zda se mi cíle podařilo dosáhnout ponechám na zhodnocení Vás, čtenářů.

POUŽITÁ LITERATURA

Petr Pexa, Tvorba WWW a WAP, Kopp 2001

<http://www.pf.jcu.cz/~pepe>

<http://www.grafika.cz>

<http://www.interval.cz>