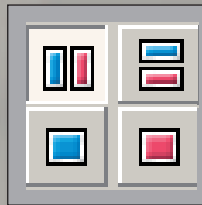
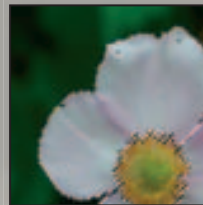


# Editor – pracovní nástroje

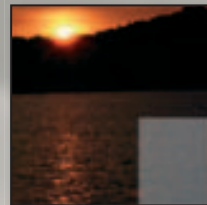
Naučte se používat  
základní nástroje  
Editoru pro efektivní  
úpravy obrázků.



**VYBRANÉ OVLÁDACÍ  
PRVKY** 112



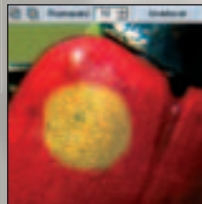
**VÝBĚRY** 114



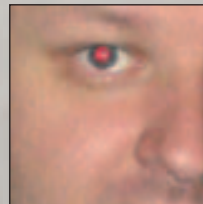
**OBDELNÍKOVÝ  
VÝBĚR** 116



**KOUZELNÁ  
HŮLKA** 120



**POLYGONOVÉ LASO  
A LASO** 124



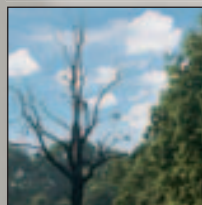
**REDUKCE  
ČERVENÝCH  
OČÍ** 126



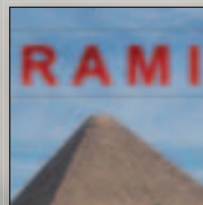
**KLONOVACÍ  
RAZÍTKO** 128



**ŽEHLIČKA** 130



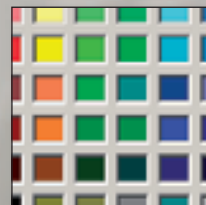
**VLOŽIT OBRÁZEK DO  
OBRÁZKU** 132



**VLOŽIT TEXT DO  
OBRÁZKU** 144



**PŘECHODOVÝ  
FILTR** 148



**ŠTĚTEC, VÝPLŇ  
A TABLET** 150

Okno Editoru nabízí v panelu nástrojů celkem 19 nástrojů: Měřítka (neboli lupy), Posun, Oříznout, Srovnat horizont, Upravit kolinearitu, Perspektiva, Redukovat červené oči, Klonovací razítko, Žehlička, nový Efektový štětec, Štětec, Výplň, skupinu výběrů: Obdélníkový výběr, Laso, Polygonové laso, Kouzelná hůlka, a nástroje Vložit obrázek, Vložit text a nově Přechodový filtr.

Nástroje pro oříznutí, srovnání linií a úpravu perspektivy se budu zabývat až v následující kapitole, která je věnována základním úpravám obrázků. V této kapitole se podíváme na zbývající nástroje, především na nástroje pro výběry. Důležitost zvládnutí práce s výběry je dána tím, že úpravy obrázků (ať už půjde o tonalitu, nebo zjednodušeně řečeno jas a kontrast, nebo barevné úpravy a jiné úpravy) je možné provádět buď pro celý obrázek, nebo pro jeho část, která je obsahem výběru. Výběry tak umožní opravit nebo upravit části snímků, které se vám nezdají být zachyceny ideálně.

Při této příležitosti znovu zopakují (a není to naposled) jedno upozornění – digitální aparáty umožňují – téměř zadarmo ve srovnání s náklady na filmy – „vyprodukovat“ velké množství obrázků. To společně se skvělými možnostmi úpravy snímků na počítačích svádí zejména začínající fotografy k domněnce, že je jedno, co a jak vyfotí, vždyť je to tak snadné *spravit*.

Ukázky použití nástrojů a další příklady v knize to jakoby potvrzují. Není to ale tak. Ze špatného obrázku už pravděpodobně nic pořádného nevytáhnete. Nechte se mýlit reklamními ukázkami, jak z úplně černého snímku vytvoříte barvami hrající fotografii. Nevytvoříte, a navíc vás to bude stát ohromné množství času.

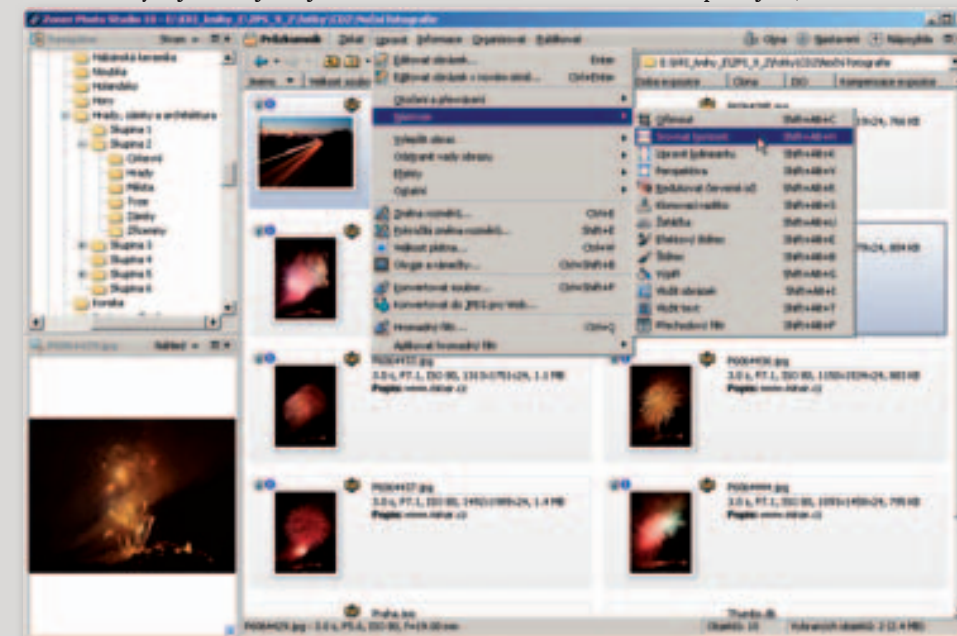
To stejné platí pro případy, kdy až na hotovém snímku zjistíte, že ho kus chybí. Někde chybí hlava, jinde nohy, támhle celý přibuzný. V jiných případech zase na snímku něco přebývá, nebo vám ně-

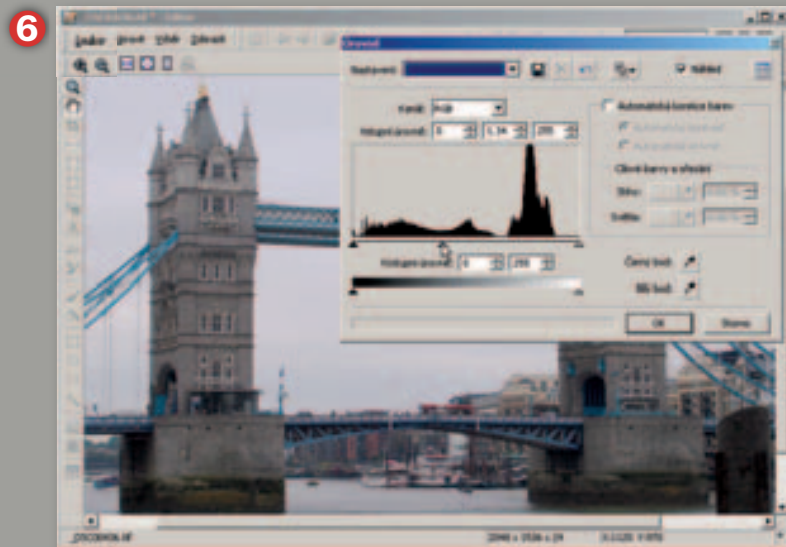


kdo vstoupil do záběru... Ideální snímek je takový, který – mimo finálního oříznutí – nebude potřebovat další zásahy. Může to znamenat fotit obrázek několikrát, počkat na lepší světlo, vyzkoušet jiný záběr, ale hlavně – naučit se používat svůj aparát, dokonale ho zvládnout a využívat ho na to, k čemu je skutečně vhodný.

Dost mentorování – ať už to bude z jakéhokoliv důvodu, ne všechny vaše snímky budou dokonalé a některé se vyplatí upravit nebo spravit. Zoner Photo Studio k tomu poskytuje řadu možností – od jednotlivých, samostatných nástrojů až po komplexní dialogová okna, ve kterých je zakomponováno množství nejrozličnějších nastavení. Řadu věcí můžete v Zoner Photo Studiu udělat různými způsoby, měli byste si osvojit pokud možno všechny (nebo o nich alespoň vědět), protože v jednotlivých případech může vést použití určitého postupu k lepším výsledkům než u jiného.

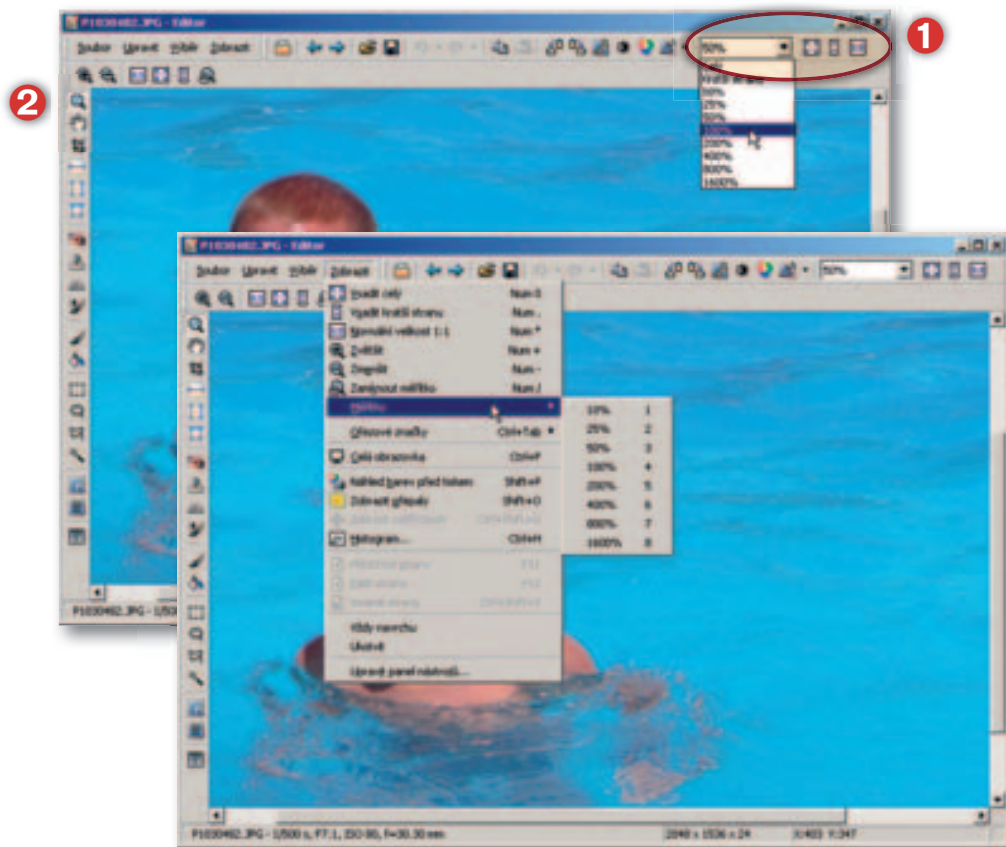
A na konec jsem si nechal jednu důležitou informaci: všechny nástroje samozřejmě najdete v okně Editoru. Můžete je ale také použít přímo z okna Průzkumníku: jak ukazuje vedlejší obrázek, můžete každý z nástrojů vyvolat v okně Průzkumníku pomocí příkazů Upravit > Nástroje > *nástroj*.








## Vybrané ovládací prvky

Začátek kapitoly věnuji několika vybraným ovládacím prvkům, které budete soustavně při práci potřebovat.



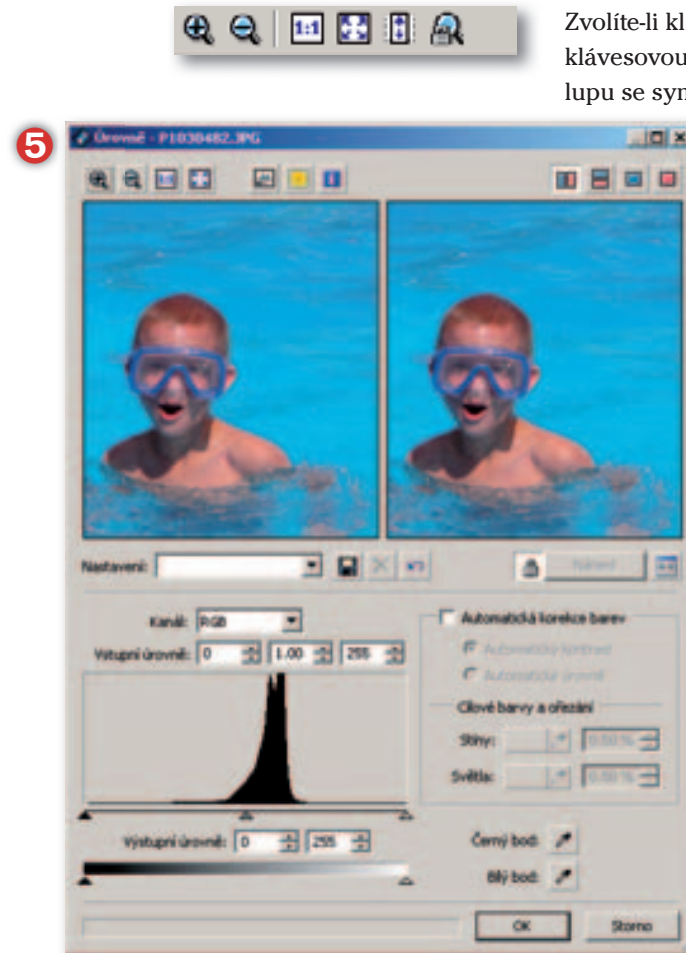
### Měřítko nebo-li lupa

Velikost zobrazení je natolik důležitá, že vás nástroje na úpravu měřítka pronásledují doslova na každém kroku. (1) je sada tlačítek, která umožní velmi rychle přepínat měřítko zobrazení: jednak si můžete vybrat hodnotu z rozbalovací nabídky nebo přímo pomocí tlačítek:

-  vsadit celý obrázek (nula na numerické klávesnici);
-  vsadit kratší stranu (tečka na numerické klávesnici);
-  zobrazit 1:1 – tj. 100% pixelové velikosti (\* na numerické klávesnici).

Pro nastavení hodnot z rozbalovací nabídky můžete použít klávesové zkratky zadávané z **alfa-numerické klávesnice**:

- 10% – klávesa 1;
- 25% – klávesa 2;
- 50% – klávesa 3;
- 100% – klávesa 4;
- 200% – klávesa 5;
- 400% – klávesa 6;
- 800% – klávesa 7;
- 1600% – klávesa 8.



Zvolíte-li kliknutím přímo nástroj Měřítko (2) v pruhu nástrojů nebo jeho výběrem klávesovou zkratkou Z, zobrazí se v liště nastavení sada tlačítek (3). Kliknutím na lupu se symbolem + (resp. -) o jeden krok měřítko zobrazení zvětšíte (resp. zmenšíte).

Jednodušeji můžete změnu velikost zobrazení provést při vybraném nástroji Měřítko kliknutím: levým kliknutím na obrázek měřítko zvětšíte, pravým kliknutím měřítko zmenšíte – pokud jste to v dialogu Možnosti v Zoner Photo Studiu nenastavili na kartě Editor jinak. V takovém případě místo pravého kliknutí použijte Alt+kliknutí levým tlačítkem. Naprosto univerzálně ale fungují bez ohledu na aktuálně vybraný nástroj klávesové zkratky + nebo - na **numerické** klávesnici. V liště nastavení najdete i tlačítko Zamknout měřítko: pokud ho zapnete, bude nastavené měřítko zachováno i pro zobrazení dalšího nebo předchozího obrázku; jinak se použije Výchozí měřítko, které jste zvolili na kartě Editor v nabídce Možnosti ZPS.


### Posun



Není-li obrázek zobrazen celý, můžete ho posunout pomocí posuvníků, nebo nástrojem Posun (klávesová zkratka P). Nemusíte ale přepínat aktuálně vybraný nástroj – „ručičku“ pro posunutí vyvoláte i držetím klávesu mezerník.



### Dialogová okna



Ovládací prvky jsem sice již jednou popsal – já to vím, ale víte to i vy? Proto je raději u Editoru uvedu znovu.

  standardní nástroje pro změnu měřítka náhledu (4);

  tlačítko pro zobrazení histogramu, přepalů nebo informací;

  režimy zobrazení náhledu před a po úpravě vedle sebe nebo nad sebou, pouze náhled před nebo pouze náhled po úpravě.

  tlačítkem s ikonou diskety můžete uložit aktuální nastavení a pojmenovat ho. Potom ho můžete opakovaně vybírat z rozbalovacího seznamu Nastavení. Vybrané nastavení můžete odstranit tlačítkem s ikonou křížku. Tlačítko se zahnutou šipkou uvede veškeré parametry a hodnoty v dialogovém okně do původního stavu (odstraní uživatelská nastavení a změny).

  tlačítko Automatický náhled s ikonou zámku nastaví režim stále obnovovaného náhledu změn. Tento režim může znamenat i delší čekání, než se změny provedou. To, jak rychle se změny nastavení sledují, závisí na nastavení položky Pro dleva před automatickým náhledem na kartě Všeobecné v Možnostech ZPS. Pokud je automatický náhled vypnutý, je potřeba náhled po úpravě aktualizovat tlačítkem Náhled. Poslední tlačítko je Režim změny dialogu (F10) – pomocí něj můžete přepínat mezi standardním dialogovým oknem (5) a oknem bez náhledů, pouze s ovládacími prvky, kdy se změny zobrazují přímo na obrázku v okně editoru (6).

### TIP

**Náhled.** Místo zobrazování obou náhledů můžete použít pouze náhled po úpravě a na chvíli si přepnout obrázek před úpravou pomocí stisku kolečka (nebo středního tlačítka) myši. Je dobré si takto přepnout několikrát zobrazení, abyste lépe posoudili nastavené změny.

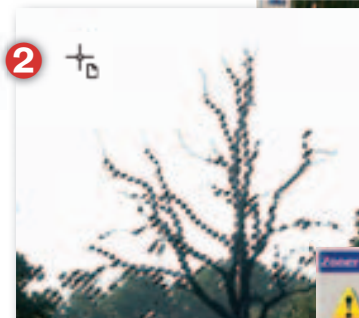
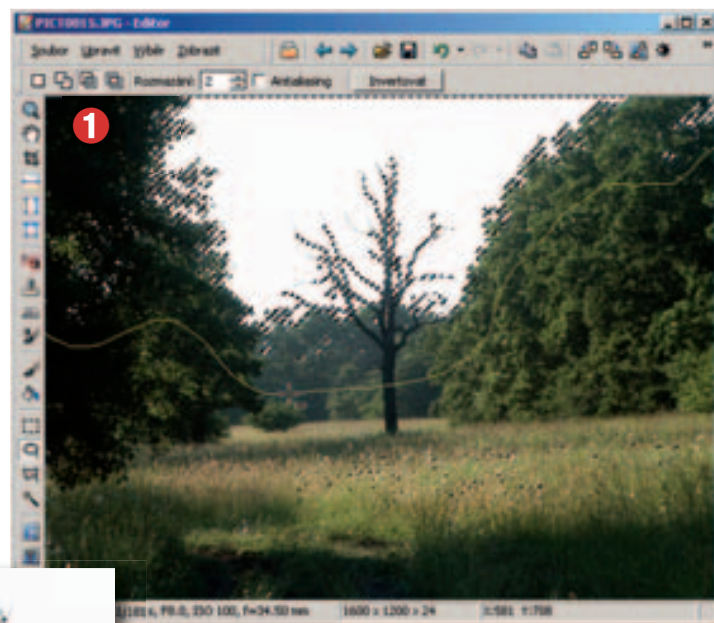


## Vložit obrázek do obrázku

*Můžete vyměňovat oblohu, doplňovat pozadí, přidávat objekty a provádět spoustu jiných vylepšení obrázku! Ale nejen to – můžete výrazně ovlivnit způsob, jakým se oba obrázky smíchají dohromady.*

### TIP

**Místní nabídka v Editoru.** Vyzkoušejte si místní nabídku v Editoru (pravé kliknutí myši), jejíž nabídky se liší v závislosti na aktuálně vybraném nástroji.



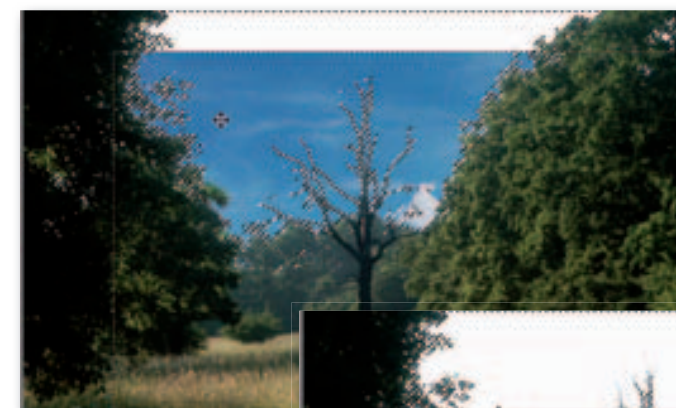
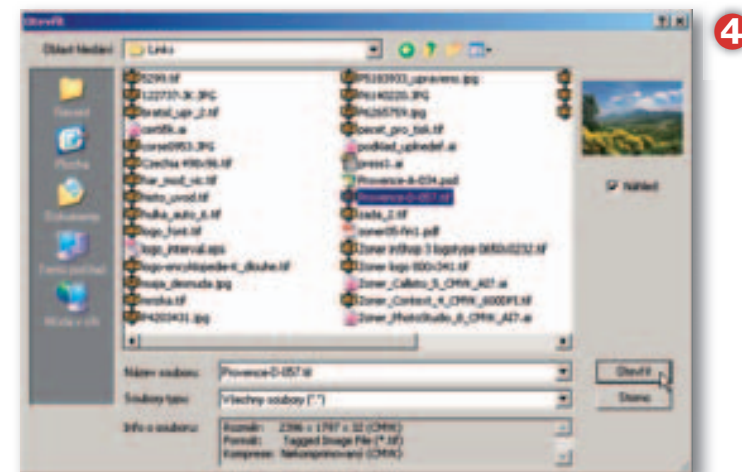
### Než nástroj použijete...

Nástroj Vložit obrázek, což bylo novinkou ve verzi ZPS 9 a je výrazně upraveno ve verzi 10, je nástroj pro nejroztodivnější použití, jaké si dokážete vymyslet. My si ukážeme použití na několika příkladech a začneme jednoduchou výměnou poněkud fádní oblohy za hezčí, z jiného obrázku.

Prvním krokem bude příprava základního obrázku na vložení oblohy. Oblohu budeme vkládat do výběru, který musíme udělat co možno nejpečlivěji. Po prvotním výběru světlých oblastí pomocí kouzelné hůlky (s vypnutým režimem Spojitý) byla vybrána i některá místa v trávě a větvích stromů. Můžete je z výběru odstranit odečítáním třeba lasem – hlavně nezapomeňte zapnout režim odečítání od výběru (1). Výsledkem bude výběr pouze oblohy, včetně všech průhledů mezi větvemi, na které nesmíme zapomenout.

### Nástroj Vložit obrázek

Označte nástroj Vložit obrázek a zajedte kurzorem do obrázku (2) a klikněte.



Pokud je aktuálně něco umístěno ve schránce, bude obsah schránky umístěn do obrázku. Pokud je schránka prázdná, zobrazí se informace (3). Klikněte na ano a budete moci zvolit soubor, který se do obrázku vloží. V dialogovém okně Otevřít si vyberte vhodný obrázek; jeho náhled vidíte vpravo v dialogovém okně (4).

Vhodnější než tento postup je ale přímá volba zdroje, ze kterého chcete obrázek vložit. Můžete použít jedno ze tří tlačítek:

- ▶ **Vložit (Ctrl+C)** – vloží obsah Schránky načtený dříve pomocí klávesové zkratky Ctrl+C nebo Ctrl+X. Pokud je schránka prázdná, není tlačítko dostupné.
- ▶ **Vložit jako nový (Ctrl+Shift+Ins)** – vloží obsah Schránky jako nový obrázek, ale pozor – zavře obrázek stávající. Pokud je Schránka prázdná, není tlačítko dostupné.
- ▶ **Vložit ze souboru** – otevře dialogové okno Otevřít (4) a v něm můžete vyhledat potřebný soubor.

Po výběru obrázku (nebo jeho vložení ze Schránky) se vybraný obrázek umístí do pomocné, dočasné vrstvy nad původní snímek. Na ukázkę si všimněte, že obrázek je viditelný pouze v aktuálním výběru.

Tažením myši můžete libovolně upravovat polohu vkládaného snímku a tažením za roh nebo stranu měnit i velikost snímku. Pokud při tažení za stranu podržíte klávesu Ctrl, můžete obrázek deformovat, měnit poměr jeho stran.

### Možnosti nástroje

Na liště voleb můžete nastavit Průhlednost: 0 = zcela neprůhledný vložený obrázek (překryje všechno pod sebou) až



po 100 = zcela průhledný obrázek. Nastavením průhlednosti mícháte dohromady (prolínáte) původní a nově vkládaný obrázek. Na ukázce (1) je vložena obloha s Průhledností 0, na obrázku (2) je nastavena průhlednost 50%.

Můžete prolnout okraje pomocí nastavení hodnoty Rozmazání okrajů: 0 – 100, čím vyšší hodnota, tím širší je hranice prolnutí s původním obrázkem. Tři ikony s kuříkem slouží k určení zdroje vkládaného obrázku: ze schránky do stávajícího obrázku, ze schránky do nového obrázku (stávající se zavře) a ze souboru.

Pokud jste změnilí rozměr vkládaného obrázku, můžete se vrátit k jeho původní pixelové velikosti kliknutím na tlačítko Původní velikost (3).

Symbol X (4) vložený obrázek odstraní. Všechna tato nastavení lze použít do okamžiku, než kliknete na tlačítko Použít, kterým oba snímky sjednotíte. To ale neznamená, že není cesta zpět – použijte příkaz Upravit > Zpět (Ctrl + Z, nebo tomu odpovídající tlačítko na panelu ↶). Pokud nekliknete na tlačítko Použít a zvolíte nějaký jiný nástroj, ZPS vám ještě poskytne možnost rozhodnout se, zda obrázek vložit nebo ne. Pokud jste změnilí rozměr vkládaného obrázku, můžete se vrátit k jeho původní pixelové velikosti kliknutím na tlačítko Původní velikost (5).

### Režim

Nechal jsem tuto novinku ZPS 10 až na poslední místo. Nastavením Režimu (6) určujete způsob, jak bude obrázek vložen. Některé režimy si oblíbíte, pro jiné asi ani nenajdete použití. Na ukázkou jsem použil dva barevné obrázky: vkládaný (7) a podkladový (8). Průhlednost je ponechána na 0%.



► **Normální:** obrázek je vložen tak, jak je, prolnutí je ovlivněno pouze pomocí Průhlednosti a Rozmazání okrajů. Při nastavené Průhlednosti 0 překryjí pixely vloženého obrázku zcela původní obrázek.

### Ztmavující režimy

► **Ztmavit:** (1) výslednou barvou v každém pixelu je tmavší z barev podkladového a vloženého obrázku. Černá se vždy zachová, bez ohledu na druhou barvu, naopak tam, kde je bílá, zachová se druhá barva.

► **Násobit:** (2) zde si vysvětlíme základní princip režimu prolínání. Hodnoty jasů v každém obrazovém bodě si představte převedeny na stupnici 0 (černá) až 1 (bílá) Režim Násobit vezme hodnotu jasů v jednom pixelu pro podkladový obrázek a vkládaný obrázek a vynásobí je mezi sebou. Výsledek je jas výsledného spojeného pixelu. Tam kde je v jednom z obrázků černá, zůstane černá i ve výsledku (0 krát cokoli je 0). Tam, kde je v jednom z obrázků bílá, zachová se barva v druhém obrázku beze změny (1 krát „cokoli“ je „cokoli“). V ostatních případech bude výsledek vždy tmavší než obě původní barvy (např. 0,6 krát 0,4 = 0,24, tedy tmavší než 0,6 i 0,4).

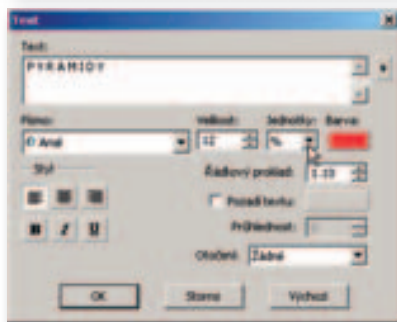
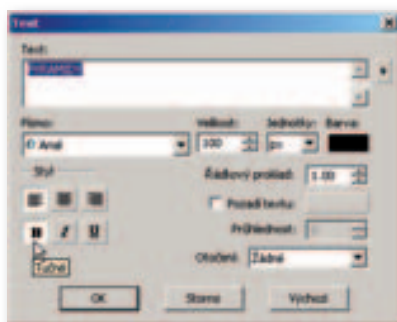
► **Ztmavit barvy:** (3) ztmaví podkladové barvy tak, aby jas odpovídal pixelu ve vloženém obrázku, pokud je horní pixel světlejší, zůstane podkladová barva beze změny.

► **Lineárně ztmavit:** (4) výraznější efekt než Ztmavit barvy, kombinace Násobit a Ztmavit barvy.



## Vložit text do obrázku

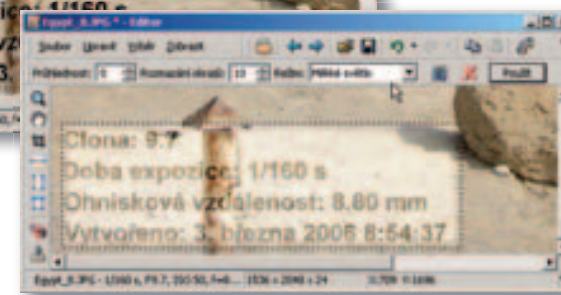
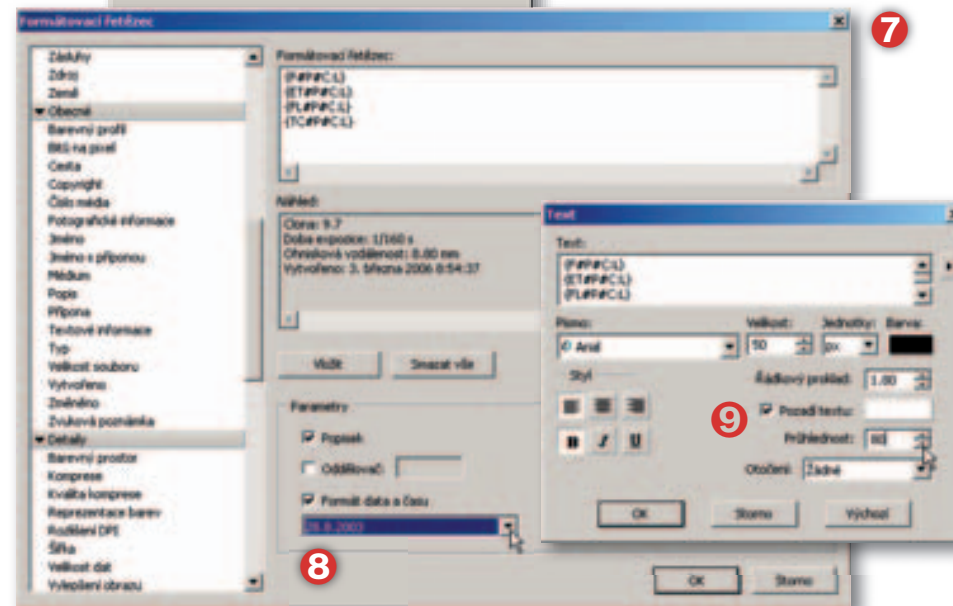
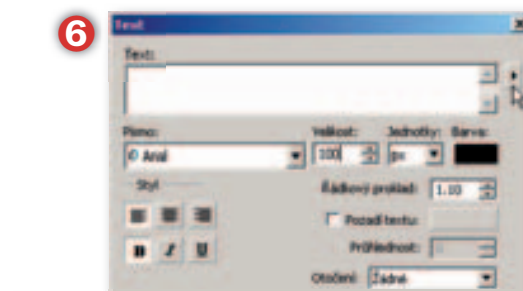
*Připravujete pohlednici, blahopřání, PF nebo chcete doplnit snímek o technické údaje, poznámky nebo třeba GPS souřadnice? Využijte možnost napsat libovolný text přímo do obrázku.*



### Nástroj Vložit text

Kliknutím na nástroj Vložit text (T) se na první pohled nic nestane, pouze kurzor změní svoji podobu – je potřeba nejprve klepnout na obrázek. Tím otevřete dialogové okno, ve kterém můžete zadat jak vlastní text, tak jeho základní formátování. Můžete zvolit písmo, zarovnání textu vlevo, na střed nebo vpravo, nastavit tučné písmo nebo kurzívu, případně podtržení. Velikost písma můžete zadávat v obrazových bodech (px) nebo v procentech (%). A můžete samozřejmě zvolit barvu písma.

Po zadání textu a nastavení formátování klikněte na OK a v Editoru budete moci text přesunout, případně i tažením za některou z hran nebo roh vyznačovacího obdélníku měnit velikost. Při požadavku na větší změnu velikosti písma ale použijte tlačítko Editovat text, které najdete nahoře v liště voleb. Tím se vrátíte do nastavení textu a můžete provést potřebné úpravy. V liště voleb máte (jako již standardně) možnost nastavit průhlednost, rozmazání okrajů, případně zvolit některý z režimu prolnutí.



### Formátovací řetězec

Vedle možnosti zadat vlastní text můžete využít výhod, které poskytuje formátovací řetězec. Klikněte na malý trojúhelníček vpravo vedle textového pole. Otevře se dialogové okno Formátovací řetězec.

Toto okno nabízí všechny informace, které si obrázek nese s sebou ve formě EXIFu, ale i informace, které jste doplnili při práci s ním v Zoner Photo Studiu, případně jiným způsobem. Dialogové okno Formátovací řetězec popisují samostatně na jiném místě v knize, proto uvedu jenom nejnütnější:

- ▶ vyhledejte si potřebnou položku v levém seznamu a kliknutím ji označte;
- ▶ do formátovacího řetězce (vpravo nahoře) ji přidáte buďto dvojitým kliknutím nebo tlačítkem Vložit;
- ▶ z formátovacího řetězce můžete položku odstranit tak, že označíte celý obsah mezi složenými závorkami a klávesou Delete ho smažete, nebo použijete klávesy Delete/Backspace na jednotlivé znaky. Pozor ale na to, že položky jsou uzavřeny mezi složené závorky, musíte tedy odstranit celý obsah mezi nimi i samotné {}.
- ▶ do formátovacího řetězce můžete napsat i vlastní text – musí ale ležet mimo dvojice {};
- ▶ datum a čas můžete formátovat pomocí seznamu formátů Formát data a času.

### Pozadí textu

Abyste lépe oddělili textové informace od obrázku, můžete použít i pozadí textu, tj. barvu obdélníka, který ohraničuje text. V Editoru máte ale samozřejmě k dispozici i režimy prolínání, kterými můžete vložený text i jeho pozadí upravit dle svých potřeb.