

ImagingShop

Uživatelská příručka



Copyright ©2004–2007 Dataweb.cz
www.imagingshop.cz

Všechna práva vyhrazena.

Obsah

1	Úvod	1
1.1	Získávání fotografií	2
1.2	Prohlížení a třídění fotografií	2
1.3	Úpravy fotografií	2
1.4	Publikování fotografií	2
2	První kroky	3
2.1	Obsah CD	4
2.2	Instalace	4
2.2.1	Volba jazyka	4
2.2.2	Uvítací stránka	4
2.2.3	Souhlas s licenčním ujednáním	5
2.2.4	Volba cílového umístění	5
2.2.5	Název složky v nabídce Start	5
2.2.6	Další úlohy	5
2.2.7	Kontrola údajů před instalací	5
2.2.8	Instalace Microsoft .NET Framework 1.1	5
2.2.9	Dokončení instalace	6
2.2.10	Instalace Microsoft .NET Framework 1.1 Service Pack 1	6
2.3	Restart systému	6
2.4	Možné problémy při instalaci	6
2.5	Ověření CD klíče	7
2.6	První spuštění	7
2.7	Průvodce nastavením	7
2.8	Nastavení aplikace	8
2.8.1	Karta Vzhled	8
2.8.2	Karta Formáty	8
2.8.3	Karta Jazyk	8
2.8.4	Karta Náhledy	8
2.8.5	Karta Asociace	8
2.8.6	Karta Aktualizace	9
2.9	Úprava tlačítek	9
3	Aplikace a jejich prostředí	10
3.1	ImagingShop	11
3.1.1	Záložky	11

3.1.2	Prohlížeč souborů	11
3.1.3	Editor	12
3.2	ImagingShop Viewer	12
3.3	ImagingShop Agent	12
3.4	Specializované ovládací prvky	12
4	Prohlížení a třídění souborů	14
4.1	Prohlížeč ImagingShop Viewer	15
4.1.1	Ovládání prezentace	16
4.1.2	Nastavení asociací souborů	16
4.2	Práce s alby	17
4.3	Práce s adresáři a soubory	17
4.4	Třídění náhledů	17
4.5	Prezentace obrázků	18
4.6	Informace o náhledu nebo obrázku	18
4.7	Zobrazení histogramu	19
4.8	Zobrazení expozice	19
5	Získávání fotografií	20
5.1	Otevírání obrázků	21
5.2	Funkce AutoPlay	21
5.3	Průvodce importem fotografií	21
5.3.1	Import ze souboru nebo složky	21
5.3.2	Import ze skeneru nebo jiného zařízení	22
5.4	Podpora formátu RAW	22
5.4.1	Náhledy obrázků ve formátu RAW	22
5.4.2	Konverze z formátu RAW	22
6	Úpravy fotografií	24
6.1	Úpravy fotografií v programu ImagingShop	25
6.1.1	Okno s náhledy	25
6.2	Základní úpravy obrázků - nabídka Obrázek	26
6.2.1	Ořezání	26
6.2.2	Rotace a překlopení	26
6.2.3	Úprava barev	27
6.2.4	Úprava histogramu	27
6.2.5	Změna velikosti	27
6.2.6	Vytvoření náhledu	28
6.2.7	Fraktálové vylepšení rozlišení	29
6.3	Filtrování obrázků	29
6.4	Skripty	29
6.4.1	Spouštění skriptů	29
6.4.2	Nahrávání, načítání a ukládání skriptů	29
6.4.3	Záznamník skriptu	30
6.5	Nástroje	30
6.5.1	Nástroj Posun	30
6.5.2	Nástroj Lupa	30

6.5.3	Nástroj Kapátko	30
6.5.4	Výběry (selekce)	30
6.5.5	Nástroj Horizont	31
6.5.6	Nástroj Perspektiva	31
6.6	Možnosti selekcí a nástrojů	31
6.7	Okno Přidat nebo odebrat soubory	31
6.8	Úpravy nad soubory	32
6.8.1	Možnosti přejmenování	32
6.8.2	Možnosti konverze	33
6.8.3	Možnost přesouvat/mazat vstupní soubory	33
6.9	Dávkové přejmenování	33
6.10	Dávkové zpracování	33
6.11	Vracení změn	34
7	Publikování (export) fotografií	35
7.1	Ukládání fotografií	36
7.2	Tisk fotografií	36
7.2.1	Rozvržení stránky	36
7.2.2	Text	37
7.2.3	Rychlý náhled	37
7.2.4	Nastavení stránky	37
7.2.5	Nastavení tiskárny	38
7.2.6	Nastavení stránek	38
7.2.7	Tisk jednoho obrázku	38
7.2.8	(Bezokrajový) tisk čtyř fotografií na stránku formátu A4	38
7.2.9	Oboustranný tisk	38
7.3	Průvodce exportem fotografií	38
7.4	Odeslání fotografií e-mailem	39
7.5	Tvorba HTML alb	39
7.6	Jednoduchá optimalizace fotografií	40
7.7	Hromadná optimalizace fotografií	40
8	Podpora	41
8.1	Posílání odezvy	42
8.2	Nezachycené chyby	42
8.3	Kontrola aktualizací	42
9	Přílohy	43
9.1	Rozšiřování a zužování aplikace	44
9.2	Přenášení nastavení a skriptů	44
9.3	Vývoj zásuvných modulů	44
9.4	Podporované grafické formáty	45
9.5	Klávesové zkratky	46
9.6	Minimální konfigurace	48
9.7	Parametry příkazového řádku	48

Děkujeme za pořízení produktu ImagingShop a přejeme pohodlnou a efektivní práci s Vašimi digitálními fotografiemi.

tým autorů produktu ImagingShop

Informace uvedené v příručce jsou k dispozici bez záruky. Příručka se přizpůsobuje aktuální verzi programu, takže informace v ní uvedené nemusí přesně odpovídat nejnovější nainstalované verzi.

Poslední sestavení příručky: 12. března 2007

Vydáno k verzi programu: 1.20

Kapitola 1

Úvod

Tento manuál by měl sloužit uživateli jako rychlý rádce a pomocník. Uživatelská příručka je určena běžnému uživateli aplikace a zaměřuje se na prostředí a ovládání programu, popisuje jeho jednotlivé funkce a dává tipy na jejich vhodné použití.

1.1 Získávání fotografií

Fotografie je možné získávat z vyměnitelného média, které se v systému projevuje jako disková jednotka, případně ze zařízení, které podporuje rozhraní WIA (Windows Image Acquisition).

Získání fotografií lze často provést prostředky operačního systému, je ale také dostupné v programu ImagingShop prostřednictvím *Průvodce importem*.

1.2 Prohlížení a třídění fotografií

K prohlížení fotografií slouží jednak specializovaný prohlížeč ImagingShop Viewer a jednak samotná aplikace ImagingShop. V programu ImagingShop je možné fotografie prohlížet hromadně díky zobrazení náhledů, případně je otevírat pro podrobnější prohlížení nebo podrobnější editaci. Většina úprav fotografií lze provádět v editoru nad individuálními obrázky, ale také nad soubory (náhledy).

Velké množství fotografií vyžaduje třídění. K tomuto účelu slouží v programu ImagingShop alba. Album je vlastně adresář s dodatečnými informacemi (např. autor, popis, náhled). Systém vidí alba jako obyčejné adresáře (složky) a stejně tak je lze libovolně kopírovat a přesouvat (nebo např. vypálit na CD v jiném programu), zatímco se v programu ImagingShop budou stále jevit jako alba.

1.3 Úpravy fotografií

Obrázky lze upravovat přímo nad soubory, nebo po otevření do editoru. Základní úpravy se provádějí volbami z nabídky *Obrázek*.

Další úpravy obrázku lze provádět pomocí filtrů (volby z nabídky *Filtry*, což jsou vlastně zásuvné moduly aplikace. Sestavu filtrů je možné libovolně rozšiřovat nebo zužovat. Filtry dodávané s programem mají většinou vlastní nastavení a českou lokalizaci (jejich jazyk se přizpůsobuje aktuálnímu jazyku aplikace). Jsou rozděleny do kategorií podle zaměření (např. *"Vylepšení fotografie"*). Některé filtry jsou nastavitelné, při jejich spuštění se zobrazí nejdříve dialogové okno s možnostmi nastavení, nebo okno s nastavením a náhledem.

Posloupnosti akcí pro úpravu obrázku je možné nahrávat do tzv. *skriptů* a vytvořit tak samostatně použitelné komplexnější úpravy. Hlavní výhodou použití skriptů je možnost provádět více akcí nad každým souborem, aniž by bylo nutné otevírat každý obrázek do editoru, nebo opakovaně ukládat obrázek po každé akci (při provedení nad souborem), což by u ztrátových formátů vedlo k degradaci kvality obrazu.

1.4 Publikování fotografií

K možnostem publikace fotografií v programu ImagingShop patří tisk, posílání fotografií elektronickou poštou a tvorba HTML alb (webových galerií).

Tisk fotografií probíhá po nastavení výstupu v dialogovém okně **Tisk**, ostatní typy publikací se realizují pomocí *Průvodce exportem*.

U všech typů publikací lze vybírat fotografie z různých složek, tento výběr posléze upravovat a výstup optimalizovat, tj. uložit každý obrázek v zadané kvalitě, nebo všechny obrázky do maximální úhrnné velikosti.

Kapitola 2

První kroky

2.1 Obsah CD

CD programu ImagingShop je samospouštěcí. Pokud má Váš operační systém zapnutou podporu funkce Autorun, spustí se po vložení CD do mechaniky instalátor.

Na CD naleznete tyto soubory a adresáře:

Adobe Reader – adresář s instalátory programu Adobe Reader v české a anglické verzi; tento program je nezbytný pro prohlížení dokumentů ve formátu PDF (např. tato příručka)

Help – adresář s touto příručkou v dostupných jazykových verzích

autorun.inf – informační soubor pro automatické spuštění instalátoru

CD-Key.txt – textový soubor s CD klíčem pro automatickou registraci (jen vybrané distribuce)

dotnetfx.exe – instalátor běhového prostředí Microsoft .NET Framework 1.1

imagingshop.exe – instalátor aplikace ImagingShop

NDP1.1sp1-KB867460-X86.exe – instalátor aktualizace běhového prostředí .NET Framework

2.2 Instalace

Instalace programu se spustí automaticky po vložení CD do mechaniky, eventuálně může být spuštěna přímo zavoláním instalačního balíčku **imagingshop.exe** umístěného na CD.

Instalátor programu si najde potřebné komponenty, které podle dostupnosti buď přímo instaluje, nebo nejdříve stahuje z internetu. Instalátor na CD má všechny potřebné komponenty přiloženy, takže pro instalaci není potřeba připojení k internetu.

Od uživatele je pro pokračování instalace zapotřebí souhlas s licenčním ujednáním (*EULA*).

Aplikaci je později možné odinstalovat spuštěním odinstalátoru (zástupce je dostupný v nabídce *Start* společně se zástupcem programu) nebo odebráním ze seznamu nainstalovaných programů v okně *Přidat nebo odebrat programy*.

2.2.1 Volba jazyka

Okamžitě po spuštění instalátoru se objeví okno s volbou jazyka. Zvolením jazyka v rozvinovací nabídce a klepnutím na tlačítko OK budou stránky průvodce ve zvoleném jazyce a tento jazyk bude nastaven jako výchozí u nainstalovaného programu.

2.2.2 Uvítací stránka

V prvním kroku se objeví uvítací stránka, která oznamuje název instalovaného produktu a doporučuje ukončení ostatních spuštěných aplikací.

Na další stránku průvodce se dostanete klepnutím na tlačítko *Další*, na předchozí stránku klepnutím na tlačítko *Zpět* a průvodce lze v kterémkoliv místě instalace přerušit tlačítkem *Storno*.

2.2.3 Souhlas s licenčním ujednáním

Na této stránce je uživatel vyzván k souhlasu s licenčním ujednáním *EULA (End User License Agreement)*, které platí mezi vydavatelem a koncovým uživatelem.

Souhlas je nutný pro další pokračování v instalaci a provede se zaškrtnutím možnosti *Souhlasím s podmínkami licenční smlouvy*.

2.2.4 Volba cílového umístění

Aplikace ImagingShop se instaluje jako většina ostatních programů do složky *Program Files*. Je však možné cílovou složku specifikovat jinak klepnutím na tlačítko *Procházet...* a volbou příslušné složky.

Ve spodní části stránky se nachází informace o celkové velikosti nainstalovaného produktu.

2.2.5 Název složky v nabídce Start

Po nainstalování může mít aplikace vlastní složku v nabídce Start. Tuto možnost lze zrušit zatržením volby *Nevytvářet složku v nabídce Start*. Případně lze název a umístění složky specifikovat.

2.2.6 Další úlohy

Další možnosti instalace se zobrazí na této stránce.

Možnost *Vytvořit zástupce na ploše* povolí vytvoření ikony programu na pracovní ploše.

Možnost *Vytvořit zástupce na panelu Snadné spuštění* povolí vytvoření ikony programu na panelu Snadné spuštění, který součástí hlavního panelu a umožňuje rychle spouštět často používané aplikace (narozdíl od ikony na ploše jen jedním kliknutím).

Možnost *ImagingShop Agent* povolí nainstalování aplikace, která se po spuštění systému zobrazí v pravé části hlavního panelu (v tzv. tray baru; standardní nastavení) a umožňuje kromě rychlého spuštění aplikace zkrátit také další úkony, jako návštěva webu produktu nebo import fotografií z digitálního fotoaparátu.

2.2.7 Kontrola údajů před instalací

V této fázi má již instalátor všechny potřebné informace. Tato stránka slouží pouze pro jejich kontrolu, protože je stále možné se vrátit a kteroukoliv z těchto informací opravit.

Klepnutím na tlačítko *Instalovat* se provede instalace produktu a jeho zvolených součástí.

Během instalace se zobrazuje průběh práce instalátoru.

2.2.8 Instalace Microsoft .NET Framework 1.1

Pokud je potřeba nainstalovat běhové prostředí *Microsoft .NET Framework 1.1*, během hlavní instalace se spustí vlastní instalátor této součásti.

Instalátor nemusí být v češtině, avšak průchod touto instalací je velmi jednoduchý.

Na instalaci jste upozorněni dialogovým oknem s dotazem na instalaci balíčku s možností odpovědi Ano (*Yes*) a Ne (*No*). Pro instalaci zvolte Ano (*Yes*).

Licenční ujednání Pro nainstalování součásti je třeba souhlasit s licenčním ujednáním *EULA*. Souhlas a pokračování instalace se provede zatržením volby *I agree* a klepnutím na tlačítko *Install*.

Instalaci je možné ukončit i později klepnutím na tlačítko *Cancel*.

Během instalace se následně zobrazuje průběh a zbývající čas.

2.2.9 Dokončení instalace

Po dokončení instalace součásti se zobrazí informační dialogové okno.

2.2.10 Instalace Microsoft .NET Framework 1.1 Service Pack 1

V případě, že je nutná také instalace aktualizace běhového prostředí *Microsoft .NET Framework 1.1 Service Pack 1*, spustí se instalátor.

Pokračování instalace potvrdíte klepnutím na tlačítko *OK*. Instalaci je možné zrušit (i později) klepnutím na tlačítko *Cancel*.

Licenční ujednání Pro nainstalování této součásti je třeba souhlasit s licenčním ujednáním *EULA*. Souhlas a pokračování v instalaci se provede klepnutím na tlačítko *I accept*.

Nesouhlas, který je následovaný ukončením instalace se provede klepnutím na tlačítko *I decline*.

Během instalace se následně zobrazuje průběh a zbývající čas.

Dokončení instalace O úspěšném dokončení instalace je uživatel informován dialogovým oknem, které lze pouze odvolat tlačítkem *OK*.

2.3 Restart systému

Pokud se během instalace provedly změny, které se projeví teprve po restartu systému, je uživatel vyzván k potvrzení restartu.

K restartu může vyzvat buďto součást *.NET Framework 1.1 Service Pack 1* a/nebo hlavní průvodce instalací.

Tyto změny jsou tedy výše uvedená součást - aktualizace běhového prostředí *.NET Framework 1.1* - nebo instalace aplikace *ImagingShop Agent*, která se spustí po startu systému.

2.4 Možné problémy při instalaci

Pokud se je během instalace vyžadován restart systému, může oznamovat aplikace spuštěná po provedení restartu vypršelou zkušební lhůtu a zobrazovat se ve výchozím jazyce. V tomto případě prosím aplikaci znovu nainstalujte.

2.5 Ověření CD klíče

Při prvním spuštění je uživatel dotázán na CD klíč. Po zadání správného klíče a stisknutí tlačítka *OK* bude spuštěna plná verze programu a uživatel již do další instalace produktu nebude na klíč dotazován.

CD klíč je 32-místný kód ve tvaru *XXXX-XXXX-XXXX-XXXX* kde *X* nahrazuje znak anglické abecedy nebo číslo. Klíč je přiložen v balení produktu.

Stisknutím tlačítka *Zkusit* bude spuštěna demoverze programu (v záhlaví hlavního okna označena jako *Demoverze*), která pouze vkládá do výstupních obrázků vodoznak, jinak jsou všechny funkce programu přístupné.

2.6 První spuštění

Program si vytvoří základní nastavení, které se týká vzhledu, souborových asociací apod. Prvotní nastavení aplikace můžete jednoduše provést v *Průvodci nastavením*, který se objeví právě při prvním spuštění programu.

Aplikace v základní konfiguraci nabízí veškeré užitečné funkce pro práci s digitální fotografií, avšak lze ji snadno obohatit o další doplňky, které jsou volně k dispozici na webu produktu (nabídka *Nápověda* → *Nápověda online*).

K těmto doplňkům patří *jazykové balíčky* (překlady aplikace), *masky* (motivy pro náhledy fotoalb), *zásuvné moduly* (filtry) a *skripty* (předpisy pro složitější operace).

Všechny vyjmenované doplňky si může vytvářet uživatel sám s případnou pomocí uživatelské příručky (volba *Nápověda* → *Uživatelská příručka*). Sama příručka bude ve stále zevrubnější formě k dispozici na webu produktu (www.imagingshop.cz), kde lze stáhnout samostatně i ve verzi pro tisk, nebo jako součást aktualizace produktu.

2.7 Průvodce nastavením

Průvodce nastavením umožňuje v několika krocích pohodlně nastavit některé vlastnosti aplikace, které se jindy často mění až po spuštění programu a je nutné je dohledávat. V prvním kroku lze zatrhnout možnosti, zda průvodce znovu spustit i při dalším startu aplikace a zda nezobrazovat úvodní obrazovku aplikace. Ve druhém kroku se nastavuje tray ikona, která je určena pro aplikaci *ImagingShop Agent*. Tato aplikace je v instalaci volitelná. Ve třetím kroku lze nastavit souborové asociace, tedy spuštění programu při otevření souboru s danou příponou. V seznamu typů souborů stačí zatrhnout chtěné formáty (pro digitální fotografie se nejčastěji používá pouze formát JPEG, uživatel tedy může chtít asociovat aplikace pouze s tímto formátem) a ve spodní části okna vybrat příslušnou aplikaci (Viewer jako prohlížeč nebo ImagingShop, který může sloužit současně jako prohlížeč i editor, ale spouští se déle než odlehčený prohlížeč). Ve čtvrtém a posledním kroku se zobrazí kalibrační obrázek, který slouží pro naladění barev na monitoru. Především odstíny šedých proužků ve spodní části obrázku by měly být od sebe odlišitelné, všechny by měly být neutrální, tedy bez zabarvení. Zcela vlevo by měl být proužek čistě bílý a na opačné straně zcela černý. Ukázkové fotografie by měly působit přirozeně, týká se to především barvy lidské kůže.

2.8 Nastavení aplikace

- *Nastavení* → *Možnosti...* F2

V okně nastavení aplikace je několik karet pro různé oblasti nastavení. Pod těmito kartami se nacházejí tlačítka *Průvodce...* pro spuštění průvodce nastavením¹, *Výchozí* pro nastavení výchozích hodnot, *Použít* pro aplikaci nastavení bez zavření okna a tlačítka *OK* a *Zrušit*, která mají standardní funkčnost.

2.8.1 Karta Vzhled

Karta je rozdělena do tří částí. V části *Obecné* lze povolit zobrazování úvodní obrazovky. V části *Náhledy* lze nastavit kvalitu náhledů, která platí pro náhledy v záložce *Soubory* hlavního okna aplikace. Nižší kvalita náhledů vyžaduje menší nároky na paměť a znamená mírně rychlejší načítání náhledů.

2.8.2 Karta Formáty

Na této kartě je zatím možné nastavit výstupní kvalitu pro formát *JPEG*. Kvalita 1 je nejhorší a znamená nejmenší výstupní soubor, naopak kvalita 99 je nejvyšší a výstupní soubor zabírá maximální paměť (i tak je ovšem paměťově několikrát menší, než při uložení do tzv. neztrátového formátu, kdy se uloží obrázek v originální kvalitě; při ukládání do ztrátového formátu, jako je JPEG, však ztrátu kvality při vhodném nastavení nelze okem vůbec rozpoznat).

2.8.3 Karta Jazyk

Na této kartě jsou zobrazeny dostupné jazykové balíčky. Zvolením balíčku a klepnutím na tlačítko *OK* nebo *Použít* dojde ke změně jazyka hlavní aplikace a přidružených programů (ImagingShop Viewer, ImagingShop Agent).

2.8.4 Karta Náhledy

Na této kartě lze v části *Text* nastavit zobrazení textu u náhledů obrázků, tedy popiska (text pod obrázkem náhledu) a nápověda (text bublinové nápovědy, která se zobrazí při najetí na náhled).

V části *Vzhled* je možné nastavit rozložení a zobrazení náhledů. Vzhled náhledů lze nastavit na jeden z dostupných stylů a každý tento styl má nezávisle barevné schéma (paletu). Palety je možné přidávat, odebírat a upravovat. Výchozí paleta ze odvozuje ze systémových barev a nelze měnit.

V části *Paměť* se zobrazuje velikost paměťového prostoru, který zabírají vygenerované náhledy. Volbou *Smazat vše* budou odstraněny všechny soubory náhledů.

2.8.5 Karta Asociace

Na této kartě lze nastavovat asociace souborových typů, konkrétně vybírat grafické formáty, pro které se otevřením souboru spustí buď program ImagingShop Viewer nebo ImagingShop.

¹tento průvodce se zobrazuje automaticky při prvním spuštění aplikace

2.8.6 Karta Aktualizace

Na této kartě můžete nastavit interval automatické kontroly aktualizací. Zvolením možnosti *nikdy* jsou automatické kontroly aktualizací vypnuty.

2.9 Úprava tlačítek

- *Nastavení* → *Upravit tlačítka...*

V dialogovém okně *Upravit tlačítka* lze zvolit, které položky hlavní nabídky se zobrazí v nástrojovém panelu jako tlačítka a také velikost všech tlačítek.

V horní části okna se vybírá skupina nabídek, pro kterou se ve střední části vždy zobrazí konkrétní položky nabídky. Ty lze pak jednotlivě zatrhnout. Při volbě položky se ve spodní části okna zobrazí příslušná ikona a popis položky.

Zcela vespod se nachází zaškrtačací políčko pro volbu velkých tlačítek (velikost 24 pixelů), jako výchozí používá aplikace malá tlačítka (velikost 16 pixelů)

Klepnutím na tlačítko *Výchozí* dojde k zaškrtnutí těch položek, které byly automaticky zvoleny jako výchozí. Klepnutím na tlačítko *Použít* se změny projeví ihned bez nutnosti zavření okna.

Kapitola 3

Aplikace a jejich prostředí

3.1 ImagingShop

Klientskou část hlavního okna aplikace ImagingShop lze svisle rozdělit na čtyři části:

Hlavní nabídka – Všechny funkce programu jsou dostupné z této nabídky.

Nátrojová lišta – Lišta zobrazuje vybrané volby z hlavní nabídky jako tlačítka pro rychlejší vyvolání funkcí. Tlačítka mohou být přidávána nebo odebírána. Lišta zobrazuje buď malá (16×16 pixelů) nebo velká tlačítka (24×24 pixelů¹). Lišta může být schována pro zvětšení volného místa.

Záložky – Tento největší ovládací prvek se záložkami zobrazuje buď prohlížeč souborů (záložka *Soubory*) nebo editor (záložka nese název otevřeného obrázku).

Stavový řádek – poskytuje různé aktuální informace, např. o aktuálně vybrané položce hlavní nabídky nebo umístění kurzoru nad obrázkem). Může být schován, ale často zobrazuje užitečné informace a průběh právě prováděné operace.

3.1.1 Záložky

Aplikace ImagingShop se v podstatě skládá ze dvou základních komponent, a to prohlížeče souborů a editoru. Zatímco pro prohlížeč souborů je vyhrazena první, nejlevější záložka, kterou nelze zavřít, editor může mít více instancí, které se otevírají do nových záložek a lze je libovonně rušit.

Zobrazení položek nabídky a chování programu je trochu rozdílné v případech, kdy je zvolena záložka prohlížeče souborů a editoru. V editoru se veškeré úpravy provádějí nad právě otevřeným obrázkem, zatímco nad soubory se provádějí úpravy nad označenými soubory, takže je nutné při aplikaci úprav specifikovat různé informace, aby se předešlo přepsání souborů, uložení do nestejných grafických formátů apod.

Rozdílně se chovají např. funkce *Zpět* a *Znovu*, které u souborů vrací a znovu provádějí změny umístění, zatímco u obrázků se vracení týká prováděných úprav.

U úprav obrázků (tedy i skriptů) se zobrazuje dialogové okno pro volbu cílového umístění a případné přejmenování nebo konverzi souborů.

Funkce, které požadují více než jeden vstupní obrázek nad soubory pouze upozorní na minimální nebo maximální počet požadovaných vstupních obrázků, zatímco v editoru uživatel vybírá záložky, které reprezentují vstupní obrázky.

Zavíratelné záložky mají tlačítko s křížkem, které lze efektivně použít pro zavření záložky a tedy i otevřeného obrázku (uživatel je také dotázán na uložení v případě modifikace obrázku).

3.1.2 Prohlížeč souborů

Prohlížeč souborů je rozdělen na tři části. Levou část zaujímá adresářový strom, vpravo níže se zobrazují náhledy souborů v aktuálním adresáři. Nad náhledy je umístěn navigační panel, ve kterém se zobrazuje nastavitelná cesta k aktuálnímu adresáři a ovládací prvky pro změnu velikosti náhledů.

Levá a pravá část je rozdělená posuvným rozdělovníkem, kterým lze upravovat prostor pro obě části a klepnutím na jeho střední část případně schovat či zobrazit adresářový strom.

¹standardní nastavení

Podobný rozdělovník ještě rozděluje levou část s adresářovým stromem s prostorem pro rychlý náhled obrázků.

3.1.3 Editor

Editor se zobrazí při otevření obrázku v programu ImagingShop. Má pouze dvě části: levou a pravou. Po levé straně se nachází nástrojová lišta, pravá převládající část patří vlastnímu editačnímu prvku.

3.2 ImagingShop Viewer

Tato samostatná aplikace pro prohlížení obrázků má velmi jednoduché rozhraní. Klientská část hlavního okna obsahuje pouze nástrojovou lištu a prostor pro zobrazení obrázku.

Název aktuálně prohlíženého obrázku lze najít v titulku okna společně s jeho pořadím mezi ostatními obrázky²

3.3 ImagingShop Agent

Pro zjednodušení některých opakovaných úkonů slouží pomocná aplikace ImagingShop Agent. Tato aplikace je jednou z volitelných položek instalace. Pokud byla nainstalována, zobrazí se jako tray ikona po spuštění systému.

Klepnutím pravým tlačítkem myši na tuto ikonu rozevřete kontextovou nabídku s několika volbami často opakovaných úkonů.

Aplikace (pokud je nainstalována) se spouští obvykle po startu systému, neboť je umístěna ve složce *Po spuštění* nabídky Start. Odebráním zástupce aplikace *ImagingShop Agent* z nabídky Start zamezíte spuštění aplikace po startu bez nutnosti odinstalace celého produktu.

3.4 Specializované ovládací prvky

V aplikacích ImagingShop a ImagingShop Viewer byly pro zefektivnění práce nebo designu použity upravené nebo zcela nové ovládací prvky:

Panel pro obrázek – Tento ovládací prvek slouží editoru obrázků i prohlížeči pro efektivní zobrazení obrázku. Umožňuje zobrazovat obrázek proporcionálně roztažený nebo s pevným přiblížením. Tyto dva módy lze přepínat v jeho pravém spodním rohu.

Hlavní nabídka – Hlavní nabídka je obohacena o malé ikony.

Stažitelný rozdělovník – Jedná se o klasický rozdělovník pro úpravu poměru velikostí dvou částí nějaké klientské oblasti, ale s možností úplného zatažení jedné části. V programu je použit pro oddělení adresářového stromu a náhledů. Adresářový strom je takto možné schovat a získat tak místo pro náhledy.

Stavový řádek – Stavový řádek použitý v hlavním okně aplikace umožňuje zobrazit více informací naráz a současně graficky průběh nějaké akce.

²Do pořadí se započítávají pouze obrázky ve formátech, které dokáže prohlížeč načíst.

Tlačítko – Textová tlačítka jsou zobrazena v plochém stylu, stejně jako tlačítka v nástrojovém panelu.

Textové pole – Standardní textové pole je rozšířeno o informační ikonku, která při najetí kurzorem myši zobrazí, co se má do pole napsat, v případě vložení čísla také povolený rozsah hodnot.

Nástrojový panel – Nástrojový panel má měnitelnou velikost tlačítek, tlačítka jsou navíc provedena v plochém stylu.

Číselný posuvník – Tento ovládací prvek se objevuje buď samostatně nebo v kombinaci výše uvedeným textovým polem. Umožňuje klepnutím nebo tažením myši měnit hodnotu, která se případně zobrazuje v textovém poli. Hodnotu je možné měnit v tomto poli také.

Poloprůhledné nástrojové okno – Jde o klasické plovoucí nástrojové okno, ovšem pokud kurzor myši sjede z jeho povrchu, změní svou průhlednost.

Ovládací prvek pro volbu úhlu – Některé funkce pro úpravu obrázku mají ve svých parametrech úhel, který se snadno vizuálně nastavuje tímto ovládacím prvkem.

Ovládací prvek pro nastavení celého čísla – Na místech, kde je třeba vložit celé číslo, se používá tento ovládací prvek, který kromě přímého vkládání čísel umožňuje číslo zvětšovat nebo zmenšovat o jedničku. Při najetí na určitá místa ovládacího prvku se zobrazí meze, ve kterých se vložené číslo smí nacházet.

Kapitola 4

Prohlížení a třídění souborů

4.1 Prohlížeč ImagingShop Viewer

Pokud je prohlížeč asociován s grafickým souborem, zobrazí se tento soubor po otevření v prohlížeči. Poté je možné procházet ostatní obrázky v aktuálním adresáři.

V případě, že je již prohlížeč spuštěn, může být obrázek z jiného adresáře načtený buďto volbou *Otevřít obrázek* z nástrojové lišty, nebo přetažením z jiného zdroje (např. Průzkumníka Windows). Při přetažení více obrázků bude prohlížeč registrovat jen tyto, jinak je možné prohlížet všechny obrázky v příslušném adresáři.

Kromě prohlížení obrázků umožňuje prohlížeč obrázky neztrátově rotovat nebo přesouvat do Koše. Kromě vlastního obrázku lze zobrazit také stručné informace o obrázku a k pokročilému prohlížení patří možnost *Prezentace*.

Popis funkcí aplikace ImagingShop Viewer:

Otevřít obrázek – Zobrazí dialogové okno pro výběr souboru a následně otevře zvolený obrázek nebo obrázky. Při výběru více obrázků se prohlížeč chová stejně, jako při přetažení více obrázků z jiného zdroje.

Předchozí obrázek – Skočí na předchozí obrázek ze seznamu registrovaných obrázků. Pokud se nachází na prvním obrázku, po potvrzení dotazu skočí na poslední.

Následující obrázek – Skočí na následující obrázek ze seznamu registrovaných obrázků. Pokud se nachází na posledním obrázku, po potvrzení dotazu skočí na první.

Přiblížit – Přiblíží obrázek.

Oddálit – Oddálí obrázek.

Originální velikost – Přiblíží obrázek na skutečnou velikost.

Rotovat doprava – Po případném potvrzení dotazu provede neztrátovou rotaci obrázku o 90 stupňů po směru hodinových ručiček.

Rotovat doleva – Po případném potvrzení dotazu provede neztrátovou rotaci obrázku o 90 stupňů proti směru hodinových ručiček.

Smazat – Po potvrzení dotazu přesune obrázek do Koše.

Prezentace – Otevře okno pro prezentaci. Pro podrobnější informace o ovládání prezentace viz podsekcí *Prezentace*.

Informace o obrázku – Zobrazí stručné informace o obrázku.

Jít na stránky programu ImagingShop – Otevře výchozí prohlížeč odkázaný na stránky programu ImagingShop (www.imagingshop.cz). Toto tlačítko má jinou funkčnost v případě přítomnosti programu ImagingShop - v tomto případě lze otevřít aktuální obrázek pomocí tohoto tlačítka v programu ImagingShop.

Nápověda – Zobrazí stručnou nápovědu k ovládání programu.

Nastavit asociace souborů – Zobrazí okno pro nastavení asociací souborů. Pro podrobnější informace o nastavení asociací viz podsekcí *Prezentace*

4.1.1 Ovládání prezentace

Okno prezentace obsahuje část pro zobrazování snímků, tlačítka pro spuštění, zastavení, nastavení prezentace a tlačítko pro zavření prezentace. Ve spodní části uprostřed je umístěn ovládací prvek s posuvným jezdcem pro grafické zobrazení umístění v prezentaci (číselně se umístění zobrazuje napravo od jezdce).

Prezentace se spustí i zastaví snadno klepnutím na tlačítko *Spustit* resp. *Zastavit*. Prezentace začne od místa, na kterém je umístěn posuvný jezdec. Pokud se jeho poloha během prezentace změní, průběh prezentace se tím zastaví.

Klepnutím na tlačítko *Nastavení...* se zobrazí okno s nastavením prezentace. V horní části okna lze navolit směr průběhu prezentace, tedy vzestupný (podle abecedy), sestupný a náhodný. U všech možností se při prezentaci zobrazí postupně všechny snímky, pouze v různém pořadí. Ve spodní části lze nastavit časování prezentace buďto podle doby pro zobrazení jednoho snímku, nebo podle času na celou prezentaci¹. Při časování po jednom snímku je možné zaškrtnutím volby *smyčka* nechat prezentaci běžet donekonečna.

U náhodného přehrávání snímků společně s prezentací ve smyčce se obrázky znovu zpřehází při každém dalším cyklu.

Prezentaci je možné spustit v celoobrazovkovém módu volbou *Celá obrazovka* z kontextové nabídky části pro zobrazení snímku. Návrat z celoobrazovkového módu se provede stiskem libovolné klávesy nebo kliknutím myši.

4.1.2 Nastavení asociací souborů

V okně pro nastavení asociací jsou zobrazeny všechny podporované souborové typy. Již asociované typy jsou zaškrtnuty. Volba asociací, tj. přidání a zrušení asociací se provede pouhou změnou zaškrtnutí políček u příslušných položek. Klepnutím na tlačítko *Označit vše* nebo *Odznačit vše* se provede zatrhnutí nebo odtrhnutí všech položek.

Pokud je v části *Otevřít v* vysvícena volba *ImagingShop*, potom jsou všechny zvolené asociace fixovány na prohlížeč. To nastane v případě, že je toto okno zobrazeno v prohlížeči, místo v aplikaci ImagingShop.

Klepnutím na tlačítko *OK* se provedou všechny zvolené změny.

Při změně aktuálního adresáře v prohlížeči souborů klepnutím na adresář ve stromě nebo dvojklikem na náhled adresáře se načtou nové náhledy.

Načítání náhledů lze přerušit klepnutím na tlačítko *Stop* umístěným nad adresářovým stromem. Znovunačtení náhledů se vynutí tlačítkem *Obnovit* taktéž nad adresářovým stromem.

Aplikace ImagingShop zobrazuje tři typy náhledů:

Adresáře/Alba – Zobrazí se jako ikona složky s případným motivem a obrázky, pokud mají přiřazené album. Při poklepání se nastaví zvolený adresář jako aktuální.

Obrázky – Zobrazí se náhled obrázku. Při poklepání se zvolený obrázek otevře v editoru.

Ostatní soubory – Zobrazí se ikona náležející typu souboru. Při poklepání se spustí asociovaný program.

¹Doba pro zobrazení jednoho snímku se vypočítá z celkové doby a počtu snímků. Například při 60 snímcích a času jedné minuty na celou prezentaci se každý snímek bude zobrazovat po jednu sekundu.

4.2 Práce s alby

Všechna alba v programu ImagingShop jsou současně složky (resp. adresáře) na disku. Vytváření, editace a rušení alb se provádí v prohlížeci souborů (záložka *Soubory*).

Vytvoření alba se provede označením libovolné složky, buďto v adresářovém stromě nebo v náhledech, a klepnutím na tlačítko *Připojit album...* umístěném nad adresářovým stromem. Alternativně lze zvolit v hlavní nabídce *Soubor* → *Album* → *Připojit...*. Následuje otevření okna s vlastnostmi. V tomto okně jsou dvě záložky, přičemž je zvolena záložka *Album*. V této záložce lze nastavit popisné vlastnosti alba i vlastnosti týkající se jeho zobrazení. Záložka *Adresář* umožňuje v tomtéž okně nastavit i vlastnosti samotného adresáře (vlastnosti adresáře je však možné samostatně nastavit také pomocí jiného tlačítka *Vlastnosti...* umístěného nad adresářovým stromem).

4.3 Práce s adresáři a soubory

K dostupným operacím patří vytváření adresářů, kopírování, přesouvání a mazání (přesouvání do Koše).

Adresáře se vytvářejí kliknutím na tlačítko *Vytvořit adresář* nebo volbou z hlavní nabídky (*Soubor* → *Operace* → *Vytvořit adresář...*), napsáním a potvrzením nového názvu v následně otevřeném okně.

Kopírování a přesouvání vyžaduje zadat zdroj a cíl. Zdrojem je skupina adresářů a souborů, které se zvolí označením v náhledech nebo adresářovém stromě.

Kopírování i přesouvání lze snadno provést použitím zabudované podpory Drag&Drop ("táhni a pusť"). Stačí najet kurzorem myši nad zvolené položky (v adresářovém stromě, nad náhledy nebo např. v Průzkumníku Windows) a tažením položky přesunout na cílové umístění (opět buďto na adresář ve stromě nebo adresář reprezentovaný náhledem). Standardně se při přetahování provádí přesunutí, pro kopírování je třeba ještě nad cílovým umístěním podržet klávesu CTRL. Kopírování či přesunutí lze také provést klepnutím na jedno z tlačítek *Kopírovat...* nebo *Přesunout...* nad adresářovým stromem, případě příslušnou volbou z nabídky *Soubor* → *Operace*. V otevřeném okně je třeba napsat či zvolit cílový adresář. Třetím způsobem kopírování či přesouvání je použití vnitřní schránky programu. Po zvolení položek stačí stisknout kombinaci kláves CTRL+C pro kopírování nebo CTRL+X pro vyjmutí položek. Vyjmuté položky zůstávají na místě, ale zobrazí se s přerušovaným okrajem. Teprve po vložení ze schránky na cílovém umístění (CTRL+V) se provede operace kopírování nebo přesunutí. Kromě kláves lze použít také volby z nabídky *Editace*. Před započatím operace se program ještě jednou dotáže pro potvrzení.

Pro mazání zvolených položek je vyhrazena klávesa DEL, ale lze je vyvolat také volbou z hlavní nabídky (*Soubor* → *Operace* → *Smazat*). Mazání je realizováno systémovou cestou, takže se položky ve skutečnosti přesouvají do Koše, odkud je možné je opět obnovit.

4.4 Třídění náhledů

Pro přehlednější zobrazení náhledů je možné jejich jednorázové roztřídění. To se provede volbou z hlavní nabídky (*Editace* → *Třídít...*). V otevřeném okně pak stačí volit kritérium třídění a způsob třídění (zda má být sestupné).

Rozdíl mezi klasickým tříděním dle názvu souboru (výchozí třídění náhledů) a numerickým tříděním spočívá v respektování čísel v názvech souborů. Při běžném třídění podle abecedy rozhoduje první číslice, při shodě druhá číslice atd., zatímco při numerickém třídění rozhoduje velikost čísla jako takového. Toto třídění je vhodné pro orientaci v názvech souborů generovaných většinou digitálních fotoaparátů.

Třídění dle data podle *EXIF* informace se liší od klasického třídění podle data v tom, že při jednom se pracuje s datem obsaženým v rozšiřující informaci (*EXIF*) grafického souboru (obvykle generované fotoaparátem v době pořízení fotografie) a u druhého se souborovým datem. *EXIF* informace není na rozdíl od souborového data dotčena kopírováním souborů z digitálního fotoaparátu nebo datem jeho poslední úpravy.

4.5 Prezentace obrázků

Prezentace se v programu ImagingShop vyvolá výběrem fotografií, které má prezentace obsahovat a volbou z hlavní nabídky (*Soubor* → *Prezentace*). Uživatel je ještě dotázán dalším oknem na přidání fotografií do prezentace z jiných umístění. Dále se již s prezentací pracuje stejným způsobem jako v prohlížeči (viz sekci **Prohlížeč ImagingShop Viewer, Ovládání prezentace**).

4.6 Informace o náhledu nebo obrázku

Informace o všech typech položek (adresáře, obrázky, ostatní soubory) se zobrazují v jednom okně s množinou příslušných záložek.

Informace se vyvolají označením jednoho nebo více náhledů stejného typu a klepnutím na tlačítko *Vlastnosti...* umístěném nad adresářovým stromem nebo volbou z hlavní nabídky (*Soubor* → *Vlastnosti...*).

záložka Album – pod záložkou jsou zobrazeny informace o albu, které je přiřazeno zvolenému adresáři nebo společné informace o více albech.

záložka Adresář(e) nebo Soubor(y) – pod záložkou jsou zobrazeny informace o zvoleném souboru nebo adresářích, jako je datum, čas nebo velikost. U adresáře se vypočítává celková velikost společně s počtem souborů do hloubky a to zvláště celková velikost a velikost fotografií¹.

záložka Obrázek – pod záložkou jsou zobrazeny informace o obrázku, tedy jeho rozměry, barevná hloubka apod.

záložka EXIF – pod záložkou jsou zobrazeny rozšiřující informace o obrázku, které jsou dodány obvykle digitálním fotoaparátem (např. ohnisková vzdálenost, datum pořízení fotografie, blesk apod.).

U vlastností více položek se v okně zobrazují pouze společné vlastnosti. Například pokud mají zvolené soubory společné datum, pak se datum zobrazí, jinak zůstane kolonka pro datum prázdná. Při změně údaje se nové datum nastaví všem souborům, pokud zůstane kolonka

¹grafické soubory zobrazitelné v programu ImagingShop

prázdná, datum se u každého souboru zachová. Podobně mohou být i zaškrtačkové políčka v "nerozhodném" stavu.

4.7 Zobrazení histogramu

- *Obrázek* → *Zobrazit histogram* CTRL+H

Histogram obrazu je velmi užitečnou pomůckou, která napoví, jaké úpravy by bylo vhodné na obraze provést. Jedná se o graf závislosti mezi intenzitou nějaké veličiny (barevná složka, jas) a jejím výskytem v obraze.

Na pomyslné vodorovné ose (směřující zleva doprava) se zvyšuje hodnota, zesponu nahoru potom úroveň, tedy zastoupení v obraze. Přesný údaj zastoupení hodnoty v obraze (v procentech a v počtu pixelů) lze zjistit najetím kurzoru myši nad graf.

Je možné buďto pouze podržet kurzor na místě histogramu nebo tažením vybrat určitý rozsah hodnot. Při změně takového výběru se ve pravé spodní části okna zobrazí rozsah hodnot a procentuální zastoupení hodnot, které jsou ve výběru, nad ním a pod ním.

Typ histogramu lze nastavit v rozvinovací nabídce v horní části okna. Pro každý typ histogramu se v levé spodní části okna zobrazuje aritmetický průměr a medián všech hodnot. Je možné zobrazit histogram světlostí, základních barevných složek s stupňů šedi. Stupně šedi se od světlostí liší tím, že se počítají na základě citlivosti oka na jednotlivé barevné složky.

4.8 Zobrazení expozice

- *Obrázek* → *Zobrazit expozici* CTRL+E

Zobrazení expozice slouží k posouzení správnosti expozice fotografie tak, že se zvýrazní extrémní oblasti, které jsou podexponované, resp. přexponované a měly by se v obraze vyskytovat v co nejmenší míře.

Přexponované části se zobrazují červeně, podexponované modře. Číselně je stav expozice vyjádřen ve spodní části okna.

Některé fotografie mohou být přexponované, resp. podexponované záměrně, aniž by to byla vada. Takové fotografie však již nezachycují žádnou informaci v přexponovaných nebo podexponovaných oblastech.

Kapitola 5

Získávání fotografií

5.1 Otevírání obrázků

Otevírání obrázků v programu

Obrázek lze v programu ImagingShop otevřít pro editaci volbou z hlavní nabídky (*Soubor* → *Otevřít...*) nebo stiskem kombinace kláves CTRL+O. Formát otevíraného obrázku lze upřesnit v dialogovém okně *Otevřít*.

Předávání obrázků parametrem příkazové řádky

V operačním systému Windows lze otevřít obrázek v programu přetažením souboru s obrázkem, např. z Průzkumníka Windows na ikonu programu, což je ekvivalentní operace spuštění programu z příkazové řádky s parametrem cesty ke grafickému souboru.

5.2 Funkce AutoPlay

Funkce *AutoPlay* dovoluje programu ImagingShop otevřít složku na právě vloženém CD, připojeném fotoaparátu apod.

Zvolením položky *Zobrazit obrázky* u ikony programu ImagingShop bude aplikace spuštěna a zobrazí obsah složky vložené jednotky nebo připojeného zařízení. Pokud už aplikace běží, okno aplikace se aktivuje a nalistuje se pouze příslušná složka.

5.3 Průvodce importem fotografií

- *Soubor* → *Import fotografií*..

Průvodce importem se spouští buďto volbou z hlavní nabídky, nebo volbou této možnosti prostřednictvím funkce *AutoPlay* (viz kap. Získávání fotografií, Funkce AutoPlay) případně z aplikace ImagingShop Agent.

V okně průvodce stačí vybrat typ importu fotografií a klepnutím na tlačítko *Další* pokračovat. Informace k jednotlivým typům importu jsou uvedeny níže.

5.3.1 Import ze souboru nebo složky

- *Soubor* → *Import* → *Soubory nebo složky*...

Na stránce je možné přidávat nebo odebírat soubory pomocí tlačítek *Přidat soubor(y)...* a *Odebrat*. Klepnutím na tlačítko *Zobrazit náhled* se zobrazí aktuálně zvolený obrázek ze seznamu na celé obrazovce. Při zvolení položky se v pravé střední části zobrazují stručné informace o obrázku (rozměry a bitová hloubka) a ve spodní části cesta.

Níže je možné přepínat mezi kopírováním a přesouváním souborů (při kopírování budou soubory na zdrojových umístěních zachovány).

5.3.2 Import ze skeneru nebo jiného zařízení

Tato volba je nejčastější pro skenování, ale podporuje libovolná zařízení podporující Windows Image Acquisition (WIA).

V části *Získané obrázky* se zobrazují náhledy získaných obrázků. Klepnutím na tlačítko *Získat* se zdrojové zařízení požádá o obrázky a v případě úspěchu dojde k jejich přenosu. Klepnutím na tlačítko *Vybrat zdroj...* lze v následujícím okně zvolit to zařízení, se kterým se má pracovat. Pokud se okno nezobrazí, nespíš není žádné takové zařízení k dispozici (nejsou nainstalovány ovladače, není fyzicky připojeno nebo je vypnuté).

5.4 Podpora formátu RAW

Fotografie lze často pořizovat v nezpracované formě, tedy bez jakéhokoliv zásahu digitálního fotoaparátu do obrazových dat. Výhodou takových fotografií je možnost provést veškeré úpravy s minimální ztrátou až na počítači, nevýhodou pak velká paměťová náročnost grafických souborů.

Fotoaparáty různých výrobců produkují obvykle soubory s různou příponou (viz kap. *Přílohy*, sekce *Podporované grafické formáty*), které se však souhrnně nazývají RAW formáty¹. Formáty typu RAW jsou zdrojové, neslouží tedy k publikaci nebo ukládání finálně upravených obrázků.

V programu ImagingShop se obrázky typu RAW nejdříve zkonvertují do formátu TIFF, který může narozdíl od většiny jiných formátů pojmout plnou obrazovou informaci obsaženou ve zdrojovém souboru. Již během konverze lze provést úpravy, které obvykle dělá automaticky fotoaparát (např. vyvážení bílé, interpolace).

Z formátu TIFF lze dále konvertovat do libovolného dalšího formátu (např. JPEG).

5.4.1 Náhledy obrázků ve formátu RAW

Náhledy obrázků ve formátu RAW jsou od ostatních odlišeny textem "RAW" v levém horním rohu. Načtení náhledů takových obrázků je o něco náročnější, než např. u formátu JPEG, protože v nich vložené náhledy mají obvykle větší rozměry.

S náhledy těchto obrázků lze pracovat stejně jako s jinými náhledy, pouze při otevření obrázku dvojklikem na náhled nabídne aplikace konverzi.

5.4.2 Konverze z formátu RAW

- *Soubor* → *Dávka* → *Konvertovat RAW...*

Konverzi z formátu RAW lze vyvolat buďto volbou z hlavní nabídky, nebo dvojklikem na náhled obrázku ve formátu RAW.

Dojde k otevření okna *Přidat nebo odebrat soubory*, kde je možné přidat další soubory z jiných adresářů (pouze též ve formátu RAW).

Po potvrzení se otevře další okno, tentokrát pro nastavení vlastní konverze. Okno je rozděleno na čtyři části.

V části *Výstup* lze vybrat jeden ze tří typů výstupů. Výstup v osmi bitech na kanál odpovídá barevné hloubce formátu JPEG a většiny monitorů. Výstup v šestnácti bitech na kanál

¹raw (ang.) - syrový, nezpracovaný

zachovává plnou informaci z původního RAW formátu. Třetí možnost, dokumentový mód, je vhodná pro fotografie focených dokumentů. Výstup je v odstínech šedé.

V části *Interpolace* lze nastavit způsob prolnutí barev (téměř všechny snímače digitálních fotoaparátů zachytávají primární barvy na mozaiku světločivných elementů, takže je nutné složené barvy teprve dotvořit interpolací). Interpolaci lze zvolit standardní, nebo vyšší či nižší kvality (ovlivňuje rychlost konverze). Možnost *poloviční velikost* umožní provedení interpolaci zmenšením obrázku, což je mnohem rychlejší a efektivnější oproti ostatním metodám, ovšem za cenu nižšího rozlišení. Možnost *interpolovat RGGB jako čtyři barvy* je pokročilá, použijte ji v případě, že se na výsledném obrázku objevují drobné opakující se vzorky a nepomohou jiné typy interpolace.

V části *Vyvážení bílé* je možné povolit korekci teploty barev, a to buď speciálním algoritmem s detekcí korekce (možnost *automatické*), nebo s pomocí parametrů digitálního fotoaparátu (možnost *podle fotoaparátu*). Lepších výsledků se dosahuje u druhé možnosti.

V části *Gamma korekce* lze povolit možnost použití úpravy světlosti. Tato možnost je vhodná při převodu do barevné hloubky šestnácti bitů na kanál, kde se neprovádí automaticky předem (doporučená střední hodnota je 2,2). Hodí se také pro korekci přeexponovaných nebo podexponovaných fotografií.

Kapitola 6

Úpravy fotografií

6.1 Úpravy fotografií v programu ImagingShop

Úpravy obrázků se provádějí volbami z nabídky *Obrázek*, *Filtry* a *Skript*. Při volbě většiny úprav se zobrazí okno s náhledy, kde je možné interaktivně měnit nastavení úpravy a sledovat výsledek na náhledu. Některé úpravy mají pouze okno s parametry, některé typy úprav (jako např. překlopení) se pouze provedou, protože žádné nastavení nemají.

Úpravy lze aplikovat buď na obrázky otevřené v editoru, nebo přímo nad soubory (náhledy v prohlížeči souborů). Úpravy nad obrázky dovolují použití selekcí, tedy je možné upravovat i části obrázků. Nad soubory je na druhou stranu možné upravovat obrázky hromadně, takže není nutné jeden po druhém otevírat. Aby bylo možné skloubit možnosti úprav obrázků s možnostmi hromadných úprav, existují v programu tzv. *skripty*. Do skriptu je možné zaznamenat libovolnou posloupnost úprav (i s případnými selekcemi) a tuto později aplikovat nad otevřeným obrázkem či souborem.

6.1.1 Okno s náhledy

U většiny úprav, které mají nějaké nastavení, se zobrazí okno s náhledy.

Okno lze vodorovně rozdělit na pět částí. Nahoře jsou umístěny náhledy, vlevo s originálem a v pravo s upraveným obrázkem. Níže je potom nástrojový panel s obecnými volbami pro zobrazení náhledů a nastavení parametrů. Ještě níže je umístěn ovládací prvek konkrétní úpravy, dále ovládací prvky pro předvolby a tlačítka *OK* a *Zrušit*. V nejnižší části okna se nachází stavový řádek, který zobrazuje aktuální konání akce a graficky její průběh (při vytváření náhledu).

Funkce nástrojového panelu v okně s náhledy:

Posouvání – Vybere nástroj posouvání pro náhledy, takže je možné je posouvat tažením myši.

Přiblížit – Přiblíží náhledy.

Oddálit – Oddálí náhledy.

Přiblížení – Vybere nástroj pro přiblížení, takže lze přibližovat vybrané oblasti náhledů.

Výchozí velikost – Nastaví výchozí velikost náhledů.

Roztáhnout – Přepne mezi zobrazením náhledů s přiblížením a zobrazením celých náhledů (jsou proporcionálně zmenšené na velikost panelu pro náhled).

Zobrazit posuvníky – Přepne zobrazení posuvníků na náhledech.

Kapátko – Vybere nástroj Kapátko, kterým lze natahovat barvu přímo z obrázku, pokud je barva jedním z parametrů úpravy. Barvu lze také specifikovat klepnutím na panel s barvou vedle tlačítka s kapátkem.

Náhodné parametry – Nastaví náhodné parametry úpravy.

Důkaz – Vynutí znovuvytvoření náhledu upraveného obrázku.

Škálovatelné úpravy obrazu, po které se zobrazuje okno s náhledy, podporují předvolby. Předvolby dovolují uložit více nastavení. Pro práci s předvolbami slouží skupina ovládacích prvků v levé spodní části okna. Při změně položky v rozvinovací nabídce se nastaví nová předvolba. Klepnutím na tlačítko *Uložit předvolbu...* se přidá nová předvolba se specifikovaným názvem do seznamu předvoleb. Klepnutím na tlačítko *Odebrat předvolbu* se naopak aktuálně zvolená předvolba ze seznamu zruší. Tlačítkem *Nastavit výchozí* se nastavení úpravy změni na výchozí hodnoty.

6.2 Základní úpravy obrázků - nabídka *Obrázek*

Nejběžnější a nejpoužívanější funkce pro úpravu obrázku jsou seskupeny pod nabídkou *Obrázek*.

6.2.1 Ořezání

- *Obrázek* → *Ořez*

K dispozici jsou tři typy ořezu:

Automatický ořez – Tato funkce je vhodná pro naskenované fotografie, kde je obvykle nutné spravit jejich natočení a dále je ořezat. Funkce automatického ořezu provede obojí, pro správný výsledek je třeba mít v obrázku právě jednu fotografii, jejíž okraje jsou na sebe víceméně kolmé a příliš nesplývají s pozadím.

Ořez podle selekce – Funkce provede ořez, který si uživatel navolil ručně podle libovolného typu selekce. Protože ořezaný obrázek je vždy úhlopříčný, odvodí se ořezové hrany z minimálního obdélníka, který obklopuje danou selekci.

Přidat nebo odebrat okraje – Funkce přidá nebo odebere okraje z obrázku, které jsou zadány pomocí odsazení shora, zdola, zleva a zprava. Pokud je některé odsazení zadáno záporně, provede se odebrání okraje z příslušné strany. Při přidání okraje se použije barva pozadí specifikovaná v okně úpravy.

6.2.2 Rotace a překlopení

- *Obrázek* → *Rotace*
- *Obrázek* → *Překlopení*

Rotace o 90° a překlopení jsou v principu neztrátové operace, zachovávají tedy veškerou informaci obsaženou v obrázku.

Možné je taky zvolit rotaci o vlastní úhel, volbou *Obrázek* → *Rotace* → *Vlastní rotace...*, která ovšem vytváří nové okraje v obrázku, jejichž barvu je možné specifikovat. Při vlastní rotaci a zachování obsahu obrázku se také mění jeho rozměry, proto je možné v nastavení vlastní rotace zvolit možnost zmenšení na velikost zdrojového obrázku, nebo ořezání¹.

¹Pozor, při zmenšení nebo ořezání se může významná část detailů v obraze nebo obrazu samotného ztratit.

6.2.3 Úprava barev

- *Obrázek* → *Úprava barev*

Úprava barev je rozdělena na tyto položky hlavní nabídky:

Světlost, kontrast – Umožňuje změnit jas (světlost) a kontrast obrázku.

Odstín, sytost, světlost – Umožňuje změnit barevný tón obrazu (posouvá odstíny barev), jeho sytost a celkovou světlost.

Červená, zelená, modrá – Umožňuje změnit intenzitu barevných kanálů. Pokud jsou nastaveny společně, dochází k úpravě světlosti, jinak jsou všechny barvy v obrázku posunuty směrem k barvě vytvořené namícháním červené, zelené a modré složky.

Gamma korekce – Umožňuje nelineárně upravit světlost obrazu, tzn. projasnit nebo naopak ztmavit spíše střední tóny.

Negativ – Vytvoří negativ obrázku.

Teplota – Přesune barvy v obrázku blíže do červených (teplejších) nebo modrých (chladnějších) tónů.² Automatické volby teploty lze v okně s náhledem dosáhnout natažením neutrální barvy kapátkem.

Odstíny šedi – Převeďte barevný obrázek do šedotónního obrázku. K dispozici je několik metod pro převod.

6.2.4 Úprava histogramu

Úprava histogramu je rozdělena na tyto položky hlavní nabídky:

Křivky – Tato funkce poskytuje pokročilejší úpravu histogramu, jeho roztahování a smršťování jen v určitých oblastech. Je možné ji aplikovat na všechny barevné složky stejně nebo na každou zvlášť.

Úrovně – Tato funkce poskytuje základní úpravu histogramu, tedy jeho celkové roztahování nebo smrštění (zvýšení nebo snížení kontrastu). Je jí možné rovněž provádět na všech barevných složkách stejně, nebo na každé zvlášť.

6.2.5 Změna velikosti

- *Obrázek* → *Změna velikosti...*

Okno je rozděleno na několik částí. V horní polovině lze zvolit způsob zadání velikosti, buďto v pixelových jednotkách (pixely, procenta) nebo v tiskových jednotkách (palce, centimetry). U tiskových jednotek narozdíl od pixelových hraje roli rozlišení obrazu, které se dá rovněž měnit³.

²„Teplejší“ barevné tóny obsahují většinou fotografie pořízené naopak u chladnějšího zdroje světla, např. svíčky nebo žárovky. Teplejší zdroje světla jako např. horské slunce posouvá obraz do modré oblasti spektra.

³V jednotkách DPI (Dots Per Inch, tedy bodů na palec).

Tisková a pixelová velikost jsou provázané, dá se však mezi nimi a mezi jednotkami volně přepínat.

U pixelové velikosti lze klepnutím na tlačítko *Oecné velikosti* vybrat některý standardizovaných formátů (např. pokud má obrázek přesně pokrývat obrazovku počítače nebo se má zobrazit na displeji mobilního telefonu).

Ve střední části lze zatrhnout možnost *Zachovat poměr stran*, která provádí výšku a šířku obrazu a zajistí tak, že obraz bude škálován proporciálně, tj. stejnou měrou na šířku i výšku a nedojde tak k deformacím.

Ve spodní části v oblasti *Metoda* je možné zvolit jednu ze dvou metod změny velikosti. Možnost *Umístit na plátno* vytovří plátno cílové velikosti a zvolené barvy pozadí a zdrojový obrázek nalepí na jeho střed. Pokud je plátno menší než obrázek, dojde k ořezání. Možnost *Převzorkovat* zmenší nebo zvětší celý obrázek na cílovou velikost. K dispozici je několik filtrů pro převzorkování (jsou seřazeny od nejrychlejšího a nejméně kvalitního po nejpomalejší a nejkvalitnější - dnes již rozdíly mezi rychlostmi uvedených interpolačních filtrů v praxi při aplikaci na málo fotografií nejsou podstatné):

Nejbližší soused – Filtr pouze kopíruje vybrané pixely (sousedy) ze zdrojového na cílový obrázek. Při zvětšování má několik pixelů cílového obrázku stejného souseda, takže vznikají jednobarevné obdélníčky, tedy rastr (resp. efekt pixelace). Opačným problémem při zmenšování je efekt aliasingu (falešné křivky vzniklé v oblastech různých proužků a vzorů).

Nízká kvalita – Filtr, který již provádí jednoduchou interpolaci (průměrování přes hodnoty pixelů pro vyhlazení). Při výrazném zvětšování však vytváří lineární přechody a při zmenšování se může objevit slabý aliasing.

Vysoká kvalita – Filtr, který již provádí interpolaci ve větším počtu pixelů, takže téměř eliminuje aliasing a při zvětšování vrací obstojné výsledky.

Bilineární a Bilineární (vys. kvalita) – Filtry s menším okolím pro interpolaci a různou ostrostí.

Bikubický a Bikubický (vys. kvalita) – Filtry s větším okolím pro interpolaci a různou ostrostí.

Nejnižší vpravo je část *Info*, kde se zobrazuje původní a nová pixelová velikost obrázku (oproti údajům v kolonce je už zaokrouhlena).

Klepnutím na tlačítko *Výchozí* se do kolonek nastaví původní velikost.

6.2.6 Vytvoření náhledu

- *Obrázek* → *Vytvořit náhled...*

Tvorba náhledů je potřebná např. pro webové galerie nebo internetové obchody, kde je třeba obrázky zmenšit proporcionálně, ale zmenšený obrázek musí mít přesto pevné rozměry.

Toho lze docílit tak, že do náhledu o pevných rozměrech (nebo jenom jednom pevném rozměru) se vsadí původní obrázek.

V okně *Náhled* lze specifikovat pevnou výšku nebo šířku (nebo obojí) zaškrtnutím políčka u daného rozměru v pixelech. Barva pozadí lze změnit klepnutím na panel s barvou. Volba *zvětšovat malé obrázky* zajistí, že obrázky, které jsou menší, než zadaná velikost náhledu, budou do náhledu roztaženy. Rozvinovací nabídka *Filtr* umožňuje zvolit kvalitu náhledu

6.2.7 Fraktálové vylepšení rozlišení

- *Obrázek* → *Fraktálové vylepšení rozlišení...*

Vylepšení rozlišení lze dobře uplatnit v případě, že potřebujeme zvětšit obrázek nebo zvýšit jeho rozlišení při stejné tiskové velikosti (nebo obojí). Přitom chceme zachovat hrany a texturu obrazu, tedy ty části obrazu, které se při konvenčním zvětšování rozostřují.

Fraktálové vylepšení obrazu lze nyní aplikovat pro zvětšení do max. 4,1 megapixelů, přesněji do velikosti 2048 x 2048 pixelů. Jde o výpočetně náročný proces, kde délka výpočtu závisí především na rozdílu velikostí vstupního a výstupního obrazu a na cílové velikosti výstupu. Narozdíl od klasického zvětšení probíhá fraktálové zvětšení schodovitě, tj. velikost obrázku se o něco zvýší a z dopočítaných detailů se potom odvozují detaily nové.

Okno pro fraktálové vylepšení rozlišení je shodné s oknem pro změnu velikosti, stejnětak je třeba sepcifikovat pouze cílovou velikost obrázku.

6.3 Filtrování obrázků

Filtrování se provádí volbami z hlavní nabídky *Filtry*. Jendotlivé *filtry* představují zásuvné moduly aplikace. Pro více informací o zásuvných modulech viz kap. *Přílohy* → *Rozšiřování aplikace*.

Stejně jako u jiných úprav obrazu, pokud má filtr nějaká nastavení, zobrazí se při jeho spuštění okno s nastavením a případně s náhledem. Pokud filtr nastavení nemá, pouze se daným filtrem provede úprava obrazu.

Filtry jsou rozděleny, stejně jako skripty, do skupin. Např. do skupiny *Hrany* patří filtry, které se týkají hran v obraze (např. zvýraznění hran, detekce hran apod.).

6.4 Skripty

Skripty jsou skupiny akcí pro úpravu obrazu, které se navenek chovají jako jedna akce. Jednotlivé akce ve skriptu lze modifikovat (pokud mají nastavení).

6.4.1 Spouštění skriptů

Spouštění hotových skriptů se provádí volbami z nabídky *Skript* → *Spustit skript*.

Pokud skript obsahuje příkaz, který není možné z nějakého důvodu provést (například filtr zásuvného modulu, který není nainstalovaný), tento příkaz se přeskočí.

6.4.2 Nahrávání, načítání a ukládání skriptů

Skripty se vytvářejí nahráváním. Nejdříve je třeba sputit nahrávání volbou *Skript* → *Spustit nahrávání* a poté provést akce, které se mají do skriptu přidat. Zastavení nahrávání se provede volbou *Skript* → *Zastavit nahrávání*. Nyní se již dá skript spustit pomocí *Záznamníku skriptu* (viz podsekcce *Záznamník skriptu*). Pro přidání skriptu do hlavní nabídky je třeba jej uložit. To se provede volbou *Skript* → *Uložit skript...*

Podobně nahrání skriptu, který je již vytvořený, ale chceme jej pouze modifikovat, se provede volbou *Skript* → *Načíst skript...* Aktuálně nahané skripty se nacházejí v *Záznamníku skriptu*. Pro vyčištění záznamníku je třeba zvolit *Skript* → *Vyčistit záznamník skriptu*.

6.4.3 Záznamník skriptu

- *Zobrazení* → *Záznamník skriptu* CTRL+SHIFT+L

Záznamník existuje i v případě, že není zobrazený a volby ve formě tlačítek na záznamníku jsou ekvivalentní těm v hlavní nabídce *Skript*.

Záznamník skriptu umožňuje skript modifikovat a spouštět jenom části skriptu. Modifikace akce ze vybere volbou z kontextové nabídky seznamu akcí *Editovat příkaz...*, nebo poklepáním na vybranou akci. Spuštění pouze vybraných příkazů se provede volbou z kontextové nabídky seznamu akcí *Spustit vybrané příkazy*.

Nástrojové okno záznamníku skriptu se zobrazuje pouze v editoru obrázků.

6.5 Nástroje

Panel nástrojů je umístěn v panelu editoru po levé straně. Nástroj se vyvolá klepnutím na příslušnou ikonu. V editoru je vždy aktivní právě jeden nástroj, takže nástroje se pouze přepínají.

Nástroje lze v podstatě rozdělit na několik typů. Bráno shora, první dva nástroje (*Posun*, *Lupa*) slouží k podrobnému prohlížení obrázku. Nástroj *Kapátko* slouží ke zjištění barvy bodu v obraze. Pomocí nástrojů pro selekce (*Obdélníkový výběr*, *Kruhový výběr*, *Eliptický výběr*, *Výběr od ruky*, *Výběr mnohoúhelníkem*) lze vybírat pouze část obrazu, která se bude opravovat. Poslední nástroje v řadě, *Horizont* a *Perspektiva*, slouží k úpravě natočení obrazu a perspektivy.

6.5.1 Nástroj Posun

Tento nástroj je zvolen jako výchozí a slouží k posouvání obrazu (podobně jako posuvníky). Pokud je zvětšený obraz větší, než dostupná plocha, stačí podržet levé tlačítko myši nad obrázkem a tažením jej posouvat.

6.5.2 Nástroj Lupa

Lupa umožňuje přesnější zvětšování části obrazu, klepnutí levým nebo pravým tlačítkem myši nad obrázkem znamená obyčejné zvětšení, výběr lze zvětšit podržením levého tlačítka myši a tažením. Určí se tak obdélníkový výřez, do kterého se zvětšení provede.

6.5.3 Nástroj Kapátko

Použití kapátka je prosté. Stačí najet kurzorem nad libovoný bod obrázku a kliknout. Zobrazí se dialogové okno se zobrazením a popisem barvy tohoto bodu. Barevné souřadnice jsou vypsané v modelech RGB, CMY, CMYK, HSL a HTML pro použití na webu. Údaje lze označením a stiskem kombinace kláves CTRL+C vložit do schránky.

6.5.4 Výběry (selekce)

Po vybrání nástroje lze myší se selekcí pracovat nad obrázkem. U všech selekcí je třeba nejdříve vytvořit řídicí body, pomocí kterých lze poté selekci upravovat (levé tlačítko myši). Řídicí bod

nebo celá selekce se zruší (pokud je to možné) pravým tlačítkem myši, klepnutím na příslušný bod nebo kamkoliv jina.

Jemné posouvání selekce (o jeden pixel) provádí pomocí kurzorových šipek, hrubé posouvání (o osm pixelů) také šipkami, ale se stisknutou klávesou CTRL.

6.5.5 Nástroj Horizont

Nástrojem horizont lze dosáhnout stejného výsledku jako při použití vlastní rotace, ovšem daleko přesněji. Nástroj slouží ke srovnání horizontu (nebo jakékoliv jiné linie, kterou považujeme za křivou) tak, že se tažením vyznačí tato linie. Úhel pro korekci se vypočítá a po dvojkliku se otevře okno pro vlastní rotaci, kde lze tento úhel ještě doladit.

6.5.6 Nástroj Perspektiva

Tento nástroj slouží ke srovnání sbíhavých linií, které měly být rovné. Nástroj se používá podobně jako Horizont, tedy vyznačí se zkreslení, které se pak automaticky opraví.

Perspektivní zkreslení je markantní například na fasádách budov, které měly být vyfoceny zepředu, ale pro focení nebyl použit vhodný úhel a tak je jakýkoliv obdélník na fasádě zkosený. Toto lze opravit např. označením takové čtyřúhelníka (okna nebo i celé fasády). Po dvojitém kliknutí se tento čtyřúhelník transformuje s celým obrázkem na obdélník.

Pozn. Korekce perspektivy nedokáže nahradit skutečné vyfocení z jiného úhlu, takže je vhodná spíše pro jemnější úpravu - čtyřúhelník zvolený pro vyznačení zkreslení by se tedy sám neměl příliš vzdalovat od obdélníka.

6.6 Možnosti selekcí a nástrojů

- *Zobrazení* → *Možnosti nástroje* CTRL+SHIFT+Q

V nástrojovém okně *Možnosti nástroje* lze nastavit rozšiřující vlastnosti aktuálně vybraného nástroje (pokud takové má). U všech selekcí je to průhlednost nebo iverze (úprava se aplikuje na všechna místa kromě toho vybraného selekcí).

Více nastavení je rozděleno do záložek a závisí na zvoleném nástroji.

Nástrojové okno *Možnosti nástroje* se zobrazuje pouze v editoru obrázků.

6.7 Okno Přidat nebo odebrat soubory

Toto okno se zobrazí při aplikaci hromadné úpravy nad soubory, při tisku nebo při vyvolání *Průvodce exportem*.

Lze v něm specifikovat, se kterými soubory se bude pracovat. Lze tak pracovat nejenom se soubory zvolenými mezi náhledy, ale také se soubory z jiných adresářů.

Klepnutím na tlačítko *Přidat...* se otevře dialogové okno *Otevřít*, kde lze zvolit přidávané soubory. Případné duplicity v souborech se kontrolují. Tlačítkem *Odebrat* lze naopak odebrat vybrané soubory ze seznamu. Klepnutím na položku v seznamu souborů se ukáže náhled obrázku v pravé spodní části okna a poklepáním na náhled se obrázek zobrazí na celé obrazovce.

Změnami v seznamu souborů se aktualizují informace o celkovém počtu souborů a jejich velikosti na disku ve spodní části okna.

6.8 Úpravy nad soubory

Všechny vyjmenované typy úprav (*základní, filtry, skripty*) lze provádět také nad soubory.

Úprava každého souboru sestává z jeho otevření, provedení zvolené akce nebo akcí a uložení souboru. Proto je třeba před provedením akce nad soubory specifikovat, kam se bude ukládat výstup a případně jak bude pojmenován.

Výchozím nastavením je ukládání do stejného adresáře a žádné přejmenování, takže se původní soubory přepisují. Je však vhodné ukládat výstupní soubory buď do jiného adresáře nebo jej pojmenovávat jinak, než vstupní soubory, aby nedošlo ke ztrátě původních dat v případě, že úprava nebyla vhodně nastavena.

Při úpravách nad soubory se vždy těsně před zahájením práce zobrazí okno, které umožňuje specifikovat cílové umístění, přejmenování, konverzi a možnost mazat, resp. přesouvat zdrojové soubory.

6.8.1 Možnosti přejmenování

Přejmenování lze blíže specifikovat zatržením políčka *prejmenovat soubory* a klepnutím na tlačítko *Nastavit...*

Následně se zobrazí okno *Přejmenování*, ve kterém se nastavuje vzor pro přejmenování. Podle vzoru se vytváří z názvu vstupního souboru název výstupního souboru.

Vzor pro přejmenování obsahuje značky, které jsou k dispozici v rozvinovací nabídce. Značka se skládá z dvojtečky a znaku. Patří se tyto značky:

- :N** – Název souboru. Vloží se název vstupního souboru bez přípony.
- :E** – Přípona. Vloží se přípona vstupního souboru.
- :Y** – Rok. Vloží se rok z data vytvoření vstupního souboru.
- :M** – Měsíc. Vloží se číslo měsíce z data vytvoření vstupního souboru.
- :D** – Rok. Vloží se číslo dne v měsíci z data vytvoření vstupního souboru.
- :W** – Den v týdnu. Vloží se název dne v týdnu z data vytvoření vstupního souboru.
- :h** – Hodina. Vloží se číslo hodiny z času vytvoření vstupního souboru.
- :m** – Minuta. Vloží se číslo minuty z času vytvoření vstupního souboru.
- :s** – Sekunda. Vloží se číslo sekundy z času vytvoření vstupního souboru.
- :i** – Index. Vloží se index vypočtený z pořadí vstupního souboru.

Tlačítkem *Vložit* se vybraná značka přidá do vzoru. To lze provést také napsáním značky.

Klepnutím na tlačítko *Indexování...* se otevře okno s nastavením indexování. Zde lze specifikovat, od kterého čísla má indexování začít, o jak velkou hodnotu se má změnit (krok) a jaký počet cifer má obsahovat.

6.8.2 Možnosti konverze

Konverzi (převod do jiného grafického formátu) lze blíže specifikovat zatržením políčka *konvertovat soubory* a klepnutím na tlačítko *Nastavit...*

V otevřeném okně lze potom vybrat cílový formát a speciálně u formátu JPEG ještě kvalitu. Pokud není žádná konverze zvolena, ukládá se každý obrázek ve svém původním formátu.

6.8.3 Možnost přesouvat/mazat vstupní soubory

Zaškrtnutím této možnosti se původní soubory smažou. K přesouvání dochází pouze ve zvláštním případě dávkového přejmenování.

6.9 Dávkové přejmenování

- *Soubor* → *Dávka* → *Dávkové přejmenování...*

Dávkové přejmenování slouží k přejmenování více souborů podle jedné šablony. Přejmenování lze provést i během úprav nad soubory (viz sekci *Dávkové zpracování*), ale narozdíl od dávkového zpracování se obrázky nijak neupravují (nanejvýš konvertují do zvoleného formátu).

Po volbě se zobrazí okno pro přidání nebo odebrání souborů a po jeho potvrzení se otevře okno *Dávka* (viz sekci *Úpravy nad soubory*).

6.10 Dávkové zpracování

- *Soubor* → *Dávka* → *Dávkové zpracování...*

Hromadné úpravy se provádějí nad soubory a umožňují kromě aplikace více akcí a skriptů také přejmenování a konverzi souborů.

Po volbě se zobrazí okno pro přidání nebo odebrání souborů a po jeho potvrzení se zobrazí okno *Přidat nebo odebrat příkazy*.

V hlavní části okna se zobrazuje seznam příkazů, které se provedou nad každým zvoleným souborem⁴.

Klepnutím na tlačítko *Přidat příkaz...* se zobrazí okno se seznamem dostupných příkazů (resp. úprav fotografie, které jsou dostupné z nabídky *Obrázek*). Volbou příkazu a klepnutím na tlačítko *OK* se případně otevře ještě okno s nastavením úpravy nebo i náhledem a po jeho potvrzení se úprava přidá do seznamu příkazů.

Po klepnutím na tlačítko *Přidat filtr...* se postupuje stejně jako u volby přidání příkazu, stejnětak i při volbě *Přidat skript...*

Klepnutím na tlačítko *Odebrat* se ze seznamu odebere právě označený příkaz.

Po potvrzení okna se otevře okno *Dávka* (viz sekci *Úpravy nad soubory*).

- *Soubor* → *Dávka* → *Konvertovat RAW...*

viz kap. *Získávání fotografií*, sekce *Podpora formátu RAW*.

⁴Seznam příkazů může být i prázdný, pokud chceme soubory pouze přejmenovat nebo konvertovat.

6.11 Vracení změn

Změny provedené nad soubory jsou nevratné, funkce *Dopředu* a *Zpět* fungují pro navigaci. Můžeme se tak vracet nebo jít dopředu v historii cestování mezi adresáři.

Nad obrázky je možné vracet poslední provedenou akci pomocí funkce *Zpět*. Vracení zde funguje jako přepínání mezi předposledním a posledním stavem obrázku, takže volba *Zpět* jakoby poslední akci znovu provede.

Kapitola 7

Publikování (export) fotografií

7.1 Ukládání fotografií

Obrázky se ukládají vždy do jednoho z podporovaných grafických formátů. Grafické formáty obvykle podporují různé způsoby reprezentace obrazu:

JPEG Podporuje obrázky ve formátu 24 bitů na pixel (Truecolor). Tento grafický formát používá nastavitelnou *ztrátovou kompresi* obrazu, lze tedy měnit poměr kvality velikosti výstupního souboru (je tedy možné zvolit jinou kvalitu pro archivaci a jinou např. pro prezentaci na webu). Formát také podporuje rozšiřující informace k fotografii dodané většinou fotoaparátem (tzv. EXIF metadata) a stručné popisky fotografie autorem (IPTC metadata).

GIF,PNG,BMP TODO

7.2 Tisk fotografií

- *Soubor* → *Tisk...* CTRL+P

Tisk fotografií je přístupný z prohlížeče souborů, kdy můžeme tisknout více fotografií z různých složek, nebo i z editoru, kdy tiskneme pouze právě otevřený obrázek. Jednotlivé obrázky lze přímo při vykreslování rotovat, takže není nutné tyto operace provádět nad soubory. Stejnětak lze tisknout jednotlivé obrázky v kopiích, aniž by bylo třeba začínat novou tiskovou úlohu. Stránky lze očíslovat a popsat, stejně tak jednotlivé obrázky.

Po vyvolání funkce nad soubory se zobrazí okno pro přidání nebo odebrání souborů a po jeho potvrzení další okno pro volbu rotace a počtu kopií jednotlivých fotografií. Obojí se nastavuje nad zobrazenými náhledy. Potvrzením tohoto okna se již zobrazí hlavní tiskový dialog.

Vyvolání funkce z editoru vede přímo na hlavní tiskový dialog.

Okno *Tisk* je rozděleno do tří částí. V části *Rozvržení* lze volit, jakým způsobem budou obrázky rozloženy na jednotlivé stránky. V části *Text* lze nastavit zobrazení textů, které popisují stránky i jednotlivé obrázky. V části *Rychlý náhled* lze potom prohlížet, jak budou jednotlivé stránky vytisknuty. Ve spodní části klientské oblasti se nachází sada tlačítek pro obecnější nastavení tisku.

Jednotlivé části okna *Tisk* a oken vyvolaných tlačítky pro nastavení tisku jsou popsány níže.

7.2.1 Rozvržení stránky

V záložce *Obrázky* lze nastavit jednak rozměry obrázku a jednak jeho zarovnání. Výchozí rozměry jsou odvozeny pro každý obrázek zvlášť, podle jeho pixelové velikosti a rozlišení. Možnost *na stránku* roztáhne každý obrázek tak, aby se maximálně zvětšil do příslušné oblasti, při zachování proporcí. Možnost *roztáhnout* způsobí, že obrázek pokrývá celou oblast. Při volbě *oříznout* je navíc oříznut tak, aby proporce mohly být zachovány. Možnost *vlastní rozměry* umožňuje uživateli nastavit konkrétní rozměry obrázku v milimetrech, palcích nebo procentech (z velikosti stránky). Klepnutím na tlačítko *Změnit* lze nastavit některou z přednastavených velikostí v dialogovém okně *Velikosti*.

Zde lze zvolit některou standardizovanou velikost. Velikosti v horní části jsou vhodné pro digitální fotografie, které mají většinou poměr stran 4:3 v popisu je k těmto formátům přiřazen ekvivalent klasické fotografie v ostrých závorkách. Níže jsou potom klasické rozměry fotografií.

Vlastní velikosti lze přidávat klepnutím na tlačítko *Přidat...* a zapsáním šířky a výšky nového formátu v milimetrech nebo palcích.

V další části záložky *Obrázky* lze nastavit zarovnání obrázků. Obrázky se zarovnávají vzhledem k oblasti vymezené okraji stránky. Pokud je obrázků víc, je stránka rozdělena na stejně velké oblasti, pro které se zarovnání určuje. Kromě zarovnání k okraji nebo středu oblasti lze také definovat vlastní posun od okraje oblasti.

Pod záložkou *Rozvržení* lze nastavit, na kolik sloupců a řádků bude každá stránka rozdělena. Dále lze nastavit odsazení, tedy vzdálenosti mezi jednotlivými sloupci a řádky. Vzniklé mezery lze potom vypňovat vlastní barvou.

Klepnutím na tlačítko *Nastavit rotace a počty obrázků...* je možné upravit natočení jednotlivých obrázků a počty jejich kopií.

7.2.2 Text

Pod záložkou *Popisky* se nachází nastavení textů, které se vkládají ke každému obrázku. K těmto popiskám patří název souboru obrázkem, datum pořízení fotografie a její číslo (pořadí). U těchto popisů lze zvlášť nastavit písmo a barvu. Dále může být popiska umístěna k okraji nebo středu oblasti s obrázkem, případně pod obrázek. Pokud je popiska umístěna v obrázku, je možné nastavit neprůhlednost textu v procentech.

Pod záložkou *Záhlaví a zápatí* se nachází nastavení textů, které se vkládají na každou stránku. Zvlášť se vkládá text do záhlaví a zápatí stránky. Řádky vloženého textu omezí prostor určený pro obrázky. Kromě nastavení písma lze na každém řádku text zarovnat doleva, na střed a doprava.

7.2.3 Rychlý náhled

V části *Rychlý náhled* se interaktivně generují náhledy stránek. Stránky lze přeskakovat pomocí tlačítek v horní části. Ikona tiskárny je barevná, pokud daná stránka bude tisknuta (např. při volbě tisku lichých stránek - viz podsekcí *Nastavení stránek* - se sice sudé stránky v náhledu zobrazí, ale ikona tiskárny bude šedá).

Kvůli rychlosti vykreslování náhledu se obrázky načítají pouze v takové velikosti, jaká je v danou chvíli potřebná. Pokud například zvětšíte dialogové okno tisku, obrázky se zvětší rovněž a tím se rozostří. Při tisku se načtou vždy originály, ale pro přesnější náhled lze obrázky v náhledu obnovit klepnutím pravým tlačítkem na náhled a volbou z kontextové nabídky *Znovu načíst stránku*. Volba *Znovu načíst vše* provede znovunačtení všech obrázků.

7.2.4 Nastavení stránky

Toto okno vyvoláte v hlavním tiskovém dialogu tlačítkem *Stránka....* Zde lze nastavit velikost papíru, na který se bude tisknout, zdroj papíru (pro tiskárny, které mají více podavačů, např. pro tisk obálek), orientaci papíru a dále okraje. Ty mohou být nastaveny v různých jednotkách. Výchozí nastavení je 25 mm z každé strany. Ve spodní části okna se zobrazuje velikost aktuálního formátu papíru v milimetrech.

7.2.5 Nastavení tiskárny

Toto okno vyvoláte v hlavním tiskovém dialogu tlačítkem *Tiskárna....* Zde lze nastavit samotnou tiskárnu, resp. ovladač, přes který se bude dokument tisknout, a dále např. tisk více kopií. V tomto okně nelze nastavit oblast tisku, která se nastavuje v okně *Nastavení stránek* (viz podsekcce *Nastavení stránek*).

7.2.6 Nastavení stránek

Toto okno vyvoláte v hlavním tiskovém dialogu tlačítkem *Stránky....* V části *Rozsah stránek* se nastaví stránky, ze kterých se dále budou vybírat stránky podle zadaného kritéria v části *Omezení stránek*. Stránky, které se po těchto omezeních vytisknou, se vypisují ve spodní části okna.

7.2.7 Tisk jednoho obrázku

Po otevření obrázku v editoru a volby tisku z hlavní nabídky se otevře přímo hlavní dialogové okno tisku. Odtud nelze obrázek před tiskem rotovat, toto však můžete udělat přímo v editoru.

7.2.8 (Bezokrajový) tisk čtyř fotografií na stránku formátu A4

V hlavním tiskovém okně klepněte na tlačítko *Stránka...* a nastavte velikost papíru *A4* a orientaci na šířku. Pokud si přejete tisknout bez okrajů, nastavte velikosti okrajů nulové a pokud vlastníte tiskárnu s možností bezokrajového tisku, vyberte tuto možnost v rozbalovací nabídce *Zdroj*. V hlavním tiskovém okně pak pod záložkou *Rozvržení* zvolte dva sloupce a dva řádky. Pod záložkou *obrázky* potom v části *Rozměry* možnost *roztáhnout a oříznout* zaškrtněte.

Pozn.: Můžete také tisknout na výšku a fotografie zrotovat například v okně *Volby obrázků*.

7.2.9 Oboustranný tisk

Pro oboustranný tisk je kromě případu speciálních tiskáren třeba nejdříve potisknout jednu stranu každého listu, a potom druhou. Toto provedete tak, že v okně *Stránky* zvolíte možnost *liché stránky* a dokument vytisknete. Totéž potom zopakujete, ovšem s nastavením sudých stránek. Listy je třeba vkládat do tiskárny v takovém pořadí, v jakém vystoupily.

7.3 Průvodce exportem fotografií

- *Soubor* → *Export fotografií*

V okně průvodce se v prvním kroku upraví seznam exportovaných fotografií (pro informace, jak pracovat se seznamem souborů viz kap *Úpravy fotografií* → *Okno Přidat nebo odebrat soubory*).

V dalším kroku se vybírá typ exportu fotografií. Informace k jednotlivým typům exportu jsou uvedeny níže.

7.4 Odeslání fotografií e-mailem

Při odesílání fotografií elektronickou poštou je třeba vyplnit některé údaje o příjemci. Tyto údaje mohou být upřesněny dále v programu Microsoft Outlook, pokud je zvolena možnost posílat obrázky přes něj.

V části zpráva se tyto základní informace udávají. Klepnutím na tlačítko *Komu...*, *Kopie...* a *S. Kopie...* (Slepá kopie) se zobrazí okno se seznamem kontaktů. Tento seznam se spravuje programem ImagingShop. Je možné naimportovat kontakty z aplikace Microsoft Outlook (klepnutím na tlačítko *Import* v okně *Konakty*). Vespod části zpráva je pomocí zaškrtačacího políčka *optimalizovat přiložené obrázky* možné v dalším kroku před odesláním mailu nastavit optimalizaci fotografií, aby v příloze nezbíraly příliš mnoho místa. Nastavení optimalizace se probírá blíže v sekci *Hromadná optimalizace fotografií*

V části služba se vybírá způsob, jakým bude zpráva odeslána. Poslání může proběhnout buďto pomocí programu Microsoft Outlook, nebo přímo programem ImagingShop, který používá službu SMTP. Tato možnost vyžaduje nastavení SMTP serveru, takže je vhodná spíše pro pokročilejší.

7.5 Tvorba HTML alb

Funkce pro tvorbu HTML alb umožňuje připravit galerii fotografií, která je zobrazitelná na webu. Celé album se uloží do separátního adresáře, jehož jméno je specifikováno na konci průvodce.

V části *Obecné* lze nastavit vzhled výstupu tak, jak bude viděn ve webovém prohlížeči.

Náhledy na HTML stránce jsou rozděleny do řádků a sloupců, jejichž počty lze zde specifikovat. Pro jednostránkové album stačí udat počet sloupců, u vícestránkového je třeba i počet řádků (na jednu stránku). Volba *odkazy mezi stránkami* zajistí, že bude možné v prohlížeči snadno cestovat mezi stránkami alba. Text nadpisu se zobrazí jako text umístěný nejvýše na každé stránce. Text zápatí je naopak nejnižší a často drobným písmem. Výchozí text zápatí se generuje programem. Text popisky se zobrazuje u každého náhledu a jeho obsah se nastavuje v části *Náhled*. Rozvržení náhledů na HTML stránce se dělá pomocí tabulky, která může být případně i neviditelná.

V části náhled lze nastavit text popisky, který bude vidět a text, který se vypíše v případě, že obrázek náhledu nebude dostupný. Rozvinovací nabídka *cíl odkazu* umožňuje specifikovat, jakým způsobem se má prohlížeč chovat při zobrazení obrázku v případě, že se klikne na náhled.

V dalším kroku (*Nastavení výstupu*) lze specifikovat v části *Adresáře* výstupní adresář, do kterého se bude album generovat a podadresáře, do kterých se budou ukládat obrázky a jejich náhledy. Dále v části *Přejmenování* lze určit, jak se budou soubory s obrázky a náhledy pojmenovávat. Pokud není přejmenování obrázků specifikováno, použijí se původní názvy. V části *Kvalita náhledů* se nastavuje jednak JPEG kvalita a jednak pixelová velikost náhledů. Možnost *zvětšovat* roztáhne menší náhledy a možnost *pevná velikost* uloží všechny náhledy ve stejné velikosti s tím, že prázdné místo vyplní zvoleným pozadím.

Ve spodní části průvodce se nachází zaškrtačací políčko *optimalizovat obrázky*, která v dalším kroku umožní hromadnou optimalizaci obrázků (pro bližší informace viz sekci *Hromadná optimalizace fotografií*). Možnost absolutní cesty vylučuje optimalizaci fotografií, protože s originálními soubory nic nedělá, pouze se na ně bude z vygenerovaného alba ukazovat pomocí hypertextových odkazů.

7.6 Jednoduchá optimalizace fotografií

- *Soubor* → *Optimalizovat...* SHIFT+F12

Funkci je třeba vyvolat z editoru obrázků.

Při jednoduché optimalizaci se zobrazí náhledy vstupního obrázku a obrázku po optimalizaci do JPEG formátu. Kvalitu obrázku lze měnit posuvným jezdcem.

Ve spodní části okna se vypisuje velikost výstupního obrázku proti původní velikosti a kompresní poměr, tedy poměr vstupní a výstupní velikosti).

Akceptováním okna se otevře dialogové okno pro uložení, kde lze specifikovat umístění a název výstupního JPEG souboru.

7.7 Hromadná optimalizace fotografií

- *Soubor* → *Optimalizovat...* SHIFT+F12

Hromadná optimalizace se spouští stejným způsobem jako jednoduchá optimalizace, ale n rozdíl od jednoduché optimalizace se vyvolává nad soubory a je možné mít označeno i více vstupních souborů.

Okno *Optimizér* se dělí na dvě části.

V části *Změna velikosti* lze zvolit, zda se má měnit velikost vstupních obrázků. Pokud ano, pak lze dále specifikovat buďto šířku, výšku, nebo zcela vlastní velikost výstupu udanou v pixelech nebo v procentech. Přes tlačítko *Obecné velikosti...* je také k dispozici okno standardních velikostí.

V části *Komprimace* lze nastavit jeden ze dvou typů optimalizace. Ta probíhá buďto na pevnou kvalitu, tedy všechny optimalizované fotografie budou mít stejnou výstupní kvalitu, nebo na pohyblivou kvalitu, kdy se za pevnou hranici považuje úhrnná velikost všech optimalizovaných fotografií. Velikost se zadává v různých jednotkách (byty - B, kilobyty - KB, megabyty - MB). Optimizér se snaží tuto horní mez nepřekročit a pokud to nejde, budou všechny fotografie uloženy na jenižší možné kvalitě, protože takto zabírají nejméně místa. Naopak při volbě příliš velké výstupní velikosti nemusí fotografie této velikosti dosahovat, přestože jsou uloženy na maximální kvalitu. Možnost *Zachovat EXIF tagy* umožní, aby výstupní soubory obsahovaly stejné rozšiřující informace jako vstupní soubory.

Kapitola 8

Podpora

8.1 Posílání odezvy

- *Nápověda* → *Poslat odezvu...*

Posílání odezvy funguje prostřednictvím elektronické pošty, které je transparentní (po uživateli jsou požadovány pouze důležité údaje, zatímco o odeslání se stará aplikace ImagingShop).

Okno *Odezva* se vyvolá buďto volbou z hlavní nabídky nebo v případě, že se v programu vyskytne neočekávaná chyba.

V případě manuálního odeslání lze specifikovat typ odezvy, její naléhavost, předmět a text. Odeslání odezvy je zcela anonymní (nevyplňují se žádné kontaktní údaje a neposílají se žádné údaje o programu nebo počítači, ze kterého byla zpráva poslána).

V případě chyby je typ odezvy vždy *Zpráva o chybě* a v levé spodní části okna se nacházejí tlačítka pro zobrazení výpisu chyby a ukončení programu.

Pokud nastane v programu takový neočekávaný stav (chyba), stačí kliknout na tlačítko *Odeslat* a vývojáři tak získají většinou veškeré informace potřebné pro opravení chyby. Vznik chyby je však možné popsat a urychlit tak její nalezení. Klepnutím na tlačítko *Zrušit* nedojde k odeslání a je stejně jako v případě odeslání možné pokračovat v práci s programem. Ten se však může nacházet v nestandardním stavu a proto je dobré si uložit práci a program restartovat.

8.2 Nezachycené chyby

Ve vzácnějším případě závažné chyby, kdy není možné zobrazit dialogové okno pro odeslání zprávy, se kompletní výpis chyby zapíše do souboru **error.log**. Obsah tohoto souboru je možné poté odeslat technické podpoře, která se pokusí chybu co nejdříve opravit a vydat aktualizaci.

8.3 Kontrola aktualizací

- *Nápověda* → *Zkontrolovat aktualizace...*

Veškeré opravené chyby, přidané funkce a podobné aktualizace se distribuují formou aktualizčních balíčků přes web.

Nejnovější balíčky lze zjistit pomocí kontroly aktualizací. Funkce načte informace o aktuální verzi aplikace a porovná je s právě nainstalovanou verzí. Pokud je novější verze k dispozici, zobrazí se okno s podrobnostmi o nové verzi (např. datum vydání, časový rozdíl mezi nainstalovanou a aktuální verzí, seznam novinek). Poté je možné klepnout na tlačítko odkazující na webové stránky programu ImagingShop, odkud lze aktualizaci stáhnout a poté nainstalovat.

Kapitola 9

Přílohy

9.1 Rozšiřování a zužování aplikace

- *Nápověda* → *Nápověda online* → *Stránka programu ImagingShop*

Různá rozšíření aplikace jsou k dispozici na webu produktu buďto ve formě kompletních aktualizacích balíčků, nebo samostatně.

Samostatná rozšíření je možné instalovat ručně. Různé typy rozšíření jsou rozděleny do specifických podadresářů v hlavním adresáři aplikace¹ a je možné je přidávat nebo odebírat ručně. Také lze přidávat vlastní rozšíření, ale měla by splňovat uvedená kritéria kompatibility:

Help – Uživatelské příručky ve formátu PDF. Název začíná vždy "ImagingShop_" a končí kódem jazyka, ve kterém je příručka napsána.

Languages – Jazykové balíčky ve formátu XML. Název začíná vždy "ImagingShop_" a končí kódem jazyka.

Masks – Motivy pro náhledy alb ve formátu PNG. Rozměry musí být vždy 119 × 80 pixelů.

Plugins – Zásuvné moduly ve formě DLL knihoven. Pro více informací o vývoji vlatních modulů viz sekci *Vývoj zásuvných modulů*

Scripts – Skripty ve formátu XML. Vytváří se v programu ImagingShop. Pro bližší informace viz programátorskou příručku programu ImagingShop.

Textures – Textury ve formátu PNG. Rozměry jsou libovolné, ale formát musí být 8 bitů na pixel (šedotón).

9.2 Přenášení nastavení a skriptů

Všechny dále uvedené soubory nebo podadresáře se nacházejí v hlavním adresáři aplikace.

Po každém spuštění aplikace ImagingShop se vytváří nebo aktualizuje textový soubor **Settings.xml** s nastavením. Tento soubor obsahuje veškerá nastavení, která se týkají aplikace. Stejně jako ostatní soubory s příponou *.xml* je možné i tento kdykoliv smazat a obnovit tak ručně výchozí nastavení. Zálohování nastavení lze provést snadno zkopírováním souboru s nastavením.

Soubor **Presets.xml** se vytváří po prvním použití základní úpravy obrazu nebo filtru, které obsahují nějaká nastavení. Tento soubor obsahuje poslední použitá nastavení a předvolby jednotlivých úprav.

Veškeré skripty, které lze v aplikaci použít, jsou umístěny v podadresáři **Scripts**. Každý soubor reprezentuje jeden skript. Skripty jsou přenositelné mezi aplikacemi.

9.3 Vývoj zásuvných modulů

Tato možnost je součástí programátorské příručky k programu ImagingShop, která je dostupná po kontaktování distributora (přes libovolný kontakt dostupný na webu nebo jako odezva odešlaná z programu).

¹standardně C:\Program Files\ImagingShop

9.4 Podporované grafické formáty

Rastrové formáty - čtení a zápis

BMP – Windows Bitmap, bitmapa Windows

GIF – Graphics Interchange Format

JPEG – JPEG File Interchange Format

PNG – Portable Network Graphics

TIFF – Tagged Image File Format (pouze jednostránkové)

Rastrové formáty - pouze čtení

CUT – Dr. Halo

DDS – DirectX Surface

G3 – Raw fax format CCITT G.3

HDR – High Dynamic Range

ICO – Windows Icon (pouze první ikona v souboru)

IFF – IFF Interleaved Bitmap

JNG – JPEG Network Graphics

KOA – C64 Koala Graphics

MNG – Multiple Network Graphics

PBM – Portable Bitmap

PCD – Kodak PhotoCD

PCX – Zsoft Paintbrush

PGM – Portable Greymap

PPM – Portable Pixelmap

PSD – Adobe Photoshop

RAS – Sun Raster Image

SGI – Silicon Graphics SGI image format

TGA – Truevision Targa

TIFF – Tagged Image File Format

WAP – Wireless Bitmap

XBM – X11 Bitmap Format

XPM – X11 Pixmap Format

Rastrové formáty typu RAW - pouze čtení

CRW,CR2 – Canon RAW

MRW – Minolta RAW

NEF – Nikon RAW

ORF – Olympus RAW

RAF – Fuji RAW

PEF – Pentax RAW

DCR,KDC – Kodak RAW

SRF,ARW – Sony RAW

RAW – ostatní výrobci digitálních fotoaparátů, např. Panasonic, Casio, Leica

DNG – Adobe Digital Negative

Vektorové formáty - pouze čtení

WMF – Windows Metafile, metasoubor Windows (pouze čtení)

EMF – Enhanced Metafile, metasoubor Windows (pouze čtení)

9.5 Klávesové zkratky

Funkční klávesy

F1 – zobrazení uživatelské příručky

F2 – přejmenování označené položky nebo otevřeného souboru

F3 – přesunutí na předchozí obrázek v adresáři (pouze v editoru)

F4 – přesunutí na následující obrázek v adresáři (pouze v editoru)

F5 – spuštění prezentace

F6 – spuštění nahrávání skriptu

F7 – zastavení nahrávání skriptu

F8 – opakování poslední provedené úpravy

F9 – nevyužito

F10 – nastavení aplikace

F11 – informace o programu

F12 – uložení obrázku pod specifickým názvem

Ostatní klávesové zkratky

Ctrl+O – otevření souboru

Ctrl+S – uložení souboru

Shift+F12 – optimalizace

Ctrl+P – tisk

Ctrl+F4 – zavření záložky

Shift+F4 – zavření všech záložek

Ctrl+Z – vrácení poslední akce

Ctrl+Y – znovuprovedení poslední akce

Ctrl+X – vyjmout do schránky

Ctrl+C – kopírovat do schránky

Ctrl+V – vložit ze schránky

Ctrl+A – označit vše

Ctrl+Shift+L – Záznamník skriptu (zobrazení nebo schování)

Ctrl+Shift+Q – Rychlý náhled (zobrazení nebo schování)

Ctrl+Shift+T – Možnosti nástroje (zobrazení nebo schování)

Ctrl+R – změna velikosti

Ctrl+H – zobrazení histogramu

Ctrl+E – zobrazení expozice

Ctrl+L – klonování obrázku

9.6 Minimální konfigurace

Softwarové požadavky - operační systém:

Microsoft® Windows® 98
Windows 98 Second Edition
Windows Millennium Edition
Microsoft Windows NT® Workstation 4.0 with Service Pack 6.0a or later
Windows NT Server 4.0 with Service Pack 6.0a or later
Microsoft Windows 2000 Professional
Windows 2000 Server
Windows 2000 Advanced Server
Windows 2000 Datacenter Server (version 1.1)
Microsoft Windows XP Home Edition
Windows XP Professional
Microsoft Windows Server™ 2003 family (version 1.1)

Pozn.: Pro tyto operační systémy je požadován nainstalovaný Microsoft Internet Explorer 5.01 nebo novější a Microsoft Installer 2.0 nebo novější.

Pro správný běh programu pod systémem MS Windows 98 je nutné jej spouštět s parametrem *safe* (viz sekci Parametry příkazového řádku)

Hardwarové požadavky:

Procesor: Pentium 90 MHz (nebo minimum požadované operačním systémem)
Paměť RAM: 32 MB² (nebo minimum požadované operačním systémem)
Grafika: rozlišení alespoň 800×600 pixelů pro zobrazení všech oken

9.7 Parametry příkazového řádku

Aplikaci je možné spouštět z příkazového řádku s různými parametry. Pokud je parametrem jedna nebo více cest ke grafickým souborům, po spuštění aplikace se tyto otevřou zobrazí v prohlížeči souborů.

Pro pokročilé uživatele mohou být užitečné následující parametry. Jako první parametr může být udána jedna z těchto možností:

/addextension – Provede zápisy do registrů pro rozšíření aplikace v systému Windows (např. registrace přípon souborů pro pozdější asociace, funkce AutoPlay apod.); tyto zápisy se provádějí automaticky při instalaci programu. Při spuštění aplikace s tímto parametrem se nenačítá uživatelské rozhraní.

/removeextension – Odebere zápisy z registrů pro rozšíření aplikace v systému Windows; odebrání zápisů se provádí automaticky při odinstalaci programu. Při spuštění aplikace s tímto parametrem se nenačítá uživatelské rozhraní.

²Doporučeno alespoň 96 MB

/safe – Spustí program v režimu kompatibility; program např. nepoužívá některá platformově specifická volání.

Poděkování

Ing. Bohumír Soukup, SGP Systems s.r.o. – za neocenitelné zkušenosti

Bc. Evžen Grós – za neocenitelné zkušenosti Dave Coffin – dcraw

Floris van den Berg – FreeImage

Chris Sells – InitialInstanceActivator

Lutz Roeder – Mapack

Steaven Woyan – SMTPMailer

Furty – CollapsibleSplitter

Zhang Songling – stavový řádek se styly

Anthony Dekker – NeuQuant

Tereza Rudzanová – obrázky pro razítka

Marian Varga – slovenský překlad

Jakub Grós – letitá morální podpora

Autoři a kontakt

Tým autorů produktu ImagingShop

Petr Malý: vedení projektu a distribuce, obchodní činnost

Libor Tinka: návrh a vývoj, dokumentace

Martin Malý: grafika a design, reklama

Kontakt

Petr Malý, Teyschlova 9, Brno, 635 00

GSM: +420 775 924 262

infoimagingshop@imagingshop.cz

www.imagingshop.cz, www.dataweb.cz