

Obsah nápovědy Adobe Photoshopu 4.0

[Nástroje](#)

[Palety](#)

[Co je nového ve verzi 4.0](#)

[Pohled na pracovní plochu](#)

[Jak dostat obrazy do Photoshopu](#)

[Volba režimu zobrazení barev](#)

[Reprodukce barev](#)

[Korekce barev a tónů](#)

[Výběry](#)

[Úpravy](#)

[Malování](#)

[Používání kanálů a masek](#)

[Používání vrstev](#)

[Používání filtrů](#)

[Ukládání a export obrazů](#)

[Tisk](#)

[Automatizace úloh](#)

[Zvýšení výkonu](#)

[Odstraňování problémů](#)

Nová akce, příkaz

Vytvoří novou akci v paletě Akce.

Viz [Vytváření a nahrávání akcí](#).

Duplikovat akci, příkaz

Duplikuje akci nebo příkaz.

Viz [Duplikování akcí a příkazů](#).

Odstranit akci, příkaz

Odstraní akci nebo příkaz z palety Akce.

Viz [Odstraňování akcí a příkazů](#).

Přehrát akci, příkaz

Přehraje akci na soubor nebo přehraje akci znovu od označeného příkazu.

Viz [Přehrávání akcí](#).

Přehrát pouze, příkaz

Přehraje jeden příkaz z akce.

[Viz také](#)

Začít nahrávat, příkaz

Nahraje příkazy do akce.

Nahrát znovu, příkaz

Nahraje nové hodnoty parametrů pro příkaz s dialogovým oknem.

Viz [Nahrávání akcí a příkazů znovu](#).

Vložit položku nabídky, příkaz

Vloží do akce příkaz, který jinak nelze nahrát.

Viz [Vkládání příkazů, které nelze nahrát](#).

Vložit Stop, příkaz

Vloží do akce bod přerušení. Akce se přeruší a zobrazí se zpráva.

Viz [Vložení přerušení akce](#).

Volby akce

Změní název akce, barvu jejího tlačítka při zobrazení palety Akce v režimu Akce a přiřadí k akci klávesovou zkratku.

Viz [Změny voleb akce](#).

Dávka, příkaz

Přehraje akci na skupině souborů.

Viz [Dávkové zpracování](#).

Obnovit akce, příkaz

Nahradí současnou sadu akcí v paletě Akce výchozí sadou akcí.

Načíst akce, příkaz

Přidá uloženou sadu akcí k současné sadě akcí v paletě Akcí.

Viz [Ukládání, načítání a nahrazování sad akcí](#).

Vyčistit akce, příkaz

Odstraní všechny akce z palety Akce.

Nahradit akce, příkaz

Nahradí současnou sadu akcí v paletě Akce uloženou sadou akcí ze samostatného souboru.

Uložit akce, příkaz

Uloží současnou sadu akcí do samostatného souboru.

Viz [Ukládání, načítání a nahrazování sad akcí](#).

Zobrazit tlačítka, příkaz

Zobrazí akce v paletě Akce jako tlačítka.

Viz [Použití palety Akce](#).

[Jak přehrát jediný příkaz v akci](#)

[Přehrávání akcí](#)

Nová stopa, příkaz

Vytvoří novou stopu v paletě Stopy.

Viz [Vytváření a mazání stop](#).

Odstranit stopu, příkaz

Odstraní vybranou stopu z palety Stopy.

Viz [Vytváření a mazání stop](#).

Volby stopy, příkaz

Specifikuje charakteristiky vybrané stopy.

Viz [Nastavení voleb stopy](#).

Definovat stopu, příkaz

Umožňuje vytvořit uživatelskou stopu použitím oblasti z obrazu.

Viz [Vytváření uživatelských stop](#).

Obnovit stopy, příkaz

Zobrazí výchozí sadu stop v paletě Stopy.

Viz [Ukládání, načítání a nahrazování stop](#).

Načíst stopy, příkaz

Přidá uložené stopy do současné sady stop v paletě Stopy.

Viz [Ukládání, načítání a nahrazování stop](#).

Nahradit stopy, příkaz

Nahradí současnou sadu stop v paletě Stopy uloženou sadou stop.

Viz [Ukládání, načítání a nahrazování stop](#).

Uložit stopy, příkaz

Uloží současnou sadu stop v paletě Stopy do samostatného souboru.

Viz [Ukládání, načítání a nahrazování stop](#).

Filtr Gaussovské rozostření

Rozmaže výběr nastavitelným způsobem aplikací váženého průměru (podle Gaussovské, zvonové křivky) na obrazové body.

[Viz také](#)

Filtr Rozmáznout

Rozmaže výběr nebo výběr pro simulaci pohybu.

[Viz také](#)

Filtr Přidat šum

Aplikuje šum rozložený rovnoměrně, podle zvonové křivky (Gaussovský) pro vytvoření tečkovaného efektu nebo pouze k tonální složce obrazu, bez změn barev (Monochromatický).

[Viz také](#)

Filtr Prach a škrábance

Redukuje šum změnou nepodobných obrazových bodů. Můžete určit, jak musí být hodnoty obrazových bodů odlišné, aby se odstranily a poloměr ve kterém je filtr porovnává.

[Viz také](#)

Filtr Medián

Odstraní obrazové body, které mají odlišné hodnoty jasů. Tento filtr je užitečný pro odstranění nebo potlačení efektu rozmazání pohybem v obraze.

[Viz také](#)

Filtr Mozaika

Seskupí obrazové body do čtvercových bloků. Velikost buňky je šířka buňky v obrazových bodech a obrazové body v dané buňce mají stejnou barvu, reprezentující průměrnou barvu buňky v obraze.

[Viz také](#)

Filtr Doostřit

Používá se při kvalitních korekcích barvy pro zvýšení kontrastu sousedních obrazových bodů.

[Viz také](#)

Filtr Reliéf

Vytvoří efekt vyvýšení nebo potlačení ve výběru tím, že potlačí barvy a obtáhne obrysy černou.

[Viz také](#)

Filtr Kontury

Najde rozhraní velkých ploch stejného jasu a tence je obtáhne v každém barevném kanálu (podobně jako filtr Hledat obrysy).

[Viz také](#)

Filtr Jiný

Umožní vám navrhnout vlastní filtr změnou hodnot jasu každého obrazového bodu v obraze podle předdefinované matematické operace zvané konvoluce. Každému obrazovému bodu je přiřazena hodnota na základě hodnot okolních obrazových bodů.

[Viz také](#)

Filtr Horní propust

Zdůrazňuje velmi jasné oblasti a světle a odstraňuje stínování ve výběru. Filtr Horní propust zachovává plochy se specifikovaným poloměrem, kde dochází k ostrým změnám barev a potlačuje zbytek obrazu (poloměr 0,1 obrazového bodu zachová pouze body obrysů). Filtr odstraňuje nízkofrekvenční detaily v obraze a má opačný efekt než filtr Gaussovské rozostření.

Může být užitečné použít filtr Horní propust na obraz se spojitými tóny před použitím příkazu Práh pro konverzi obrazu do režimu Bitová mapa. Filtr je také užitečný při odvozování čárové kresby a velkých černobílých ploch ze skenovaných obrazů.

[Viz také](#)

Filtr Maximum

Tento filtr (užitečný pro modifikování masek) má efekt aplikování vykrojení - rozšíření bílých ploch a jejich vykrojení do černých ploch. Podobně jako filtr Medián filter, filtr Maximum prohlíží jednotlivé obrazové body ve výběru. V určeném poloměru filtr Maximum nahrazuje hodnotu současného obrazového bodu největší neboli nejtmaší hodnotou jasu z okolních obrazových bodů.

[Viz také](#)

Filtr Minimum

Tento filtr (užitečný pro modifikování masek) má efekt aplikování rozšíření - rozšíření černých ploch a vykrojení bílých ploch. Podobně jako filtr Medián filter, filtr Minimum prohlíží jednotlivé obrazové body ve výběru. V určeném poloměru filtr Minimum nahrazuje hodnotu současného obrazového bodu nejmenší neboli nejsvětlejší hodnotou jasu z okolních obrazových bodů.

[Viz také](#)

Filtr Posun

Posune výběr o specifikovanou vodorovnou a svislou vzdálenost a nechá prázdné místo na původním místě. Můžete určit, jak vyplnit tuto prázdnou plochu, viz [Určení obsahu odkrytých oblastí](#).

[Viz také](#)

[Používání filtrů](#)

[Filtry pro rozostření](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Používání filtrů](#)

[Filtry pro rozostření](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Používání filtrů](#)

[Šumové filtry](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Použití filtru Prach a škrábance](#)

[Šumové filtry](#)

[Používání filtrů](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Používání filtrů](#)

[Šumové filtry](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Používání filtrů](#)

[Seskupení, filtry](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Krok 6: Zaostření obrazu](#)

[Používání filtrů](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Používání filtrů](#)

[Stylizace, filtry](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Používání filtrů](#)

[Filtr Kontury](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Použití filtru Jiný](#)

[Používání filtrů](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Používání filtrů](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Používání filtrů](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Používání filtrů](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Používání filtrů](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

Pohled na pracovní plochu

Pracovní plocha Adobe Photoshop obsahuje v horní části obrazovky nabídky příkazů, okno obsahující upravovaný obraz a mnoho nástrojů a palet, které vám umožňují upravovat obrazy a přidávat prvky jako jsou masky, vrstvy a kanály. Můžete rovněž přidat příkazy a filtry do nabídek instalací *zásuvných modulů*, programů určených k rozšíření funkčnosti Adobe Photoshopu.

[Viz také](#)

Výběr nástrojů

Nástroj vyberete klepnutím na jeho ikonu v paletě nástrojů nebo tažením tak, aby se vybrala ikona nástroje z výsuvné nabídky. Malý trojúhelník vpravo od ikony nástroje znamená, že nástroj obsahuje výsuvnou nabídku skrytých nástrojů.

Jak vybrat nástroj:

Provedte jeden z následujících úkonů:

- Abyste vybrali viditelný nástroj, klepněte na jeho ikonu v paletě nástrojů.
- Chcete-li vybrat skrytý nástroj, umístěte kurzor na nástroj, který ho překrývá v paletě nástrojů a táhněte, abyste zvýraznili požadovaný nástroj.



Pro výběr nástrojů použijte tyto zkratky:

- Chcete-li rychle vybrat nástroj, stiskněte jeho aktivační klávesu na klávesnici. (Prohlédněte si [paletu nástrojů](#) se seznamem klávesových zkratk.)
- Chcete-li procházet v cyklu sadou skrytých nástrojů, podržte Alt a klepněte na viditelný nástroj nebo stiskněte opakovaně aktivační klávesu skrytého nástroje.

Použití kurzorů nástrojů

Když vyberete většinu nástrojů a umístíte kurzor myši na obrázek, shoduje se kurzor s ikonou nástroje. To je výchozí standardní kurzor nástroje. Standardní kurzor nástroje pro výběr, čáry a přechodu je nitkový kříž.

Každý z implicitních kurzorů má jiný *aktivní bod*, kde začíná účinek nebo činnost nástroje. Abyste mohli nástroj použít s větší přesností, můžete přepnout na přesné kurzory, které se objevují jako nitkové kříže vystředěné kolem aktivního bodu. Když používáte malovací nástroje, můžete rovněž zobrazit kurzor ve tvaru stopy, odpovídající zvolené velikosti stopy.

Jak nastavit vzhled kurzoru nástroje:

1 Zvolte Soubor > Předvolby > Zobrazení a kurzory.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepnutím na Standardní v sekci Kreslicí kurzory, Ostatní kurzory nebo v obou sekcích se kurzory zobrazí jako ikony nástrojů.
- Klepnutím na Přesné v sekci Kreslicí kurzory, Ostatní kurzory nebo v obou sekcích se kurzory zobrazí jako nitkové kříže.
- Klepnutím na Podle stopy v sekci Kreslicí kurzory se zobrazí kurzory kreslicích nástrojů ve tvaru stopy, odpovídající velikosti zvolené stopy.

3 Klepněte na OK.

V sekci Kreslicí kurzory se nastavují kurzory pro nástroje guma, tužka, rozprašovač, štětec, razítko, prst, rozostření, zaostření, terčík, ztmavení a houba.

V sekci Ostatní kurzory se nastavují kurzory pro výběr, laso, polygonální laso, kouzelnou hůlku, oříznutí, kapátko, pero, přechod, čáru a plechovku barvy.



Chcete-li změnit vzhled kurzoru nástroje, stiskněte Caps Lock. Pro návrat na původní nastavení stiskněte znovu Caps Lock. V následujícím seznamu jsou uvedeny změny kurzorů: Standardní se mění na Přesné; Přesné se mění na Podle stopy (pouze kreslicí nástroje); Podle stopy se mění na Přesné (pouze kreslicí nástroje).

Používání palet

V Adobe Photoshopu je mnoho palet, které vám pomáhají sledovat a upravovat obrazy. Standardně se tyto palety zobrazují navrstvené na sobě v několika skupinách. Při práci s obrazem můžete tyto palety zobrazovat a skrývat.

Jak zobrazit nebo skrýt paletu:

Zvolte příslušný příkaz Okna > jméno palety nebo Okna > Skrýt.

Zvolením jména palety zobrazíte vybranou paletu v popředí skupiny. Příkazem Skrýt pro paletu ve skupině skryjete celou skupinu.

[Viz také](#)

Změna zobrazení palety

Pracovní plochu můžete optimalizovat změnou uspořádání a zobrazení palet a skupin palet. Použijte následující techniky:

- Stiskněte Tab, chcete-li skrýt nebo zobrazit všechny otevřené palety a paletu nástrojů. Stiskněte Shift+Tab, chcete-li skrýt nebo zobrazit všechny otevřené palety kromě palety nástrojů.
- Klepnutím na štítek palety zobrazíte paletu v popředí skupiny.
- Přetažením titulkového pásu palety přesunete celou skupinu palet.
- Přetažením štítku palety změníte uspořádání skupiny palet nebo paletu oddělíte.
- Přetažením palety mimo existující skupinu vytvoříte novou skupinu.
- Do jiné skupiny přemístíte paletu tak, že do této skupiny přetáhnete štítek palety.
- Nabídku palet zobrazíte umístěním kurzoru na trojúhelník v pravém horním rohu palety a podržením tlačítka myši.
- Chcete-li změnit výšku palety (kromě palety Barvy, Volby nebo Informace), přetáhněte pravý dolní roh palety. Do standardní velikosti vrátíte paletu klepnutím na zvětšovací tlačítko vpravo od názvu palety. (Pokud jste změnili velikost palety, prvním klepnutím se obnoví standardní velikost a druhým klepnutím se skupina palet sbalí.)
- Aby se skupina palet sbalila pouze na titulky palet, klepněte na zvětšovací tlačítko se stisknutou klávesou Alt. Můžete rovněž poklepat na štítek palety. I ze sbalené palety máte přístup do nabídky palety.

Nastavení polohy palet a dialogových oken

Adobe Photoshop při ukončení programu ukládá polohy a seskupení všech otevřených palet a polohy dialogových oken. Chcete-li, můžete nastavit, aby Photoshop začínal vždy s výchozími polohami palet. Palety můžete rovněž obnovit do těchto výchozích poloh kdykoli při práci s programem.

Jak obnovit palety do výchozích poloh:

- 1 Zvolte Soubor > Předvolby > Všeobecné.
- 2 Klepněte na Obnovit výchozí polohy palet.

Jak vždy začínat s výchozími polohami palet a dialogových oken:

- 1 Zvolte Soubor > Předvolby > Všeobecné.
- 2 Odznačte volbu Ukládat polohy palet. Změna se projeví při příštím spuštění Adobe Photoshopu.

Použití palety Volby

Každý nástroj v paletě nástrojů (s výjimkou nástrojů pro přímý výběr, přidání kotevního bodu, vymazání kotevního bodu, změnu kotevního bodu, text a textovou masku) má svou vlastní sadu voleb, která se objeví v paletě Volby. Název a vzhled této palety se mění v závislosti na právě vybraném nástroji.

Paleta Volby obsahuje některá nastavení, která jsou společná pro několik nástrojů (jako jsou režimy malby a krytí), a specializované volby, jako jsou nastavení klonování pro nástroj razítko.

Jak zobrazit paletu Volby:

Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Zvolte Okna > Volby.
- Poklepejte na nástroj v paletě nástrojů (kromě nástroje lupa nebo ručička), čímž se zobrazí paleta Volby pro tento nástroj.
- Klepněte na nástroj v paletě nástrojů nebo stiskněte jeho klávesovou zkratku a stiskněte Return (Macintosh) resp. Enter (Windows), aby se zobrazila paleta Volby pro tento nástroj.

Jak obnovit výchozí nastavení nástroje:

Zvolte jeden z následujících úkonů:

- Pro návrat nástroje do jeho výchozího nastavení klepněte na nástroj v paletě nástrojů a zvolte Obnovit nástroj z nabídky palety Volby.
- Pro návrat všech nástrojů na jejich výchozí nastavení zvolte Obnovit všechny nástroje z nabídky palety Volby.

[Viz také](#)

Použití palety Informace

Paleta Informace poskytuje informace o vybraném nástroji a o hodnotách barvy na ploše obrazu pod kurzorem. V závislosti na právě používaném nástroji můžete paletu Informace použít rovněž k měření velikosti, vzdálenosti a úhlu otočení. Při používání nástroje zobrazuje paleta Informace ve většině případů souřadnice x a y polohy kurzoru na obraze v měrných jednotkách, které specifikujete.

Paleta Informace rovněž zobrazuje následující informace:

- Když paleta Informace zobrazuje hodnoty barvy CMYK a barva pod kurzorem je mimo tisknutelný gamut barev CMYK, zobrazí se na paletě u hodnoty CMYK malý vykřičník. Informace o korekci barev mimo gamut viz [Identifikace netisknutelných barev](#).
- Při použití nástroje pro výběr zobrazuje paleta Informace při tažení výběru souřadnice x a y počáteční polohy a šířku (Š) a výšku (V) označené oblasti. Tyto informace o rozměru výběru se zobrazují, pokud obraz obsahuje výběr.
- Při použití nástroje oříznutí nebo nástroje lupa ukazuje paleta Informace při tažení šířku (Š) a výšku (V) výběru. Paleta zobrazuje rovněž úhel natočení hranice oříznutí.
- Při použití nástroje čára, pero nebo přechod nebo při přesouvání výběru zobrazuje paleta Informace při tažení souřadnice x a y počáteční pozice, změnu X (DX), změnu Y (DY), úhel (Ú) a vzdálenost (D).



Chcete-li použít nástroj čára pro měření vzdáleností v obraze, definujte v paletě Volby čáry tloušťku čáry 0.

- Při použití příkazů Libovolná transformace, Změna měřítka, Otočení, Zkosení, Deformace nebo Perspektiva zobrazuje paleta Informace procentuální změnu šířky (Š) a výšky (V), úhel otočení (Ú) a úhel vodorovného (V) nebo svislého (S) zešikmení.
- Když pohybuje kurzorem přes obrazové body v obraze a máte otevřené některé dialogové okno pro nastavení barvy (například Křivky), ukazuje paleta Informace barevné hodnoty obrazových bodů před a po korekci.

[Viz také](#)

Přizpůsobení palety Informace

Paleta Informace zobrazuje dva údaje o barvě. U každého z těchto údajů můžete změnit použitý barevný režim. Můžete také změnit měrné jednotky použité pro zobrazení vzdálenosti a velikosti v paletě Informace.

Jak změnit volby palety Informace:

1 Zvolte Volby palety v nabídce palety Informace.

2 Pro Hodnotu barvy 1 zvolte jednu z následujících voleb zobrazení:

- Platný režim, chcete-li zobrazit hodnoty v právě zvoleném barevném režimu obrazu.
- Součet barev, chcete-li zobrazit celkové procentuální hodnoty všech barev CMYK v aktuální poloze kurzoru podle hodnot nastavených v dialogovém okně Nastavení výtažků.
- Krytí, chcete-li zobrazit neprůhlednost platné vrstvy. Tato volba neplatí pro pozadí.
- Jakoukoli další volbu, chcete-li zobrazit hodnoty barev v tomto barevném režimu. Další informace viz [Barevné režimy a modely](#).

3 Pro Hodnotu barvy 2 zvolte jednu z voleb zobrazení, popsaných v kroku 2.

4 Pro Jednotky zvolte jednotky měření.

5 Klepněte na OK.

Viz také [Náhled změn barevných hodnot](#).



Chcete-li změnit jednotky měření a režimy hodnot barev, klepněte na nitkový kříž nebo na ikonu kapátka v paletě Informace, čímž se zobrazí nabídka s těmito volbami.

Použití kontextových nabídek

Kromě nabídek, které se objevují v horní části vaší obrazovky, obsahuje Adobe Photoshop řadu kontextově závislých nabídek. Tyto nabídky zobrazují příkazy, které se vztahují k aktivnímu nástroji, výběru nebo paletě. Kontextové nabídky můžete použít jako rychlý způsob volby běžně používaných příkazů.

Jak zobrazit kontextové nabídky:

1 Umístěte kurzor na obraz nebo položku na paletě.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Na počítači Macintosh stiskněte klávesu Control a podržte tlačítko myši.
- Ve Windows klepněte pravým tlačítkem myši.

Prohlížení obrazů

Nástroj ručička, nástroje pro zvětšení a příkazy Zvětšení vám umožňují prohlížet různé plochy obrazu v různém zvětšení. K ovládní vašeho pohledu na obraz můžete rovněž použít paletu Navigátor a můžete otevřít další okna, chcete-li zobrazit několik pohledů na obraz najednou.

[Viz také](#)

Ovládání zobrazení oken

Ovládací prvky oken ve spodní části palety nástrojů určují, jak se budou zobrazovat okna obrazu v Adobe Photoshopu.

Jak změnit zobrazení oken obrazu:

Klepněte na jednu z následujících ikon zobrazení oken:

- Na levou ikonu okna, chcete-li zobrazit obraz ve standardním okně, s řádkem nabídek v horní části a posuvníky po stranách. To je výchozí režim.
- Na střední ikonu okna, chcete-li zobrazit obraz v okně přes celou obrazovku, s řádkem nabídek ale bez titulkového pásu a posuvníků. K posouvání v obraze použijte nástroj ručička nebo paletu Navigátor.
- Na pravou ikonu okna, chcete-li zobrazit obraz v okně přes celou obrazovku, ale bez titulkového pásu, řádky nabídek a posuvníků. K posouvání v obraze použijte nástroj ručička nebo paletu Navigátor.

Otevření více oken pro stejný obraz

Každý obraz Adobe Photoshop může mít několik otevřených oken zobrazujících různé pohledy na obraz. Můžete například požadovat více otevřených oken pro jeden obraz, abyste mohli prohlížet obraz v různých úrovních zvětšení. Počet obrazů a oken, které můžete mít otevřené, závisí na velikosti paměti, kterou máte k dispozici. Seznam všech otevřených oken se objeví ve spodní části nabídky Okna.

Jak otevřít další okno:

Zvolte Zobrazení > Nové okno.

Přesouvání pohledu na obraz

Různé plochy obrazu můžete prohlížet pomocí posuvníků obrazového okna nebo nástrojem ručička.

Jak posouvat nástrojem ručička:

- 1 Vyberte nástroj ručička.
- 2 Táhněte obraz, aby se obraz přesunul ve svém okně.



Chcete-li použít nástroj ručička, když je vybrán jiný nástroj, podržte mezerník a táhněte v obraze.

Zvětšení a zmenšení zobrazení

Nástroj lupa a příkazy pro zvětšení/zmenšení umožňují zvětšit nebo zmenšit zobrazení obrazu. Můžete jej rovněž zvětšit na procentuální hodnotu původního zobrazení zadáním hodnoty v poli procentuálního zvětšení v levé dolní části okna. Titulkový pás okna obrazu stále ukazuje procentuální hodnotu zvětšení nebo zmenšení. Zvětšovat můžete až na 1600 procent původního zobrazení obrazu.

Poznámka: 100 procentní zobrazení obrazu zobrazuje obraz v závislosti na rozlišení monitoru a rozlišení obrazu, ne podle skutečných rozměrů obrazu. Další informace viz [Rozměry obrazu v obrazových bodech a rozlišení monitoru](#) .

[Viz také](#)

Jak zobrazení zvětšit:

Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte nástroj lupa a klepněte na plochu obrazu, kterou chcete zvětšit. Každým klepnutím se obraz zvětší na další předvolenou procentuální hodnotu a zvětšené zobrazení bude mít střed v bodě, kde klepnete. Po dosažení maximálního zvětšení bude střed nástroje lupa prázdný.
- Zvolte Zobrazení > Zvětšit, chcete-li zobrazení zvětšit na další předvolenou procentuální hodnotu.

[Viz také](#)

Jak zobrazení zmenšit:

Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte nástroj lupa. Podržte Alt, čímž se nastaví nástroj pro zmenšování, a klepněte na plochu obrazu, kterou chcete zmenšit. Každým klepnutím se zobrazení zmenší na předchozí předvolenou procentuální hodnotu.
- Zvolte Zobrazení > Zmenšit, chcete-li zmenšit zobrazení na předchozí předvolenou procentuální hodnotu.

[Viz také](#)

Jak zvětšit zobrazení tažením:

1 Vyberte nástroj lupa.

2 Táhněte přes část obrazu, kterou chcete zvětšit.

Část obrazu uzavřená okraji výběru zvětšení se zobrazí v maximálním možném zvětšení.



Stisknutím Apple+Alt+ [=] (Macintosh) resp. Ctrl+Alt+ [=] (Windows) zobrazíte obraz v maximálním zvětšení.
Stisknutím Apple+Alt+ [-] resp. Ctrl+Alt+ [-] zobrazíte obraz v minimálním zvětšení.

[Viz také](#)

Jak zvětšit nebo zmenšit zobrazení na specifikovanou procentuální hodnotu:

Zadejte procentuální hodnotu do pole procentuálního zvětšení v levé dolní části okna.

[Viz také](#)

Jak zobrazit obraz v měřítku 100%:

Provedte jeden z následujících úkonů:

- Poklepejte na nástroj lupa.
- Zvolte Zobrazení > Skutečná velikost.
- Klepněte na Skutečná velikost v paletě Volby lupy.



Stisknutím Apple+Alt+0 (Macintosh) nebo Ctrl+Alt+0 (Windows) zobrazíte obraz v měřítku 100%.

[Viz také](#)

Jak změnit zobrazení, aby vyplnilo celou obrazovku:

Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Poklepejte na nástroj ručička.
- Zvolte Zobrazení > Na celou obrazovku.
- Klepněte na Na celou obrazovku v paletě Volby lupy.

Tyto volby mění měřítko zvětšení a velikost okna na největší velikost, která vyplní obrazovku monitoru a stále ještě obsahuje celý obraz.

[Viz také](#)

Jak omezit velikost okna:

Odznačte volbu Přizpůsobovat okno obrazovce v paletě Volby lupy. Bez zaškrtnutí této volby se bude zachovávat stejný rozměr okna bez ohledu na zvětšení obrazu. To může být užitečné při použití menších monitorů nebo při práci s více nepřekrývajícími se okny obrazu.



Při práci s lupou používejte následující zkratky:

- Pro aktivaci nástroje zvětšení stiskněte Apple+mezerník (Macintosh) resp. Ctrl+mezerník (Windows).
- Pro aktivaci nástroje zmenšení stiskněte Apple+Alt+mezerník resp. Ctrl+Alt+mezerník.
- Pro zvětšení stiskněte Apple+[=] resp. Ctrl+[=].
- Pro zmenšení stiskněte Apple+[-] resp. Ctrl+[-].

[Viz také](#)

Použití palety Navigátor

Paleta Navigátor vám dovoluje rychle prohlížet různé plochy obrazu a měnit zvětšení zobrazení. Tato paleta zobrazuje miniaturu obrazu a obdélníkový *rámeček zobrazení* představující hranice okna obrazu. Barvu rámečku zobrazení můžete změnit ze standardní červené.

Jak přesunout zobrazení obrazu:

Provedte jeden z následujících úkonů:

- Tažením přesuňte rámeček zobrazení v paletě Navigátor.
- Klepněte na miniaturu. Nové zobrazení obsahuje plochu, na kterou jste klepli.

Jak zvětšit nebo zmenšit pohled:

Provedte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na tlačítko pro zvětšení/zmenšení.
- Táhněte jezdcem ve spodní části palety.
- Zadejte požadovanou procentuální hodnotu zvětšení nebo zmenšení a stiskněte Return (Macintosh) resp. Enter (Windows).



Chcete-li zvětšit na specifikovanou procentuální hodnotu a zachovat pole procentuálního zvětšení zvýrazněné, podržte Shift při stisku klávesy Return resp. Enter.

- Podržte klávesu Apple (Macintosh) resp. Ctrl (Windows) a táhněte přes plochu miniatury, kterou chcete zvětšit.

Jak změnit barvu rámečku zobrazení:

- 1 Zvolte Volby palety z nabídky palety Navigátor.
- 2 Provedte jeden z následujících úkonů:
 - Vyberte předvolenou barvu z nabídky Barva.
 - Chcete-li použít jinou barvu, klepněte na pole barvy a zvolte barvu, jak je popsáno na straně 224 a klepněte na OK.
- 3 Klepněte na OK.

Používání zásuvných modulů

Zásuvné moduly Adobe Photoshopu jsou programy vyvinuté firmou Adobe Systems a dalšími firmami ve spolupráci s Adobe Systems, které rozšiřují funkce programu Adobe Photoshop. Adobe Photoshop obsahuje zásuvné moduly pro import a export obrazů a pro vytváření speciálních efektů.

[Viz také](#)

Instalace zásuvných modulů

Abyste mohli zásuvný modul vyvinutý firmou Adobe Systems použít, musíte jej nejdříve instalovat do složky Zásuvné moduly Adobe Photoshopu. Při instalaci zásuvného modulu od jiného dodavatele postupujte podle instalačních pokynů pro tento modul. Když jsou moduly instalovány, objeví se v nabídce Import nebo Export, jako formát souboru v dialogových oknech Otevřít, Uložit jako a Uložit kopii nebo jako filtry v podnabídkách nabídky Filtr.

Jak instalovat zásuvný modul Adobe Systems:

Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Na počítači Macintosh přetáhněte kopii modulu do složky Zásuvné moduly ve složce Adobe Photoshop.
- Ve Windows zkopírujte modul do podadresáře PLUGINS v adresáři Photoshop.

Nastavení předvoleb zásuvných modulů

Když instalujete Adobe Photoshop a zahrnete zásuvné moduly do instalace, umístí se tyto soubory automaticky do složky Zásuvné moduly Adobe Photoshopu (Macintosh) resp. do adresáře PLUGINS (Window). Můžete přidat nové zásuvné moduly nebo přesunout moduly na nové místo. Pokud přesunete zásuvné moduly na jiné místo, musíte změnit nastavení předvoleb Photoshopu tak, aby program hledal zásuvné moduly na správném místě.

Jak nastavit předvolby zásuvných modulů:

1 Zvolte Soubor > Předvolby > Zásuvné moduly a odkládací disky.

2 Klepněte na Vybrat a vyberte ze seznamu složku nebo adresář. (Ujistěte se, že jste nevybrali místo uvnitř složky Zásuvné moduly resp. PLUGINS.) Obsah složky zobrazíte klepnutím na Otevřít (Macintosh); obsah adresáře (Windows) poklepáním na adresář.

3 Po zvýraznění nové složky zásuvných modulů klepněte na Vybrat (Macintosh) nebo na OK (Windows).

4 Spusťte znovu Adobe Photoshop.



Chcete-li na počítači Macintosh vybrat místo pro zásuvné moduly ihned po spuštění Adobe Photoshopu, podržte při spouštění programu Apple+Alt.

Viz také [Nastavení předvoleb](#)

Nastavení předvoleb

Adobe Photoshop obsahuje čtená programová nastavení, která jsou uložena v *souboru předvoleb*. Tento soubor se nachází ve složce Předvolby v systémové složce (Macintosh) nebo v podadresáři Prefs v adresáři Photoshop (Windows). Nastavení uložená v tomto souboru zahrnují obecné volby zobrazení, informace o nastavení výtažků, volby kalibrace, volby zobrazení, volby nástrojů, jednotky pravítka a volby pro export informací ze schránky. Většina těchto voleb se nastavuje v dialogových oknech, která lze otevřít pomocí podnabídky Předvolby v nabídce Soubor. Nastavení předvoleb se ukládá pokaždé, když ukončíte Adobe Photoshop.

Jak obnovit všechny předvolby Adobe Photoshopu na výchozí nastavení:

Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Na počítači Macintosh otevřete složku Předvolby v systémové složce a přetáhněte soubor předvoleb Adobe Photoshopu 4.0 do koše.
- Ve Windows vymažte soubor PHOTOS40.PSP v podadresáři Prefs v adresáři Photoshop.

Při dalším spuštění Adobe Photoshopu se vytvoří nový soubor předvoleb.

[Viz také](#)

[Paleta nástrojů, přehled](#)

[Výběr nástrojů](#)

[Použití kurzorů nástrojů](#)

[Používání palet](#)

[Prohlížení obrazů](#)

[Používání zásuvných modulů](#)

[Nastavení předvoleb](#)

Výběr nástrojů

Použití kurzorů nástrojů

[Palety, přehled zkratk](#)

[Změna zobrazení palety](#)

[Nastavení polohy palet a dialogových oken](#)

[Použití palety Vrstvy](#)

[Použití palety Cesty](#)

[Použití palety Kanály](#)

[Použití palety Volby](#)

[Použití palety Barvy](#)

[Použití palety Vzorky](#)

[Použití palety Navigátor](#)

[Použití palety Informace](#)

[Použití palety Akce](#)

[Použití nástrojů pro malbu](#)

[Použití nástroje Razítko](#)

[Použití nástroje pro rozmazávání](#)

[Použití nástrojů pro ostření](#)

[Použití tónovacích nástrojů](#)

[Přizpůsobení palety Informace](#)

[Náhled změn barevných hodnot](#)

Ovládání zobrazení oken

Otevření více oken pro stejný obraz

Přesouvání pohledu na obraz

[Jak zobrazení zvětšit](#)

[Jak zobrazení zmenšit](#)

[Jak zvětšit zobrazení tažením](#)

[Jak zvětšit nebo zmenšit zobrazení na specifikovanou procentuální hodnotu](#)

[Jak zobrazit obraz v měřítku 100%](#)

[Jak změnit zobrazení, aby vyplnilo celou obrazovku](#)

[Jak omezit velikost okna](#)

[Použití palety Navigátor](#)

[Zkratky nástrojů](#)

[Instalace zásuvných modulů](#)

[Nastavení předvoleb zásuvných modulů](#)

Všeobecné předvolby, příkaz

Ukládání souborů, předvolby, příkaz

Zobrazení a kurzory, předvolby, příkaz

Průsvítka a gamut, předvolby, příkaz

Jednotky a pravítka, předvolby, příkaz

Vodítka a mřížka, předvolby, příkaz

Zásuvné moduly a odkládací disky, předvolby, příkaz

Paměť, předvolby, příkaz

Nastavení monitoru, příkaz

Nastavení tiskových barev, příkaz

Nastavení výtažků, příkaz

Tabulky výtažků, příkaz

Jak dostat obrazy do Photoshopu

Obrazy lze do programu Adobe Photoshop přenést importováním v mnoha formátech souboru; skenováním fotografie, diapositivu nebo obrazu; nebo zachycením snímku z videozáznamu.

[Viz také](#)

Bitmapové obrazy a vektorová grafika

Počítačová grafika se dělí do dvou hlavních kategorií – *bitmapové obrazy* a *vektorová grafika*. Obrazy z programů pro malování a úpravy fotografií, jako je Adobe Photoshop, jsou bitmapové obrazy; grafiky z ilustračních programů, jako je Adobe Illustrator, jsou vektorové grafiky. Porozumění rozdílu mezi těmito dvěma typy obrazů je užitečné pro tvorbu a úpravy digitálních obrazů.

[Viz také](#)

Bitmapové obrazy

Bitmapové obrazy, zvané též *rastrové obrazy*, používají pro reprezentaci grafiky mřížku neboli rastr malých čtverečků, zvaných obrazové body. Každý obrazový bod v bitmapovém obraze má specifické místo a přiřazenou hodnotu barvy. Například kružnice o průměru 1 palec v levém dolním rohu stránky je tvořena skupinou obrazových bodů na příslušném místě, vybarvených tak, aby dávaly vzhled kružnice. Při práci s bitmapovými obrazy neupravujete objekty nebo tvary, ale skupiny obrazových bodů. Obrazy vytvářené v Adobe Photoshopu jsou bitmapové.

Protože mohou reprezentovat jemné gradace odstínů a barev, jsou bitmapové obrazy nejběžnějším elektronickým médiem pro polotónové obrazy, jako jsou fotografie nebo obrazy vytvářené v kreslicích programech. Bitmapové obrazy jsou závislé na rozlišení – reprezentují pevný počet obrazových bodů. Výsledkem je, že mohou vypadat zubatě a bez detailů, pokud se na obrazovce zvětší nebo pokud se vytisknou s vyšším rozlišením, než pro jaké byly vytvořeny.

Viz také [Vektorová grafika](#).

Vektorová grafika

Vektorová grafika se skládá z čar a křivek definovaných matematickými objekty, zvanými vektory. Vektory popisují grafiku svými geometrickými charakteristikami. Například když kreslíte kružnici o průměru 1 palec v programu založeném na vektorech, vytvoří program kružnici na základě jejího tvaru a rozměru. Pak můžete přesouvat, měnit velikost nebo barvu kružnice bez ztráty kvality grafiky. Grafiky vytvářené v Adobe Illustratoru jsou vektorové grafiky.

Vektorové grafiky jsou nezávislé na rozlišení – nejsou definovány pevným počtem obrazových bodů, takže se jejich měřítko mění automaticky tak, že vypadají kontrastně a ostře na každém výstupním zařízení při jakémkoliv rozlišení. Výsledkem je, že vektorová grafika je nejlepší pro písmo (zvláště malých velikostí) a výrazné grafiky, jako jsou loga, která vyžadují kontrastní, čisté linky, jež lze zvětšovat na různé velikosti.

Uvědomte si, že počítačové obrazovky jsou tvořeny sítí obrazových bodů, a proto se zobrazují jak vektorové tak rastrové obrazy na obrazovce jako obrazové body. Programy založené na vektorech převádějí tvary pro zobrazení na obrazové body.

Viz také [Bitmapové obrazy](#).

Určení velikosti a rozlišení obrazu

V Adobe Photoshopu určujete velikost obrazu buď specifikováním rozměrů v obrazových bodech – čímž se určí rozměr obrazu na monitoru nebo na obrazovce, nebo specifikováním rozměrů tisku a rozlišení obrazu – čímž se určí maximální velikost a rozlišení, při kterém můžete obraz tisknout.

Pochopení vztahu mezi rozměry v obrazových bodech, rozlišením a velikostí souboru je klíčem k tomu, abyste pochopili, jak Adobe Photoshop zobrazuje a vytváří výstup.

[Viz také](#)

Rozlišení a velikost obrazu

Při výkladu charakteristik bitmapových obrazů je důležitých několik pojmů: rozměry v obrazových bodech, rozlišení obrazu, výstupní rozlišení a hustota rastru. Tyto charakteristiky jsou diskutovány v následujících odstavcích. Při hodnocení toho, jak se na obrazovce zobrazí barvy, je důležitý další typ rozlišení, zvaný bitové rozlišení neboli hloubka obrazového bodu. Informace o bitovém rozlišení viz [Hloubka obrazových bodů](#).

[Viz také](#)

Rozměry v obrazových bodech

Každý bitmapový obraz obsahuje pevný počet obrazových bodů, určený výškou a šířkou v obrazových bodech (tj. počtem obrazových bodů zobrazených podél delší resp. kratší strany obrazu). Celkový počet obrazových bodů určuje velikost souboru nebo množství dat v obraze. Rozměry v obrazových bodech určují, spolu s velikostí a nastavením monitoru, jak velký bude obraz na obrazovce. Typický 13-palcový monitor zobrazuje 640 obrazových bodů vodorovně a 480 svisle. Větší monitory lze obvykle nastavit tak, aby zobrazovaly různý počet obrazových bodů, například od 640 x 480 obrazových bodů, kdy mohou být obrazové body dosti velké, do 1152 x 870 obrazových bodů, kdy budou obrazové body malé.

Pokud chcete zobrazovat obraz online (například na stránce Web), je maximální rozměr obrazu určen nejmenšími rozměry monitorů (v obrazových bodech) použitých k zobrazení obrazu. Pokud si například bude vaše publikum prohlížet obraz na 13-palcovém monitoru, budete pravděpodobně chtít omezit velikost obrazu na 640 x 480 obrazových bodů.

[Viz také](#)

Obrazové rozlišení a hustota rastru

Počet zobrazovaných obrazových bodů na jednotku délky v obraze se nazývá obrazové rozlišení. Obvykle se měří v počtu obrazových bodů na palec (pixels per inch, ppi). Obraz s vysokým rozlišením obsahuje více menších obrazových bodů než obraz stejných rozměrů s nízkým rozlišením. Například obraz 1 krát 1 palec s rozlišením 72 ppi obsahuje celkem 5184 obrazových bodů (72 obrazových bodů na šířku x 72 obrazových bodů na výšku = 5184). Stejný obraz s rozlišením 300 ppi by obsahoval celkem 90 000 mnohem menších obrazových bodů.

Protože obrazy s vyšším rozlišením používají pro reprezentaci každé jednotky plochy více obrazových bodů, mohou při tisku obvykle reprodukovat více detailů a jemnější barevné přechody než obrazy s nižším rozlišením. Jakmile však byl obraz naskenován nebo vytvořen s daným rozlišením, zvýšením rozlišení ve Photoshopu se obvykle kvalita obrazu nezlepší, protože v tomto případě musí Photoshop ve skutečnosti rozložit stejné informace na větší počet obrazových bodů.

Vhodné obrazové rozlišení pro obraz závisí na tom, jak hodláte obraz zobrazovat nebo distribuovat. Použití příliš malého rozlišení pro tištěné obrazy vede k pixelizaci – velkým obrazovým bodům, které vytvářejí velmi hrubý výstup. Při použití příliš vysokého rozlišení (obrazové body jsou menší než jaké může výstupní zařízení reprodukovat) se zbytečně zvyšuje velikost souboru a může se prodloužit čas potřebný k tisku nebo distribuci obrazu. Směrnice pro volbu obrazového rozlišení viz [Obrazové rozlišení a hustota rastru](#).

[Viz také](#)

Rozlišení monitoru

Nastavení obrazových bodů na monitoru spolu s velikostí monitoru určuje velikost (a tím hustotu) obrazových bodů monitoru. Při převodu tištěných obrazů na obrazovku a při převodu obrazového rozlišení na rozměry v obrazových bodech je užitečné vědět, že standardní rozlišení monitoru Macintoshe je typicky 72 dpi; standardní rozlišení monitoru PC je typicky 96 dpi.

Ve Photoshopu se obrazové body obrazu převádějí přímo na obrazové body monitoru. To znamená, že když je rozlišení obrazu vyšší než rozlišení monitoru, vypadá obraz na obrazovce větší, než jsou jeho specifikované rozměry. Například když zobrazujete obraz 1 x 1 palec s rozlišením 144 ppi na monitoru se 72 dpi, objeví se na obrazovce na ploše 2 x 2 palce. Protože monitor může zobrazit pouze 72 obrazových bodů na palec, potřebuje 2 palce pro zobrazení 144 obrazových bodů, které tvoří jeden rozměr obrazu.

Viz také Rozměry v obrazových bodech a rozlišení monitoru.

Rozměry v obrazových bodech a rozlišení monitoru

Bez ohledu na specifikovanou velikost tisku obrazu je velikost obrazu na obrazovce určena rozměry obrazu v obrazových bodech a velikostí monitoru a jeho nastavením. Velký monitor nastavený na 640 x 480 obrazových bodů používá větší obrazové body než malý monitor se stejným nastavením. Ve většině případů zobrazují monitory Macintoshe ve standardním nastavení přibližně 72 obrazových bodů na palec; monitory PC zobrazují ve standardním nastavení 96 obrazových bodů na palec.

[Viz také](#)

Rozlišení tiskárny

Jestliže připravujete obrazy pro tisk, je důležité vědět, že rozlišení tiskárny – to je počet bodů na palec (dpi), které osvitová jednotka nebo laserová tiskárna vytváří – je obvykle úměrné rozlišení obrazu – to je počtu obrazových bodů, které vytvářejí obraz a které určují velikost obrazu na obrazovce, ale není stejné. Většina laserových tiskáren má výstupní rozlišení 300 až 600 dpi a vytváří dobré výsledky pro obrazy od 72 ppi do 150 ppi.

Špičkové osvitové jednotky mohou tisknout při 1200 dpi, 2400 dpi nebo více a budou mít dobré výsledky pro obrazy od 200 ppi do 300 ppi.

[Viz také](#)

Hustota rastru a obrazové rozlišení

Mnohé komerční a stolní tiskárny používají polotónové rastry, které se skládají z tiskových bodů zvaných polotónové buňky, k tisku obrazů v odstínech šedi a k tisku barevných výtažků. Hustota rastru udává počet polotónových buněk na palec v polotónovém rastru a měří se v řádcích na palec (lines per inch, lpi).

Vztah mezi obrazovým rozlišením a hustotou rastru určuje kvalitu detailů v tištěném obraze. Zpravidla se k vytvoření polotónového obrazu nejvyšší jakosti používá obrazové rozlišení, které je 1,5 až 2 násobkem hustoty rastru, ale v některých případech, v závislosti na obraze a výstupním zařízení, můžete i při použití nižšího rozlišení dostat dobré výsledky.

Poznámka: Některé osvitové jednotky a laserové tiskárny s 600 dpi používají jiné techniky rastrování než je polotónový rastr. Pokud tisknete obraz na nepolotónové tiskárně, konzultujte doporučená obrazová rozlišení se osvitovým studiem nebo se podívejte do dokumentace tiskárny.

[Viz také](#)

Velikost souboru a rozlišení

Velikost souboru digitálního obrazu se měří v kilobytech (KB) nebo megabytech (MB) a je úměrná celkovému počtu obrazových bodů v obraze. Ačkoliv obrazy s více obrazovými body mohou poskytovat při dané velikosti více detailů, mají rovněž za následek větší velikosti souborů. Obraz 1 x 1 palec s 200 ppi obsahuje čtyřikrát více obrazových bodů než obraz 1 x 1 palec se 100 ppi a soubor je tak čtyřikrát větší.

Velikost souboru je důležitým faktorem při určení místa na disku, které potřebujete k uložení souboru, a rychlosti, kterou můžete soubor upravovat a tisknout. Volba obrazového rozlišení musí být kompromisem mezi zachycením veškerých dat, která potřebujete k vytvoření obrazu dobré jakosti, a zachováním minimální velikosti souboru.

Adobe Photoshop podporuje maximální rozměry jednoho obrazu 30 000 x 30 000 obrazových bodů. Například, jestliže má obraz 14 x 14 palců, může mít rozlišení maximálně 2142 ppi (30 000 obrazových bodů / 14 palců = 2142 ppi).

[Viz také](#)

Rozlišení, velikost souboru a výstup

Velikost souboru obrazu je odvozena od celkového množství informace o obrazových bodech v obraze. Obraz 6 x 6 palců ve vysokém rozlišení má více obrazových bodů a tím větší velikost souboru než stejný obraz s nízkým rozlišením. Při tisku dává obraz s vysokým rozlišením více detailů než stejný obraz s nízkým rozlišením. Ve Photoshopu vypadá obraz s vysokým rozlišením na obrazovce větší. Zvětšené zobrazení na obrazovce nemá vliv na rozměry vytištěného obrazu.

[Viz také](#)

Zobrazení velikosti souboru a rozlišení obrazu

Adobe Photoshop zobrazuje velikost souboru pro každý obraz v levém dolním rohu okna. Můžete rovněž zobrazit rozměry, počet kanálů a informace o rozlišení souboru.

Jak zobrazit velikost souboru:

Umístěte kurzor na trojúhelník na spodním okraji okna obrazu (Macintosh) resp. programu (Windows), podržte tlačítko myši a vyberte z nabídky Velikost dokumentu.

V rámečku v levém spodním rohu okna se objeví hodnoty velikosti souboru.

První hodnota označuje velikost výsledného souboru, jak se bude posílat na tiskárnu, sloučeného souboru, který neobsahuje žádná data vrstev. Druhá hodnota ukazuje velikost souboru včetně všech vrstev a kanálů, to je velikost souboru, jak by se uložil se všemi svými vrstvami. Další informace o tom, jak vrstvy ovlivňují velikost souboru, viz [Sledování velikosti souborů](#).

Jak zobrazit rozměry, informace o kanálech a informace o rozlišení:

Stiskněte Alt, umístěte kurzor na rámeček v levém dolním rohu okna, kde je zobrazena velikost souboru, a podržte tlačítko myši.

Rámeček zobrazí výšku a šířku obrazu (v obrazových bodech a v právě zvolených měrných jednotkách), počet kanálů a rozlišení obrazu.

Viz také [Velikost souboru a rozlišení](#).

Náhled rozvržení stránky a velikosti tisku

Předtím, než změníte velikost obrazu, můžete si prohlédnout, jak bude obraz vypadat na vytištěné stránce. Můžete si rovněž prohlédnout velikost tisku obrazu – to je fyzickou velikost, jakou bude obraz mít, když se vytiskne.

Jak zobrazit náhled stránky:

Umístěte kurzor na rámeček v levém dolním rohu okna, kde je zobrazena velikost souboru, a podržte tlačítko myši.

Rozměry stránky, naznačené v náhledu, odpovídají velikosti stránky, kterou jste vybrali příkazem Soubor > Vzhled stránky. Volby, vybrané v dialogovém okně Vzhled stránky včetně soutiskových značek, kalibračních pruhů, popisů a titulků, se objeví jako šedá pole.

Jak zobrazit náhled velikosti tisku:

Zvolte Zobrazení > Velikost tisku.

Photoshop upraví zvětšení obrazu tak, aby se zobrazil ve své skutečné tištěné velikosti, jak je specifikována v sekci Velikost tisku v dialogovém okně Velikost obrazu.

Viz také [Změna rozměrů a rozlišení tisku](#).

Převzorkování

Převzorkování je změna velikosti obrazu v obrazových bodech (a tím velikosti souboru). V programu Adobe Photoshop můžete změnit velikost v obrazových bodech přímo nebo ji můžete měnit buď změnou rozměrů tisku nebo rozlišení, pokud je zaškrtnutá volba Převzorkovat obraz. Při *převzorkování dolů* (neboli snížení počtu obrazových bodů) Photoshop informace z obrazu vymaže. Při *převzorkování nahoru* (neboli zvýšení počtu obrazových bodů) vytvoří Photoshop novou informaci o obrazových bodech na základě hodnot barev existujících obrazových bodů. V obou případech používá Photoshop k určení toho, jak se obrazové body přidávají nebo mažou, interpolační metodu (viz [Volba metody interpolace](#)).

Převzorkování dolů a poté převzorkování nahoru na původní rozlišení způsobí zhoršení kvality obrazu. Je tomu tak proto, že jakmile se jednou rozlišení sníží, některé původní informace o barvě se ztratí. Když Photoshop rozlišení obrazu znovu zvyšuje, pokouší se rekonstruovat soubor na základě nových informací o barvách. Protože přidané obrazové body se interpolují z nových obrazových dat, mohou způsobit, že obraz bude vypadat rozmazaně nebo neostře, což vede k horší kvalitě obrazu, než byla původní.

Nejlépe je skenovat nebo vytvářet obraz s dostatečně vysokým rozlišením, abyste nemuseli zvyšovat počet obrazových bodů v Adobe Photoshopu. Pokud si chcete prohlédnout účinky změn rozměrů v obrazových bodech na obrazovce nebo vytisknout nátisky při různých rozlišeních, převzorkujte kopii původního souboru. Pokyny najdete v [Duplikování obrazů](#).

Změna rozměrů obrazu v obrazových bodech

Pokud připravujete obrazy pro online použití jako například pro stránku na Webu nebo pro prezentaci, je nejvhodnější specifikovat rozměry obrazu pomocí rozměrů v obrazových bodech, to znamená jako počet obrazových bodů podél každé strany obrazu. Informace o rozměrech v obrazových bodech, rozlišení obrazu a rozlišení monitoru viz [Rozlišení a velikost obrazu](#).

Když změníte rozměry obrazu v obrazových bodech, změníte také jeho tiskové charakteristiky – buď rozměry tisku nebo obrazové rozlišení. Informace o tom, jak Adobe Photoshop převzorkovává obrazy, viz [Převzorkování](#).

Jak změnit rozměry obrazu v obrazových bodech:

1 Zvolte Obraz > Velikost obrazu.

2 Zkontrolujte, že je zaškrtnuta volba Převzorkovat obraz, a zvolte metodu interpolace. Tyto metody jsou popsány v kapitole Volba metody interpolace.

3 Chcete-li zachovat současný poměr počtu obrazových bodů na šířku a na výšku, zaškrtněte Zachovat proporce. Tato volba automaticky aktualizuje šířku při změně výšky a naopak.

4 V sekci Rozměry v obr. bodech zadejte hodnoty pro Šířku a Výšku. Chcete-li zadat hodnoty v procentech současných rozměrů, zvolte jako jednotky měření Procenta.

V horní části dialogového okna Velikost obrazu se objeví velikost nového souboru obrazu: velikost starého souboru se objeví v závorkách.

5 Klepnutím na OK změníte rozměry v obrazových bodech a převzorkujete obraz.

Viz také [Změna rozměrů a rozlišení obrazu pro tisk](#).

Změna rozměrů a rozlišení obrazu pro tisk

Pokud připravujete obrazy pro tisk, je nevhodnější specifikovat velikost obrazu pomocí rozměrů tisku a obrazového rozlišení. Tyto dvě hodnoty určují celkový počet obrazových bodů a tím velikost souboru obrazu. Informace o rozměrech v obrazových bodech a o rozlišení viz [Rozlišení a velikost obrazu](#).

Když zaškrtnete Převzorkovat obraz v dialogovém okně Velikost obrazu, Photoshop vám umožní zvolit rozměry a rozlišení tisku obrazu navzájem nezávisle. V tomto případě mění Photoshop celkový počet obrazových bodů obrazu podle nových rozměrů nebo rozlišení tisku. Jestliže odznačíte volbu Převzorkovat obraz v dialogovém okně Velikost obrazu, zachovává Photoshop počet obrazových bodů obrazu konstantní a upravuje rozlišení při změně rozměrů a naopak. Požadujete-li nejlepší kvalitu tisku, je obecně nejlépe nejdříve nastavit rozměry a rozlišení při nezaškrtnuté volbě Převzorkovat obraz. Pak obraz převzorkujete podle potřeby.

Poznámka: Pokud je rozlišení vašeho obrazu větší než 2,5 násobek hustoty rastru, objeví se při pokusu tisknout obraz výstražná zpráva. To znamená, že obrazové rozlišení je vyšší, než je nutné pro tiskárnu. Uložte kopii souboru a pak snižte rozlišení.

Jak změnit rozměry tisku a rozlišení obrazu:

1 Zvolte Obraz > Velikost obrazu.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li změnit pouze rozměry tisku nebo pouze rozlišení a úměrně upravit celkový počet obrazových bodů v obraze, zaškrtněte Převzorkovat obraz. Pak zvolte metodu interpolace.
- Chcete-li změnit rozměry tisku a rozlišení bez změny celkového počtu obrazových bodů v obraze, odznačte volbu Převzorkovat obraz.

3 Chcete-li zachovat současný poměr šířky obrazu k výšce, zaškrtněte Zachovat proporce. Tato volba automaticky aktualizuje šířku při změně výšky a naopak.

4 V sekci Velikost tisku zadejte nové hodnoty pro výšku a šířku. Je-li třeba, zvolte nové jednotky měření. Uvědomte si, že volba sloupce pro šířku používá hodnoty šířky sloupce a okrajů specifikované v předvolbách Jednotky a pravítka.

5 Do pole Rozlišení zadejte hodnotu pro nové rozlišení. Je-li třeba, zvolte nové jednotky měření.

6 Klepněte na OK.



Chcete-li se vrátit k původním hodnotám zobrazeným v dialogovém okně Velikost obrazu, podržte Alt a klepněte na Obnovit.

[Viz také](#)

Změna velikosti tisku

Změna rozměrů nebo rozlišení obrazu standardně mění počet obrazových bodů v obraze. Tento proces se nazývá *převzorkování*. Změna celkového počtu obrazových bodů bude mít pravděpodobně za následek ztrátu kvality tištěného obrazu, protože Photoshop musí určit hodnoty barev pro přidávané nebo odebírané obrazové body s použitím aproximační nebo interpolační metody. Na druhou stranu, pokud odznačíte volbu Převzorkovat obraz v dialogovém okně Velikost obrazu, můžete ve skutečnosti zlepšit kvalitu obrazu zvýšením jeho rozlišení. S vypnutou volbou Převzorkovat obraz bude Photoshop zachovávat celkový počet obrazových bodů v obraze a při změně rozlišení upraví odpovídajícím způsobem velikost tisku a naopak.

Určení doporučeného rozlišení pro obraz

Hodláte-li tisknout obraz pomocí polotónového rastru, závisí rozmezí vhodného obrazového rozlišení na hustotě rastru vašeho výstupního zařízení. Můžete nechat Photoshop, aby určil doporučené rozlišení pro váš obraz podle hustoty rastru vašeho zařízení.

Jak určit navrhované rozlišení pro obraz:

1 Zvolte Obraz > Velikost obrazu.

2 Klepněte na Auto.

3 Do pole Rastr zadejte hustotu rastru vašeho výstupního zařízení. Je-li třeba, zvolte nové jednotky měření. Uvědomte si, že tato hustota rastru se použije pouze k výpočtu obrazového rozlišení; nenastavuje rastr pro tisk.

Důležité: Pro specifikování polotónových rastrů pro tisk musíte použít dialogové okno Polotónové rastry, přístupné z dialogového okna Vzhled stránky. Další informace o definování hustot rastrů viz [Výběr parametrů polotónových rastrů](#).

4 V poli Kvalita vyberte jednu z následujících voleb:

- Malá kvalita poskytuje rozlišení stejné, jako je hustota rastru (ne nižší než 72 obrazových bodů na palec).
- Střední kvalita poskytuje rozlišení, které je jeden a půl násobkem hustoty rastru.
- Velká kvalita poskytuje rozlišení, které je dvojnásobkem hustoty rastru.

5 Klepnutím na OK zadejte doporučené rozlišení do dialogového okna Velikost obrazu.

Viz také [Určení velikosti a rozlišení obrazu](#).

Volba metody interpolace

Při převzorkování obrazu příkazem Velikost obrazu Adobe Photoshop určí, jak se obrazové body přidají nebo vymažou, pomocí jedné ze tří *metod interpolace*. Tyto metody podle hodnot barev existujících obrazových bodů v obraze upraví hodnoty barev nových obrazových bodů tak, aby se přizpůsobily přidaným nebo vymazaným obrazovým bodům. Složitější interpolační metody zkoušejí volit hodnoty barev, které co nejlépe zachovávají kvalitu a detaily původního obrazu.

Pro specifikování výchozí metody interpolace, která se použije při převzorkování obrazů příkazem Obraz > Velikost obrazu a příkazy Vrstva > Transformovat a Libovolná transformace použijte volbu Interpolace ve všeobecných předvolbách. Příkaz Velikost obrazu rovněž umožňuje specifikovat jinou než výchozí metodu interpolace. (Další informace viz [Změna rozměrů obrazu v obrazových bodech](#) a [Změna rozměrů tisku a rozlišení obrazu](#).)

Jak specifikovat výchozí metodu interpolace :

1 Zvolte Soubor > Předvolby > Všeobecné.

2 V poli Interpolace zvolte jednu z následujících voleb:

- Nejbližší soused, chcete-li použít nejrychlejší, ale nejméně přesnou metodu interpolace. Nedostatek přesnosti je zřejmý v zubatém vzhledu upravených výběrů, zvláště když obraz deformujete nebo měníte jeho velikost nebo při provádění vícenásobných manipulací s výběrem.
- Bilineární, chcete-li použít středně kvalitní metodu interpolace.
- Bikubická, chcete-li použít nejpřesnější formu interpolace. Výsledkem této metody jsou nejhladší tónové přechody, ale je také nejpomalejší formou interpolace.

Pro obnovení ostroty obrazu po interpolaci může pomoci použití filtru Doostřit na obraz. Podrobné pokyny k použití filtru Doostřit viz [Krok 6: Zaostření obrazu](#).

[Viz také](#)

Skenování obrazů

Program Adobe Photoshop pracuje s každým skenerem, který má zásuvný modul kompatibilní s Adobe Photoshopem nebo který podporuje rozhraní TWAIN. Zásuvné moduly skenerů, které jste instalovali, se objeví v nabídce Soubor > Import.

Ovladače skenerů dodávají a technickou podporu pro ně poskytují výrobci skenerů, ne Adobe Systems. Jestliže máte se skenerem během snímání problémy, ujistěte se, že máte od výrobce skeneru poslední verzi ovladače. Ovladače a importní zásuvné moduly od několika hlavních výrobců skenerů jsou ve složce Scanner Support resp. Podpora skenerů na CD-ROM Adobe Photoshopu. Další informace najdete v souboru Readme resp. Čtěte v této složce.

Pokud skener, který používáte, nemá ovladač kompatibilní s Adobe Photoshopem, můžete použít pro skenování obrazů software výrobce a pak uložit obrazy jako soubory ve formátu TIFF, PICT nebo BMP. Pak otevřete soubory v Adobe Photoshopu.

[Viz také](#)

Import obrazu pomocí rozhraní TWAIN

TWAIN je univerzální rozhraní pro načítání obrazů sejmutých určitými skenery a snímači obrazů (frame grabbers). Výrobce zařízení TWAIN musí dodat Source Manager a datový zdroj TWAIN pro vaše zařízení, jinak nebude modul fungovat. Adobe Photoshop podporuje současné standardy TWAIN, TWAIN32 a TWAIN_32.

a Windows 95 vyžadují 32 bitové zdrojové moduly TWAIN a nebudou fungovat se stejným softwarem skeneru, s kterým fungovat stejný skener pod Windows 3.1 nebo vyššími. Některé zdrojové moduly TWAIN rovněž nemusí s Adobe Photoshopem pod Windows 95 fungovat, protože jsou 16-bitové, zatímco Adobe Photoshop je 32-bitový. (Abyste mohli používat Photoshop se starší verzí modulu Twain32, zkopírujte soubor Twain32.8ba do složky Photoshop\Plugins a soubor Twain32.dll do složky Windows. Abyste mohli používat Twain pod operačním systémem Windows 3.1, musíte rovněž před spuštěním Windows zavést soubor Share.exe.) Chcete-li získat informace o dostupnosti zdrojových modulů TWAIN, které jsou kompatibilní s Windows NT nebo Windows 95, obraťte se na výrobce nebo dodavatele vašeho skeneru.

Jak importovat obraz pomocí rozhraní TWAIN:

1 Pokud používáte zařízení TWAIN s Adobe Photoshopem poprvé, zvolte Soubor > Import a vyberte z nabídky příslušný příkaz Výběr zdroje. Pak vyberte zařízení, které používáte. Při dalším použití modulu TWAIN nemusíte tento krok opakovat.

Máte-li ve svém systému instalováno více než jedno zařízení TWAIN a chcete mezi zařízeními přepínat, použijte pro volbu jiného zařízení příkaz Výběr zdroje.

2 Pro použití rozhraní TWAIN zvolte Soubor > Import a zvolte TWAIN – načíst (Macintosh) resp. příslušný příkaz TWAIN (Windows).

Stanovení rozlišení při skenování

Skenovací rozlišení tak, jak je používáme zde a v dalších kapitolách, je shodné s obrazovým rozlišením – to je počtem obrazových bodů na palec v obrazu při otevírání souboru v Adobe Photoshopu. Informace o rozlišení a rozměrech v obrazových bodech viz [Rozlišení a velikost obrazu](#).

Skenovací rozlišení, které použijete pro tištěný výstup, závisí na požadované kvalitě výstupu, a na rozlišení vaší tiskárny a velikosti původního obrazu ve srovnání s konečným obrazem. Pokyny pro volbu nejlepšího rozlišení pro tištěný obraz viz [Obrazové rozlišení a hustota rastru](#).

[Viz také](#)

Skenování s nastavením velikosti souboru

Nejlepším způsobem, jak zajistit, abyste měli všechna data, která potřebujete pro svůj obraz v Adobe Photoshopu, je vytvořit pomocný soubor, který vám přesně řekne, kolik dat – to je jak velký soubor – budete potřebovat pro svůj konečný výstup.

Jak vypočítat velikost souboru před skenováním obrazu:

1 Otevřete Adobe Photoshop a zvolte Soubor > Nový.

2 Zadejte šířku, výšku a rozlišení pro svůj konečný tištěný obraz. Rozlišení by mělo být 1,5 až 2 násobek hustoty rastru, který budete používat při tisku. Přesvědčte se, že je vybrán režim, ve kterém budete pracovat. Další informace viz [Barevné režimy a modely](#).

V dialogovém okně Nový soubor se nad rozměry zobrazí velikost souboru.

Při skenování obrazu zadejte velikost souboru do nastavení skeneru. (Nezáleží na tom, jaké rozlišení nebo jaké rozměry obrazu se objeví v nastaveních skeneru.)

Jakmile obraz naskenujete a importujete do Photoshopu, použijte příkaz Velikost obrazu pro zadání správné šířky a výšky obrazu.

Viz také [Skenování s nastavením rozlišení](#).

Skenování s nastavením rozlišení

Jestliže nemůžete jako určující faktor při volbě nastavení svého skeneru použít velikost souboru, můžete vypočítat skenovací rozlišení pomocí rozměrů původního a výsledného obrazu a hustoty rastru výstupního zařízení.

Jak odhadnout skenovací rozlišení:

1 Vynásobte hustotu rastru 2. (2 je typický poměr obrazového rozlišení k hustotě rastru potřebný k vytvoření obrazu dobré kvality.)

2 Odhad potřebného skenovacího rozlišení získáte vynásobením výsledku z kroku 1 faktorem změny velikosti.

Předpokládejme například, že skenujete obraz široký 2 a vysoký 3 palce. Chcete z něho vytvořit obraz široký 6 palců a vysoký 9 palců. Používáte hustotu rastru 85 lpi.

Abyste vypočítali skenovací rozlišení nejdříve vynásobíte 85 (hustota rastru) dvěma, dostanete 170. Pak vynásobíte 170 třemi (poměr rozměrů konečného a původního obrazu), čímž dostanete skenovací rozlišení 510 ppi.

Různé postupy pro separaci barev mohou vyžadovat různé poměry obrazového rozlišení k hustotě rastru. Není na škodu, když si před skenováním obrazu necháte požadavky odsouhlasit osvitovým studiem nebo tiskárnou.

Viz také [Skenování s nastavením velikosti souboru](#).

Optimalizace dynamického rozsahu skenovaného obrazu

Při skenování obrazu mějte na paměti, že lidský zrak dokáže rozlišit širší rozsah barevných tónů, než lze vytisknout. Pokud vám skener umožňuje definovat černý a bílý bod, nastavte tyto body před skenováním souboru, abyste dosáhli co nejlepšího tónového rozsahu a zachytili co nejširší dynamický rozsah. Po otevření souboru v Adobe Photoshopu nastavte bílé a černé body pro digitalizovaný obraz pomocí nástrojů pro korekci barev. Další informace o nastavení černého a bílého bodu pro obraz viz [Nastavení barev a tónů](#).

Viz také [Skenování obrazů](#).

Eliminace nežádoucích barevných nádechů

Pokud má naskenovaný obraz nežádoucí barevný nádech, můžete provést jednoduchý test, zda nádech způsobil váš skener. Jestliže zjistíte, že ano, můžete použít stejný zkušební soubor pro vytvoření korekce barevných nádechů pro všechny obrazy snímané tímto skenerem.

Jak identifikovat a korigovat barevný nádech způsobený skenerem:

1 Ujistěte se, že máte zkalibrovaný monitor podle pokynů v [Krok 1: Kalibrace monitoru](#). Tento postup nebude fungovat, pokud váš monitor není zkalibrovaný.

2 Otevřete nový soubor Photoshopu a použijte nástroj přechodu k vytvoření přechodu od čisté černé k čisté bílé.

3 Zvolte **Obraz > Přizpůsobit > Posterizace** a posterizujte přechod na 11 úrovní.

4 Vytiskněte klín v 11 stupních šedé a pak jej naskenujte do Photoshopu.

Poznámka: Tento test můžete rovněž provést pomocí karty s 18-procentní neutrální šedí nebo klínem s 11 stupni šedi z obchodu s fotografickými potřebami.

5 Otevřete paletu **Informace** a zjistěte hodnoty RGB na obrazovce pro každou úroveň šedi. Nestejné hodnoty R, G a B značí barevný nádech.

6 Pro korekci barevného nádechu použijte **Úrovně** nebo **Křivky** (pokyny viz [Nastavení barev a tónů](#)) a pak nastavení dialogového okna uložte.

7 Otevřete skenovaný obraz, který chcete korigovat, otevřete znovu dialogové okno, které jste použili ke korekci nádechu v kroku 6 a načtěte uložená nastavení.

Viz také [Skenování obrazů](#).

Otevírání a importování obrazů

Adobe Photoshop umožňuje otevírat obrazy v mnoha formátech souborů. Můžete mít najednou otevřeno více obrazových oken.

Možnosti importu se objevují v seznamu formátů souboru v dialogovém okně Otevřít nebo v podnabídce Soubor > Import. Pokud se formát souboru neobjeví, instalujte zásuvný modul formátu (viz [Instalace zásuvných modulů](#)).

[Viz také](#)

Otevírání souborů

Soubory můžete otevřít následujícími způsoby:

- Soubor otevřete poklepáním na ikonu souboru na pracovní ploše (Macintosh, Windows 95, Windows NT) nebo na název souboru v seznamu souborů.
- Příkaz Otevřít umožňuje otevírat soubory uložené ve formátech, které Photoshop podporuje (kromě těch, které používají moduly Import). Na Macintoshi můžete použít příkaz Otevřít k otevření souborů v zadaném formátu.
- Ve Windows vám příkaz Otevřít jako umožní otevřít soubor, kterému chybí přípona nebo je nesprávná, nebo soubor, který se neobjevuje v dialogovém okně Otevřít.
- Příkaz Import umožňuje otevřít soubory uložené ve formátech, které používají zásuvné importní moduly. Můžete otevřít vyhlazené soubory soubory PICT a soubory resource PICT (Macintosh), část souboru Photoshopu 2.0, Scitex CT a nekomprimovaného souboru TIFF pro rychlé úpravy a soubory naskenovat pomocí rozhraní TWAIN. Příkaz Import můžete rovněž použít, chcete-li použít instalované importní moduly od jiných firem.

[Viz také](#)

Jak otevřít soubor na počítači Macintosh:

1 Zvolte Soubor > Otevřít.

2 Chcete-li zobrazit všechny soubory ve vybrané složce, začkrtněte Všechny soubory. Chcete-li najít soubory v jiných složkách, klepněte na Hledat a napište název souboru.

3 Chcete-li si soubory před jejich otevřením prohlédnout (pokud byl s obrazem uložen náhled), vyberte Ukázat miniaturu. Tato volba vyžaduje doplněk Apple (R) QuickTime. Aby se objevil náhled u souborů vytvořených starší verzí Adobe Photoshopu než 2.5.1, musí se znovu uložit.

4 Vyberte soubor.

5 Klepněte na Otevřít. V některých případech se objeví dialogové okno, umožňující nastavit volby otevření.

Další informace o specifických formátech souborů viz [Formáty souboru](#).

Viz také [Otevírání souborů](#).

Jak otevřít soubor ve Windows

1 Zvolte Soubor > Otevřít.

2 V poli Typ souboru zvolte jednu z následujících voleb:

- Všechny formáty, chcete-li zobrazit všechny soubory ve vybraném adresáři.
- Libovolný jednotlivý formát, chcete-li zobrazit pouze soubory uložené v tomto formátu.

3 Vyberte soubor.

4 Klepněte na Otevřít. V některých případech se objeví dialogové okno, umožňující nastavit volby otevření.

Další informace o specifických formátech souborů viz [Formáty souborů](#).

Viz také [Otevírání souborů](#).

Jak specifikovat formát souboru, ve kterém se soubor otevře

Provedte jeden z následujících úkonů:

- Na počítači Macintosh zvolte Soubor > Otevřít a vyberte Všechny soubory. V poli Formát zvolte požadovaný formát souboru a klepněte na Otevřít.
- Ve Windows zvolte Soubor > Otevřít jako. V poli Otevřít jako zvolte požadovaný formát a klepněte na Otevřít.

Poznámka: Pokud se soubor neotevře, nemusí zvolený formát souhlasit se skutečným formátem souboru nebo může být soubor poškozen.

Viz také [Otevírání souborů](#).

Jak použít importní modul

Zvolte Soubor > Import; pak vyberte importní modul z podnabídky.

[Viz také](#)

Import souborů Adobe Illustratoru

Soubory vytvořené v Adobe Illustratoru můžete importovat následujícími metodami:

- Příkaz Soubor > Otevřít umožňuje otevřít soubor Adobe Illustratoru jako nový obraz Adobe Photoshopu.
- Příkaz Soubor > Umístit umístí soubor Adobe Illustratoru do existujícího obrazu ve Photoshopu.
- Příkazy Úpravy > Vložit vám umožní vložit kopii grafiky z Illustratoru do obrazu Photoshopu.

Můžete zvolit buď vložení jako obrazové body nebo jako cestu. Další informace viz [Kopírování mezi aplikacemi](#).

Při otvírání nebo umísťování obrazu z Adobe Illustratoru se obraz v Adobe Photoshopu *rastruje*. Rastrováním se převádí matematicky definované úsečky a křivky vektorového obrazu nakresleného v Adobe Illustratoru na body (nebo obrazové body) zobrazené v rastru v Adobe Photoshopu.

[Viz také](#)

Jak otevřít obraz z Adobe Illustratoru jako nový obraz Adobe Photoshopu:

1 Zvolte Soubor > Otevřít.

2 Vyberte soubor, který chcete otevřít, a klepněte na Otevřít. Pokud se soubor neobjeví, zaškrtněte Všechny soubory (Macintosh) nebo v poli Typ souboru zvolte Všechny formáty (Windows).

3 Zadejte požadované rozměry, rozlišení a režim. Chcete-li zachovat stejný poměr výšky k šířce, zaškrtněte Zachovat proporce.

4 Zaškrtněte Vyhlazení, chcete-li zlepšit kvalitu rastrovaného obrazu.

5 Klepněte na OK.

Viz také [Import souborů Adobe Illustratoru](#).

Jak umístit obraz z Adobe Illustratoru do obrazu Adobe Photoshopu:

1 Otevřete obraz Adobe Photoshopu, do kterého chcete obraz umístit.

2 Zvolte Soubor > Umístit a vyberte soubor, který chcete umístit. Pak klepněte na Otevřít.

Umístěný obraz se objeví jako nová vrstva uvnitř ohraničujícího rámečku ve středu obrazu Adobe Photoshopu. Obraz zachovává poměr stran souboru Adobe Illustratoru.

3 Pro úpravy umístěného obrazu použijte následující metody:

- Chcete-li jej přesunout, umístěte kurzor dovnitř ohraničujícího rámečku a táhněte.
- Chcete-li změnit měřítko, táhněte za jeden z úchopových bodů v rozích nebo na stranách ohraničujícího rámečku. Chcete-li zachovat proporce, podržte při tažení za rohové úchopové body klávesu Shift.
- Chcete-li obraz natočit, umístěte kurzor vně ohraničujícího rámečku (kurzor se změni na zakřivenou šipku) a táhněte.

4 Potvrďte umístění obrazu stisknutím Return (Macintosh) resp. Enter (Windows). Chcete-li umístění zrušit, stiskněte Esc.

Viz také [Import souborů Adobe Illustratoru](#).

Vypnutí vyhlazování importovaných objektů

Volba Vyhlažený PostScript odstraňuje zubaté okraje vloženého nebo umístěného výběru vytvořením jemného přechodu mezi okraji výběru a okolními obrazovými body. Při umístění pérovky můžete volbu Vyhlažený PostScript vypnout, abyste při rastrování zachovali ostré okraje kresby.

Jak vypnout volbu Vyhlažený Postscript:

1 Zvolte Soubor > Předvolby > Všeobecné.

2 Odznačte volbu Vyhlažený PostScript. Zrušením této volby se může zkrátit čas potřebný k importu souboru.

Viz také [Import souborů Adobe Illustratoru](#).

Otevírání souborů Photo CD

Chcete-li v Adobe Photoshopu otevřít soubor Photo CD, zvolte v dialogovém okně Otevřít formát Kodak (R) PhotoCD (TM). Zásuvný modul PhotoCD může otevírat obrazy s rozlišením 4096 x 6144 obrazových bodů (64Base, 72 MB) z disků Kodak Pro PhotoCD.

Poznámka: Systém správy barev Kodak Precision Color Management System (KPCMS), potřebný k použití formátu Kodak CMS Photo CD, se při instalaci Adobe Photoshopu automaticky instaluje do vašeho systému. Soubory ve formátu Photo CD nelze z Adobe Photoshopu ukládat.

Zásuvný modul Kodak KCMS Photo CD umožňuje načítat data Photo YCC z disku a převádět je do režimu barvy RGB nebo Lab Adobe Photoshopu. Zdrojový i cílový obraz můžete transformovat pomocí profilů (neboli PT), které jste si nainstalovali. S použitím Precision CMS můžete načíst do Adobe Photoshopu obrazy nejvyšší kvality.

Jak otevřít soubor PhotoCD:

- 1 Zvolte Soubor > Otevřít.
- 2 Vyberte Kodak CMS PhotoCD.
- 3 Vyberte soubor a klepněte na Otevřít.
- 4 Zvolte rozlišení.
- 5 Odznačte volbu Na šířku, čímž se obraz otevře v původní orientaci na výšku. (Když je tato volba zaškrtnuta, otevřou se obrazy orientované na výšku v orientaci na šířku.)
- 6 Klepněte na Zdroj.

Při prvním otevření modulu PhotoCD, se objeví implicitní profily Zdroj a Cíl. Po zvolení profilů zůstanou tyto vybrány, dokud je nezměníte.

7 Ze seznamu zvolte zařízení a popis a klepněte na OK.

8 Klepněte na Cíl a v poli Zařízení zvolte RGB nebo Lab; pak klepněte na OK.

Pokud máte instalovány profily, můžete zvolit i jiné volby. Další informace viz soubor Čtěte.

9 Klepnutím na tlačítko Informace zobrazíte informace o skenování obrazu; pak klepněte na OK.

10 Klepnutím na OK otevřete obraz.

Poznámka: Abyste disky PhotoCD ve Windows 3.1 nebo vyšších spolehlivě přečetli, musíte vypnout vyrovnávací paměť disku Smartdrv.exe pro CD-ROM, která se normálně spouští v souboru Autoexec.bat. Otevřete soubor Autoexec.bat v textovém editoru a přidejte /u na konec řádky se Smartdrive.exe, aby se vypnula vyrovnávací paměť pro všechny disky; nebo přidejte -e na konec řádky, aby se vypnula pro určitý disk (kde E: je označení vaší jednotky CD-ROM). Další informace o Smartdrive najdete v dokumentaci k systému DOS nebo Windows.

Viz také [Otevírání a importování obrazů](#).

Otevírání souborů v holém formátu

Holý formát je určen k úpravě obrazů uložených v nedokumentovaných formátech, jako jsou obrazy vytvořené vědeckými aplikacemi. Komprimované soubory, jako jsou PICT, LZW a GIF, nelze pomocí tohoto formátu otevírat. Další informace o volbách formátu Holý viz [Formáty souborů](#).

Jak otevřít soubor v holém formátu:

- 1 Zvolte Soubor > Otevřít (Macintosh) resp. Soubor > Otevřít jako (Windows).
 - 2 Ze seznamu formátů zvolte Holý a klepněte na Otevřít.
 - 3 Do polí Šířka a Výška zadejte rozměry souboru.
 - 4 Chcete-li obrátit pořadí šířky a výšky, klepněte na Prohodit.
 - 5 Zadejte počet kanálů.
 - 6 Vyberte Prokládaný, jestliže byl soubor uložen s volbou progresivního zobrazení.
 - 7 Vyberte počet bitů (hloubku) barvy a je-li třeba, pořadí bytů.
 - 8 V poli Záhloví zadejte velikost.
 - 9 Pokud vám chybějí rozměry nebo velikost záhlaví, můžete nechat Adobe Photoshop parametry odhadnout. Zadejte buď správné hodnoty pro výšku a šířku k odhadu velikosti záhlaví nebo zadejte správnou velikost záhlaví k odhadu výšky a šířky a pak klepněte na Odhad.
 - 10 Chcete-li, aby Photoshop zachoval záhlaví při ukládání souboru, označte Zachovat při zápisu.
 - 11 Klepněte na OK.
- Viz také [Otevírání a importování obrazů](#).

Import vyhlazeného souboru PICT (pouze Macintosh)

Volbou Soubor > Import > Vyhlazený PICT se budou importovat objektově orientované soubory PICT, jako jsou soubory, vytvořené aplikacemi MacDraw a Canvas, jako soubory s měkkými hranami neboli vyhlazené. Aby tento modul mohl pracovat, musí být v paměti celý soubor PICT, proto se může stát, že nebudete moci tento modul použít pro velké soubory PICT.

Dialogové okno Vyhlazený PICT udává aktuální velikost souboru a rozměry. Chcete-li rozměry obrazu změnit, zadejte nové hodnoty pro šířku a výšku; velikost souboru se aktualizuje podle nových rozměrů. Chcete-li zachovat stejné proporce obrazu, zaškrtněte volbu Zachovat proporce. Soubor Vyhlazený PICT můžete otevřít buď ve stupních šedé nebo v režimu RGB.

Viz také [Otevírání a importování obrazů](#).

Import resource PICT (pouze Macintosh)

Modul Resource PICT vám umožňuje načíst ze souboru resource PICT – například načíst resource z jiné aplikace. Další informace viz [Formáty souborů](#). Resource, které chcete načíst, specifikujete v dialogovém okně Resource PICT.

Chcete-li si resource předem prohlédnout, klepněte na Náhled; klepnutím na tlačítka se šipkami můžete postupně procházet soubor vpřed a zpět. Číslo zobrazené v poli u Resource udává pořadí resource ve vzestupném pořadí v resource forku a nikoli identifikační číslo resource.

Poznámka: Soubor ve formátu resource PICT můžete otevřít rovněž tak, že zvolíte Soubor > Otevřít a v poli Formát zvolíte Resource PICT. Pomocí příkazu Otevřít se však do dokumentu Adobe Photoshopu automaticky otevře první resource v souboru a žádný další resource PICT v souboru se nezobrazí.

Viz také [Otevírání a importování obrazů](#).

Otevírání souborů modulem Rychlé úpravy

Modul Rychlé úpravy umožňuje otevřít část souboru Photoshopu 2.0, Scitex CT nebo nekomprimovaného souboru TIFF. Použití modulu Rychlé úpravy může významně zkrátit čas, který je třeba k otevření velkých souborů, zejména souborů nad 4 MB. Můžete rovněž otevřít část souboru, když nemáte dostatek paměti RAM k otevření celého souboru nebo když chcete urychlit zpracování při zkouškách technik malby nebo speciálních efektů. Pro uložení části zpět do původního souboru použijete příkaz Soubor > Export > Rychlé úpravy – Uložit.

Jak použít modul Rychlé úpravy:

- 1 Zvolte Soubor > Import > Rychlé úpravy.
- 2 Vyberte soubor, který chcete otevřít a klepněte na Otevřít.
- 3 Tažením vyberte plochu v obrazu.

Při tažení se zobrazuje v dialogovém okně vpravo od obrazu velikost souboru a rozměry výběru v obrazových bodech. Pro přesný výběr vám mohou pomoci následující klávesové zkratky:

- Kurzorovými klávesami můžete posouvat výřez po jednom obrazovém bodu.
- Stisknutím = na klávesnici se zvětší výřez o jeden obrazový bod; stisknutím - se rámeček výřezu o jeden obrazový bod zmenší.
- 4 Klepnutím na Mřížka se obraz rozdělí na části.

Chcete-li mřížku změnit, klepněte na tlačítko plus nebo minus pod touto volbou. Například chcete-li rozdělit obraz do pruhů, zmenšete mřížku na jeden sloupec. K pohybu po mřížce použijte následující klávesové zkratky:

- Klepnutím vyberete jiné pole mřížky.
- Stisknutím F se posunete do prvního pole, stisknutím N se budete postupně posouvat po polích.
- K pohybu v mřížce doprava nebo doleva nebo nahoru a dolů použijte kurzorové klávesy.
- Stisknutím Apple+A (Macintosh) resp. Ctrl+A (Windows) vyberete celý obraz.

- 5 Klepnutím na OK obraz otevřete.
- 6 Volbou Soubor > Export > Rychlé úpravy - Uložit uložte otevřenou část zpět do původního souboru.

Viz také [Otevírání a importování obrazů](#).

Vytváření nových obrazů

Příkaz Nový vám umožňuje vytvořit prázdný, nepojmenovaný obraz Photoshopu.

Jak vytvořit nový obraz:

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li nastavit rozměry obrazu a rozlišení podle obsahu schránky, zvolte Soubor > Nový.
- Chcete-li nastavit velikost obrazu podle výchozích rozměrů a rozlišení nebo podle naposledy zadaných parametrů, podržte při volbě Soubor > Nový klávesu Alt.
- Chcete-li nastavit velikost obrazu podle velikosti otevřeného okna, zvolte Soubor > Nový. Po otevření dialogového okna Nový zvolte z nabídky Okna obraz, jehož velikost chcete použít.

2 Zadejte název obrazu a je-li třeba, nastavte šířku, výšku, rozlišení a režim. Informace o režimech viz [Barevné režimy a modely](#).

3 V poli Obsah vyberte jednu z následujících voleb:


- Bílý, chcete-li vyplnit pozadí bílou barvou, standardní barvou pozadí.
- Barva pozadí, chcete-li vyplnit obraz aktuální barvou pozadí. Informace o nastavení barvy pozadí a popředí viz [Volba barvy popředí a pozadí](#).
- Průhledný, chcete-li vytvořit obraz obsahující jednu vrstvu bez barevných hodnot.

Poznámka: Protože obrazy vytvořené s průhledným obsahem mají místo pozadí jednu průhlednou vrstvu, musí se ukládat ve formátu Photoshopu. Photoshop je jediný formát, který podporuje vrstvy. Další informace viz [Ukládání souborů](#).

Viz také [Otevírání a importování obrazů](#).

Oříznutí obrazu

V Adobe Photoshopu jsou dva způsoby, jak vybrat část obrazu a zrušit zbytek:

- Příkazem **Obraz > Oříznout** se zruší plocha vně obdélníkového výběru a zachová se rozlišení výsledného obrazu.
- Ořezávací nástroj  umožňuje oříznout obraz tažením myši přes plochu, kterou chcete uchovat. Můžete rovněž definovat velikost a rozlišení oříznuté plochy. Výhodou použití ořezávacího nástroje je to, že můžete plochu při ořezávání otočit a převzorkovat.

[Viz také](#)

Jak oříznout obraz příkazem Oříznout:

1 Pro výběr části obrazu, kterou chcete zachovat, použijte nástroj obdélníkového výběru. Přesvědčte se, že volba Prolnutí je nastavena na 0 obrazových bodů.

2 Zvolte Soubor > Oříznout.

Jak použít ořezávací nástroj:

1 Umístěte kurzor na nástroj pro obdélníkový výběr v paletě nástrojů a tažením myši vyberte ořezávací nástroj.

2 Táhněte přes část obrazu, kterou chcete zachovat.

Po uvolnění tlačítka myši bude výběr oříznutí vypadat jako ohraničující rámeček s úchopovými body v rozích a po stranách.

3 K úpravě výběru pro oříznutí použijte následující metody:

- Chcete-li posunout rámeček výběru do jiné polohy, umístěte kurzor do ohraničujícího rámečku a táhněte.
- Chcete-li změnit velikost rámečku výběru, táhněte za úchopové značky. Chcete-li zachovat proporce, podržte při tažení za rohovou úchopovou značku klávesu Shift.
- Chcete-li výběr otočit, umístěte kurzor vně ohraničujícího rámečku (kurzor se změní na zakřivenou šipku) a táhněte.

4 Obraz ořízněte stisknutím Return (Macintosh) resp. Enter (Windows). Chcete-li ořezávání zrušit, stiskněte Esc.

Poznámka: U obrazu v bitmapovém režimu nemůžete výběrem ořezávacího nástroje otáčet.

Jak specifikovat velikost a rozlišení oříznuté plochy

- 1** Poklepejte na ořezávací nástroj v paletě nástrojů, čímž se zobrazí jeho paleta Volby.
- 2** Zaškrtněte Pevná velikost cíle.
- 3** Chcete-li začít s hodnotami rozměrů a rozlišení aktuálního obrazu, klepněte na Obraz vpředu.
- 4** Zvolte z nabídky požadované jednotky měření. Při volbě jednotek šířky Sloupce se použijí údaje pro šířku a okraje specifikované v předvolbách Právítka a jednotky.
- 5** Zadejte požadované hodnoty pro velikost a rozlišení ořezávané oblasti.

Volba Pevná velikost cíle zachovává počet obrazových bodů v obraze. Výsledkem je, že pokud specifikujete velikost, ale ne rozlišení, Adobe Photoshop změní rozlišení obrazu, aby se vykompenzovala změna velikosti. Jestliže specifikujete rozlišení, ale ne velikost, změní Photoshop velikost, aby se kompenzovala změna rozlišení.

- 6** Táhněte ořezávacím nástrojem přes plochu, kterou chcete zachovat, a pak stiskněte Return (Macintosh) resp. Enter (Windows).

Výsledný obraz má specifikovanou velikost a rozlišení.

Viz také [Určení velikosti a rozlišení obrazu](#).

Zvětšení pracovního plátna

Příkaz Velikost plátna umožňuje přidávat nebo odstraňovat pracovní plochu, neboli plochu plátna, okolo existujícího obrazu. Plochu plátna zvětšíte specifikováním požadované výšky a šířky plátna.

Příkaz Velikost plátna můžete rovněž použít k oříznutí obrazu tím, že snížíte plochu plátna; pokud však chcete upravit velikost a rozlišení obrazu, měli byste použít příkaz Velikost obrazu nebo ořezávací nástroj. Pokud použijete příkaz Velikost plátna k ořezávání obrazu, můžete nechtěně ztratit informace obrazu, které nebudete moci obnovit.

Jak použít příkaz Velikost plátna:

1 Zvolte Obraz > Velikost plátna.

2 Vyberte z nabídky požadované jednotky měření. Při volbě jednotek šířky Sloupce se použijí údaje pro šířku a okraje specifikované v předvolbách Právítka a jednotky.

3 Zadejte rozměry do polí Šířka a Výška. Hodnota nad textovými poli udává velikost nového souboru.

4 V poli Ukotvení klepněte na čtverec, abyste označili, kam chcete existující obraz umístit na novém plátně.

5 Klepněte na OK.

Přidané plátno se objeví v barvě pozadí. Pokud je pozadí průhledné, je přidané plátno rovněž průhledné.

[Bitmapové obrazy a vektorová grafika](#)

[Určení velikosti a rozlišení obrazu](#)

[Skenování obrazů](#)

[Otevírání a importování obrazů](#)

[Oříznutí obrazu](#)

[Bitmapové obrazy](#)

[Vektorová grafika](#)

[Rozlišení a velikost obrazu](#)

[Velikost souboru a rozlišení](#)

[Zobrazení velikosti souboru a rozlišení obrazu](#)

[Náhled rozvržení stránky a velikosti tisku](#)

[Převzorkování](#)

[Změna rozměrů obrazu v obrazových bodech](#)

[Změna rozměrů a rozlišení obrazu pro tisk](#)

[Určení doporučeného rozlišení pro obraz](#)

[Volba metody interpolace](#)

[Rozměry v obrazových bodech](#)

[Obrazové rozlišení](#)

[Rozměry v obrazových bodech a rozlišení monitoru](#)

[Rozlišení monitoru](#)

[Rozlišení tiskárny](#)

[Hustota rastru a obrazové rozlišení](#)

Rozlišení, velikost souboru a výstup

Rozměry v obrazových bodech

Obrazové rozlišení

Rozměry v obrazových bodech a rozlišení monitoru

Rozlišení monitoru

Rozlišení tiskárny

Hustota rastru a obrazové rozlišení

Velikost souboru a rozlišení

Zobrazení velikosti souboru a rozlišení obrazu

Určení velikosti a rozlišení obrazu

Změna velikosti tisku

Změna rozměrů obrazu v obrazových bodech

Určení velikosti a rozlišení obrazu

Převzorkování

Změna velikosti tisku

[Import obrazu pomocí rozhraní TWAIN](#)

[Stanovení rozlišení při skenování](#)

[Skenování s nastavením velikosti souboru](#)

[Skenování s nastavením rozlišení](#)

[Optimalizace dynamického rozsahu skenovaného obrazu](#)

[Eliminace nežádoucích barevných nádechů](#)

Skenování s nastavením velikosti souboru

Skenování s nastavením rozlišení

[Otevírání souborů](#)

[Import souborů Adobe Illustratoru](#)

[Otevírání souborů Photo CD](#)

[Otevírání souborů v holém formátu](#)

[Import vyhlazeného souboru PICT \(pouze Macintosh\)](#)

[Import resource PICT \(pouze Macintosh\)](#)

[Otevírání souborů modulem Rychlé úpravy](#)

[Jak otevřít soubor na počítači Macintosh](#)

[Jak otevřít soubor ve Windows](#)

[Jak specifikovat formát souboru, ve kterém se soubor otevře](#)

[Jak použít importní modul](#)

[Otevírání souborů](#)

[Import souborů Adobe Illustratoru](#)

[Používání zásuvných modulů](#)

[Jak otevřít obraz z Adobe Illustratoru jako nový obraz Adobe Photoshopu](#)

[Jak umístit obraz z Adobe Illustratoru do obrazu Adobe Photoshopu](#)

[Vypnutí vyhlazování importovaných objektů](#)

[Jak oříznout obraz příkazem Oříznout](#)

[Jak použít ořezávací nástroj](#)

[Jak specifikovat velikost a rozlišení oříznuté plochy](#)

[Zvětšení pracovního plátna](#)

[Určení velikosti a rozlišení obrazu](#)

Volba režimu zobrazení barev

Znalost teorie a terminologie barev vám může pomoci při pochopení toho, jak se barvy měří a jak Adobe Photoshop tyto informace používá pro definování, zobrazování a tisk hodnot barev.

Adobe Photoshop může používat pro zobrazování, tisk a ukládání obrazů několik barevných režimů. Tyto režimy jsou založeny na zavedených barevných modelech pro popis a reprodukci barev. Tři nejběžnější modely jsou červená, zelená a modrá (RGB – red, green, blue); azurová, purpurová, žlutá a černá (CMYK – cyan, magenta, yellow, black); a CIE L*a*b*. Photoshop používá k reprezentaci hodnot barev v paletách a dialogových oknech další běžný model – odstín, sytost a jas (HSB – hue, saturation, brightness). Kromě režimů založených na barevných modelech zahrnuje Photoshop režimy pro specializovaný barevný výstup, jako je indexovaná barva a duplexy. Informace o duplexech viz [Použití jednobarevných duplexů, duplexů, triplexů a kvadruplexů](#).

[Viz také](#)

Barevné režimy a modely

[Barevné režimy, přehled](#)

[Model HSB](#)

[Model RGB](#)

[Režim RGB](#)

[Model CMYK](#)

[Režim CMYK](#)

[Model L*a*b](#)

[Režim Lab](#)

[Režim Bitová mapa](#)

[Režim stupně šedi](#)

[Režim indexovaných barev](#)

[Vícekanálový režim](#)

Model HSB

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

- **Odstín (Hue)** je vlnová délka světla odraženého nebo procházejícího předmětem. Obecněji se odstín označuje názvem barvy, jako je červená, oranžová nebo zelená. Odstín se měří jako místo na standardním barevném kole a vyjadřuje se ve stupních mezi 0° a 360°.
- **Sytost (Saturation)**, někdy též nazývaná chroma, je síla nebo čistota barvy. Sytost představuje množství šedi v poměru k odstínu a měří se v procentech od 0 % (šedá) do 100 % (plně sytá barva). Na standardním barevném kole vzrůstá sytost s přiblížením se k okraji kola; sytost klesá směrem ke středu.
- **Jas (Brightness)** je relativní světlost nebo tmavost barvy a měří se obvykle v procentech od 0 % (černá) do 100 % (bílá).

Ve Photoshopu můžete použít model HSB pro definování barvy v paletě Barva nebo v dialogovém okně Výběr barev.

[Viz také](#)

Model RGB

Velkou část viditelného spektra lze reprezentovat směsí tří základních složek barevného světla v různých poměrech a intenzitách. Tyto složky jsou známy jako *základní barvy*: červená, zelená a modrá (RGB). Když se tyto tři složky překrývají, vytvářejí vedlejší barvy: azurovou, purpurovou a žlutou.

Protože základní barvy složením vytvářejí bílou, nazývají se také *aditivní barvy*. Sečtením všech barev vznikne bílá – to znamená, že veškeré světlo se odráží zpět do oka. Aditivní barvy se používají při osvětlování, pro video, filmový záznam a u monitorů. Například váš monitor vytváří barvy vyzařováním světla červeným, zeleným a modrým luminoforem.

[Viz také](#)

Režim RGB

Režim RGB ve Photoshopu používá model RGB a přiřazuje každému obrazovému bodu hodnotu intenzity v rozsahu od 0 (černá) do 255 (bílá) pro každou ze složek RGB v barevném obraze. Například jasná červená barva může mít hodnotu R 246, hodnotu G 20 a hodnotu B 50. Když jsou hodnoty všech tří složek stejné, je výsledkem odstín šedé. Když je hodnota všech složek 255, je výsledkem čistá bílá; když mají všechny složky hodnotu 0, je výsledkem čistá černá.

RGB je výchozí režim pro nové obrazy ve Photoshopu. Při práci v jiných barevných režimech, jako je CMYK, převádí Adobe Photoshop dočasně data CMYK na data RGB, protože počítačové monitory zobrazují barvy pomocí [Modelu RGB](#).

[Viz také](#)

Model CMYK

Zatímco v modelu RGB se používají pro tvorbu barev zdroje světla, je model CMYK založen na absorpčních vlastnostech tiskových barev vytištěných na papíře. Při dopadu bílého světla na průsvitné tiskové barvy se část spektra absorbuje. Barva, která se neabsorbuje, se odráží zpět do vašeho oka.

Teoreticky by mělo složením čistých azurových (C – cyan), purpurových (M – magenta) a žlutých (Y – yellow) pigmentů dojít k absorpci všech barev a měla by vzniknout černá; z tohoto důvodu se nazývají také *subtraktivní barvy*. Protože každá tisková barva obsahuje nečistoty, vytvářejí tyto tři barvy ve skutečnosti špinavě hnědou a aby vznikla skutečná černá, musí se kombinovat s černou tiskařskou barvou (K – black). (Písmeno K se používá proto, aby nedocházelo k záměně, protože B by mohlo znamenat také modrou.) Kombinování těchto tiskových barev pro reprodukci barev se nazývá čtyřbarvotisk, *tisk čtyřbarevných výtažků*.

Aditivní a subtraktivní barvy jsou komplementární neboli *doplňkové barvy*. Každý pár subtraktivních barev vytváří aditivní barvu.

[Viz také](#)

Režim CMYK

V režimu CMYK ve Photoshopu se každému obrazovému bodu v obraze CMYK přiřadí procentuální hodnota pro každou tiskovou barvu. Nejsvětlejším barvám (světla) jsou přiřazeny malé procentuální hodnoty tiskových barev; tmavší barvy (stíny) mají vyšší procentuální hodnoty. Například jasná červená by mohla obsahovat 2 % azurové, 93 % purpurové, 90 % žluté a 0 % černé. V obrazech CMYK se vytvoří čistá bílá, když mají všechny čtyři složky hodnoty 0 %.

CMYK je režim, který se používá při přípravě obrazu, který se má tisknout pomocí tiskových barev. Proces konverze obrazu RGB na CMYK pro tento účel vytváří *barevné výtažky* neboli *separace*. Pokud však byl váš obraz vytvořen jako obraz RGB, je nejlepší obraz upravovat před převodem na CMYK. Při práci v režimu RGB můžete použít příkaz **Náhled CMYK** pro simulaci účinků změny bez skutečné změny dat obrazu (viz [Náhled barev CMYK](#)). Režim CMYK můžete použít pro přímé zpracování obrazů CMYK, které se naskenovaly nebo importovaly ze špičkových systémů.

[Viz také](#)

Model L*a*b

Barevný model L*a*b je založen na původním barevném modelu navrženém mezinárodní komisí Commission Internationale d'Eclairage (CIE) roku 1931 jako mezinárodní standard pro měření barev. V roce 1976 byl tento model upřesněn a nazván CIE L*a*b.

Model L*a*b se soustřeďuje na problém proměnlivosti reprodukce barev, která je důsledkem použití různých monitorů nebo různých tiskových zařízení. Model L*a*b je navržen tak, aby byl *nezávislý na zařízení*; to znamená, že vytváří shodné barvy bez ohledu na konkrétní zařízení, jako je monitor, tiskárna nebo počítač, které použijete k vytvoření nebo výstupu obrazu.

Barvy L*a*b se skládají z luminance neboli složky světlosti (L) a dvou chromatických složek: složky a, která nabývá hodnot od zelené do červené, a složky b, která nabývá hodnot od modré do žluté.

[Viz také](#)

Režim Lab

V režimu Lab ve Photoshopu (hvězdičky jsou v Adobe Photoshopu z názvu vypuštěny) se může složka světlosti (L) měnit od 0 do 100. Složka *a* (osa zelená – červená) a složka *b* (osa modrá – žlutá) se může měnit od +120 do -120.

Režim Lab se nejčastěji používá, pro práci s obrazy Photo CD nebo když chcete upravovat světlost (jas) a hodnoty barev v obraze nezávisle. Barva Lab je také doporučovaným barevným režimem pro přenos obrazů mezi systémy a pro tisk na tiskárnách s PostScriptem Level 2. Před tiskem obrazů Lab na jiných PostScriptových barevných zařízeních převedte před tiskem obrazy na CMYK.

I když se může stát, že barvy Lab nikdy nepoužijete, je tento barevný model integrální částí Adobe Photoshopu, protože je to vnitřní barevný model, který Photoshop používá při konverzi z jednoho barevného režimu na jiný.

[Viz také](#)

Režim Bitová mapa

Režim bitové mapy používá k reprezentaci obrazových bodů v obraze jednu ze dvou hodnot barvy (černá nebo bílá). Obrazy v režimu bitové mapy se nazývají *bitmapové* nebo 1-bitové, protože mají hloubku obrazových bodů 1. Další informace viz [Hloubka obrazových bodů](#).

[Viz také](#)

Režim Stupně šedi

Režim Stupně šedi používá k reprezentaci obrazu až 256 odstínů šedé. V Adobe Photoshopu má každý obrazový bod obrazu ve stupních šedé hodnotu jasu v rozsahu od 0 (černá) do 255 (bílá). Hodnoty mezi 0 a 255 odpovídají bodům v šedém spektru. Hodnoty odstínů šedi mohou být rovněž měřeny jako procenta krytí černé tiskové barvy (0 % se rovná bílé a 100 % se rovná černé). V režimu Stupně šedi se zpravidla zobrazují obrazy vytvářené černobílými skenery nebo skenery pracujícími s odstíny šedé.

Do stupňů šedi můžete převádět jak bitmapové tak barevné obrazy. Režim Stupně šedi umožňuje převést barevný obraz na vysoce kvalitní černobílý obraz. V tomto případě Adobe Photoshop odstraní všechny informace o barvách v původním obraze; úrovně šedé (odstíny) převedených obrazových bodů reprezentují světlost (jas) původních obrazových bodů.

Při převodu obrazu ve stupních šedé na obraz RGB se původní hodnoty šedi jednotlivých obrazových bodů převedou na hodnoty barev. Obraz ve stupních šedi můžete také převést na obraz CMYK (pro vytváření kvadruplexů z výtažkových barev bez převodu na duplexový režim) nebo na barevný obraz obraz v režimu Lab.

[Viz také](#)

Režim indexovaných barev

Obraz v indexovaných barvách je založen na paletě maximálně 256 barev. Při převodu obrazu na indexované barvy vytváří Photoshop vyhledávací tabulku barev, ve které jsou uloženy a indexovány barvy v obraze. Pokud barva z původního obrazu v tabulce není, program tuto barvu nahradí nejbližší barvou v tabulce barev nebo ji simuluje pomocí dostupných barev.

Režim indexovaných barev je užitečný, když chcete omezit paletu barev použitých v obraze – například když chcete použít obraz v multimediální animační aplikaci nebo na stránce Web. Pomocí tabulky indexovaných barev můžete redukovat velikost souboru obrazu při zachování požadované vizuální kvality. Další informace o tabulkách barev a převádění obrazů do indexovaných barev viz [Konverze do indexovaných barev](#).

[Viz také](#)

Vícekanálový režim

Jak můžete odhadnout z názvu, vícekanálový obraz obsahuje více kanálů, z nichž každý má 256 úrovní šedé. Vícekanálové obrazy se používají pro speciální tisky, jako je tisk obrazu ve stupních šedi s přímými barvami nebo převod duplexu pro tisk ve formátu Scitex CT.

Na vícekanálový obraz můžete převést jakýkoliv obraz složený z více než jednoho kanálu. Při převodu na vícekanálový obraz se původním kanálům přiřadí čísla. Při převodu barevného obrazu na vícekanálový se jednotlivé barevné kanály převedou na informace o stupních šedi, které odrážejí hodnoty barev obrazových bodů v každém kanále. Když vymažete kanál z obrazu RGB, CMYK nebo Lab, převede se obraz automaticky do vícekanálového režimu. Další informace o kanálech viz [Barevné kanály](#).

Z vícekanálového režimu nemůžete exportovat soubory nebo tisknout složené barvy.

[Viz také](#)

Barevné režimy, přehled

Kromě toho, že určují počet barev, které lze v obraze zobrazit, ovlivňují barevné režimy také počet kanálů a velikost souboru obrazu. Zvýšení počtu barev nebo počtu kanálů v obraze obecně zvyšuje velikost souboru.

Bitová mapa Bitmapové obrazy jsou vytvářeny jedním bitem na obrazový bod (černá nebo bílá) a vyžadují nejmenší prostor na disku.

Stupně šedi Obrazy v režimu Stupně šedi jsou tvořeny 8 informačními bity na obrazový bod a pro simulaci přechodů barev používají 256 odstínů šedí. Do obrazu ve stupních šedi lze přidávat nové kanály.

Duplex Duplexový režim obrazu se používá pro jednobarevné obrazy, duplexy, triplexy a kvadruplexy. Tyto obrazy jsou ve stupních šedi, s jedním kanálem a 8 bity na obrazový bod.

Indexovaná barva Obrazy s indexovanými barvami jsou jednobarevné obrazy (s 8 bity na obrazový bod), které využívají vyhledávací tabulku, která obsahuje 256 barev. V tomto režimu jsou možnosti úprav omezené, proto je lepší pro náročné úpravy převést obraz dočasně do režimu RGB.

RGB barva Obrazy RGB používají tři základní barvy pro reprodukci až 16,7 miliónů barev na obrazovce. Jsou to tříkanálové obrazy s 24 bity na jeden obrazový bod (8 x 3).

CMYK barva Obrazy CMYK se skládají ze čtyř základních barev, které se používají pro tisk barevných výtahů. Jsou to čtyřkanálové obrazy s 32 bity na jeden obrazový bod (8 x 4).

Lab barva Obrazy Lab používají pro reprezentaci barev tři složky. Jsou to tříkanálové obrazy s 24 bity na jeden obrazový bod (8 x 3).

Vícekanálový obraz má 8 bitů v každém kanálu na obrazový bod a používá se pro specializovaný tisk.

[Viz také](#)

Barevný gamut

Gamut barevného systému je rozsah barev, které se mohou zobrazovat nebo tisknout. Spektrum barev, které může lidský zrak vnímat, je širší, než rozsah jakékoli metody reprodukce barvy.

Mezi barevnými modely používanými v Adobe Photoshopu má největší gamut model Lab, který zahrnuje všechny barvy v gamutu RGB a CMYK. Gamut RGB obsahuje podmnožinu těchto barev, které mohou být zobrazeny na monitoru počítače nebo televize (který vyzařuje červené, zelené a modré světlo). Některé barvy, jako je čistá azurová nebo čistá žlutá, nelze na monitoru přesně zobrazit. Nejmenší gamut má model CMYK, který obsahuje barvy, které mohou být vytištěny pomocí tiskových barev. Pokud nelze barvy vytisknout nebo zobrazit na obrazovce, označují se jako netisknutelné neboli mimo gamut (to znamená, že leží mimo gamut CMYK). Další informace viz [Identifikace netisknutelných barev](#).

[Viz také](#)

Barevné kanály

Každý obraz Adobe Photoshopu obsahuje jeden nebo více kanálů, které představují informace o barevných bodech v obraze. Například obraz CMYK má nejméně čtyři kanály: jeden pro informaci o azurové, jeden pro informaci o purpurové, jeden pro informaci o žluté a jeden pro informaci o černé. V tomto smyslu je kanál analogický desce v tiskovém procesu, ve kterém se k nanesení každé vrstvy barvy používá zvláštní deska. Kromě toho lze k obrazu přidat zvláštní kanály pro ukládání a úpravu masek; tyto další kanály se někdy nazývají alfa kanály. Další informace viz [Použití kanálů a masek](#).

Obraz může mít až 24 kanálů. Standardně mají bitmapové, šedé, duplexové a indexované barevné obrazy jeden kanál; obrazy v režimech RGB a Lab obsahují tři kanály; a obrazy CMYK obsahují čtyři kanály. Kanály můžete přidávat ke všem typům obrazu kromě bitmapových. Informace o těchto typech obrazu a dalších rozdílech viz tabulka.

[Viz také](#)

Úprava zobrazení na monitoru

Ačkoliv barevný model RGB, který používají monitory počítačů, je schopen zobrazovat velkou část viditelného spektra, omezují často zobrazovací systémy, které vysílají data na monitor, počet barev, které lze zobrazit najednou. Porozumíte-li způsobu, jakým se měří údaje o barvách v digitálních souborech a na obrazovce, můžete upravit předvolby Photoshopu tak, aby se kompenzovala omezení vašeho zobrazovacího systému.

Pochopení toho, jak se barva digitálně měří, vám rovněž pomůže při volbě formátu souboru pro vaše obrazy. Další informace viz [Ukládání a export obrazů](#).

[Viz také](#)

Hloubka obrazových bodů

Hloubka obrazových bodů neboli bitové rozlišení udává, kolik informací o barvě je k dispozici pro každý obrazový bod v obraze. Větší hloubka obrazového bodu (více bitů informace v jednom obrazovém bodu) znamená více dostupných barev a přesnější reprezentaci barev v digitálním obraze. Například obrazový bod s bitovou hloubkou 1 bit má dvě možné hodnoty: černou a bílou. Obrazový bod s bitovou hloubkou 8 bitů má 2^8 neboli 256 možných hodnot; a obrazový bod s bitovou hloubkou 24 bitů má 2^{24} neboli zhruba 16 miliónů možných hodnot. Běžné hodnoty hloubky obrazových bodů se pohybují v rozsahu 1 až 24 bitů na obrazový bod.

Viz také [Úprava zobrazení na monitoru](#).

Volby zobrazení barev pro 8 bitové zobrazení barev

Každý režim obrazu v Adobe Photoshopu používá k ukládání barev použitých v obraze jinou vyhledávací tabulku barev neboli paletu barev. Při práci se zobrazovacím systémem, který podporuje 8-bitové barvy (nebo méně barev), zobrazuje videokarta najednou pouze 256 různých barev. Například obraz RGB může zobrazovat v obraze najednou 16,7 miliónů barev. Pokud však monitor může zobrazit pouze 256 ze 16,7 miliónů barev, používá Adobe Photoshop k simulaci 257. a každé další barvy techniku zvanou *rozklad* (dithering). Rozklad upravuje sousední obrazové body různých barev tak, aby dávaly iluzi třetí barvy, čímž se simuluje zobrazení barev, které nejsou v aktuální paletě.

Standardně používá Adobe Photoshop pro zobrazení barev, které nejsou v aktuální paletě, rozklad na vzorky, což může vést k typickému vzorku v tmavších nebo světlejších plochách v obraze. Naproti tomu rozptýlený rozklad přenáší nepřesnost v reprezentaci barvy obrazového bodu na okolní obrazové body a eliminuje vytváření výrazných vzorků. Rozptýlený rozklad však může způsobovat vizuální nesrovnalosti při překreslování pouze části obrazovky (například při rolování, úpravách nebo malování). Při tisku obrazu se však zobrazené nežádoucí efekty rozkladu nebudou tisknout. Tuto a další volby zobrazení můžete nastavit v dialogovém okně Předvolby.

Jak vybrat volby zobrazení barev:

1 Zvolte Soubor > Předvolby > Zobrazení a kurzory.

2 Zvolte jednu nebo obě následující volby:

- Pro zpřesnění zobrazení neaktivních obrazů použijte volbu Systémová paleta.
- Pro minimalizaci vzorků rozkladu vytvářených rozkladem zvolte Rozptýlený rozklad.

Viz také [Úprava zobrazení na monitoru](#).

Konverze z jednoho režimu do jiného

Při převádění obrazu z jednoho režimu do jiného způsobí přechod mezi režimy trvalé změny hodnot barev v obraze. Například když převedete obraz RGB do režimu CMYK, upraví se hodnoty barev v gamutu RGB, které jsou mimo gamut CMYK, tak, aby patřily do gamutu CMYK. Proto je nejlepší provádět konverzi do jiného režimu až poté, co se provede co možná nejvíce úprav v původním režimu obrazu (obvykle RGB z většiny skenerů nebo CMYK z tradičních bubnových skenerů nebo po importu z Adobe Illustratoru nebo ze systému Scitex). Jestliže si myslíte, že budete potřebovat obraz pro více než jeden účel, uložte před tím, než budete provádět konverzi obrazu, jeho záložní kopii.

Důležité: Konverzí obrazu mezi určitými režimy se obraz zploští do jedné vrstvy. Pokud chcete po konverzi upravovat původní verzi obrazu, nezapomeňte uložit kopii obrazu, která obsahuje všechny vrstvy.

Jak převést obraz do jiného režimu:

Zvolte Obraz > Režim a vyberte z podnabídky požadovaný režim. Obrazy v určitých režimech nelze do jiných režimů převést přímo. Režimy, které nejsou pro aktivní obraz použitelné, jsou v nabídce potlačeny.

Následující konverze režimů způsobí zploštění souboru do jedné vrstvy:

- RGB na indexované barvy nebo do vícekanálového režimu
- CMYK do vícekanálového režimu
- Lab do vícekanálového režimu, režimu bitové mapy nebo do režimu stupně šedé
- Stupně šedé do bitové mapy, na indexované barvy nebo do vícekanálového režimu
- Duplex na bitovou mapu, indexované barvy nebo do vícekanálového režimu

[Viz také](#)

Konverze do režimu bitové mapy

Chcete-li převést barevný obraz do režimu bitové mapy, musíte jej nejdříve převést na stupně šedé. Tím se odstraní z obrazových bodů informace o odstínu a sytosti a ponechají se hodnoty jasu. Protože pro bitmapové obrazy je k dispozici málo příkazů pro úpravy, je obvykle nejlepší upravovat obraz v režimu stupňů šedí a pak jej převést do režimu bitové mapy, je-li to třeba pro export obrazu do jiné aplikace.

Jak převést obraz ve stupních šedí do režimu bitové mapy:

- 1** Otevřete obraz ve stupních šedé; pak zvolte Obraz > Režim > Bitová mapa.
- 2** Do pole Výstup запиšte hodnotu pro výstupní rozlišení bitmapového obrazu a zvolte jednotky měření. Implicitně se jak vstupní tak výstupní rozlišení nastaví na aktuální rozlišení obrazu.
- 3** Vyberte metodu konverze na bitovou mapu a klepněte na OK. Pokud zvolíte Polotónový rastr, viz [Specifikace polotónového rastru pro bitmapový obraz](#).

[Viz také](#)

Specifikace polotónového rastru pro bitmapový obraz

Volba Polotónový rastr v dialogovém okně Bitová mapa vám umožní převést obrazové body v obraze ve stupních šedé na simulované polotónové body.

Jak specifikovat polotónový rastr pro bitmapový obraz:

1 Zvolte Obraz > Režim > Bitová mapa.

2 Klepněte na Polotónový rastr; pak klepněte na OK.

3 Do pole Hustota zadejte hodnotu pro hustotu rastru a zvolte jednotky měření. Hodnoty mohou být v rozsahu od 1 do 999 pro řádky na palec a od 0,400 do 400 pro řádky na centimetr. Můžete zadat desetinné hodnoty.

Hustota rastru je řádkování polotónového rastru. Hustota závisí na typu použitého papíru a typu použitého tiskařského stroje. U novin se obvykle používá rastr 85 lpi. Časopisy používají vyšší rozlišení, jako například 133 a 150. Volbu správné hustoty rastru si ověřte v tiskárně.

4 Zadejte hodnotu úhlu rastru ve stupních. Hodnoty mohou být v rozsahu -180 až +180.

Úhel rastru určuje orientaci rastru. Spojité šedotónové a černobílé polotónové rastry běžně používají úhel 45 stupňů.

5 V poli Tvar zvolte požadovaný tvar bodu.

6 Klepněte na OK.

Nastavení polotónového rastru můžete uložit a znovu použít pro jiné obrazy pomocí tlačítek Uložit a Načíst v dialogovém okně Polotónový rastr.

Viz také [Konverze z jednoho režimu do jiného](#).

Další volby konverze bitové mapy

Podobně jako volba Polotónový rastr, určují další čtyři volby konverze bitové mapy kvalitu bitmapového obrazu v rozsahu od obrazu s vysokým kontrastem po efekty textury nebo polotónového rastru pro výstup na nePostScriptových tiskárnách.

50% práh Převádí obrazové body s hodnotami šedé nad střední úrovní šedé (128) na bílou a obrazové body pod střední úrovní šedé na černou. Výsledkem je vysoce kontrastní černobílá reprezentace obrazu.

Rozklad na vzorky Převádí obraz konverzí úrovní šedé na geometrické konfigurace černých a bílých bodů.

Rozptýlený rozklad Používá při konverzi obrazu proces rozptylu chyb. Program začíná v obrazovém bodu v levém horním rohu obrazu a vyhodnotí jeho hodnotu úrovně šedé. Pokud je hodnota nad střední šedou (128), změní se obrazový bod na bílý. Pokud je hodnota pod 128, změní se na černý. Při konverzi vznikne určitá chyba, protože původní obrazový bod není obvykle čistě černý nebo bílý a konverze jej změní buď na hodnotu černé nebo bílé. Chyba se přenesla na okolní obrazové body předtím, než se převedou. Tím se chyba rozptýlí po celém obraze. Výsledkem je zrnitá textura podobná filmu. Tato volba je vhodná pro zobrazování obrazů na černobílé obrazovce.

Jiný vzorek Simuluje efekt tisku obrazu ve stupních šedé s použitím vlastního polotónového rastru. Tato metoda umožňuje aplikovat na obraz texturu rastru, jako je struktura dřeva. Abyste mohli tuto volbu použít, musíte nejdříve definovat vzorek (viz [Vyplnění výběru vzorkem](#)).

Můžete vytvořit vzorek, který představuje požadovanou texturu, a pak aplikovat texturu na obraz rastrováním šedotónového obrazu. Pokud chcete, aby vzorek pokryl celý obraz, vytvořte vzorek, který je tak velký jako obraz; jinak se bude vzorek periodicky opakovat. Jestliže například aplikujete vzor 1 x 1 palec na obraz, který je velký 4 x 4 palce, objeví se vzor jako 16 čtverců. Adobe Photoshop nabízí několik vzorků, které lze dlaždicově opakovat a které se mohou použít jako vzorky pro polotónové rastry (viz [Použití Postscriptových vzorků k výplni výběru](#)).

Protože volba Jiný vzorek simuluje tmavé a světlé barvy tak, že zesílí resp. zeslabí polotónový vzorek, budete možná muset při přípravě vzorku před konverzí provést určité speciální kroky. Zvolte vzorek, který tyto variace umožňuje; takový vzorek by měl mít mnoho odstínů šedé. Jedním ze způsobů, jak černobílý vzorek před konverzí upravit, je převést obraz do stupňů šedé a pak na vzorek několikrát aplikovat filtr Rozostřit více. Tato technika rozostří čáry ve vzorku, čímž se vytvoří silné čáry, které plynule přecházejí od tmavě šedé po bílou.

Konverze bitmapového obrazu do stupňů šedi

Bitmapový obraz převedený do stupňů šedé obsahuje jednu úroveň šedé (černou). Protože v režimu bitové mapy je k dispozici málo možností provádění úprav, můžete obraz převést do stupňů šedi a po potřebných úpravách jej převést zpět na bitmapový obraz, aby se mohl exportovat do dalších aplikací. Uvědomte si však, že vzhled bitmapového obrazu upraveného v režimu stupňů šedé se může při jeho konverzi zpět do bitmapového režimu změnit.

Jak převést bitmapový obraz do stupňů šedé:

1 Zvolte Obraz > Režim > Stupně šedi.

2 Zadejte hodnotu pro poměr velikostí.

Poměr velikostí je měřítko, kterým chcete změnit velikost obrazu. Například ke zmenšení velikosti obrazu ve stupních šedé o 50 procent zadejte poměr velikostí 2. Jestliže zadáte číslo větší než 1, program zprůměruje více obrazových bodů v bitmapovém obraze a vytvoří jeden obrazový bod obrazu ve stupních šedé. To umožňuje generovat více odstínů šedé i z obrazu sejmutého na 1 bitovém skeneru.

Viz také [Konverze z jednoho režimu do jiného](#).

Konverze na indexované barvy

Občas můžete potřebovat převést obraz RGB na obraz s indexovanými barvami, abyste mohli upravovat tabulku barev obrazu nebo exportovat obraz do aplikace, která podporuje pouze 8-bitové barvy. To je vhodné například pro multimediální animační aplikace a pro stránky World Wide Web. Při převodu obrazu RGB na indexované barvy se z obrazu vymažou všechny barvy kromě 256 barev.

Jak převést obraz RGB na obraz s indexovanými barvami:

1 Zvolte Obraz > Režim > Indexovaná barva.

2 Vyberte požadovanou paletu, hloubku barvy, a metodu rozkladu.

3 Klepněte na OK.

[Viz také](#)

Specifikace palety

Pro převod obrazu na indexované barvy je k dispozici osm typů palet. Zvolte Obraz > Režim > Tabulka barev, aby se zobrazily výsledky pro každou volbu palety.

Přesná Používá v paletě přesně tytéž barvy, které se objevují v obraze RGB. Protože všechny barvy v obraze jsou v paletě obrazu, nedochází k žádnému rozkladu. Tato volba je použitelná pouze když je v obraze RGB použito 256 nebo méně barev.

Systémová (Macintosh) Používá standardní 8 bitovou paletu systému Macintosh, která je založena na rovnoměrném vzorkování barev RGB.

Systémová (Windows) Používá standardní 8 bitovou paletu systému Windows, která je založena na rovnoměrném vzorkování barev RGB.

Web Používá paletu, nejčastěji používanou prohlížeči Web k zobrazení 8-bitových obrazů.

Rovnoměrná Vytváří paletu založenou na rovnoměrném vzorkování barev z barevného spektra. Například jestliže zvolíte 8-bitovou hloubku barvy, program Adobe Photoshop vezme 6 rovnoměrně rozmístěných úrovní červené, zelené a modré a vypočítá kombinace těchto barev, čímž vytvoří rovnoměrnou paletu 216 barev ($6 \times 6 \times 6 = 216$). Chcete-li vytvořit rovnoměrnou paletu složenou z méně barev, zvolte menší hloubku barvy. Celkový počet barev zobrazených v obraze přesně odpovídá třetí mocnině (8, 27, 64, 125 nebo 216), nejbližší zvolené hloubce barvy.

Adaptivní Vytváří paletu vzorkováním barev z častěji použitých oblastí barevného spektra, které se objevují v obraze. Jestliže máte například obraz RGB, který má pouze zelené a modré barvy, bude výsledná paleta tvořena především ze zelené a modré. Protože barvy jsou ve většině obrazů soustředěny v určitých oblastech spektra, může být tato tabulka užitečná.

Abyste mohli přesněji určit jak bude adaptivní paleta vytvářena, vyberte před provedením konverze část obrazu, která obsahuje barvy, které chcete použít v paletě. Když máte v obraze aktivní výběr, provádí Adobe Photoshop konverzi s větší vahou pro barvy ve výběru.

Jiná Jiná (uživatelská) paleta vám umožňuje vytvořit vlastní paletu. Když vyberete tuto volbu, zobrazí program dialogové okno Tabulka barev. Pak můžete upravovat tabulku barev a uložit ji pro další použití nebo klepnout na Načíst a zavést dříve vytvořenou tabulku barev. Úprava tabulky barev je popsána v [Úprava tabulky barev obrazu v indexovaných barvách](#).

Předchozí Převádí obraz s použitím uživatelské palety z předchozí konverze. Tato volba usnadňuje konverzi několika obrazů s použitím stejné uživatelské palety. Tato volba je k dispozici pouze po převedení obrazu pomocí volby Jiná nebo Adaptivní.

Viz také [Konverze na indexované barvy](#)

Specifikace hloubky barvy

Při použití palety Rovnoměrná nebo Adaptivní můžete pro obraz s indexovanými barvami specifikovat hloubku barvy, neboli počet bitů barevné informace na jeden obrazový bod. Zvolená hloubka barvy určuje počet barev použitých pro zobrazení (nebo tisk) obrazu. Jestliže například zvolíte 4 bity na obrazový bod, bude obraz složen ze 16 barev; jestliže zvolíte 6 bitů na obrazový bod, bude obraz složen ze 64 barev; jestliže zvolíte 8 bitů na obrazový bod, bude obraz složen z 256 barev. (Počet použitých barev je zobrazen v textovém poli Barvy.) Kromě toho můžete specifikovat přesný počet barev, které se mají zobrazit (až 256), volbou Jiná v poli Hloubka barvy a zapsáním hodnoty do pole Barvy.

Volby v dialogovém okně Indexovaná barva ovlivňují pouze způsob, jak se vytváří tabulka indexovaných barev. Adobe Photoshop vždy zpracovává obraz jako 8-bitový obraz s 256 barvami.

Viz také [Konverze na indexované barvy](#).

Specifikace voleb rozkladu

Pokud nepoužijete přesnou tabulku barev, nemusí tabulka barev obsahovat všechny barvy použité v obraze. Pro simulaci barev, které nejsou v tabulce barev, můžete zvolit rozklad barev (dithering). Při rozkladu se míchají obrazové body dostupných barev tak, aby se nahradila chybějící barva. Můžete zvolit jednu ze tří voleb rozkladu:

- **Žádný** Nerozkládá barvy, ale místo toho použije barvu, která je nejbližší chybějící barvě. To vede k ostrým přechodům mezi odstíny barvy v obraze, čímž se vytváří efekt posterizace.
- **Rozptýlený** Používá k rozkladu barev méně strukturovanou metodu než volba Vzorek.
- **Vzorek** Pro simulaci barev, které nejsou v tabulce barev, přidává do obrazu vzorky náhodných obrazových bodů. Tato volba je použitelná pouze při použití systémové palety Macintosh.

Viz také [Konverze na indexované barvy](#).

Úpravy tabulky barev obrazu v indexovaných barvách

Když převádíte obraz RGB na obraz v indexovaných barvách nebo když pracujete s původním obrazem v indexovaných barvách, můžete chtít změnit v tabulce jednu nebo více barev. Můžete rovněž mapovat barvy podle předem definované tabulky barev. Každý obraz s indexovanými barvami má svou vlastní tabulku barev, kterou lze uložit na disk a znovu použít pro jiné obrazy s indexovanými barvami.

Existují dva typy obrazů s indexovanými barvami: s omezeným počtem barev (méně než 256) a pseudobarevné obrazy (obrazy ve stupních šedé, které zobrazují rozdíly úrovní šedé v barvách). Pseudobarevné obrazy se často používají ve vědeckých a lékařských aplikacích. Možnosti úprav tabulky barev, diskutované v následujících odstavcích, jsou účinnější u pseudobarevných indexovaných obrazů. Tyto možnosti lze použít také při vytváření speciálních efektů u obrazů s indexovanými barvami, které mají omezený počet barev.

Poznámka: Pokud chcete jen změnit barvy v obraze, zvolte Obraz > Přizpůsobit a použijte příkazy pro korekce barev v podnabídce. Popis příkazů najdete v [Korekce barev a tónů](#).

[Viz také](#)

Úprava barev v tabulce indexovaných barev

Chcete-li upravit tabulku barev, vyberte barvy, které chcete změnit. I když náš příklad ukazuje úpravu tabulky barev pro pseudobarevný obraz, platí následující postup pro všechny obrazy s indexovanými barvami.

Jak upravit barvy v tabulce barev:

- 1 Otevřete obraz s indexovanými barvami.
- 2 Zvolte Obraz > Režim > Tabulka barev.
- 3 Vyberte v tabulce klepnutím nebo tažením barvu nebo rozsah barev, které chcete změnit.
- 4 Zvolte požadovanou barvu a klepněte na OK (Viz [Použití Výběru barvy Adobe Photoshopu.](#))

Pokud měníte rozsah barev, Adobe Photoshop vytvoří v tabulce barev přechod mezi počáteční a koncovou barvou. První barva, kterou vyberete ve Výběru barev, je počáteční barva rozsahu. Když klepnete na OK, Výběr barev se znovu objeví, abyste mohli zvolit poslední barvu v rozsahu.

Barvy, které jste vybrali ve Výběru barev, se umístí do rozsahu, který jste vybrali v dialogovém okně Tabulka barev.

- 5 Klepnutím na OK v dialogovém okně Tabulka barev aplikujete nové barvy na obraz v indexovaných barvách.

Viz také [Úpravy tabulky obrazu v indexovaných barvách.](#)

Volba typu tabulky barev

Vaše tabulka indexovaných barev může odpovídat jedné ze šesti předem definovaných tabulek barev. Předdefinovanou tabulku barev volíte z nabídky Tabulka v dialogovém okně Tabulka barev.

- **Jiná** Používá se vždy, když tabulka není jednou z předdefinovaných tabulek barev Adobe Photoshopu.
- **Černé těleso** Zobrazuje přechod barev založený na různých barvách, které vyzařuje černé těleso při zahřívání – od černé přes červenou, oranžovou, žlutou až po bílou.
- **Stupně šedi** Zobrazuje plynulý přechod od černé po bílou ve 256 úrovních šedi.
- **Spektrum** Zobrazuje plynulý přechod mezi barvami, které vznikají průchodem bílého světla optickým hranolem: fialová, modrá, zelená, žlutá, oranžová a červená.
- **Systémová Macintosh** Zobrazuje standardní systémovou paletu Macintoshe s 256 barvami.
- **Systémová Windows** Zobrazuje standardní systémovou paletu Windows s 256 barvami.

Viz také [Úpravy tabulky obrazu v indexovaných barvách](#).

Ukládání a načítání tabulek barev

Tabulky s indexovanými barvami uložíte pro použití v jiných obrazech Adobe Photoshopu pomocí tlačítek Uložit a Načíst v dialogovém okně Tabulka barev. Jakmile do obrazu načtete tabulku barev, barvy v obraze se změňí tak, aby odpovídaly barvám v nové tabulce.

Poznámka: Uložené tabulky barev můžete také načíst do palety Vzorky. Další informace viz [Ukládání, načítání a nahrazování vzorků](#).

Viz také [Úpravy tabulky obrazu v indexovaných barvách](#).

Barevné režimy a modely

Barevný gamut

Barevné kanály

Náhled změn barevných hodnot

Úprava zobrazení na monitoru

Konverze z jednoho režimu do jiného

Konverze do režimu bitové mapy

Konverze bitmapového obrazu do stupňů šedi

Konverze na indexované barvy

Úpravy tabulky barev v obrazu v indexovaných barvách

[Barevný gamut](#)

[Model HSB](#)

[Model RGB](#)

[Režim RGB](#)

[Model CMYK](#)

[Režim CMYK](#)

[Model L*a*b](#)

[Režim Lab](#)

[Režim Bitová mapa](#)

[Režim Stupně šedi](#)

[Režim indexovaných barev](#)

[Vícekanálový režim](#)

[Barevné režimy, přehled](#)

Barevné režimy a modely

Barevný gamut

Barevné kanály

Úprava zobrazení na monitoru

Konverze z jednoho režimu do jiného

Hloubka obrazových bodů

Volby zobrazení barev pro 8 bitové zobrazení barev

[Barevné režimy a modely](#)

[Konverze do režimu bitové mapy](#)

[Konverze bitmapového obrazu do stupňů šedi](#)

[Konverze na indexované barvy](#)

[Konverze do režimu CMYK](#)

[Konverze na obraz s 8 bity na kanál](#)

[Konverze na obraz s 16 bity na kanál](#)

[Kalibrace](#)

[Nastavení generování černé a typy výtažků](#)

[Specifikace polotónového rastru pro bitmapový obraz](#)

[Další volby konverze bitové mapy](#)

[Konverze z jednoho režimu do jiného](#)

[Specifikace palety](#)

[Specifikace hloubky barvy](#)

[Specifikace voleb rozkladu](#)

[Úpravy tabulky barev obrazu v indexovaných barvách](#)

[Konverze z jednoho režimu do jiného](#)

[Úprava barev v tabulce indexovaných barev](#)

[Volba typu tabulky barev](#)

[Ukládání a načítání tabulek barev](#)

[Konverze na indexované barvy](#)

Reprodukce barev

Většina potíží při přesné reprodukci barev z programu pramení ze skutečnosti, že úplná sada barev, neboli gamut, vytvářený červeným, zeleným a modrým luminoforem na monitoru počítače nebo na obrazovce, je jiný, než je gamut azurové, purpurové, žluté a černé barvy používaných při tradičním tisku. Ale to, jak budou barvy vypadat ve vaší konečné grafické práci, se může měnit nejenom s typem výstupu – to znamená tisk od výstupu na obrazovku; může se také dramaticky lišit mezi výstupními zařízeními a programy – to znamená monitor od monitoru, tiskárna od tiskárny nebo program pro sazbu stránky od programu pro retušování fotografií.

Pokud připravujete grafickou práci pro barevné výtázky, je důležité, abyste postupovali podle návodů pro kalibraci a nastavení výtazků v části [Kalibrace v Adobe Photoshopu: přehled](#). Pokud připravujete grafickou práci pro použití online, můžete i v tomto případě použít kalibrační nástroje Photoshopu pro zajištění souhlasu barev mezi různými programy nebo mezi podobnými monitory v podobných prostředích. Další informace o použití kalibračních nástrojů Photoshopu pro zobrazení barev na obrazovce viz [Zajištění souhlasu barev na obrazovce](#).

[Viz také](#)

Kalibrace v Adobe Photoshopu: přehled

Slouží k zajištění shody zobrazení barev na obrazovce ve Photoshopu a tištěných výstupů. Nejdříve zkalibrujte svůj monitor a pak upravte nastavení Photoshopu tak, aby tiskové výstupy odpovídaly zobrazení.

[Krok 1: Kalibrace monitoru](#)

[Krok 2: Zadání parametrů nastavení monitoru](#)

[Krok 3: Zadání informací o nastavení tiskových barev](#)

[Krok 4: Barevný zkušební tisk](#)

[Krok 5: Kalibrace zobrazení podle zkušebního tisku](#)

Viz také [Kalibrace](#).

Kalibrace

Kalibrace je proces nastavení vašeho monitoru a voleb konverze barev v Adobe Photoshopu tak, aby se vykompenzovaly faktory, které ovlivňují jak obraz na obrazovce tak jeho konverzi na tiskový výstup.

Nástroje pro kalibraci monitoru, obsažené v Adobe Photoshopu, ovlivňují, jak se barvy objeví na vašem monitoru. Nastavení v dialogových oknech Photoshopu pro kalibraci barev – Nastavení monitoru, Nastavení tiskových barev a Nastavení výtažků – určují, jak bude program převádět barvy mezi režimy RGB a CMYK. Z tohoto důvodu ovlivňují tato nastavení skutečné hodnoty barev v obraze, pouze když provádíte konverzi mezi režimy RGB a CMYK.

I když to platí jak pro verzi programu Photoshop pro Macintosh tak pro Windows, existují důležité rozdíly ve způsobu, jakým kalibrace monitoru ovlivňuje vzhled obrazu na těchto platformách:

- Verze Photoshopu pro Macintosh obsahuje ovládací panel Gama, jehož nastavení nabízejí globální kalibraci monitoru. Na Macintoshi ovlivní úprava voleb Nastavení monitoru zobrazení obrazu v režimu CMYK (při jeho konverzi na RGB pro zobrazení na monitoru), ale ne zobrazení obrazu v režimu RGB.
- Verze Photoshopu pro Windows nenabízí globální kalibraci monitoru, ale místo toho ovlivňuje zobrazení na monitoru pouze ve Photoshopu. Ovladač Gama v dialogovém okně Kalibrace změní chování vašeho monitoru a pak použije výsledek měření k úpravě účinku nastavení gama v dialogovém okně Nastavení monitoru. Ve Windows tedy úprava voleb Nastavení monitoru ovlivní zobrazení obrazu v režimu RGB, ale ne v režimu CMYK.

Naproti tomu nastavení Tiskové barvy a Nastavení výtažků ovlivňují pouze konverzi do režimu CMYK.

Poznámka: Kromě vlivu na to, jak se barvy konvertují mezi režimy CMYK a RGB, ovlivňují nastavení v dialogovém okně Nastavení monitoru celkový jas zobrazení všech obrazů.

Viz také [Kalibrace v Adobe Photoshopu: přehled](#).

Krok 1: Kalibrace monitoru

Kalibrační nástroje Photoshopu umožňují kalibrovat gama, vyvážení barev, bílý a černý bod barevných a černobílých monitorů. Tato nastavení vám pomohou eliminovat barevný nádech vašeho monitoru, zajistit neutrální vzhled šedých na monitoru a standardizovat zobrazení obrazů na různých monitorech tak, aby obrazy vypadaly stejně s různými kombinacemi monitorů a zobrazovacích karet.

Jestliže pracujete na Macintoshi a máte instalovaný kalibrační program od jiného dodavatele, jako je například Radius (TM) Calibrator nebo Colorimeter 24 od Daystar, měli byste použít buď tento kalibrační program nebo nástroje gama z Adobe Photoshopu, ne obojí najednou. Kalibrační program jiného dodavatele aktualizuje soubor popisu nastavení barev Photoshopu; proto by použití obou systémů způsobilo chybnou kalibraci monitoru. Pokud používáte kalibraci od jiného dodavatele, můžete v následujícím postupu přeskočit kroky 4 až 12. Po kroku 3 zadejte do textového pole Gama v dialogovém okně Nastavení monitoru hodnotu gama, kterou udává váš kalibrační program.

Jak zkalibrovat monitor:

- 1 Přesvědčte se, zda byl monitor zapnutý alespoň půl hodiny, aby se obrazovka monitoru ustálila.
- 2 Nastavte osvětlení místnosti na úroveň, kterou budete udržovat; pak nastavte regulátory jasu a kontrastu na monitoru. Protože změny těchto parametrů mohou dramaticky ovlivnit zobrazení na vašem monitoru, měli byste místnost izolovat od vnějších zdrojů světla a páskou přelepit regulátory monitoru a osvětlení místnosti.
- 3 Vypněte všechny vzorky plochy a změňte barvu pozadí na svém monitoru na světle šedou. Tím zabráníte tomu, aby barva pozadí rušila vaše vnímání barev, a pomůže vám to nastavit zobrazení na neutrální šedou. Potřebujete-li pomoc při změně barvy pozadí, podívejte se do příručky pro váš operační systém.
- 4 Podle toho, na které platformě pracujete, proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Na počítači Macintosh zvolte z nabídky Apple Ovládací panely a poklepejte na ovládací panel Gama. Pomocí tlačítek 1 (zapnuto) a 0 (vypnuto) zapněte resp. vypněte program Gama. Jestliže program Gama vypnete, použijí se implicitní hodnoty monitoru.
 - Ve Windows zvolte Soubor > Nastavení barev > Nastavení monitoru.

Poznámka: Pokud ovládací panel Gama nevidíte, najdete soubor Gama ve složce Pomocné soubory > Kalibrace ve složce Adobe Photoshopu. Přetáhněte ikonu Gama do složky Ovládací panely ve složce Systém a restartujte svůj Macintosh.

5 Klepněte na cílové gama v horní části ovládacího panelu (Macintosh) nebo napište hodnotu pro gama do dialogového okna Nastavení monitoru (Windows). Pro tisk obrazů CMYK se doporučuje cílové gama 1,8, protože přesně odpovídá nárůstu tiskového bodu tiskárny. Pokud posíláte svůj výstup na zařízení v RGB (například na monitor, zařízení s výstupem na film nebo na tiskárnu RGB), použijte nejvyšší hodnotu. Obrazy určené pro video by měly mít cílové gama 2,2, což je typické gama většiny televizorů. Pokud hodláte tisknout nebo zobrazovat obraz pomocí jiné aplikace nebo na jiné platformě, použijte gama 1,8; tato hodnota nejlépe odpovídá hodnotě gama bez korekce.

6 Pouze pro Windows: Pokud jste v kroku 5 změnili hodnotu gama, klepněte na OK; pak zvolte Soubor > Nastavení barev > Nastavení monitoru, čímž znovu otevřete dialogové okno Nastavení monitoru.

7 Pouze pro Windows: Klepněte na Kalibrovat v dialogovém okně Nastavení monitoru. Klepnutím na Náhled v dialogovém okně Kalibrovat můžete ve Photoshopu kdykoli kontrolovat účinky kalibrace na otevřený obraz.

8 Podržte u monitoru list papíru podobné barvy jako bude papír, na který budete tisknout. Klepněte na Bílý bod a tažením nastavte tři trojúhelníkové jezdce tak, aby bílá na monitoru pokud možno nejvíce odpovídala barvě papíru. Tím můžete vykompenzovat namodralé zabarvení obrazovky většiny monitorů.

Abyste dosáhli maximální přesnosti, prohlížejte papír pod regulovaným osvětlením, jako je náhledová skříň nebo kombinace zářivky a wolframových žárovek.

9 Nastavte gama tažením posuvníku Nastavení gama tak, aby plné šedé plochy odpovídaly vzorovaným šedým plochám v pruhu gama nad posuvníkem.

10 Upravte vyvážení barev klepnutím na tlačítko Vyvážení a tažením nastavte tři trojúhelníkové jezdce tak, aby se šedé plochy v pruhu pod posuvníky staly neutrálně šedé. Toto nastavení reguluje poměr červené, zelené a modré na monitoru a kompenzuje barevné nádechy monitoru.

11 Klepněte na tlačítko Černý bod a nastavte černý bod tažením tří trojúhelníkových jezdců tak, aby tmavé tóny v dolním pruhu byly bez barevného zabarvení a byly patrné přechody mezi jednotlivými páry vzorků.

12 Je-li třeba, upravte znovu vyvážení barev a pak gama.

13 Po dokončení úprav zavřete ovládací panel Gama (Macintosh) resp. dialogové okno Kalibrovat (Windows).

14 Uložte nastavení. Viz [Ukládání a načítání nastavení gama](#).

[Viz také](#)

Rekalibrace

Jakmile máte svůj monitor zkalibrovaný, nemusíte jej kalibrovat znovu, pokud nezměníte některý z faktorů ovlivňujících kalibraci. Například jestliže změníte osvětlení místnosti nebo změníte nastavení regulátorů jasu a kontrastu na monitoru, budete muset systém kalibrovat znovu. Z tohoto důvodu se doporučuje, abyste si po kalibraci monitoru přelepili páskou regulátory jasu a kontrastu monitoru a abyste zachovávali stále světelné podmínky v místnosti.

Kalibrace více monitorů (pouze Macintosh)

Pokud používáte více než jeden monitor, můžete přetáhnout ovládací panel Gama na další obrazovku a opakovat kroky kalibrace pro každý monitor. Při kalibraci více monitorů vám může pomoci, když si otevřete obraz se širokým dynamickým rozsahem a dobrým výběrem barev. Můžete například použít obraz *Olé bez moiré*, který se nachází ve složce Pomocné soubory > Kalibrace > Pro separace ve složce Adobe Photoshopu. Vytvořte další okno pro obraz volbou Okna > Nové okno a přetáhněte obraz na druhý monitor. Použijte obraz pro určení, zda je kalibrace správná.

Ukládání a načítání nastavení gama

Pro každý typ papíru s odlišným zabarvením můžete uložit a načíst vlastní nastavení gama. Můžete si rovněž uložit nastavení gama pro různé monitory. Chcete-li nastavení gama znovu použít, použijte tlačítka Uložit a Načíst v ovládacím panelu Gama (Macintosh) resp. v dialogovém okně Kalibrovat (Windows).

Krok 2: Zadání parametrů nastavení monitoru

Po kalibraci svého monitoru zapište do dialogového okna Nastavení monitoru specifikace svého monitoru. Adobe Photoshop používá informace v dialogovém okně Nastavení monitoru ke kompenzaci faktorů ovlivňujících zobrazení na monitoru: cílového gama a bílého bodu, typu luminoforu na monitoru a světelných podmínek v místnosti.

Kromě ovlivnění celkového zobrazení na monitoru se informace v okně Nastavení monitoru používají, pro určení způsobu, jak program převádí barvy mezi režimy. To znamená, že volby Nastavení monitoru budou ovlivňovat, jak se obraz RGB bude konvertovat do režimu CMYK a jak se barvy CMYK (nebo duplexové) (Macintosh) nebo obrazy v režimu RGB (Windows) zobrazí na obrazovce. Jestliže změníte tato nastavení poté, co jste převedli obraz do režimu CMYK, ovlivní se pouze zobrazení. Aby se tyto změny projevily při separaci barev, musíte se vrátit k původnímu obrazu RGB a provést novou konverzi obrazu do CMYK. (Viz [Konverze do režimu CMYK](#).)

Jak zadat parametry Nastavení monitoru:

1 Zvolte Soubor > Nastavení barev > Nastavení monitoru.

2 Z nabídky Monitor vyberte monitor, který nastavujete. Pokud váš monitor není uveden jako volba v seznamu, zvolte Standardní nebo se obraťte na výrobce vašeho monitoru, abyste zjistili, jakou volbu byste měli vybrat pro emulaci vašeho monitoru.

3 Do pole Gama napište hodnotu vhodnou pro vaši platformu:

- Na počítači Macintosh napište hodnotu, kterou jste vybrali pro cílové gama v ovládacím panelu Gama. Používáte-li kalibrační program od jiného dodavatele, zadejte hodnotu gama, stanovenou tímto programem.
- Ve Windows byste zde měli mít již hodnotu zadanou. Pokud ne, vraťte se zpět na [Krok 1: Kalibrace monitoru](#).

4 V poli Bílý bod vyberte nastavení.

Jestliže používáte zařízení pro kalibraci monitoru od jiného dodavatele, zvolte hodnotu bílého bodu stanovenou tímto zařízením; jinak ponechte tuto hodnotu na standardní hodnotě 6500 K. Pokud nevidíte požadovanou hodnotu, vyberte Jiný a zapište své vlastní hodnoty.

5 V poli Luminofor vyberte typ monitoru.

Pokud v seznamu není správný typ, zvolte Jiný a zadejte souřadnice červené, zelené a modré barvy podle údajů výrobce monitoru. Tato volba kompenzuje různé červené, zelené a modré luminofory používané v monitorech pro zobrazení barev.

6 V poli Okolní světlo vyberte nastavení:

- Silné, je-li osvětlení místnosti jasnější než obraz na obrazovce. Protože nastavení Silné nemá žádný vliv na konverzi RGB-CMYK, měli byste vybrat Silné také tehdy, používáte-li hardwarovou kalibraci monitoru, která počítá s okolním osvětlením.
- Slabé, pokud osvětlení místnosti není tak jasné jako obrazovka.
- Střední, pokud jsou osvětlení místnosti a jas monitoru přibližně stejné.

Pamatujte, že je důležité zachovávat stálé osvětlení místnosti.

[Viz také](#)

Ukládání a načítání nastavení monitoru

Nastavení pro různé monitory nebo různá osvětlení uložíte nebo načtete pomocí tlačítek Uložit a Načíst. Nastavení monitoru můžete také uložit, jestliže používáte pro výstupní zařízení různá nastavení gama nebo pokud pracujete s obrazy z jiných počítačů.

Krok 3: Zadání nastavení tiskových barev

Dialogové okno Nastavení tiskových barev vám umožňuje specifikovat vlastnosti tiskových barev a typu papíru, které používáte k reprodukci svých barevných obrazů. Adobe Photoshop pak zadá implicitní hodnotu pro nárůst tiskového bodu (změna velikosti polotónového bodu způsobená absorpcí na výstupním zařízení). Po zkušebním tisku nebo na radu své tiskárny se možná budete muset vrátit do dialogového okna Nastavení tiskových barev a upravit nárůst tiskového bodu, charakteristiky tiskových barev a barevné nádechy. Další informace o nárůstu tiskového bodu viz [Nárůst tiskového bodu a vyvážení šedé](#).

Tak jako informace v dialogovém okně Nastavení monitoru, používá Adobe Photoshop informace v dialogovém okně Nastavení tiskových barev při konverzi hodnot barev mezi režimy. Jestliže změníte nastavené hodnoty v Nastavení tiskových barev po konverzi obrazu do režimu CMYK, ovlivní se pouze zobrazení. Aby se tyto změny projevily na separovaných datech, musíte se vrátit k původnímu obrazu RGB (zvolte Soubor > Obnovit) a provést novou konverzi obrazu. Další informace o tom, jak nastavení tiskových barev ovlivňují konverze režimů, viz [Konverze do režimu CMYK](#).

Jak specifikovat tiskové barvy:

1 Zvolte Soubor > Nastavení barev > Nastavení tiskových barev.

2 V poli Barvy vyberte typ tiskových barev (nebo tiskárny).

Standardní hodnoty barev použité při výpočtech barevných výtažků jsou navrženy tak, aby vytvářely kvalitní výtažky používající barvy SWOP (Specifications for Web Offset Publications – specifikace pro ofsetové publikace) na lakovaném papíru. Tyto barvy se nepatrně liší od barev používaných v Evropě a od pigmentů používaných v barevných voskových tiskárnách, jako je například tiskárna Tektronix (R) Phaser (TM) II. Konečný tiskový výsledek ovlivňují také absorpční vlastnosti papíru. Tyto informace si můžete představit tak, že sdělujete programu Photoshop, jak vypadá vytištěná azurová, jak vypadá purpurová a tak dále s danými barvami a papírem.

Poznámka: Ve většině případů se charakteristiky tiskových barev na různých tiskárnách stejného typu příliš neliší. Například všechny tiskárny Tektronix Phaser II budou tisknout odstíny barev, které budou velmi podobné. Velikost nárůstu bodu se však může mezi tiskárnami dosti lišit. I když u různých tiskáren stejného typu nemusí být nutné recalibrovat nastavení tiskových barev, bude možná třeba změnit v dialogovém okně Nastavení tiskových barev nastavení nárůstu tiskového bodu.

Pokud zvolíte z nabídky Barvy položku Jiné, objeví se dialogové okno Barvy. Informace o zadávání hodnot do tohoto dialogového okna viz [Nastavení charakteristik jiných tiskových barev](#).

3 Ověřte si procentuální hodnotu nárůstu tiskového bodu.

Nenastavujte tuto hodnotu, dokud neprovedete zkušební tisk (s kalibračním pruhem) a nezměříte odrazovým denzitometrem hodnoty hustoty barev zkušebního tisku. Tuto hodnotu můžete změnit, pokud vám vaše tiskárna poskytne jinou hodnotu pro odhadovaný nárůst tiskového bodu. Další informace o nárůstu tiskového bodu viz [Krok 5: Kalibrace zobrazení podle zkušebního tisku](#).

4 Pokud pracujete s obrazy ve stupních šedé (nebo s jednotlivým kanálem barevného obrazu) a pokud chcete, aby zobrazení na obrazovce odráželo očekávaný nárůst tiskového bodu, klepněte na Nárůst tiskového bodu při stupních šedé. (Další informace o této volbě viz [Kompensace nárůstu tiskového bodu v šedých a duplexových obrazech](#).)

Viz také [Krok 4: Barevný zkušební tisk](#).

Krok 4: Barevný zkušební tisk

Po kalibraci monitoru a zadání nastavení pro tiskové barvy vytiskněte obraz v režimu CMYK, zvaný *zkušební tisk* nebo *nátisk*. Dokument, který použijete pro generování zkušebního tisku, by měl obsahovat barevné vzorky všech barevných kombinací CMYK a musí být vytvořen nebo importován přímo v režimu CMYK.

Zkušební tisk můžete vytvořit vytisknutím CMYK obrazu *Olé bez moiré* (Macintosh) nebo *testpic.jpg* (Windows), dodávaného s Adobe Photoshopem, nebo si můžete vytvořit vlastní obraz CMYK. K tomuto kroku nepoužívejte obraz RGB, který byl v Adobe Photoshopu konvertován do CMYK; musíte použít soubor, jehož hodnoty CMYK byly přiřazeny přímo v režimu CMYK.

Jak si vytvořit vlastní zkušební dokument CMYK:

1 Vytvořte nový dokument Adobe Photoshopu v režimu CMYK.

2 Vytvořte v dokumentu soubor vzorků. Zahrňte do něj následující vzorky:

- Čtyři vzorky, z nichž každý obsahuje 100 % barvy CMYK (100 % azurová, 100 % purpurová, 100 % žlutá a 100 % černá)
- Čtyři kombinované vzorky (100 % purpurové a žluté, 100 % azurové a žluté, 100 % azurové a purpurové a 100 % azurové, purpurové a žluté)

3 Abyste zahrnuli do obrazu kalibrační pruh, zvolte Soubor > Vzhled stránky a vyberte volbu Kalibrační pruhy. Pak klepněte na OK.

4 Vytiskněte dokument.

[Viz také](#)

Krok 5: Kalibrace zobrazení podle zkušebního tisku

Po prohlídce barevného zkušebního tisku budete možná muset upravit některá další kalibrační nastavení, aby obraz na obrazovce přesně souhlasil se zkušebním tiskem. Zejména bude asi třeba upravit kalibrační nastavení v dialogovém okně Nastavení tiskových barev, aby se kompenzoval nárůst tiskového bodu, charakteristiky jiných tiskových barev a barevné nádechy.

[Viz také](#)

Nárůst tiskového bodu a vyvážení šedé

Nárůst nebo ztráta tiskového bodu je změna velikosti specifikovaných polotónových bodů způsobená rozmazáním nebo rozpitím při absorpci papírem. Například 50 % polotónový rastr může vykazovat na vytištěném obraze při odečítání denzitometrem skutečnou hustotu 55 %. Nárůst tiskového bodu může být také výsledkem špatné kalibrace osvitové jednotky během procesu osvitu.

Odhad nárůstu tiskového bodu v dialogovém okně Nastavení tiskových barev představuje nárůst bodu pro specifikovaný typ papíru pro střední tóny (to je 50 % obrazové body). Adobe Photoshop pak použije tuto hodnotu pro vytvoření křivky nárůstu bodu, která nastaví nárůst bodu v celém obraze.

Standardní odhad nárůstu tiskových bodů odráží očekávaný nárůst bodu mezi filmem a konečným výstupem. (Tiskárny vám obvykle sdělí očekávaný nárůst bodu mezi barevným zkušebním výtiskem a konečným výstupem, který je obvykle mezi 2 a 5 procenty.)

Změnou nárůstu tiskového bodu se obraz na obrazovce zesvětlí (pokud zadáte menší procentuální hodnotu) nebo ztmaví (pokud zadáte větší procentuální hodnotu). Volba neovlivní skutečná data v obraze, dokud Adobe Photoshop nepoužije novou hodnotu nárůstu tiskového bodu při konverzi do CMYK.

Nastavení vyvážení šedé v dialogovém okně Nastavení tiskových barev umožňuje regulovat úroveň jednotlivých barev CMYK, aby se vykompenzovaly barevné nádechy. Barevný nádech se může v obraze objevit, pokud má jedna z tiskových barev vyšší nárůst bodu než ostatní.

[Viz také](#)

Kompenzace nárůstu tiskového bodu v šedých a duplexových obrazech

Adobe Photoshop umožňuje kompenzaci nárůstu tiskových bodů v obrazech ve stupních šedé, duplexových obrazech a jednotlivých kanálech barevných obrazů dvěma způsoby:

- Vyberte v dialogovém okně Nastavení tiskových barev volbu Nárůst bodu i při stupních šedi. Tato volba upraví zobrazení tak, aby odrazilo nárůst tiskových bodů. Pokud vypadá obraz příliš tmavý, použijte dialogové okno Křivky nebo Úrovně a vykompenzujte nastavení pro každý obraz jednotlivě. Další informace o těchto dialogových oknech viz [Korekce barev a tónů](#).
- Při přenášení obrazu na film použijte pro kompenzaci nárůstu tiskových bodů dialogové okno Převodní funkce. Tuto metodu použijte, pokud obraz vypadá dobře na obrazovce, ale má špatnou kvalitu tisku. Převodní funkce vám neumožní prohlížet si výsledky úprav na obrazovce; umožňují však nejpřesnější kontrolu nárůstu bodů a umožní vám upravit nárůst tiskového bodu na specifické hodnoty v celém obraze. Další informace viz [Kompenzace nárůstu tiskových bodů použitím převodních funkcí](#).

Viz také [Nárůst tiskového bodu a vyvážení šedé](#).

Kompenzace nárůstu tiskových bodů v barevných obrazech

Chcete-li určit správný nárůst tiskových bodů, zahrňte do zkušebního výtisku kalibrační pruh tím, že zvolíte Soubor > Vzhled stránky a zaškrtnete volbu Kalibrační pruhy. Odrazovým denzitometrem provedte odečet na značce 50 procent na vytištěném kalibračním pruhu; pak tuto hodnotu přičtete k odhadu vaší tiskárny pro nárůst tiskového bodu mezi zkušebním tiskem a konečným výstupem; pak zadejte tuto hodnotu do textového pole Nárůst bodu v dialogovém okně Nastavení tiskových barev. Pokud nemáte denzitometr, upravujte hodnotu v poli Nárůst bodu, dokud nebude obraz na obrazovce vypadat stejně jako zkušební tisk, a pak přičtete tuto hodnotu k odhadu vaší tiskárny pro očekávaný nárůst tiskového bodu.

Viz také [Nárůst tiskového bodu a vyvážení šedé](#).

Kompenzace nárůstu tiskových bodů použitím převodních funkcí

Převodní funkce se tradičně používají ke kompenzaci nárůstu tiskových bodů způsobeného nesprávně kalibrovanou osvitovou jednotkou. Převodní funkce lze také použít pro přesné nastavení hodnot nárůstu tiskových bodů v celém obraze. Na rozdíl od hodnoty Nárůst bodů v dialogovém okně Nastavení tiskových barev umožňují převodní funkce definovat až 13 hodnot ve stupnici šedé a vytvořit tak speciální křivku nárůstu bodů.

Poznámka: Firma Adobe Systems doporučuje, abyste kalibrovali svou osvitovou jednotku pomocí kalibračního programu výrobce nebo pomocí kalibračního zařízení pro osvitové jednotky od jiného dodavatele, jako je například Precision Color firmy Kodak. Jestliže využíváte služeb osvitového studia, ověřte si, že se osvitová jednotka neodchyluje o více než jedno procento.

Jak nastavit hodnoty převodní funkce:

1 Pomocí transmisivního denzitometru zaznamenejte hodnoty hustoty v příslušných krocích ve vašem obraze na filmu.

2 Zvolte Soubor > Vzhled stránky.

3 Klepněte na tlačítko Převod.

4 Vypočítejte potřebné nastavení a napište hodnoty (v procentech) do dialogového okna Převodní funkce.

Jestliže jste například specifikovali 50 % bod a vaše osvitová jednotka jej tiskne jako 58 %, víte, že máte ve svých středních tónech 8 % nárůst tiskového bodu. Ke kompenzaci tohoto nárůstu zadejte do textového pole v dialogovém okně Převodní funkce pro 50 % hodnotu 42 % (50 % - 8 procent). Osvitová jednotka pak vytiskne požadovaný 50 % bod.

Při zadávání hodnot převodních funkcí dejte pozor na rozsah hustot vaší osvitové jednotky. Na dané osvitové jednotce by velmi malé body ve světlech mohly být příliš malé na to, aby udržely tiskařskou barvu; za určitou úroveň hustoty by se body ve stínech mohly vyplňovat plnou černou barvou, čímž by zmizely veškeré detaily v oblasti stínů.

Poznámka: Chcete-li zachovat převodní funkci v exportovaném souboru formátu EPS, vyberte v dialogovém okně Převodní funkce volbu Potlačit funkce vestavěné v tiskárně a pak exportujte soubor s vybranou volbu Včetně převodní funkce v dialogovém okně Formát EPS. Další informace viz [Ukládání souborů ve formátu EPS](#).

[Viz také](#)

Změna standardních nastavení převodní funkce

Chcete-li použít nastavení převodní funkce pro jiné dokumenty Adobe Photoshopu, použijte tlačítka Uložit a Načíst v dialogovém okně Převodní funkce.

Jak uložit aktuální nastavení převodní funkce jako standardní nastavení:

Podržte Alt, aby se tlačítko Uložit změnilo na

→ Původní a klepněte na toto tlačítko.

Jak načíst standardní nastavení převodní funkce:

Podržte Alt, aby se tlačítko Načíst změnilo na

<← Původní a klepněte na tlačítko.

Viz také [Kompenzace nárůstu tiskových bodů použitím převodních funkcí.](#)

Nastavení charakteristik jiných tiskových barev

Ve většině případů postačí pro nezbytnou kompenzaci různých tiskových barev volby v nabídce Barvy v dialogovém okně Nastavení tiskových barev. V některých situacích však můžete chtít dále nastavit tiskové barvy pomocí zkušebního tisku. Můžete například používat barvy, které nejsou v nabídce Barvy uvedeny. Když změníte tato nastavení, změníte profil tiskových barev používaných programem Adobe Photoshop při separaci barev.

Poznámka: Volby v nabídce Barvy odráží kalibrační nastavení většiny běžně používaných sad barev a barevných tiskáren. Pokud není vaše tiskárna v nabídce uvedena, kontaktujte jejího výrobce nebo dodavatele a informujte se, zda jsou pro tuto tiskárnu k dispozici hodnoty nastavení barev pro program Adobe Photoshop.

Jak nastavit jiné tiskové barvy:

1 Zvolte Soubor > Nastavení barev > Nastavení tiskových barev.

2 Z nabídky Barvy zvolte Jiné.

Dialogové okno Nastavení tiskových barev zobrazí různé kombinace CMYK a souřadnice CIE, použité pro jejich generování. Souřadnice CIE jsou mezinárodním standardem pro definici barev, který je podporován v PostScriptu Level 2.

Dialogové okno Nastavení tiskových barev definuje barvy jako hodnoty Y (světlost), x a y. Sady barev jsou kalibrovány pro prohlížení při 6500 K (D65), 2°.

3 Pomocí zkušebního tisku CMYK odečtete spektrofotometrem nebo kolorimetrem hodnoty barev; pak tyto hodnoty zadejte do dialogového okna Tiskové barvy.

Nebo můžete klepnout na vzorek tiskové barvy, kterou chcete upravit, a pak nastavit barvu na obrazovce, až bude souhlasit se vzorkem na barevném zkušebním tisku; pak klepněte na OK.

Viz také [Krok 5: Kalibrace zobrazení podle zkušebního tisku](#).

Kompenzace barevných nádechů

Textové položky Vyvážení šedé v dialogovém okně Nastavení tiskových barev vám umožňují kompenzovat barevný nádech vytištěného obrazu tím, že upravíte hodnoty gama jednotlivých kanálů. Tyto nádechy vznikají především z důvodu nestejného nárůstu bodů pro různé tiskové barvy. Nestejný nárůst bodů může být způsoben pořadím, ve kterém se barvy tisknou, různým úhlem tiskového rastru barvy nebo specifickými vlastnostmi samotných barev. Například azurová barva, která se často tiskne jako první, má tendenci k většímu nárůstu tiskových bodů než ostatní barvy.

Jak nastavit vyvážení šedé:

1 Pro kalibrační obraz v režimu CMYK zvolte Obraz > Přizpůsobit > Úrovně.

2 Pro každou barvu v nabídce Kanál nastavte posuvník gama Vstupní úrovně (šedý prostřední trojúhelník) tak, aby obraz na obrazovce souhlasil s barevným zkušebním tiskem.

3 Zapište si hodnotu gama pro každý kanál (úroveň gama je v prostředním textovém okénku nad histogramem Vstupní úrovně); pak klepněte na Zrušit, abyste zavřeli dialogové okno Úrovně bez úpravy obrazu. Protože kalibrujete svůj systém, ne jen vyvážení jednotlivého obrazu, potřebujete změnit celkové vyvážení šedé použité při procesu konverze barev v Adobe Photoshopu.

4 Zvolte Soubor > Nastavení barev > Nastavení tiskových barev a zadejte hodnoty pro kanály v textových polích Vyvážení šedé; pak klepněte na OK. Pokud nejsou existující hodnoty všechny rovny 1,0, vynásobte nové hodnoty starými hodnotami.

Ještě jednou, mějte na paměti, že změna nastavení v dialogovém okně Tiskové barvy ovlivňuje zobrazení obrazu v režimu CMYK a konverzi z režimu RGB do CMYK. Změna nastavení, když je obraz v režimu CMYK nemá žádný vliv na obrazová data; abyste ovlivnili obrazová data, musíte obraz převést znovu z jeho původního režimu do CMYK.

Viz také [Krok 5: Kalibrace zobrazení podle zkušebního tisku](#).

Vytváření barevných výtažků: přehled

K vytváření barevných výtažků vysoké kvality z Adobe Photoshopu je třeba dobře porozumět mnoha aspektům Photoshopu, jako jsou kalibrace, skenování, korekce barev a tisk.

- 1 [Zkalibrujte svůj monitor a Adobe Photoshop.](#)
- 2 [Naskenujte nebo importujte obraz.](#)
- 3 [Provedte celkové nastavení tónů a barev.](#) Edit and composite the image as desired.
- 4 [Upravte nastavení výtažků a převedte obraz do režimu CMYK.](#)
- 5 [Jemně doladte korekce barev.](#)
- 6 [Nastavte soutisk barev](#), je-li to třeba a [vytiskněte obraz z Photoshopu nebo ze svého sazecího programu.](#)

Nastavení výtažků

Parametry v dialogovém okně Nastavení výtažků (spolu s nastaveními v dialogovém okně Tiskové barvy) určují, jak se budou vytvářet výtažky CMYK. Nastavení výtažků zahrnuje metodu použitou pro generování černé a redukci podkladové barvy a pro celkové omezení tiskových barev při tisku.

Když Adobe Photoshop převádí obraz RGB do režimu CMYK, převádí hodnoty RGB na hodnoty CMYK s použitím informací z dialogových oken Nastavení monitoru, Nastavení tiskových barev a Nastavení výtažků. Nastavení monitoru a Nastavení tiskových barev pomáhají zajistit co možná největší shodu mezi barvami, které vidíte na obrazovce, a barvami, které se objeví v konečném výstupu. Nastavení výtažků definuje přesné hodnoty CMYK pro danou barvu RGB. Jakmile je obraz v režimu CMYK, provádí Adobe Photoshop vnitřní konverzi dynamicky, aby se mohly zobrazit barvy CMYK na monitoru RGB. Další informace o procesu konverze viz [Konverze do režimu CMYK](#).

Adobe Photoshop ukládá parametry Nastavení výtažků a Nastavení tiskových barev do tabulky výtažků. Tato nastavení se používají pro všechny budoucí konverze, dokud se parametry v jednom nebo druhém dialogovém okně nezmění. Další informace o tabulkách výtažků viz [Použití tabulek barevných výtažků](#).

[Viz také](#)

Generování černé složky a typy výtažků

Barevné výtažky jsou založeny na principu převodu tří aditivních barev – červené, zelené a modré – na jejich subtraktivní protějšky – azurovou, purpurovou a žlutou. Teoreticky by kombinací stejných dílů azurové, purpurové a žluté mělo dojít k pohlcení veškerého světla a měla by se vytvořit černá. Protože však všechny tiskařské barvy obsahují nečistoty, vytvoří se smícháním těchto barev špinavě hnědá. Aby se tato nedokonalost v procesu separace barev kompenzovala, odstraňují tiskárny část azurové, purpurové a žluté na plochách, kde se tyto tři barvy překrývají, a přidávají černou barvu.

Danou barvu lze převést z režimu RGB do režimu CMYK nekonečně mnoha způsoby. Při předtiskové úpravě se obvykle používá jeden ze dvou “stylů” převodu barev: odstranění podkladové barvy (undercolor removal – UCR) nebo nahrazení šedé složky (gray component replacement – GCR).

V případě UCR se černý výtažek používá k přidání hloubky v šedých plochách a v neutrálních barvách. V případě GCR se použije více černé barvy v širším rozsahu barev. Výtažky GCR obvykle reprodukuje tmavé a syté barvy poněkud lépe než výtažky UCR a zachovávají lepší vyvážení šedé při tisku. Typ výtažku, který byste měli použít, se volí podle typu papíru, který používáte, a podle požadavků vaší tiskárny.

Viz také [Nastavení generování černé a typu výtažků](#).

Nastavení generování černé a typu výtažků

Ve většině případů vytváří výchozí nastavení barevných výtažků v programu Adobe Photoshop vynikající výsledky. Podle specifikací tiskárny je však někdy vhodné použít dialogové okno Nastavení výtažků, abyste mohli specifikovat, jak se budou generovat výtažky CMYK. Můžete upravit způsob, jakým se generuje černá barva, nastavení mezi tiskových barev a můžete změnit metodu odstranění podkladových barev. Pokud jste již obraz převedli do režimu CMYK, musíte jej po úpravě voleb Nastavení výtažků převést znovu.

Poznámka: Protože nePostScriptové barevné tiskárny (jako HP Deskjet, Canon Bubblejet a Epson Color Stylus), generují své vlastní hodnoty černé, nemá nastavení výtažků na tento typ výstupu žádný vliv.

Jak otevřít dialogové okno Nastavení výtažků:

Zvolte Soubor > Nastavení barev > Nastavení výtažků.

Dialogové okno Nastavení výtažků zobrazuje graf znázorňující, jak se budou v obraze separovat neutrální barvy (to je barvy se stejným podílem azurové, purpurové a žluté – někdy se označují jako šedá rampa) při aktuálním nastavení výtažků. Vodorovná osa představuje hodnotu neutrální barvy od 0 % (bílá) do 100 % (černá). Svislá osa představuje množství každé barvy, která se bude generovat pro danou hodnotu. Ve většině případů přesahuje křivka azurové křivky purpurové a žluté, protože pro vytvoření skutečně neutrální barvy je potřeba o něco více azurové.

[Viz také](#)

Volba typu výtažků

Standardně používá Adobe Photoshop typ barevných výtažků GCR. Jestliže chcete použít odstranění podkladové barvy, klepněte na UCR. Ověřte si ve své tiskárně, který typ výtažků použít.

[Viz také](#)

Volba stupně generování černé

U výtazků GCR volíte stupeň generování černé barvy, nastavujete omezení barev a přidání podkladových barev.

V dialogovém okně Nastavení výtazků můžete volit z několika nastavení použití černé:

- Volby Malé a Velké umožňují snížit a zvýšit účinek středního nastavení. Ve většině případů vytváří Střední (výchozí nastavení) nejlepší výsledky.
- Volba Žádné generuje barevné výtazky bez použití černého výtazku.
- Volba Maximální mapuje hodnotu šedé přímo na hodnotu černé. Tato volba je vhodná pro obrazy, které obsahují velké plochy plně černé na světlém pozadí, jako jsou sejmuté obrazovky z počítače.
- Volba Jiné umožňuje ručně nastavit křivky generování černé barvy.

Jak použít volbu Jiné:

1 Z nabídky Použití černé vyberte volbu (Malé, Střední, Velké nebo Maximální), která je nejbližší typu generování černé, který chcete. Tím dostanete křivku generování černé, kterou použijete jako výchozí.

2 Z nabídky Použití černé zvolte Jiné.

3 Umístěte kurzor na křivku a táhnutím upravte tvar křivky černé barvy. Křivky pro azurovou, purpurovou a žlutou se upravují automaticky podle nové křivky černé a celkové hustoty tiskových barev.

[Viz také](#)

Volba omezení barev

Jak u výtazků GCR tak u UCR se při generování černé složky uplatní omezení barev, zadané v dialogovém okně Nastavení výtazků. Celkové omezení barev je maximální hustota barvy, kterou lze při tisku dosáhnout. Standardně je Omezení černé barvy 100 procent; Celkové omezení barev je 300 procent. Ověřte si ve své tiskárně, máte-li tyto hodnoty upravit. Všimněte si, že v grafu Nastavení výtazků určují omezení mezní body pro křivky CMYK.

[Viz také](#)

Použití podkladové barvy

Volba Míra UCA (undercolor addition – přidání podkladové barvy) v dialogovém okně Nastavení výtažků se používá k přidání barev (CMY) po odstranění určitého množství černé složky (K) v oblastech stínů. Tím se docílí bohatých, tmavých stínů v plochách, které by mohly vypadat ploše, pokud by se tiskly pouze černou barvou. UCA může rovněž zabránit posterizaci, která se může vyskytnout, jestliže je ve stínech mnoho jemných detailů. Tato volba je použitelná pouze u výtažků GCR.

Zvýšením hodnoty Míra UCA se zvýší množství barev CMY přidávaných do oblasti stínů. Hodnoty mohou být v rozsahu 0 až 100 procent. Optimální hodnotu si ověřte u své tiskárny. Pokud si nejste jisti, ponechte standardní hodnotu 0 %.

[Viz také](#)

Ukládání a načítání Nastavení výtažků

Chcete-li uložit nastavení pro generování černé a odstranění podkladové barvy, můžete použít tlačítka Uložit a Načíst v dialogovém okně Nastavení výtažků. To je zvláště užitečné, když vytváříte vlastní křivky generování černé. Poslední křivka generování černé se standardně ukládá do souboru předvoleb. Tlačítka Uložit a Načíst použijte k uložení a načtení jiných křivek.

[Viz také](#)

Konverze do režimu CMYK

Abyste mohli tisknout barevné výtázky, musíte převést obraz v režimu RGB, s indexovanými barvami nebo obraz Lab do režimu CMYK. (Obraz v režimu Lab nemusíte do režimu CMYK převádět, pokud tisknete na barevné tiskárně s PostScriptem Level 2, protože barevná tiskárna s PostScriptem Level 2 interpretuje a tiskne obrazy Lab.)

Konverzí se rozdělí barvy RGB nebo Lab do čtyř barev, běžně používaných pro tisk barevných výtázků: azurové (C – cyan), purpurové (M – magenta), žluté (Y – yellow) a černé (K – black). Před konverzí uložte kopii svého obrazu v režimu RGB nebo s indexovanými barvami pro případ, že byste jej chtěli převádět znovu. Pokud možno se vyhněte několikanásobné konverzi mezi režimem RGB a CMYK, neboť každá konverze vyžaduje přepočítání hodnot barev, což má za následek méně přesné barvy vlivem zaokrouhlování.

[Viz také](#)

Konverze do CMYK

Adobe Photoshop používá při konverzi hodnot barev z jednoho režimu do druhého režim barev Lab. Protože Lab poskytuje systém pro definování hodnot barev ve všech režimech, zajišťuje použití Lab jako pomocného režimu při konverzi barev, že se barvy v procesu konverze nezmění (kromě nezbytného ořezání barev mimo gamut; další informace viz [Barevný gamut](#) a [barevné modely](#)). Další informace viz [Model L*a*b](#).

Například když převádíte obraz RGB do režimu CMYK, převede Photoshop nejdříve hodnoty barev RGB do režimu Lab s použitím informací v dialogovém okně Nastavení monitoru. Adobe Photoshop pak před konverzí obrazu do režimu CMYK použije informace z dialogových oken Nastavení tiskových barev a Nastavení výtažků k sestavení tabulky barev. Jakmile je obraz v režimu CMYK, musí Adobe Photoshop převést hodnoty CMYK zpět do režimu RGB, aby se obraz mohl zobrazit na monitoru RGB.

Poznámka: Konverze pro zobrazení na obrazovce neovlivňuje vlastní data v souboru. Tato konverze se provádí na kopii dat během procesu konverze.

[Viz také](#)

Příprava pro konverzi do CMYK

Adobe Photoshop vám umožňuje před provedením konverze zobrazit náhled barev CMYK. Při aktivním obraze RGB zvolte Zobrazení > Náhled CMYK. Další informace o použití tohoto příkazu viz [Náhled barev CMYK](#). Před provedením konverze můžete rovněž zkontrolovat a napravit všechny barvy mimo gamut použitím příkazu Kontrola gamutu z nabídky Zobrazení . Další informace viz [Identifikace netisknutelných barev](#).

[Viz také](#)

Použití tabulek barevných výtažků

Protože konverze do CMYK závisí na nastaveních v dalších dialogových oknech (Nastavení monitoru, Nastavení tiskových barev a Nastavení výtažků), budete možná muset tato nastavení občas změnit, abyste dostali požadované výsledky pro různé tiskárny, různá tisková zařízení, různé tiskové barvy nebo různý papír. Adobe Photoshop vám dovoluje uložit nastavení dvou z těchto dialogových oken (Nastavení tiskových barev a Nastavení výtažků) do jednoho souboru známého jako tabulka. Pak můžete tabulku znovu použít pro separování podobných obrazů.

Poznámka: Tabulky výtažků obsahují pouze nastavení z dialogových oken Nastavení tiskových barev a Nastavení výtažků. Neobsahují nastavení z dialogového okna Nastavení monitoru.

Volby v dialogovém okně Tabulky výtažků používáte, když převádíte obraz RGB na obraz CMYK. Pokud uděláte v tabulce změny, budete muset provést znovu konverzi původního obrazu RGB, aby se změny projevíly.

[Viz také](#)

Jak uložit tabulku barevných výtažků

- 1** Zvolte Soubor > Nastavení barev > Nastavení tiskových barev. Zadejte nastavení, která chcete použít, a klepněte na OK. Další informace viz [Krok 3: Zadání informací o nastavení tiskových barev](#).
- 2** Zvolte Soubor > Nastavení barev > Nastavení výtažků. Zadejte nastavení, která chcete použít, a klepněte na OK. Další informace viz [Nastavení výtažků](#).
- 3** Zvolte Soubor > Nastavení barev > Tabulky výtažků.
- 4** Klepněte na Uložit. Přejděte do požadované složky a napište název nové tabulky výtažků. Pak klepněte na OK.

[Viz také](#)

Jak načíst uloženou tabulku výtažků

1 Zvolte Soubor > Nastavení barev > Tabulky výtažků.

2 Klepněte na Načíst.

3 V dialogovém okně vyberte tabulku, kterou chcete použít, a klepněte na OK.

V dialogovém okně Tabulky výtažků se vybere volba Použít tabulku a ve volbě se objeví název tabulky.

4 Chcete-li tabulku použít při konverzi do režimu CMYK, klepněte na OK. Nastavení z tabulky se použijí při příštím převodu obrazu do CMYK.

Načtením tabulky výtažků se potlačí všechny volby, které jste změnili v dialogových oknech Nastavení tiskových barev nebo Nastavení výtažků. Chcete-li použít nastavení v dialogovém okně znovu, musíte zvolit Soubor > Nastavení barev > Tabulky výtažků a vybrat volbu Nastavení výtažků (v části Do CMYK podle) nebo Nastavení tiskových barev (v části Ze CMYK podle) nebo obojí.

Poznámka: Při separaci obrazu ve Photoshopu můžete použít také tabulky barev Efi. (Uvědomte si, že to není totéž jako databáze barev Efi v programech Cachet nebo QuarkXPress 3.3.) Jestliže použijete tabulky výtažků EfiColor pro Photoshop, můžete pro použití s programem QuarkXpress 3.3 uložit soubory Adobe Photoshop TIFF a EPS s metrickými označeními barev. Chcete-li uložit soubor s metrickými označeními barev, zvolte Soubor > Předvolby > Ukládání souborů a pak zaškrtněte Uložit označení barev.

[Viz také](#)

Vytváření tabulek výtažků s použitím profilů tiskáren

Moduly Apple ColorSync® Manager (Macintosh) nebo Kodak ICC Color Management (Windows) umožňují vytvářet tabulky výtažků podle profilů různých barevných tiskáren. Vytvoříte-li tabulky výtažků tímto způsobem, nepoužije Photoshop při konverzi do a z režimu CMYK informace z dialogových oken Nastavení výtažků a Nastavení tiskových barev; místo toho použije informace o výtažcích a o tiskových barvách, které udává profil zvolené tiskárny.

Moduly pro správu barev mapují barvy v obraze ve Photoshopu do barevného gamutu neboli rozsahu tisknutelných barev profilované tiskárny. Můžete zvolit metodu (zvanou *reprodukční záměr*), která se použije pro převod barev do tištěného gamutu.

Jak vytvořit tabulky barevných výtažků pomocí profilů tiskáren:

1 Zvolte Soubor > Nastavení barev > Tabulky výtažků.

2 Klepněte na Vytvořit tabulky s použitím Apple Color Sync (Macintosh) nebo Vytvořit tabulky s použitím profilů ICC (Windows).

Důležité: Aby se na počítači Macintosh zobrazila v dialogovém okně Tabulky výtažků volba Vytvořit tabulky, musí být nainstalován Apple ColorSync. Pokyny pro instalaci programu Apple ColorSync najdete v souboru Photoshop 4.0 Čtete.

3 V poli Profil zvolte profil tiskárny, kterou chcete použít. Pokud tiskárna, kterou používáte, není uvedena v nabídce Profil, dostanete příslušný profil tiskárny od výrobce nebo dodavatele tiskárny.

4 V poli Reprodukce zvolte jednu z následujících voleb:

- Standardní, chcete-li použít standardní reprodukční záměr zvoleného profilu.
- Perceptuální, mají-li se při mapování do gamutu tiskárny zachovat relativní hodnoty barev mezi původními obrazovými body. Tato metoda zachovává vztahy mezi barvami, ačkoli samotné hodnoty barev se mohou změnit.
- Sytost, mají-li se zachovat relativní hodnoty sytosti původních obrazových bodů. Netisknutelné barvy se převádějí na barvy, které mají stejnou sytost, ale spadají ještě do gamutu.
- Relativní kolorimetrická, chcete-li ponechat barvy, které spadají do gamutu, nezměněné. Tato metoda obvykle převádí netisknutelné barvy na barvy, které mají stejný jas, ale spadají ještě do gamutu.

5 Klepněte na Sestavit.

[Viz také](#)

Zajištění souhlasu barev na obrazovce

Kromě použití kalibračních nástrojů programu Photoshop k zajištění souhlasu barev mezi obrazovkou a tištěným výstupem můžete použít stejné nástroje k tomu, aby vám pomohly zajistit souhlas barev mezi různými programy nebo mezi podobnými monitory za podobných podmínek. Uvědomte si ale, že úpravou těchto nastavení nelze zaručit souhlas barev pro široké obecnstvo, například na World Wide Webu, protože způsob nastavení monitoru, stejně jako podmínky a osvětlení v místnosti, může mít dramatický vliv na zobrazení barev na různých monitorech.

[Viz také](#)

Kalibrace pro prezentaci na obrazovce

Pokud používáte Photoshop k přípravě souborů, které se budou používat v jiných grafických aplikacích a budou se prohlížet na obrazovce (nebudou se separovat a tisknout), budete možná muset učinit kroky k zajištění souhlasu barev mezi Photoshopem a ostatními grafickými programy. Toho můžete dosáhnout úpravou reprezentace čtyř výtažkových barev (azurová, purpurová, žlutá a černá) ve Photoshopu.

Jak zajistit souhlas barev mezi Photoshopem a jiným programem:

- 1** V grafické aplikaci vytvořte nový soubor a nakreslete v něm 7 polí. Vyplňte pole barvami podle obrázku.
- 2** Nechte toto okno otevřené a spusťte Photoshop. Neotvírejte žádný soubor.
- 3** Zvolte Soubor > Nastavení barev > Nastavení tiskových barev. V poli Barvy zvolte Jiné.
- 4** Nastavte toto dialogové okno co možná nejbliže k oknu grafické aplikace, abyste mohli porovnávat barvy.
- 5** V dialogovém okně Photoshopu klepněte na pole C-azurová, aby se zobrazil výběr barev. Upravte barvu tak, aby se shodovala se vzorkem 1 v okně grafické aplikace. Klepněte na OK. Opakujte krok 5 pro každé ze 7 barevných polí.
- 6** V dialogovém okně Nastavení tiskových barev klepněte na Uložit. Pojmenujte soubor nastavení tiskových barev a klepněte na OK.

Kalibrace pro elektronickou distribuci (pouze Windows)

Ačkoli nemůžete vzhled obrazů na monitorech jiných počítačů nikdy přesně předvídat, pomůže vám následující technika dosáhnout u obrazů prohlížených na podobných počítačích a v podobných prostředích co možná nejsouhlasnějších výsledků.

Jak kalibrovat pro elektronickou distribuci:

1 Otevřete typický obraz se širokým rozsahem barev (například obraz testpic.jpg obsažený v instalaci Adobe Photoshopu) jak ve Photoshopu tak ve vašem prohlížečím programu nebo v prohlížeči Web.

2 Uspořádejte okna aplikací vedle sebe, abyste viděli obraz v každé aplikaci.

3 Postupujte podle kroků v sekci “Jak zkalibrovat monitor“ na straně 85, často klepejte na Náhled, abyste viděli výsledky svých změn v dialogovém okně Kalibrovat.

4 Když se obrazy v obou aplikacích dobře shodují, uložte nastavení a klepněte na OK.

[Viz také](#)

[Kalibrace v Adobe Photoshopu: přehled](#)

[Kalibrace](#)

[Vytváření barevných výtažků: přehled](#)

[Nastavení výtažků](#)

[Konverze do režimu CMYK](#)

[Zajištění souhlasu barev na obrazovce](#)

[Rekalibrace](#)

[Kalibrace více monitorů \(pouze Macintosh\)](#)

[Krok 2: Zadání parametrů nastavení monitoru](#)

[Ukládání a načítání nastavení monitoru](#)

[Krok 3: Zadání nastavení tiskových barev](#)

Tisk

Krok 5: Kalibrace zobrazení podle zkušebního tisku

[Nárůst tiskového bodu a vyvážení šedé](#)

[Kompenzace nárůstu tiskového bodu v šedých a duplexových obrazech](#)

[Kompenzace nárůstu tiskových bodů v barevných obrazech](#)

[Kompenzace nárůstu tiskových bodů použitím převodních funkcí](#)

[Změna standardních nastavení převodní funkce](#)

[Nastavení charakteristik jiných tiskových barev](#)

[Kompenzace barevných nádechů](#)

Změna standardních nastavení převodní funkce

Nárůst tiskového bodu a vyvážení šedé

Generování černé složky a typy výtažků

Nastavení generování černé a typy výtažků

[Volba typu výtažků](#)

[Volba stupně generování černé](#)

[Volba omezení barev](#)

[Použití podkladové barvy](#)

[Ukládání a načítání Nastavení výtažků](#)

[Příprava pro konverzi do CMYK](#)

[Použití tabulek barevných výtažků](#)

[Vytváření tabulek výtažků s použitím profilů tiskáren](#)

[Vytváření barevných výtažků: přehled](#)

[Jak uložit tabulku barevných výtažků](#)

[Jak načíst uloženou tabulku výtažků](#)

[Vytváření tabulek výtažků s použitím profilů tiskáren](#)

[Konverze do režimu CMYK](#)

[Vytváření barevných výtažků: přehled](#)

[Kalibrace pro prezentaci na obrazovce](#)

[Kalibrace pro elektronickou distribuci \(pouze Windows\)](#)

[Kalibrace](#)

Zajištění souhlasu barev na obrazovce

Kalibrace

[Kompenzace nárůstu tiskového bodu v šedých a duplexových obrazech](#)

[Kompenzace nárůstu tiskových bodů v barevných obrazech](#)

[Kompenzace nárůstu tiskových bodů použitím převodních funkcí](#)

Korekce barev a tónů

Jedním z nejsložitějších problémů, s kterými se dnes návrháři střetávají, je zajištění toho, aby barvy v jejich grafické práci vypadaly tak, jak chtějí – nebo dokonce jak předpovědět, jak bude vytištěná barva vypadat. Co bývalo a často stále ještě je prací předtiskových techniků a expertů na barvy, dělají nyní grafičtí návrháři a jiní výtvarníci. A přes všechna varování o kalibraci a nastavení výtažků v literatuře je těžké odolat víře, že konečné vytištěné dílo bude vypadat stejně jako obraz na obrazovce. Skutečností je, že pokud váš systém není zkalibrovaný nebo jste dosud obrazy neseparovali, nemusí být vytištěné barvy a barvy na obrazovce ani podobné.

[Viz také](#)

Použití nástrojů Adobe Photoshopu pro korekce barev

Všechny nástroje Adobe Photoshopu pro korekce barev pracují v postatě stejně: mapují existující rozsahy hodnot obrazových bodů do nového rozsahu hodnot. Rozdíl mezi nástroji je v kontrole, kterou máte nad rozsahy hodnot. Například příkazem Jas a kontrast se provede stejná úprava každého obrazového bodu ve výběru nebo v obraze – pokud zvýšíte hodnotu jasu o 30, přičte se 30 k hodnotě jasu každého obrazového bodu. Příkaz Křivky na druhé straně napodobuje špičkové systémy pro korekce barev a umožňuje vám odděleně nastavovat až 16 rozsahů hodnot obrazových bodů mezi čistými světlými a čistými stíny.

[Viz také](#)

Použití příkazů pro úpravy barev

Většinu nástrojů pro úpravy barev zvolíte příkazem z podnabídky Obraz > Přizpůsobit nebo vytvořením vrstvy úprav daného typu. Všechny dostupné typy vrstev úprav mají své ekvivalenty v podnabídce Obraz > Přizpůsobit. Rozdíl je v tom, že příkazy v podnabídce Přizpůsobit se použijí pouze na vybranou vrstvu, zatímco vrstva úprav platí pro všechny viditelné vrstvy pod ní. Navíc vám, oproti příkazům v podnabídce Přizpůsobit, které trvale změní obrazové body ve vybrané vrstvě, umožní vrstvy úprav experimentovat s různými nastaveními bez ovlivnění původních dat. Další informace viz [Použití vrstev úprav](#).

K většině nástrojů pro úpravy barev patří příslušné dialogové okno.

Jak otevřít dialogové okno pro úpravu barev:

Provedte jeden z následujících úkonů:

- Zvolte Obraz > Přizpůsobit a zvolte z podnabídky požadovaný příkaz.
- Podržte Apple (Macintosh) resp. Ctrl (Windows) a klepněte na tlačítko Nová vrstva v paletě vrstev. Vyberte požadovaný typ příkazu pro úpravu barev a klepněte na OK.
- Existující vrstvu úprav můžete nastavit poklepáním na název vrstvy úprav v paletě Vrstvy.



Chcete-li zrušit změny barev bez zavření dialogového okna úpravy barev, podržte Alt, čímž se tlačítko Zrušit změni na Obnovit, a pak klepněte na tlačítko Obnovit.

Viz také [Zobrazení náhledu úprav barev](#).

Zobrazení náhledu úprav barev

Ve většině případů, kdy provádíte změny barev ve výběru, zobrazuje Adobe Photoshop změny na celé obrazovce. Program modifikuje vyhledávací tabulku barev zobrazovací karty (VLUT) v závislosti na změnách, které specifikujete. Animaci tabulky barev, zvané také vyhledávací video tabulka, řídí zobrazovací karta a ne Adobe Photoshop. Animace tabulky barev dovoluje při provádění změn v obraze v programu Photoshop rychlejší náhled nastavení barev, ale nezobrazuje vždy náhled zcela přesně.

Poznámka: Ve většině systémů s Windows funguje animace tabulky barev pouze pokud je monitor nastaven na 256 barev. Aby animace tabulky barev fungovala ve 24-bitovém režimu Windows, musíte do adresáře PLUGINS nainstalovat doplněk pro animaci tabulky barev, dodávaný výrobcem vaší zobrazovací karty.

Můžete zobrazovat přesný náhled, zaškrtnete-li volbu Náhled v jednom z dialogových oken pro úpravu barev. Tím vypnete animaci tabulky barev; s barevnou korekcí se zobrazí pouze obraz nebo vybraná plocha obrazu. To vám umožní přesně sledovat účinek úprav barev na vybrané ploše.

Jak zapnout náhled a vypnout animaci tabulky barev:

Zaškrtněte volbu Náhled v některém dialogovém okně pro korekci barev.

Animace tabulky barev se deaktivuje a Adobe Photoshop zobrazí účinky změn pouze v aktuálním výběru.

Jak vypnout animaci tabulky barev:

- 1 Zvolte Soubor > Předvolby > Zobrazení a kurzory.
- 2 Odznačte volbu Animace tabulky barev a klepněte na OK.

Viz také [Náhled při použití 24-bitové nebo 32-bitové zobrazovací karty \(pouze Macintosh\)](#).

Náhled při použití 24-bitové nebo 32-bitové zobrazovací karty (pouze Macintosh)

Animace tabulky barev může způsobit problémy, pokud používáte 24-bitovou nebo 32-bitovou zobrazovací kartu, pro kterou nebyly správně implementovány některé příkazy barevného QuickDraw. Máte-li potíže, požádejte výrobce karty o aktualizaci ROM. Měli byste také obnovit režim zobrazovací jednotky a vypnout volbu Animace tabulky barev v dialogovém okně Všeobecné předvolby.

Jak obnovit režim zobrazování pro náhled změn při použití 24-bitové nebo 32-bitové zobrazovací karty:

- 1** Zvolte Ovládací panely z nabídky Apple a poklepejte na Monitory.
- 2** Klepněte na jinou volbu zobrazení barev (například 256 barev) a výsledek zkontrolujte spuštěním náhledu.
- 3** Klepněte na svoji původní volbu zobrazení barev.
- 4** Zavřete ovládací panel.
- 5** Ve Photoshopu zvolte Soubor > Předvolby > Zobrazení a kurzory a odznačte volbu Animace tabulky barev; pak klepněte na OK.

I když s vybranou volbou Náhled budete moci správně zobrazovat náhled změn, nebudete moci vypínat a zapínat animaci tabulky barev tím, že klepnete na volbu Náhled v dialogovém okně.

Viz také [Zobrazení náhledu úprav barev](#).

Náhled změn barevných hodnot

Pro zobrazení hodnot barev obrazových bodů ovlivněných prováděnými úpravami barev můžete použít palety Barvy a Informace.

Když přejíždíte kurzorem přes plochu obrazu, která obsahuje obrazové body, a máte otevřené jedno z dialogových oken pro úpravy barev, zobrazuje paleta Informace dvě hodnoty. Hodnota v levém sloupci je původní hodnota barvy obrazového bodu; hodnota v pravém sloupci je hodnota barvy po provedení úpravy.

[Viz také](#)

Jak použít paletu Informace k náhledu změn barev

1 Zvolte Okna > Informace. (Informace o volbách zobrazení palety Informace najdete v odstavci [Přizpůsobení palety Informace](#).)

2 Otevřete dialogové okno pro úpravu barev (viz [Použití příkazů pro úpravy barev](#)).

3 Táhněte kurzorem přes plochu obrazu, kterou chcete kontrolovat. Kapátko odečítá hodnotu jednotlivých obrazových bodů, oblasti 3 x 3 body nebo oblasti 5 x 5 bodů, podle nastavení volby Velikost vzorku v paletě Volby kapátka.

Poznámka: Při otevřeném dialogovém okně pro úpravu barev je mimo dialogové okno automaticky aktivní nástroj kapátko; máte však stále přístup k ovladačům pro rolování a k nástrojům ručička a lupa s použitím klávesových zkratk.

Paleta Informace zobrazuje hodnoty barev v místě kurzoru před a po provedení změn.

Viz také [Paleta Informace: přehled](#).

Jak použít paletu Barvy k náhledu barevných hodnot

1 Zvolte Okna > Barvy.

2 Otevřete dialogové okno pro úpravu barev (viz [Použití příkazů pro úpravy barev](#)).

3 Klepněte na obrazový bod, který chcete zkontrolovat. V paletě barev se zobrazí hodnoty barev obrazového bodu po úpravě barev.



Chcete-li zrušit změny barev bez zavření dialogového okna úpravy barev, podržte Alt, čímž se tlačítko Zrušit změny na Obnovit, a pak klepněte na tlačítko Obnovit.

Viz také [Paleta Barvy: přehled](#).

Ukládání a načítání nastavení korekcí barev

Tlačítka Uložit a Načíst v dialogových oknech Úrovně, Křivky, Selektivní barva, Nahradit barvu, Odstín a sytost a Variace vám umožňují ukládat na disk barevné korekce, které provádíte pomocí těchto dialogových oken, a použít tyto korekce pro jiné obrazy.

Jak použít nastavení korekcí barev v jiném obraze:

- 1** Klepněte na tlačítko Uložit v dialogovém okně pro korekce barev a pojmenujte a uložte nastavení barevných korekcí.
- 2** Zavřete dialogové okno pro korekce barev a otevřete obraz, pro který chcete tyto korekce použít.
- 3** Otevřete znovu dialogové okno pro korekce barev a klepněte na tlačítko Načíst. Vyhledejte a otevřete soubor s uloženými korekcemi barev.
- 4** Klepnutím na OK aplikujte korekce na obraz.

Provádění korekcí v režimu CMYK oproti RGB

Veškeré tónové a barevné korekce můžete provést buď v režimu RGB nebo CMYK. Je-li váš obraz určen pro zobrazení na obrazovce, nemusíte jej nikdy převádět do režimu CMYK. Naopak, pokud naskenujete obraz v režimu CMYK, nebudete provádět žádné korekce v režimu RGB. Pokud pracujete s obrazem RGB, který hodláte separovat, doporučujeme vám, abyste provedli většinu korekcí barev v režimu RGB a pak podle potřeby použili režim CMYK pro jemné doladění. Jsou-li ale pro vás důležité přesné hodnoty CMYK nebo chcete-li upravovat přímo výtažky CMYK, dáte možná přednost barevným korekcím v režimu CMYK.

Při rozhodování o tom, zda provádět barevné korekce v režimu RGB nebo CMYK, mějte na paměti, že:

- Práce v režimu RGB vyžaduje výrazně méně paměti a tím zvyšuje výkon.
- Korekce v režimu RGB zajišťují nezávislost na zařízení: to znamená, že korekce, které provádíte v obraze, se zachovávají bez ohledu na použitý monitor, počítač nebo výstupní zařízení. Pokud se kterékoli z těchto zařízení změní, musíte pouze změnit příslušné volby Nastavení monitoru a Nastavení tiskových barev a pak převést obraz RGB znovu do režimu CMYK. Uvědomte si však, že vícenásobná konverze sem a tam mezi režimy RGB a CMYK se nedoporučuje, neboť hodnoty barev se v procesu konverze zaokrouhlují.
- Určité typy výtažků se obtížně korigují. Například, pokud byl váš obraz separován pomocí volby Maximální použití černé v dialogovém okně Nastavení výtažků, bude obtížné, ne-li nemožné, provést korekce, které vyžadují podstatné zvýraznění složek C, M nebo Y. V tomto případě budete muset převést obraz zpět do RGB, zkorigovat barvy a pak obraz znovu separovat; nebo musíte obraz znovu separovat s menší volbou Použití černé.

[Viz také](#)

Náhled barev CMYK

Při úpravách netisknutelných barev nebo při provádění barevných korekcí v režimu RGB můžete zobrazovat náhled barev CMYK v obraze RGB.

Jak zobrazit náhled barev CMYK:

Zvolte Zobrazení > Náhled CMYK.

Adobe Photoshop neprovede skutečnou konverzi; místo toho program dočasně zobrazí CMYK ekvivalenty barev v obraze s použitím aktuálního nastavení výtažků a kalibračních hodnot z dialogových oken Nastavení barev.



Při úpravě v režimu RGB můžete sledovat barvy CMYK tím, že zvolíte Zobrazení > Nové okno, čímž otevřete druhé okno. V jednom okně zapnete Náhled CMYK a ve druhém jej nechte vypnutý.

Viz také [Identifikace netisknutelných barev](#).

Identifikace netisknutelných barev

Gamut barevného systému je rozsah barev, které lze v tomto systému zobrazit nebo tisknout. Barva ležící mimo gamut v Adobe Photoshopu je barva, kterou lze zobrazit v barevných modelech RGB nebo HSB, ale nelze ji vytisknout, protože nemá ekvivalent v modelu CMYK. Další informace o barevných gamutech viz [Barevný gamut](#).

Při převodu obrazu do režimu CMYK převádí Adobe Photoshop automaticky všechny netisknutelné barvy do gamutu. V některých případech však může být žádoucí identifikovat v obraze netisknutelné barvy a ručně je upravit před převedením do režimu CMYK.

V režimu RGB identifikuje Photoshop netisknutelné barvy následujícími způsoby:

- Když táhnete kurzorem přes barvu mimo gamut, objeví se u hodnot CMYK v paletě Informace vykřičník.
- Když vyberete barvu mimo gamut, objeví se v paletě Výběr barvy i v paletě Barvy výstražný trojúhelník a u něho se zobrazí nejbližší ekvivalent CMYK. Chcete-li vybrat tento ekvivalent CMYK, klepněte na trojúhelník nebo na vzorek barvy. Pro náhled barev v režimu CMYK můžete rovněž použít příkaz Náhled CMYK z nabídky Režim. (Další informace najdete v části [Náhled barev CMYK](#).)

Všechny netisknutelné barvy v obraze RGB můžete rychle najít pomocí příkazu Kontrola gamutu.

Jak zapnout a vypnout zobrazení netisknutelných barev:

Zvolte Zobrazení > Kontrola gamutu.

Jak změnit výstražnou barvu gamutu:

1 Zvolte Soubor > Předvolby > Průsvítka a gamut.

2 V sekci Kontrola gamutu klepněte na barevný vzorek, čímž se zobrazí Výběr barvy; pak zvolte novou výstražnou barvu.

3 Zadejte hodnotu do textového pole Krytí. Hodnoty mohou být v rozsahu 0 až 100 %. Toto nastavení určuje, do jaké míry bude prosvítat podkladový obraz. Pak klepněte na OK.

Poznámka: Protože kontrola gamutu se generuje s použitím aktuální tabulky výtažků, musíte před použitím těchto postupů nastavit hodnoty v Nastavení tiskových barev a Nastavení výtažků. Další informace viz [Krok 5: Kalibrace zobrazení podle zkušebního tisku](#) a [Nastavení výtažků](#).

Viz také [Provádění korekcí v režimu CMYK oproti RGB](#).

Korekce barev pro velmi kvalitní tisk: přehled

K zajištění souhlasu barev při tisku čtyřbarevných separací je důležité provést následující kroky. Viz [Vytváření barevných výtažků: přehled](#), kde najdete další informace o vytváření barevných výtažků.

[Krok 1: Kalibrace systému](#)

[Krok 2: Kontrola kvality a tónového rozsahu naskenovaného obrazu](#)

[Krok 3: Nastavení hodnot ve světlech a ve stínech](#)

[Krok 4: Nastavení středních tónů a jemné doladění korekce tónů](#)

[Krok 5: Úprava vyvážení barev](#)

[Krok 6: Zaostření obrazu](#)

Krok 1: Kalibrace systému

Proces kalibrace vám pomůže zajistit dvě věci: že obraz na obrazovce bude co možná nejvíce souhlasit s tiskovým výstupem a že vaše grafiky budou mít konzistentní barvy na různých obrazech a při různých separacích.

Pokud nemáte zkalibrovaný monitor nebo pokud nejsou vybrány vhodné volby v dialogovém okně Nastavení tiskových barev, může obraz na obrazovce vypadat značně jinak než vytištěný obraz. Pokud jste skutečný odborník na barvy, může to být stále ještě v pořádku; vytištěním plně barevného zkušebního tisku, jako je kalibrační obraz dodávaný s programem Adobe Photoshop, můžete odvodit nezbytné korekce barev. Například je-li ve vytištěné červené barvě příliš mnoho purpurové – přestože červená vypadá na obrazovce dobře – můžete odhadnout, kolik purpurové je třeba odstranit, a pak ji odstranit ve Photoshopu – přestože se červená na obrazovce může zbarvit do oranžova.

Použití tohoto postupu (metody expertů na barvy) vyžaduje, abyste dříve než začnete provádět korekce, buď vytiskli plně barevný kontrolní výtisk pokaždé, když se ve vašem prostředí změní nějaký prvek (včetně osvětlení), nebo abyste tiskli kontrolní výtisk každého obrazu. Z tohoto důvodu vám doporučujeme, abyste věnovali čas kalibraci svého monitoru a softwaru podle pokynů v kapitole [Kalibrace v Adobe Photoshopu: přehled](#). Když provedete kalibraci před započítím práce a seznámíte se s volbami kalibrace a výtažků, ušetříte čas a peníze.

Viz také [Krok 2: Kontrola kvality a tónového rozsahu naskenovaného obrazu](#).

Krok 2: Kontrola kvality a tónového rozsahu naskenovaného obrazu

Ačkoliv můžete Photoshop použít ke korekci určitých vad skenování, pokud nebylo v původním obraze zachyceno dost detailů, je obtížné, ne-li nemožné, vytvořit kvalitní tiskový výstup. Informace o skenování viz [Skenování obrazů](#).

Histogram je grafická reprezentace počtu obrazových bodů pro každou úroveň jasu v obraze. Histogram můžete použít k ověření toho, zda obraz obsahuje dostatek detailů pro provedení dobré korekce. Příliš málo detailů v obraze může být výsledkem špatného skenování nebo fotografie nebo může být způsobeno přílišným počtem barevných korekcí, které vedou ke ztrátě hodnot obrazových bodů. Pokud si myslíte, že obraz může být překorigován, vraťte se před provedením barevných korekcí, uvedených v této kapitole, k původnímu obrazu.

Histogram vám rovněž dává rychlý přehled o tónovém rozsahu obrazu, který se také nazývá tonální typ obrazu. Obraz, jehož detaily jsou soustředěné ve stínech, se nazývá obraz low-key; obraz, jehož detaily jsou soustředěné ve světlých místech, se nazývá obraz high-key. Identifikace tónového rozsahu obrazu vám pomůže určit vhodné tónové korekce.



Chcete-li určit, zda bylo při skenování zaznamenáno dost informací, zkontrolujte v paletě Informace hodnoty obrazových bodů ve světlech a ve stínech. Obecně indikují RGB hodnoty ve světlech kolem 240 a ve stínech kolem 10, že naskenovaný obraz obsahuje dost detailů pro vytvoření velmi kvalitního výstupu.

Jak zkontrolovat histogram obrazu:

1 Otevřete obraz, který chcete zkontrolovat a otevřete dialogové okno Úrovně.

Osa x v histogramu představuje hodnoty barev od nejtmašších (0) zcela vlevo po nejsvětější (255) zcela vpravo; osa y představuje celkový počet obrazových bodů s touto hodnotou.

Poznámka: Je-li vybrána část obrazu, představuje histogram pouze vybrané obrazové body.

Číselné hodnoty vlevo dole v dialogovém okně Histogram zobrazují statistické informace o hodnotách barev v obrazových bodech:

- Střed je průměrná hodnota jasu.
- Odchylka reprezentuje proměnlivost hodnot.
- Medián ukazuje střední hodnotu v rozsahu hodnot barev.
- Obrazové body představují celkový počet obrazových bodů v obraze nebo ve vybrané ploše.

2 U obrazů v režimu RGB, CMYK a s indexovanými barvami vyberte příslušnou volbu z nabídky Kanál. V grafu můžete znázornit buď hodnoty jasu složeného kanálu (při volbě Světlost) nebo hodnoty jasu obrazových bodů v jednotlivých kanálech.

3 Chcete-li si prohlédnout informace o určitém bodě v histogramu, přesuňte kurzor na tento bod v histogramu. Chcete-li získat informace o rozsahu hodnot, označte tažením příslušný rozsah jasů v histogramu.

Hodnoty vpravo dole v dialogovém okně se mění a zobrazují úroveň šedi (Úroveň) bodu (od 0 do 255), celkový počet obrazových bodů v příslušné úrovni (Počet) a procentuální zastoupení obrazových bodů pod touto úrovní (Percentil).

Viz také [Krok 3: Nastavení hodnot ve světlech a ve stínech](#).

Krok 3: Nastavení hodnot ve světlech a ve stínech

Prvním úkolem při profesionální tónové korekci je přiřadit hodnoty obrazovým bodům v extrémních světlech a ve stínech v obraze tak, aby celkový tónový rozsah zajišťoval v celém obraze co nejostřejší detaily. Tomuto procesu se říká *nastavení světel a stínů* nebo *nastavení bílého a černého bodu*. V Adobe Photoshopu můžete nastavovat světla a stíny několika různými metodami.



Viz kapitola 6 tištěné příručky uživatele, kde jsou tištěné příklady různých typů obrazů a jejich histogramů.



Pro každou techniku korekce barev, popsanou v těchto krocích, použijte vrstvu úprav. Vrstvy úprav vám umožní snadno experimentovat s různými nastaveními a kombinacemi korekcí, aniž byste ovlivnili hodnoty původních obrazových bodů. Další informace viz [Použití vrstev úprav](#).

[Viz také](#)

Nastavení světel a stínů pomocí cílových hodnot

Profesionálové v oblasti barevných korekcí obvykle nastavují světa a stíny v obraze tak, že nejsvětlejším a nejtmavším plochám detailů obrazu přiřadí hodnoty nejsvětlejších a nejtmavších barev CMYK. Při identifikaci těchto ploch v obraze je důležité, aby se označily skutečně reprezentativní plochy světel a stínů, aby se zbytečně nerozšířoval tónový rozsah tím, že by obsahoval extrémní hodnoty obrazových bodů, které neobsahují detaily obrazu.

Jak nastavit světa a stíny pomocí cílových hodnot:

1 Poklepejte na nástroj kapátka a nastavte v paletě Volby kapátka volbu Vzorek na Průměr 3 x 3. Tato volba sdělí programu Adobe Photoshop, aby zobrazoval průměrnou hodnotu z každé plochy 3 x 3 obrazové body, a zajistí, že získáte skutečně reprezentativní vzorek plochy v obraze a ne jen hodnotu jednoho obrazového bodu.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Otevřete paletu Informace a pohybujte kurzorem v obraze, což vám pomůže identifikovat nejsvětlejší neutrální plochy v obraze. (Viz [Náhled změn barevných hodnot](#).)
- Pro identifikaci plochy světel v obraze použijte režim Práh v dialogovém okně Úrovně.

Uvědomte si, že vaším cílem v tomto kroku je identifikovat reprezentativní plochu světla v obraze – tisknutelné světlo – a ne plochu, která je jen čistě bílá bez detailů, jako je například bodový odlesk světla v obraze. Bílá bez detailu, nazývaná také zrcadlová bílá, se reprodukuje tak, že se na papír netiskne žádná barva.

3 Otevřete dialogové okno Úrovně nebo Křivky podle popisu v [Použití příkazů pro úpravy barev](#) a poklepejte na tlačítko bílého kapátka, čímž se zobrazí Výběr barvy. Ve výběru barvy zadejte hodnotu, kterou chcete přiřadit ploše světel, kterou jste identifikovali v kroku 2.



Obrazy high-key a low-key mohou vyžadovat trochu jiné cílové hodnoty. Pro obrazy low-key může být lepší nastavit světa na nižší hodnotu, aby nebyl kontrast příliš vysoký; pro obraz high-key je vhodné nastavit stíny na vyšší hodnotu, aby se zachovaly detaily ve světlech. Vyzkoušejte nastavení hodnot jasu ve stínech mezi 4 a 20 a ve světlech mezi 96 a 80.

Ve většině případů, kdy tisknete na bílý papír, můžete dosáhnout dobrých světel v obraze se středním tonálním rozsahem použitím hodnot CMYK 5, 3, 3 a 0. (Ekvivalent RGB je 244, 244, 244; ekvivalent ve stupních šedi je 4 %.)

Tyto cílové hodnoty můžete rychle reprodukovat zadáním hodnoty 96 procent do textového pole Jas (B).

Důležité: Pokud jste změnili standardní hodnoty v Nastavení monitoru nebo Nastavení výtažků, vygenerují se zadáním hodnot v jiném modelu než CMYK, jiné hodnoty než ty, které jsou uvedeny v tomto příkladu.

4 Po zadání hodnot klepněte v dialogovém okně Výběr barvy na OK; pak klepněte na plochu světla, kterou jste identifikovali v kroku 2. Pokud neúmyslně klepnete na špatné světlé místo, podržte Alt a klepněte v dialogovém okně na Obnovit.

Hodnoty obrazových bodů v celém obraze se upraví úměrně k novým hodnotám světel. Všechny obrazové body, které jsou světlejší než plocha, na kterou jste klepli, jako jsou všechny obrazové body v místě s odleskem ostrého světla, se stanou zrcadlově bílé. Paleta Informace ukazuje hodnoty před a po barevné úpravě.

5 Nyní použijte paletu Informace, aby vám pomohla v obraze identifikovat reprezentativní plochu stínu. (Ještě na plochu neklepejte.)

6 Poklepejte na tlačítko černého kapátka v dialogovém okně Úrovně nebo Křivky a zadejte cílovou hodnotu stínu. V typické situaci, kdy tisknete na bílý papír, můžete v obraze se středním tonálním rozsahem dosáhnout dobrých stínů použitím hodnot CMYK 65, 53, 51 a 95. (Ekvivalent RGB je 10, 10, 10; ekvivalent ve stupních šedi je 96%.)

Stejně hodnoty můžete rychle reprodukovat tím, že do textového pole Jas (B) zadáte hodnotu 4.

7 Po zadání hodnot klepněte na OK; pak klepněte na plochu stínu, kterou jste identifikovali v kroku

5.

Viz také

Nastavení světel a stínů pomocí jezdců Úrovní

Alternativním způsobem, jak nastavit světla a stíny v obraze, který vykazuje nedostatek obrazových bodů na některém konci histogramu, je posun jezdců Úrovní k první skupině obrazových bodů na okrajích histogramu. Tím se tyto obrazové body – nejtmaší a nejsvětější obrazové body v každém kanále – mapují na černou a bílou. Odpovídající obrazové body v dalších kanálech se nastaví úměrně tak, aby se neporušilo vyvážení barev.

Použití jezdců Úrovní k nastavení světel a stínů je méně přesné než přiřazení cílové hodnoty, ale často dává dobré výsledky. Kromě toho, protože neovlivňuje vyvážení barev v obraze, je tato metoda vhodnější, chcete-li zachovat barevný nádech ve světlech a stínech.

Jak nastavit světla a stíny pomocí jezdců Úrovní:

1 Je-li potřeba, otevřete znovu dialogové okno Úrovně a táhněte jezdcce Vstupní úrovně k okrajům první skupiny obrazových bodů na obou koncích histogramu. Pak klepněte na OK.

2 Chcete-li si prohlédnout nový histogram, otevřete znovu dialogové okno Úrovně. Všimněte si, že se histogram roztáhl, aby se přizpůsobil novým bílým a černým bodům, čímž se v histogramu vytvořily mezery.

Tyto mezery neznamenaají v obraze žádný patrný problém, pokud nejsou příliš velké nebo doprovázené malým počtem obrazových bodů.

Všimněte si, že ačkoli se oběma úpravami zlepšil kontrast v obraze, odstranil se nastavením světel a stínů na neutrální barevné hodnoty také barevný nádech, kdežto nastavením jezdců Úrovní se vyvážení barev neovlivnilo.

V tomto případě bylo odstranění barevného nádechu přiřazením cílových hodnot prospěšné. Avšak v jiném obraze – například v obraze bez neutrálních světel – by mohlo použití jezdců Úrovní pro nastavení světel a stínů vytvořit lepší výsledky právě proto, že neovlivní vyvážení barev.

[Viz také](#)

Automatické nastavení světel a stínů

Příkazem Úrovně automaticky a tlačítky Auto v dialogových oknech Úrovně a Křivky se provede automaticky úkon, který je ekvivalentem nastavení pomocí jezdců Úrovní: to znamená, že tyto funkce automaticky definují nejsvětlejší a nejtmaší obrazové body v každém kanále jako bílou a černou a pak úměrně přerozdělí střední hodnoty obrazových bodů.

Obecně dávají automatické funkce dobré výsledky, když je potřeba jednoduché nastavení kontrastu u obrazu s průměrným rozložením hodnot obrazových bodů; tato funkce však neposkytuje přesnější kontrolu, které lze dosáhnout ručním nastavením ovladačů v oknech Úrovně a Křivky.

Jak automaticky nastavit černý a bílý bod:

1 Otevřete dialogové okno Úrovně nebo Křivky podle popisu v [Použití příkazů pro úpravy barev](#) a pak klepněte na Auto.

Standardně omezuje funkce Auto bílé a černé obrazové body o 0,5 procenta – to znamená, že při určování nejsvětlejších a nejtmaších obrazových bodů v obraze zanedbává prvních 0,5 procenta na každém okraji histogramu. Toto omezení barevných hodnot zajišťuje, že program nastaví hodnoty bílé a černé na skutečně reprezentativních světlých a tmavých obrazových bodech a ne na jedné extrémní hodnotě obrazového bodu v obraze.

Jak změnit nastavení zanedbávaných černých a bílých hodnot:

1 Podržte klávesu Alt a klepněte na tlačítko Auto v dialogovém okně Úrovně nebo Křivky.

2 V dialogovém okně Volby expozimetru zadejte procentuální hodnotu extrémně světlých a extrémně tmavých obrazových bodů, které chcete, aby funkce Auto zanedbala; pak klepněte na OK. Doporučuje se hodnota mezi 0,5 % a 1 %.



Obrazy high-key a low-key mohou vyžadovat trochu jiné cílové hodnoty. Pro obrazy low-key může být lepší nastavit světla na nižší hodnotu, aby nebyl kontrast příliš vysoký; pro obraz high-key je vhodné nastavit stíny na vyšší hodnotu, aby se zachovaly detaily ve světlech. Vyzkoušejte nastavení hodnot jasu ve stínech mezi 4 a 20 a ve světlech mezi 96 a 80.

[Viz také](#)

Krok 4: Nastavení středních tónů a jemné doladění korekce tónů

Až nastavíte světle a stíny, budete možná muset nastavit polotóny nebo jinak jemně doladit kontrast. Velmi často není tento krok u obrazů se středním tonálním rozsahem nutný; nastavením světel a stínů se obvykle hodnoty obrazových bodů středních tónů přiměřeně přerozdělí. Když jsou však hodnoty obrazových bodů soustředěné na jednom nebo druhém konci stupnice šedé, jsou často potřebné další úpravy středních tónů.

Kromě toho můžete použít k nastavení středních bodů ve stupnici šedé a k potlačení barevných nádechů v středních tónech tlačítko šedého kapátka v dialogovém okně Úrovně nebo Křivky. (Popis funkce tlačítek kapátka viz [Nastavení světel a stínů pomocí cílových hodnot](#).) Chcete-li však střední tóny nastavit přesně, doporučujeme vám, abyste nastavili jezdec středních tónů v okně Úrovně nebo Křivky.

[Viz také](#)

Nastavení jezdců Úrovní

Jezdce Úrovní umožňují postupné nastavení jasu, kontrastu a středních tónů v obraze. Nastavení středních tónů vám umožňuje měnit hodnoty jasu středního rozsahu šedých tónů bez dramatických změn stínů a světel.

Jak použít jezdců Úrovní:

1 Otevřete dialogové okno Úrovně (viz [Použití příkazů pro úpravy barev](#)).

V dialogovém okně Úrovně je zobrazen histogram obrazu.

2 Pokud pracujete v obraze s více než jedním barevným kanálem, zvolte kanál (nebo kanály), který chcete upravit, z nabídky Kanál.

Chcete-li současně upravovat kombinaci barevných kanálů, vyberte je před zvolením příkazu Úrovně v paletě Kanály se stisknutou klávesou Shift. Nabídka Kanál pak zobrazuje zkratky pro cílové kanály – například CM, je-li vybrán azurový a purpurový kanál. Nabídka rovněž obsahuje jednotlivé kanály z vybrané kombinace.

Další informace o volbě kanálů viz [Použití palety Kanály](#).

3 Upravte kontrast:

- Chcete-li zvýšit kontrast v obraze, použijte jezdců Vstupní úrovně přímo pod histogramem. Černý trojúhelník nastavuje stíny, šedý trojúhelník nastavuje střední tóny a bílý trojúhelník nastavuje světlá. Můžete rovněž zadat hodnoty přímo do textových polí Vstupní úrovně.
- Chcete-li snížit kontrast v obraze, použijte jezdců Výstupních úrovní ve spodní části dialogového okna Úrovně. Černý trojúhelník nastavuje stíny a bílý trojúhelník nastavuje světlá. Můžete rovněž zadat hodnoty přímo do textových polí Výstupní úrovně.

Předpokládejme například, že váš obraz obsahuje obrazové body, které pokrývají celou stupnici 0 až 255, a že chcete zvýšit kontrast v obraze. Táhnete-li bílým trojúhelníkem Vstupních úrovní na 233, přiřadí se obrazovým bodům s hodnotami jasu 233 a výše (v každém kanálu obrazu) hodnota 255 a obrazové body s hodnotami jasu nižšími se zobrazí s odpovídajícím způsobem světlejšími hodnotami. Tím se obraz zesvětlí a zvýší se kontrast ve světlých plochách.

Na druhé straně předpokládejme, že chcete snížit kontrast obrazu. Táhnete-li bílým trojúhelníkem Výstupních úrovní na 220, přiřadí se obrazovým bodům s hodnotami jasu 255 hodnota 220 a obrazové body s nižšími hodnotami jasu se zobrazí s odpovídajícím způsobem tmavšími hodnotami. Tím se obraz ztmaví a sníží se kontrast ve světlých plochách.

Viz také [Nastavení světel a stínů pomocí jezdců Úrovní](#).

Použití dialogového okna Křivky

Podobně jako Úrovně, umožňuje vám i okno Křivky upravovat tónový rozsah obrazu. Avšak namísto toho, abyste prováděli úpravy pomocí pouze tří proměnných (světlo, stíny a střední tóny), můžete nastavit každý bod ve stupnici 0–255 zatímco dalších 15 hodnot se nezmění.

Viz také [Jak použít libovolné mapování v dialogovém okně Křivky](#).

Jak použít dialogové okno Křivky:

1 Otevřete dialogové okno Křivky (viz [Použití příkazů pro úpravy barev](#)).

Vodorovná osa grafu představuje původní hodnoty jasu obrazových bodů (vstupní úrovně); svislá osa představuje nové hodnoty jasu (výstupní úrovně). Výchozí nastavení na diagonální čáru znázorňuje aktuální vztah mezi vstupními a výstupními hodnotami: žádným obrazovým bodům nebyly přiřazeny nové hodnoty, takže všechny obrazové body mají stejné vstupní a výstupní hodnoty.

Poznámka: Standardně zobrazují Křivky v režimu RGB hodnoty jasu 0–255 se stíny (0) vlevo a v režimu CMYK procentuální hodnoty 0–100 se světlý (0) vlevo. Chcete-li kdykoli křivku obrátit a změnit zobrazení, klepněte na dvojitou šipku pod křivkou.

2 Pokud pracujete s obrazem s více než jedním barevným kanálem, zvolte kanál, který chcete upravovat, z nabídky Kanál.

Chcete-li současně upravovat kombinaci barevných kanálů, vyberte je před otevřením dialogového okna Křivky v paletě Kanály se stisknutou klávesou Shift. Nabídka Kanál pak zobrazuje zkratky pro cílové kanály – například CM, když je zvolen azurový a purpurový kanál. Nabídka rovněž obsahuje jednotlivé kanály z vybrané kombinace.

Další informace o volbě kanálů najdete v odstavci [Použití palety Kanály](#).

3 Přesuňte kurzor v obraze na plochu, kterou chcete korigovat, a podržte tlačítko myši.

Objeví se kroužek, který označuje polohu obrazového bodu v grafu, a ve spodní části dialogového okna se zobrazí výstupní a vstupní hodnoty. Tímto krokem určíte část křivky, kterou chcete upravovat.



Viz kapitola 6 tištěné příručky uživatele, kde jsou vytištěné příklady různých korekcí pomocí křivek.

Všimněte si, že kroužek se neobjeví, pokud jste v dialogovém okně Křivky vybrali více než jeden kanál (viz krok 2).

4 Klepněte na křivce na body, které chcete zachovat. Chcete-li například upravit střední tóny a přitom minimalizovat vliv na světla a stíny, klepněte na body ve čtvrtině a třech čtvrtinách na křivce.

Na křivku můžete přidat až 15 bodů, které při úpravách tyto hodnoty zamknou. Chcete-li pevný bod z křivky odstranit, odtáhněte jej z grafu.

5 Táhněte za křivku, dokud obraz nevypadá podle vašich představ.



Abyste změnili mřížku v okně Křivky na jemnější, podržte klávesu Alt a klepněte na mřížku. Dalším klepnutím se stisknutou klávesou Alt mřížku zvětšíte zpět.

Jak použít libovolné mapování v dialogovém okně Křivky

1 Klepněte na tužku ve spodní části dialogového okna Křivky.

2 V oblasti grafu nakreslete tahem tužky požadovanou křivku.

Kurzor tužky se objeví automaticky, jakmile se přesunete do grafu. Chcete-li křivku omezit na přímkové úseky, podržte klávesu Shift a klepnutím definujte koncové body úseků. Můžete například vytvořit negativ obrazce tím, že podržíte Shift a klepnete na levý horní roh grafu a pak na pravý dolní roh.

3 Je-li třeba nakreslenou křivku vyhladit, klepněte na tlačítko Vyhladit.

Viz také [Použití dialogového okna Křivky](#).

Krok 5: Úprava vyvážení barev

Po dokončení tónových korekcí můžete přesně kontrolovat a diagnostikovat všechny problémy s barvami v obraze, jako je barevný nádech nebo přesycené nebo nedostatečně syté barvy.



Vyvážení barev v obraze můžete upravovat pomocí příkazů Vyvážení barev nebo Selektivní barva nebo použitím příkazů Úrovně nebo Křivky na jednotlivé kanály v barevném obraze.

Ještě jednou, Křivky umožňují nejpřesnější nastavení rozložení obrazových bodů v kanálu. Příkazy Odstín a sytost, Nahradit barvu a Selektivní barva poskytují další kontrolu nad specifickými barevnými složkami a atributy. Příklady specifických korekcí nevyvážení barev viz "Korekce barevných výtažků" v kapitole 6 v tištěné Příručce uživatele.

[Viz také](#)

O úpravě vyvážení barev

Při nastavování jednotlivých barevných složek v obraze je důležité pochopit, že každá úprava barvy ovlivní celkové vyvážení barev v obraze a že je mnoho způsobů, jak dosáhnout podobných účinků. Pokud nejste zvyklí upravovat jednotlivé barevné složky v obraze, pomáhá, když máte při práci po ruce diagram barevného kola.

Použití barevného kola vám může pomoci při předpovídání toho, jak změna barevné složky ovlivní ostatní barvy v obraze, a pomáhá převádět změny barev mezi modely RGB a CMYK. Můžete například snížit množství nějaké barvy v obraze zvýšením množství opačné barvy na barevném kole – a naopak. Podobně můžete zvýšit a snížit barvu úpravou dvou sousedních barev na barevném kole.

Můžete například snížit v obraze purpurovou přímo snížením množství purpurové nebo můžete snížit podíl purpurové tím, že přidáte do obrazu azurovou a žlutou.

Můžete i kombinovat tyto dvě korekce, což vám pomůže minimalizovat účinek úprav na celkovou sytost.

Podobně, jestliže pracujete s obrazem RGB, můžete snížit purpurovou tím, že odstraníte červenou a modrou nebo že přidáte zelenou. Všechny tyto úpravy vedou k celkovému barevnému vyvážení, které obsahuje méně purpurové. Která úprava je vhodná pro váš obraz závisí na obraze a na konkrétním požadovaném efektu.

Použití příkazu Vyvážení barev

Příkaz Vyvážení barev umožňuje měnit poměr barev v barevném obraze. Podobně jako příkaz Jas a kontrast, je i tento nástroj určen k celkovým korekcím barev. Pro přesnější nastavení jednotlivých barevných složek použijte [Úrovně](#), [Křivky](#) nebo některý ze specializovaných nástrojů pro korekci barev: [Odstín a sytost](#), [Nahradit barvu](#) nebo [Selektivní barva](#).

Poznámka: Abyste mohli použít příkaz Vyvážení barev, musíte mít zobrazený složený kanál. (Viz [Použití palety Kanály](#).)

Jak upravit úrovně konkrétní barvy v obraze:

1 Otevřete dialogové okno Vyvážení barev, podle popisu v [Použití příkazů pro úpravy barev](#).

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Tónový rozsah, ve kterém chcete provést změny, vyberte klepnutím na Stíny, Střední tóny nebo Světla.
- U obrazů RGB klepněte na Zachovat světlost, abyste zabránili změnám hodnot jasu v obraze při změně barvy. S touto volbou se v obraze zachová vyvážení tónů.

3 Táhněte trojúhelníkem směrem k barvě, kterou chcete v obraze přidat nebo táhněte směrem od barvy, pokud ji chcete v obraze ubrat.

Hodnoty v horní části dialogového okna Vyvážení barev ukazují změny barev pro červený, zelený a modrý kanál. (U obrazů Lab jsou tyto hodnoty pro kanály a a b.) Hodnoty mohou být v rozsahu od –100 do +100.

Následující ilustrace ukazují účinky úpravy úrovně azurové a červené ve středních tónech.

Viz také [O úpravě vyvážení barev](#).

Použití příkazu Odstín a sytost

Příkaz Odstín a sytost umožňuje úpravu odstínu, sytosti a jasů jednotlivých barevných složek v obraze. Podobně jako příkaz Vyvážení barev, je příkaz Odstín a sytost založen na barevném kole. Nastavení odstínu neboli barvy představuje pohyb ve směru obvodu barevného kola; nastavení sytosti neboli čistoty barvy představuje pohyb ve směru průměru barevného kola. Chcete-li přidat barvu k obrazu ve stupních šedi, který jste převedli do režimu RGB, nebo chcete-li vytvořit efekt jednobarevného duplexu, můžete použít volbu Kolorovat.

[Viz také](#)

Jak upravit obraz pomocí příkazu Odstín a sytost

1 Otevřete dialogové okno Odstín a sytost, jak je uvedeno v [Použití příkazů pro úpravy barev](#).

Po levé straně dialogového okna je šest barevných vzorků aditivních a subtraktivních barev v pořadí, ve kterém se objevují na barevném kole: červená, žlutá, zelená, azurová a purpurová. U obrazů Lab jsou zobrazeny čtyři vzorky: žlutá, zelená, modrá a purpurová.

Mimo to vám Vzorek ve spodní části dialogového okna umožňuje sledovat vliv úprav na vybranou barvu (standardně na barvu popředí). Chcete-li změnit barvu vzorku, klepněte na barvu v obraze.

2 Vyberte tlačítko vedle barevné složky, kterou chcete upravovat, nebo vyberte Vzor, chcete-li upravovat všechny barvy najednou.

3 Táhněte jezdcem Odstín, dokud nebudou barvy vypadat podle vašeho přání. Můžete rovněž napsat hodnotu do textového pole Odstín.

Hodnoty zobrazené v textovém poli odpovídají počtu stupňů pootočení ve směru obvodu barevného kola od původní barvy obrazového bodu. Kladné hodnoty značí otáčení ve směru hodinových ručiček; záporné hodnoty značí otáčení proti směru hodinových ručiček.

4 Táhněte trojúhelníkem Sytost doprava, chcete-li zvýšit sytost; tažením doleva se sytost sníží. Tím se barva posouvá směrem od středu nebo ke středu barevného kola, vzhledem k počátečním hodnotám barev vybraných obrazových bodů.

5 Chcete-li zvýšit světlost, táhněte jezdcem Světlost doprava; chcete-li světlost snížit, táhněte směrem doleva. Hodnoty mohou být v rozsahu od -100 do +100.

Viz také [Krok 5: Úprava vyvážení barev](#).

Jak kolorovat obraz ve stupních šedi nebo vytvořit efekt jednobarevného duplexu

1 Pokud kolorujete obraz ve stupních šedi, zvolte Obraz > Režim > RGB, abyste obraz převedli do režimu RGB.

2 Otevřete dialogové okno Odstín a sytost, jak je uvedeno v [Použití příkazů pro úpravy barev](#).

3 Klepněte na Kolorovat. Obraz se převede do odstínů červené, do bodu 0° na barevném kole, se sytostí 100%. Všimněte si, že hodnota světlosti žádného obrazového bodu se nezmění.

4 Jezdcem Odstín vyberte novou barvu.

5 Použijte jezdce Sytost a Světlost pro nastavení sytosti a světlosti obrazových bodů; pak klepněte na OK.

Použití příkazu Nahradit barvu

Příkaz Nahradit barvu umožňuje vytvořit masku, založenou na určitých barvách a pak korigovat barvy úpravou hodnot odstínu, sytosti a světlosti. Maska příkazu Nahradit barvu je dočasná a nevytváří v obraze výběr.

Jak nastavit a nahradit barvu:

1 Zvolte **Obraz > Přizpůsobit > Nahradit barvu**.

2 Zvolte jednu z následujících voleb:

- **Výběr**, chcete-li v okně náhledu zobrazit masku. Maskované plochy se objeví jako černé; částečně maskované plochy (to je plochy pokryté polopropustnou maskou) se objeví v různých úrovních šedi podle jejich průhlednosti.
- **Obraz**, chcete-li v okně náhledu zobrazit obraz. Tato volba je užitečná, když pracujete se zvětšeným obrazem nebo když máte omezený prostor na obrazovce.

3 Klepnutím na obraz nebo na okno náhledu vyberte plochy, které chcete maskovat. Chcete-li přidat plochy, klepněte se stisknutou klávesou Shift, chcete-li plochy odstranit, klepněte se stisknutou klávesou Alt.

4 Jezdcem nebo zadáním hodnoty do pole **Neurčitost** upravte toleranci masky. Podobně jako u nástrojů **kouzelná hůlka** a **plechovka barvy**, určuje volba **Tolerance** stupeň toho, jak budou do výběru zahrnuty podobné barvy.

5 Chcete-li změnit barvu, táhněte jezdcem odstínu, sytosti a světlosti (nebo zadejte hodnoty do textových polí).

6 Klepnutím na **OK** barvu nahradíte.

Viz také [Krok 5: Úprava vyvážení barev](#).

Použití příkazu Selektivní barva

Adobe Photoshop umožňuje provádět barevné korekce metodou zvanou selektivní korekce barev. Selektivní korekce barev je technika, kterou používají špičkové skenery a programy pro separace ke zvyšování nebo snižování množství tiskových barev v každé aditivní a subtraktivní základní barevné složce v obraze. Selektivní korekce barev je založena na tabulce, která je podobná následující:

Tato tabulka uvádí množství každé tiskové barvy použité k vytvoření každé základní barvy. Zvyšováním a snižováním množství tiskové barvy vzhledem k ostatním tiskovým barvám můžete modifikovat množství tiskové barvy v kterékoli základní barvě selektivně – to znamená, aniž byste ovlivnili ostatní základních barvy. Selektivní korekci barev můžete například použít, chcete-li dramaticky snížit azurovou v zelené složce obrazu a přitom ponechat azurovou v modré složce nezměněnou.

Podobně jako ostatní nástroje pro korekci barev, umožňuje vám příkaz Selektivní barva korigovat nevyváženost barev a upravovat barvy tak, aby vám vyhovovaly.

Poznámka: Abyste mohli použít příkaz Selektivní barva, musíte mít zobrazený složený kanál. (Viz [Použití palety Kanály](#).)

Jak použít příkaz Selektivní barva:

1 Otevřete dialogové okno Selektivní barva, jak je uvedeno v [Použití příkazů pro úpravy barev](#).

2 Zvolte barvu, kterou chcete upravit, z nabídky Barvy v horní části dialogového okna. V sadě barev jsou základní aditivní a subtraktivní barvy a bílé, neutrální a černé.

3 Vyberte metodu korekce:

- Volba Relativní upravuje existující hodnoty CMYK. Začínáte-li například s obrazovým bodem, který má 50 % purpurové, a přidáte 10 %, přidá se k purpurové 5 % (10 % z 50 % = 5 %), čímž se zvýší na celkových 55 %.

Uvědomte si, že s volbou Relativní nemůžete upravovat čistou bílou, protože neobsahuje žádné barevné složky.

- Volba Absolutní upravuje barvu v absolutních hodnotách. Začínáte-li například s obrazovým bodem, který má 50 % purpurové, a přidáte 10 %, nastaví se purpurová barva na celkových 60 %.

4 Ke zvýšení nebo snížení složek ve vybrané barvě použijte příslušné jezdcy.

Viz také [Krok 5: Úprava vyvážení barev](#).

Krok 6: Zaostření obrazu

Doostření neboli USM (unsharp masking) je tradiční filmová kompoziční technika, používaná k zaostření okrajů (hran) v obraze. Filtr Doostřit koriguje neostrosti v původní fotografii nebo naskenovaném obraze a kompenzuje neostrosti, které vzniknou během převzorkování a při tisku. Filtr Doostřit se doporučuje použít, ať je vaším konečným cílem tisk nebo použití online.

Filtr Doostřit najde každé dva sousední obrazové body s rozdílem v hodnotách jasu, který specifikujete, a zvýší kontrast obrazových bodů o hodnotu, kterou určíte. Kromě toho specifikujete počet okolních obrazových bodů, na který se efekt zaostření použije.

Při zaostřování obrazu je důležité vědět, že účinky filtru Doostřit jsou mnohem výraznější na obrazovce než na výstupu s velkým rozlišením. Je-li vaším konečným cílem tisk, použijte vzorky v této kapitole, které vám pomohou určit, jaká nastavení v dialogovém okně budou u vašeho obrazu fungovat nejlépe. Viz kapitola 6 tištěné příručky uživatele, kde jsou příklady.

Jak zaostřit obraz pomocí filtru Doostřit:

1 Zvolte Filtr > Zaostření > Doostřit.

2 V dialogovém okně Doostřit nastavte následující volby:

- Míra určí, jak se zvýší kontrast obrazových bodů. U obrazů tisknutých s velkým rozlišením se doporučuje hodnota mezi 150 % a 200 %.
- Poloměr určí počet obrazových bodů obklopujících obrazové body okrajů, které budou ovlivněny zaostřením. U obrazů s velkým rozlišením se doporučuje Poloměr mezi 1 a 2. Viz kapitola 6 tištěné příručky uživatele, kde jsou vytištěné příklady.
- Práh určuje, jak rozdílné musí být hodnoty jasu mezi dvěma obrazovými body, aby se považovaly za obrazové body okraje a zaostřily se filtrem. U obrazů s pleťovými tóny a dalšími plochami, u kterých chcete zabránit zavedení šumu, vyzkoušejte hodnoty prahu mezi 2 a 20. Standardní hodnota prahu (0) zaostřuje všechny obrazové body v obraze



Zjistíte-li, že použitím filtru Doostřit se jasné barvy ve vašem obraze přesyťují, převedte obraz do režimu Lab a použijte filtr pouze na kanál L. Touto technikou se zaostří obraz bez toho, aby se ovlivnily barevné složky.

Použití příkazu Variace pro tónové a barevné úpravy

Příkaz Variace umožňuje vizuálně nastavovat vyvážení barev, kontrastu a sytosti obrazu nebo výběru. Tento příkaz je nejužitečnější, když pracujete v obraze se středním tonálním rozsahem, který nevyžaduje přesné korekce barev.

Viz také [Korekce barev a tónů](#).

Jak použít příkaz Variace:

1 Otevřete dialogové okno Variace, jak je popsáno v [Použití příkazů pro úpravy barev](#).

Poznámka: Pokud se příkaz Variace v podnabídce Přizpůsobit neobjeví, nebyl zřejmě instalován zásuvný modul Variace. Další informace viz [Použití zásuvných modulů](#).

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

2 Nastavte následující volby:

- Odznačte volbu Zobrazit omezení, pokud nechcete vidět neonový náhled ploch v obraze, jejichž barvy budou omezeny – to znamená, že se při použití úpravy převedou na čistou bílou nebo čistou černou. Při nastavování středních tónů k omezení nedochází.
- Vyberte Stíny, Střední tóny nebo Světla, abyste označili, zda chcete upravit tmavé, střední nebo světlé plochy výběru.
- Vyberte Sytost, chcete-li změnit stupeň odstínu v obraze. Pokud je zaškrtnuta volba Zobrazit omezení a obraz vykazuje po úpravě omezení, překročili jste maximální sytost barvy.
- K určení míry každé úpravy použijte jezdec Jemně/Hrubě. Posunutím jezdce o jeden dílek doprava nebo doleva se míra úpravy zdvojnásobí.

3 Barvu a jas nastavte následujícím způsobem:

- Chcete-li do obrazu přidat barvu, klepněte na příslušnou miniaturu barvy.
- Chcete-li odečíst barvu, klepněte na její protějšek, který se nachází na barevném kole v opačné poloze; chcete-li například odečíst azurovou, klepněte na miniaturu červené.

4 Chcete-li nastavit jas v obraze, klepněte na miniatury v dialogovém okně vpravo.

Všimněte si, že pokaždé, když klepnete na miniaturu, změní se všechny miniatury. Střední miniatura vždy odpovídá aktuální volbě.

Viz také [Krok 5: Úprava vyvážení barev](#).

Použití příkazu Jas a kontrast

Použití příkazu Jas a kontrast je nejsnazším způsobem, jak provést jednoduché úpravy tónového rozsahu obrazu. Na rozdíl od příkazů Křivky a Úrovně upravuje tento příkaz hodnoty všech obrazových bodů v obraze – světla, stíny a střední tóny – najednou a proto se nedoporučuje pro špičkový výstup. S tímto příkazem nemůžete pracovat v jednotlivých kanálech.

Jak použít dialogové okno Jas a kontrast:

1 Otevřete dialogové okno Jas a kontrast, jak je popsáno v [Použití příkazů pro úpravy barev](#).

2 Tažením jezdců nastavte jas a kontrast.

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

3 Po dokončení úprav klepněte na OK.

Viz také [Korekce barev a tónů](#).

Speciální nástroje pro nastavení barev

Barvy nebo hodnoty jasu v obraze mění také příkazy Inverze, Vyrovnat, Práh a Posterizace. Ve většině případů mají tyto příkazy dramatické účinky, které se aplikují na vybranou vrstvu. Tyto příkazy se obvykle spíše než ke korekci barev používají k obohacení barev a k vytváření speciálních efektů.

[Viz také](#)

Použití příkazu Inverze

Příkaz Inverze vytváří negativ obraze. Tento příkaz můžete použít pro převedení pozitivního obrazu na negativ nebo k vytvoření pozitivu z naskenovaného negativu.

Při inverzi obrazu se hodnota jasu každého obrazového bodu v kanálech převede na inverzní hodnotu na 256 stupňové stupnici barevných hodnot. Například obrazový bod s hodnotou 255 v pozitivním obraze se změní na 0 a obrazový bod s hodnotou 5 se změní na 250.

Jak invertovat obraz:

Zvolte Obraz > Přizpůsobit > Inverze.

Použití příkazu Vyrovnat

Příkazem Vyrovnat se změní rozložení hodnot jasu v obrazových bodech v obraze tak, aby rovnoměrněji reprezentovaly celý rozsah úrovní jasu. Zvolíte-li tento příkaz, Adobe Photoshop najde nejsvětlejší a nejtmaší hodnoty v obraze a zprůměruje všechny hodnoty jasu tak, že nejtmaší hodnota reprezentuje černou (nebo jí co možná nejbližší) barvu a nejjasnější hodnota reprezentuje bílou. Photoshop se pak pokusí vyrovnat jas – to znamená rovnoměrně rozdělit mezilehlé hodnoty obrazových bodů po celé stupnici šedi.

Tento příkaz můžete použít, když skenovaný obraz vypadá tmavší než originál a vy chcete vyvážit hodnoty tak, aby se vytvořil světlejší obraz. Použitím příkazu Vyrovnat spolu s příkazem Histogram můžete porovnat jas před a po provedení změn.

Jak vyrovnat hodnoty jasu obrazových bodů:

1 Zvolte Obraz > Přizpůsobit > Vyrovnat.

Máte-li vybranou oblast obrazu, objeví se dialogové okno Vyrovnat.

- Vyberte volbu Pouze vybrané oblasti, chcete-li vyrovnat pouze obrazové body ve výběru.
- Vyberte volbu Celý obraz podle výběru, chcete-li vyrovnat obrazové body v celém obraze na základě rozložení obrazových bodů ve vybrané oblasti.

2 Klepněte na OK, aby se obraz nebo výběr vyrovnal.

Použití příkazu Práh

Příkaz Práh se používá k převedení obrazů ve stupních šedi nebo barevných obrazů na vysoce kontrastní černobílé obrazy. Tento příkaz umožňuje specifikovat určitou úroveň jako prahovou. Všechny obrazové body, které jsou světlejší než práh, se převedou na bílou. Všechny obrazové body, které jsou tmavší než práh, se převedou na černou.

Jak použít příkaz Práh:

1 Otevřete dialogové okno Práh podle popisu v [Použití příkazů pro úpravy barev](#).

Dialogové okno Práh zobrazuje histogram úrovní jasu v obrazových bodech v aktuálním výběru.

2 Táhněte jezdcem pod histogramem, dokud se v horní části dialogového okna neobjeví požadovaná prahová úroveň. Během pohybu jezdce se obraz mění a odpovídá právě nastavenému prahu.

Poznámka: Aby se na Macintoshi mohl zobrazovat náhled nastavení prahu, musí být v předvolbách Zobrazení a kurzory zapnuta volba Animace tabulky barev. Další informace viz [Zobrazení náhledu úprav barev](#).

Použití příkazu Posterizace

Příkaz Posterizace umožňuje specifikovat počet tónových úrovní (neboli úrovní jasu) obrazu a pak mapovat obrazové body do nejbližších odpovídajících úrovní. Tento příkaz je užitečný při vytváření speciálních efektů, jako jsou velké, stejnobarevné plochy ve fotografii. Účinky tohoto příkazu jsou nejvíce patrné, když snižujete počet úrovní šedé v obraze ve stupních šedi; příkaz ale můžete také použít k vytvoření některých zajímavých efektů v barevných obrazech. Posterizace může být také užitečná při snižování počtu barev v obraze, který chcete rozšiřovat přes Web.

Jak specifikovat počet úrovní v obraze:

- 1 Otevřete dialogové okno Posterizace podle popisu v [Použití příkazů pro úpravy barev](#)).
- 2 Zadejte požadovaný počet úrovní; pak klepněte na OK.
- 3 Po dokončení úprav klepněte na OK.

[Použití nástrojů Adobe Photoshopu pro korekce barev](#)

[Provádění korekcí v režimu CMYK oproti RGB](#)

[Korekce barev pro velmi kvalitní tisk: přehled](#)

[Použití příkazu Variace pro tónové a barevné úpravy](#)

[Použití příkazu Jas a kontrast](#)

[Speciální nástroje pro nastavení barev](#)

[Reprodukce barev](#)

[Volba režimu zobrazení barev](#)

[Použití příkazů pro úpravy barev](#)

[Zobrazení náhledu úprav barev](#)

[Provádění korekcí v režimu CMYK oproti RGB](#)

[Náhled změn barevných hodnot](#)

[Ukládání a načítání nastavení korekcí barev](#)

[Jak použít paletu Informace k náhledu změn barev](#)

[Jak použít paletu Barvy k náhledu barevných hodnot](#)

[Provádění korekcí v režimu CMYK oproti RGB](#)

Náhled barev CMYK

Identifikace netisknutelných barev

[Nastavení světel a stínů pomocí cílových hodnot](#)

[Nastavení světel a stínů pomocí jezdců Úrovní](#)

[Automatické nastavení světel a stínů](#)

[Nastavení jezdců Úrovní](#)

[Použití dialogového okna Křivky](#)

[O úpravě vyvážení barev](#)

[Použití příkazu Vyvážení barev](#)

[Použití příkazu Odstín a sytost](#)

[Použití příkazu Nahradit barvu](#)

[Použití příkazu Selektivní barva](#)

[Jak upravit obraz pomocí příkazu Odstín a sytost](#)

[Jak kolorovat obraz ve stupních šedi nebo vytvořit efekt jednobarevného duplexu](#)

[O úpravě vyvážení barev](#)

[Použití příkazu Inverze](#)

[Použití příkazu Vyrovnat](#)

[Použití příkazu Práh](#)

[Použití příkazu Posterizace](#)

[Použití příkazu Odbarvit](#)

Výběry

Abyste mohli v Adobe Photoshopu upravovat část obrazu, musíte nejdříve vybrat oblast, kterou chcete upravovat. Vybraná plocha se vyznačí hranicí obklopující výběr, zvanou také hranice výběru. Jakmile vytvoříte výběr, můžete vybranou plochu přesouvat, kopírovat, malovat do ní nebo na ni aplikovat četné speciální efekty. Můžete také použít alfa kanály, chcete-li výběry uložit jako masky pro svou grafickou práci. Informace o úpravách výběrů najdete v kapitole [Úpravy](#); informace o maskách jsou v kapitole [Používání kanálů a masek](#).

[Viz také](#)

Vytvoření výběru

Adobe Photoshop umožňuje vybrat části obrazů několika způsoby. Nástroj pro výběr a nástroj laso umožňují vytvářet výběry tažením myši, zatímco nástroj kouzelná hůlka a příkaz Rozsah barev vytvářejí výběry na základě barvy cílových ploch. Při použití nástroje pro výběr se v paletě Volby objeví volby pro tento nástroj. Když vytvoříte nový výběr, nahradí se jím existující výběr v obraze. Můžete také použít nástroj pero k vytvoření přesně tvarovaných výběrů použitím [cesty](#).

Poznámka: Při vytváření výběru v souboru obsahujícím vrstvy musí být vrstva, kterou chcete použít, aktivní.

Jak vybrat všechny obrazové body ve vrstvě v mezích hranic plátna:

1 Vyberte vrstvu v paletě Vrstvy, jak je vysvětleno v odstavci [Použití palety Vrstvy](#).

2 Zvolte Výběr > Vybrat vše.

Tímto příkazem se vyberou všechny obrazové body, které jsou uvnitř hranic plátna.

Jak výběr odznačit:

Provedte jeden z následujících úkonů:

- Libovolným nástrojem pro výběr (kromě kouzelné hůlky, výběru jediného sloupce nebo jedině řádky nebo nástroje mnohoúhelníkové laso) klepněte kdekoli v obraze mimo vybranou oblast.
- Zvolte Výběr > Odznačit vše.

[Viz také](#)

Použití nástroje pro výběr

Nástroj pro výběr vám umožní vybrat obdélníkovou nebo eliptickou plochu tažením přes plochu obrazu. Standardně se hranice výběru táhne z rohu.

Jak použít nástroj pro výběr:

1 Tažením vyberte z palety nástrojů jeden z následujících nástrojů výběru:

- Pravoúhlý, chcete-li vytvořit obdélníkový výběr.
- Eliptický, chcete-li vytvořit eliptický výběr.
- Jediný řádek nebo Jediný sloupec, chcete-li definovat hranici výběru jako řádek nebo sloupec se šířkou 1 obrazový bod.



Chcete-li rychle přepnout mezi pravoúhlým a eliptickým výběrem, klepněte na nástroj pro výběr se stisknutou klávesou Alt nebo stiskněte M.

2 Pokud jste vybrali pravoúhlý nebo eliptický výběr, zvolte jednu z následujících voleb pro Styl v paletě Volby výběru:

- Normálně, chcete-li určit proporce výběru tažením.
- Pevný poměr stran, chcete-li nastavit pevný poměr výšky a šířky výběru. Zadejte hodnoty (včetně desetinných hodnot) pro poměr stran. Pokud byste chtěli například nakreslit výběr se šířkou dvakrát větší než výškou, zadali byste 2 pro šířku a 1 pro výšku.
- Pevná velikost, chcete-li specifikovat hodnoty pro výšku a šířku výběru. Rozměry výběru se zadávají v obrazových bodech pomocí celých čísel. Uvědomte si, že počet obrazových bodů potřebných k vytvoření určitého rozměru výběru závisí na rozlišení obrazu. Například pro soubor, který má 72 obrazových bodů na palec, potřebujete k vytvoření 1 palce 72 obrazových bodů. Informace o obrazovém rozlišení viz [Rozlišení a velikost obrazu](#).

3 Chcete-li při vytváření výběru definovat prolnutý okraj, zadejte do pole Prolnutí hodnotu v obrazových bodech. Další informace viz [Změkčení okrajů výběru](#).

4 Chcete-li vytvořit výběr, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Používáte-li pravoúhlý nebo eliptický výběr, táhněte přes plochu, kterou chcete vybrat. Chcete-li omezit výběr na čtverec nebo kružnici, podržte při tažení Shift. Chcete-li táhnout výběr ze středu, začněte táhnout; pak podržte Alt a pokračujte v tažení.
- Pokud používáte výběr Jediný řádek nebo Jediný sloupec, klepněte blízko plochy, kterou chcete vybrat; pak přetáhněte výběr do přesné polohy. Není-li výběr vidět, zvětšete zobrazení obrazu.




Chcete-li upravit polohu pravoúhlého nebo eliptického výběru, táhněte nejdříve se stlačeným tlačítkem myši, abyste vytvořili hranici výběru; pak podržte mezerník a pokračujte v tažení.

[Viz také](#)

Použití nástroje laso

Nástroj laso umožňuje vytvořit výběr tím, že nakreslíte obrys kolem plochy od ruky. Můžete také omezit celý obrys nebo jeho část přímkovými segmenty.

Jak použít nástroj laso:

- 1 Poklepejte na nástroj laso , čímž otevřete jeho paletu Volby.
- 2 Chcete-li při vytváření výběru definovat prolnutý okraj, zadejte hodnotu v obrazových bodech do pole Prolnutí.
- 3 Chcete-li vypnout vyhlazení, odznačte Vyhlazení.

Další informace o prolínání viz [Změkčení okrajů výběru](#).

4 Chcete-li nakreslit hranici výběru od ruky, táhněte kolem plochy v obraze.

5 Chcete-li kreslit výběr s přímkovými segmenty hranice, začněte táhnout; pak podržte Alt a klepněte tam, kde chcete, aby segmenty začínaly a končily.

Při vytváření výběru můžete přepínat mezi kreslením od ruky a přímkovými segmenty hranice výběru. Když uvolníte myš, aniž byste podrželi Alt, Photoshop hranici výběru zavře.

[Viz také](#)

Použití nástroje mnohoúhelníkové laso

Nástroj mnohoúhelníkové laso vám umožňuje vytvářet obrys výběru definováním sady přímkových segmentů klepnutím a tažením se stisknutým Alt vytvářet segmenty od ruky.

Jak použít nástroj mnohoúhelníkové laso:

1 Tažením vyberte v paletě nástrojů mnohoúhelníkové laso.

2 Chcete-li při vytváření výběru definovat prolnutý okraj, zadejte v paletě Volby do pole Prolnutí hodnotu v obrazových bodech.

3 Chcete-li vypnout vyhlazení, odznačte Vyhlazení.

Další informace viz [Změkčení okrajů výběru](#).

4 Klepněte v obraze, abyste nastavili počátek výběru.

5 Umístěte kurzor tam, kde chcete ukončit první přímkový segment, a klepněte. Dalšími klepnutími určíte koncové body pro následující přímkové segmenty.

6 Chcete-li nakreslit segment od ruky, podržte Alt a táhněte. Po dokončení segmentu od ruky uvolněte Alt a tlačítko myši.

7 Dalšími klepnutími a tažením se stisknutým Alt dokončete vytváření výběru. Hranici výběru uzavřete poklepáním.

[Viz také](#)

Použití nástroje kouzelná hůlka

Nástroj kouzelná hůlka umožňuje vybrat části obrazu na základě podobnosti barev sousedních obrazových bodů. Tento nástroj může být také vhodný pro výběr souhlasně vybarvených ploch (například červené květiny), aniž by bylo nutné obkreslovat obrys nástrojem laso. Při použití kouzelné hůlky určuje Adobe Photoshop, zda jsou sousední obrazové body v rozsahu barev neboli v toleranci, kterou specifikujete.

Poznámka: Nástroj kouzelná hůlka nelze použít na obrazy v režimu bitové mapy.

Jak použít nástroj kouzelná hůlka:

- 1 Poklepejte na nástroj kouzelná hůlka , aby se zobrazila jeho paleta Volby.
- 2 Zadejte hodnotu do pole Tolerance.

Tolerance může být v rozsahu 0 až 255. Pro výběr barev s velmi podobnou barevnou hodnotou, jakou má obrazový bod, na který jste klepli, zadejte nízkou hodnotu tolerance. Chcete-li vybrat širší rozsah barev, zadejte vyšší toleranci.

3 Chcete-li vypnout vyhlazení, odznačte volbu Vyhlazení.

4 Chcete-li vybrat barvy s použitím dat ze všech viditelných vrstev, vyberte Ze všech vrstev. Ponecháte-li volbu Ze všech vrstev nezaškrtnutou, vybere nástroj kouzelná hůlka pouze barvy z aktivní vrstvy.

5 V obraze klepněte na barvu, kterou chcete vybrat.

Vyberou se všechny sousedící obrazové body, které jsou v rozsahu tolerance.

[Viz také](#)

Použití příkazu Rozsah barev

Příkazem Rozsah barev se vybere určená barva ve stávajícím výběru nebo v celém obraze. Barvy můžete zvolit z předvolených rozsahů barev nebo můžete vytvořit výběr vzorkováním barev z obrazu.

Na rozdíl od ostatních nástrojů výběru v Adobe Photoshopu může příkaz Rozsah barev fungovat v rámci existujícího výběru. To umožňuje vybírat podskupiny barev. Chcete-li například vybrat barvy obsahující azurovou a zelenou (to znamená vyloučit z výběru azurové modrou), můžete vybrat v dialogovém okně Rozsah barev volbu Azurové, klepnout na OK a pak znovu otevřít dialogové okno Rozsah barev a vybrat Zelené. Všimněte si, že abyste mohli modifikovat výběr, musíte klepnout na OK a pak znovu otevřít dialogové okno Rozsah barev. Jestliže chcete výběr zaměnit, nezapomeňte před použitím příkazu Rozsah barev všechny výběry odznačit.

[Viz také](#)

Jak vybrat rozsah barev navzorkováním barev

1 Zvolte Výběr > Rozsah barev.

2 Z nabídky Vybrat zvolte Nabrané barvy.

Chcete-li výběr při jeho vytváření vidět, nechte náhled nastavený na Výběr. Chcete-li vidět v náhledu celý obraz, vyberte Obraz. Jestliže například pracujete ve zvětšeném zobrazení obrazu a oblast, ze které chcete nabrat vzorek, není vidět, můžete při vytváření výběru zobrazit náhled celého obrazu. Pak přepněte zpět na volbu Výběr, abyste viděli všechny změny ve výběru.



Chcete-li v dialogovém okně Rozsah barev přepínat mezi náhledy Obraz a Výběr, stiskněte Apple (Macintosh) resp. Ctrl (Windows).

3 Umístěte kurzor na obraz nebo náhled a klepnutím naberte vzorek barvy, kterou chcete zahrnout do výběru.

4 Upravte rozsah barev pomocí jezdce Neurčitost nebo zadáním hodnoty. Chcete-li zmenšit rozsah vybraných barev, zmenšete neurčitost. Volba Neurčitost funguje podobně jako volba Tolerance v paletě Volby kouzelné hůlky a plechovky s barvou.

5 Chcete-li upravit výběr, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li přidat barvy do výběru, vyberte v dialogovém okně Rozsah barev kapátko s plus a klepněte v náhledu nebo v obraze.
- Chcete-li odstranit barvy z výběru, vyberte v dialogovém okně Rozsah barev kapátko s mínus a klepněte v náhledu nebo v obraze.



Chcete-li dočasně aktivovat kapátko s plus, podržte Shift. Chcete-li aktivovat kapátko s mínus, podržte Alt.

6 Chcete-li zobrazit náhled výběru v okně obrazu, zvolte volbu z nabídky Náhled výběru. Tyto volby jsou probrány v odstavci [Jak vybrat rozsah pomocí předvolených barev](#).

7 Klepnutím na OK vytvoříte výběr.

[Viz také](#)

Jak vybrat rozsah pomocí předvolených barev

1 Zvolte Výběr > Rozsah barev.

Dialogové okno Rozsah barev obsahuje oblast náhledu, která ukazuje buď výběr, který vytváříte, nebo obraz, ve kterém pracujete.

2 Z nabídky Vybrat zvolte barevný nebo tónový rozsah. Uvědomte si, že volba Mimo gamut je funkční pouze u obrazů RGB a Lab. (Barva mimo gamut je barva RGB, kterou nelze vytisknout pomocí barevných výtazků CMYK. Další informace viz [Barevný gamut](#).)

3 Klepněte na Výběr, čímž se vybrané plochy zobrazí v oblasti náhledu.

4 Chcete-li zobrazit náhled výběru v okně obrazu, zvolte z nabídky Náhled výběru jednu z následujících voleb:

- Žádný, nechcete-li v okně obrazu zobrazit žádný náhled.
- Stupně šedi, chcete-li zobrazit výběr tak, jak by vypadal v kanálu ve stupních šedi.
- Černé těleso, chcete-li zobrazit výběr v barvě proti černému pozadí.
- Bílé těleso, chcete-li zobrazit výběr v barvě proti bílému pozadí.
- Rychlá maska, chcete-li zobrazit výběr pomocí aktuálních nastavení rychlé masky. (Viz [Použití režimu Rychlá maska](#).)

5 Klepnutím na OK vytvoříte výběr.

Poznámka: Objeví-li se zpráva "Žádné obrazové body nejsou vybrány z více než 50%", nebude hranice výběru vidět.

[Viz také](#)

Jak uložit a načíst nastavení rozsahu barev

Chcete-li nastavení použitá k vytvoření barevného výběru uložit a pak tato nastavení znovu použít, použijte tlačítka Uložit a Načíst v dialogovém okně Rozsah barev.

Viz také [Použití příkazu Rozsah barev](#).

Úpravy výběrů

Adobe Photoshop poskytuje mnoho možností k úpravě a zpřesnění výběrů. Výběr můžete zpřesnit na základě podobnosti barev nebo můžete upravit hranice výběru a přidat nebo odečíst výběry. Výběry můžete rovněž invertovat, chcete-li vybrat všechny plochy, které nebyly předtím vybrané. Před přičtením nebo odečtením od výběru se přesvědčte, že máte v paletě Volby stejná nastavení prolínání a vyhlazení, která jste použili při vytváření původního výběru, aby nová hranice výběru vypadala jednotně.

[Viz také](#)

Přesouvání hranice výběru

Hranici výběru můžete snadno posouvat, takže bude obsahovat různé plochy obrazu. Tato možnost je užitečná pro doladění výběrů, které jsou trochu posunuté.

Jak přesunout hranici výběru:

1 Při zvoleném nástroji pro výběr umístěte kurzor dovnitř hranice výběru (z kurzoru se stane ukazatel výběru).

2 Přetáhněte hranici výběru na požadované místo.



Pro ovládání pohybu výběru použijte následující metody:

- Chcete-li omezit směr pohybu na násobky 45°, začněte táhnout, pak podržte Shift a pokračujte v tažení.
- Chcete-li pohybovat výběrem po 1 obrazovém bodu, použijte kurzorové klávesy na klávesnici.
- Chcete-li pohybovat výběrem po 10 obrazových bodech, podržte Shift a stiskněte kurzorovou klávesu.

[Viz také](#)

Přidání k výběru

K existujícímu výběru můžete přidat nebo současně vybrat více než jednu oblast obrazu. Výsledný výběr obsahuje všechny obrazové body původního i nového výběru.

Jak přidávat k výběru:

1 Vytvořte výběr.

2 Se zvoleným nástrojem pro výběr podržte Shift a vyberte oblast, kterou chcete k výběru přidat.

[Viz také](#)

Odebrání z výběru

Od existujícího výběru můžete odebrat tím, že vyberete plochu, kterou chcete odebrat. Výsledný výběr obsahuje všechny obrazové body původního výběru, které nejsou také v novém výběru.

Jak odebírat z výběru:

1 Vytvořte výběr.

2 Se zvoleným nástrojem pro výběr podržte Alt a vyberte plochu, kterou chcete odebrat z výběru.

[Viz také](#)

Výběr částí výběrů

Pro výběr části existujícího výběru můžete použít kterýkoli nástroj pro výběr. Z plochy, která protíná původní a nový výběr, se stane výsledný výběr.

Jak vybrat část existujícího výběru:

Se zvoleným nástrojem pro výběr stiskněte Alt+Shift a táhněte přes plochy původního výběru, které chcete zachovat.

[Viz také](#)

Použití příkazů Rozšíření a Podobné

Příkazy Rozšíření a Podobné umožňují rozšířit výběr tak, aby zahrnoval oblasti barevně podobné původnímu výběru. Tyto příkazy používají k definici barevného rozsahu obrazových bodů, které se mají zahrnout do rozšířeného výběru, toleranci specifikovanou v [Paletě nástroje kouzelná hůlka](#).

Poznámka: Příkazy Rozšíření a Podobné nelze použít na obrazy, které jsou v režimu bitové mapy.

[Viz také](#)

Jak rozšířit výběr založený na barvě:

Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Zvolte Výběr > Rozšíření, chcete-li zahrnout sousední obrazové body, které jsou ve specifikovaném rozsahu tolerance.
- Zvolte Výběr > Podobné, chcete-li zahrnout obrazové body v celém obraze, nejen sousední k výběru, které spadají do specifikovaného rozsahu tolerance.

Chcete-li výběr postupně rozšiřovat, můžete každý z těchto příkazů vybrat více než jednou.

Vyhlazení výběru

V některých případech může vytvoření výběru na základě barev zanechat uvnitř i vně vybrané oblasti špatně zařazené obrazové body. Výběr můžete vyčistit pomocí příkazu Vyhladit, kterým se rozptýlené obrazové body do výběru zahrnou nebo se z něj vyloučí. Vyhlazení je zvláště účinné při prolínání, klonování nebo při provádění jiných změn, které mají mít ve výsledném výběru hladké přechody.

[Viz také](#)

Jak vyhladit výběr:

1 Zvolte Výběr > Změnit > Vyhladit.

2 Do pole Poloměr vzorku zadejte hodnotu v obrazových bodech mezi 1 a 16 a klepněte na OK.

Adobe Photoshop zkontroluje plochu kolem každého obrazového bodu, aby zjistil všechny nevybrané obrazové body, které jsou ve specifikovaném rozsahu. Pokud například zadáte poloměr vzorku 16, použije program každý obrazový bod jako střed oblasti 33 x 33 obrazových bodů (16 obrazových bodů ve vodorovném a svislém směru). Je-li v oblasti vybraná většina obrazových bodů, přičte se každý nevybraný obrazový bod k výběru. Není-li většina obrazových bodů vybraná, každý vybraný obrazový bod se z výběru odečte.

Poznámka: Vztah mezi fyzickou vzdáleností a vzdáleností v obrazových bodech se mění v závislosti na rozlišení obrazu. Například 5 obrazových bodů je delší vzdálenost v obraze s rozlišením 72 ppi než v obraze s rozlišením 300 ppi. Další informace viz [Rozlišení a velikost obrazu](#).

Rozšíření a zúžení hranice výběru

Když vytvoříte výběr, můžete jej upravit rozšířením nebo zúžením hranice výběru.

Jak rozšířit hranici výběru:

1 Zvolte Výběr > Změnit > Rozšířit.

2 Do pole Rozšířit zadejte hodnotu v obrazových bodech mezi 1 a 16 a klepněte na OK.

Hranice výběru se zvětší o určený počet obrazových bodů.

Jak zúžit hranici výběru:

1 Zvolte Výběr > Změnit > Zúžit.

2 Do pole Zúžit zadejte hodnotu v obrazových bodech mezi 1 a 16 a klepněte na OK.

Hranice výběru se zmenší o určený počet obrazových bodů. Pokud část hranice výběru sleduje okraj obrazu, nebude tato část příkazem Zúžit ovlivněna.

[Viz také](#)

Výběr okraje výběru

Můžete definovat výběr a pak vybrat plochu o specifikované šířce rámuující původní výběr.

[Viz také](#)

Jak vybrat hranici okolo existujícího výběru:

1 Zvolte Výběr > Změnit > Okraj.

2 Zadejte šířku hranice mezi 1 a 64 obrazovými body a klepněte na OK.

Invertování výběru

Někdy je pohodlnější vybrat část obrazu tak, že nejdříve vyberete části, které nechcete, a pak výběr invertujete. Chcete-li například vybrat objekt, který je umístěn na jednobarevném pozadí, můžete nejdříve použít nástroj kouzelná hůlka k výběru pozadí a pak provést inverzi, aby se vybral objekt v popředí.

[Viz také](#)

Jak vybrat nevybrané části obrazu:

Zvolte Výběr > Doplněk. Opakováním tohoto příkazu se vrátíte k původnímu výběru.

Změkčení okrajů výběru

V některých případech je potřeba vyhladit ostré okraje výběru, který hodláte modifikovat. Přechod mezi obrazovými body ve výběru a okolními obrazovými body můžete učinit plynulejším pomocí prolnutí a vyhlazení.

[Viz také](#)

Prolnutí výběru

Prolnutí rozostří okraje výběru vytvořením přechodového pásma mezi výběrem a okolními obrazovými body. V přechodu se plynule prolínají okraje výběru s pozadím. Toto vyhlazení může na okraji výběru způsobit určitou ztrátu detailů. Prolnutý okraj můžete definovat u výběrů, které vytváříte nástrojem laso, mnohoúhelníkové laso nebo nástrojem pro výběr nebo můžete prolnutí přidat k okrajům existujícího výběru. Prolnutí byste měli použít vždy před prováděním jakýchkoli úprav a změn výběru.

Viz také [Použití volby Vyhlazení](#).

Jak definovat prolnutí okrajů pro nástroj pro výběr nebo laso:

V paletě Volby výběru, Volby lasa nebo Volby mnohoúhelníkového lasa zadejte hodnotu Prolnutí. Tato hodnota definuje šířku prolnutého okraje a může být v rozsahu od 1 do 250 obrazových bodů.

Jak definovat prolnutí okraje pro existující výběr:

1 Zvolte Výběr > Prolnutí.

2 Zadejte hodnotu do pole Poloměr prolnutí a klepněte na OK.

Poznámka: Když vytvoříte malý výběr s velkým poloměrem prolnutí, je možné vytvořit tak nezřetelný výběr, že okraje výběru nejsou vidět. Pokud se objeví zpráva “Žádné obrazové body nejsou vybrány z více než 50%“, snižte poloměr prolnutí pro aktivní nástroj pro výběr nebo výběr zvětšete.

Použití volby Vyhlazení

Vyhlazením se vytvoří výběr s hladkými okraji tím, že se okrajové obrazové body částečně zaplní, takže jsou poloprůhledné. Protože vyhlazením se odstraní zubaté okraje, je zvláště užitečné, když vytváříte složité obrazy pomocí výřezů a vkládání. Neztrácí se žádné detaily, protože se mění pouze okrajové obrazové body. Vyhlazení můžete specifikovat pro laso, mnohoúhelníkové laso, eliptický výběr a kouzelnou hůlku. Tuto volbu musíte specifikovat před použitím nástroje pro výběr; nemůžete vyhlazení aplikovat dodatečně na existující výběr.

Viz také [Prolnutí výběru](#).

Jak použít vyhlazení:

Přesvědčte se, že je v paletě Volby lasa, Volby mnohoúhelníkového lasa, Volby výběru nebo Volby kouzelné hůlky zaškrtnutá volba Vyhlazení.

Skrytí hranice výběru

Chcete-li vidět výběr bez hranice – například zobrazit náhled přesunutého výběru – můžete dočasně hranice výběru skrýt. Veškeré změny, které specifikujete, jako jsou výplně nebo úpravy barev se použijí na aktuální výběr, ale hranice zůstává skrytá.

Příkaz Obrisy skrýt ovlivní pouze označený výběr. Hranice výběru se při vytvoření jiného výběru znovu objeví.

Jak skrýt nebo zobrazit hranici výběru:

Zvolte Zobrazení > Obrisy skrýt nebo Obrisy zobrazit.

Cesty

Cesta je jakákoli čára nebo křivka, kterou v Adobe Photoshopu nakreslíte pomocí nástroje pero z palety nástrojů. Ačkoliv se cesty na obrazovce ve vašem obraze zobrazují, neobsahují žádné obrazové body a s obrazem se netisknou. Kreslení cesty ve Photoshopu je jako kdybyste položili přes obraz pauzovací papír a kreslili čáry a křivky. Když uložíte cestu do palety Cesty, uložíte pauzovací papír s celým jeho obsahem.

Cesta se skládá z jednoho nebo více segmentů. Kotevní body definují, kde segmenty cesty začínají a končí. Cesta ve tvaru křivky je definována rovněž směrovými vodiči, které určují tvar a směr každého křivkového segmentu. Uzavřená cesta nemá začátek ani konec; například kružnice je uzavřená cesta. Otevřená cesta má jednoznačné koncové body; příkladem otevřené cesty je vlnovka.

Cesta v paletě Cesty se může skládat z jedné nebo více podcest. Podcesta se skládá z řady spojených segmentů cesty; různé podcesty jsou od sebe odděleny. Například můžete nejdříve nakreslit úsečku, pak nakreslíte křivku, která je od přímky oddělená, a uložíte obě podcesty v paletě Cesty jako jednu cestu.

Cesty můžete použít k definici tvarů a ploch pro malbu a k definici hladce tvarovaných výběrů. Protože cesty se vždy skládají z hladkých, vyhlazených obrysů, jsou vynikající alternativou k použití nástroje laso, který má tendenci vytvářet nepravidelně tvarované výběry. Cesty jsou vhodné pro dlouhodobé uložení jednoduchých masek, protože jsou malé, kompaktní a zabírají na disku mnohem méně místa než výběry obrazových bodů. Cesty můžete rovněž použít k oříznutí části vašeho obrazu pro export do aplikace pro ilustrace nebo sazbu (viz [Použití ořezových cest](#)).

[Viz také](#)

Použití palety Cesty

V paletě Cesty jsou uvedeny cesty, které jste vytvořili. Vlevo od názvu cesty se zobrazuje miniatura obsahu cesty. Chcete-li vidět další cesty, použijte posuvníky nebo změňte velikost palety.

[Viz také](#)

Jak zobrazit paletu Cesty:

Zvolte Okna > Cesty.

Výběr a zobrazení cest

Paleta Cesty umožňuje označit, odznačit, zobrazit nebo skrýt celé cesty ve vašem obraze.

Viz také [Skrýtí a změna velikosti miniatur cest](#).

Jak vybrat cestu:

Klepněte na cestu v paletě Cesty. Název cesty se v paletě zvýrazní a vybraná cesta se objeví v obraze. Najednou můžete vybrat pouze jednu cestu.

Jak cestu odznačit:

Klepněte v paletě Cesty mimo cestu.

Jak cestu skrýt:

Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte cestu v paletě Cesty a zvolte z nabídky palety Vypnout cestu.
- Zvolte Zobrazení > Cestu skrýt.

Jak cestu zobrazit:

Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte cestu v paletě Cesty.
- Zvolte Zobrazení > Cestu zobrazit.



Chcete-li přepnout mezi skrýtím a zobrazením cesty, klepněte v paletě Cesty na cestu se stisknutou klávesou Shift.

Skrytí a změna velikosti miniatur cest

Můžete změnit velikost miniatur cest nebo zobrazování miniatur vypnout. Většení miniatury zobrazují více detailů tvaru cest. Zmenšení nebo vypnutí miniatur umožní zobrazit v paletě Cesty více cest najednou a může zvýšit výkon Adobe Photoshopu.

Viz také [Výběr a zobrazení cest](#).

Jak změnit velikost miniatury cesty:

1 Z nabídky palety Cesty zvolte Volby palety.

2 Vyberte velikost nebo vyberte Žádná, chcete-li zobrazení miniatur vypnout.

Vytváření cest

Cesta se vytvoří jednou ze dvou metod: můžete vytvořit novou cestu v paletě Cesty a pak začít kreslit nástrojem pero nebo můžete nejdříve kreslit nástrojem pero a pak uložit cestu do palety Cesty. Pokud vytvoříte cestu nejdříve v paletě Cesty, nakreslená cesta se automaticky uloží. Jestliže začnete nejdříve kreslit, nakreslená cesta se objeví v paletě Cesty jako dočasná *pracovní* cesta. Pracovní cestu musíte uložit, chcete-li uchovat její obsah.

[Viz také](#)

Vytváření nových cest

Když vytváříte novou cestu, objeví se v paletě Cesty na konci seznamu cest. K obsahu této nové cesty se přidají čáry a křivky, které nakreslíte nástrojem pero.

[Viz také](#)

Jak vytvořit novou cestu bez jejího pojmenování:

Klepněte na tlačítko Nová cesta v dolní části palety cesty.

Jak vytvořit novou cestu:

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Přesvědčte se, že není vybrána žádná pracovní cesta a zvolte Nová cesta z nabídky palety Cesty.
- Se stisknutou klávesou Alt klepněte na tlačítko Nová cesta v dolní části palety Cesty.

2 Do dialogového okna Nová cesta zapište název cesty a klepněte na OK.

Náhled segmentů cest

Volba Cesta s perem vám umožňuje zobrazovat náhled segmentu cesty před tím, než ho definitivně nakreslíte. Během pohybu kurzoru v obraze Photoshop segment, který se vytváří, interaktivně zobrazuje. Segment cesty není trvalý, dokud nestisknete tlačítko myši.

[Viz také](#)

Jak zobrazit náhled segmentu cesty při kreslení:

- 1** Poklepejte na nástroj pero, aby se zobrazila jeho paleta Volby.
- 2** Zaškrtněte volbu Cesta s perem.

Kreslení přímých segmentů cest

Přímý segment cesty nakreslíte tak, že klepnete na místa koncových bodů neboli kotevních bodů segmentů cesty.

[Viz také](#)

Jak nakreslit cestu, tvořenou přímými segmenty:

1 Vyberte nástroj pero.

2 Umístěte kurzor na místo, kde chcete, aby přímý segment začínal, a klepnutím definujte první kotevní bod. Kotevní bod zůstane vybraný (plný), dokud nedefinujete další bod.

Když začnete kreslit perem, objeví se na konci seznamu cest Pracovní cesta a pokud jste ještě nevytvořili novou cestu.

3 Klepněte na místo, kde chcete, aby první přímý segment cesty končil. Podržte při klepnutí klávesu Shift, abyste omezili úhel segmentu na násobky 45°.

Nyní je vybraný druhý kotevní bod a první kotevní bod se změnil na prázdný čtverec, který označuje, že již není vybraný.

Každý segment, který nakreslíte, se stane částí pracovní cesty. Máte-li již pracovní cestu v paletě a není vybrána, nahradí cesta, kterou kreslíte, obsah pracovní cesty.

4 Dalším klepnutím vytvořte kotevní body pro další přímkové segmenty.

5 Chcete-li cestu zakončit, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li zakončit otevřenou cestu, klepněte na nástroj pero v paletě nástrojů.
- Chcete-li vytvořit uzavřenou cestu, umístěte kurzor na první kotevní bod, který jste vytvořili. Vedle kurzoru, pokud je přesně umístěn na kotevním bodu, se objeví malá smyčka. Klepnutím cestu uzavřete.

Kreslení zakřivených cest

Zakřivené cesty nakreslíte tažením myši tak, abyste vytvořili kotevní body a směrové vodiče, které definují směr a tvar každého segmentu.

[Viz také](#)

Jak nakreslit zakřivenou cestu:

1 Vyberte nástroj pero.

2 Umístěte kurzor na místo, kde chcete, aby křivka začínala. Podržte tlačítko myši. Objeví se první kotevní bod.

3 Táhněte od kotevního bodu. Při pohybu myši se objeví směrové vodiče. Podržte při tažení klávesu Shift, abyste omezili úhel směrových vodičů na násobky 45°. Když vypadá segment křivky tak, jak chcete, uvolněte tlačítko myši.

Délka a sklon směrového vodiče určuje tvar a směr segmentu křivky.

4 Umístěte kurzor na místo, kde chcete, aby segment končil, stiskněte tlačítko myši a tažením v opačném směru segment dokončete.

5 Proved'te jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li vytvořit další segment hladké křivky, umístěte kurzor na místo, kde chcete, aby další segment končil, a táhněte směrem od vypuklé části křivky.
- Chcete-li vytvořit lomenou křivku, umístěte kurzor na poslední kotevní bod, stiskněte Alt a podržte tlačítko myši, čímž se vytvoří zlomový bod; pak táhněte ve směru vypuklé části křivky. Uvolněte Alt a tlačítko myši, přemístěte kurzor tam, kde chcete, aby segment končil, a táhněte v opačném směru.

6 Pokračujte ve vytváření dalších křivkových segmentů vytvářením kotevních bodů a tažením směrových vodičů, jak je popsáno v předchozích krocích.

7 Chcete-li dokončit cestu, proved'te jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li ukončit otevřenou cestu, klepněte na nástroj pero v paletě nástrojů.
- Chcete-li vytvořit uzavřenou cestu, umístěte kurzor na první kotevní bod, který jste vytvořili. Pokud je kurzor přesně umístěn na kotevním bodu, objeví se vedle kurzoru malá smyčka. Klepnutím nebo tažením cestu uzavřete.

Tipy pro kreslení křivek

Následující pokyny vám pomohou vytvářet křivky snadno a rychle:

- Chcete-li vytvořit jednoduchou křivku, táhněte vždy nejdříve ve směru vypuklé části křivky a pak táhněte opačným směrem. Tažením ve stejném směru se vytvoří křivka “S”.
- Kreslíte-li řadu hladkých křivek, kreslete segmenty postupně tak, že umístíte kotevní body na začátek a konec každého segmentu, ne do vrcholů vypuklých částí segmentů. Používejte co možná nejméně kotevních bodů a umísťujte je co možná nejdále od sebe.

[Viz také](#)

Vytváření vícenásobných podcest

Pokaždé, když nakreslíte spojenou řadu přímkových nebo křivkových segmentů, vytvoříte *podcestu*. Můžete vytvořit několik podcest a uložit je do palety Cesty jako jednu cestu. Abyste mohli vytvořit další podcesty, musíte podcestu zakončit před dalším kreslením pomocí nástroje pero. Uzavřením nebo zakončením podcesty se zajistí, že další segment, který budete kreslit, bude od této podcesty oddělen.

[Viz také](#)

Uložení a přejmenování cest

Chcete-li uchovat obsah pracovní cesty, musíte ji uložit. Jakmile cestu uložíte, budou se automaticky ukládat všechny změny, které v cestě uděláte.

Cesta se ukládá s obrazem, ve stejném formátu souboru jako obraz. Na počítačích Macintosh podporují cesty všechny formáty souboru, které podporuje Photoshop. Ve Windows podporují cesty formáty Photoshop, JPEG, EPS, PDF a TIFF. Informace o použití ořezových cest uložených ve formátu EPS najdete v odstavci [Použití ořezových cest](#). Všechny cesty uložené s obrazem se při otevření obrazu objeví v paletě Cesty.

[Viz také](#)

Jak uložit pracovní cestu bez pojmenování:

Přetáhněte název *Pracovní cesta* na tlačítko *Nová cesta* ve spodní části palety Cesty.

Jak uložit pracovní cestu:

- 1 Nakreslete pracovní cestu.
- 2 Z nabídky palety Cesty zvolte příkaz Uložit cestu.
- 3 V dialogovém okně Uložit cestu zadejte název cesty a klepněte na OK.

Jak přejmenovat uloženou cestu:

- 1 Poklepejte na název cesty v paletě Cesty.
- 2 V dialogovém okně Přejmenovat cestu zadejte nový název a klepněte na OK.

Úpravy cest

Pomocí nástrojů pro cesty v paletě nástrojů můžete snadno upravovat tvar cesty. Můžete posouvat kotevní body a směrové vodiče, přidávat a mazat kotevní body na cestě a měnit chování směrových vodičů kotevního bodu.


[Viz také](#)

Pozměňování cest

Cestu můžete upravovat přetažením jejích segmentů, kotevnic bodů nebo směrových vodičů. Cestu musíte nejdříve vybrat, aby se zobrazily její kotevní body a směrové vodiče. Chcete-li upravit pouze část cesty, vyberte nejdříve tuto část. Vybrané části cesty se označí plnými kotevními body a plnými směrovými body (koncové body směrových vodičů).

[Viz také](#)

Jak vybrat segment, kotevní bod, podcestu nebo cestu

1 Tažením vyberte z palety nástrojů nástroj pro přímý výběr .

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li vybrat kotevní bod, klepněte na kotevní bod v obraze.
- Chcete-li vybrat segment cesty, klepněte na segment.
- Chcete-li vybrat více segmentů cesty, táhněte hranici výběru kolem požadovaných segmentů cesty.
- Chcete-li vybrat celou cestu, podržte Alt a klepněte na cestu v obraze. Pokud se cesta skládá z několika podcest, vybere se pouze podcesta přímo pod kurzorem.

[Viz také](#)

Jak přidávat k výběru

Chcete-li přidat k výběru další kotevních body, segmenty nebo podcesty podržte tlačítko Shift.

[Viz také](#)

Jak upravit cestu

1 Vyberte z palety nástrojů nástroj pro přímý výběr.

2 Klepněte na cestu v obraze, aby se zobrazily její kotevní body a směrové vodiče.

3 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li upravit tvar cesty, táhněte za kotevní bod, směrový vodič nebo segment cesty.
- Chcete-li upravit určitou část cesty, vyberte tuto část. Pak tažením vybranou část upravujte.



Chcete-li aktivovat nástroj přímého výběru, když je vybrán jiný nástroj, umístěte kurzor na kotevní bod a stiskněte Apple (Macintosh) resp. Ctrl (Windows).


[Viz také](#)

Přidávání a mazání kotevních bodů

K přidávání a mazání kotevních bodů z cesty použijte nástroje pro přidání kotevního bodu a pro vymazání kotevního bodu v paletě nástrojů.

[Viz také](#)

Jak přidat kotevní bod

1 Tažením vyberte z palety nástrojů nástroj pro přidání kotevního bodu  a umístěte kurzor na cestu, kam chcete kotevní bod přidat (vedle kurzoru se objeví znaménko plus).

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:


- Klepnutím přidáte kotevní bod, beze změny tvaru segmentu.
- Chcete-li přidat kotevní bod a změnit tvar segmentu, definujte tažením směrové vodiče pro kotevní bod.



Chcete-li aktivovat nástroj pro přidání kotevního bodu, když je vybrán nástroj pro přímý výběr, umístěte kurzor na čáru cesty, kde není žádný kotevní bod a stiskněte Apple+Alt (Macintosh) resp. Ctrl+Alt (Windows).

[Viz také](#)

Jak vymazat kotevní bod

1 Tažením vyberte z palety nástrojů nástroj pro vymazání kotevního bodu  a umístěte kurzor na kotevní bod, který chcete vymazat (vedle kurzoru se objeví znaménko mínus).

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepnutím vymažte kotevní bod. Cesta změní tvar podle zbývajících kotevních bodů.
- Tažením vymažte kotevní bod a změňte tvar upravovaného segmentu.



Chcete-li aktivovat nástroj pro vymazání kotevního bodu, když je vybrán nástroj přímého výběru, umístěte kurzor na kotevní bod a stiskněte Apple+Alt (Macintosh) resp. Ctrl+Alt (Windows).

[Viz také](#)

Změna hladkého bodu na zlomový a naopak


Při kreslení hladké křivky vystupují z každého kotevního bodu dva směrové vodiče. První směrový vodič dokončuje definici segmentu končícího v kotevním bodu, zatímco druhá určuje tvar a směr dalšího segmentu cesty. Hladké křivky používají kotevní body, které se nazývají hladké body. To znamená, že oba směrové vodiče leží ve stejném směru a při tažení za jeden z nich se pohybují oba.

Změna hladkého bodu na zlomový bod vám umožní změnit hladkou křivku na lomenou nebo na přímý segment. Zlomový bod pro lomenou křivku má dva směrové vodiče, které lze upravovat nezávisle, zatímco zlomový bod pro přímý segment nemá vůbec žádné směrové vodiče.

[Viz také](#)

Jak změnit hladký bod na zlomový nebo naopak:

1 Pomocí nástroje pro přímý výběr vyberte cestu v obraze a zobrazte její kotevní body a směrové vodiče.

2 Tažením vyberte z palety nástrojů nástroj pro změnu kotevního bodu  a umístěte kurzor na kotevní bod, který chcete změnit.



Chcete-li na Macintoshi aktivovat nástroj pro změnu kotevního bodu při vybraném nástroji pero, umístěte kurzor na kotevní bod a stiskněte Ctrl+Apple.

3 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li změnit hladký bod na zlomový bod bez směrových vodičů, klepněte na hladký kotevní bod.
- Chcete-li změnit hladký bod na zlomový se směrovými vodiči, přesvědčte se, že jsou směrové vodiče vidět; pak táhněte za směrový bod (bod na konci směrového vodiče) tak, aby se dvojice směrových vodičů rozdělila.
- Chcete-li změnit zlomový bod na hladký, táhněte od zlomového bodu tak, aby se objevily směrové vodiče.
- Chcete-li změnit zlomový bod na hladký, klepněte na směrový bod, čímž se směrové vodiče zarovnájí do stejného směru.

Kopírování a přemísťování cest

Cesty můžete kopírovat a přemísťovat v obraze a mezi obrazy různými způsoby. Při úpravě cest můžete měnit také jejich pořadí v paletě Cesty.

[Viz také](#)

Jak změnit pořadí cest:

1 Vyberte cestu v paletě Cesty.

2 Přetáhněte cestu v paletě Cesty nahoru a dolů a když se objeví plná čára v požadovaném místě, uvolněte tlačítko myši.

Přemístování cest

Cestu můžete přesunout kamkoli v obraze.

Viz také [Kopírování cest](#).

Jak přemístit cestu:

- 1 Vyberte cestu v paletě Cesty.
- 2 V paletě nástrojů vyberte nástroj pro přímý výběr.
- 3 Klepnutím na cestu v obraze se stisknutým Alt cestu vyberte.
- 4 Přetáhněte cestu v obraze do její nové polohy.

Přesunete-li nějakou část cesty za hranice plátna, je stále dostupná.

Poznámka: Jestliže táhnete cestu tak, že kurzor je nad jiným otevřeným obrazem, cesta se zkopíruje do nového obrazu.

Jak cestu při přesunutí zkopírovat:

- 1 Vyberte cestu v paletě Cesty.
- 2 Vyberte cestu pomocí nástroje pro přímý výběr.
- 3 Při tažení cesty podržte klávesu Alt.

Kopírování cest

Cesty můžete kopírovat v rámci obrazu nebo mezi dvěma obrazy Photoshopu. Můžete také použít příkazy Úpravy > Kopírovat a Úpravy > Vložit, chcete-li zkopírovat cesty mezi obrazem ve Photoshopu a obrazem v jiné aplikaci, jako je například Adobe Illustrator, Adobe Streamline nebo Adobe Dimensions.

[Viz také](#)

Jak zkopírovat cestu v obraze bez pojmenování

Přetáhněte cestu v paletě Cesty na tlačítko Nová cesta ve spodní části palety.

[Viz také](#)

Jak zkopírovat cestu v obraze a pojmenovat kopii

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Přetáhněte cestu v paletě Cesty se stisknutou klávesou Alt na tlačítko Nová cesta ve spodní části palety.
- Vyberte cestu, kterou chcete zkopírovat, a z nabídky palety Cesty zvolte příkaz Duplikovat cestu.

2 Zadejte pro cestu nový název a klepněte na OK.

[Viz také](#)

Jak kopírovat cesty mezi dvěma soubory Adobe Photoshopu

1 Otevřete oba obrazy.

2 Ve zdrojovém obraze použijte pro výběr cesty, kterou chcete zkopírovat, nástroj pro přímý výběr.

3 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Přetáhněte cestu ze zdrojového obrazu do cílového. Cesta se v novém okně umístí na střed a pokud existuje aktivní cesta, přidá se k cestě.
- Přetáhněte cestu z palety Cesty zdrojového obrazu do cílového obrazu. Cesta se zkopíruje na místo, kde uvolníte tlačítko myši a pokud existuje aktivní cesta, přidá se k cestě.

[Viz také](#)

Vyplnění a vytažení cest

Při vyplňování nebo vytahování cesty přidáváte ke svému obrazu obrazové body. Příkaz Vyplnit cestu vám umožňuje vyplnit cestu určitou barvou, uloženou částí souboru nebo vzorkem. Příkaz Vytáhnout cestu umožňuje vytáhnout obrys cesty. Je-li vybraná podcesta, změní se příkazy Vyplnit cestu a Vytáhnout cestu na příkazy Vyplnit podcestu a Vytáhnout podcestu a Photoshop vyplní nebo vytáhne pouze vybranou podcestu.

Důležité: Při vyplňování nebo vytahování cesty se přidané obrazové body objeví na aktivní vrstvě. Před vyplňováním nebo vytahováním cesty se ujistěte, že je požadovaná vrstva aktivní.

[Viz také](#)

Jak vyplnit cestu s použitím aktuálních nastavení příkazu Vyplnit cestu

Klepněte na tlačítko Vyplnit cestu ve spodní části palety Cesty.

[Viz také](#)

Jak vyplnit cestu a specifikovat volby

1 Vyberte cestu v paletě Cesty.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Se stisknutým Alt klepněte na tlačítko Vyplnit cestu ve spodní části palety Cesty.
- Z nabídky palety Cesty zvolte Vyplnit cestu.

3 Z nabídky Použít zvolte obsah výplně (viz "Vyplnění výběru nebo vrstvy").

4 Určete krytí výplně. Chcete-li, aby byla výplň průhlednější, použijte menší procentuální hodnotu. Při nastavení na 100 % bude výplň neprůhledná.

5 Zvolte režim překrývání výplně, jak je vysvětleno v odstavci "Volba režimu překrývání".

Nabídka Režim obsahuje volbu Vymazat, která umožňuje vymazat obsah výplně do průhlednosti. Abyste mohli tuto volbu použít, musíte pracovat ve vrstvě.

6 Chcete-li omezit výplň pouze na oblasti, které obsahují obrazové body, zaškrtněte volbu Zachovat průhlednost. Další informace o této volbě viz "Zachování průhlednosti vrstvy".

7 Vyberte jednu z následujících voleb Vykreslení:

- Prolnutí, chcete-li určit, jak daleko dovnitř a ven od hranice výběru bude sahat prolnutí okraje. Hodnotu zadejte v obrazových bodech.
- Vyhlazení, chcete-li vytvořit jemnější přechod mezi obrazovými body ve výběru a okolními obrazovými body částečným vyplněním okrajových obrazových bodů ve výběru.

Více informací o těchto volbách najdete v odstavci [Změkčení okrajů výběru](#).

8 Klepnutím na OK cestu vyplníte.

[Viz také](#)

Jak vytáhnout cestu s použitím aktuálních nastavení příkazu Vytáhnout cestu

Klepněte na tlačítko Vytáhnout cestu ve spodní části palety Cesty. Každým klepnutím na tlačítko Vytáhnout cestu se zvětší tloušťka obrysové čáry.

[Viz také](#)

Jak vytáhnout cestu a specifikovat volby

1 Vyberte cestu v paletě Cesty.

2 Vyberte nástroj pro kreslení nebo úpravy, který chcete použít k vytažení cesty. Nastavte volby nástroje v paletě Volby a v paletě Stopy určete stopu. Nastavení nástroje musíte specifikovat před otevřením dialogového okna Vytáhnout cestu.

3 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Se stisknutou klávesou Alt klepněte na tlačítko Vytáhnout cestu ve spodní části palety Cesty.
- Z nabídky palety Cesty zvolte Vytáhnout cestu.

4 Pokud jste nezvolili nástroj v kroku 2, vyberte nástroj v dialogovém okně Vytáhnout cestu.

5 Klepněte na OK a cesta se vytáhne.

[Viz také](#)

Mazání a odstranění cest

Můžete vymazat nebo zrušit část cesty nebo celou cestu. Cesty můžete odstranit, když je už nebudete potřebovat (například po vyplnění nebo vytažení), nebo když chcete zachovat paletu Cesty ve zvládnutelné velikosti a zamezit omylům v důsledku příliš velkého počtu cest.

Není-li pracovní cesta v paletě Cesty vybraná, když začnete kreslit, obsah pracovní cesty se vymaže a nahradí.

Viz také [Cesty](#).

Jak vymazat segment cesty:

1 Vyberte segment cesty, který chcete vymazat.

2 Vybraný segment vymažte stisknutím klávesy Smazat (Macintosh) resp. Backspace (Windows). Dalším stisknutím klávesy Smazat resp. Backspace se vymaže zbytek podcesty.

Jak cestu odstranit:

1 Vyberte cestu v paletě Cesty.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na tlačítko Koš ve spodní části palety Cesty a klepněte na Ano.
- Z nabídky palety Cesty zvolte Odstranit cestu.



Chcete-li smazat cestu bez potvrzování, klepněte na tlačítko Koš ve spodní části palety Cesty se stisknutým Alt.

Použití cest jako hranice výběru

Každou uzavřenou cestu můžete použít jako hranici výběru. Uzavřená cesta, která překrývá vybranou oblast, se může k aktuálnímu výběru přidat, odečíst od něj nebo se může s existujícím výběrem zkombinovat.

[Viz také](#)

Jak změnit cestu na hranici výběru s použitím aktuálních nastavení příkazu Vytvořit výběr:

Klepněte na tlačítko Vytvořit výběr ve spodní části palety Cesty.

Jak změnit cestu na hranici výběru a určit volby:

1 Chcete-li zkombinovat cestu s výběrem, vytvořte nejdříve výběr pomocí nástroje pro výběr.

2 V paletě Cesty vyberte název cesty, kterou chcete použít jako výběr.

3 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Se stisknutou klávesou Alt klepněte na tlačítko Vytvořit výběr ve spodní části palety Cesty.
- Zvolte Vytvořit výběr z nabídky palety Cesty.

4 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Do pole Prolnutí zadejte hodnotu (v obrazových bodech), která určí, jak daleko dovnitř a ven od hranice výběru bude sahat prolnutí okraje. Další informace viz [Prolnutí výběru](#).
- Vyberte Vyhlazení, chcete-li vytvořit jemnější přechod mezi obrazovými body ve výběru a okolními obrazovými body. Přesvědčte se, že Poloměr prolnutí je nastaven na 0. Další informace viz [Použití volby Vyhlazení](#).

5 Vyberte jednu z následujících voleb výběru:

- Nový výběr, chcete-li vybrat pouze oblast definovanou cestou.
- Přidat k výběru, chcete-li přidat oblast definovanou cestou k původnímu výběru.
- Odečíst od výběru, chcete-li odstranit oblast definovanou cestou od původního výběru.
- Protnout s výběrem, chcete-li vybrat oblast, která je společná pro cestu i původní výběr. Pokud se cesta a výběr nepřekrývají, nevybere se nic.



K převádění cest na výběry můžete použít následující zkratky:

- Chcete-li definovat cestu jako výběr s použitím aktuálních nastavení v dialogovém okně Vytvořit výběr, klepněte na miniaturu cesty v paletě Cesty se stisknutou klávesou Apple (Macintosh) resp. Ctrl (Windows).
- Chcete-li přidat cestu k aktuálnímu výběru, stiskněte Apple+Shift resp. Ctrl+Shift a klepněte na miniaturu cesty.
- Chcete-li odečíst cestu od aktuálního výběru, stiskněte Apple+Alt resp. Ctrl+Alt a klepněte na miniaturu cesty.
 - Chcete-li vybrat společnou plochu cesty a aktuálního výběru, stiskněte Apple+Shift+ Alt resp. Ctrl+Shift+Alt a klepněte na miniaturu cesty.

Změna hranice výběru na cesty

Každý výběr vytvořený nástrojem pro výběr v programu Adobe Photoshop lze přeměnit na cestu. To je například užitečné, když chcete použít nástroj pro přímý výběr k jemnému doladění segmentů cesty. Pak můžete přeměnit cestu zpět na hranici výběru nebo uložit cestu se souborem pro pozdější použití. Výběr můžete změnit na cestu příkazem Vytvořit pracovní cestu nebo pomocí tlačítka Vytvořit pracovní cestu.

Příkazem Vytvořit pracovní cestu se odstraní veškeré prolnutí, použité ve výběru. Kromě toho může příkaz Vytvořit pracovní cestu změnit tvar výběru v závislosti na složitosti cesty a hodnotě tolerance, zvolené v dialogovém okně Vytvořit pracovní cestu.

[Viz také](#)

Jak změnit výběr na cestu s použitím aktuálních nastavení tolerance v okně Vytvořit pracovní cestu:

Klepněte na tlačítko Vytvořit pracovní cestu ve spodní části palety Cesty.

Jak změnit výběr na cestu:

1 Vytvořte výběr.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Se stisknutou klávesou Alt klepněte na tlačítko Vytvořit pracovní cestu ve spodní části palety Cesty.
- Zvolte Vytvořit pracovní cestu z nabídky palety Cesty.

3 Zadejte hodnotu Tolerance.

Hodnoty Tolerance mohou být v rozsahu od 0,5 do 10 obrazových bodů a určují, jak je příkaz Vytvořit pracovní cestu citlivý na malé odchylky tvaru výběru. Čím je hodnota tolerance vyšší, tím je menší počet kotevních bodů použitých k nakreslení cesty a tím je cesta hladší. Informace o tom, jak počet kotevních bodů ovlivňuje tisk, najdete v odstavci "Tisk ořezových cest".

4 Klepněte na OK. Konvertovaný výběr se objeví jako pracovní cesta na konci seznamu cest v paletě Cesty.

[Vytvoření výběru](#)

[Úpravy výběrů](#)

[Změkčení okrajů výběru](#)

[Skrytí hranice výběru](#)

[Cesty](#)

[Použití palety Cesty](#)

[Vytváření cest](#)

[Úpravy cest](#)

[Kopírování a přemísťování cest](#)

[Vyplnění a vytažení cest](#)

[Mazání a odstranění cest](#)

[Použití nástroje pro výběr](#)

[Použití nástroje laso](#)

[Použití nástroje mnohoúhelníkové laso](#)

[Použití nástroje kouzelná hůlka](#)

[Použití příkazu Rozsah barev](#)

[Použití nástroje laso](#)

[Použití nástroje mnohoúhelníkové laso](#)

[Použití nástroje kouzelná hůlka](#)

[Použití příkazu Rozsah barev](#)

[Vytvoření výběru](#)

[Použití nástroje mnohoúhelníkové laso](#)

[Použití nástroje kouzelná hůlka](#)

[Použití příkazu Rozsah barev](#)

[Vytvoření výběru](#)

[Použití nástroje pro výběr](#)

[Použití nástroje laso](#)

[Použití nástroje kouzelná hůlka](#)

[Použití příkazu Rozsah barev](#)

[Vytvoření výběru](#)

[Použití nástroje pro výběr](#)

[Použití nástroje laso](#)

[Použití nástroje mnohoúhelníkové laso](#)

[Použití příkazu Rozsah barev](#)

[Vytvoření výběru](#)

[Jak vybrat rozsah barev navzorkováním barev](#)

[Jak vybrat rozsah pomocí předvolených barev](#)

[Jak uložit a načíst nastavení rozsahu barev](#)

[Použití nástroje pro výběr](#)

[Použití nástroje laso](#)

[Použití nástroje mnohoúhelníkové laso](#)

[Použití nástroje kouzelná hůlka](#)

[Vytvoření výběru](#)

[Použití příkazu Rozsah barev](#)

[Jak vybrat rozsah pomocí předvolených barev](#)

[Jak uložit a načíst nastavení rozsahu barev](#)

[Jak vybrat rozsah barev navzorkováním barev](#)

[Jak uložit a načíst nastavení rozsahu barev](#)

[Přesouvání hranice výběru](#)

[Přidání k výběru](#)

[Odebrání z výběru](#)

[Výběr částí výběrů](#)

[Použití příkazů Rozšíření a Podobné](#)

[Vyhrazení výběru](#)

[Rozšíření a zúžení hranice výběru](#)

[Výběr okraje výběru](#)

[Invertování výběru](#)

[Přidání k výběru](#)

[Odebrání z výběru](#)

[Výběr částí výběrů](#)

[Použití příkazů Rozšíření a Podobné](#)

[Vyhlázení výběru](#)

[Rozšíření a zúžení hranice výběru](#)

[Výběr okraje výběru](#)

[Invertování výběru](#)

[Úpravy výběrů](#)

Přesouvání hranice výběru

Odebrání z výběru

Výběr částí výběrů

Použití příkazů Rozšíření a Podobné

Vyhlázení výběru

Rozšíření a zúžení hranice výběru

Výběr okraje výběru

Invertování výběru

Úpravy výběrů

[Přesouvání hranice výběru](#)

[Přidání k výběru](#)

[Výběr částí výběrů](#)

[Použití příkazů Rozšíření a Podobné](#)

[Vyhazení výběru](#)

[Rozšíření a zúžení hranice výběru](#)

[Výběr okraje výběru](#)

[Invertování výběru](#)

[Úpravy výběrů](#)

[Přesouvání hranice výběru](#)

[Přidání k výběru](#)

[Odebrání z výběru](#)

[Použití příkazů Rozšíření a Podobné](#)

[Vyhazení výběru](#)

[Rozšíření a zúžení hranice výběru](#)

[Výběr okraje výběru](#)

[Invertování výběru](#)

[Úpravy výběrů](#)

[Přesouvání hranice výběru](#)

[Přidání k výběru](#)

[Odebrání z výběru](#)

[Výběr částí výběrů](#)

[Vyhazení výběru](#)

[Rozšíření a zúžení hranice výběru](#)

[Výběr okraje výběru](#)

[Invertování výběru](#)

[Úpravy výběrů](#)

[Přesouvání hranice výběru](#)

[Přidání k výběru](#)

[Odebrání z výběru](#)

[Výběr částí výběrů](#)

[Použití příkazů Rozšíření a Podobné](#)

[Rozšíření a zúžení hranice výběru](#)

[Výběr okraje výběru](#)

[Invertování výběru](#)

[Úpravy výběrů](#)

[Přesouvání hranice výběru](#)

[Přidání k výběru](#)

[Odebrání z výběru](#)

[Výběr částí výběrů](#)

[Použití příkazů Rozšíření a Podobné](#)

[Vyhazení výběru](#)

[Výběr okraje výběru](#)

[Invertování výběru](#)

[Úpravy výběrů](#)

[Přesouvání hranice výběru](#)

[Přidání k výběru](#)

[Odebrání z výběru](#)

[Výběr částí výběrů](#)

[Použití příkazů Rozšíření a Podobné](#)

[Vyhlazení výběru](#)

[Rozšíření a zúžení hranice výběru](#)

[Invertování výběru](#)

[Úpravy výběrů](#)

[Přesouvání hranice výběru](#)

[Přidání k výběru](#)

[Odebrání z výběru](#)

[Výběr částí výběrů](#)

[Použití příkazů Rozšíření a Podobné](#)

[Vyhlazení výběru](#)

[Rozšíření a zúžení hranice výběru](#)

[Výběr okraje výběru](#)

[Úpravy výběrů](#)

[Prolnutí výběru](#)

[Použití volby Vyhlazení](#)

[Použití palety Cesty](#)

[Vytváření cest](#)

[Úpravy cest](#)

[Kopírování a přemísťování cest](#)

[Vyplnění a vytažení cest](#)

[Mazání a odstranění cest](#)

[Použití cest jako hranice výběru](#)

[Změna hranice výběru na cesty](#)

[Zkratky palety cest](#)

[Výběr a zobrazení cest](#)

[Skrytí a změna velikosti miniatur cest](#)

[Vytváření nových cest](#)

[Náhled segmentů cest](#)

[Kreslení přímých segmentů cest](#)

[Kreslení zakřivených cest](#)

[Tipy pro kreslení křivek](#)

[Vytváření vícenásobných podcest](#)

[Uložení a přejmenování cest](#)

[Náhled segmentů cest](#)

[Kreslení přímých segmentů cest](#)

[Kreslení zakřivených cest](#)

[Tipy pro kreslení křivek](#)

[Vytváření vícenásobných podcest](#)

[Uložení a přejmenování cest](#)

[Vytváření cest](#)

[Vytváření nových cest](#)

[Kreslení přímých segmentů cest](#)

[Kreslení zakřivených cest](#)

[Tipy pro kreslení křivek](#)

[Vytváření vícenásobných podcest](#)

[Uložení a přejmenování cest](#)

[Vytváření cest](#)

[Vytváření nových cest](#)

[Náhled segmentů cest](#)

[Kreslení zakřivených cest](#)

[Tipy pro kreslení křivek](#)

[Vytváření vícenásobných podcest](#)

[Uložení a přejmenování cest](#)

[Vytváření cest](#)

[Vytváření nových cest](#)

[Náhled segmentů cest](#)

[Kreslení přímých segmentů cest](#)

[Tipy pro kreslení křivek](#)

[Vytváření vícenásobných podcest](#)

[Uložení a přejmenování cest](#)

[Vytváření cest](#)

[Vytváření nových cest](#)

[Náhled segmentů cest](#)

[Kreslení přímých segmentů cest](#)

[Kreslení zakřivených cest](#)

[Vytváření vícenásobných podcest](#)

[Uložení a přejmenování cest](#)

[Vytváření cest](#)

[Vytváření nových cest](#)

[Náhled segmentů cest](#)

[Kreslení přímých segmentů cest](#)

[Kreslení zakřivených cest](#)

[Tipy pro kreslení křivek](#)

[Uložení a přejmenování cest](#)

[Vytváření cest](#)

[Vytváření nových cest](#)

[Náhled segmentů cest](#)

[Kreslení přímých segmentů cest](#)

[Kreslení zakřivených cest](#)

[Tipy pro kreslení křivek](#)

[Vytváření vícenásobných podcest](#)

[Vytváření cest](#)

Přidávání a mazání kotevních bodů

Změna hladkého bodu na zlomový a naopak

[Jak vybrat segment, kotevní bod, podcestu nebo cestu](#)

[Jak přidávat k výběru](#)

[Jak upravit cestu](#)

[Přidávání a mazání kotevních bodů](#)

[Změna hladkého bodu na zlomový a naopak](#)

[Jak přidávat k výběru](#)

[Jak upravit cestu](#)

[Pozměňování cest](#)

[Jak vybrat segment, kotevní bod, podcestu nebo cestu](#)

[Jak upravit cestu](#)

[Pozměňování cest](#)

[Jak přidávat k výběru](#)

[Jak vybrat segment, kotevní bod, podcestu nebo cestu](#)

[Pozměňování cest](#)

[Jak přidat kotevní bod](#)

[Jak vymazat kotevní bod](#)

[Pozměňování cest](#)

[Změna hladkého bodu na zlomový a naopak](#)

[Jak vymazat kotevní bod](#)

[Přidávání a mazání kotevních bodů](#)

[Jak přidat kotevní bod](#)

[Přidávání a mazání kotevních bodů](#)

[Pozměňování cest](#)

[Přidávání a mazání kotevních bodů](#)

[Přemísťování cest](#)

[Kopírování cest](#)

[Jak zkopírovat cestu v obraze bez pojmenování](#)

[Jak zkopírovat cestu v obraze a pojmenovat kopii](#)

[Jak kopírovat cesty mezi dvěma soubory Adobe Photoshopu](#)

[Přemísťování cest](#)

[Jak zkopírovat cestu v obraze a pojmenovat kopii](#)

[Jak kopírovat cesty mezi dvěma soubory Adobe Photoshopu](#)

[Kopírování cest](#)

[Jak zkopírovat cestu v obraze bez pojmenování](#)

[Jak kopírovat cesty mezi dvěma soubory Adobe Photoshopu](#)

[Kopírování cest](#)

[Jak zkopírovat cestu v obraze bez pojmenování](#)

[Jak zkopírovat cestu v obraze a pojmenovat kopii](#)

[Kopírování cest](#)

[Jak vyplnit cestu s použitím aktuálních nastavení příkazu Vyplnit cestu](#)

[Jak vyplnit cestu a specifikovat volby](#)

[Jak vytáhnout cestu s použitím aktuálních nastavení příkazu Vytáhnout cestu](#)

[Jak vytáhnout cestu a specifikovat volby](#)

Jak vyplnit cestu a specifikovat volby

Jak vytáhnout cestu s použitím aktuálních nastavení příkazu Vytáhnout cestu

Jak vytáhnout cestu a specifikovat volby

Vyplnění a vytažení cest

[Jak vyplnit cestu s použitím aktuálních nastavení příkazu Vyplnit cestu](#)

[Jak vytáhnout cestu s použitím aktuálních nastavení příkazu Vytáhnout cestu](#)

[Jak vytáhnout cestu a specifikovat volby](#)

[Vyplnění a vytažení cest](#)

[Jak vyplnit cestu s použitím aktuálních nastavení příkazu Vyplnit cestu](#)

[Jak vyplnit cestu a specifikovat volby](#)

[Jak vytáhnout cestu a specifikovat volby](#)

[Vyplnění a vytažení cest](#)

[Jak vyplnit cestu s použitím aktuálních nastavení příkazu Vyplnit cestu](#)

[Jak vyplnit cestu a specifikovat volby](#)

[Jak vytáhnout cestu s použitím aktuálních nastavení příkazu Vytáhnout cestu](#)

[Vyplnění a vytažení cest](#)

Úpravy

Adobe Photoshop vám umožňuje mnoha způsoby upravovat a modifikovat výběry a vrstvy obrazů.

[Viz také](#)

Indikace dokončení úlohy

Předvolba Zvuk při dokončení zajišťuje, že Adobe Photoshop vydá zvukové znamení pokaždé, když program dokončí úlohu, která vyžaduje zobrazení postupového pruhu. Po zvukovém signálu můžete pokračovat v práci s programem.

Jak nastavit zvukové znamení:

1 Zvolte Soubor > Předvolby > Všeobecné.

2 Zaškrtněte Zvuk při dokončení a klepněte na OK.

Viz také [Přerušení operace](#).

Přerušení operace

Chcete-li zrušit operaci v průběhu jejího vykonávání (když Adobe Photoshop zobrazuje postupový pruh), stiskněte kombinaci kláves Apple+[.] (Macintosh) resp. podržte klávesu Esc, dokud se prováděná operace nezastaví (Windows).

Opravy chyb

Když používáte program Adobe Photoshop, nemusíte si s chybami dělat příliš mnoho starostí. Většinu operací lze odvolat příkazem Zpět.

V některých případech mohou být informace uložené v paměti pro příkaz Zpět, ve schránce, v paměti Vzorku nebo Snímku tak velké, že zabrání Photoshopu provést další operaci. Příkaz Vyčistit vymaže operaci uloženou pro příkaz Zpět, ve schránce, v paměti Vzorku nebo Snímku, čímž se uvolní paměť, ale nebudete moci vrátit zpět poslední operaci nebo znovu použít informace uložené ve schránce nebo v paměti Vzorku nebo Snímku.

Viz také [Obnovení obrazu](#).

Jak odvolat poslední provedenou operaci:

Zvolte Úpravy > Zpět.

Jestliže operaci nelze odvolat, je příkaz Zpět zobrazen ztlumeně a změní se na "Nelze zpět".

Jak uvolnit paměť, kterou využívá příkaz Zpět, schránka nebo paměť Vzorku nebo Snímku:

Zvolte Úpravy > Vyčistit a vyberte příkaz nebo paměť, kterou chcete vymazat. Jestliže je tento příkaz nebo paměť prázdná, objeví se ztlumeně.

Příkaz Vyčistit nelze odvolat.

Obnovení obrazu

Řadu operací, které jste provedli, můžete odvolat návratem celého obrazu nebo jeho části k poslední uložené verzi.

Viz také [Opravy chyb](#).

Jak odvolat změny provedené v obraze od posledního uložení:

Zvolte Soubor > Obnovit a klepněte na Obnovit.

Jak obnovit část obrazu na naposledy uloženou verzi:

Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Použijte nástroj Razítko s označenou volbou Z uloženého v jeho paletě Volby. Další informace najdete v odstavci [Použití nástroje Razítko](#).
- Jestliže jste uložili snímek obrazu pomocí příkazu Úpravy > Snímek, použijte nástroj Razítko s vybranou volbou Ze snímku v jeho paletě Volby. Další informace najdete v odstavci [Použití nástroje Razítko](#).
- Použijte nástroj Guma s volbou Mazat na uložené v paletě Volby. Více informací najdete v odstavci [Použití nástroje Guma](#).
- Vyberte oblast, kterou chcete obnovit a zvolte Úpravy > Vyplnit. Pro Použit zvolte volbu Uložené a klepněte na OK. Další informace najdete v odstavci [Vyplňování výběru nebo vrstvy](#).

Duplikování obrazů

Celý obraz (včetně všech vrstev, masek vrstev a kanálů) můžete zkopírovat do paměti, aniž byste obraz ukládali na disk pomocí příkazu Duplikovat nebo přetažením. Duplikování je užitečné, když chcete v obraze experimentovat s různými efekty, aniž byste jej trvale změnili. Můžete například obraz duplikovat, modifikovat a výsledek pak porovnat s originálem.

[Viz také](#)

Jak duplikovat obraz pomocí příkazu Duplikovat:

- 1** Otevřete obraz, který chcete duplikovat.
- 2** Zvolte Obraz > Duplikovat.
- 3** Zadejte jméno duplikovaného obrazu.
- 4** Chcete-li obraz duplikovat bez vrstev, zaškrtněte volbu Jen sloučené vrstvy.
- 5** Klepněte na OK.



Chcete-li duplikovat obraz, aniž byste jej pojmenovali, podržte při výběru příkazu Obraz > Duplikovat klávesu Alt.

Přesouvání výběrů

Výběr přesunete jeho přetažením na nové místo pomocí nástroje pro přemístění. Když je otevřena paleta Informace, můžete na ní sledovat přesnou vzdálenost, na kterou výběr posouváte.


Když přesouváte výběr, Photoshop vytvoří dočasnou vrstvu, které se říká plovoucí výběr, a která se objeví v paletě Vrstvy. Když výběr odznačíte, jeho obsah se stane součástí vrstvy ležící pod touto dočasnou vrstvou.



Plovoucí výběr převedete na vrstvu tím, že jej přetáhnete v paletě Vrstvy na ikonu Nová vrstva ve spodní části palety.

[Viz také](#)

Jak přesunout výběr:

1 V paletě nástrojů vyberte nástroj pro přemístění .

Když je vybrán jiný nástroj (kromě nástrojů pero, přímý výběr, přidání a odstranění kotevního bodu a změna kotevního bodu), můžete aktivovat nástroj pro přemístění tím, že stisknete klávesu Apple (Macintosh) resp. Ctrl (Windows).

2 Přesuňte kurzor do výběru a přetáhněte jej do požadované polohy. Jestliže jste vybrali více ploch, pohybují se všechny společně.

Poznámka: Pro zlepšení výkonu při přesouvání výběrů poklepejte na nástroj pro přesun a v jeho paletě Volby zaškrtněte Duplikování obrazových bodů.

Obrazová data a hranice plátna

Uvědomte si, že obrazové body mohou existovat i mimo viditelné plátno, když přetáhnete nebo vložíte výběr do vrstvy, aplikujete transformaci nebo vytvoříte kresbu nebo text. Tyto obrazové body můžete přesunout zpět na viditelné plátno použitím nástroje pro přesun, modifikovat nebo přemístit tyto body použitím příkazi Libovolná transformace nebo příkazů z nabídky Transformovat, nebo zvětšit plátno a tím tyto obrazové body začlenit bez jejich zrušení. Ale když jsou obrazové body mimo viditelné plátno, nemůžete je přemalovat nebo modifikovat (například použitím filtru nebo příkazem Úrovně).

[Viz také](#)

Použití pravítek, vodítek a mřížek

Photoshop má pravítka, vodítka i mřížky, které vám pomáhají zarovnat vaši grafiku. Vodítka a mřížka vám pomáhají přesně zarovnávat prvky obrazu Photoshopu vodorovně nebo svisle. Mřížka je užitečná pro symetrické rozmístění obrazů nebo jejich prvků.

Změna počátku pravítek (značky 0,0 vodorovného a svislého pravítka) vám umožní měřit od určitého bodu obrazu. Počátek pravítka určuje také počáteční bod mřížky.

[Viz také](#)

Použití pravítek

Pokud se pravítka zobrazují, objeví se podél horní a levé strany aktivního okna. Když pohybujete kurzorem, značky na pravítku ukazují jeho pozici.

Jak zobrazit nebo skrýt pravítka:

Zvolte Zobrazení > Pravítka zobrazovat nebo Pravítka skrýt.

Jak změnit nastavení počátku pravítek

1 Chcete-li nastavit počátek pravítek podle vodítek nebo podle mřížky, zvolte Zobrazení > Polohovat na vodítka nebo Zobrazení > Polohovat na mřížku.

2 Umístěte kurzor na průsečík pravítek v levém horním rohu okna a táhněte jím diagonálně dolů do obrazu. Aby se počátek pravítek nastavoval na dílky pravítek, podržte při tažení klávesu Shift. Objeví se nitkový kříž, označující nový počátek pravítek.

Poznámka: Počátek pravítek nastavíte zpět do základní polohy poklepnutím v levém horním rohu pravítek.

Jak změnit nastavení pravítek

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Poklepejte na pravítko.
- Zvolte Soubor > Předvolby > Jednotky a pravítka.

2 Pro volbu Jednotky zvolte měrné jednotky.

Poznámka: Změna jednotek na paletě Informace změní také jednotky na pravítkách.

3 Pro volby Šířka a Mezera zadejte velikost sloupce. Je-li to třeba, můžete u těchto voleb změnit jednotky.

Některé programy pro sazbu stránek používají nastavení šířky sloupce k určení zobrazení obrazu ve sloupcích. Příkazy Velikost obrazu a Velikost plátna také používají nastavení šířky sloupce.

4 Pro volbu Velikost bodů a pica, zvolte jednu z následujících voleb:

- PostScriptové (72 bodů/palec), jestliže budete tisknout na PostScriptovém zařízení.
- Tradiční, chcete-li používat 72,27 tiskových bodů na palec.

5 Klepněte na OK.

[Viz také](#)

Použití vodítek a mřížky

Vodítka se objevují jako čáry, které plavou nad celým obrazem a netisknou se. Jakmile je umístíte, můžete jimi pohybovat, odstranit je nebo je zamknout na místě, abyste s nimi omylem nepohnuli. Mřížka se standardně objevuje jako čáry, ale její zobrazení je možno nastavit i na body.

Vodítka a mřížky se chovají obdobně:

- Výběry, hranice výběrů a nástroje se při pohybu přitahují (polohují) na vodítka nebo mřížku, když jsou od nich ve vzdálenosti do osmi obrazových bodů obrazovky (nikoli obrazu). Vodítka se také přitahují na mřížku, když je posunujete. Tuto funkci můžete zapnout nebo vypnout.
- Polohy vodítek, zobrazování vodítek a mřížky a polohování na mřížku a vodítka se nastavují pro jednotlivé obrazy.
- Dílky mřížky a barva a styl vodítek a mřížky jsou ve všech obrazech stejné. Viz [Nastavení předvoleb vodítek a mřížky](#).

Jak zobrazit nebo skrýt vodítka nebo mřížku:

Zvolte Zobrazení > Vodítka zobrazit/skrýt nebo zvolte Zobrazení > Mřížku zobrazit/skrýt.

Jak umístit vodítko


1 Jestliže nejsou pravítka zobrazena, zvolte Zobrazení > Pravítka zobrazovat.

2 Pro přetažení vodítka z pravítka do obrazu použijte jednu z následujících metod, při jakémkoli vybraném nástroji:

- Vodorovné vodítko vytvoříte vytažením z vodorovného pravítka.
- Svislé vodítko vytvoříte vytažením ze svislého pravítka.

Když vytahujete vodítko, kurzor se změní na dvoustrannou šipku.

Jak vodítko přesunout

- 1 Vyberte nástroj pro přemístění .
- 2 Umístěte kurzor na vodítko (kurzor se změní na dvoustrannou šipku).
- 3 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Vodítko přetáhněte tažením myši.
 - Když při klepnutí na vodítko podržíte Alt, změníte vodorovné vodítko na svislé a naopak.
 - Vodítko se bude zarovnávat na dílky na pravítku, když při přetahování vodítka podržíte klávesu Shift.Vodítko se bude umísťovat na dílky mřížky, pokud je zobrazena a je vybrána volba Zobrazení > Polohovat na mřížku.

Jak odstranit vodítko z obrazu:

Přetáhněte vodítko mimo okno obrazu.

Jak odstranit všechna vodítka:

Zvolte Zobrazení > Odstranit vodítka.

Jak zapnout nebo vypnout polohování na vodítka nebo na mřížku:

Zvolte Zobrazení > Polohovat na vodítka nebo Polohovat na mřížku.

Nastavení předvoleb vodítek a mřížky

Pro nastavení barvy a stylu vodítek a mřížky a také k nastavení dílků mřížky použijte předvolby vodítek a mřížky.

Jak nastavit předvolby vodítek a mřížky:

- 1** Zvolte Soubor > Předvolby > Vodítka a mřížka.
- 2** Z nabídky Barva vyberte barvu vodítek a mřížky. Jestliže zvolíte Jiná, klepněte na vzorek barvy a vyberte barvu a klepněte na OK.
- 3** Z nabídky Styl vyberte volbu zobrazení vodítek a mřížky.
- 4** V poli Rozměr zadejte hodnotu odstupu hlavních čar mřížky. V poli Dělení zadejte počet dílků jemnějšího dělení mřížky. Je-li třeba, můžete pro tuto volbu změnit jednotky.
- 5** Klepněte na OK.

Kopírování výběru

Výběr můžete zkopírovat příkazem Úpravy > Kopírovat. Můžete také zkopírovat výběr při jeho přemísťování v rámci obrazu nebo při jeho přetažení mezi obrazy. Při přetahování jsou platné cílové plochy tučně zvýrazněné.

V některých příkladech můžete kopírovat výběry mezi obrazem Photoshopu a jinou aplikací přetažením. Můžete také použít schránku pro zkopírování výběru v Adobe Photoshopu a jeho vložení do jiné aplikace nebo naopak.

[Viz také](#)

Kopírování výběru při přemísťování

Výběr můžete zkopírovat použitím nástroje pro přemísťování výběru nebo můžete pro vytvoření více kopií výběru použít kurzorové klávesy.

Jak vytvořit kopii výběru při jeho přetažení:

1 Vyberte nástroj pro přemísťování nebo podržte klávesu Apple (Macintosh) resp. Ctrl (Windows), a tím aktivujte nástroj pro přemísťování.

2 Podržte klávesu Alt a myší přetáhněte výběr, který chcete kopírovat a přemístit.

Jak vytvořit z výběru více kopií:

1 Vyberte nástroj pro přemísťování nebo podržte klávesu Apple (Macintosh) resp. Ctrl (Windows) a tím aktivujte nástroj pro přemísťování.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Abyste výběr zkopírovali a přemísťovali o jeden obrazový bod, podržte klávesu Alt a stiskněte kurzorovou klávesu.
- Abyste výběr zkopírovali a přemísťovali o deset obrazových bodů, stiskněte kombinaci kláves Alt + Shift, a stiskněte kurzorovou klávesu.

Pokud podržíte stisknutou klávesu Alt, každým stiskem kurzorové klávesy vytvoříte kopii výběru a přemísťujete ji o určenou vzdálenost od posledního duplikátu.

Kopírování výběru z jednoho obrazu Photoshopu do druhého

Pro kopírování výběrů mezi obrazy Photoshopu můžete použít příkazy Úpravy > Kopírovat a Vložit. Avšak často je rychlejší a snazší výběr přetáhnout myší z jednoho obrazu Photoshopu do druhého. Šetří se tím i paměť, protože se nepoužívá schránka. Metoda přetažení (drag and drop) vyžaduje, aby byly oba obrazy otevřené. Při puštění výběru se vytvoří nová vrstva.

Jak zkopírovat výběr z jednoho otevřeného obrazu Adobe Photoshopu do jiného:

Vyberte nástroj pro přemístění a výběr přetáhněte myší z aktivního okna obrazu do okna cílového obrazu. Pokud není vybrána žádná část obrazu, zkopíruje se celá aktivní vrstva. Při přetahování jsou platné cílové plochy tučně zvýrazněné.

Poznámka: Jestliže zkopírujete výběr do typu obrazu, který nepodporuje vrstvy (jako je například obraz s indexovanými barvami), je výběr vložen jako plovoucí výběr.

Přetahování výběrů mezi aplikacemi

Na Macintoshi můžete přetahovat obrazy mezi Adobe Photoshopem a ostatními aplikacemi, které podporují Macintosh Drag Manager, za předpokladu, že pracujete v systému 7.0 nebo 7.1 a vyšším s doplňkem Drag Manager Extension nebo v systému 7.5 a vyšším. Při přetažení vektorové grafiky z programu Adobe Illustrator nebo z jiných aplikací, které používají formát schránky Illustratoru, se tato grafika rastruje (převeďte na obrazové body). Chcete-li grafiku zkopírovat do Adobe Photoshopu jako cestu, podržte při přetahování stisknutou klávesu Apple.

Ve Windows můžete obrazy Photoshopu přetahovat do dalších aplikací, které podporují OLE. Pro duplikování celého obrazu Photoshopu přetažením použijte nástroj pro přemístění. Pro zkopírování OLE objektu, který obsahuje data ve formátu .psd, použijte OLE schránku. Další informace najdete v dokumentaci Windows.

[Viz také](#)

Kopírování výběrů mezi Adobe Photoshopem a jinou aplikací

Výběr vyjmutý nebo zkopírovaný pomocí příkazu Úpravy > Vyjmout nebo Úpravy > Kopírovat zůstává ve schránce, dokud nevyjmete nebo nezkopírujete další výběr. Když ukončíte práci s Adobe Photoshopem nebo přepnete do jiné aplikace, obsah schránky se převede do bitmapového formátu (tj. na rastrovaný obraz). Tento převod vám umožní vložit obsah schránky do souboru vytvořeného v jiné aplikaci.

Jestliže nemáte v úmyslu vkládat obsah schránky do jiných aplikací, můžete tento automatický převod vypnout, abyste ušetřili čas. Automatický převod nemá vliv na přenášení výběrů mezi dvěma obrazy Photoshopu.

Jak změnit předvolbu exportu do schránky:

1 Zvolte Soubor > Předvolby > Všeobecné.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Zaškrtněte Exportovat schránku, chcete-li ukládat obsah schránky i po ukončení Photoshopu (Macintosh) resp. abyste při ukončení Photoshopu zobrazili dotaz, zda má být obsah schránky k dispozici pro jiné aplikace (Windows).
- Volbu Exportovat schránku odznačte, chcete-li obsah schránky po ukončení programu Photoshop vymazat. Ve Windows je obsah schránky vymazán také při přepnutí mezi aplikacemi.

3 Klepněte na OK.

Vkládání z jiných aplikací

Na Macintoshi umožňuje Adobe Photoshop vložit PostScriptovou grafiku, zkopírovanou do schránky z takových aplikací, jako je Adobe Illustrator (verze 5.0 a vyšší), Adobe Dimensions a Adobe Streamline. Ve Windows můžete vložit kresbu zkopírovanou do schránky z Adobe Illustratoru (verze 4.0 a novější).

[Viz také](#)

Jak vložit výběr z jiné aplikace do Adobe Photoshopu přes schránku:

1 V jiné aplikaci vyberte grafiku a zvolte Úpravy > Kopírovat (resp. Edit > Copy).

2 V Adobe Photoshopu aktivujte obraz, do kterého budete výběr vkládat.

3 Zvolte Úpravy > Vložit.

4 V dialogovém okně, které se objeví, vyberte jednu z následujících voleb:

- Vložit jako obrazové body, aby se grafika při vkládání *rastrovala*. Rastrování převádí matematicky definovanou vektorovou grafiku na obrazové body zobrazené v Adobe Photoshopu.
- Vložit jako cesty, aby se kopie vložila jako cesta v paletě Cesty.

5 Jestliže v předcházejícím kroku zvolíte Vložit jako obrazové body, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Nechte označenou volbu Vyhlazení, abyste dosáhli hladkého přechodu mezi okraji výběru a okolními obrazovými body.
- Odznačte volbu Vyhlazení, jestliže chcete, aby měl výběr ostré okraje.

Poznámka: Jestliže vyhlazení způsobí duchy, můžete nežádoucí okrajové obrazové body odstranit pomocí příkazů z nabídky Obroubení.

6 Klepněte na OK.

Vložení výběru

Adobe Photoshop nabízí řadu voleb, které určují, jak se vložený výběr v obraze objeví. Příkaz Vložit vkládá vyjmutý nebo zkopírovaný výběr do jiné části stejného obrazu nebo do jiného obrazu jako novou vrstvu. Pak můžete nastavit neprůhlednost (krytí) a režim překrývání vložených obrazových bodů pomocí palety Vrstvy. Příkaz Vložit dovnitř vám umožní vložit výběr i do jiného výběru, který se vůči vkládanému výběru chová jako maska.

[Viz také](#)

Vkládání při rozdílných rozlišeních

Když zkopírujete a vložíte výběr v obrazech, které mají odlišná rozlišení, vkládaná data si uchovávají své aktuální rozměry v obrazových bodech. Může to vést k tomu, že proporce vkládaných dat neodpovídají novému obrazu. Abyste obrazy vzájemně přizpůsobili, použijte příkaz Velikost obrazu, kterým ještě před kopírováním a vkládáním upravíte zdrojový a cílový soubor na stejné rozlišení.

Viz také [Změna rozměrů obrazu v obrazových bodech](#)

Vkládání do jiného výběru

Vyjmutý nebo zkopírovaný výběr (zdrojový výběr) můžete vložit do jiného výběru v obraze (cílový výběr). Příkaz Vložit dovnitř vkládá zdrojový výběr na novou vrstvu, a převádí hranice cílového výběru na masku vrstvy. Do této masky můžete malovat a tím odkrýt více nebo méně z obsahu zdrojového výběru, anebo tento obsah můžete v rámci masky přemístit, aby se objevila jiná část výběru. Další informace najdete v odstavci [Použití masek vrstvy](#).

Jak vložit jeden výběr do jiného:

1 Vyjměte nebo zkopírujte tu část obrazu, kterou chcete vložit.

2 Vyberte část obrazu, do které chcete výběr vložit.

3 Zvolte Úpravy > Vložit dovnitř. Obsah zdrojového výběru se objeví maskovaný cílovým výběrem.

V paletě Vrstvy se miniatura vrstvy zdrojového výběru objeví vedle miniatury masky vrstvy cílového výběru. Vrstva a maska vrstvy nejsou spojeny – to znamená, že je můžete přemísťovat navzájem nezávisle.

4 Vyberte nástroj pro přemístění, nebo podržte klávesu Apple (Macintosh) resp. Ctrl (Windows), které tento nástroj aktivují. Pak oblast zdrojového výběru přetáhněte, až se požadovaná část objeví v masce.

5 Abyste odkrýli více nebo méně z obsahu zdrojového výběru, klepněte na miniaturu masky vrstvy v paletě Vrstvy, vyberte nástroj pro malování a proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li skrýt více z obsahu zdrojového výběru, malujte v masce černou barvou.
- Chcete-li zobrazit více z obsahu zdrojového výběru, malujte v masce bílou barvou.
- Chcete-li částečně zobrazit obsah zdrojového výběru, malujte v masce šedou barvou.

Další informace najdete v odstavci [Přidání masky vrstvy](#).

6 Jestliže jste s výsledky spokojeni, zvolte Vrstva > Sloučit dolů, abyste sloučili novou vrstvu a masku vrstvy s vrstvou pod nimi. Provedené změny pak budou trvalé.

Smazání výběru

Chcete-li smazat výběr, zvolte Úpravy > Odstranit nebo stiskněte klávesu Smazat (Macintosh) resp. Backspace (Windows). Chcete-li výběr vyjmout do schránky, zvolte Úpravy > Vyjmout. Smazání výběru na pozadí nebo na vrstvě se zaškrtnutou volbou Zachovat průhlednost nahradí původní plochu barvou pozadí. Smazání výběru na vrstvě s vypnutou volbou Zachovat průhlednost změní původní plochu na průhlednou vrstvu.

Viz také [Zachování průhlednosti vrstvy](#)

Úprava okrajů přesunutého nebo vloženého výběru

Když přesouváte nebo vkládáte výběr s vyhlazenými okraji, jsou některé obrazové body z okolí hranice výběru přesouvány s výběrem. To může mít za následek roztřepení nebo aureolu okolo okrajů vkládaného výběru. Pro úpravy těchto nežádoucích okrajových bodů použijte příkazy z nabídky Obroubení.

[Viz také](#)

Odstranění lemu výběru

Příkaz Odstranit lem nahrazuje barvu “roztřepených“ obrazových bodů barvou sousedních bodů, které obsahují čistou barvu (obrazové body s čistou barvou neobsahují žádnou barvu pozadí). Například, jestliže vyberete bílý objekt na modrém pozadí a výběr přesunete, část modrého pozadí se přesune s výběrem. Příkaz Odstranit lem tyto modré obrazové body odstraní.

Jak zmenšit lem na okraji výběru:

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Pro odstranění lemu u přesunutého výběru vyberte v paletě Vrstvy plovoucí výběr.
- Pro odstranění lemu u vloženého výběru vyberte v paletě Vrstvy tu vrstvu, která obsahuje vložený výběr.

2 Zvolte Vrstva > Obroubení > Odstranit lem.

3 Do textového pole Šířka zadejte hodnotu šířky, která se má použít pro nalezení nahrazovaných obrazových bodů. Pak klepněte na OK.

Ve většině případů je pro odstranění lemu dostatečná šířka 2 až 3 obrazové body.

Odstranění okraje výběru

Příkazy Odstranit černý okraj a Odstranit bílý okraj jsou užitečné v situaci, kdy výběr měl vyhlazované okraje proti bílému nebo černému pozadí a vy chcete tento výběr vložit na pozadí jiné barvy. Například, vytvoření bílého textu s vyhlazenými okraji na černém pozadí vytvoří na okrajích šedé obrazové body, které budou na barevném pozadí vidět.

Příkaz Odstranit černý okraj odstraňuje zbytky (duchy) černé barvy okolo okrajů obrazů vytvořených na černém pozadí. Příkaz Odstranit bílý okraj eliminuje bílé duchy okolo okrajů obrazů vytvořených na bílém pozadí.

Jak odstranit okraje z výběru:

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Pro odstranění okraje z přesunutého výběru, vyberte v paletě Vrstvy plovoucí výběr.
- Pro odstranění okraje z vloženého výběru, vyberte v paletě Vrstvy tu vrstvu, která obsahuje vložený výběr.

2 Zvolte Vrstva > Obroubení > Odstranit černý okraj nebo Odstranit bílý okraj.

Otočení a převrácení obrazu

Příkazy z podnabídky Obraz > Natočit plátno umožňují otočit nebo převrátit celý obsah obrazu.

[Viz také](#)

Jak otočit nebo převrátit obraz:

Zvolte Obraz > Natočit plátno a z podnabídky zvolte jeden z následujících příkazů:

- O 180° pro otočení o půl otáčky.
- O 90° vpravo pro otočení o čtvrt otáčky ve směru hodinových ručiček.
- O 90° vlevo pro otočení o čtvrt otáčky proti směru hodinových ručiček.
- Převrátit vodorovně pro převrácení podle svislé osy.
- Převrátit svisle pro převrácení podle vodorovné osy.

Použití transformací

Pomocí příkazů Vrstva > Transformovat a Vrstva > Libovolná transformace můžete výběr nebo vrstvu transformovat otáčením, překlápěním, zkosením nebo deformací. Když transformujete spojenou vrstvu, transformace se provede pro všechny vrstvy ve skupině. Příkaz Libovolná transformace umožňuje aplikovat jakoukoli kombinaci těchto transformací v jediné operaci. Příkaz Transformovat > Číselně vám umožňuje aplikovat na výběr nebo vrstvu kombinaci transformací zadáním číselných hodnot.

Poznámka: Transformace nemůžete aplikovat na pozadí a pracovat s ním, jako by to byla vrstva. Můžete však transformovat výběry vytvořené na pozadí.

Viz také [Přeměna pozadí na vrstvu a přidání pozadí](#)

Transformace můžete také aplikovat na alfa kanál, když jej vyberete v paletě Kanály a masku vrstvy můžete transformovat, když vyberete její miniaturu v paletě Vrstvy.

[Viz také](#)

Použití interpolace

Pro výpočet hodnot barev obrazových bodů přidaných nebo ubraných během transformace používá Adobe Photoshop interpolační metodu, které je nastavena v dialogovém okně Všeobecné předvolby.

Tato volba má přímý vliv na rychlost a kvalitu transformací. Výchozí bikubická interpolace je nejpomalejší, ale dává nejlepší výsledky. Další informace o různých interpolačních metodách najdete v odstavci [Výběr interpolační metody](#).

Aplikace jednotlivých transformací

Příkazy z podnabídky Transformovat umožňují aplikovat specifické transformace na výběr nebo na vrstvu. Když použijete příkazy Změna měřítka, Otočení, Zkosení, Deformace nebo Perspektiva, Photoshop zobrazí náhled efektu a vybranou plochu ohraničí rámečkem. Řídící body v rozích a na stranách tohoto rámečku lze posouvat a manipulovat tak výběrem nebo vrstvou podle příslušné transformace.

Výběr nebo vrstvu můžete upravit použitím několika transformačních příkazů po sobě, a pak provést celkovou transformaci. Například, můžete zvolit Vrstva > Transformovat > Změna měřítka, nastavit rozměry tažením řídicího bodu a pak zvolit Vrstva > Transformovat > Deformace a deformovat výběr tažením řídicího bodu a stisknout klávesu Return (Macintosh) resp. Enter (Windows), aby se provedly obě transformace.

Jak upravit měřítko, otočit, zkosit, deformovat a vytvořit perspektivu

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li transformovat část vrstvy, vyberte příslušnou plochu vrstvy.
- Chcete-li transformovat celou vrstvu, aktivujte ji a ujistěte se, že není nic vybráno.

2 Zvolte Vrstva > Transformovat > Změna měřítka, Otočení, Zkosení, Deformace nebo Perspektiva.

3 Táhněte řídicí body, abyste dosáhli požadovaného výsledku.

4 Další transformace aplikujte opakováním kroků 2 a 3.

5 Stiskněte Return (Macintosh) resp. Enter (Windows), aby se provedla celková transformace. Nebo stisknutím Esc transformace zrušte.

Jak převrátit nebo otočit výběr nebo vrstvu

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li transformovat část vrstvy, vyberte příslušnou plochu vrstvy.
- Chcete-li transformovat celou vrstvu, aktivujte ji (viz [Použití palety Vrstvy](#)), a ujistěte se, že není nic vybráno.

2 Zvolte Vrstva > Transformovat a z podnabídky zvolte jeden z následujících příkazů:

- Otočit o 180° pro otočení o půl otáčky.
- Otočit o 90° vpravo pro otočení o čtvrt otáčky ve směru hodinových ručiček.
- Otočit o 90° vlevo pro otočení o čtvrt otáčky proti směru hodinových ručiček.
- Převrátit vodorovně pro vodorovné převrácení, podle svislé osy.
- Převrátit svisle pro svislé převrácení, podle vodorovné osy.

Viz také [Obrazová data a hranice plátna](#).

Libovolná transformace a náhled efektů

Když použijete příkaz Libovolná transformace pro úpravy měřítka, otočení nebo zkosení výběru, Photoshop zobrazí náhled efektu a vybranou plochu ohraničí rámečkem. Řídící body v rozích a na stranách tohoto rámečku lze použít pro úpravu výběru.

Jak volně transformovat výběr nebo vrstvu:

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li transformovat část vrstvy, vyberte příslušnou plochu vrstvy.
- Chcete-li transformovat celou vrstvu, aktivujte ji a ujistěte se, že není nic vybráno.

2 Zvolte Vrstva > Libovolná transformace.

3 Chcete-li transformovat výběr nebo vrstvu, proveďte jeden nebo více z následujících úkonů:

- Pro přemístění výběru nebo vrstvy umístěte kurzor nad výběr (kurzor se změní na černou kóťovou šipku) a táhněte.
- Pro úpravu měřítka, táhněte za řídicí bod. Pro úpravu měřítka se zachováním poměru stran podržte při tažení za rohový řídicí bod klávesu Shift. Když kurzor umístíte na řídicí bod, změní se na dvojitou šipku.
- Pro otočení přesuňte kurzor mimo výběr, až se změní na zahnutou dvoustrannou šipku a pak táhněte. Chcete-li omezit otáčení na kroky po 15 stupních, podržte současně klávesu Shift.
- Pro volné deformování stiskněte klávesu Apple (Macintosh) resp. Ctrl (Windows) a táhněte za řídicí bod.
- Pro symetrickou deformaci okolo středu výběru nebo vrstvy stiskněte klávesu Alt a táhněte za řídicí bod.
- Pro zkosení stiskněte klávesy Apple + Shift (Macintosh) resp. Ctrl + Shift (Windows) a táhněte za postranní řídicí bod. Když kurzor umístíte nad postranní řídicí bod, změní se na bílou šipku s malou dvojitou šipkou.
- Pro vytvoření perspektivy stiskněte klávesy Apple + Alt + Shift (Macintosh) resp. Ctrl + Alt + Shift (Windows) a táhněte za rohový řídicí bod. Když kurzor umístíte na rohový řídicí bod, změní se na šedou šipku.

Pro zrušení naposledy provedeného nastavení řídicího bodu zvolte Úpravy > Zpět.

4 Pro potvrzení transformace stiskněte klávesu Return (Macintosh) resp. Enter (Windows). Pro zrušení transformace stiskněte Esc.

Číselná transformace výběru nebo vrstvy

Pro přesné úpravy měřítka, otáčení, zkosení nebo přemístění výběru nebo vrstvy použijte příkaz Transformovat > Číselně. Tento příkaz vám umožní zadat číselné hodnoty pro transformace.

Jak provést číselnou transformaci výběru nebo vrstvy:

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li transformovat část vrstvy, vyberte příslušnou plochu vrstvy.
- Chcete-li transformovat celou vrstvu, aktivujte ji (viz [Použití palety Vrstvy](#)) a ujistěte se, že není nic vybráno.

2 Zvolte Vrstva > Transformovat > Číselně. Otevře se dialogové okno Číselná transformace.

3 Odznačte transformace, které nechcete použít.

4 Proveďte jeden nebo více z následujících úkonů:

- Pro přemístění výběru nebo vrstvy zadejte hodnoty X a Y. Adobe Photoshop přemístí výběr nebo vrstvu o vzdálenost specifikovanou v těchto textových polích.
- Pro úpravu měřítka zadejte procenta pro šířku a výšku. Pro úpravu měřítka se zachováním poměru stran zaškrtněte Zachovat proporce.
- Pro zkosení zadejte hodnoty pro vodorovný a svislý úhel zkosení.
- Pro otočení zadejte hodnotu úhlu nebo tažením nastavte úhel v kruhu na požadovanou hodnotu otočení.



5 Klepněte na OK.

Použití nástroje Razítko

Nástroj Razítko vám umožní vytvořit kopii nebo modifikovanou kopii obrazu nebo barvy ve stejném nebo v jiném obrazu. S volbou Klonovat nástroj vytvoří kopii neboli navzorkuje obraz a malováním vytváří jeho přesný duplikát. Jiné volby razítka umožňují malovat vzorkem nebo “impresionistickou“ kopií obrazu. Pomalované plochy můžete také obnovit do jejich naposledy uloženého stavu.

[Viz také](#)

Jak použít nástroj Razítko:

- 1 Poklepejte na nástroj Razítko , abyste zobrazili jeho paletu Volby.
 - 2 Zvolte režim podle postupu popsaného v odstavci [Volba režimu překrývání](#).
 - 3 Posuňte jezdec pro nastavení neprůhlednosti podle postupu popsaného v odstavci [Nastavení krytí, tlaku a expozice](#).
 - 4 Vyberte volbu způsobu použití razítka z nabídky Způsob.
[Viz také](#)
 - 5 Jestliže používáte některou z voleb klonování a chcete načíst vzorek s daty ze všech viditelných vrstev, zaškrtněte Ze všech vrstev. Pokud tuto volbu necháte neoznačenou, razítko vzorkuje data jen z aktivní vrstvy.
 - 6 Jestliže používáte jednu z voleb klonování, umístěte kurzor na tu část obrazu, ze které chcete odebrat vzorek, a klepněte se stisknutou klávesou Alt. Tento bod je místem, od kterého se začne obraz při malování duplikovat.
-  Pro odebrání vzorku z kteréhokoli okna Adobe Photoshopu bez změny aktivního okna klepněte razítkem se současně stisknutou klávesou Alt.
- 7 Malujte tažením nástrojem Razítko.

Volby klonování



Volby klonování odebírají vzorek z obrazu, který pak můžete použít pro malbu v jiném obrazu nebo v jiné části stejného obrazu. Každý tah tímto nástrojem přimaluje další část vzorku.

- Volba Klonovat (pevně) použije celou plochu vzorového obrazu jednou, bez ohledu na to, kolikrát jste malování přerušili a obnovili. Tato volba je užitečná, když chcete pro malbu v obraze používat stopy různé velikosti. Volbu Klonovat (pevně) můžete také použít pro duplikování dvou polovin jednoho obrazu a jejich umístění na různá místa.
- Volba Klonovat (volně) aplikuje vzorek plochy od počátečního vzorkovacího bodu pokaždé, když přestanete a znovu začnete malovat. Protože nástroj Razítko vzorkuje celý obrázek, je tato funkce užitečná pro vytvoření více kopií jedné části obrázku na různých místech.

Volby vzorků

Tyto volby vám umožní vybrat vzorek a pak tímto vzorkem malovat pomocí nástroje Razítko. Volba Vzorek (pevně) opakuje vzorek jako souvislé jednotné dlaždice, i když opakovaně přestanete a znovu začnete malovat. Volba Vzorek (volně) umístí střed vzorku do místa klepnutí razítkem, kdykoli přestanete a znovu začnete malovat.

Jak použít volby Vzorek pro razítko:

- 1 Použijte nástroj pro výběr  nastavenou na pravouhlý výběr a vyberte oblast, kterou chcete použít jako vzorek. Můžete vybrat vzorek z kteréhokoli otevřeného obrazu.
- 2 Zvolte Úpravy > Definovat vzorek.
- 3 Poklepejte na Razítko , aby se zobrazila paleta Volby razítka.
- 4 Vyberte volbu Vzorek.
- 5 Táhnutím myši malujte s použitím vzorku.

Volba Ze snímku

Volba Ze snímku použije při malování do obrazu obsah vyrovnávací paměti snímku. Každý obraz má přiřazenou vyrovnávací paměť snímku, do které můžete kdykoli uložit aktuální výběr příkazem Úpravy > Uložit snímek nebo Úpravy > Uložit sloučený snímek.

Můžete například použít nástroj pro malování nebo některý filtr pro změnu celého obrazu nebo jeho části a pak pomocí příkazu Uložit snímek tyto změny uložit. Změny v obraze pak můžete zrušit a pomocí volby Ze snímku nástroje Razítko použít změny selektivně na některé plochy obrazu. Příkaz Uložit snímek ukládá pouze data z aktivní vrstvy. Příkaz Uložit sloučený snímek ukládá data sloučená ze všech viditelných vrstev.

[Viz také](#)

Volba Z uloženého

Volba Z uloženého vám umožňuje obnovit plochy obrazu do stavu, ve kterém byl obraz naposledy uložen. Výsledek je stejný jako při použití nástroje Guma s volbou Mazat na uložené.

Když použijete volbu Z uloženého, Adobe Photoshop načte naposledy uloženou verzi obrazu z disku a když táhnete nástrojem Razítko po obrazu, obnovuje příslušné části. Když začnete tuto volbu používat, může chvíli trvat než nástroj začne fungovat, protože Photoshop načítá obraz z disku.

[Viz také](#)

Volba Impresionisticky

Když použijete volbu Impresionisticky, program načte obrazové body z naposledy uložené verze plochy, přes kterou táhnete a "smíchá" obrazové body dohromady, aby vytvořil impresionistický efekt. Podobně jako u volby Z uloženého, i v tomto případě může chvíli trvat, než začne nástroj pracovat, protože Photoshop načítá obraz z disku.



Použití nástroje pro rozmazávání

Nástroj pro rozmazávání napodobuje rozmazávání vlhké malby prstem. Nástroj nabere barvu v počátečním bodě tahu a rozmazává ji ve směru tažení.

Viz také [Vzorkování sloučených dat](#).

Poznámka: Nástroj pro rozmazávání nelze použít na bitmapové obrazy a na obrazy s indexovanými barvami.

Jak použít nástroj pro rozmazávání:

- 1 Poklepejte na nástroj pro rozmazávání , aby se zobrazila jeho paleta Volby.
 - 2 Zvolte režim, jak je popsáno v odstavci [Volba režimu překrývání](#).
 - 3 Tažením jezdce nastavte tlak, jak je popsáno v odstavci [Nastavení krytí, tlaku a expozice](#).
 - 4 Chcete-li při rozmazávání použít barvu popředí na začátku každého tahu, zaškrtněte Malba prstem. Jestliže tuto volbu necháte neoznačenou, nástroj použije na začátku každého tahu barvu z místa klepnutí.
 - 5 Jestliže ponecháte volbu Malba prstem neoznačenou a chcete použít data barev ze všech viditelných vrstev, zaškrtněte Ze všech vrstev. Jestliže tuto volbu ponecháte neoznačenou, nástroj pro rozmazávání použije pouze barvy z aktivní vrstvy.
 - 6 Tažením nástrojem v obraze rozmazávejte barvu ve směru tažení.
-  Chcete-li při tažení nástrojem pro rozmazávání použít volbu Malba prstem, stiskněte při tažení klávesu Alt.



Použití nástrojů pro ostření

Mezi nástroje pro ostření patří nástroj pro rozostření, který umožňuje v obraze rozostřit ostré okraje a omezit detaily, a nástroj pro zostření, který umožňuje zaostřit měkké okraje a zvýšit jasnost nebo zaostrění.

Poznámka: Nástroje pro zostření a rozostření nelze použít na bitmapové obrazy nebo na obrazy s indexovanými barvami.

[Viz také](#)

Jak použít nástroj pro rozostření nebo zostření:

- 1 Poklepejte na nástroj pro rozostření  nebo zostření  na paletě nástrojů, aby se zobrazila paleta Volby ostření.
- 2 Zvolte buď nástroj Rozostření nebo Zaostrění.
- 3 Vyberte režim, jak je popsáno v odstavci [Volba režimu překryvání](#).
- 4 Tažením jezdcy nastavte tlak, jak je popsáno v odstavci [Nastavení krytí, tlaku a expozice](#).
- 5 Táhněte nástrojem přes tu část obrazu, kterou chcete rozostřit nebo zostřit.

Použití tónovacích nástrojů

Mezi tónovací nástroje patří Ztmavení a Zesvětlení, které vám umožní zesvětlit nebo ztmavit určité plochy obrazu, a nástroj houba, který umožňuje změnit sytost barvy plochy.

Nástroje ztmavení a zesvětlení jsou založeny na tradiční fotografické technice nadržování. Fotografové omezují osvětlení určité oblasti terčíkem a tím plochu zesvětlují nebo zvyšují expozici (přisvěcují otvorem) a tím plochu ztmavují. Nástroj houba je užitečný pro jemné zvýšení nebo snížení sytosti barvy plochy. V režimu Stupně šedi nástroj houba zvyšuje nebo snižuje kontrast posunem úrovní šedé od středu nebo ke středu.

Poznámka: Nástroje zesvětlení, ztmavení nebo houba nelze použít pro bitmapové obrazy nebo pro obrazy s indexovanými barvami.

[Viz také](#)

Jak použít nástroje zesvětlení nebo ztmavení

1 Poklepejte na nástroj zesvětlení , ztmavení



, nebo houba



, abyste zobrazili paletu Volby.

2 Zvolte nástroj Zesvětlení nebo Ztmavení

3 Zvolte jeden z následujících režimů, kterými se změny omezí na určité části obrazu:

- Polotóny, pro provádění změn jen v rozsahu středních tónů šedé.
- Stíny, pro provádění změn v oblasti tmavých tónů.
- Světla, pro úpravy pouze světlých obrazových bodů.

4 Tažením jezdce nastavte expozici, jak je popsáno v odstavci [Nastavení krytí, tlaku a expozice](#).

5 Táhněte nástrojem přes ty části obrazu, které chcete zesvětlit nebo ztmavit.

Jak použít nástroj houba

1 Poklepejte na nástroj zesvětlení, ztmavení nebo houba, abyste zobrazili paletu Volby.

2 Z nástrojů vyberte Houbu.

3 Vyberte jeden z následujících režimů houby:

- Zvýšit sytost, chcete-li zvyšovat sytost barev.
- Snížit sytost, chcete-li snižovat sytost barev.

4 Tažením jezdce nastavte tlak, jak je popsáno v odstavci [Nastavení krytí, tlaku a expozice](#).

5 Táhněte nástrojem přes ty části obrazu, jejichž sytost chcete změnit.

Použití nástrojů Text a Textová maska

Adobe Photoshop umožňuje vkládat do obrazu bitmapové písmo pomocí nástroje Text. Můžete určit proklad (řádkování), prostrkání (mezery mezi písmeny), řez písma a zarovnání textu. Velká bitmapová písmena na obrazovce mají normálně zubaté okraje. Jestliže však používáte program Adobe Type Manager (ATM), nebo používáte písma True Type (TM), písma jsou téměř tak hladká a přesná jako vektorové písmo. Informace o použití ATM najdete v příručce *Začínáme*.

Viz také


Bitmapové písmo se liší od vektorového písma generovaného v objektově orientovaných aplikacích, jako je například Adobe Illustrator. V bitmapových aplikacích, jako je Adobe Photoshop, je písmo rastrované v rozlišení obrazu. Například, jestliže rozlišení obrazu je 100 ppi, bude rozlišení písma také 100 ppi. Po umístění textu do obrazu nemůžete už jeho obsah upravovat.

Chcete-li dosáhnout lepších výsledků, načtěte obraz vytvořený v Adobe Photoshopu do programu pro sazbu stránek a text vytvořte pomocí tohoto programu.

Přidání textu do obrazu

Nástroj Text se používá pro vytvoření bitmapového písma, které se do obrazu přidá jako nová vrstva s použitím barvy popředí. Pro vytvoření hranic výběru ve tvaru písma můžete použít nástroj textová maska. Tento textový výběr lze přemísťovat, upravovat, vyplňovat nebo vytahovat jako jakýkoli jiný výběr.

Jak přidat text vyplněný barvou popředí:

- 1 Vyberte nástroj Text .
- 2 Klepněte na místo, kde chcete text umístit.
- 3 Zvolte písmo a určete jeho velikost.
- 4 Zadejte hodnoty prokladu a prostrkání. Viz odstavce [Nastavení prokladu](#) a [Nastavení prostrkání](#).
- 5 Vyberte styl písma a zarovnání textu. Viz [Nastavení stylu textu](#) a [Zarovnání textu](#).
- 6 Zapište text do textového pole. Chcete-li vložit konec řádky stiskněte Return (Macintosh) resp. Enter (Windows).

Text se v textovém poli automaticky zalamuje, ale v obraze se objeví jako jediný řádek, dokud nestisknete klávesu Return nebo Enter. Můžete zadat až 32 000 znaků (nebo tolik, kolik se vejde do textového pole ve Windows, je-li to méně znaků).


7 Aby se v textovém poli zobrazil text tak, jak bude vypadat v obraze, zaškrtněte volby Zobrazit písmo a Zobrazit velikost.

(Když pracujete s velmi velkým písmem, odznačte volbu velikost, aby vám kurzor nebo text z textového pole nezmizel.)

8 Klepněte na OK.

Poznámka: Ve Windows se může projevit nekompatibilita s některými video ovladači, která může způsobit, že písma TrueType se nerastrují správně, nebo se vůbec neobjeví. (Písma Type 1 rastrované ATM nejsou dotčeny.) Tento problém vyřešíte tím, že vytvoříte text velké velikosti a pak jej zmenšíte na požadovanou velikost příkazem Změna měřítka. Spojte se s výrobcem vašeho video ovladače, aby vám zaslal aktualizovanou verzi, která tento problém řeší.

Jak vytvořit výběr ve tvaru písma:

- 1 Vyberte nástroj Textová maska .
- 2 Klepněte na místo, kde chcete umístit výběr ve tvaru písma.
- 3 Nastavte volby a vložte text, jak je popsáno v krocích 3 až 6 v předcházejícím postupu.
- 4 Klepněte na OK. V obraze se na aktivní vrstvě objeví výběr ve tvaru písma.

Změna krytí a režimu písma

Písmo vytvořené pomocí textového nástroje se objeví jako nová vrstva na paletě Vrstvy. Pro změnu krytí nebo režimu písma vyberte na paletě Vrstvy jiné krytí nebo režim.

Nastavení prokladu

Mezery mezi řádky textu, proklad, se nastavuje pomocí volby Proklad v dialogovém okně Text. Proklad se měří od účaří k účaří. Nastavení prokladu používá stejné měrné jednotky, které jste určili pro velikost písma (buď typografické body nebo obrazové body). Standardně se použije řádkování zabudované v použitém písmu. Hodnoty se mohou pohybovat v rozsahu 1 až 1000.

Nastavení prostrkání

Velikost mezer mezi písmeny můžete nastavit pomocí volby Prostrkání v dialogovém okně Text. Nastavení prostrkání používá stejné měrné jednotky, které jste určili pro velikost písma (buď typografické body nebo obrazové body). Kladné hodnoty prostrkání zvětšují, záporné jej zmenšují. Prostrkání může být nastaveno s přesností na desetiny typografického bodu nebo obrazového bodu (od -99,9 do 999,9).

Nastavení stylu textu

Můžete použít šest voleb stylu textu: tučné, kurzíva, podtržené, obrysové nebo přeškrtnuté a vyhlazení. Můžete je použít jak jednotlivě, tak v kombinacích.

Text, stejně jako všechny obrazy v Adobe Photoshopu se skládá z obrazových bodů. Volba Vyhlazení v dialogovém okně Text vám umožní zmenšit kontrast obrazových bodů na okrajích znaků. Když tuto volbu zaškrtnete, okraje znaků vypadají hladké a plynule přecházejí do pozadí. Pokud nepracujete s velmi malými velikostmi písmen, budete mít zpravidla ve svých obrazech volbu Vyhlazení zaškrtnutou.

Zarovnání textu

Adobe Photoshop zarovná text vzhledem k poslednímu bodu, na který jste klepnuli textovým nástrojem. Chcete-li například text v obraze vystředit, vyberte nástroj Text, klepněte jím uprostřed obrazu a pak v dialogovém okně Text vyberte volbu Na střed.

Dialogové okno Text má následující volby pro zarovnání:

- Levý sloupec voleb zarovná text vodorovně.
- Pravý sloupec voleb zarovná text svisle.
- Horní volby nastaví počátek textu na bod, na který jste klepnuli.
- Střední volby vystředí text okolo bodu, na který jste klepnuli
- Dolní volby nastaví konec textu na bod, na který jste klepnuli.

Nastavení jednotlivých písmen

Protože blok textu je ve své vlastní vrstvě, můžete v něm vybírat jednotlivá písmena a slova. Pak můžete tyto znaky přesouvat na jiná místa v obraze a nastavit mezery mezi znaky. Podobnou techniku použijte pro odznačení znaků v textové masce.

Jak označit písmena v textu nebo odznačit písmena v textové masce

Provedte jeden z následujících úkonů:

- Pro označení znaků vyberte nástroj Laso a táhněte jím okolo znaku nebo znaků, které chcete vybrat. Pro přidání dalších znaků k výběru, podržte klávesu Shift a táhněte lasem okolo dalších znaků.
- Pro odznačení znaků v textové masce, vyberte nástroj Laso, podržte klávesu Alt a táhněte okolo znaku nebo znaků, které chcete odznačit.

Poznámka: Ujistěte se, že jste obtáhli celý znak, který chcete označit nebo odznačit, libovolná část znaku, která zůstane mimo výběr se nezmění.



Znaky v textové masce posunete tak, že přepnete do režimu Rychlá maska. Pak vyberte znaky, které chcete přemístit, stiskněte klávesy Apple + Alt (Macintosh) resp. Ctrl + Alt (Windows) a stiskněte kurzorovou klávesu. Odznačte znaky a ukončete režim Rychlá maska.

Jak ručně nastavit mezery mezi písmeny

Provedte jeden z následujících úkonů:

- Aktivujte nástroj pro přemístění tím, že podržíte klávesu Apple (Macintosh) resp. Ctrl (Windows), kurzor umístíte do jednoho z vybraných písmen a odtáhněte písmena na jejich nové místo. Směr pohybu můžete omezit na násobky 45 stupňů tak, že při pohybu stisknete klávesu Shift.
- Aktivujte nástroj pro přemístění tím, že podržíte klávesu Apple (Macintosh) resp. Ctrl (Windows), a stiskněte kurzorové klávesy, kterými vybrané znaky posunete vždy o jeden obrazový bod (nebo stiskněte i klávesu Shift, abyste se pohybovali s krokem deseti obrazových bodů).

[Indikace dokončení úlohy](#)

[Přerušení operace](#)

[Opravy chyb](#)

[Obnovení obrazu](#)

[Duplikování obrazů](#)

[Přesouvání výběrů](#)

[Data obrazu a hranice plátna](#)

[Použití pravítek, vodítek a mřížek](#)

[Kopírování výběru](#)

[Kopírování výběrů mezi Adobe Photoshopem a jinou aplikací](#)

[Vložení výběru](#)

[Smazání výběru](#)

[Úprava okrajů přesunutého nebo vloženého výběru](#)

[Otočení a převrácení obrazu](#)

[Použití transformací](#)

[Použití nástroje Razítko](#)

[Použití nástroje pro rozmazávání](#)

[Použití nástrojů pro ostření](#)

[Použití tónovacích nástrojů](#)

[Použití nástrojů text a textová maska](#)

Kopírování výběru

Uložit kopii, příkaz

Kopírování výběru

Vložení výběru

Použití transformací

Zvětšení pracovního plátna

Data obrazu a hranice plátna

Použití pravítek, vodítek a mřížek

Kopírování výběru

[Použití pravítek](#)

[Jak změnit nastavení počátku pravítek](#)

[Jak změnit nastavení pravítek](#)

[Použití vodítek a mřížky](#)

[Jak umístit vodítko](#)

[Jak vodítko přesunout](#)

[Zamknutí vodítek](#)

[Nastavení předvoleb vodítek a mřížky](#)

Změna rozměrů a rozlišení obrazu pro tisk

Zvětšení pracovního plátna

[Kopírování výběru při přemísťování](#)

[Kopírování výběru z jednoho obrazu Photoshopu do druhého](#)

[Kopírovat sloučené, příkaz](#)

[Přetahování výběrů mezi aplikacemi](#)

[Kopírování výběrů mezi Adobe Photoshopem a jinou aplikací](#)

[Vkládání z jiných aplikací](#)

[Přesouvání výběrů](#)

[Duplikování obrazů](#)

[Data obrazu a hranice plátna](#)

Vydávání a odebírání (pouze Macintosh)

Vkládání vazeb na objekty a objektů (OLE) (pouze Windows 95 a Windows NT 4.0)

[Vkládání při rozdílných rozlišeních](#)

[Vkládání do jiného výběru](#)

[Vkládání z jiných aplikací](#)

[Data obrazu a hranice plátna](#)

[Kopírování výběru](#)

[Přesouvání výběrů](#)

[Použití volby Vyhlazení](#)

[Úprava okrajů přesunutého nebo vloženého výběru](#)

[Import souborů Adobe Illustratoru](#)

[Vypnutí vyhlazování importovaných objektů](#)

[Odstranění lemu výběru](#)

[Odstranění okraje výběru](#)

[Vkládání z jiných aplikací](#)

[Použití volby Vyhlazení](#)

Data obrazu a hranice plátna

Urychlení tisku obrazů na šířku

Použití transformací

[Použití interpolace](#)

[Aplikace jednotlivých transformací](#)

[Jak upravit měřítko, otočit, zkosit, deformovat a vytvořit perspektivu](#)

[Jak převrátit nebo otočit výběr nebo vrstvu](#)

[Libovolná transformace a náhled efektů](#)

[Číselná transformace výběru nebo vrstvy](#)

[Data obrazu a hranice plátna](#)

[Otočení a převrácení obrazu](#)

[Oddělení vrstvy od masky vrstvy](#)

[Použití masky vrstvy](#)

[Použití alfa kanálů](#)

[Volby klonování](#)

[Volby vzorků](#)

[Volba Ze snímku](#)

[Volba Z uloženého](#)

[Volba Impresionisticky](#)

[Vzorkování sloučených dat](#)

[Obnovení obrazu](#)

[Opravy chyb](#)

[Obnovení obrazu](#)

[Opravy chyb](#)

[Krok 6: Zaostření obrazu](#)

[Filtry pro rozostření](#)

[Šumové filtry](#)

[Filtry pro zaostření](#)

[Vzorkování sloučených dat](#)

[Jak použít nástroje zesvětlení nebo ztmavení](#)

[Jak použít nástroj houba](#)

[Režim Stupně šedi](#)

[Přidání textu do obrazu](#)

[Změna krytí a režimu písma](#)

[Nastavení prokladu](#)

[Nastavení prostrkání](#)

[Nastavení stylu textu](#)

[Zarovnání textu](#)

[Nastavení jednotlivých písmen](#)

[Jak označit písmena v textu nebo odznačit písmena v textové masce](#)

[Jak ručně nastavit mezery mezi písmeny](#)

[Data obrazu a hranice plátna](#)

[Volby klonování](#)

[Volby vzorků](#)

[Volba Ze snímku](#)

[Volba Z uloženého](#)

[Volba Impresionisticky](#)

Malování

Nástroje pro malbu a příkazy pro vyplňování umožňují měnit barvy obrazových bodů a tím upravovat a vytvářet barevné plochy v obraze. Tato kapitola popisuje, jak používat nástroje pro malbu, jak vyplňovat a vytahovat výběry, jak vybírat a upravovat barvy pro malbu a vyplňování.

[Volba barvy popředí a pozadí](#)

[Použití nástrojů pro malbu](#)

[Mazání](#)

[Použití palety Stopy](#)

[Nastavení voleb pro malbu a úpravy](#)

[Vyplnění výběru nebo vrstvy](#)

[Vytažení výběru](#)

[Použití nástroje kapátko](#)

[Použití palety Barvy](#)

[Použití palety Vzorky](#)

[Použití Výběru barvy Adobe Photoshopu](#)

[Galerie režimů překrývání: malování](#)

Volba barvy popředí a pozadí

Adobe Photoshop používá barvu popředí pro malování, pro vyplnění a vytažení vybraných oblastí. Tato barva je uvedena ve vrchním poli vzorku barvy v paletě nástrojů. Barva pozadí, která je zobrazena ve spodním poli barvy, se používá při vyplňování přechodem a pro vyplňování vymazaných oblastí obrazu. Ve výchozím nastavení je barva popředí černá a barva pozadí bílá. (Pokud zobrazujete alfa kanál, ve výchozím nastavení je barva popředí bílá a barva pozadí černá.)

Jak zaměnit barvy popředí a pozadí:

Klepněte na ikonu přepnutí barev v paletě nástrojů.

Jak se vrátit k výchozím barvám popředí a pozadí:

Klepněte na ikonu Výchozí barvy v paletě nástrojů.

Jak změnit barvu popředí nebo pozadí:

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li změnit barvu popředí, klepněte na vrchní pole vzorku barvy v paletě nástrojů.
- Chcete-li změnit barvu pozadí, klepněte na spodní pole vzorku barvy v paletě nástrojů.

2 Vyberte barvu, jak je popsáno v odstavci “Použití Výběru barev v programu Adobe Photoshop“ a klepněte na OK.



Chcete-li zaměnit barvy popředí a pozadí, stiskněte klávesu X na klávesnici.

Použití nástrojů pro malbu

Nástroje pro malbu zahrnují nástroje štětec, rozprašovač a tužka . Každý nástroj pro malbu kreslí specifikovanou stopou a kurzorem.

Chcete-li ušetřit čas při práci s nástroji pro malbu, ujistěte se, že jsou otevřeny skupiny palet Stopy/Volby a Barvy/Vzorky.

[Viz také](#)

Použití nástroje štětec

Nástroj štětec vytváří měkké tahy barvy.


Jak použít nástroj štětec:

Zvolte nástroj štětec a táhněte s ním v obraze.



Chcete-li pomocí libovolného nástroje pro malbu nakreslit přímou čáru, klepněte na výchozí bod čáry a se stisknutou klávesou Shift klepněte na koncový bod linky.

Jak nastavit volby štětce:


- 1 Poklepejte na štětec  v paletě nástrojů. Zobrazí se paleta Volby štětce.
- 2 Zvolte režim, jak je popsáno v odstavci [Volba režimu překrývání](#).
- 3 Táhněte jezdcem a nastavte tak krytí. Podrobnosti najdete v odstavci [Nastavení krytí, tlaku a expozice](#).
- 4 Nastavte rychlost odeznívání. Podrobnosti najdete v odstavci [Nastavení rychlosti odeznívání malby](#).
- 5 Chcete-li malovat s efektem připomínajícím vodové barvy, zaškrtněte Vlhké okraje. Při použití této volby se malba na okrajích tahu zahušťuje.

[Viz také](#)

Použití nástroje rozprašovač

Pomocí rozprašovače je možné v obraze vytvářet postupné přechody odstínů (včetně stříkané barvy). Okraje tahu jsou měkčí než okraje vytvořené štětcem a napodobují efekt vzniklý při použití tradičních rozprašovačů barev. Nastavení tlaku v rozprašovači určí, jak rychle je barva aplikována.

Jak použít nástroj rozprašovač:

Zvolte nástroj štětec  a táhněte s ním v obraze. Chcete-li barvu zahustit, podržte tlačítko myši bez tažení.

Jak nastavit volby rozprašovače:

- 1 Poklepejte na rozprašovač v paletě nástrojů. Zobrazí se paleta Volby rozprašovače.
 - 2 Zvolte režim, jak je popsáno v odstavci [Volba režimu překrývání](#).
 - 3 Táhněte jezdcem a nastavte tak tlak. Podrobnosti najdete v odstavci [Nastavení krytí, tlaku a expozice](#).
 - 4 Nastavte rychlost odeznívání. Podrobnosti najdete v odstavci [Nastavení rychlosti odeznívání malby](#).
- [Viz také](#)

Použití nástroje tužka

Tužka vytváří čáry s ostrými okraji kreslené od ruky. Je zejména užitečná pro bitmapové obrazy, viz Použití volby Mazat.

Jak nakreslit čáru od ruky:

Klepněte na nástroj tužka  a táhněte s ním v obraze.


Jak nastavit volby pro nástroj tužka:

- 1 Poklepejte na nástroj tužka. Zobrazí se paleta Volby tužky.
 - 2 Zvolte režim, jak je popsáno v odstavci [Volba režimu překrývání](#).
 - 3 Táhněte jezdcem a nastavte tak krytí. Podrobnosti najdete v odstavci [Nastavení krytí, tlaku a expozice](#).
 - 4 Nastavte rychlost odeznívání. Podrobnosti najdete v odstavci [Nastavení rychlosti odeznívání malby](#).
- [Viz také](#)

Použití nástroje čára

Pomocí nástroje čára se vytvářejí v obraze rovné čáry. Volby nástroje čára umožňují nastavit tloušťku čáry, vyhlazování okrajů a vytváření čar zakončených šipkami.

Jak namalovat čáru:

Klepněte na nástroj čára  a táhněte s ním v obraze. Chcete-li úhly, pod kterými je čára kreslena omezit na násobky 45 stupňů, podržte klávesu Shift.

Jak nastavit volby nástroje čára:

- 1 Poklepejte na nástroj tužka v paletě nástrojů. Zobrazí se paleta Volby čáry.
- 2 Zvolte režim, jak je popsáno v odstavci [Volba režimu překrývání](#).
- 3 Táhněte jezdcem a nastavte tak krytí. Podrobnosti najdete v odstavci [Nastavení krytí, tlaku a expozice](#).
- 4 Zadejte tloušťku čáry v obrazových bodech.
- 5 Chcete-li kreslit vyhlazené čáry, zaškrtněte volbu Vyhlazená.
- 6 Chcete-li mít na koncích čar šipky, zaškrtněte Začátek nebo Konec nebo obě volby a zadejte tak, kde chcete mít šipky.
- 7 Chcete-li upravit vzhled šipek, klepněte na Tvar a zadejte následující:
 - Zadejte šířku šipky od 10% do 1000% tloušťky čáry.
 - Zadejte délku šipky od 10% do 5000% tloušťky čáry.
 - Zadejte vydatost šipky od -50% do +50%. Hodnota vydatosti určuje velikost zakřivení na širší části šipky, kde se šipka stýká s čarou.

[Viz také](#)

Mazání


Nástroj guma a volba Mazat pro nástroj tužka umožňuje změnit barvy obrazu buď na barvu pozadí nebo vrstvu zprůhlednit.

[Viz také](#)

Použití nástroje guma

Nástroj guma mění obrazové body v obraze, když přes ně táhnete. Je možné měnit barvu a průhlednost těchto bodů nebo vrátit plochu na původně uloženou verzi.

Jak použít nástroj guma:

Klepněte na nástroj guma  a táhněte přes oblast, kterou chcete vymazat. Pokud pracujete na pozadí, jsou obrazové body změněny na barvu pozadí. Pokud pracujete ve vrstvě, je barva nahrazena průhlednou oblastí.

Jak nastavit volby pro gumu:

1 Poklepejte na gumu v paletě nástrojů. Zobrazí se paleta Volby gumy.

2 Vyberte typ nástroje, kterým chcete mazat – štětec, rozprašovač, tužka nebo blok.



Chcete-li cyklicky přepínat typy gumy, klepněte na nástroj guma se stisknutou klávesou Alt, nebo stiskněte klávesu E na klávesnici.

3 Táhněte jezdcem a nastavte tak krytí nebo tlak. Podrobnosti najdete v odstavci [Nastavení krytí, tlaku a expozice](#).

4 Nastavte rychlost odeznívání. Podrobnosti najdete v odstavci [Nastavení rychlosti odeznívání malby](#).

Poznámka: Používáte-li štětec, můžete zvolit Vlhké okraje a mazat s efektem vodových barev. Při této volbě je mazání výraznější na okrajích tahu štětcem.

5 Chcete-li se vymazáváním vracet k uložené verzi obrazu, zvolte volbu Na uložené.




Pro použití nástroje guma s volbou Na uložené, stiskněte klávesu Alt a táhněte v obraze.

6 Chcete-li vymazat celou vrstvu do průhlednosti nebo vymazat pozadí na barvu pozadí, klepněte na tlačítko Vymazat vrstvu. (Pokud dokument neobsahuje žádné vrstvy, bude se toto tlačítko jmenovat Vymazat obraz.)

Použití volby Mazat

Volba Mazat u nástroje tužka umožňuje malovat barvou pozadí do oblastí obsahujících barvu popředí.

Jak použít volbu Mazat:

- 1 Poklepejte na nástroj tužka . Zobrazí se paleta Volby tužky.
- 2 Klepněte na volbu Mazat.
- 3 Táhněte myší v obraze.

Táhnete-li oblastí obsahující barvu popředí, maže se oblast na barvu pozadí. Pokud začnete táhnout z bodu, který neobsahuje barvu popředí, je oblast malována barvou popředí.

[Viz také](#)

Použití palety Stopy

Tvary stop, které používáte pro nástroje pro malbu a pro úpravy, jsou zobrazeny v paletě Stopy. K dispozici jsou kulaté tvary stop v několika velikostech. Adobe Photoshop uchovává nastavení stop pro každý nástroj pro malbu a úpravy a tak můžete vybrat různé standardní tvary stop pro každý nástroj. Paleta stopy obsahuje také příkazy pro vytváření a odstraňování stop, definování voleb stop a ukládání a načítání stop.

[Viz také](#)

Volba stopy

Pro výběr tvaru stopy libovolného nástroje pro malbu použijte paletu Stopy. Pokud je stopa příliš velká, a nevejde se do čtverečku v paletě nástrojů, objeví se ve zmenšené velikosti s číslem označujícím průměr stopy v obrazových bodech.

Jak zvolit stopu:

- 1** Vyberte nástroj, který chcete používat.
- 2** Zvolte Okna > Stopy.
- 3** Klepněte na stopu, kterou chcete použít.

[Viz také](#)

Vytváření a odstraňování stop

Pokud paleta Stopy neobsahuje požadovanou stopu, je možné si vytvořit novou stopu. Nové stopy jsou přidávány na konec palety. Pokud stopu již nepotřebujete, je možné ji z palety Stopy odstranit.

[Viz také](#)

Jak vytvořit stopu:

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na prázdnou oblast v paletě Stopy.
- Z nabídky palety Stopy zvolte Nová stopa.

Náhledové pole v pravém dolním rohu dialogového okna Nová stopa zobrazí aktuální hrot stopy. Pole v levém dolním rohu ukazuje aktuální poloměr a zaoblení stopy. Obsah těchto polí se mění podle zadávaných voleb stopy.

2 Nastavte volby stopy. (Popis těchto voleb najdete v [Nastavení voleb stopy](#).)

3 Klepněte na OK.

Jak stopu odstranit:

Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Se stisknutou klávesou Apple (Macintosh) resp. Ctrl (Windows) (kurzor se změní na nůžky) klepněte na stopu, kterou chcete vymazat.
- Klepněte na stopu v paletě Stopy a z nabídky palety Stopy zvolte příkaz Odstranit stopu.

Vytváření uživatelských stop

K vytvoření uživatelské stopy je možné použít část obrazu. Chcete-li vytvořit stopu s měkkými okraji, použijte tvar složený z obrazových bodů s hodnotami šedi.

[Viz také](#)

Jak vytvořit uživatelský tvar stopy:

1 Vyberte část obrazu, kterou chcete použít jako uživatelskou stopu. Oblast tvořící tvar stopy může být velká maximálně 1000 krát 1000 obrazových bodů. Nejeftivnější je zobrazit tvar na jednolitým bílém pozadí.

2 Z nabídky palety Stopy zvolte příkaz Definovat stopu.

3 Poklepejte na novou stopu v paletě Vrstvy a otevře se dialogové okno Volby stopy.

4 Nastavte volbu Mezery, jak je popsáno v odstavci [Mezery](#).

5 Aby bylo umístování stopy přesnější, zaškrtněte volbu Vyhlazení. Klepněte na OK.

Volba Vyhlazení není k dispozici pro velké stopy. Viz také [Použití volby Vyhlazení](#).

Nastavení voleb stopy

Pro výchozí stopy i pro nově vytvořené stopy je možné definovat množství voleb. Pro uživatelské stopy je možné měnit pouze Mezery.

Jak nastavit volby stopy:

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Poklepejte na stopu, kterou chcete upravit.
- V paletě Stopy označte stopu, kterou chcete upravit a z nabídky palety zvolte Volby stopy.

2 Nastavte Průměr, Tvrдость, Mezery, Úhel, and Zaoblení a potom klepněte na OK.

Průměr

Určuje velikost stopy. K zadání hodnoty v obrazových bodech použijte klávesnici nebo jezdce.

Tvrдост

Určuje rozměry tvrdého středu stopy. K zadání hodnoty v procentech celkového průměru použijte klávesnici nebo jezdce.

Mezery

Určuje vzdálenost mezi jednotlivými body ve stopě nástroje. Hodnotu mezer zadejte pomocí klávesnice nebo jezdce. Hodnota se udává v procentech v poměru k průměru stopy. Volbu Mezery je možné odznačit, pak stopa kreslí čáry bez mezer.

Úhel

Nastavuje úhel mezi hlavní osou excentrické stopy a horizontálou. Hodnotu je možné zadat pomocí klávesnice nebo tažením nastavit sklon osy v levém náhledovém poli.

Zaoblení

Určuje poměr mezi krátkou a dlouhou osou stopy a tím určuje její tvar. Hodnotu v procentech zadejte pomocí klávesnice nebo tažením bodů v levém náhledovém poli. Hodnota 100 % znamená kruhovou stopu, hodnota 0 % znamená čárovou stopu, střední hodnoty znamenají stopu ve tvaru elipsy.

Ukládání, načítání a nahrazování stop

Paleta Stopy může obsahovat libovolné množství stop. K tomu, abyste paletu udrželi přehlednější, a aby bylo možné seskupovat podobné nebo speciální stopy je třeba mít možnost vytvářet vlastní sady stop. Ve složce programu Adobe Photoshop je množství souborů s různými sadami stop.

Jak ukládat a používat uživatelské sady stop:

Z nabídky palety Stopy vyberte jeden z následujících příkazů:

- Obnovit stopy, chcete-li se vrátit k výchozí sadě stop. Můžete buď nahradit stávající sadu stop nebo přidat výchozí stopy ke stávající sadě.
- Načíst stopy, chcete-li přidat stopy uložené v souboru do stávající palety.
- Nahradit stopy, chcete-li nahradit stávající sadu stop stopami uloženými v souboru.
- Uložit stopy, chcete-li uložit sadu stop do souboru.

Když ukončíte Adobe Photoshop, uloží se aktuální paleta stop do souboru předvoleb.

Nastavení voleb pro malbu a úpravy

Volby nástrojů pro malbu a úpravy se nastavují pomocí palety Volby pro jednotlivé nástroje. Další informace o používání palety:

[Nastavení krytí, tlaku a expozice](#)

[Nastavení rychlosti odeznívání malby](#)

[Určení voleb přitlaku hrotu tabletu](#)

[Volba režimu překrývání](#)

[Viz také](#)

Nastavení krytí, tlaku a expozice

Jezdce v paletě Volby umožňují nastavit krytí, tlak a expozici pro různé nástroje pro malbu a úpravy. Můžete určit krytí pro výplň přechodem, tužku, štětec a razítko. Pro rozprašovač, rozmazávání, rozostření, zaostření a houbu můžete nastavit tlak, kterým nástroj působí. Pro nástroj zesvětlení a ztmavení můžete nastavit míru expozice.

Krytí se může měnit v rozsahu 1 až 100 %. Chcete-li používat průhlednou malbu, nastavte nízkou hodnotu krytí. Chcete-li, aby malba byla spíše neprůhledná, nastavte vyšší hodnoty.

Tlak a expozice nabývají hodnot v rozsahu 1 až 100 %. Chcete-li způsobit silný efekt, nastavte vysokou hodnotu. Chcete-li dosáhnout slabšího efektu, zadejte nižší číslo.



Chcete-li nastavit krytí, tlak nebo expozici na násobky 10 %, stiskněte na klávesnici číslo od 0 do 9. Například stisknete-li 5, znamená to 50 %. 0 znamená 100 %. Chcete-li zadat přesnou hodnotu krytí nebo tlaku, napište rychle požadovanou hodnotu na klávesnici.

[Viz také](#)

Nastavení rychlosti odeznívání malby

Je možné nastavit rychlost, s jakou se vytrácí tah tužky, štětce, rozprašovače a gumy a simulovat tak jejich skutečné chování.

Jak nastavit rychlost odeznívání:

1 V paletě Volby příslušného nástroje zaškrtněte volbu Odeznít.

2 Zadejte hodnotu pro počet kroků odeznívání.

Počet kroků určuje rychlost odeznívání od počátku ke konci tahu. Jeden krok je roven vzdálenosti mezi doteky špičky štětce. Hodnota se může měnit v rozsahu od 1 do 9999. Například zadání 10 kroků vede k odeznívání v 10-ti krocích.

3 Vyberte jednu z následujících voleb:

- Do průhlednosti – barva odeznívá barvy popředí do průhlednosti.
- Do pozadí – barva odeznívá od barvy popředí do barvy pozadí.

[Viz také](#)

Určení voleb přítlaku hrotu tabletu

Adobe Photoshop podporuje digitální tablety s pery citlivými na tlak, jako jsou například tablety Wacom® a Calcomp. Je-li instalován ovládací panel tabletu, je možné nastavit, jaký efekt je výsledkem měnícího se tlaku na hrot. Tyto volby přítlaku se uplatňují pro nástroje tužka, štětec, rozprašovač, guma, razítko, rozmazávání, rozostření, zaostření, zesvětlení, ztmavení a houba.

Jak nastavit efekt různého tlaku na hrot:

Zobrazte paletu Volby nástroje a zvolte jednu z následujících voleb:

- Velikost, chcete-li, aby se zvyšujícím se tlakem na hrot rozšiřovala stopa.
- Krytí/Tlak/Expozice, chcete-li, aby zvyšující se tlak na hrot měl za následek zvýšení krytí nebo silnější účinek.

Poznámka: Nejvyšší hodnota přítlaku hrotu nemusí vždy dosáhnout 100%. To záleží na ovladači tabletu a není to způsobeno programem Adobe Photoshop. Pokud se tento problém vyskytne, vyžádejte si informace od výrobce nebo dodavatele tabletu.

[Viz také](#)

Volba režimu překryvání

Volbou z nabídky režimů v paletě Volby nástroje je možné určit, které obrazové body budou změněny nástroji pro malbu nebo úpravy. Používáte-li režimy, je užitečné o efektech uvažovat v souvislosti s následujícími třemi barvami:

- *Základní barva* je původní barva obrazu.
- *Míchaná barva* je barva, která je do původní barvy přidávána nástrojem.
- *Výsledná barva* je barva, která vznikne překryváním.

Příklady těchto režimů viz [Galerie režimů překryvání: malování](#).

Viz také [Nastavení režimů překryvání](#).

Režimy malování

Klepnutím na režim zobrazíte příklad efektu:

[Viz také](#)

- [Normální](#)
- [Násobit](#)
- [Měkké světlo](#)
- [Zesvětlit](#)
- [Odstín](#)
- [Závoj](#)
- [Tvrdé světlo](#)
- [Rozdíl](#)
- [Barva](#)
- [Rozpustit](#)
- [Překrýt](#)
- [Ztmavit](#)
- [Vyloučit](#)
- [Světlost](#)

Režimy malování

- **[Normální](#)**
- [Násobit](#)
- [Měkké světlo](#)
- [Zesvětlit](#)
- [Odstín](#)
- [Závoj](#)
- [Tvrdé světlo](#)
- [Rozdíl](#)
- [Barva](#)
- [Rozpustit](#)
- [Překrýt](#)
- [Ztmavit](#)
- [Vyloučit](#)
- [Světlost](#)

Normální upravuje nebo maluje obrazové body na výslednou barvu. Normální režim je výchozí. (Pokud pracujete s bitmapovými obrazy, je normální režim nazýván Práh).

[Viz také](#)

Režimy malování

- [Normální](#)
- [Násobit](#)
- [Měkké světlo](#)
- [Zesvětlit](#)
- [Odstín](#)
- [Závoj](#)
- [Tvrdé světlo](#)
- [Rozdíl](#)
- [Barva](#)
- [Rozpustit](#)
- [Překrýt](#)
- [Ztmavit](#)
- [Vyloučit](#)
- [Světlost](#)

Rozpustit upravuje nebo maluje obrazové body na výslednou barvu, výsledná barva je však náhodným nahrazením obrazových bodů základní nebo míchanou barvou v závislosti na krytí příslušného obrazového bodu. Tento režim funguje nejlépe u nástrojů štětec a rozprašovač s velkými stopami.

[Viz také](#)

Režimy malování: Zezadu

Upravuje nebo maluje pouze na průhlednou část vrstvy. Tento režim funguje pouze u vrstev, které obsahují průhledná místa. Malba vypadá, jako byste malovali na zadní stranu průhledné fólie.

Viz také [Galerie režimů překryvání: malování](#)

Režimy malování: Vymazat

Úpravy nebo malba jednotlivých obrazových bodů má za následek jejich zprůhlednění. Tento režim lze použít pro čáru, plechovku barvy a příkazy Vyplnit a Vytáhnout. Chcete-li používat tento režim, musíte být ve vrstvě, ne na pozadí.

Viz také [Galerie režimů překryvání: malování](#)

Režimy malování

- [Normální](#)
- [Násobit](#)
- [Měkké světlo](#)
- [Zesvětlit](#)
- [Odstín](#)
- [Závoj](#)
- [Tvrdé světlo](#)
- [Rozdíl](#)
- [Barva](#)
- [Rozpustit](#)
- [Překrýt](#)
- [Ztmavit](#)
- [Vyloučit](#)
- [Světlost](#)

Násobit vezme barevnou informaci v jednotlivých kanálech a vynásobí základní barvu míchanou barvou. Výsledkem je vždy tmavší barva. Násobení černou barvou vytváří černou barvu. Násobení bílou barvou nechá barvu beze změny. Malujete-li jinou barvou než černou nebo bílou, vedou následné tahy nástrojem pro malbu k postupně tmavším a tmavším barvám. Efekt je podobný malbě popisovači (fixy).

[Viz také](#)

Režimy malování

- [Normální](#)
- [Násobit](#)
- [Měkké světlo](#)
- [Zesvětlit](#)
- [Odstín](#)
- **[Závoj](#)**
- [Tvrdé světlo](#)
- [Rozdíl](#)
- [Barva](#)
- [Rozpustit](#)
- [Překrýt](#)
- [Ztmavit](#)
- [Vyloučit](#)
- [Světlost](#)

Závoj vezme barevnou informaci v jednotlivých kanálech a vynásobí inverzní hodnotu míchané a základní barvy. Výsledkem je vždy světlejší barva. Závoj s černou barvou nechá barvu beze změny. Závoj s bílou barvou vytváří bílou barvu. Efekt je podobný malbě odbarvovačem.

[Viz také](#)

Režimy malování

- [Normální](#)
- [Násobit](#)
- [Měkké světlo](#)
- [Zesvětlit](#)
- [Odstín](#)
- [Závoj](#)
- [Tvrdé světlo](#)
- [Rozdíl](#)
- [Barva](#)
- [Rozpustit](#)
- **[Překrýt](#)**
- [Ztmavit](#)
- [Vyloučit](#)
- [Světlost](#)

Překrýt násobí nebo zesvětluje závojem barvu podle základní barvy. Vzorky nebo barvy překryjí existující obrazové body, přičemž se zachovají světla a stíny základní barvy. Základní barva není nahrazena, ale je smíchána s míchanou barvou tak, aby odrážela světlost nebo tmavost původní barvy.

[Viz také](#)

Režimy malování

- [Normální](#)
- [Násobit](#)
- **[Měkké světlo](#)**
- [Zesvětlit](#)
- [Odstín](#)
- [Závoj](#)
- [Tvrdé světlo](#)
- [Rozdíl](#)
- [Barva](#)
- [Rozpustit](#)
- [Překrýt](#)
- [Ztmavit](#)
- [Vyloučit](#)
- [Světlost](#)

Měkké světlo ztmavuje nebo zesvětluje barvy podle míchané barvy. Efekt je podobný osvětlení obrazu rozptýleným světlem.

Je-li míchaná barva (světelný zdroj) světlejší než 50 % šedá, bude obraz zesvětlen. Pokud je míchaná barva tmavší než 50 % šedá, obraz ztmavne. Malba čistě černou nebo bílou vede k výrazně tmavším nebo světlejším oblastem, ale ne k čistě černé či bílé.

[Viz také](#)

Režimy malování

- [Normální](#)
- [Násobit](#)
- [Měkké světlo](#)
- [Zesvětlit](#)
- [Odstín](#)
- [Závoj](#)
- [Tvrdé světlo](#)
- [Rozdíl](#)
- [Barva](#)
- [Rozpustit](#)
- [Překrýt](#)
- [Ztmavit](#)
- [Vyloučit](#)
- [Světlost](#)

Tvrdé světlo násobí nebo zesvětluje závojem barvu podle míchané barvy. Efekt je podobný osvětlení obrazu ostrým bodovým světlem.

Je-li míchaná barva (světelný zdroj) světlejší než 50 % šedá, je obraz zesvětlen, jako v režimu Závoj. To je vhodné pro přidávání světel do obrazu. Pokud je míchaná barva tmavší než 50 % šedá, je obraz ztmaven, jako by bylo použito násobení. To je vhodné při přidávání stínů do obrazu. Malba černou nebo bílou vytvoří čistě černou nebo bílou.

[Viz také](#)

Režimy malování: Zesvětlit barvy

Vezme barevnou informaci v jednotlivých kanálech a zesvětlí základní barvu, aby odpovídala míchané barvě. Míchání s černou nechá barvu beze změny.

Viz také [Galerie režimů překryvání: malování](#)

Režimy malování: Ztmavit barvy

Vezme barevnou informaci v jednotlivých kanálech a ztmaví základní barvu, aby odpovídala míchané barvě. Míchání s bílou nechá barvu beze změny.

Viz také [Galerie režimů překryvání: malování](#)

Režimy malování

- [Normální](#)
- [Násobit](#)
- [Měkké světlo](#)
- [Zesvětlit](#)
- [Odstín](#)
- [Závoj](#)
- [Tvrdé světlo](#)
- [Rozdíl](#)
- [Barva](#)
- [Rozpustit](#)
- [Překrýt](#)
- [Ztmavit](#)
- [Vyloučit](#)
- [Světlost](#)

Ztmavit vezme barevnou informaci v jednotlivých kanálech a vybere tmavší z míchané a základní barvy jako výslednou barvu. Obrazové body světlejší než míchaná barva jsou nahrazeny a obrazové body tmavší než míchaná barva se nezmění.

[Viz také](#)

Režimy malování

- [Normální](#)
- [Násobit](#)
- [Měkké světlo](#)
- [Zesvětlit](#)
- [Odstín](#)
- [Závoj](#)
- [Tvrdé světlo](#)
- [Rozdíl](#)
- [Barva](#)
- [Rozpustit](#)
- [Překrýt](#)
- [Ztmavit](#)
- [Vyloučit](#)
- [Světlost](#)

Zesvětlit vezme barevnou informaci v jednotlivých kanálech a vybere světlejší z míchané a základní barvy jako výslednou barvu. Obrazové body tmavší než míchaná barva jsou nahrazeny a obrazové body světlejší než míchaná barva se nezmění.

[Viz také](#)

Režimy malování

- [Normální](#)
- [Násobit](#)
- [Měkké světlo](#)
- [Zesvětlit](#)
- [Odstín](#)
- [Závoj](#)
- [Tvrdé světlo](#)
- **[Rozdíl](#)**
- [Barva](#)
- [Rozpustit](#)
- [Překrýt](#)
- [Ztmavit](#)
- [Vyloučit](#)
- [Světlost](#)

Rozdíl vezme barevnou informaci v jednotlivých kanálech a odečte buď míchanou barvu od barvy základní nebo základní barvu od barvy míchané, podle toho, která má vyšší hodnotu jasu.

[Viz také](#)

Režimy malování

- [Normální](#)
- [Násobit](#)
- [Měkké světlo](#)
- [Zesvětlit](#)
- [Odstín](#)
- [Závoj](#)
- [Tvrdé světlo](#)
- [Rozdíl](#)
- [Barva](#)
- [Rozpustit](#)
- [Překrýt](#)
- [Ztmavit](#)
- **[Vyloučit](#)**
- [Světlost](#)

Vyloučit vytváří podobný efekt jako režim Rozdíl, ale měkčí. Míchání s bílou invertuje hodnotu základní barvy. Míchání s černou nechá barvu beze změny.

[Viz také](#)

Režimy malování

- [Normální](#)
- [Násobit](#)
- [Měkké světlo](#)
- [Zesvětlit](#)
- [Odstín](#)
- [Závoj](#)
- [Tvrdé světlo](#)
- [Rozdíl](#)
- [Barva](#)
- [Rozpustit](#)
- [Překrýt](#)
- [Ztmavit](#)
- [Vyloučit](#)
- [Světlost](#)

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

[Viz také](#)

Režimy malování: Sytost

Vytváří výslednou barvu se světlostí a odstínem základní barvy a se sytostí míchané barvy. Malujete-li v tomto režimu v oblasti s nulovou sytostí (šedá), nedochází k žádným změnám.

Viz také [Galerie režimů překryvání: malování](#)

Režimy malování

- [Normální](#)
- [Násobit](#)
- [Měkké světlo](#)
- [Zesvětlit](#)
- [Odstín](#)
- [Závoj](#)
- [Tvrdé světlo](#)
- [Rozdíl](#)
- **Barva**
- [Rozpustit](#)
- [Překrýt](#)
- [Ztmavit](#)
- [Vyloučit](#)
- [Světlost](#)

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

[Viz také](#)

Režimy malování

- [Normální](#)
- [Násobit](#)
- [Měkké světlo](#)
- [Zesvětlit](#)
- [Odstín](#)
- [Závoj](#)
- [Tvrdé světlo](#)
- [Rozdíl](#)
- [Barva](#)
- [Rozpustit](#)
- [Překrýt](#)
- [Ztmavit](#)
- [Vyloučit](#)
- **[Světlost](#)**

Světlost vytváří výslednou barvu s odstínem a sytostí základní barvy a se světlostí míchané barvy. Tento režim vytváří opačný efekt než režim Barva.

[Viz také](#)


Použití plechovky barvy

Nástroj plechovka barvy slouží k vyplnění sousedících obrazových bodů, které mají podobné hodnoty barvy jako bod, na který klepnete. Volby plechovky barvy umožňují nastavit režim a krytí a určit, do jaké míry musejí být barvy obrazových bodů podobné, aby byly vyplněny (nastavení *tolerance*). Volby dovolují také určit, zda se bude vyplňovat barvou popředí nebo vzorkem. Můžete také nastavit, zda se budou vyhlazovat okraje vyplňovaných výběrů.

Poznámka: Plechovku barev nelze použít pro bitmapové obrazy.

Pracujete-li ve vrstvě a nechcete vyplnit průhledné oblasti, zaškrtněte volbu Zachovat průhlednost v paletě Vrstvy. Další informace viz [Zachování průhlednosti vrstvy](#).

Jak použít plechovku barvy:

Vyberte plechovku barvy  a klepnete na tu část obrazu, kterou chcete vyplnit. Všechny sousedící body v rámci určené tolerance budou vyplněny barvou popředí nebo vzorkem.

Jak nastavit volby plechovky barvy:

- 1 Poklepejte na plechovku barvy. Zobrazí se paleta Volby plechovky.
- 2 Zvolte režim, jak je popsáno v odstavci Volba režimu překryvání.
- 3 Táhněte jezdcem a nastavte tak krytí. Podrobnosti najdete v odstavci Nastavení krytí, tlaku a expozice.
- 4 Zadejte toleranci pro vyplňování.
Tolerance definuje míru podobnosti obrazových bodů, které budou vyplněny. Hodnoty se mohou pohybovat od 0 do 255. Při nastavení nízké tolerance se vyplňují obrazové body, které mají hodnoty barvy velice blízké obrazovému bodu, na který klepnete. Při vysoké toleranci se vyplňují obrazové body v širším rozsahu barev.
- 5 Chcete-li vyhladit okraje vyplněného výběru, zaškrtněte Vyhlazení. Podrobnosti o vyhlazování najdete v odstavci Použití volby Vyhlazení.
- 6 Chcete-li vyplnit výběr barvou popředí nebo vzorkem, vyberte příslušnou volbu z nabídky Obsah. Informace o definování a používání vzorků najdete v odstavci Vyplnění výběru vzorkem.
- 7 Chcete-li vyplnit body s použitím sloučených dat ze všech viditelných vrstev, zaškrtněte Ze všech vrstev. Tato volba umožňuje vyplňovat body z libovolné viditelné vrstvy, pokud se body vejdu do tolerance. Odznačením volby Ze všech vrstev vyplňujete pouze body v aktivní vrstvě.

Použití nástroje přechod

Nástroj pro přechod umožňuje vytvořit plynulý přechod mezi dvěma a více barvami. Můžete zvolit existující přechody v paletě Volby přechodu nebo můžete vytvořit a upravit své vlastní přechody. Pokud nevyberete část obrazu, která se má vyplnit, nástroj pro přechod vyplní celou aktivní vrstvu.

Výplň přechodem může být použita buď jako kruhová nebo jako lineární výplň. Lineární přechod vytváří přechod od jednoho bodu ke druhému po přímce. Výplň kruhovým přechodem vytvoří přechod ze středového bodu všemi směry ven.

Poznámka: Nástroj pro přechod nemůže být použit pro bitmapové obrazy nebo pro obrazy v indexovaných barvách.

[Viz také](#)

Jak použít výplň přechodem:

1 Vyberte část obrazu, kterou chcete vyplnit. Pokud nic nevyberete, bude výplň aplikována na celou aktivní vrstvu.

2 Poklepejte na nástroj přechod  v paletě nástrojů. Objeví se paleta Volby přechodu.

3 Zvolte režim, jak je popsáno v odstavci Volba režimu překrývání.

4 Táhněte jezdcem a nastavte tak krytí. Podrobnosti najdete v odstavci Nastavení krytí, tlaku a expozice.

5 Chcete-li vypnout masku průhlednosti pro výplň přechodem, odznačte volbu Masky. Další informace najdete v odstavci Úpravy masky průhlednosti přechodu.

6 Chcete-li vytvořit plynulejší přechod s méně výraznými pruhy, zaškrtněte Rozklad.

7 Z nabídky Typ vyberte jednu z následujících voleb:

- Lineární, chcete-li vytvořit lineární přechod.
- Kruhový, chcete-li vytvořit kruhový přechod.

8 Ze seznamu vyberte přechod.

9 Umístěte ukazatel v obraze tam, kde chcete, aby přechod začínal, a táhnutím nastavte délku a směr lineárního přechodu nebo určete poloměr kruhového přechodu. Chcete-li omezit úhel přechodu na celé násobky 45°, podržte při tažení nástrojem stisknutou klávesu Shift.


10 Uvolněte tlačítko myši v bodě, ve kterém bude přechod končit.

Pokud vytvoříte lineární přechod, část vrstvy nebo výběru před počátečním bodem je vyplněna počáteční barvou a část za koncovým bodem je vyplněna koncovou barvou. Pokud vytvoříte kruhovou výplň, koncová barva zaplňuje část za koncovým bodem.

Použití a úpravy přechodů

V dialogovém okně Editor přechodu je možné definovat počáteční a koncový bod nového přechodu nebo upravovat již existující přechod. Můžete také do přechodu přidat mezilehlé barvy a vytvořit tak přechod mezi více než dvěma barvami.

Jak vytvořit nebo upravit přechod:

- 1 Poklepejte na nástroj pro přechod . Zobrazí se paleta Volby přechodu.
- 2 Klepněte na Upravit.
- 3 Zaškrtněte volbu Barva v položce Nastavit a proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li vytvořit nový přechod, klepněte na Nový. Zadejte jméno přechodu a klepněte na OK.
 - Chcete-li odvodit přechod z již existujícího přechodu, vyberte existující přechod ze seznamu a klepněte na Duplikovat. Chcete-li zkopírovaný přechod pojmenovat, podržte při klepnutí na Duplikovat klávesu Alt.
 - Chcete-li upravit existující přechod, vyberte ho ze seznamu.
- 4 Chcete-li definovat počáteční barvu přechodu, klepněte do levého čtverce pod pruhem přechodu. Trojúhelník nad čtvercem zčerná a tím indikuje, že je upravována počáteční barva.
- 5 Chcete-li vybrat barvu, Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepněte na vzorek barvy pod pruhem přechodu. Zvolte barvu, jak je popsáno v odstavci Použití Výběru barev Adobe Photoshopu, a klepněte na OK.
 - Klepněte na pole barvy popředí, chcete-li použít stávající barvu popředí.
 - Klepněte na pole barvy pozadí, chcete-li použít stávající barvu pozadí.
 - Umístěte kurzor na pruh přechodu (kurzor se změní na kapátko) a klepnutím naberte vzorek barvy.
- 6 Chcete-li definovat koncovou barvu přechodu, klepněte do pravého čtverce pod pruhem přechodu. Zvolte barvu stejně jako v předchozím kroku.
- 7 Chcete-li upravit umístění počátečního a koncového bodu, proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Táhněte odpovídající čtverec doleva nebo doprava na požadované místo.
 - Klepněte na odpovídající čtverec a v položce Umístění zadejte hodnotu. Hodnota 0% umístí bod na levý konec pruhu přechodu, hodnota 100% umístí bod na pravý konec přechodu.
- 8 Chcete-li upravit umístění středního bodu (to je místo, kde je v přechodu stejný podíl počáteční a koncové barvy), táhněte kosočtverec nad přechodem doleva nebo doprava, nebo na kosočtverec klepněte a zadejte hodnotu Umístění.
- 9 Klepnutím na OK přidáte nový přechod do seznamu nebo aktualizujete upravený přechod.


Jak přidat do přechodu mezilehlé barvy:

V dialogovém okně Editor přechodu klepněte pod přechodem a tím definujte další bod v přechodu. Můžete specifikovat barvu, nastavit umístění a střední bod pro mezilehlý bod v přechodu stejně jako pro počáteční a koncový bod. Chcete-li odstranit mezilehlou barvu, odtáhněte čtverec dolů mimo pruh přechodu.

Úpravy masky průhlednosti přechodu

Každý přechod obsahuje masku průhlednosti, která určuje krytí výplně v různých částech přechodu. Můžete například nastavit počáteční barvu s krytím 100 % a potom výplň postupně zprůhlednit až do hodnoty krytí koncové barvy 50 %. Ve výchozím nastavení je maska průhlednosti nastavena na 100%. Masku můžete vypnout odznačením volby Maska v paletě Volby přechodu.

Jak upravit masku průhlednosti přechodu:

- 1 Poklepejte na nástroj pro přechod . V paletě Volby přechodu klepněte na Upravit.
- 2 V položce Nastavit zvolte volbu Průhlednost.
- 3 Chcete-li nastavit hodnotu krytí na počátku, klepněte na levý čtverec pod pruhem s průhledností přechodu.
- 4 V položce Krytí zadejte hodnotu.

V pruhu přechodu představuje bílá krytí 0 %, černá 100 % a šedá krytí mezi 0 % a 100 %. V pruhu ve spodní části dialogového okna Editor přechodu se zobrazuje náhled účinku masky na přechod.

5 Chcete-li nastavit krytí koncového bodu, klepněte na pravý čtverec pod pruhem průhlednosti přechodu. Pak nastavte krytí podle předchozího kroku.

6 Chcete-li nastavit umístění počátečního či koncového krytí, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Táhněte odpovídající čtverec doleva nebo doprava.
- Zvolte odpovídající čtverec a zadejte hodnotu Umístění.

7 Chcete-li nastavit umístění středního bodu krytí (to znamená bodu s krytím uprostřed mezi počátečním a koncovým krytím), proveďte jeden z následujících úkonů:

- Táhněte kosočtverec nad pruhem průhlednosti přechodu doleva nebo doprava.
- Klepněte na kosočtverec a zadejte hodnotu Umístění.

8 Chcete-li do masky přidat mezilehlé krytí, klepněte pod pruh průhlednosti přechodu a tím definujte nový čtverec. Nyní můžete upravit a přemístit mezilehlé krytí stejně jako počáteční nebo koncové krytí. Chcete-li mezilehlé krytí odstranit, odtáhněte čtverec krytí dolů mimo pruh přechodu.

9 Klepněte na OK.

Načítání, ukládání a mazání přechodů

Uložením a načtením sady přechodů můžete přizpůsobit seznam přechodů, který je zobrazen v paletě Volby přechodu a v dialogovém okně Editor přechodu.

Jak přizpůsobit seznam přechodů:

Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li přechod vymazat, vyberte přechod v dialogovém okně Editor přechodu a klepněte na Odstranit.
- Chcete-li přidat přechody, které jsou uloženy v souboru, do aktuálního seznamu, klepněte v dialogovém okně Editor přechodu na Načíst.
- Chcete-li uložit aktuální seznam přechodů do souboru pro pozdější použití, klepněte v dialogovém okně Editor přechodu na Uložit.
- Chcete-li se vrátit k výchozímu seznamu přechodů, z nabídky palety Volby přechodu zvolte Obnovit. Můžete buď aktuální seznam nahradit nebo k němu přidat výchozí přechody.

Vyplnění výběru nebo vrstvy

Příkaz Vyplnit umožňuje vyplnit výběr nebo vrstvu barvou, uloženou částí obrazu nebo vzorkem. Pro rychlé vyplnění výběru můžete také použít klávesové zkratky.

[Viz také](#)

Jak vyplnit výběr nebo vrstvu pomocí zkratk:

1 Vyberte oblast nebo vrstvu.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li vyplňovat barvou popředí, stiskněte klávesy Alt+Smazat (Macintosh) resp. Alt+Backspace (Windows).
- Chcete-li použít výplň barvou popředí pouze v oblastech, které obsahují obrazové body, stiskněte klávesy Alt+Shift+Smazat (Macintosh) resp. Alt+Shift+Backspace (Windows). Tato operace zachová průhlednost vrstvy.
- Chcete-li vyplňovat barvou pozadí, stiskněte Apple+Smazat (Macintosh) resp. Ctrl+Backspace (Windows).
- Chcete-li použít výplň barvou pozadí pouze v oblastech, které obsahují obrazové body, stiskněte Apple+Shift+Smazat (Macintosh) resp. Ctrl+Shift+Backspace (Windows).

Jak vyplnit výběr nebo vrstvu:

1 Vyberte oblast, kterou chcete vyplnit. Chcete-li vyplnit celou vrstvu, vyberte ji v paletě Vrstvy.

2 Vyplňte výběr nebo vrstvu příkazem Úpravy > Vyplnit.



Chcete-li zobrazit dialogové okno Vyplnit, stiskněte klávesy Shift+Smazat (Macintosh) resp. Shift+Backspace (Windows).

3 Vyberte jednu z následujících voleb z nabídky Použít:

- Barvu popředí, Barvu pozadí, Černou, 50%-ní šedou nebo Bílou, chcete-li vyplnit výběr barvou.
- Vzorek, chcete-li výběr vyplnit vzorkem. Vyplňování vzorky je diskutováno v následujícím odstavci.
- Uložené, chcete-li vyplnit výběr uloženou verzí obrazu. Volba Uložené obnoví ve vybrané oblasti obrazu předchozí uloženou verzi.
- Snímek, chcete-li výběr vyplnit obsahem paměti snímku. Další informace o pořizování a používání snímků najdete v odstavci Volba Ze snímku.

4 Zvolte režim, jak je popsáno v odstavci Volba režimu překrývání.

5 Nastavte krytí, jak je popsáno v odstavci Nastavení krytí, tlaku a expozice.

6 Pracujete-li ve vrstvě a chcete vyplnit pouze oblasti obsahující barevné hodnoty, zaškrtněte volbu Zachovat průhlednost. Další informace najdete v odstavci [Zachování průhlednosti vrstvy](#).

7 Klepněte na OK a výběr se vyplní.

Vyplnění výběru vzorkem

Příkaz Vyplnit je také možné použít pro vyplnění vybraných ploch obrazu vzorkem. Předtím je třeba vzorek definovat použitím příkazu Úpravy > Definovat vzorek. Pokaždé, když definujete nový vzorek, nahradí se jím vzorek stávající. Pokud chcete definované vzorky znovu používat, musíte je uložit.

[Viz také](#)

Jak vyplnit výběr vzorkem:

- 1** Vytvořte pravoúhlý výběr části obrazu, kterou chcete použít jako vzorek.
- 2** Zvolte Úpravy > Definovat vzorek.
- 3** Vyberte část obrazu, kterou chcete vyplnit.
- 4** Zvolte Úpravy > Vyplnit.
- 5** V nabídce Použít vyberte Vzorek a klepněte na OK.

Definovaný vzorek je opakován vedle sebe po celé ploše výběru.

Použití PostScriptových vzorků pro vyplnění výběru

Program Adobe Photoshop obsahuje složku Postscriptových vzorků, které je možné použít pro vyplňování výběrů. Každý soubor obsahuje jeden vzorek ve formátu Adobe Illustratoru, který může být libovolně zvětšován a nastaven na libovolné rozlišení.

Jak použít vzorek ze složky Postscriptové vzorky:

- 1** Zvolte Soubor > Otevřít.
- 2** Vyberte soubor se vzorkem, který chcete použít a klepněte na Otevřít.
- 3** Zvolte volby rastrování, které chcete použít. Informace o těchto volbách najdete v odstavci Import souborů Adobe Illustratoru.
- 4** Klepněte na OK.
- 5** Vytvořte pravoúhlý výběr nebo zvolte Výběr > Vybrat vše.
- 6** Zvolte Úpravy > Definovat vzorek. Výběr je definován jako vzorek Adobe Photoshopu.
- 7** Otevřete obraz a vyberte část, kterou chcete vyplnit.
- 8** Zvolte Úpravy > Vyplnit.
- 9** Z nabídky Použít zvolte Vzorek a klepněte na OK.

Vytažení výběru

Příkaz Vytáhnout umožňuje obtáhnout hranici kolem výběru nebo okrajů vrstvy barvou popředí. Podobně jako u příkazu Vyplnit je možné určit krytí a režim překrývání tahu.

Viz také [Vyplnění výběru nebo vrstvy](#).

Jak vytáhnout výběr nebo vrstvu:

- 1 Vyberte část obrazu, kterou chcete vytáhnout.
- 2 Zvolte Úpravy > Vytáhnout.
- 3 Určete tloušťku a umístění hranice. Hodnoty tloušťky mohou být od 1 do 16 obrazových bodů.
- 4 Nastavte krytí, jak je popsáno v odstavci [Nastavení krytí, tlaku a expozice](#).
- 5 Zvolte režim, jak je popsáno v odstavci [Volba režimu překrývání](#).
- 6 Pracujete-li ve vrstvě a chcete vytáhnout pouze oblasti obsahující obrazové body, zaškrtněte Zachovat průhlednost. Viz [Zachování průhlednosti vrstvy](#).
- 7 Klepněte na OK a výběr nebo vrstva se vytáhne.

Použití nástroje kapátko

Kapátko umožňuje navzorkovat barvu z některé části obrazu a definovat ji jako novou barvu popředí či pozadí. Barvu přitom můžete vybírat jak z aktivního obrazu, tak z jiného otevřeného obrazu. (Při použití tohoto nástroje můžete klepnout myší do kteréhokoliv okna, aniž byste jej tím aktivovali.)

Můžete také určit velikost vzorkované oblasti. Můžete například nastavit nástroj tak, aby načítal barevné hodnoty z oblasti 3 x 3 obrazové body. Změna velikosti vzorkované oblasti má vliv na hodnoty barev zobrazeny v paletě Informace.

[Viz také](#)

Jak změnit barvu popředí nebo pozadí pomocí kapátka

1 Klepněte na nástroj kapátko .

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li vybrat novou barvu popředí z obrazu, klepněte na požadovanou barvu.
- Chcete-li vybrat novou barvu pozadí z obrazu, klepněte na požadovanou barvu se stisknutou klávesou Alt.

Jestliže táhnete v obrazu nástrojem kapátko, pole barvy popředí se dynamicky mění zároveň s pohybem kurzoru. Pokud při tom držíte klávesu Alt, mění se pole barvy pozadí. Jakmile uvolníte tlačítko myši, zvolí se nová barva.



Chcete-li při použití jiného kreslicího nástroje použít dočasně kapátko, podržte klávesu Alt.

Jak změnit velikost vzorku pro kapátko

1 Poklepejte na nástroj kapátko. Zobrazí se paleta Volby kapátka.

2 V nabídce Vzorek zvolte jednu z následujících voleb:

- Bod načítá přesnou hodnotu bodu, na který klepnete.
- Průměr 3 x 3 a Průměr 5 x 5 načítá průměrnou hodnotu bodů v oblasti příslušné velikosti.

Použití palety Barvy

Paleta Barvy zobrazuje barevné hodnoty pro nastavené barvy popředí a pozadí. Použitím jezdců v paletě můžete upravovat barvu popředí i pozadí v několika různých barevných režimech.

[Viz také](#)

Jak upravit barvu popředí a pozadí s použitím palety Barvy:

- 1 Zvolte Okna > Barvy.
- 2 Z nabídky palety Barvy zvolte barevný režim, který chcete použít pro zobrazení hodnot barev. Podrobnosti o těchto režimech viz Nastavení zobrazování hodnot barev.
- 3 Před úpravou barvy popředí nebo pozadí se ujistěte, že je pole příslušné barvy aktivní (černý rámeček). Klepnutím na pole barvy popředí nebo pozadí barvu aktivujete.
- 4 Chcete-li definovat novou barvu, proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Táhněte jezdcí barev.

Standardně se při tažení jezdcí mění barva posuvníků. Chcete-li toto nastavení vypnout, zvolte Soubor > Předvolby > Všeobecné a odznačte Dynamické posuvníky barev.

- Vedle posuvníků barev zadejte hodnoty.
- Klepněte na pole barvy a zvolte barvu, jak je popsáno v odstavci [Použití Výběru barev Adobe Photoshopu](#). Klepněte na OK.

Poznámka: Pokud se v barevné paletě objeví ikona vykřičníku v trojúhelníku, znamená to, že jste zvolili barvu mimo gamut, tj. barvu, kterou nelze vytisknout tiskovými barvami CMYK. Hned vedle trojúhelníku se objeví pole ekvivalentu CMYK, který je dané barvě nejbližší. Klepnutím na toto pole se netisknutelná barva nahradí tímto ekvivalentem. Další podrobnosti jsou uvedeny v [Identifikace netisknutelných barev](#).

Výběr barvy z barevného spektra

Barevné spektrum ve spodní části palety Barvy umožňuje rychlý výběr barvy popředí či pozadí ze specifikovaného spektra barev.

Jak vzorkovat barvy z barevného spektra:

1 Před úpravami barvy popředí nebo pozadí se ujistěte, že je pole barvy aktivní (černý rámeček). Klepnutím na pole barvy popředí nebo pozadí barvu aktivujete.

2 Umístěte kurzor na barevné spektrum (kurzor se změní v kapátko) a klepněte na barvu, kterou chcete vybrat.

Jak změnit zobrazení barevného spektra:

1 Z nabídky palety Barvy zvolte Barevné spektrum.

2 Z nabídky Styl zvolte model a klepněte na OK. Volba Současné barvy zobrazí přechod ze stávající barvy popředí do stávající barvy pozadí.



Pro rychlou změnu stylu zobrazení opakovaně klepněte na barevné spektrum se stisknutou klávesou Shift, až se zobrazí požadovaný styl.

Nastavení zobrazování hodnot barev

Palety Informace, Barvy a Výběr barev Adobe Photoshopu umožňují zobrazení barevných hodnot s použitím různých barevných modelů. Další informace o barevných modelech najdete v odstavci [Barevné režimy a modely](#).

- Stupně šedi: Umožňuje volit odstíny šedé v rozsahu 0 % až 100 %.
- RGB: Umožňuje nastavovat červenou, zelenou a modrou barevnou složku v rozsahu 0 až 255.
- HSB: Umožňuje volit barvu s odstínem od 0° do 360° a s jasem a sytostí od 0 % do 100 %. Barevný odstín je na barevném kole definován jako relativní úhel vztažený k čistě červené barvě. Viz [Model HSB](#).
- CMYK: Umožňuje nastavovat azurovou, purpurovou, žlutou a černou barevnou složku v rozsahu 0 % až 100 %.
- Lab: Umožňuje vybírat světlost barvy (L) v rozsahu 0 % až 100 % a dále barevnou složku *a* (od zelené k purpurové) a *b* (od modré ke žluté).

Použití palety Vzorky

Paleta Vzorky obsahuje aktuální barevnou paletu. Z nabídky vzorků si můžete vybrat barvu popředí či pozadí, nebo můžete do palety doplňovat další barvy a odstarňovat z ní barvy a vytvářet tak vlastní paletu. Sadu barevných vzorků můžete uložit a znovu načíst pro použití v jiném obraze.

[Viz také](#)

Jak zobrazit paletu Vzorky:

Zvolte Okna > Vzorky.

Jak vybrat barvu:

Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li vybrat barvu popředí, klepněte na barvu v paletě Vzorky.
- Chcete-li vybrat barvu pozadí, klepněte na barvu v paletě Vzorky se stisknutou klávesou Alt.

Přidání nebo odstranění barvy


Do palety Vzorky můžete přidávat, vkládat nebo ubírat barevné položky a vytvářet tak vlastní paletu. Paleta Vzorky obsahuje prázdné místo, kam můžete vkládat nové barvy.

[Viz také](#)

Jak přidat barvu do palety Vzorky:

- 1** Vyberte barvu, kterou chcete přidat, pomocí [kapátka](#), the [palety Barvy](#) nebo [Výběru barev](#).
- 2** Přesuňte kurzor na prázdné místo ve spodní řadě palety Vzorky (kurzor se změní na plechovku barvy) a klepněte. Vybraná barva se vloží do palety.

Jak změnit nebo vložit barvu do palety Vzorky

- 1 Vyberte barvu, kterou chcete přidat, pomocí kapátka , palety Barvy nebo Výběru barev.
 - 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li nahradit existující vzorek, stiskněte klávesu Shift, kurzor umístěte na vzorek (kurzor se změní na plechovku barvy) a klepněte na vzorek.
 - Chcete-li vložit nový vzorek, podržte Shift+Alt a klepněte na vzorek.
- Viz také [Zkratky palety Vzorky](#).

Jak z palety Vzorky odstranit barvu

Stiskněte Apple (Macintosh) nebo Ctrl (Windows), kurzor umístěte na vzorek (kurzor se změní na nůžky) a klepněte.

Viz také [Zkratky palety Vzorky](#).

Jak se vrátit k výchozímu nastavení palety Vzorky

1 Z nabídky palety Vzorky zvolte příkaz Obnovit vzorky.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepnutím na Ano nahradíte stávající vzorky výchozí sadou.
- Klepnutím na Přidat připojíte výchozí vzorky na konec stávající sady.

Viz také [Zkratky palety Vzorky](#).

Ukládání, načítání a nahrazování vzorků

Paleta Vzorky může obsahovat libovolné množství barev. Aby se s ní však dobře pracovalo a byly seskupeny příbuzné nebo speciální barvy, můžete si vytvářet vlastní palety Vzorky. Soubory obsahující různé sady vzorků najdete ve složce programu Adobe Photoshop.

Jak uložit a použít upravenou sadu barevných vzorků:

Použijte jeden z následujících příkazů z nabídky palety Vzorky:

- Příkaz Obnovit vzorky použije výchozí sadu vzorků. Můžete buď nahradit stávající sadu vzorků nebo přidat výchozí vzorky do stávající sady.
- Příkaz Nahradit vzorky zamění stávající sadu vzorky uloženými v souboru.
- Příkaz Uložit vzorky uloží stávající vzorky do souboru.

Po ukončení programu Adobe Photoshop se stávající paleta Vzorky uloží do souboru předvoleb.

Viz také [Nastavení předvoleb](#).

Viz také [Zkratky palety Vzorky](#).

Použití Výběru barvy Adobe Photoshopu

Dialogové okno Výběr barvy Adobe Photoshopu umožňuje vybrat barvu popředí či pozadí z barevného spektra nebo určit jednotlivé barevné složky barvy číselnými hodnotami. Kromě toho umožňuje vybírat barvy v barevném modelu HSB, RGB, Lab a CMYK a vybírat barvu z několika knihoven barev. Ve výchozím nastavení používá program Výběr barvy Adobe Photoshopu.

[Viz také](#)

Jak zobrazit dialogové okno Výběr barvy Adobe Photoshopu:

Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na pole barvy popředí či pozadí v paletě nástrojů.
- Klepněte na pole barvy v paletě Barvy.

Jak se vrátit k Výběru barev Adobe Photoshopu po použití jiného výběru barev:

- 1** Zvolte Soubor > Předvolby > Všeobecné.
- 2** Z nabídky Výběr barev zvolte Photoshop.

Specifikace barev pomocí pole barev a jezdce barvy

V modelech HSB nebo RGB můžete pro výběr barvy v dialogovém okně Výběr barvy použít pole barev a jezdce v posuvníku barev. Posuvník barev zobrazuje rozsah hodnot barev pro danou barevnou složku (např. R, G, nebo B). Barevné pole zobrazuje rozsah barev pro zbývající dvě složky – jednu na vodorovné ose a jednu na svislé ose.

Jestliže například v barevném režimu RGB klepnete na červenou složku (R), posuvník barev zobrazí barvy pro celý rozsah červených (od nejnižší úrovně 0 až po nejvyšší úroveň 255). Barevné pole pak zobrazuje hodnoty modré barvy na vodorovné ose a hodnoty zelené barvy na svislé ose.

Jak vybrat barvu:

Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Táhněte bílé trojúhelníky podél posuvníku.
- Klepněte na barvu v posuvníku.
- Klepněte na barvu v barevném poli.

Klepnete-li na barvu v barevném poli, pozici barvy v poli udává kulatá značka.

Při změně barvy pomocí barevného pole a posuvníku se mění číselné hodnoty, které pružně reagují na provedené změny. Barevný obdélník napravo od posuvníku ve své horní části zobrazuje novou barvu, zatímco ve spodní polovině obdélníku zůstává původní barva.

Specifikace barvy číselnými hodnotami

V okně Výběr barvy Adobe Photoshopu můžete vybrat barvu nastavením číselných hodnot barevných složek v libovolném ze čtyř modelů barev.

Jak specifikovat barvy číselnými hodnotami:

Proveďte jeden z následujících úkonů:

- V modelu CMYK specifikujte hodnotu každé složky v procentech azurové, purpurové, žluté a černé.
- V modelu RGB (v tomto režimu pracují například monitory) specifikujte hodnoty jednotlivých složek v rozsahu 0 až 255 (0 znamená černou, 255 znamená čistou barvu).
- V modelu HSB specifikujte sytost a jas v procentech a odstín určete jako úhel v rozsahu 0° až 360° stupňů. Tento úhel odpovídá poloze dané barvy v barevném kole. (Viz Barevné režimy a modely.)
- V modelu Lab zadejte hodnotu jasu (L) v rozsahu 0 až 100, souřadnice osy a (zelená až purpurová) a osy b (modrá až žlutá) v rozsahu od -128 do +127.

Rozeznání netisknutelných barev

Některé barvy, definované v režimech RGB nebo HSB (např. neónové barvy), nemohou být vytištěny, neboť pro ně neexistuje ekvivalent v modelu CMYK. Pokud vyberete netisknutelnou barvu, objeví se v paletě Barvy a v dialogovém okně Výběr barvy výstražný trojúhelník s vykřičníkem. Pod trojúhelníkem se pak zobrazí nejbližší ekvivalent barvy CMYK.

Tisknutelné barvy jsou určeny hodnotami, které zadáváte při nastavování tiskových barev v dialogových oknech Nastavení tiskových barev a Nastavení výtažků.

Jak zvolit nejbližší ekvivalent CMYK netisknutelné barvy:

Klepněte na výstražný trojúhelník v dialogovém okně Výběr barev nebo v paletě Barvy.

[Viz také](#)

Výběr barev z knihoven barev

Dialogové okno Výběr barvy Adobe Photoshopu umožňuje zvolit barvy z knihoven barev [PANTONE MATCHING SYSTEM](#), [TRUMATCH SWATCHING SYSTEM](#), [FOCOLTONE™ COLOUR SYSTEM](#), [TOYO Color Finder™ 1050 system](#), [ANPA-COLOR™ system](#) a [DIC Color Guide](#).

Je důležité si uvědomit, že přestože můžete ve Photoshopu vybrat barvy z knihovny, budou se tisknout jako výtahkové barvy na příslušné výtahky CMYK v každém režimu kromě Duplexu. Informace o tisku výtahkových barev z Photoshopu viz [Tisk a náhled přímých barev](#).

Abyste zajistili, že se v konečném výtisku objeví požadovaná barva, vyberte barvu podle vytištěného vzorku barvy. Výrobci doporučují, abyste si každoročně pořizovali nové vzorníky barev, a tím kompenzovali blednutí tiskových barev a jiná poškození.

Jak vybrat CMYK ekvivalent barvy z knihovny barev:

1 Otevřete okno [Výběr barvy Adobe Photoshopu](#) a klepněte na tlačítko Jiná.

Objeví se dialogové okno Jiné barvy, kde je zobrazena barva, která je nejbližší barvě zvolené v okně Výběr barvy Adobe Photoshopu.

2 Z nabídky Sada zvolte knihovnu barev, kterou chcete použít.

3 Zadááním čísla barvy nebo posunutím trojúhelníků v posuvníku najdete požadovanou barvu.

4 Klepněte na vzorek barvy v seznamu.

5 Chcete-li se vrátit zpět do okna Výběr barvy, klepněte na tlačítko Paleta. Objeví se okno Výběr barvy Adobe Photoshopu, v němž je vybraný ekvivalent vybrané barvy.

Poznámka: V programu Adobe Photoshop jsou všechny barvy z knihoven tištěny na příslušné výtahky CMYK ve všech režimech s výjimkou duplexového.

PANTONE

Používá se pro tiskové barvy. Každá barva PANTONE má specifikovaný ekvivalent CMYK. Jestliže chcete použít barvu PANTONE, zjistěte si nejprve číslo potřebné tiskové barvy, buď s použitím vzorníku barev PANTONE Color Formula Guide 747XR nebo s pomocí tabulky tiskových barev dodaných vaší tiskárnou. Vzorníky barev PANTONE jsou k dostání v tiskárnách nebo v prodejnách grafických potřeb.

Pokud používáte barvy PANTONE v dokumentech, které chcete exportovat do jiných aplikací, jako například Adobe Illustrator, Adobe PageMaker® nebo QuarkXPress, zvolte Soubor > Předvolby > Všeobecné a přesvědčte se, že je zaškrtnuta volba Krátké názvy PANTONE. Tím zajistíte, že se názvy barev PANTONE budou shodovat s názvy podle konvence, používané ostatními aplikacemi.

Barvy PANTONE si můžete vybrat z barevných sad PANTONE Coated, PANTONE Uncoated, PANTONE Process, a PANTONE ProSim. Další informace získáte u PANTONE, Inc. v Carlstadtu, New Jersey, USA.

TRUMATCH

Poskytuje předvídatelné barvy v režimu CMYK s více než 2000 dostupnými počítačově generovanými barvami. Barvy TRUMATCH pokrývají celé spektrum viditelných barev CMYK v rovnoměrných krocích. TRUMATCH COLORFINDER zobrazuje až 40 odstínů každé barvy, přičemž každý odstín je původně vytvořen čtyřbarevným procesem, a proto je možno jej reprodukovat pomocí čtyřbarevného osvětlení a tisku. Kromě toho jsou v tomto barevném systému zahrnuty i odstíny šedí ve CMYK s použitím různých barevných odstínů. Další informace získáte u TRUMATCH, Inc. v New Yorku, USA.

FOCOLTONE

Poskytuje 763 barev CMYK. Použití barev FOCOLTONE pomáhá vyhnout se přetisku barev (trappingu) a problémům se soutiskem tím, že ukazují přetisk, kterým jsou barvy tvořeny.

Vzorníky barev pro specifikace výtažkových a přímých barev, tabulky přetisků a vzorky barev na štítcích pro označování návrhů jsou dodávány firmou FOCOLTONE. Další informace získáte u FOCOLTONE INTERNATIONAL, Ltd. ve Staffordu, Velká Británie.

TOYO Color Finder 1050

Nabízí více než 1000 barev založených na nejběžnějších tiskových barvách používaných v Japonsku. Vzorník TOYO Color Finder 1050 Book obsahuje tištěné vzorky barev Toyo a je k dostání v tiskárnách a prodejnách s grafickými potřebami. Další informace získáte u Toyo Ink Manufacturing Co., Ltd., v Tokiu, Japonsko.

ANPA-COLOR

Běžně se používá při tisku novin. Vzorník ANPA-COLOR ROP Newspaper Color Ink Book obsahuje vzorky barev ANPA. Další informace získáte u Newspaper Association of America v Restonu, Virginia, USA.

DIC Color Guide

Běžně se používá při tisku v Japonsku. Další informace získáte u Dainippon Ink and Chemicals, Inc. v Tokiu, Japonsko.

Použití barevné palety Apple

Pro změnu barvy popředí či pozadí na Macintoshi můžete použít také barevnou paletu Apple (také zvanou barevné kolo). Barevná paleta Apple umožňuje vybírat barvy založené na modelu HSB nebo RGB, ale neupozorňuje na výskyt netisknutelných barev.

Následující odstavec krátce popisuje použití barevné palety Apple. Podrobnější informace najdete v dokumentaci k systému Macintosh.

[Viz také](#)

Jak použít barevnou paletu Apple:

1 Zvolte Soubor > Předvolby > Všeobecné.

2 V nabídce Výběr barev zvolte položku Apple a klepněte na Budiž.

3 V paletě nástrojů klepněte na pole barvy popředí nebo pozadí.

4 Potřebnou barvu specifikujte zadáním hodnot v textových polích barevných složek HSB nebo RGB nebo klepnutím do barevného kruhu. Každá barevná složka může nabývat hodnot od 0 do 65 535.

Pro výběr barev v režimu RGB klepněte na Apple RGB vlevo v dialogovém okně a zadejte hodnoty pro složky RGB.

Použití barevné palety Windows

Pro změnu barvy popředí či pozadí ve Windows můžete použít také barevnou paletu Windows. Barevná paleta Windows umožňuje vybírat barvy z pole základních barev nebo definovat až 16 vlastních barev pomocí modelu HSB nebo RGB, ale neupozorňuje na výskyt netisknutelných barev.

Následující odstavec krátce popisuje použití barevné palety Windows. Podrobnější informace najdete v dokumentaci Windows.

[Viz také](#)

Jak použít barevnou paletu Windows:

- 1** Zvolte Soubor > Předvolby > Všeobecné.
- 2** V nabídce Výběr barev zvolte Windows a klepněte na OK.
- 3** V paletě nástrojů klepněte na pole barvy popředí nebo pozadí.
- 4** V paletě Základní barvy klepněte na požadovanou barvu.
- 5** Chcete-li zadat vlastní barvu, klepněte na tlačítko Definovat vlastní barvy. Objeví se dialogové okno Výběr vlastních barev, který funguje podobně jako výběr barev Adobe Photoshopu. Specifikujte barvu použitím barevného pole a jezdců barev nebo zadáním číselných hodnot pro každou ze složek barvy.

Nová barva se zobrazí vlevo v poli Barva/Plná. Vpravo v tomto poli se zobrazí plná barva nejbližší k vybrané barvě. (Zobrazenou plnou barvu můžete vybrat poklepáním na pravou část pole.)

6 Jste-li s vybranou barvou spokojeni, přidejte ji do palety Vlastní barvy klepnutím na tlačítko Přidat k vlastním barvám.

7 V dialogovém okně pro výběr barev Windows zvolíte vlastní barvu klepnutím na její vzorek.

8 Klepněte na OK.

Použití zásuvných modulů pro výběr barev

Kromě standardního výběru barev Adobe Photoshopu a barevné palety Apple nebo Windows můžete nainstalovat a používat zásuvné moduly pro výběr barev. Jakýkoliv nově nainstalovaný zásuvný modul pro výběr barev se zobrazí v nabídce Výběr barvy, zvolíte-li Soubor > Předvolby > Všeobecné. Další informace o instalaci a používání zásuvných modulů výběrů barev najdete v dokumentaci těchto modulů.

[Viz také](#)

[Použití nástroje štětec](#)

[Použití nástroje rozprašovač](#)

[Použití nástroje tužka](#)

[Použití nástroje čára](#)

[Použití plechovky barvy](#)

[Použití nástroje přechod](#)

[Použití nástroje guma](#)

[Použití palety Stopy](#)

[Použití kurzorů nástrojů](#)

[Malování](#)

[Galerie režimů překrývání: malování](#)

[Použití nástroje guma](#)

[Použití volby Mazat](#)

[Obnovení obrazu](#)

[Malování](#)

Použití nástroje tužka

Malování

[Volba stopy](#)

[Vytváření a odstraňování stop](#)

[Vytváření uživatelských stop](#)

[Nastavení voleb stopy](#)

[Ukládání, načítání a nahrazování stop](#)

[Malování](#)

[Nastavení předvoleb](#)

[Zkratky palety Stopy](#)

Průměr

Tvrdost

Mezery

Úhel

Zaoblení

Zkratky palety Stopy.

Použití palety Volby

Malování

[Použití nástrojů pro malbu](#)

[Použití nástroje pro rozmazávání](#)

[Použití nástrojů pro ostření](#)

[Použití tónovacích nástrojů](#)

[Použití nástrojů pro malbu](#)

[Použití nástroje guma](#)

[Použití nástrojů pro malbu](#)

[Použití nástroje Razítko](#)

[Použití nástroje pro rozmazávání](#)

[Použití nástrojů pro ostření](#)

[Použití tónovacích nástrojů](#)

[Nastavení voleb pro malbu a úpravy](#)

[Ze zadu](#)

[Vymazat](#)

[Zesvětlit barvy](#)

[Ztmavit barvy](#)

[Sytost](#)

[Galerie režimů překryvání: vrstvy](#)

[Použití a úpravy přechodů](#)

[Úpravy masky průhlednosti přechodu](#)

[Načítání, ukládání a mazání přechodů](#)

[Vyplnění výběru vzorkem](#)

[Použití PostScriptových vzorků pro vyplnění výběru](#)

[Vytažení výběru](#)

[Použití PostScriptových vzorků pro vyplnění výběru](#)

[Použití nástroje Razítko](#)

[Malování](#)

[Jak změnit barvu popředí nebo pozadí pomocí kapátka](#)

[Jak změnit velikost vzorku pro kapátko](#)

[Použití palety Informace](#)

[Použití palety Barvy](#)

[Výběr barvy z barevného spektra](#)

[Nastavení zobrazování hodnot barev](#)

[Volba barvy popředí a pozadí](#)

[Použití palety Vzorky](#)

[Zkratky palety Barvy](#)

Přidání nebo vymazání barvy

Ukádání, načítání a nahrazování vzorků

Volba barvy popředí a pozadí

Malování

[Jak změnit nebo vložit barvu do palety Vzorky](#)

[Jak z palety Vzorky odstranit barvu](#)

[Jak se vrátit k výchozímu nastavení palety Vzorky](#)

[Zkratky palety Vzorky](#)

[Specifikace barev pomocí pole barev a jezdce barvy](#)

[Specifikace barvy číselnými hodnotami](#)

[Rozeznání netisknutelných barev](#)

[Výběr barev z knihoven barev](#)

[Použití barevné palety Apple](#)

[Použití barevné palety Windows](#)

[Použití zásuvných modulů pro výběr barev](#)

Krok 3: Zadání nastavení tiskových barev

Nastavení výtažků

[Použití Výběru barvy Adobe Photoshopu](#)

[Použití barevné palety Windows](#)

[Použití zásuvných modulů pro výběr barev](#)

[Volba barvy popředí a pozadí](#)

[Výběr barev z knihoven barev](#)

Používání kanálů a masek

Adobe Photoshop využívá kanály dvěma způsoby: za prvé pro uchování barevné informace o obrazu a za druhé pro uchování výběrů. Kanály s barevnými informacemi se vytvářejí při tvorbě nového obrazu automaticky. Počet kanálů s barevnými informacemi závisí na režimu, ve kterém je obraz vytvořen. Další informace o barevných kanálech vytvořených programem Adobe Photoshop najdete v odstavci [Barevné kanály](#).

V obrazu Adobe Photoshopu můžete také vytvářet další kanály (zvané též alfa kanály). Alfa kanály se využívají k vytváření a uchování masek, které umožňují izolovat a ochraňovat části obrazu. Jinými typy masek v Adobe Photoshop jsou režim rychlé masky a masky vrstev.

[Viz také](#)

Co jsou kanály

Program Adobe Photoshop automaticky vytváří kanály s barevnými informacemi podle režimu, který zvolíte při vytváření nového obrazu. Například obraz v režimu RGB má čtyři výchozí kanály – červený k uchování červené informace, zelený k uchování zelené informace, modrý k uchování modré informace a složený, pro zobrazení výsledné barevné informace. Pokud je obraz složen z několika vrstev, každá z nich má svou vlastní sadu barevných kanálů.

Velikost souboru nezbytná pro uložení jednoho kanálu závisí na informacích o obrazových bodech v kanálu. Například, pokud obraz nemá alfa kanály, pak duplikováním barevného kanálu v obrazu v režimu RGB se zvětší hodnota souboru o třetinu. Duplikováním barevného kanálu v obrazu v režimu CMYK se zvětší hodnota souboru o čtvrtinu. Každý alfa kanál též zvětšuje velikost souboru, uložíte-li však soubor ve formátu TIFF s použitím komprese nebo ve formátu Photoshop, zaberou alfa kanály sloužící jako masky mnohem méně místa, protože Adobe Photoshop zkomprimuje při ukládání souboru informace v kanále (viz Ukládání a správa kanálů). Velikost souboru s alfa kanály zjistíte až po jeho uložení na disk.

[Viz také](#)

Používání palety Kanály

Při práci s kanály se používá paleta Kanály k vytváření nových kanálů, kopírování, mazání, skrývání a zobrazování jednotlivých kanálů, k výběru kanálů a změnám jejich pořadí a ke sledování vlivů úprav na alfa kanály.

Jak zobrazit paletu Kanály:

Zvolte příkaz Okna > Kanály.

Paleta Kanály obsahuje seznam všech kanálů v obrazu. Obrazy v režimu RGB, CMYK a Lab obsahují také složený kanál, který je v seznamu kanálů na prvním místě. Jednotlivé barevné kanály jsou zobrazeny pod složeným kanálem, alfa kanály jsou uvedeny až dole v seznamu. Vlevo od názvu kanálu je zobrazena miniatura obsahu kanálu. Změny prováděné v kanálech se projeví i v miniaturách. Nejsou-li některé kanály vidět, použijte k jejich zobrazení posuvník nebo změňte velikost palety.

Jak vybrat kanál:

Klepněte na jméno kanálu. Další kanály vyberte (nebo z výběru odstraňte) klepnutím se stisknutou klávesou Shift. Jména všech vybraných neboli aktivních kanálů budou zvýrazněna. Prováděné změny se aplikují na aktivní kanál nebo kanály.

Poznámka: Nelze upravovat průhledné části jednotlivého kanálu s barevnými informacemi v jedné vrstvě. Další informace o práci s vrstvami najdete v kapitole [Používání vrstev](#).

[Viz také](#)

Zobrazení a skrytí kanálů

Je-li kanál viditelný, je zobrazena ikona oka vlevo od kanálu v paletě Kanály. Můžete zobrazit libovolnou kombinaci jednotlivých barevných kanálů v obraze. Je též užitečné zobrazit společně alfa kanál a složený kanál a zjistit tak, jak se změny v alfa kanálu projeví v celkovém obraze.

Jak zobrazit nebo skrýt kanál:

Klepnutím na levý sloupec (s ikonami oka) palety Kanály zobrazíte nebo skryjete jednotlivé kanály. (Složený kanál je zobrazen vždy, když jsou zobrazené všechny kanály barev.)



Tažením myši v levém sloupci palety Kanály můžete zobrazit nebo skrýt více kanálů najednou.

Standardně jsou jednotlivé kanály zobrazovány ve stupních šedi. V režimu RGB, CMYK a Lab je možné zobrazit jednotlivé kanály i barevně. (V režimu Lab se objeví v barvě pouze kanály a a b.) Pokud jsou zobrazeny více jak dva kanály, je výsledek zobrazen vždy barevně.

Zobrazíte-li alfa kanál zároveň s barevnými kanály, objeví se alfa kanál jako barevné překrytí. Jak změnit barvu tohoto překrytí a nastavit další volby alfa kanálu se dozvíte v odstavci [Změny voleb alfa kanálu](#).

Jak zobrazit jednotlivé kanály barevně:

- 1 Zvolte příkaz Soubor > Předvolby > Zobrazení a Kurzory.
- 2 Zaškrtněte volbu Barevné kanály barevně a klepněte na OK.

Změna pořadí alfa kanálů

Máte-li uloženy výběry v několika alfa kanálech, budete možná chtít změnit pořadí kanálů tak, aby byly lépe vidět. Můžete změnit pořadí alfa kanálů přidaných do obrazu. Kanály s barevnými informacemi vytvořené programem Adobe Photoshop jsou však vždy v horní části palety Kanály. Viz [Použití alfa kanálů](#).

Jak měnit pořadí alfa kanálů:

V paletě kanály klikněte a táhněte myší vybraný kanál nahoru nebo dolů. Až se silná černá linka bude nacházet v požadované pozici, uvolněte tlačítko myši.

Skrytí a změna velikosti miniatur kanálů

Můžete změnit velikost miniatur zobrazených v paletě Kanály nebo je můžete skrýt. Použití miniatur je nejpohodlnější způsob kontroly obsahu kanálů. Skrytím miniatur ale můžete zvýšit rychlost zpracování. Použití menších miniatur zmenší potřebnou velikost palety a může být užitečné při práci na malých monitorech.

Jak skrýt nebo změnit velikost miniatur kanálů:

1 Z nabídky palety Kanály vyberte Volby palety.

2 Klepněte na požadovanou velikost ikony nebo zobrazení miniatur vypněte klepnutím na Žádné.

3 Klepněte na OK.

Viz také [Používání palety kanály](#).

Duplikování kanálů

Libovolný kanál lze duplikovat v rámci jednoho obrazu, do nového obrazu nebo do jiného otevřeného obrazu. (Nelze však duplikovat kanál do obrazu v režimu bitové mapy). Duplikováním kanálu v rámci obrazu si vytvoříte zálohu při provádění úprav kanálu. Duplikováním kanálů do nového obrazu si můžete vytvořit knihovnu výběrů, které můžete kdykoliv načíst do stávajícího obrazu. Tím udržíte menší velikost souboru a zvýšíte rychlost zpracování.

Jak duplikovat kanál příkazem Duplikovat:

- 1 V paletě Kanály vyberte kanál, který chcete duplikovat.
- 2 Z nabídky palety Kanály zvolte Duplikovat kanál.
- 3 Pojmenujte duplikovaný kanál.
- 4 V nabídce Dokument vyberte cíl. K dispozici jsou pouze obrazy se stejnými rozměry v obrazových bodech jako má obraz, ze kterého kanál duplikujete. Můžete také zvolit Nový, chcete-li kopírovat kanál do nového obrazu. Zvolíte-li Nový, pojmenujte nový obraz. Volba Nový vytvoří jednokanálový obraz v režimu stupně šedi.
- 5 Chcete-li zaměnit vybrané a maskované oblasti v duplikovaném kanálu, označte volbu Inverze.
- 6 Klepněte na OK.

Jak duplikovat kanál přetažením:

- 1 V paletě Kanály vyberte kanál, který chcete duplikovat.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li duplikovat kanál do původního obrazu, přetáhněte požadovaný kanál z palety Kanály do okna původního obrazu nebo na ikonu Nový kanál ve spodní části palety.
 - Chcete-li duplikovat kanál do jiného obrazu, ujistěte se nejdříve, že cílový obraz je otevřen. Přetáhněte kanál z palety Kanály do okna cílového obrazu.

Ukládání a správa kanálů

Pokud uložíte soubor ve formátu, který podporuje barevný režim obrazu, barevné kanály se zachovají. Na druhou stranu, alfa kanály se automaticky uchovávají pouze pokud soubor uložíte ve formátu Adobe Photoshop, Adobe Photoshop 2.0 (pouze Macintosh), TIFF nebo v holém formátu. Uložení ve všech ostatních formátech může způsobit ztrátu informací kanálů. Další informace najdete v odstavci [Formáty souborů](#).

Dále můžete vytvořit samostatný nový obraz pro každý kanál původního obrazu a sloučit kanály z jednotlivých obrazů do jednoho obrazu.

[Viz také](#)

Rozdělení kanálů do samostatných obrazů

Různé kanály obrazu můžete rozdělit do samostatných obrazů použitím příkazu Rozdělit kanály z nabídky palety Kanály. Když zvolíte tento příkaz, Photoshop zavře původní soubor a umístí každý kanál do samostatného okna obrazu ve stupních šedi. Záhlaví každého okna udává jméno původního obrazu spolu se jménem kanálu (Macintosh) nebo jeho zkratkou (Windows). Všechny změny provedené od posledního uložení se v nových obrazech projeví, ale neuloží se do původního obrazu.

Poznámka: Rozdělit do kanálů lze pouze obraz sloučený do jedné vrstvy. Další informace najdete v odstavci [Sloučení všech vrstev](#).

Sloučení kanálů

Jednotlivé kanály můžete kombinovat do jednoho obrazu. Například některé šedotónové skenery umožňují skenovat barevný obraz přes červený, zelený a modrý filtr a tím vytvořit červený, zelený a modrý obraz. Sloučení umožňuje spojit kanály barevného obrazu, skenovaného tímto způsobem, do jediného barevného obrazu.

Obrazy, které chcete slučovat, musí být v režimu stupně šedé, musí mít stejnou velikost (v obrazových bodech) a musí být otevřené. Počet otevřených obrazů ve stupních šedi navíc určuje použitelné režimy barev, do kterých lze kanály sloučit. Nelze například sloučit rozdělené kanály obrazu RGB do obrazu CMYK, protože obraz CMYK musí mít čtyři kanály a obraz RGB obsahuje pouze tři.

Poznámka: Pokud pracujete se soubory formátu DCS, které ztratily vzájemnou vazbu (a nedají se otevřít, načíst nebo vytisknout), můžete otevřít soubory jednotlivých kanálů a sloučit je do obrazu CMYK a poté znovu uložit do formátu DCS EPS.

Viz také [Mazání kanálů](#).

Jak sloučit kanály:

1 Otevřete obrazy ve stupních šedí, obsahující kanály, které chcete sloučit.

2 Aktivujte jeden z obrazů.

3 Zvolte příkaz Sloučit kanály z nabídky palety Kanály.

4 V nabídce Režim vyberte požadovaný barevný režim obrazu. Typy obrazů, které není možné vytvořit, jsou potlačeny. Počet kanálů odpovídající zvolenému režimu se objeví v textovém poli Kanály.

5 Pokud je to nutné, zadejte v textovém poli Kanály počet kanálů.

Zadáte-li číslo, které neodpovídá zvolenému typu obrazu, program automaticky zvolí režim Vícekanálový. Tato volba vede ke ztrátě barevné informace a vytvoří se obraz ve stupních šedi.

6 Klepněte na OK.

7 Ujistěte se, že každému kanálu je přiřazen správný obraz. Pokud si to rozmyslíte a chcete změnit režim obrazu, klepněte na tlačítko Režim a vrátíte se do dialogového okna Sloučit kanály.

8 Po vybrání kanálů klepněte na OK. Vytváříte-li vícekanálový obraz, klepněte na tlačítko Další a vyberte další kanály obrazu.

Program Adobe Photoshop sloučí zvolené kanály do nového obrazu v určeném režimu a zavře zdrojové obrazy se slučovanými kanály bez uložení. Objeví se nové okno s nepojmenovaným obrazem.

Používání masek

Použitím masky lze izolovat oblast, kterou chcete ochránit proti změnám, zatímco budete měnit barvy, aplikovat filtry a provádět jiné úpravy ve zbytku obrazu. Masky mají blízký vztah k výběrům. Vyberete-li si určitou část obrazu, potom ta oblast, která není vybraná, je “maskovaná“ neboli chráněná proti změnám. Je možné též vytvořit polopropustnou masku, která umožňuje částečně zasahovat do vybrané části obrazu.

V prvním příkladu jsme použili masku k izolaci pozadí, abychom mohli změnit barvu hvězdice. V druhém příkladu jsme masku použili k izolaci hvězdice, abychom mohli změnit barvu pozadí. Ve třetím příkladu jsme vytvořili polopropustnou masku na hvězdici a potom změnili barvu pozadí a částečně i hvězdice.

Adobe Photoshop umožňuje vytvářet masky třemi způsoby:

- Režim Rychlá maska – umožňuje vytvářet a zobrazovat dočasné masky obrazu. Dočasné masky jsou užitečné, pokud nechcete masku uložit pro pozdější použití. Další informace najdete v odstavci [Použití režimu Rychlá maska](#).
- Alfa kanály – umožňují uložit a načíst výběr jako masku. Alfa kanály se zobrazují v paletě Kanály. Další informace najdete v odstavci [Použití alfa kanálů](#).
- Masky vrstev – umožňují kontrolovat, jak jsou různé části vrstvy zakryty nebo odkryty. Použitím masek vrstev ve spojení s vrstvami je možné vytvářet množství různých vizuálních efektů. Další informace najdete v odstavci [Použití masek vrstev](#).

[Viz také](#)

Úpravy masek

Rychlé masky v režimu Rychlá maska a masky v alfa kanálech jsou zobrazeny jako 8-bitové kanály ve stupních šedi v paletě Kanály. Díky tomu se barvy popředí a pozadí standardně nastaví na hodnoty stupňů šedi, pokud je v paletě Kanály vybraná maska.

Pokud zvolíte volbu Maskované oblasti v dialogovém okně Volby rychlé masky nebo Volby kanálu, nevybrané oblasti v alfa kanálu budou černé (neprůhledné) a vybrané oblasti bílé (průhledné). Šedivé oblasti označují všechny oblasti v rozsahu nebo v rozmezí vyhlazování. Tyto oblasti jsou změnami v obrazu zasaženy pouze částečně. Kreslení černou barvou zmenšuje vybranou oblast, takže je maskou chráněna větší oblast obrazu. Kreslení bílou barvou zvětšuje vybranou oblast, takže je maskou chráněna menší oblast obrazu. Kreslení šedou barvou vytváří polopropustnou masku.

Pokud zvolíte volbu Vybrané oblasti v dialogovém okně Volby rychlé masky nebo Volby kanálu, nevybrané oblasti v kanálu budou bílé (průhledné) a vybrané oblasti budou černé (neprůhledné). Efekt úpravy masky kreslícími nástroji je opačný, to znamená, že kreslení černou barvou zvětšuje vybranou oblast, takže je chráněna menší oblast obrazu, a kreslení bílou barvou zmenšuje vybranou oblast, takže je chráněna větší oblast obrazu.

Informace o těchto volbách najdete v odstavci [Změny voleb alfa kanálu](#).

Použití režimu Rychlá maska

Režim Rychlá maska umožňuje současné zobrazení masky a obrazu. K odlišení chráněné a nechráněné oblasti se používá barva. Režim Rychlá maska je výhodné používat při vytváření a upravování dočasných masek. Začněte pracovat s výběrem a potom do něj s použitím režimu Rychlá maska přidáváte nebo od něj odečítáte a vytváříte tak masku. Nebo můžete masku vytvořit zcela v režimu Rychlá maska. Jakmile režim Rychlá maska opustíte, nechráněná oblast se stane výběrem.

[Viz také](#)

Jak vytvořit Rychlou masku:

1 Použitím libovolného nástroje pro výběr vyberte část obrazu, kterou chcete měnit.

2 Klepněte na ikonu Rychlá maska v paletě nástrojů.

Barevné překrytí (rubínová barva) pokrývá chráněnou oblast, která sestává z oblasti mimo výběr (nechráněná oblast). Ve výchozím nastavení používá režim Rychlá maska červenou barvu s 50% krytím.

Při vytváření rychlé masky přidá Adobe Photoshop do palety Kanály dočasný kanál Rychlá maska a tím indikuje, že pracujete v režimu Rychlá maska. Všechny úpravy masky se ale provádějí v okně obrazu.

3 Chcete-li masku upravit, vyberte kreslicí nástroj z palety nástrojů a kreslete v okně obrazu.

Ve výchozím nastavení kreslení černou barvou zvětšuje maskovanou oblast a odečítá od výběru. To znamená, že je chráněna větší část obrazu. Kreslení bílou barvou odstraňuje maskovanou oblast a přidává tak k výběru. To znamená, že je možné upravovat větší část obrazu. Kreslení šedou nebo jinou barvou vytváří poloprůhlednou masku.

4 Klepněte na tlačítko standardního režimu, čímž vypnete rychlou masku a vrátíte se k původnímu obrazu. Nechráněná oblast rychlé masky bude ohraničena hranicí výběru.

5 Podle potřeby upravujte obraz. Změny se projeví pouze ve vybrané oblasti.

6 Zvolte Výběr > Žádný, čímž výběr odznačíte nebo výběr uložte.

Jak změnit volby režimu Rychlá maska:

1 Poklepejte na ikonu režimu Rychlá maska v paletě nástrojů.

2 Vyberte jednu z následujících voleb zobrazení:

- Volba Maskované oblasti vybarví pouze chráněné oblasti. Toto výchozí nastavení vybarví celý obraz kromě výběru.
- Volba Vybrané oblasti vybarví pouze vybrané neboli nechráněné oblasti. Pokud zvolíte tuto volbu, všechny vybarvené oblasti mohou být upravovány.



Pro přepnutí mezi volbami Maskované oblasti a Vybrané oblasti režimu rychlé masky klepněte se stisknutou klávesou Alt na ikonu režimu Rychlá maska.

3 Pokud budete chtít vybrat pro masku jinou barvu, klepněte na vzorek barvy a vyberte novou barvu, jak je popsáno v tématu “Použití výběru barev Adobe Photoshopu“. Potom klepněte na OK.

4 Zadejte hodnotu Krytí pro barvu masky. Tato volba se používá ke změně průhlednosti barvy masky. Tato volba ovlivňuje pouze zobrazení masky a nemá žádný vliv na to, jak je ve skutečnosti chráněna oblast ležící pod ní.

Pokud je zvolena volba Maskované oblasti v dialogovém okně Volby rychlé masky, zobrazí se ikona Rychlá maska v paletě nástrojů jako bílý kruh na šedém pozadí. Je-li zvolena volba Vybrané oblasti, zobrazí se ikona jako šedý kruh na bílém pozadí.

Použití alfa kanálů

Při práci s dočasnými maskami v režimu Rychlé masky můžete navíc vytvořit nové kanály, zvané alfa kanály, které umožňují uchovávat a upravovat výběry. Tyto výběry pak mohou být použity jako masky pro obrazy (viz Používání masek). Každý obraz může mít až 24 kanálů obsahujících jak barevné kanály tak alfa kanály. Alfa kanály můžete přidávat a odstraňovat, můžete je pojmenovat, zvolit barvu, volbu ochrany maskou a krytí v každém kanálu. Všechny nové kanály mají stejný rozměr a počet obrazových bodů jako původní obraz. Masku v alfa kanálu můžete upravovat s použitím kreslících nástrojů a nástrojů pro úpravy.

Uložíte-li výběry do alfa kanálů, budete je moci znovu použít ve stejném nebo i jiném obraze. Můžete také použít příkaz Výpočty k provádění operací se dvěma nebo více kanály. Další informace o příkazu Výpočty najdete v odstavci [Použití výpočtů s kanály](#). Další příklady, jak používat kanály při umělecké práci, najdete v průvodcích Adobe Photoshopem na výukovém CD-ROM.

Poznámka: Při vytváření a úpravách kanálů je dobré si ponechat otevřenou paletu Kanály kvůli přehledu, který kanál nebo kanály jsou aktivní. Též byste měli mít stále otevřenou paletu Vrsty ke sledování aktivní vrstvy.

[Viz také](#)

Vytvoření nového alfa kanálu

Nový alfa kanál musíte vytvořit, chcete-li uložit výběr nebo vytvořit novou masku. Je například možné vyplnit prázdný kanál přechodem a potom použít přechod jako masku.

Jak vytvořit nový alfa kanál s použitím stávajících voleb:

Klepněte na ikonu Nový kanál v dolní části palety Kanály. Nový kanál bude pojmenován podle pořadí, ve kterém byl vytvořen.

Jak vytvořit nový alfa kanál a určit jeho volby:

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte se stisknutou klávesou Alt na ikonu Nový kanál v dolní části palety Kanály.
- Vyberte Nový kanál z nabídky palety Kanály.

2 Pojmenujte kanál. Standardně jsou kanály označovány čísly, která odpovídají pořadí, ve kterém byly vytvořeny.

3 Vyberte jednu z následujících voleb zobrazení:

- Volba Maskované oblasti vybarví pouze chráněné oblasti. Toto výchozí nastavení vybarví celý obraz kromě výběru.
- Volba Vybrané oblasti vybarví pouze vybrané neboli nechráněné oblasti. Pokud zvolíte tuto volbu, všechny vybarvené oblasti mohou být upravovány.



Pro přepnutí mezi volbami Maskované oblasti a Vybrané oblasti režimu rychlé masky klepněte se stisknutou klávesou Alt na ikonu režimu Rychlá maska.

4 Pokud budete chtít vybrat pro masku jinou barvu, klepněte na vzorek barvy a vyberte novou barvu, jak je popsáno v tématu “Použití výběru barev Adobe Photoshopu”. Potom klepněte na OK.

5 Zadejte hodnotu Krytí pro barvu masky. Tato volba se používá ke změně průhlednosti barvy masky. Tato volba ovlivňuje pouze zobrazení masky a nemá žádný vliv na to, jak je ve skutečnosti chráněna oblast ležící pod ní.

6 Klepněte na OK.

Nový 8-bitový kanál ve stupních šedi se objeví v dolní části palety Kanály a je jediným kanálem zobrazeným v okně obrazu.

Uložení výběru do alfa kanálu

Výběr je možné uložit buď do nového nebo do již existujícího alfa kanálu. Pak je možné uložit výběr trvale a použít ho jako masku pro obraz.

Jak uložit výběr do nového kanálu s použitím standardních voleb:

Klepněte na tlačítko Uložit výběr v dolní části palety Kanály. V paletě Kanály se objeví nový kanál pojmenovaný podle pořadí, ve kterém byl vytvořen.

Jak uložit výběr do nového nebo do existujícího kanálu:

1 Vyberte jednu nebo více oblastí obrazu, které chcete oddělit.

2 Zvolte příkaz Výběr > Uložit výběr.

3 Z nabídky Dokument vyberte cílový obraz pro výběr.

Standardně je výběr uložen jako kanál aktivního obrazu. Můžete také uložit výběr jako kanál do jiného otevřeného obrazu se stejnou velikostí v obrazových bodech nebo do nového obrazu.

4 Vyberte cílový kanál pro výběr.

Standardně je výběr uložen do nového kanálu. Můžete zvolit uložení výběru do libovolného existujícího kanálu vybraného obrazu nebo do masky vrstvy.

5 Ukládáte-li výběr do existujícího kanálu, vyberte jednu z následujících možností kombinace výběrů:

- Nahradit kanál, chcete-li nahradit stávající výběr v kanálu.
- Přidat ke kanálu, chcete-li přidat výběr ke stávajícímu obsahu kanálu.
- Odečíst od kanálu, chcete-li odebrat výběr od obsahu kanálu.
- Protnout s kanálem, chcete-li zachovat v novém výběru oblasti, které se překrývají s obsahem kanálu.

6 Klepněte na OK.

Chcete-li zobrazit uložený výběr, vyberte kanál v paletě Kanály. Kanál zobrazí uložený výběr ve stupních šedi.

Změny voleb alfa kanálu

Můžete změnit název kanálu a volby zobrazení, které jsou identické s volbami zobrazení rychlé masky. Není však možné upravovat volby standardních barevných kanálů.

Jak nastavit volby kanálu:

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Označte kanál v paletě Kanály a zvolte Volby kanálu z nabídky palety.
- Poklepejte na název kanálu v paletě Kanály.

2 Napište nový název kanálu.

3 Vyberte jednu z následujících voleb zobrazení:

- Volba Maskované oblasti vybarví pouze chráněné oblasti. Toto výchozí nastavení vybarví celý obraz kromě výběru.
- Volba Vybrané oblasti vybarví pouze vybrané neboli nechráněné oblasti. Pokud zvolíte tuto volbu, všechny vybarvené oblasti mohou být upravovány.



Pro přepnutí mezi volbami Maskované oblasti a Vybrané oblasti režimu rychlé masky klepněte se stisknutou klávesou Alt na ikonu režimu Rychlá maska.

4 Pokud budete chtít vybrat pro masku jinou barvu, klepněte na vzorek barvy a vyberte novou barvu, jak je popsáno v tématu “Použití výběru barev Adobe Photoshopu”. Potom klepněte na OK.

5 Zadejte hodnotu Krytí pro barvu masky. Tato volba se používá ke změně průhlednosti barvy masky. Tato volba ovlivňuje pouze zobrazení masky a nemá žádný vliv na to, jak je ve skutečnosti chráněna oblast ležící pod ní.

6 Klepněte na OK.

Načtení výběru do obrazu

Po ukončení úprav alfa kanálu nebo chcete-li použít dříve uložený výběr, můžete výběr načíst do obrazu.

[Viz také](#)

Jak načíst uložený výběr s použitím zkratk

Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Označte alfa kanál v paletě Kanály, klepněte na tlačítko Načíst výběr v dolní části palety a potom klepněte na složený kanál v paletě nahoře.
- Podržte klávesu Apple (Macintosh) resp. Ctrl (Windows) a klepněte v paletě Kanály na kanál obsahující výběr, který chcete načíst.
- Chcete-li přidat výběr k existujícímu výběru, stiskněte Apple+Shift/Ctrl+Shift a klepněte na kanál v paletě Kanály.
- Chcete-li odečíst výběr od existujícího výběru, stiskněte Apple+Alt/Ctrl+Alt a klepněte na kanál v paletě Kanály.
- Chcete-li načíst průnik uloženého a existujícího výběru, stiskněte Apple+Alt+Shift/Ctrl+Alt+Shift a klepněte na kanál v paletě Kanály.

Viz také [Zkratky palety Kanály](#).

Jak načíst uložený výběr do obrazu

1 Zvolte Načíst výběr z nabídky Výběr. V nabídce Dokument bude vybrané jméno aktivního souboru.

2 Z nabídky Kanál vyberte kanál s výběrem, který chcete načíst.

3 Klepněte na volbu Inverze, chcete-li, aby se nevybrané oblasti staly vybranými a naopak.

4 Pokud již je v obrazu výběr, zvolte jednu z následujících voleb:

- Nový kanál, chcete-li zaměnit stávající výběr vybraným kanálem.
- Přidat ke kanálu, chcete-li přidat vybraný kanál ke stávajícímu výběru.
- Odečíst od kanálu, chcete-li ubrat vybraný kanál od stávajícího výběru.
- Protnout s kanálem, chcete-li zachovat oblasti vybraného kanálu, které se překrývají se stávajícím výběrem.

5 Klepnutím na OK výběr načtete.

Viz také [Výběr všech neprůhledných oblastí](#).

Jak načíst výběr z jiného obrazu

1 Otevřete oba obrazy, které chcete použít.

Poznámka: Oba obrazy musí mít přesně stejné rozměry v obrazových bodech.

2 Aktivujte cílový obraz a zvolte příkaz Výběr > Načíst výběr.

3 Z nabídky Dokument vyberte zdrojový obraz.

4 Z nabídky Kanál vyberte kanál obsahující výběr, který chcete použít jako masku.

5 Klepněte na Inverze pokud chcete zaměnit nevybrané a vybrané oblasti.

6 Je-li již v cílovém obrazu nějaký výběr, určete, jak mají být výběry zkombinovány. Informace o těchto volbách najdete v bodě 4 v odstavci [Jak načíst uložený výběr do obrazu](#).

7 Klepnutím na OK výběr načtete.

Viz také [Výběr všech neprůhledných oblastí](#).

Výběr všech neprůhledných oblastí

Je možné rychle načíst výběr (tzv. *maska neprůhlednosti*) všech neprůhledných oblastí ve vrstvě, to znamená všech oblastí, které mají barevné hodnoty. To je užitečné pro vytvoření výběru ve vrstvě, která obsahuje jak průhledné, tak neprůhledné oblasti.

Jak načíst všechny neprůhledné oblasti ve vrstvě:

Proveďte jeden z následujících úkonů:

- V paletě Vrstvy klepněte se stisknutou klávesou Apple (Macintosh) resp. Ctrl (Windows) na vrstvu obsahující obrazové body, které chcete načíst jako výběr.
- Chcete-li přidat obrazové body do existujícího výběru, stiskněte Apple+Shift/Ctrl+Shift a klepněte na vrstvu v paletě Vrstvy.
- Chcete-li odečíst obrazové body z existujícího výběru, stiskněte Apple+Alt/Ctrl+Alt a klepněte na vrstvu v paletě Vrstvy.
- Chcete-li načíst průnik obrazových bodů a existujícího výběru, stiskněte Apple+Alt+Shift/Ctrl+Alt+Shift a klepněte na vrstvu v paletě Vrstvy.



K přesunutí všech neprůhledných oblastí ve vrstvě můžete použít nástroj pro přesun aniž byste museli nejdříve obrazové body vybrat.

Viz také [Úpravy masek](#).

Mazání kanálů

V závislosti na složitosti informací, které obsahují, mohou alfa kanály podstatně zvýšit velikost souboru obrazu. Pokud máte nedostatek místa na disku, můžete kanály, které už nebudete potřebovat, před uložením souboru odstranit.

Jak vymazat kanál bez potvrzení:

1 Označte kanál v paletě Kanály.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Se stisknutou klávesou Alt klepněte na ikonu Koš.
- Přetáhněte název kanálu z palety na ikonu Koš.
- Zvolte Vymazat kanál z nabídky palety Kanály.

Jak vymazat kanál s potvrzením:

1 Označte kanál v paletě Kanály.

2 Klepněte na ikonu Koš v dolní části palety. Potom klepněte na Ano.

Ať použijete jednu nebo druhou metodu, mažete-li barevný kanál a soubor obsahuje vrstvy, Photoshop před smazáním kanálu sloučí viditelné vrstvy a odstraní skryté vrstvy (jsou-li nějaké). Je to nutné, protože odstraněním barevného kanálu vznikne vícekanálový obraz, což je režim barev, který nepodporuje vrstvy.

Viz také [Sloučení kanálů](#).

[Co jsou kanály](#)

[Používání palety Kanály](#)

[Duplikování kanálů](#)

[Ukládání a správa kanálů](#)

[Používání masek](#)

[Použití režimu Rychlá maska](#)

[Použití alfa kanálů](#)

[Používání palety Kanály](#)

[Barevné kanály](#)

[Barevné režimy: přehled](#)

[Zobrazení a skrytí kanálů](#)

[Změna pořadí alfa kanálů](#)

[Skrytí a změna velikosti miniatur kanálů](#)

[Mazání kanálů](#)

[Zkratky palety Kanály](#)

Rozdělení kanálů do samostatných obrazů

Sloučení kanálů

Mazání kanálů

Úpravy masek

Výběr všech neprůhledných oblastí

Používání masek

Použití alfa kanálů

[Vytvoření nového alfa kanálu](#)

[Uložení výběru do alfa kanálu](#)

[Změny voleb alfa kanálu](#)

[Načtení výběru do obrazu](#)

[Jak načíst uložený výběr s použitím zkratk](#)

[Jak načíst uložený výběr do obrazu](#)

[Jak načíst výběr z jiného obrazu](#)

[Výběr všech neprůhledných oblastí](#)

Používání vrstev

Po vytvoření nového dokumentu Adobe Photoshopu obsahuje obraz pozadí, které by se dalo přirovnat k plátnu pod malbou. K dokumentu je možné přidat jednu nebo více vrstev. Vrstvy vám umožní upravovat pouze určité oblasti v obraze, aniž by byla změněna jiná data. Ve vrstvě je možné kreslit, provádět úpravy, vkládat ze schránky, používat masky a pohybovat prvky obrazu, aniž by došlo k ovlivnění jiných vrstev v obraze.

Speciální druh vrstvy, tzv. *vrstva úprav*, umožňuje aplikovat tónovací a barevné efekty do všech vrstev ležících pod touto vrstvou. Je tedy možné libovolně experimentovat s různými kombinacemi grafických objektů, speciálních efektů, krytí a překrývání. Do okamžiku sloučení (zkombinování) vrstev zůstává každá vrstva v obraze nezávislá na ostatních vrstvách.

Poznámka: Obrazy vytvořené s volbou Průhledný v dialogovém okně Nový obraz budou vytvořeny bez pozadí. Jak obrazy bez pozadí tak obrazy s vrstvami mohou být uloženy pouze ve formátu Photoshop.

Obrazy vytvořené staršími verzemi Adobe Photoshopu než 3.0 se skládají pouze z jediné vrstvy pozadí. Pokud k takovým obrazům přidáte vrstvy s použitím Adobe Photoshopu 4.0, můžete je uložit pouze ve formátu Photoshop.

[Viz také](#)

Použití palety Vrstvy

Paleta Vrstvy zobrazuje seznam všech vrstev v obraze, první v pořadí je horní (přední) vrstva. Miniatura obsahu vrstvy se objeví nalevo od jména vrstvy. Miniatura se při úpravách vrstvy aktualizuje. Táhnutím posuvníku nebo zvětšením palety můžete zobrazit další vrstvy.

Paleta Vrstvy umožňuje vytvářet, skrývat, zobrazovat, kopírovat, slučovat a odstraňovat vrstvy. (Další příkazy se zobrazí v nabídce.) Jakékoli úpravy obrazu se týkají pouze aktivní vrstvy, tj. vrstvy, zvýrazněné v paletě Vrstvy. Aktivní může být v daném okamžiku pouze jedna vrstva. Jméno aktivní vrstvy se objeví také v záhlaví okna obrazu.

Jak vybrat vrstvu:

Proveďte jeden z následujících úkonů:

- V paletě Vrstvy klepněte na vrstvu. Tím se stane aktivní.
- Zvolte nástroj pro přemísťování a se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) resp. se stisknutým pravým tlačítkem myši (Windows) klepněte v obraze a vyberte požadovanou vrstvu z nabídky.

[Viz také](#)

Vytvoření obrazu s vrstvami

Adobe Photoshop umožňuje vytvořit až 100 vrstev v jednom obraze. Každá vrstva má svůj režim překryvání a krytí. Maximální počet vrstev v jednom obraze závisí také na velikosti paměti vašeho počítače.

Nové vrstvy můžete vytvářet pomocí ikony nebo příkazu Nová vrstva, přetažením nebo vložením výběru do obrazu nebo konverzí výběru na vrstvu. Můžete také kopírovat vrstvy mezi dvěma otevřenými obrazy Adobe Photoshopu (viz [Duplikování vrstev v obraze](#)).

[Viz také](#)

Přidání nové vrstvy

Vrstvu přidáte klepnutím na ikonu Nová vrstva ve spodní části palety Vrstvy nebo pomocí příkazu Nová vrstva, který je v nabídce Vrstva > Nová nebo v nabídce palety Vrstvy. Nová vrstva se umístí nad aktivní vrstvu v paletě Vrstvy.

Poznámka: Libovolný plovoucí výběr v dokumentu se při vytvoření nové vrstvy přidá k této vrstvě. Další informace o plovoucích výběrech najdete v odstavci [Posouvání výběru](#).

Jak vytvořit novou vrstvu s výchozím nastavením:

Klepněte na ikonu Nová vrstva v dolní části palety Vrstvy. Nová vrstva je vytvořena v normálním režimu s krytím 100% a je pojmenována podle pořadí, ve kterém byla vytvořena.

Jak přidat novou vrstvu a určit její volby:

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Zvolte Vrstva > Nová > Vrstva.
- Zvolte příkaz Nová vrstva z nabídky palety Vrstvy.
- Se stisknutou klávesou Alt klepněte na ikonu Nová vrstva v dolní části palety Vrstvy.

2 Pojmenujte vrstvu a zvolte režim, krytí a volby výplně, jak je popsáno v odstavci [Nastavení voleb vrstvy](#). Potom klepněte na OK.

Přidání výběru jako vrstvy

Když přetáhnete nebo vložíte výběr do dokumentu, vloží se výběr automaticky do nové vrstvy. Nová vrstva je vytvořena pomocí standardních voleb v normálním režimu s krytím 100% a objeví se nad aktivní vrstvou v paletě Vrstvy. Můžete také vytvořený výběr změnit na vrstvu.

Jak změnit výběr na novou vrstvu:

1 Vytvořte výběr.

2 Zvolte Vrstva > Nová a vyberte jeden z příkazů v podnabídce:

- Vrstva kopírováním zkopíruje výběr do nové vrstvy.
- Vrstva vyjmutím výběr vyjme a vloží ho do nové vrstvy.

Zobrazování vrstev

Pro zobrazení, skrytí a náhled vrstev se používá paleta Vrstvy. Můžete také určit, jak se průhledné oblasti ve vrstvě zobrazují v obraze.

[Viz také](#)

Zobrazení a skrytí vrstev

Jestliže dočasně vypnete zobrazení vrstev, můžete urychlit provádění úprav nebo tisku. Budou se tisknout pouze viditelné vrstvy. Je-li vrstva viditelná, objeví se ve sloupci zcela vlevo v paletě Vrstvy ikona oka.

Jak zobrazit a skrýt vrstvu:

Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na ikonu oka v paletě Vrstvy a vrstva se skryje. Klepněte znovu ve sloupci a vrstva se zase zobrazí.
- Chcete-li zobrazit nebo skrýt více vrstev najednou, táhněte myší ve sloupci s ikonami oka.
- Klepnete-li na ikonu oka se stisknutou klávesou Alt, zobrazí se pouze tato vrstva. Opětovným klepnutím s klávesou Alt ve sloupci s ikonami oka znovu zobrazíte všechny vrstvy.

Poznámka: Můžete mít aktivní vrstvu, která není viditelná. Ve většině případů však budete chtít, aby aktivní vrstva byla viditelná.

Skrytí a změna velikosti miniatur

V paletě Vrstvy je možné změnit velikost nebo potlačit zobrazení miniatur. Ačkoliv zobrazení miniatur je často nejlepší způsob kontroly vrstev, jejich skrytí může urychlit práci a ušetřit místo na disku. Použití malých miniatur zmenšuje velikost palety a může být vhodné zejména při práci na menším monitoru.

Jak změnit velikost miniatury vrstvy:

1 Z nabídky v paletě Vrstvy zvolte Volby palety.

2 Klepněte na velikost miniatury nebo klepněte na Žádné, chcete-li miniatury skrýt, a pak klepněte na OK.

[Viz také](#)

Nastavení předvoleb průsvitky

Vrstva je průhledná dokud na ní nepřidáte obrazové body. Ve výchozím nastavení se všechny průhledné oblasti zobrazují jako šachovnicový vzorek. Vzhled tohoto vzorku můžete změnit.

Jak změnit nastavení průsvitky:

1 Zvolte Soubor > Předvolby > Průsvitka a gamut.

2 V nabídce Velikost mřížky zvolte nové rozměry mřížky. Zvolíte-li Žádná, budou se průsvitné oblasti zobrazovat jako bílé.

3 V nabídce Barva mřížky zvolte jednu z následujících možností:

- Chcete-li použít šedou mřížku, vyberte Světlá, Střední nebo Tmavá.
- Chcete-li použít barevný vzorek, vyberte barvu ze seznamu.
- Chcete-li použít barvu, která není v seznamu, zvolte Jiná.

4 Zvolíte-li Jiná, klepněte na některý ze vzorků s barvou (se stávajícími barvami vzorku průsvitky) a pak zvolte barvu v okně Výběr barvy.

5 Klepněte na OK

Přesun a kopírování vrstev

[Změna pořadí vrstev](#)

[Přesun vrstev](#)

[Duplikování vrstev v obraze](#)

[Kopírování vrstev mezi dokumenty](#)

Změna pořadí vrstev

Chcete-li změnit pořadí vrstev v obraze, můžete použít nabídku Vrstva nebo paletu Vrstvy.

Jak změnit pořadí jedné vrstvy:

1 V paletě Vrstvy vyberte vrstvu, kterou chcete přesunout.

2 Zvolte Vrstva > Uspořádat a vyberte jednu z následujících voleb z podnabídky:

- Zcela dopředu – vybraná vrstva bude nejvýše položenou vrstvou v obraze.
- Posunout dopředu – vybraná vrstva se posune o jednu úroveň nahoru.
- Posunout dozadu – vybraná vrstva se posune o jednu úroveň dolů.
- Zcela dozadu – vybraná vrstva bude poslední vrstvou obrazu (mimo pozadí).

Jak změnit pořadí vrstev přetažením:

1 V paletě Vrstvy vyberte vrstvu, kterou chcete přesunout.

2 V paletě Vrstvy táhněte vrstvu nahoru nebo dolů. Jakmile se zvýrazněná linka dostane na pozici, kam chcete vrstvu umístit a uvolněte tlačítko myši.

Poznámka: Standardně nelze přesunout vrstvu pozadí, která je vždy na posledním místě. Budete-li chtít přesunout pozadí na jinou pozici, musíte je nejprve převést na normální vrstvu poklepáním na název pozadí. Napište nový název a klepněte na OK.

Viz také [Přesun vrstev](#).

Přesun vrstev

Obsah vrstvy můžete v okně obrazu kamkoliv přesunout. Můžete také spojit více vrstev a přesunovat jejich obsah současně.

Jak přesunout obsah vrstvy v obraze:

- 1 V paletě Vrstvy vyberte vrstvu, kterou chcete přesunout.
- 2 Vyberte nástroj pro přesun. Pokud je již nějaký nástroj vybrán, k aktivaci nástroje pro přesun podržte stisknutou klávesu Apple (Macintosh) resp. Ctrl (Windows).
- 3 Přetáhněte vrstvu do požadované pozice v obraze. Chcete-li omezit směr posunu na násobky 45°, podržte při tažení klávesu Shift.



Jestliže je zvolen nástroj pro přesun, můžete kurzorovými klávesami posouvat celou vrstvu o jeden obrazový bod. Podržíte-li klávesu Shift, budete vrstvu přesunovat o deset bodů (nebo se posunete o jeden snímek, jestliže upravujete soubor filmový pás Adobe Photoshopu).

Jak přesunout více vrstev:

- 1 V paletě Vrstvy vyberte jednu z vrstev, kterou chcete přesunout.
- 2 Klepněte ve sloupci vlevo od další vrstvy, kterou chcete přesunout. Ve sloupci se zobrazí ikona spojení vrstev.
- 3 Použijte nástroj pro přesun k přesunutí spojených vrstev v okně dokumentu.
- 4 Vrstvy rozpojte klepnutím na ikonu spojení vrstvy vedle názvu vrstvy.

Viz také [Přesun a kopírování vrstev](#).

Duplikování vrstev v obraze

Jakoukoliv vrstvu (včetně pozadí) můžete v rámci jednoho obrazu duplikovat použitím příkazu Duplikovat vrstvu (se zadáním nového jména vrstvy) nebo přetažením (bez pojmenování).

Jak duplikovat vrstvu v obraze:

1 V paletě Vrstvy vyberte vrstvu.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Zvolte Vrstva > Duplikovat vrstvu.
- Zvolte Duplikovat vrstvu z nabídky palety Vrstvy.

3 Pojmenujte vrstvu a klepněte na OK.

Jak duplikovat vrstvu bez jejího pojmenování:

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Přetáhněte jméno vrstvy z palety Vrstvy do okna obrazu.
- V paletě Vrstvy přetáhněte jméno vrstvy na ikonu Nová vrstva ve spodní části palety.

Nová vrstva bude pojmenována podle pořadí, v jakém byla vytvořena.

Viz také [Kopírování vrstev mezi dokumenty](#).

Kopírování vrstev mezi dokumenty

V Adobe Photoshopu je možné kopírovat jakoukoliv vrstvu nebo pozadí z jednoho dokumentu do druhého pomocí kopírování a vložení, přetažením nebo příkazem Duplikovat vrstvu. Příkaz Duplikovat vrstvu též umožňuje vytvořit nový obraz se zkopírovanou vrstvou.

[Viz také](#)

Jak kopírovat vrstvu mezi obrazy

- 1** Otevřete dva obrazy, které chcete použít.
- 2** V paletě Vrstvy zdrojového obrazu vyberte požadovanou vrstvu.
- 3** Zvolte Výběr > Označit vše, aby se vybraly všechny obrazové body na vrstvě, které leží v rámci hranic plátna. Body mimo viditelné plátno nejsou do výběru zahrnuty.
- 4** Zvolte Úpravy > Kopírovat.
- 5** Aktivujte okno obrazu, do kterého chcete vrstvu vložit.
- 6** Zvolte Úpravy > Vložit a vrstva se zkopíruje do cílového obrazu jako nová vrstva.

Jak zkopírovat vrstvu mezi obrazy přetažením

1 Otevřete dva obrazy, které chcete použít.

2 V paletě Vrstvy zdrojového obrazu vyberte požadovanou vrstvu.

3 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Přetáhněte název vrstvy z palety Vrstvy do cílového obrazu.
- Vyberte nástroj pro přesun a přetáhněte vrstvu ze zdrojového obrazu do cílového obrazu.

V paletě Vrstvy obrazu, do kterého jste vrstvu zkopírovali se objeví nová vrstva.

Nová vrstva je v obraze umístěna stejně jako v původním obraze a objeví se nad aktivní vrstvou v paletě Vrstvy. Pokud je vrstva, kterou přetahujete, větší než cílový obraz, uvidíte pouze část vrstvy, i když je k dispozici celý obsah vrstvy. Chcete-li vidět jinou část vrstvy, použijte nástroj pro přesun a přetáhněte vrstvu do požadované pozice.



Chcete-li kopírovat vrstvu na střed cílového obrazu, jehož rozměry se liší od zdrojového obrazu, začněte vrstvu přetahovat, podržte stisknutou klávesu Shift a přetáhněte vrstvu do cílového obrazu.

Jak kopírovat více vrstev do jiného obrazu

- 1** Ujistěte se, že jsou otevřené oba obrazy, a vyberte jednu z vrstev, kterou chcete kopírovat.
- 2** V paletě Vrstvy klepněte na sloupec vlevo od každé další vrstvy, kterou chcete přesunout. Ve sloupci se objeví ikona spojení vrstev.
- 3** Použijte nástroj pro přesun k přetažení spojených vrstev ze zdrojového obrazu do cílového obrazu.

Jak kopírovat vrstvu do jiného nebo nového dokumentu

1 Chcete-li kopírovat vrstvu do již existujícího dokumentu, otevřete jak zdrojový tak cílový dokument.

2 V paletě Vrstvy zdrojového dokumentu vyberte vrstvu, kterou chcete duplikovat.

3 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Zvolte Vrstva > Duplikovat vrstvu.
- Z nabídky palety Vrstvy zvolte Duplikovat vrstvu.

4 Pojmenujte duplikovanou vrstvu.

5 V nabídce Dokument vyberte cílový dokument pro vrstvu. Chcete-li pro vrstvu vytvořit nový dokument, zvolte Nový a zadejte název nového dokumentu.

6 Klepněte na OK.

Nový dokument vytvořený z duplikované vrstvy nebude mít pozadí.

Přeměna pozadí na vrstvu a přidání pozadí

Pozadí je možné kdykoliv změnit na vrstvu, například když potřebujete změnit pořadí vrstvy pozadí v paletě Vrstvy nebo když chcete změnit jeho režim překrývání a krytí. Pozadí je také možné přidat do dokumentu, který ho nemá. Každý dokument může mít pouze jedno pozadí.

Jak změnit pozadí na vrstvu:

1 Poklepejte na Pozadí v paletě Vrstvy.

2 Zadejte název, krytí a režim vrstvy. Další informace o volbách vrstvy najdete v odstavci [Nastavení voleb vrstvy](#).

3 Klepněte na OK.

Jak přidat k obrazu pozadí:

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- V dolní části palety Vrstvy klepněte na ikonu Nová vrstva se stisknutou klávesou Alt.
- V nabídce palety Vrstvy zvolte Nová vrstva.
- Zvolte Vrstva > Nová > Vrstva.

2 V nabídce Styl vyberte Pozadí. (Tato volba je v nabídce pouze u dokumentů, které nemají žádné pozadí.)

3 Klepněte na OK.

Úpravy vrstev

Vrstvu můžete upravovat nástroji pro malbu a úpravy, nebo do ní můžete kopírovat a vkládat výběry.

Všechny úpravy se projeví v aktivní vrstvě (a aktivním kanále). Abyste neztratili přehled, mějte při všech úpravách otevřeny palety Vrstvy a Kanály.

[Viz také](#)

Přidávání obrazových bodů do vrstvy

Nová vrstva přidaná do obrazu neobsahuje žádné obrazové body. Při vkládání, kreslení a úpravách vrstvy se vybraná plocha vyplní obrazovými body. Jakmile nějaká oblast ve vrstvě obsahuje body, můžete v ní kreslit, můžete upravovat body, používat filtry nebo speciální efekty.

Použití režimů překryvání a krytí vrstvy

Při používání nástrojů pro malbu a úpravy ve vrstvě nezapomeňte, že nastavení krytí a režimu těchto nástrojů působí společně s nastavením krytí a režimu překryvání pro aktivní vrstvu a že úpravy ovlivňují aktivní kanál.

Předpokládejme například, že máte vrstvu, která používá režim Rozpustit a krytí 50%. Malujete na ní štětcem v Normálním režimu a s krytím 100%. Při zobrazení na vrstvě se malba objeví v režimu Rozpustit s krytím 50%, protože to je maximum, které je vrstva schopna zobrazit.

Na druhou stranu, pokud pracujete na vrstvě vytvořené v Normálním režimu s krytím 100%, ale použijete gumu nastavenou na štětec s krytím 50%, odstraní se pouze 50% malby. Další informace najdete v odstavci [Nastavení režimů překryvání](#) a [Galerie režimů překryvání: vrstvy](#).

Zachování průhlednosti vrstvy

Úpravy můžete omezit na plochy ve vrstvě, které již obsahují obrazové body. Můžete například chtít upravit písmo, které jste přidali do průhledné vrstvy (např. použitím speciálních efektů nebo změnou barvy), aniž byste přidali další body do průhledných oblastí vrstvy.

Jak omezit úpravy na neprůhledné oblasti vrstvy:

1 V paletě Vrstvy vyberte vrstvu.

2 Zaškrtněte volbu Zachovat průhlednost v paletě Vrstvy.

Při použití tužky, štětce, rozprašovače, razítka, plechovky a nástroje přechod ovlivňujete pouze neprůhledné oblasti vrstvy, které obsahují obrazové body.

Vzorkování sloučených dat

Pracujete-li s kouzelnou hůlkou, rozmazávacím prstem, nástroji pro zaostření/rozostření nebo používáte volby Klonovat nástroje razítko, kreslíte nebo vzorkujete při výchozím nastavení pouze body v aktivní vrstvě. Můžete například rozmazávat nebo vzorkovat pouze na jedné vrstvě, i když ostatní vrstvy jsou také viditelné. Je možné vzorkovat na jedné vrstvě a malovat přitom na jinou vrstvu.

Můžete také malovat pomocí vzorků dat ze všech viditelných vrstev. Můžete například použít nástroj guma ke klonování obrazu, který obsahuje body ze všech viditelných vrstev.

Jak vzorkovat ze všech viditelných vrstev:

1 Poklepejte na nástroj kouzelná hůlka, rozmazávací prst, zaostření/rozostření nebo razítko v paletě nástrojů. Zobrazí se paleta Volby.

2 Pokud jste vybrali nástroj razítko, vyberte volbu Klonovat (pevně) nebo Klonovat (volně) z nabídky Způsob.

3 V paletě Volby nástrojů zaškrtněte Ze všech vrstev.

Poznámka: Pokud nepoužíváte volby Klonovat pro nástroj razítko, malba a úpravy v nové vrstvě přináší nejlepší výsledky, je-li volba Ze všech vrstev zaškrtnutá.

Mazání vrstev

Protože vrstvy zvyšují velikost souboru, je důležité odstraňovat nepotřebné vrstvy. Můžete také mazat plovoucí výběry.

Jak odstranit vrstvu nebo plovoucí výběr:

1 V paletě Vrstvy vyberte vrstvu nebo plovoucí výběr.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na ikonu Koš ve spodní části palety Vrstvy a klepněte na Ano.
- Zvolte Vrstva > Odstranit vrstvu.
- Z nabídky palety Vrstvy vyberte Odstranit vrstvu. Pokud mažete plovoucí výběr, příkaz se změní na Odstranit výběr.



Chcete-li smazat vybranou vrstvu nebo výběr automaticky, podržte Alt klepněte na ikonu Koš v dolní části palety Vrstvy. Můžete také přetáhnout název vrstvy nebo plovoucího výběru na ikonu Koš v paletě Vrstvy.

Nastavení voleb vrstvy

Volby vrstvy umožňují změnit název vrstvy a její krytí a umožňují určit, jak obrazové body ve vrstvě ovlivňují další vrstvy. Můžete také seskupit vrstvu do ořezové skupiny vrstev nebo vyplnit novou vrstvu obrazovými body s neutrálními hodnotami, takže pak můžete na vrstvu aplikovat efekty.

Volby vrstvy můžete nastavit pokaždé, když vytváříte novou vrstvu v dialogovém okně Nová vrstva nebo kdykoliv otevřete dialogové okno Volby vrstvy. Můžete také měnit krytí nebo režim překrývání vrstvy použitím ovladačů v paletě Vrstvy.

Jak nastavit volby vrstvy:

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Poklepejte na název vrstvy v paletě Vrstvy. (Tato metoda se nevztahuje na většinu vrstev úprav).
- V paletě Vrstvy vyberte vrstvu a zvolte Vrstva > Volby vrstvy.
- V paletě Vrstvy vyberte vrstvu a z nabídky palety zvolte Volby vrstvy.

2 Zadejte nové jméno vrstvy.

3 Nastavte volby vrstvy, jak je popsáno v následujících odstavcích. Další informace o volbě Seskupit s předchozí vrstvou najdete v odstavci [Vytváření ořezových skupin](#).

4 Nechcete-li zobrazovat náhled při nastavování voleb, odznačte volbu Náhled.

5 Klepněte na OK.

Nastavení krytí

Chcete-li změnit krytí vrstvy, použijte volbu Krytí v dialogovém okně Volby vrstvy nebo posuvník Krytí v paletě Vrstvy. Vrstva s krytím 0% je zcela průhledná, vrstva s krytím 100% je zcela neprůhledná. Každou vrstvu můžete vytvořit s jiným krytím.

Pokud dokument obsahuje pouze jednu vrstvu bez pozadí nebo je viditelná pouze jedna vrstva, posuvník Krytí není k dispozici dokud nepřidáte nebo nezobrazíte druhou vrstvu nebo pozadí.



Pokud jste zvolili nástroj, který ve své paletě Volby nemá posuvník, můžete změnit krytí aktivní vrstvy v násobcích 10% stiskem čísla od 0 do 9 (například 1 znamená krytí 10%). 0 znamená krytí 100%. K nastavení přesné hodnoty krytí zadejte požadovanou hodnotu na klávesnici.

Nastavení režimů překryvání

Pomocí režimu překryvání vrstvy určíte, jak se budou obrazové body vrstvy jevit ve vztahu k bodům spodnějším vrstev. Použitím režimů na jednotlivé vrstvy můžete vytvářet různé speciální efekty. Například pokud vytvoříte vrstvu s režimem Ztmavit, body ve vrstvě, které jsou tmavší než spodnější body budou vmíchány do obrazu.

Režimy v paletě Vrstvy zahrnují režimy, které se objeví v paletě Volby při kreslení nebo úpravách obrazu. Příklady těchto režimů pro malovací nástroje viz [Galerie režimů překryvání: malování](#).

Poznámka: Ve vrstvách není možné použít režim Vymazat. Navíc režimy Vyloučit, Zesvětlit barvy, Ztmavit barvy, Zesvětlit, Ztmavit a Rozdíl nelze použít pro obrazy v režimu Lab.

Viz [Galerie režimů překryvání: vrstvy](#), kde je popis a příklad každého režimu.

Galerie režimů překryvání: vrstvy

Režimy překryvání pro vrstvy jsou stejné jako režimy překryvání pro malování. Klepnutím na režim zobrazíte příklad každého efektu. Popis každého režimu najdete v části [Galerie režimů překryvání: malování](#).

Viz také [Použití textury a ovladačů povrchu skla](#).

- [Rozpustit](#)
- [Tvrdé světlo](#)
- [Zesvětlit barvy](#)
- [Zesvětlit](#)
- [Sytost](#)
- [Barva](#)
- [Násobit](#)
- [Překrýt](#)
- [Měkké světlo](#)
- [Ztmavit barvy](#)
- [Rozdíl](#)
- [Závoj](#)
- [Vyloučit](#)
- [Ztmavit](#)
- [Odstín](#)
- [Světlost](#)

Viz také [Nastavení režimů překryvání](#).

Režimy překrývání vrstev

- [Rozpustit](#)
- [Tvrdé světlo](#)
- [Zesvětlit barvy](#)
- [Zesvětlit](#)
- [Sytost](#)
- [Barva](#)
- [Násobit](#)
- [Překrýt](#)
- [Měkké světlo](#)
- [Ztmavit barvy](#)
- [Rozdíl](#)
- [Závoj](#)
- [Vyloučit](#)
- [Ztmavit](#)
- [Odstín](#)
- [Světlost](#)

Režimy překrývání pro vrstvy jsou stejné jako režimy překrývání pro malování. Klepnutím na režim zobrazíte příklad každého efektu. Popis každého režimu najdete v části [Galerie režimů překrývání: malování](#).

Viz také [Použití textury a ovladačů povrchu skla](#).

Režimy překrývání vrstev

- [Rozpustit](#)
- [Tvrdé světlo](#)
- [Zesvětlit barvy](#)
- [Zesvětlit](#)
- [Sytost](#)
- [Barva](#)
- [Násobit](#)
- [Překrýt](#)
- [Měkké světlo](#)
- [Ztmavit barvy](#)
- [Rozdí](#)
- [Závoj](#)
- [Vyloučit](#)
- [Ztmavit](#)
- [Odstín](#)
- [Světlost](#)

Režimy překrývání pro vrstvy jsou stejné jako režimy překrývání pro malování. Klepnutím na režim zobrazíte příklad každého efektu. Popis každého režimu najdete v části [Galerie režimů překrývání: malování](#).

Viz také [Použití textury a ovladačů povrchu skla](#).

Režimy překrývání vrstev

- [Rozpustit](#)
- [Tvrdé světlo](#)
- [Zesvětlit barvy](#)
- [Zesvětlit](#)
- [Sytost](#)
- [Barva](#)
- [Násobit](#)
- [Překrýt](#)
- [Měkké světlo](#)
- [Ztmavit barvy](#)
- [Rozdí](#)
- [Závoj](#)
- [Vyloučit](#)
- [Ztmavit](#)
- [Odstín](#)
- [Světlost](#)

Režimy překrývání pro vrstvy jsou stejné jako režimy překrývání pro malování. Klepnutím na režim zobrazíte příklad každého efektu. Popis každého režimu najdete v části [Galerie režimů překrývání: malování](#).

Viz také [Použití textury a ovladačů povrchu skla](#).

Režimy překrývání vrstev

- [Rozpustit](#)
- [Tvrdé světlo](#)
- [Zesvětlit barvy](#)
- [Zesvětlit](#)
- [Sytost](#)
- [Barva](#)
- [Násobit](#)
- **[Překrýt](#)**
- [Měkké světlo](#)
- [Ztmavit barvy](#)
- [Rozdí](#)
- [Závoj](#)
- [Vyloučit](#)
- [Ztmavit](#)
- [Odstín](#)
- [Světlost](#)

Režimy překrývání pro vrstvy jsou stejné jako režimy překrývání pro malování. Klepnutím na režim zobrazíte příklad každého efektu. Popis každého režimu najdete v části [Galerie režimů překrývání: malování](#).

Viz také [Použití textury a ovladačů povrchu skla](#).

Režimy překryvání vrstev

- [Rozpustit](#)
- [Tvrdé světlo](#)
- [Zesvětlit barvy](#)
- [Zesvětlit](#)
- [Sytost](#)
- [Barva](#)
- [Násobit](#)
- [Překrýt](#)
- [Měkké světlo](#)
- [Ztmavit barvy](#)
- [Rozdí](#)
- [Závoj](#)
- [Vyloučit](#)
- [Ztmavit](#)
- [Odstín](#)
- [Světlost](#)

Režimy překryvání pro vrstvy jsou stejné jako režimy překryvání pro malování. Klepnutím na režim zobrazíte příklad každého efektu. Popis každého režimu najdete v části [Galerie režimů překryvání: malování](#).

Viz také [Použití textury a ovladačů povrchu skla](#).

Režimy překrývání vrstev

- [Rozpustit](#)
- [Tvrdé světlo](#)
- [Zesvětlit barvy](#)
- [Zesvětlit](#)
- [Sytost](#)
- [Barva](#)
- [Násobit](#)
- [Překrýt](#)
- **[Měkké světlo](#)**
- [Ztmavit barvy](#)
- [Rozdí](#)
- [Závoj](#)
- [Vyloučit](#)
- [Ztmavit](#)
- [Odstín](#)
- [Světlost](#)

Režimy překrývání pro vrstvy jsou stejné jako režimy překrývání pro malování. Klepnutím na režim zobrazíte příklad každého efektu. Popis každého režimu najdete v části [Galerie režimů překrývání: malování](#).

Viz také [Použití textury a ovladačů povrchu skla](#).

Režimy překrývání vrstev

- [Rozpustit](#)
- [Tvrdé světlo](#)
- [Zesvětlit barvy](#)
- [Zesvětlit](#)
- [Sytost](#)
- [Barva](#)
- [Násobit](#)
- [Překrýt](#)
- [Měkké světlo](#)
- [Ztmavit barvy](#)
- [Rozdí](#)
- [Závoj](#)
- [Vyloučit](#)
- [Ztmavit](#)
- [Odstín](#)
- [Světlost](#)

Režimy překrývání pro vrstvy jsou stejné jako režimy překrývání pro malování. Klepnutím na režim zobrazíte příklad každého efektu. Popis každého režimu najdete v části [Galerie režimů překrývání: malování](#).

Viz také [Použití textury a ovladačů povrchu skla](#).

Režimy překrývání vrstev

- [Rozpustit](#)
- [Tvrdé světlo](#)
- [Zesvětlit barvy](#)
- [Zesvětlit](#)
- [Sytost](#)
- [Barva](#)
- [Násobit](#)
- [Překrýt](#)
- [Měkké světlo](#)
- [Ztmavit barvy](#)
- [Rozdí](#)
- [Závoj](#)
- [Vyloučit](#)
- [Ztmavit](#)
- [Odstín](#)
- [Světlost](#)

Režimy překrývání pro vrstvy jsou stejné jako režimy překrývání pro malování. Klepnutím na režim zobrazíte příklad každého efektu. Popis každého režimu najdete v části [Galerie režimů překrývání: malování](#).

Viz také [Použití textury a ovladačů povrchu skla](#).

Režimy překryvání vrstev

- [Rozpustit](#)
- [Tvrdé světlo](#)
- [Zesvětlit barvy](#)
- [Zesvětlit](#)
- [Sytost](#)
- [Barva](#)
- [Násobit](#)
- [Překrýt](#)
- [Měkké světlo](#)
- [Ztmavit barvy](#)
- [Rozdí](#)
- [Závoj](#)
- [Vyloučit](#)
- [Ztmavit](#)
- [Odstín](#)
- [Světlost](#)

Režimy překryvání pro vrstvy jsou stejné jako režimy překryvání pro malování. Klepnutím na režim zobrazíte příklad každého efektu. Popis každého režimu najdete v části [Galerie režimů překryvání: malování](#).

Viz také [Použití textury a ovladačů povrchu skla](#).

Režimy překrývání vrstev

- [Rozpustit](#)
- [Tvrdé světlo](#)
- [Zesvětlit barvy](#)
- [Zesvětlit](#)
- [Sytost](#)
- [Barva](#)
- [Násobit](#)
- [Překrýt](#)
- [Měkké světlo](#)
- [Ztmavit barvy](#)
- [Rozdí](#)
- [Závoj](#)
- [Vyloučit](#)
- [Ztmavit](#)
- [Odstín](#)
- [Světlost](#)

Režimy překrývání pro vrstvy jsou stejné jako režimy překrývání pro malování. Klepnutím na režim zobrazíte příklad každého efektu. Popis každého režimu najdete v části [Galerie režimů překrývání: malování](#).

Viz také [Použití textury a ovladačů povrchu skla](#).

Režimy překryvání vrstev

- [Rozpustit](#)
- [Tvrdé světlo](#)
- [Zesvětlit barvy](#)
- [Zesvětlit](#)
- [Sytost](#)
- [Barva](#)
- [Násobit](#)
- [Překrýt](#)
- [Měkké světlo](#)
- [Ztmavit barvy](#)
- [Rozdí](#)
- [Závoj](#)
- [Vyloučit](#)
- [Ztmavit](#)
- [Odstín](#)
- [Světlost](#)

Režimy překryvání pro vrstvy jsou stejné jako režimy překryvání pro malování. Klepnutím na režim zobrazíte příklad každého efektu. Popis každého režimu najdete v části [Galerie režimů překryvání: malování](#).

Viz také [Použití textury a ovladačů povrchu skla](#).

Režimy překrývání vrstev

- [Rozpustit](#)
- [Tvrdé světlo](#)
- [Zesvětlit barvy](#)
- [Zesvětlit](#)
- [Sytost](#)
- [Barva](#)
- [Násobit](#)
- [Překrýt](#)
- [Měkké světlo](#)
- [Ztmavit barvy](#)
- [Rozdíl](#)
- [Závoj](#)
- [Vyloučit](#)
- [Ztmavit](#)
- [Odstín](#)
- [Světlost](#)

Režimy překrývání pro vrstvy jsou stejné jako režimy překrývání pro malování. Klepnutím na režim zobrazíte příklad každého efektu. Popis každého režimu najdete v části [Galerie režimů překrývání: malování](#).

Viz také [Použití textury a ovladačů povrchu skla](#).

Režimy překryvání vrstev

- [Rozpustit](#)
- [Tvrdé světlo](#)
- [Zesvětlit barvy](#)
- [Zesvětlit](#)
- [Sytost](#)
- [Barva](#)
- [Násobit](#)
- [Překrýt](#)
- [Měkké světlo](#)
- [Ztmavit barvy](#)
- [Rozdí](#)
- [Závoj](#)
- [Vyloučit](#)
- [Ztmavit](#)
- [Odstín](#)
- [Světlost](#)

Režimy překryvání pro vrstvy jsou stejné jako režimy překryvání pro malování. Klepnutím na režim zobrazíte příklad každého efektu. Popis každého režimu najdete v části [Galerie režimů překryvání: malování](#).

Viz také [Použití textury a ovladačů povrchu skla](#).

Režimy překryvání vrstev

- [Rozpustit](#)
- [Tvrdé světlo](#)
- [Zesvětlit barvy](#)
- [Zesvětlit](#)
- [Sytost](#)
- [Barva](#)
- [Násobit](#)
- [Překrýt](#)
- [Měkké světlo](#)
- [Ztmavit barvy](#)
- [Rozdí](#)
- [Závoj](#)
- [Vyloučit](#)
- [Ztmavit](#)
- [Odstín](#)
- [Světlost](#)

Režimy překryvání pro vrstvy jsou stejné jako režimy překryvání pro malování. Klepnutím na režim zobrazíte příklad každého efektu. Popis každého režimu najdete v části [Galerie režimů překryvání: malování](#).

Viz také [Použití textury a ovladačů povrchu skla](#).

Režimy překryvání vrstev

- [Rozpustit](#)
- [Tvrdé světlo](#)
- [Zesvětlit barvy](#)
- [Zesvětlit](#)
- [Sytost](#)
- [Barva](#)
- [Násobit](#)
- [Překrýt](#)
- [Měkké světlo](#)
- [Ztmavit barvy](#)
- [Rozdíl](#)
- [Závoj](#)
- [Vyloučit](#)
- [Ztmavit](#)
- [Odstín](#)
- [Světlost](#)

Režimy překryvání pro vrstvy jsou stejné jako režimy překryvání pro malování. Klepnutím na režim zobrazíte příklad každého efektu. Popis každého režimu najdete v části [Galerie režimů překryvání: malování](#).

Viz také [Použití textury a ovladačů povrchu skla](#).

Režimy překrývání vrstev

- [Rozpustit](#)
- [Tvrdé světlo](#)
- [Zesvětlit barvy](#)
- [Zesvětlit](#)
- [Sytost](#)
- [Barva](#)
- [Násobit](#)
- [Překrýt](#)
- [Měkké světlo](#)
- [Ztmavit barvy](#)
- [Rozdí](#)
- [Závoj](#)
- [Vyloučit](#)
- [Ztmavit](#)
- [Odstín](#)
- [Světlost](#)

Režimy překrývání pro vrstvy jsou stejné jako režimy překrývání pro malování. Klepnutím na režim zobrazíte příklad každého efektu. Popis každého režimu najdete v části [Galerie režimů překrývání: malování](#).

Viz také [Použití textury a ovladačů povrchu skla](#).

Určení rozsahu prolnutí vrstev

Posuvníky v dialogovém okně Volby vrstvy umožňují pomocí nastavení rozsahu jasu nahrazených bodů definovat, které obrazové body se budou prolínat. Tyto hodnoty určují, které body ve výsledném obraze pocházejí z aktivní vrstvy a které ze spodnějších viditelných vrstev. Hodnota jasu se udává od 0 (černá) do 255 (bílá). Pro plynulý přechod mezi prolnutými a neprolnutými oblastmi je možné definovat rozsah bodů, které se budou prolínat pouze částečně.

Jestliže hodnota barvy bodů ve stávající vrstvě se nachází v rámci daného rozpětí určeného posuvníkem Tato vrstva, budou body prolnuty do výsledného obrazu. Jestliže například bude posuvník Tato vrstva nastaven od 0 do 235, znamená to, že body aktivní vrstvy s hodnotami od 235 do 255 nebudou prolnuty a neobjeví se ve výsledném obraze. Jestliže obrazové body podkladu budou mimo barevný rozsah určený posuvníkem Podklad, zobrazí se ve výsledném obraze. Bude-li například posuvník Podklad nastaven od 19 do 255, objeví se body podkladu s hodnotami od 0 do 19 ve výsledném obraze. Body v aktivní vrstvě, které překrývají body s hodnotami od 0 do 19, se neuplatní.

Jak definovat rozsah pro prolnutí:

1 Z nabídky Prolnout v dialogovém okně Volby vrstvy vyberte jednu z následujících voleb:

- Volba Šedi určuje rozsah hodnot pro všechny body obrazu.
- Jednotlivé barvy určují rozsah pro specifické kanály (například červená, zelená a modrá pro obrazy v režimu RGB).

2 Pomocí posuvníků Tato vrstva a Podklad nastavte rozsahy barev. Bílým trojúhelníkem nastavte nejvyšší hodnotu rozsahu a černým hodnotu nejnižší.

3 Chcete-li definovat rozsah bodů, kde dochází pouze k částečnému prolnutí, podržte Alt a táhněte polovinou trojúhelníku. Nad rozdělenými posuvníky se objeví dvě hodnoty, které ukazují rozsah částečně prolnutých bodů.

Vyplnění nové vrstvy neutrální barvou

Některé efekty programu Adobe Photoshop (například filtr Světelné efekty) se nedají použít na vrstvách, které neobsahují obrazové body. Volba Vyplnit neutrálně v dialogovém okně Nová vrstva dovolí aplikovat tyto efekty i na prázdné vrstvy, vyplněné neutrální barvou. Pokud se nepoužije žádný z efektů, nemá vyplnění neutrální barvou žádný vliv na ostatní vrstvy. Volba Vyplnit neutrálně není dostupná, pokud vytváříte vrstvu s režimem Normálně, Rozpustit, Odstín, Sytost, Barva nebo Světlost.

Pokud vytváříte novou vrstvu, můžete ji vyplnit neutrální barvou. Další informace najdete v odstavci [Přidání nové vrstvy](#).

Poznámka: Ne všechny filtry vytvoří viditelné efekty pokud jsou aplikovány na vrstvu vyplněnou neutrální barvou.

Vytváření ořezových skupin

Ořezové skupiny vrstev umožňují definovat vrstvu jako masku pro jednu nebo více následujících vrstev. Například pokud máte na jedné vrstvě nějaký tvar, na druhé vrstvě texturu a na třetí text, můžete definovat všechny tři vrstvy jako ořezovou skupinu, takže textura a text budou zobrazeny pouze uvnitř tvaru. Nejspodnější vrstva ve skupině vrstev (zvaná základní vrstva) řídí režim a krytí všech ostatních vrstev skupiny a toto překryvání ovlivňuje pouze vrstvy ve skupině. Ořezové skupiny mohou být tvořeny pouze sousedícími vrstvami.

V paletě Vrstvy oddělují vrstvy v ořezové skupině vytečkované čáry. Jméno základní vrstvy ořezové skupiny je podtrženo a miniatury vrstev nad ní jsou odsazeny. Další informace o práci s ořezovými skupinami najdete v interaktivních průvodcích Adobe Photoshopem na Tutorial CD-ROM.

[Viz také](#)

Jak vytvořit ořezovou skupinu

- 1** V paletě Vrstvy vyberte jednu z požadovaných vrstev.
- 2** Klepněte na sloupec hned vlevo od vrstev, které chcete přidat do ořezové skupiny. Ve sloupci se objeví ikona spojení vrstev.
- 3** Zvolte Vrstva > Seskupit a tím vytvoříte ořezovou skupinu z označených vrstev.

Jak přidat vrstvu do ořezové skupiny

1 Proved'te jeden z následujících úkonů:

- Podržte klávesu Alt a kurzor umístěte na linku oddělující vrstvy v paletě Vrstvy (kurzor se změní na dva překrývající se kruhy) a klepněte.
- V paletě Vrstvy vyberte vrstvu a zvolte Vrstva > Seskupit s přechozí.
- V paletě Vrstvy poklepejte na jméno vrstvy, kterou chcete přidat do skupiny. V dialogovém okně Volby vrstvy zaškrtněte Seskupit s předchozí vrstvou a klepněte na OK.

Vrstva je seskupena s vrstvou předcházející a má přidělené krytí a režim určený vrstvou ve skupině nejspodnější.

2 Opakujte krok 1 pro každou vrstvu, kterou chcete do ořezové skupiny přidat.

Jak odstranit vrstvu z ořezové skupiny

Provedte jeden z následujících úkonů:

- Podržte klávesu Alt a kurzor umístěte na tečkovanou linku oddělující vrstvy v paletě Vrstvy (kurzor se změní na dva překrývající se kruhy) a klepněte.
- V paletě Vrstvy vyberte horní vrstvu ořezové skupiny a zvolte Vrstva > Rozdělit.
- V paletě Vrstvy poklepejte na jméno vrstvy, kterou chcete odstranit z ořezové skupiny. V dialogovém okně Volby vrstvy odznačte volbu Seskupit s předchozí vrstvou a klepněte na OK.

Jak rozdělit všechny vrstvy v ořezové skupině

1 V paletě Vrstvy vyberte jednu z vrstev z ořezové skupiny kromě nejvyšší.

2 Zvolte Vrstva > Rozdělit.

Použití masky vrstvy

Maska vrstvy umožňuje určit, které oblasti vrstvy jsou skryté a které odkryté. Provedením změn v masce vrstvy můžete aplikovat různé speciální efekty ve vrstvě bez změn obrazových bodů ve vrstvě. Můžete pak masku použít a aplikovat změny trvale nebo odstranit masku bez aplikování změn. Všechny masky vrstev můžete uložit jako součást dokumentu.

Vrstva masky se v paletě Vrstvy objeví jako další miniatura vpravo od miniatury vrstvy. Černá barva určuje části vrstvy, které jsou skryté a bílá barva části, které jsou odkryté. Šedá barva určuje části vrstvy, které jsou viditelné pouze částečně.

[Viz také](#)

Přidání masky vrstvy

Můžete přidat jednu masku vrstvy na jednu vrstvu. Malováním do masky můžete určovat, které oblasti vrstvy jsou skryté a které odkryté.

Jak přidat masku vrstvy:

1 V paletě Vrstvy vyberte vrstvu, ke které chcete přidat masku.

2 Pokud chcete vytvořit masku na základě výběru, vyberte požadovanou oblast v obraze.

3 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li vytvořit masku, která odkryje celou vrstvu, zvolte Vrstva > Přidat masku vrstvy > Odkrýt vše.
- Chcete-li vytvořit masku, která skryje celou vrstvu, zvolte Vrstva > Přidat masku vrstvy > Skrýt vše.
- Chcete-li vytvořit masku, která odkryje vybranou oblast a skryje zbylé části vrstvy, zvolte Vrstva > Přidat masku vrstvy > Odkrýt výběr.
- Chcete-li vytvořit masku, která skryje vybranou oblast a odkryje zbylé části vrstvy, zvolte Vrstva > Přidat masku vrstvy > Skrýt výběr.
- Chcete-li vytvořit masku, která odkryje celý výběr nebo vrstvu, klepněte na tlačítko Nová maska vrstvy ve spodní části palety Vrstvy.
- Chcete-li vytvořit masku, která skryje celý výběr nebo vrstvu, klepněte na tlačítko Nová maska vrstvy se stisknutou klávesou Alt.

Napravo od miniatury vrstvy v paletě Vrstvy se objeví miniatura masky vrstvy. Masku vrstvy je vybrána, což indikuje ikona masky, která se objeví nalevo od miniatury vrstvy. Miniatura masky vrstvy představuje dočasný 8-bitový kanál ve stupních šedi (alfa kanál), který Adobe Photoshop vytvoří, když k vrstvě přidáte masku. Chcete-li si prohlédnout kanál masky vrstvy, vyberte ho v paletě Kanály. Další informace o alfa kanálech najdete v kapitole [Používání kanálů a masek](#).

Jak upravovat masku vrstvy:

1 Klepněte na miniaturu masky vrstvy v paletě Vrstvy a tím ji aktivujte (vlevo od miniatury vrstvy se objeví ikona masky).

2 Zvolte libovolný nástroj pro malbu nebo úpravy.

Protože je maska osmibitový šedý kanál, je-li aktivní, změní se barvy popředí a pozadí na hodnoty ve stupích šedi. Při úpravách zobrazuje miniatura masky prováděné změny.

3 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li skrýt vrstvu a přidávat do masky, malujte v masce černou barvou.
- Chcete-li odkrýt vrstvu a odečítat z masky, malujte v masce bílou barvou.
- Chcete-li, aby byla vrstva částečně viditelná, malujte v masce šedou barvou.

Chcete-li upravovat vrstvu namísto masky vrstvy, klepněte na její miniaturu v paletě Vrstvy. Vlevo od miniatury se objeví ikona štětce, která indikuje, že upravujete vrstvu. Inverze obsahu masky vrstvy má za následek převrácení maskovacího efektu.

[Viz také](#)

Oddělení vrstvy od masky vrstvy

Ve výchozím nastavení je vrstva spojena se svou maskou vrstvy, to znamená, že vrstva a její maska se pohybují v obraze společně, jestliže jednu nebo druhou přesouváte pomocí nástroje pro přesun. V paletě Vrstvy je proto zobrazena ikona spojení mezi miniaturou vrstvy a masky vrstvy.

Klepnutím na ikonu spojení můžete oddělit vrstvu od její masky. Pokud jsou vrstva a maska vrstvy odděleny, můžete je nezávisle na sobě přesouvat. Klepnutím mezi miniatury vrstvy a masky vrstvy se znovu zobrazí ikona spojení a vrstva se spojí s maskou vrstvy.

[Viz také](#)

Změna voleb masky vrstvy

Prohlížíte-li si kanál masky vrstvy klepnutím na jeho ikonu oka v paletě Kanály, maska se zobrazí standardně v 50% červené. Můžete změnit barvu a krytí zobrazení masky.

Jak změnit volby zobrazení masky vrstvy:

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Poklepejte na miniaturu masky vrstvy v paletě Vrstvy.
- Poklepejte na kanál masky vrstvy v paletě Kanály.

2 Chcete-li změnit barvu masky, klepněte na vzorek barvy a vyberte barvu. Barva masky má vliv pouze na zobrazení masky a neovlivňuje upravovaný obraz.

3 Zadejte hodnotu Krytí. Hodnoty mohou být od 0 do 100%. Toto nastavení ovlivňuje pouze zobrazení kanálu masky, neovlivňuje skrytí nebo odkrytí podkladové vrstvy.

4 Klepněte na OK.

[Viz také](#)

Vypnutí masky vrstvy

Při úpravách masky se všechny změny zobrazují ve vrstvě. Pokud chcete vidět vrstvu bez masky, můžete dočasně masku v okně obrazu vypnout.

Jak dočasně vypnout masku vrstvy:

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Stiskněte Shift a klepněte na miniaturu masky vrstvy v paletě Vrstvy.
- Zvolte Vrstva > Vypnout masku vrstvy.

V miniatuře masky se objeví červené X a celá podkladová vrstva je viditelná.

2 Chcete-li masku znovu zapnout, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na miniaturu masky vrstvy v paletě Vrstvy.
- Zvolte Vrstva > Zapnout masku vrstvy.

[Viz také](#)

Zobrazení kanálu masky vrstvy

Normálně není kanál masky vrstvy při jejím upravování vidět. Kanál masky však můžete zobrazit a upravovat, aniž byste zobrazovali obsah vrstvy.

Jak zobrazit kanál masky vrstvy:

Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte se stisknutou klávesou Alt na miniaturu masky vrstvy, čímž zobrazíte pouze masku. Ikony oka budou potlačeny, protože nevidíte žádnou vrstvu. Klepnutím na ikonu oka znovu zobrazíte vrstvu.
- Podržte klávesy Alt+Shift a klepněte na miniaturu masky vrstvy. Masku se zobrazí nad vrstvou v barvě, nastavené v dialogovém okně Volby masky vrstvy. Chcete-li vypnout zobrazení masky v barvě, podržte Alt+Shift a znovu klepněte na miniaturu masky vrstvy.

[Viz také](#)

Použití a odstranění masky vrstvy

Když skončíte vytváření masky vrstvy, můžete masku buď použít a tím provést trvalé změny, nebo masku odstranit, aniž by došlo ke změně obrazu. Protože masky jsou v podstatě alfa kanály, které zabírají místo na disku, aplikace a odstranění masek vrstev umožňuje snížit velikost souboru. Další informace najdete v kapitole [Co jsou kanály](#).

Jak odstranit masku vrstvy:

1 Klepněte na miniaturu masky vrstvy v paletě Vrstvy.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na ikonu Koš v dolní části palety Vrstvy.
- Zvolte Vrstva > Odstranit masku vrstvy.

3 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na Použít, pokud chcete odstranit masku vrstvy a provést trvalé změny.
- Klepněte na Zahodit, pokud chcete masku odstranit, aniž by došlo ke změně obrazu.

[Viz také](#)

Použití vrstev úprav

Vrstva úprav umožňuje experimentovat s korekcemi barev a tónů v obraze bez trvalých změn obrazových bodů. Změny barev a tónů jsou uloženy ve vrstvě úprav, která funguje jako závoj, přes který jsou vidět vrstvy pod ním.

Když vytvoříte vrstvu úprav, její nastavení ovlivní všechny ostatní vrstvy pod touto vrstvou. To umožňuje korigovat více vrstev najednou provedením jediné úpravy místo upravování každé vrstvy zvlášť. Chcete-li omezit změny pouze na vrstvu pod vrstvou úprav, můžete vytvořit ořezovou skupinu pouze pro tyto dvě vrstvy. Další informace najdete v kapitole [Vytváření ořezových skupin](#).

[Viz také](#)

Vytvoření vrstvy úprav

Když vytvoříte novou vrstvu úprav, objeví se nad poslední aktivní vrstvou v paletě Vrstvy. Vrstva úprav je vybraná a je označena ji částečně vyplněným kruhem napravo od jména vrstvy. Kdykoliv můžete upravit nastavení korekce barev nebo tónů. Vrstvy úprav mají stejné volby krytí a režimů jako ostatní vrstvy obrazu a je možné měnit jejich pořadí, mazat je, skrývat je a duplikovat je jako ostatní vrstvy.

Vrstvy úprav mají vždy masku vrstvy, což indikuje ikona masky vlevo od miniatury vrstvy úprav. Pokud je vrstva úprav aktivní, barvy popředí a pozadí se převedou do stupňů šedi. Malováním na vrstvu úprav je možné určovat, jak jsou spodnější vrstvy maskovány efekty korekcí. Pokud před vytvořením vrstvy úprav vytvoříte výběr, úprava je omezena na vybranou oblast.

[Viz také](#)

Jak přidat vrstvu úprav

1 Chcete-li omezit účinky vrstvy úprav na vybranou oblast, vytvořte výběr.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Podržte klávesu Apple (Macintosh) resp. Ctrl (Windows) a klepněte na tlačítko Nová vrstva ve spodní části palety Vrstvy.
- Zvolte Vrstva > Nová > Vrstva úprav.

3 V dialogovém okně Nová vrstva úprav zadejte jméno vrstvy.

4 V nabídce Typ zvolte typ požadovaných úprav.

5 Vyberte požadované volby vrstvy a klepněte na OK. (Viz [Nastavení voleb vrstvy](#).)

6 Nastavte požadované úpravy a klepněte na OK. Další informace o různých technikách korekcí tónů a barev najdete v kapitole [Korekce barev a tónů](#).

[Viz také](#)

Jak upravit vrstvu úprav

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Poklepejte na jméno vrstvy úprav v paletě Vrstvy.
- Vyberte jméno vrstvy úprav a zvolte Vrstva > Volby nastavení.

2 Nastavte požadované úpravy a klepněte na OK.

Poznámka: Pokud nejsou k dispozici žádné volby (například při použití typu Inverze), poklepnutím na jméno vrstvy otevře dialogové okno Volby vrstvy.

[Viz také](#)

Jak upravit masku vrstvy úprav

1 V paletě Vrstvy vyberte vrstvu úprav.

2 Vyberte libovolný nástroj pro malbu nebo úpravy.

3 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li odstranit efekt úpravy, vyplňte vrstvu úprav černou barvou.
- Chcete-li zobrazit plný efekt úpravy na spodnější vrstvy, vyplňte vrstvu úprav bílou barvou.
- Chcete-li odstranit efekt úpravy pouze částečně, vyplňte vrstvu úprav šedou barvou.

Poznámka: Kreslíte-li na masku vrstvy úprav černou nebo šedou barvou, můžete změnit hranice a účinky masky (například aplikací filtru). Tyto změny ovlivní pouze ty masky vrstev úprav, které obsahují černé nebo šedé hodnoty.

[Viz také](#)

Slučování vrstev úprav

Vrstvu úprav je možné sloučit s obrazovou vrstvou, která je pod ní, s ostatními vrstvami v ořezové skupině nebo skupině svázaných vrstev nebo se všemi viditelnými vrstvami v obraze. Není však možné sloučit pouze dvě vrstvy úprav navzájem. Sloučíte-li vrstvu úprav s obrazovou vrstvou, která je pod ní, úpravy se stanou trvalými a projeví se pouze ve sloučené vrstvě. Další informace o slučování vrstev najdete v odstavci [Slučování vrstev](#).

[Viz také](#)

Správa dokumentů s vrstvami

Přidáváním vrstev se zvětšuje velikost souboru. (Průhledné oblasti ve vrstvách velikost nezvyšují).
Slučováním vrstev a jejich převedením do jedné vrstvy ušetříte místo na disku.

[Viz také](#)

Sledování velikosti souboru

Adobe Photoshop umožňuje průběžně sledovat velikost souboru při přidávání, mazání nebo úpravách vrstev.

Jak sledovat velikost souboru:

Velikost souboru je zobrazena v levém dolním rohu okna obrazu (Macintosh) nebo obrazovky (Windows).

První (levá) hodnota ukazuje velikost sloučeného souboru. Druhá (pravá) hodnota ukazuje odhad velikosti nesloučeného souboru, včetně všech vrstev a kanálů.



Ke sledování velikosti odkládacího souboru Adobe Photoshopu (dočasné místo na disku používané pro ukládání dat pokud nestačí paměť RAM) umístěte kurzor na trojúhelník ve spodní části okna obrazu, stiskněte tlačítko myši a zvolte Využití paměti. Další informace najdete v odstavci [Použití RAM, odkládacích disků a systémové virtuální paměti](#).

Viz také [Zvýšení výkonu](#).

Slučování vrstev

Při slučování vrstev se zkombinuje několik vrstev do jedné a tím se sníží velikost souboru, zvláště při práci s velkými dokumenty. Po ukončení úprav obsahu a voleb vrstev a jejich umístění můžete sloučit několik vrstev do jediné a vytvořit tak dílčí verzi složeného obrazu. Do jedné vrstvy také můžete sloučit spojené vrstvy a vrstvy v ořezové skupině.

Slučujete-li vrstvy v obraze s průhledným pozadím, sloučený obraz bude mít také průhledné pozadí.

Viz také [Slučování vrstev úprav](#).

Jak sloučit vrstvu s vrstvou ležící pod ní:

1 Ujistěte se, že vrstvy, které chcete sloučit, jsou viditelné. Vyberte vrchní vrstvu v paletě Vrstvy.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Zvolte Vrstva > Sloučit dolů.
- Z nabídky palety Vrstvy zvolte Sloučit dolů.

Jak sloučit všechny viditelné spojené vrstvy:

1 Všechny spojené vrstvy, které chcete sloučit, musí být viditelné.

2 Vyberte jednu z viditelných spojených vrstev.

3 Zvolte Vrstva > Sloučit svázané.

Jak sloučit ořezovou skupinu:

1 Všechny vrstvy ve skupině, které chcete sloučit, musí být viditelné (všechny skryté vrstvy ve skupině se při slučování ztratí).

2 Vyberte základní vrstvu ve skupině.

3 Zvolte Vrstva > Sloučit svázané.

Jak sloučit všechny viditelné vrstvy obrazu:

1 Skryjte všechny vrstvy, které nechcete sloučit.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Zvolte Vrstva > Sloučit viditelné.
- Z nabídky palety Vrstvy zvolte Sloučit viditelné.

Sloučení všech vrstev

Sloučený obraz obsahuje pouze pozadí a žádné vrstvy, což podstatně redukuje velikost souboru. Můžete uložit sloučenou verzi souboru po ukončení montáže složeného obrazu. Ve většině případů je dobré se ujistit, že už nebudete chtít upravovat jednotlivé vrstvy.

Poznámka: Při převodu obrazu mezi některými barevnými režimy dojde ke sloučení vrstev souboru. Ujistěte se, že jste uložili kopii se všemi vrstvami, pokud budete chtít obraz po konverzi dále zpracovávat.

Jak sloučit vrstvy obrazu:

1 Ujistěte se, že všechny vrstvy, které chcete zachovat, jsou viditelné.

Ve sloučeném obrazu budou všechny viditelné vrstvy sloučeny do vrstvy pozadí. Neviditelné vrstvy se ztratí a výsledný obraz bude obsahovat pouze pozadí. Pokud je pozadí průhledné, budou průhledné plochy vyplněny bílou barvou.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Z nabídky palety Vrstvy zvolte Do jedné vrstvy.
- Zvolte Vrstva > Do jedné vrstvy.

Viz také [Slučování vrstev](#).

Ukládání dokumentů s vrstvami

Pokud plánujete využít soubory i v jiných aplikacích, doporučujeme vám ukládat dvě verze souboru – kvůli pozdějším snadným úpravám jednu verzi se všemi vrstvami a maskami a jednu verzi sloučeného obrazu, která bude určena pro tisk.

Příkaz Uložit kopii z nabídky Soubor umožňuje uložit verzi souboru se sloučenými vrstvami zachovat původní soubor neporušený. Tento příkaz může ukládat do všech formátů, které podporuje Adobe Photoshop. Na rozdíl od příkazu Uložit jako, příkaz Uložit kopii umožňuje dále pracovat s původním souborem. Kopie se uloží na disk, ale obraz v aktivním okně zůstane nezměněn. Další informace o ukládání dokumentů a popis formátů najdete v odstavci [Ukládání souborů](#).

Používání výpočtů s kanály

Příkazy Výpočty a Použít obraz umožňují kombinovat kanály pomocí režimů překrývání z palety Vrstvy a dalších voleb Sečíst a Odečíst. I když je možné tyto operace (kromě Sečíst a Odečíst) provést také zkopírováním kanálů do vrstev v paletě Vrstvy, je často rychlejší a snazší použít pro kombinování informací z kanálů tyto příkazy.

Příkaz pro výpočty provádí matematické operace s odpovídajícími body dvou kanálů, to znamená s body, které mají v obraze stejné umístění. Při práci se složenými obrazy spočítá Adobe Photoshop hodnoty bodu v jednotlivých kanálech barev a potom je sloučí do jediného kanálu. Příkaz Výpočty pracuje pouze na jednotlivých kanálech. Příkaz Použít obraz pracuje jak na jednotlivých tak na sloučených kanálech.

Dva principy jsou základní pro pochopení toho, jak pracují příkazy pro výpočty:

- Každý bod v kanálu má hodnotu od 0 (vypnuto nebo černá) do 255 (zapnuto nebo bílá). Při provádění příkazů Výpočty a Použít obraz se s těmito hodnotami pracuje a výsledkem je nová barva.
- Tyto příkazy pracují s překrytím bodů ve dvou a více kanálech. Z tohoto důvodu *musí mít* dokumenty, pro které budou příkazy použity, *stejnou velikost* v obrazových bodech.

[Viz také](#)

Aplikace výpočtů s kanály na složený kanál obrazu

Příkaz Použít obraz umožňuje kombinovat složené obrazy. Výsledky výpočtů se uloží do nového obrazu nebo do vybraného (cílového) kanálu a vrstvy libovolného otevřeného obrazu.

Jak použít příkaz Použít obraz:

1 Otevřete jeden nebo více obrazů, které chcete použít pro výpočty.

2 Pokud chcete uložit výpočty do kanálu existujícího obrazu, ujistěte se, že cílový obraz, kanál a vrstva jsou vybrané.

Obrazy musí mít přesně stejné rozměry v obrazových bodech, jinak se názvy obrazů neobjeví v nabídce Zdroj v dialogovém okně Použít obraz.

Poznámka: Pokud se barevné režimy dvou obrazů liší, je možné zkopírovat jednotlivý kanál do jiného kanálu, ale není možné kopírovat složený kanál do jiného složeného kanálu v jiném obraze.

3 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li výsledky uložit do vybraného obrazu, zvolte Obraz > Použít obraz.
- Chcete-li výsledky uložit do nového obrazu, kanálu nebo vrstvy, podržte Alt a zvolte Obraz > Použít obraz. V nabídce Výsledek zvolte cíl.

4 Vyberte zdrojový obraz, vrstvu a kanál, které chcete sloučit s cílem. Budete-li chtít použít všechny vrstvy zdrojového obrazu, vyberte Sloučené z nabídky Vrstva.

5 Chcete-li zobrazit náhled výsledku v okně obrazu, zaškrtněte volbu Náhled.

6 Chcete-li použít invertovaný obsah kanálu, zaškrtněte volbu Invertovat.

7 Z nabídky Režim vyberte typ výpočtu. (Viz [Volby překrývání pro výpočty](#).)

8 Vyberte krytí podle požadované síly efektu.

9 Zaškrtněte volbu Zachovat průhlednost, pokud chcete výpočet aplikovat pouze na neprůhledné oblasti výsledné vrstvy.

10 Zaškrtněte volbu Masky, pokud chcete využít další kanál jako šedotónovou masku. Volba Masky působí stejně mezi kombinovanými kanály jako maska vrstvy mezi dvěma sousedícími kanály. Další informace najdete v kapitole [Použití masky vrstvy](#).

11 Klepnutím na OK proveďte výpočet.

Výpočty s použitím více zdrojových obrazů

Příkaz Výpočty umožňuje provádět výpočty s kanály s použitím dvou zdrojových obrazů. Výsledek může být umístěn do nového kanálu v jednom z obrazů nebo do nového výsledného obrazu.

Jak provádět výpočty s kanály:

1 Otevřete zdrojové obrazy, které použijete pro výpočty s kanály.

Obrazy musí mít přesně stejnou velikost v obrazových bodech, jinak se jméno souboru neobjeví v nabídce Zdroj nebo Výsledek dialogového okna Výpočty.

2 Zvolte Obraz > Výpočty.

3 Chcete-li zobrazovat náhled výsledku v okně obrazu, zaškrtněte volbu Náhled.

4 Vyberte první zdrojový obraz, vrstvu a kanál.

Budete-li chtít použít všechny vrstvy zdrojového dokumentu, vyberte Sloučené v nabídce Vrstvy.

5 Zaškrtněte volbu Invertovat, chcete-li použít invertovaný obsah kanálu. Zvolte Světlost, pokud budete chtít stejný efekt, který byste dostali při převedení obrazu do režimu stupně šedi.

6 Vyberte druhý zdrojový obraz, vrstvu a kanál.

7 Vyberte typ výpočtu z nabídky Režim. Tyto volby provádějí stejné operace jako režimy v paletě Volby a v paletě Vrstvy. (Viz [Volby překrývání pro výpočty](#).)

8 Vyberte krytí podle požadované síly efektu.

9 Zaškrtněte volbu Masky, pokud chcete využít další kanál jako šedotónovou masku. Volba Masky působí mezi kombinovanými kanály stejně jako maska vrstvy mezi dvěma sousedícími kanály. Další informace najdete v kapitole [Použití masky vrstvy](#).

10 Vyberte výsledný obraz z nabídky Výsledek. Můžete vybrat otevřený nebo nový soubor.

11 Vyberte kanál, který použijete pro výsledek výpočtu. Výsledek může být uložen do určeného kanálu nebo do výběru.

Důležité: Pokud specifikujete jako výsledný kanál existující kanál, přepíše výpočet body existujícího kanálu.

12 Klepnutím na OK provedete výpočet.

Volby překryvání pro výpočty

Výpočty s kanály používají režimy překryvání, používané při malování a v paletě Vrstvy, plus režimy [Světlejší](#), [Sečíst](#) a [Odečíst](#). Popisy ostatních režimů překryvání viz [Nastavení režimů překryvání](#).
Příklady, viz [Galerie režimů překryvání: vrstvy](#).

Světlejší

Porovnává hodnoty jasu odpovídajících obrazových bodů v kanálech a zobrazuje světlejší z nich. V souborech s jedním kanálem, např. ve stupních šedí, volba Světlejší jednoduše zobrazí světlejší hodnotu z obou souborů. V barevných složených obrazech volba Světlejší porovnává hodnoty jasu v každé sadě barevných kanálů a potom skládá nejsvětlejší hodnoty do jednoho kanálu. V takovém případě se může výsledná barva obrazu velice odlišovat od obou zdrojových kanálů.

Sečíst

Sečte hodnoty bodů ve dvou kanálech. Je to dobrý způsob, jak zkombinovat nepřekrývající se obrazy ve dvou kanálech.

Protože vyšší hodnota bodu reprezentuje světlejší barvu, sečtení kanálů s překrývajícími se body má za následek zesvětlení obrazu. Černé plochy v obou kanálech zůstanou černé ($0 + 0 = 0$). Bílá v jednom z kanálů znamená bílou v kanále výsledném ($255 + \text{libovolná hodnota} = 255$ nebo více).

Volba Sečíst dělí součet hodnot bodů hodnotou volby Měřitko a přičte hodnotu volby Posun k výsledné hodnotě. Chcete-li například najít průměr bodů ve dvou kanálech, sečtete je, výsledek vydělíte dvěma a nezadávejte žádný Posun.

Parametr Měřitko může být číslo od 1,000 do 2,000. Vyšší hodnota má za následek tmavší obraz.

Hodnota volby Posun zesvětlí nebo ztmaví body ve výsledném kanálu o hodnoty jasu od +255 do -255. Zadání záporného Posunu obraz ztmaví. Zadání kladné hodnoty obraz zesvětlí.

Odečíst

Odečítá hodnoty obrazových bodů ve zdrojovém kanále od odpovídajících obrazových bodů v cílovém kanále. Obdobně jako u volby Sečíst je poté výsledek vydělen parametrem Měřítka a přidán k hodnotě Posun.

Parametr Měřítka může být číslo od 1,000 do 2,000. Hodnota Posunu umožňuje zesvětlení nebo ztmavení bodů v cílovém kanále o hodnotu jasu od +255 do -255.

[Použití palety Vrstvy](#)

[Vytvoření obrazu s vrstvami](#)

[Přeměna pozadí na vrstvu a přidání pozadí](#)

[Galerie režimů překrývání: vrstvy](#)

[Vytváření ořezových skupin](#)

[Použití masky vrstvy](#)

[Použití vrstev úprav](#)

[Správa dokumentů s vrstvami](#)

[Používání výpočtů s kanály](#)

[Zobrazování vrstev](#)

[Přesun a kopírování vrstev](#)

[Nastavení voleb vrstvy](#)

[Zkratky palety Vrstvy](#)

[Přidání nové vrstvy](#)

[Přidání výběru jako vrstvy](#)

[Zobrazení a skrytí vrstev](#)

[Skrytí a změna velikosti miniatur](#)

[Nastavení předvoleb průsvitky](#)

[Skrytí a změna velikosti miniatur cest](#)

[Skrytí a změna velikosti miniatur kanálů](#)

[Jak kopírovat vrstvu mezi obrazy](#)

[Jak zkopírovat vrstvu mezi obrazy přetažením](#)

[Jak kopírovat více vrstev do jiného obrazu](#)

[Jak kopírovat vrstvu do jiného nebo nového dokumentu](#)

[Přeměna pozadí na vrstvu a přidání pozadí](#)

[Přidávání obrazových bodů do vrstvy](#)

[Použití režimů překryvání a krytí vrstvy](#)

[Zachování průhlednosti vrstvy](#)

[Vzorkování sloučených dat](#)

[Mazání vrstev](#)

[Nastavení krytí](#)

[Nastavení režimů překrývání](#)

[Určení rozsahu prolnutí vrstev](#)

[Vyplnění nové vrstvy neutrální barvou](#)

[Galerie režimů překrývání: vrstvy](#)

[Jak vytvořit ořezovou skupinu](#)

[Jak přidat vrstvu do ořezové skupiny](#)

[Jak odstranit vrstvu z ořezové skupiny](#)

[Jak rozdělit všechny vrstvy v ořezové skupině](#)

[Přidání masky vrstvy](#)

[Oddělení vrstvy od masky vrstvy](#)

[Změna voleb masky vrstvy](#)

[Vypnutí masky vrstvy](#)

[Zobrazení kanálu masky vrstvy](#)

[Použití a odstranění masky vrstvy](#)

[Vytvoření vrstvy úprav](#)

[Jak přidat vrstvu úprav](#)

[Jak upravit vrstvu úprav](#)

[Jak upravit masku vrstvy úprav](#)

[Slučování vrstev úprav](#)

[Sledování velikosti souboru](#)

[Slučování vrstev](#)

[Jak sloučit vrstvu s vrstvou ležící pod ní](#)

[Jak sloučit všechny viditelné spojené vrstvy](#)

[Jak sloučit všechny viditelné obrázků](#)

[Sloučení všech vrstev](#)

[Ukládání dokumentů s vrstvami](#)

[Aplikace výpočtů s kanály na složený kanál obrazu](#)

[Výpočty s použitím více zdrojových obrazů](#)

[Volby překrývání pro výpočty](#)

Používání filtrů

Vestavěné filtry Adobe Photoshopu dovolují použít na obrazy speciální efekty. Použitím filtrů můžete například navodit impresionistický nebo mozaikový efekt, přidat nebo potlačit šum (obrazové body s náhodně rozdělenými barevnými hodnotami), aplikovat světelné efekty, deformovat obrazy a vytvořit mnoho jiných zajímavých vizuálních efektů. Můžete také vytvářet své vlastní efekty s pomocí Jiného filtru nebo Filter Factory (na CD-ROM Adobe Photoshopu) a tento nově vytvořený filtr pak uložit a znovu použít na jiné obrazy.

[Viz také](#)

Co jsou zásuvné moduly filtrů

Adobe Photoshop také podporuje přídavné filtry vyvinuté jinými výrobci software než Adobe. Po nainstalování se tyto filtry objeví v nabídce Filtr a pracují stejně jako vestavěné filtry. Jestliže vás zajímá tvorba přídavných modulů kompatibilních s programem Adobe Photoshop, kontaktujte prosím technickou podporu Adobe.

[Viz také](#)

Náhled efektů filtrů a použití filtrů

Chcete-li použít filtr, vyberte odpovídající příkaz z podnabídky v nabídce Filtr. Na začátku nabídky Filtr se objeví naposledy použitý filtr.

Poznámka: Filtry nelze aplikovat na obrazy v režimu bitmapa, na obrazy s indexovanými barvami, na 48-bitové obrazy RGB ani na 16-bitové obrazy ve stupních šedi.

Některé filtry Adobe Photoshopu umožňují náhled efektu vytvořeného filtrem v aktivní vrstvě ještě předtím, než se efekt aplikuje na obraz. Protože aplikace filtru, zejména na velké obrazy, může trvat dlouho, používejte volbu Náhled, abyste ušetřili čas a předešli nechtěným výsledkům. Dialogová okna některých filtrů mají také vestavěné náhledové okno, které ukazuje efekt filtru na aktivní vrstvě.

Jak zobrazit náhled efektu filtru a jak filtr použít:

- 1 Vyberte tu část obrazu, na kterou chcete filtr použít. Jestliže nevyberete nic, filtr se použije na celou vrstvu.
 - 2 Vyberte filtr z podnabídek v nabídce Filtr. Pokud název filtru končí třemi tečkami, objeví se dialogové okno.
 - 3 Pokud se objeví dialogové okno, zadejte hodnoty nebo vyberte volby.
 - 4 Chcete-li prohlížet náhled efektu v náhledovém okně filtru, použijte následující metody navigace:
 - Táhněte v okně obrazu a tím určete střed části obrazu, která se objeví v náhledovém okně.
 - Chcete-li vidět část vrstvy, která není viditelná, přemístěte kurzor do náhledového okna (změní se na ručičku). Tažením posuňte náhled vrstvy.
 - Pro zvětšení nebo zmenšení náhledu použijte tlačítka + nebo – , která se nacházejí pod náhledovým oknem.
- Blikající linka pod velikostí náhledu signalizuje, že Photoshop stále ještě zpracovává znázornění náhledu.
- 5 Je-li dispozici volba Náhled, můžete ji zaškrtnout a sledovat účinky filtru v celém obraze.
 - 6 Klepnutím na OK filtr aplikujete.

Pokud aplikace filtru trvá delší dobu, program Adobe Photoshop zobrazí okno znázorňující průběh operace (Macintosh) nebo indikátor průběhu operace ve stavové řádce (Windows), takže můžete odhadnout zbývající čas pro dokončení aplikace filtru.

Zeslabení efektu filtru

Příkaz Zeslabit z nabídky Filtr zeslabí efekt filtru nebo korekci barev (příkazy v podnabídce Obraz > Přizpůsobit). Nastavení krytí a režimu překrývání určí, jak budou upravené obrazové body ve výběru zobrazeny ve vztahu k původním obrazovým bodům. Režimy překrývání v dialogovém okně Zeslabit jsou výběrem z těch, které jsou k dispozici v paletě Volby pro nástroje pro malbu a úpravy (režimy Zesadu a Vymazat nejsou v dialogovém okně Zeslabit k dispozici). Další informace o příkazech pro barevné korekce najdete v kapitole [Korekce barev a tónů](#).

Aplikace příkazu Filtr > Zeslabit je podobná aplikaci efektu filtru na jednotlivou vrstvu a použití ovladačů krytí a režimu překrývání vrstvy. (Další informace najdete v odstavci [Použití vrstev úprav](#).)

Jak zeslabit efekt filtru nebo barevné korekce:

- 1 Aplikujte na obraz nebo výběr filtr nebo použijte příkaz z nabídky Obraz > Přizpůsobit.
- 2 Nechte upravenou oblast vybranou a zvolte Filtr > Zeslabit.
- 3 Chcete-li zobrazit náhled efektu, zaškrtněte volbu Náhled.
- 4 Táhnutím jezdcu upravte krytí od 0 (průhledné) do 100%. Další informace najdete v [Nastavení krytí, tlaku a expozice](#).
- 5 Z nabídky Režim vyberte režim překrývání. Další informace o krytí a režimech překrývání najdete v odstavci [Volba režimu překrývání](#).

Poznámka: Režimy Zesvětlit barvy, Ztmavit barvy, Zesvětlit, Ztmavit, Rozdíl a Vyloučení nefungují na obrazech v režimu Lab.

- 6 Klepněte na OK. Potom odznačte výběr, čímž se obrazové body výběru sloučí s obrazem.

Vrátíte-li zpět příkaz Zeslabit, zruší se také efekt filtru nebo barevné korekce, i v případě, že jste příkaz Zeslabit aplikovali několikrát za sebou.

Používání zkratk pro filtry

Následující postupy vám mohou ušetřit čas při práci s filtry:

- Chcete-li zrušit filtr během jeho aplikace, stiskněte klávesy Apple+tečka (Macintosh) resp. klávesu Esc (Windows).
- Chcete-li se vrátit zpět před aplikaci filtru, stiskněte klávesu Apple+Z (Macintosh) resp. Ctrl+Z (Windows). Příkaz Zpět umožňuje vrátit se před aplikaci příkazu Zeslabit. Další informace najdete v odstavci [Zeslabení efektu filtru](#).
- Chcete-li použít stejný filtr se stejnými hodnotami znovu, stiskněte klávesy Apple+F (Macintosh) resp. Ctrl+F (Windows).
- Chcete-li zobrazit dialogové okno pro filtr, který jste aplikovali naposledy, stiskněte klávesy Apple+Alt+F (Macintosh) resp. Ctrl+Alt+F (Windows).

[Viz také](#)

Načítání obrazů a textur

Některé filtry umožňují načítat jiné obrazy jako například textury a mapy přestavění. Jsou to například filtry Conté pastel, Přestavění, Sklo, Světelné efekty, Hrubé pastely, Texturová výplň, Texturování, Podmalba a Jiný. Ne všechny tyto filtry načítají obrazy nebo textury stejným způsobem.

Jak načíst obrazy a textury:

1 Z podnabídky vyberte požadovaný filtr.

2 Z nabídky Textura vyberte příkaz Načíst texturu, najděte a otevřete texturu. Textura musí být ve formátu Photoshopu. Zvolíte-li barevný soubor, většina filtrů z něho použije pouze informace ve stupních šedi.

3 Klepnutím na OK v dialogovém okně filtru aplikujte nastavení.

[Viz také](#)

Určení obsahu odkrytých oblastí

Filtry Přestavění, Střih a Vlna v podnabídce Deformace a filtr Posun v podnabídce Jiný umožňují vybrat způsob vyplnění oblastí nedefinovaných filtry:

- Volba Přetočením kopíruje obraz tak, aby vyplnil odkrytý prostor, odkrytá plocha je vyplněna obsahem protilehlé strany obrazu.
- Volba Okrajovými body rozšíří barvy obrazových bodů podél okraje obrazu v určeném směru. Tato volba může vytvořit pásových efekt, pokud mají okrajové obrazové body různé barvy.
- Volba Barvou pozadí zaplní vybranou oblast stávající barvou pozadí (pouze u filtru Posun).

[Viz také](#)

Použití textury a ovladačů povrchu skla

Pět filtrů obsažených v programu Adobe Photoshop má volby textury – Conté pastel, Sklo, Hrubé pastely, Texturování a Podmalba. Volby textury umožňují zobrazení obrazu, jako kdyby byl namalován na různých texturách, jako jsou například plátno a cihla, nebo jakoby byl obraz prohlížen skrz skleněné bloky.

Jak použít texturu a ovladačů povrchu skla:

1 Z nabídky Filtr zvolte Umělecký > Hrubé pastely, Umělecký > Podmalba, Deformace > Sklo, Skica > Conté pastel nebo Textura > Texturování.

2 Z nabídky Textura vyberte texturu nebo zvolte Načíst texturu, chcete-li vybrat soubor Photoshopu s texturou.

3 Tažením jezdce Měřítka zvětšíte nebo zmenšíte efekt povrchu obrazu.

4 Tažením jezdce Reliéf (je-li k dispozici) upravíte hloubku povrchu textury.

5 Vyberte volbu Inverze, chcete-li zaměnit světlé a tmavé barvy povrchu.

6 Z nabídky Směr světla určete směr dopadu světla na obraz.

7 Klepněte na OK.

Tipy pro tvorbu speciálních efektů

Vyzkoušejte následující postupy pro tvorbu speciálních efektů pomocí filtrů:

[Vytváření okrajových efektů](#)

[Aplikace filtrů na vrstvy](#)

[Aplikace filtrů do jednotlivých kanálů](#)

[Vytváření pozadí](#)

[Kombinace několika efektů s maskami nebo duplikovanými obrazy](#)

[Dosažení jednotného vzhledu obrazů](#)

[Používání zkratk pro filtry](#)

[Viz také](#)

Vytváření okrajových efektů

Při aplikaci efektu pouze na vybranou část obrazu můžete použít různé postupy, jak tento efekt začlenit do původního obrazu.

Chcete-li ostré okraje, aplikujte filtr na výběr, aby vznikl kontrast se zbytkem obrazu. Chcete-li okraje změkčit, prolněte je a potom aplikujte filtr. Pro průhledný efekt aplikujte filtr a pak použijte příkaz Zeslabit pro úpravu režimu překrývání a krytí výběru.

Aplikace filtrů na vrstvy

Další způsob, jak změnit efekt filtrů, je jejich aplikace na jednotlivé vrstvy nebo na na několik vrstev po sobě, čímž se efekt umocní. Aby se uplatnil vliv filtru na vrstvu, musí být vrstva viditelná a musí obsahovat obrazové body (může například obsahovat neutrální barvu výplně). Další informace o této volbě najdete v odstavci [Vyplnění nové vrstvy neutrální barvou](#).

Aplikace filtrů do jednotlivých kanálů

Pro vytvoření speciálního efektu aplikujte filtr do jednoho kanálu obrazu, aplikujte různé efekty do každého barevného kanálu nebo aplikujte stejný filtr, ale s různým nastavením.

Vytváření pozadí

Aplikací efektů na barevné obrazy nebo na obrazy ve stupních šedi můžete vytvářet rozličná pozadí a textury. Můžete také aplikovat texturu a pak ji rozmazat. Vyzkoušejte tyto filtry k vytvoření textury pozadí: Přidat šum, Křída a uhlí, Oblaka, Conté pastel, Praskliny, Odečist oblaka, Sklo, Zrnění, Rýsovací pero, Polotónový vzorek, Mezzotinta, Mozaikové dlaždice, Dopisní papír, Slátanina, Pointilizace, Síťovina, Hrubé pastely, Houba, Mozaikové okno, Texturová výplň, Texturování a Podmalba. Nezapomeňte, že některé filtry, jako například Sklo, mají malý nebo žádný viditelný efekt při aplikaci na jednobarevné plochy.

Kombinace několika efektů s maskami nebo duplikovanými obrazy

Pro kombinace několika efektů použijte masky. Použití masek pro vytváření výběrů vám umožní větší kontrolu přechodu z jednoho efektu do druhého. Použijte například masku pro vytvoření výběru a pak na výběr aplikujte filtr. Nebo vytvořte měkčí přechod vytvořením masky celého obrazu a vyplněním masky přechodem od bílé po černou barvu. Zkopírujte obraz do první kopie originálu.

Použijte dvě kopie obrazu pro aplikaci různých efektů na vybrané oblasti v každém obraze zvlášť a pak obě kopie zkombinujte. Aplikujte například různý efekt na každou kopii obrazu a potom použijte volbu Klonovat pro nástroj razítko k překreslení jedné kopie do druhé. Viz [Použití nástroje Razítko](#).

Dosažení jednotného vzhledu obrazů

Dosažení jednotného vzhledu obrazů Pracujete-li s několika fotografiemi proměnlivé nebo špatné kvality, můžete dosáhnout jednotného vzhledu výsledného díla aplikací stejného efektu na každý obraz. Tím skryjete chyby originálu nebo změníte nebo vylepšíte režim obrazu. Použijete paletu Akce pro záznam a uchování postupu, který použijete pro úpravu jednoho obrazu, a potom tento postup přehrajte na ostatních obrazech. Další informace najdete v kapitole [Automatizace úloh](#).

Urychlení aplikace filtrů

Některé filtry mohou vyžadovat hodně paměti, především když se aplikují na obrazy s vysokým rozlišením. Použijte následující postupy pro urychlení aplikace filtrů:

- Filtr nejdříve vyzkoušejte na malé části obrazu.
- Efekt aplikujte do jednotlivých kanálů. Máte-li problémy s aplikací efektu na velký obraz, zkuste efekt aplikovat do každého RGB kanálu zvlášť. (U některých filtrů – obzvláště těch, které upravují obrazové body náhodně, vytvoří tento postup jiný efekt než při aplikaci filtru do složeného kanálu.)
- Změňte nastavení. Některé filtry jsou náročné na paměť, například filtry Světelné efekty, Vystřížení, Mozaikové okno, Chróm, Chvění, Postřik, Nastříkané tahy a Sklo. Vyzkoušejte různá nastavení k urychlení aplikace filtru. (Například u filtru Mozaikové okno zvětšete velikost buňky; u filtru Vystřížení zvýšte hodnotu pro Jednoduchost okraje nebo snižte hodnotu pro Přesnost okraje nebo obojí.)
- Budete-li výsledný obraz tisknout na černobílé tiskárně, zkonvertujte před aplikací filtru kopii obrazu do režimu stupňů šedi. Nezapomeňte však, že v některých případech aplikace filtru do barevného obrazu a jeho následná konverze do obrazu ve stupních šedi nemusí vést ke stejným výsledkům jako aplikace stejného filtru přímo do obrazu ve stupních šedi.

[Viz také](#)

Výběr efektu filtru

Filtry programu Adobe Photoshop jsou rozděleny do 14 všeobecných kategorií. V dolní části nabídky Filtr jsou navíc zobrazeny přídavné filtry jiných výrobců.

[Viz také](#)

Kruhové rozostření, filtr

Tento filtr simuluje rozostření přiblížením nebo otočením fotoaparátu. Vytváří měkké rozostření.

[Viz také](#)

Přestavění, filtr

Filtr Přestavění používá druhý obraz (zvaný mapa přestavění) pro určení toho jak deformovat výběr.

[Viz také](#)

Sklo, filtr

Filtr Sklo změní obraz tak, že vypadá jako by byl pozorován přes různé typy skla.

[Viz také](#)

Polární souřadnice, filtr

Filtr Polární souřadnice deformuje obraz tak, jak by se jevil ve vypouklém zrcadle.

[Viz také](#)

Střih a Vlna, filtry

Filtry Střih a Vlna vám umožňují vybrat, jak vyplnit odkryté oblasti. (Filtr Vlna je podobný filtru Chvění, ale s větší možností řízení.) Viz [Určení obsahu odkrytých oblastí](#).



Pro opakování výsledků na jiné výběry, klepněte na Náhodně, nastavte Počet generátorů na 1, a nastavte minimum a maximum Vlnové délky a Amplitudy na stejné hodnoty.

[Viz také](#)

Cikcak, filtr

Filtr Cikcak deformuje obraz radiálně. Můžete nastavit počet změn směru deformace od středu výběru po jeho okraj (vrcholy) a způsob posunutí obrazových bodů (vlnky na rybníce, ze středu nebo okolo středu).

[Viz také](#)

Přidat šum, filtr

Tento filtr umožňuje aplikovat šum rovnoměrný nebo podle zvonové křivky (Gaussovské) pro vytvoření tečkovaného efektu nebo pouze na tonální složku obrazu, beze změny barev (Monochromatický).

[Viz také](#)

Vyhladit, filtr

Filtr Vyhladit rozostří vše kromě okrajů výběru.

[Viz také](#)

Tvarování, filtr

Filtr Tvarování změní výběr na řadu třírozměrných objektů.

[Viz také](#)

Kontury, filtr

Filtr Kontury najde přechody velkých ploch s e stejným jasem a tence je obtáhne v každém barevném kanálu, podobně jako filtr Hledat obrysy.

[Viz také](#)

Dlaždice, filtr

Filtr Dlaždice rozdělí obraz na řadu dlaždic, které posune z jejich původních poloh. Můžete zvolit, jak vyplnit plochy mezi dlaždicemi: barvou pozadí, barvou popředí, negativní verzí obrazu; nebo nezměněnou verzí obrazu, což umístí dlaždicovou verzi obrazu nad originál a mezi dlaždicemi zobrazí části originálního obrazu.

[Viz také](#)

Jiný filtr

Filtr Jiný vám umožní navrhnout vlastní efekt filtru.

[Viz také](#)

Filtry Digimarc

Filtry Digimarc vám umožňují přidat do obrazů Photoshopu informaci o autorských právech a informovat tak uživatele, že obraz je chráněn autorským právem, prostřednictvím digitálního vodoznaku, který využívá technologii Digimarc PictureMarc™. Vodoznak – digitální kód přidávaný do obrazu jako šum do kanálu jasu – může být neviditelný a nemá vliv na celistvost obrazu. Většina operací s obrazem včetně barevných korekcí, některých operací s filtry, polotónového rozkladu, tisku a určitého ořezání vodoznak neovlivní.

Chcete-li tuto technologii použít, registrujte se nejdříve za poplatek u společnosti Digimarc Corporation – která udržuje databázi umělců, návrhářů a fotografů s informacemi o tom, jak se s nimi spojit – a obdržíte váš vlastní identifikátor. Pak můžete identifikátor vložit do svého obrazu spolu s informací o použití obrazu, jako je například použití bez licenčního poplatku nebo omezené použití. Zkopírováním obrazu s vloženým vodoznakem se zkopíruje také vodoznak a veškeré informace s ním spojené.

Pokud nainstalujete filtr Detekce vodoznaku, pak po otevření nebo importu obrazu bude Photoshop 4.0 automaticky snímat vodoznak. Pokud nějaký zjistí, zobrazí program v titulkovém pásu obrazu symbol copyrightu (©), aby upozornil uživatele, že mají použít filtr Digimarc > Čtení vodoznaku, aby zjistili vlastníka obrazu.

[Viz také](#)

Jak vložit vodoznak:

1 Otevřete obraz, který chcete označit.

Poznámka: Do každého obrazu můžete vložit pouze jeden vodoznak. Filtr Vložení vodoznaku nebude fungovat na obraze, který byl již dříve vodoznakem označen.

2 Zvolte Filtr > Digimarc > Vložení vodoznaku.

3 Používáte-li filtr poprvé, klepněte na tlačítko Personalizovat. Získejte váš kód původce klepnutím na tlačítko Registrovat, které spustí WWW prohlížeč a připojí se na Web firmy Digimarc (www.digimarc.com), kde se můžete zaregistrovat, nebo zavolejte na telefon uvedený v dialogovém okně. Zadejte kód původce do textového pole a klepněte na OK.

(Jestliže jste zadali kód původce, tlačítko Personalizovat je nahrazeno tlačítkem Změnit, které vám umožní zadat jiný kód původce.)

4 V poli Typ použití zvolte S omezením, chcete-li použití omezit, nebo Zadarmo, chcete-li povolit volné použití bez omezení.

5 Zaškrtněte volbu Pouze pro dospělé, chcete-li označit, že obsah obrazu je pouze pro dospělé. (Ve Photoshopu tato volba přístup k obrazům pouze pro dospělé neomezuje, ale budoucí verze jiných aplikací mohou jejich zobrazení omezit.)

6 V poli Stálost vodoznaku táhněte jezdcem nebo zadejte hodnotu. Nízké hodnoty jsou v obraze méně viditelné, ale také jsou méně trvanlivé a vodoznak může být aplikací filtrů nebo úpravami obrazu, tiskem a skenováním poškozen. Vysoké hodnoty jsou stálejší, ale mohou v obraze vykazovat určitý viditelný šum.

7 Klepněte na OK.

Jak přečíst vodoznak:

1 Zvolte Filtr > Digimarc > Čtení vodoznaku. Pokud filtr zjistí vodoznak, v dialogovém okně se zobrazí kód původce, typ použití a zda má obraz obsah pro dospělé.

2 Klepněte na OK nebo chcete-li více informací, zvolte jednu z následujících možností:

- Máte-li instalován prohlížeč Web, klepněte na Hledat na Webu. Tato volba spustí prohlížeč a zobrazí Web stránku Digimarc, kde se objeví informace pro daný kód původce.
- Chcete-li získat informace faxem, zavolejte na telefonní číslo, uvedené v dialogovém okně Informace o vodoznaku.

Použití filtru Barevný polotón

Filtr Barevný polotón simuluje efekt použití zvětšeného polotónového rastru na každý z kanálů obrazu. Filtr rozdělí obraz v každém kanálu na pravoúhelníky a nahradí každý z těchto pravoúhelníků kruhem. Velikost kruhu je úměrná jasů pravoúhelníku. Chcete-li použít filtr Barevný polotón, zadejte hodnotu úhlu rastru pro každý kanál v obraze.

Jak použít filtr Barevný polotón:

1 Zvolte Filtr > Seskupení > Barevný polotón.

2 Zadejte hodnotu v obrazových bodech, která určuje maximální poloměr polotónového bodu. Hodnota může být od 4 do 127.

3 Zadejte hodnoty úhlů rastru (úhel bodů od vodorovného směru) pro každý kanál takto:

- Obraz ve stupních šedi používá pouze kanál 1.
- V obraze RGB odpovídají kanály číslo 1, 2 a 3 červenému, zelenému a modrému kanálu.
- V obraze CMYK odpovídají čtyři kanály azurovému, purpurovému, žlutému a černému kanálu.
- Klepnutí na tlačítko Původní vrátí zpět výchozí velikosti úhlů rastrů.

4 Klepněte na OK.

[Viz také](#)

Použití filtru Jiný

Jiný filtr v podnabídce Jiný umožní změnit hodnoty jasu každého bodu v obraze podle předdefinované matematické operace, která se nazývá konvoluce. Každému obrazovému bodu je přiřazena hodnota na základě hodnot sousedících obrazových bodů. Tato operace je podobná té, která se používá pro kanály ve výpočtech Sečíst a Odečíst. (Další informace o příkazech pro výpočty Sečíst a Odečíst najdete v odstavci [Volby překrývání pro výpočty](#).)

Filtry, které vytvoříte, můžete uložit a použít i pro jiné obrazy Adobe Photoshopu.

Jak vytvořit Jiný filtr:

1 Zvolte Filtr > Jiný > Jiný.

2 Klepněte na prostřední textové pole. Toto pole představuje obrazový bod, který je počítán. Vložte hodnotu, kterou chcete vynásobit hodnotu jasu obrazového bodu. Hodnota může být v rozsahu od –999 do +999.

3 Klepněte na textové pole představující sousední obrazový bod, kterému chcete přiřadit váženou hodnotu. Vložte hodnotu, kterou chcete vynásobit hodnotu jasu obrazového bodu na této pozici.

Pokud například chcete, aby se hodnota jasu obrazového bodu hned napravo od právě zpracovávaného obrazového bodu vynásobila dvěma, vložte do textového pole hned napravo od prostředního textového pole hodnotu 2.

4 Opakujte kroky 2 a 3 pro všechny obrazové body, které chcete do operace zahrnout. Nemusíte vkládat hodnoty do všech textových polí.

5 Do pole Měřítka vložte hodnotu, kterou se podělí součet hodnot jasu obrazových bodů zahrnutých v operaci.

6 Do pole Posun vložte hodnotu, která se přičte k výsledku po vynásobení měřítkem.

7 Klepněte na OK. Jiný filtr je postupně aplikován na každý obrazový bod v obraze.

Chcete-li Jiný filtr uložit nebo znovu nahrát, použijte tlačítka Uložit a Načíst.

Použití filtru Prach a škrábance

Filtr Prach a škrábance z podnabídky Šum snižuje hladinu šumu změnou nepodobných obrazových bodů. Určujete, jak odlišné mají být hodnoty obrazových bodů, aby byly eliminovány a poloměr prohledávání. Vyhledání správného kompromisu mezi ostrostí obrazu a skrytím vad může vyžadovat vyzkoušení mnoha různých kombinací nastavení poloměru a prahu. Pokud se nepovede zachovat dostatečně ostrý obraz, zkuste před aplikací filtru zmenšit plochu výběru okolo defektu.

Jak použít filtr Prach a škrábance:

1 Zvolte Filtr > Šum > Prach a škrábance.

2 Pokud chcete, můžete upravit měřítko náhledu tak, aby náhled obsahoval celou oblast, která obsahuje odstraňovaný šum.

3 Táhněte jezdcem prahu zcela doleva, až ukazuje nulovou úroveň. Tím můžete zkoumat všechny obrazové body ve výběru nebo v obraze.

Volba Práh určuje, nakolik musí být hodnoty různé, aby byly filtrem změněny.

Poznámka: Jezdec Práh má jemnější ovládání pro hodnoty mezi 0 a 128, protože ty leží v nejběžněji používaném rozmezí pro obrazy. Ovládání pro hodnoty mezi 128 a 255 je hrubší.

4 Táhněte jezdcem Poloměr zleva doprava tak dlouho, dokud defekty z obrazu nezmizí. Můžete také přímo vepsat hodnotu do textového pole. Hodnoty mohou být v rozsahu 1 až 16 obrazových bodů.

Volba Poloměr obraz rozostřuje. Nastavte nejmenší poloměr, pro který jsou již defekty potlačeny.

5 Postupně zvyšujte prahovou hodnotu až do maximální velikosti, kdy se ještě vady nezobrazují.

6 Klepněte na OK.

[Viz také](#)

Použití filtru Tvarování

Filtr Tvarování z podnabídky Stylizace dodá trojrozměrnou texturu do výběru nebo vrstvy. Můžete zvolit typ trojrozměrného objektu, na kterém je filtr založen.

Jak použít filtr Tvarování:

1 Zvolte Filtr > Stylizace > Tvarování.

2 Vyberte typ trojrozměrného objektu:

- Bloky vytvoří objekty se čtvercovou čelní stranou a čtyřmi bočními stranami. Chcete-li vyplnit čelní stěnu každého bloku průměrnou barvou bloku, zaškrtněte volbu Jednobarevné čelní stěny. Chcete-li vyplnit čelní stěny obrazem, ponechte volbu Jednobarevné čelní stěny nezaškrtnutou.
- Pyramidy vytvoří objekty se čtyřmi trojúhelníkovými stranami, které se u špičky setkávají.

3 Do pole Velikost zadejte hodnotu od 2 do 255, která určí délku strany základny objektu.

4 Do pole Hloubka zadejte hodnotu od 0 do 255, která určuje, jak vysoko má objekt zdánlivě vyčnívat.

5 Vyberte volbu hloubky: Náhodná, chcete-li, aby byla hloubka každého z objektů libovolná nebo Podle jasu, chcete-li, aby hloubka každého z objektů odpovídala celkovému jasů objektu. Jasnější objekty pak budou vystávat více než tmavé objekty.

6 Zaškrtnete-li Jen úplná tělesa, budou vypuštěny ty z bloků, které by přesáhly hranici výběru.

7 Klepněte na OK.

[Viz také](#)

Použití filtru Přestavění

Filtr Přestavění z podnabídky Deformace používá druhý obraz (tzv. mapu přestavění) k určení, jak výběr deformovat. Například použitím parabolicky tvarované mapy přestavění vytvoříte obraz, který vypadá jako kdyby byl vytištěn na látce, kterou držíme za cípy. Mapou přestavění může být kterýkoli soubor Adobe Photoshopu kromě bitové mapy. Program Adobe Photoshop obsahuje několik map přestavění, které můžete použít při experimentování s tímto filtrem (najděte složku Mapy přestavění (Macintosh) resp. složku Dispmaps (Windows)).

Filtr Přestavění načte hodnotu barvy z mapy přestavění a použije tuto hodnotu k přemístění výběru. Hodnota 0 znamená maximální záporný přesun, hodnota 255 znamená maximální kladný přesun. Hodnota šedé 128 nezpůsobí žádný přesun. (Můžete použít dialogové okno Křivky pro úpravy přechodu k dosažení určitého efektu.) Jestliže má mapa jen jeden kanál, obraz je přestavěn podél diagonály definované poměrem horizontálního a vertikálního měřítka. Jestliže má mapa více než jeden kanál, první kanál určuje vodorovné přesunutí, druhý kanál určuje svislý přesun.

Jak použít filtr Přestavění:

1 Zvolte Filtr > Deformace > Přestavění.

2 Zadejte měřítka velikosti přestavění.

Pokud je svislé i vodorovné měřítka nastaveno na 100%, je maximální přesun 128 obrazových bodů (protože střední šed' nevytváří žádný přesun).

3 Není-li velikost mapy přestavění stejná jako velikost výběru, rozhodněte, jak bude mapa přizpůsobena obrazu: volba Roztáhnout změní velikost mapy, volba Dlaždice vyplní výběr opakovaním mapy.

4 Z následujících voleb vyberte, jak má být naloženo s oblastmi obrazu, které se v důsledku přestavění odkryjí:

- Volba Přetočením zkopíruje obraz tak, aby vyplnil odkrytý prostor, takže tato plocha je vyplněna obsahem protilehlé strany obrazu.
- Volba Okrajovými body rozšíří barvy obrazových bodů podél okraje obrazu v určeném směru. Tato volba může vytvořit pásový efekt, pokud jsou okrajové obrazové body různých barev.

5 Klepněte na OK.

6 Vyberte a otevřete mapu přestavění. Obraz se přestaví.

Jak vytvořit mapu přestavění ve tvaru paraboly a jak vytvořit obraz, který se prohýbá:

1 Začněte s novým obrazem ve stupních šedi. (Pro dosažení vyšší rychlosti použijte malé obrazy.)

2 Nastavte barvu popředí na černou a barvu pozadí na bílou.

3 Poklepejte na nástroj pro přechod a v paletě Volby přechodu vyberte z nabídky Přechod volbu Popředí do pozadí. Potom táhněte nástrojem pro přechod zleva doprava v okně obrazu a vytvořte tak lineární výplň přechodem.

4 V dialogovém okně Křivky nakreslete křivku, která klesá z horního levého rohu a stoupá zpět do horního pravého rohu. Potom klepněte na OK.

5 Uložte tento obraz na disk ve formátu Photoshop; to bude tvar mapy přestavění.

6 Chcete-li použít tuto mapu přestavění, otevřete obraz, který chcete přestavět, a zvolte Filtr > Deformace > Přestavění.

7 Nastavte Vodorovné měřítka na 0% a Svislé měřítka na 50%. Klepněte na volbu Roztáhnout.

8 Vyberte mapu přestavění, kterou jste uložili v bodu 4.

9 Klepněte na Otevřít.

[Viz také](#)

Použití filtru Světelné efekty

Viz také

Filtr Světelné efekty v podnabídce Vykreslení dovoluje nasvítit RGB obraz až ze 17 různých světelných zdrojů. Pro každý obraz můžete vybrat ze tří různých typů světel a ze čtyř kombinací jednotlivých nastavení. Můžete také uložit své vytvořené styly osvětlení pro použití na jiných obrazech.

Změnou počtu světel, typů světel a jejich vlastností můžete vytvořit ohromné množství různých světelných efektů. Pokud chcete vytvořit trojrozměrně vypadající efekty osvětlení, můžete také použít textury ze souborů ve stupních šedi (*map výstupků*).

Poznámka: Filtr Světelné efekty může být použit jen pro RGB obrazy.

Viz také

Jak použít filtr Světelné efekty:

1 Zvolte Filtr > Vykreslení > Světelné efekty.

2 Z nabídky Styl vyberte styl osvětlení. Stisknutím klávesy tabulátoru můžete postupně vybírat jednotlivá světla ve stylu. Další informace najdete v odstavci [Vytvoření nového stylu osvětlení](#).

3 Z nabídky Světlo vyberte typ světla. Další informace najdete v odstavci [Volba typu světla](#). Pokud používáte více světel, můžete jednotlivá světla vypínat a zapínat klepnutím na volbu Zapnuto.

4 Chcete-li změnit barvu světla, klepněte na barevný vzorek v sekci Světlo v dialogovém okně.

Otevře se okno Výběr barvy, vybrané v dialogovém okně Všeobecné předvolby.

Viz také

5 Chcete-li nastavit vlastnosti světla, táhněte odpovídající jezdce následujících voleb:

- Volba Povrch rozhoduje o tom, jak povrch odráží světlo, které na něj dopadá (jako například povrch fotografického papíru). Táhnutím jezdce měníte postupně typ povrchu z matného (slabý odraz) na lesklý (vysoký odraz).
- Volba Odraz rozhoduje, jestli se odráží spíše barva světla nebo barva objektu. Volba Plastický odráží barvu světla a volba Kovový odráží barvu objektu.
- Volba Expozice zjasňuje nebo ztmavuje světlo. Kladné hodnoty světlo přidávají, záporné světlo ubírají. Hodnota 0 nemá žádný účinek.
- Volba Okolí míchá světlo tak, jako kdyby bylo kombinováno s jiným světlem v místnosti, jako například slunečním nebo zářivkovým světlem. Při hodnotě 100 se použije výhradně zdroj světla, hodnota -100 zdroj světla zcela odstraní. Chcete-li změnit barvu okolního světla, klepněte na barevný vzorek a zobrazí se okno Výběr barvy.



Chcete-li světlo duplikovat, přetáhněte světlo se stisknutou klávesou Alt v náhledovém okně.

6 Jestliže chcete použít texturovou výplň, vyberte texturu z nabídky Kanál s texturou. Další informace najdete v odstavci [Použití textury pro Světelné efekty](#).

7 Klepnutím na OK filtr aplikujete.

Jak odstranit světlo:

V dialogovém okně Světelné efekty přetáhněte světlo za jeho prostřední kroužek na ikonu Koš v pravém dolním rohu náhledového okna.

Volba typu světla

Můžete vybírat ze tří typů světla.

- Rozptýlené světlo září všemi směry z bodu umístěného přímo nad obrazem, jako byste drželi nad kusem papíru rozsvícenou žárovku.
- Směrové světlo září podobně jako slunce z dálky, a tak se úhel dopadu světla nemění.
- Bodové světlo vrhá oválný paprsek světla. Čára v náhledovém okně určuje směr a úhel světla a čtyři čtverečky určují hranici elipsy.

Jak upravit rozptýlené světlo

1 Zvolte Filtr > Vykreslení > Světelné efekty.

2 Z nabídky Světlo zvolte Rozptýlené.

3 Vyberte z následujících možností:

- Chcete-li světlo přemístit, přetáhněte střední kruh.
- Chcete-li zvýšit nebo snížit intenzitu světla (jako by se světlo přibližovalo nebo vzdalovalo od papíru), táhněte jedním ze čtyř čtverečků označujících hranice elipsy.

4 Klepnutím na OK filtr aplikujte.

Jak upravit směr a výšku směrového světla s použitím náhledového okna

1 Zvolte Filtr > Vykreslení > Světelné efekty.

2 Z nabídky Světlo zvolte Směrové.

3 Vyberte z následujících možností:

- Chcete-li světlo přemístit, přetáhněte střední kruh.
- Chcete-li změnit směr světla, táhnutím černého čtverečku na konci čáry natočíte úhel světla. Táhnete-li se stisknutou klávesou Apple (Macintosh) resp. Ctrl (Windows), výška světla (délka čáry) zůstane konstantní.
- Chcete-li změnit výšku světla, táhněte čtverec na konci čáry, která představuje výšku světla: Zkrácením čáry vytvoříte velmi jasné světlo a jestliže je čára příliš krátká, vytvoří se čistě bílé světlo. Prodloužením čáry dostanete méně intenzivní světlo a jestliže je čára příliš dlouhá, nevytvoří se žádné světlo. Táhnete-li se stisknutou klávesou Shift, měníte pouze výšku světla (délku čáry) a úhel zůstane zachován.

4 Klepnutím na OK filtr aplikujte.

Jak upravit směr a výšku bodového světla s použitím náhledového okna

1 Zvolte Filtr > Vykreslení > Světelné efekty.

2 Z nabídky Světlo zvolte Bodové.

3 Vyberte z následujících možností:

- Chcete-li světlo přemístit, přetáhněte střední kruh.
- Chcete-li zvětšit nebo zmenšit úhel světla, táhněte černý čtverec na konci čáry, čímž ji zkrátíte nebo prodloužíte.
- Chcete-li elipsu natáhnout nebo světlo natočit, táhněte jedním ze čtyř čtverečků. Tažením se stisknutou klávesou Shift se mění pouze velikost elipsy, úhel zůstane konstantní. Tažením se stisknutou klávesou Apple (Macintosh) resp. Ctrl (Windows) se mění pouze úhel nebo směr bodového světla, velikost elipsy zůstane konstantní.
- Chcete-li nastavit zaostření (ohnisko) světla (nebo intenzitu bodového světla) a zároveň určit, jaká část elipsy je vyplněna světlem, táhněte jezdcem Intenzita: Plná intenzita (hodnota 100) je nejjasnější; Normální intenzita je přibližně 50; Negativní intenzita světlo ubírá; hodnota -100 nevytváří žádné světlo. Použijte jezdcu Ohnisko pro určení, jaká část elipsy je vyplněna světlem.

4 Klepnutím na OK filtr aplikujte.

Vytvoření nového stylu osvětlení

Pro výběr ze 17 předdefinovaných stylů použijte nabídku Styl v dialogovém okně Světelné efekty. Můžete si také vytvořit vlastní světelný efekt přidáním světel do výchozího nastavení. Vždy musíte mít alespoň jeden zdroj světla. Při úpravách může být aktivní pouze jedno světlo, ale pro vytvoření efektu mohou být použita všechna světla.

Poznámka: Názvy těchto stylů jsou ve Windows zkráceny.

Viz:

[Standardní](#)

[Bodové šikmo zprava](#)

[Modré rozptýlené](#)

[Kruh světla](#)

[Křížem](#)

[Křížem dolů](#)

[Pět bodových dolů/Pět bodových nahoru](#)

[Záblesk](#)

[Světlomet](#)

[Souběžná směrová](#)

[RGB světla](#)

[Měkká směrová](#)

[Měkké rozptýlené](#)

[Měkké bodové](#)

[Tři bodová dolů](#)

[Tři bodová](#)

Standardní

Jedno žluté bodové světlo se střední intenzitou a širokým ohniskem.

Bodové šikmo zprava

Jedno bodové světlo se střední intenzitou (17) a širokým ohniskem (91).

Modré rozptýlené

Jedno modré horní rozptýlené světlo zhora s plnou intenzitou (85) a bez zaostření.

Kruh světél

Bodové světlo tvořené červeným, modrým, žlutým a bílým světlem s plnou intenzitou (100) a soustředěným ohniskem (8).

Křížem

Bílé bodové světlo se střední intenzitou (35) a soustředěným ohniskem (8).

Křížem dolů

Dvě bodová světla se střední intenzitou (35) a širokým ohniskem (100).

Pět bodových dolů/Pět bodových nahoru

Pět bílých bodových světel dolů nebo nahoru s plnou intenzitou (100) a širokým ohniskem (60).

Záblesk

Rozptýlené žluté světlo se střední intenzitou (46).

Světlomet

Bílé bodové světlo se střední intenzitou (35) a širokým ohniskem (69).

Souběžná směrová

Směrové modré světlo s plnou intenzitou (98) a bez zaostření.

RGB světla

Červené, modré a zelené světlo, které vytvoří bílé bodové světlo se střední intenzitou (60) a širokým ohniskem (96).

Měkká směrová

Dvě nezaostřená bílá a modrá směrová světla s jemnou intenzitou (20).

Měkké rozptýlené

Měkké rozptýlené světlo se střední intenzitou (50).

Měkké bodové

Bílé bodové světlo s plnou intenzitou (98) a s bílým ohniskem (100).

Tři bodová dolů

Tři bodová světla s jemnou intenzitou (35) a širokým ohniskem (96).

Tři bodová

Tři bodová světla s malou intenzitou (35) a širokým ohniskem (100).

Jak přidat světlo

Táhněte ikonu světla z dolní části dialogového okna Světelné efekty do náhledové plochy. Opakujte tento úkon podle potřeby pro maximálně 16 světel.

Jak vytvořit nový styl osvětlení

1 V dialogovém okně Světelné efekty vyberte Standardní z nabídky Styl.

2 Táhněte ikonu světla z dolní části dialogového okna Světelné efekty do náhledové plochy. Opakujte tento úkon podle potřeby pro maximálně 16 světel.

Jak uložit styl

1 V dialogovém okně Světelné efekty klepněte na Uložit.

2 Pojmenujte nový styl a klepněte na OK.

Uložené styly obsahují všechna nastavení pro každé světlo a objevují se v nabídce Styl, kdykoli otevíráte obraz.

Jak styl odstranit

1 V dialogovém okně Světelné efekty vyberte z nabídky Styl ten styl, který chcete odstranit.

2 Klepněte na Odstranit.

Použití textury pro Světelné efekty

Nabídka Kanál s texturou v dialogovém okně Světelné efekty umožňuje použít texturu ve stupních šedi, jako například papír nebo voda, k ovlivnění způsobu, jak se má světlo od obrazu odrážet. Jako texturu můžete použít kanál z libovolného obrazu, můžete si také vytvořit vlastní texturu, jako například výčnělky, které vypadají, jako by odrážely světlo z trojrozměrného povrchu. Pro vytvoření efektu reliéfního textu použijte kanál s bílým textem na černém pozadí a naopak.

Jak použít nabídku Kanál s texturou v dialogovém okně Světelné efekty:

- 1** Je-li to nutné, vytvořte v obraze alfa kanál a přidejte do něj texturu. Chcete-li použít texturu z jiného obrazu, zkopírujte obraz do nového kanálu. Další informace najdete v odstavci [Vytvoření nového alfa kanálu](#).
- 2** V dialogovém okně Světelné efekty vyberte kanál z nabídky Kanál s texturou: objeví se červený, zelený a modrý kanál obrazu a každý další kanál, který jste k obrazu přidali.
- 3** Zaškrtněte volbu Zvednout světlé, pokud chcete, aby z povrchu vyvstávaly bílé části kanálu. Tuto volbu odznačte, pokud chcete, aby z povrchu vyvstávaly tmavé části.
- 4** Tažením jezdce Výška měníte typ textury od Ploché (0) po Členitou (100).
- 5** Klepněte na OK.

Použití filtru Kontury

Filtr Kontury v podnabídce Stylizace najde přechody mezi velkými plochami stejného jasů a tence je obtáhne v každém barevném kanálu, podobně jako filtr Hledat obrysy.

Jak použít filtr Kontury:

1 Zvolte Filtr > Stylizace > Kontury.

2 Vyberte jednu z voleb Okraj, která určuje, jak budou plochy obtaženy: s volbou Nižší se obtáhnou plochy, kde barevné hodnoty obrazových bodů jsou nižší než stanovená úroveň; s volbou Vyšší se obtáhnou plochy, kde barevné hodnoty obrazových bodů jsou vyšší než stanovená úroveň.

3 Zadejte prahovou hodnotu (volba Úroveň) pro vyhodnocení barevných hodnot (tonální úroveň). Tyto hodnoty mohou být od 0 do 255. Pokud budete s těmito hodnotami experimentovat, uvidíte, které hodnoty vytvoří v obraze nejlepší detaily.

4 Pokud chcete určit barevnou hodnotu, kterou chcete obkreslit, použijte paletu Informace v režimu Stupně šedi; zjištěnou hodnotu poté zadejte do textového pole Úroveň. Další informace najdete v odstavci [Přizpůsobení palety Informace](#).

5 Klepněte na OK.

[Viz také](#)

Galerie filtrů Photoshopu

Na následujících stránkách jsou vzorky efektů filtrů dodávaných s Adobe Photoshopem.

[Umělecký](#)

[Rozostření](#)

[Tahy štětce](#)

[Deformace](#)

[Šum](#)

[Seskupení](#)

[Vykreslení](#)

[Zostření](#)

[Skice](#)

[Stylizace](#)

[Textura](#)

[Video](#)

[Digimarc](#)

[Co jsou zásuvné moduly filtrů](#)

[Náhled efektů filtrů a použití filtrů](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Urychlení aplikace filtrů](#)

[Výběr efektu filtru](#)

[Použití filtru Kontury](#)

[Galerie filtrů Photoshopu](#)

[Používání zásuvných modulů](#)

[Náhled efektů filtrů a použití filtrů](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Urychlení aplikace filtrů](#)

[Zeslabení efektu filtru](#)

[Používání zkratk pro filtry](#)

[Načtení obrazů a textur](#)

[Určení obsahu odkrytých oblastí](#)

[Použití textury a ovladačů povrchu skla](#)

[Co jsou zásuvné moduly filtrů](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Urychlení aplikace filtrů](#)

Používání filtrů

Urychlení aplikace filtrů

Zeslabení efektu filtru

[Používání filtrů](#)

[Náhled efektů filtrů a použití filtrů](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Používání zkratk pro filtry](#)

[Zeslabení efektu filtru](#)

[Umělecký, filtry](#)

[Rozostření, filtry](#)

[Tahy štětce, filtry](#)

[Deformace, filtry](#)

[Šum, filtry](#)

[Seskupení, filtry](#)

[Vykreslení, filtry](#)

[Zostření, filtry](#)

[Skica, filtry](#)

[Stylizace, filtry](#)

[Textura, filtry](#)

[Video, filtry](#)

[Digimarc, filtry](#)

[Galerie filtrů Photoshopu](#)

[Šum, filtry](#)

[Náhled efektů filtrů a použití filtrů](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Urychlení aplikace filtrů](#)

[Použití filtru Přestavět](#)

[Deformace, filtry](#)

[Náhled efektů filtrů a použití filtrů](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Urychlení aplikace filtrů](#)

[Použití textury a ovladačů povrchu skla](#)

[Deformace, filtry](#)

[Náhled efektů filtrů a použití filtrů](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Urychlení aplikace filtrů](#)

[Deformace, filtry](#)

[Náhled efektů filtrů a použití filtrů](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Urychlení aplikace filtrů](#)

[Deformace, filtry](#)

[Náhled efektů filtrů a použití filtrů](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Urychlení aplikace filtrů](#)

[Deformace, filtry](#)

[Náhled efektů filtrů a použití filtrů](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Urychlení aplikace filtrů](#)

[Šum, filtry](#)

[Náhled efektů filtrů a použití filtrů](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Urychlení aplikace filtrů](#)

[Šum, filtry](#)

[Náhled efektů filtrů a použití filtrů](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Urychlení aplikace filtrů](#)

[Použití filtru Tvarovat](#)

[Stylizace, filtry](#)

[Náhled efektů filtrů a použití filtrů](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Urychlení aplikace filtrů](#)

[Použití filtru Kontury](#)

[Stylizace, filtry](#)

[Náhled efektů filtrů a použití filtrů](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Urychlení aplikace filtrů](#)

[Stylizace, filtry](#)

[Náhled efektů filtrů a použití filtrů](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Urychlení aplikace filtrů](#)

[Použití filtru Jiný](#)

[Jiný, filtry](#)

[Náhled efektů filtrů a použití filtrů](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Urychlení aplikace filtrů](#)

[Náhled efektů filtrů a použití filtrů](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Urychlení aplikace filtrů](#)

[Seskupení filtry](#)

[Náhled efektů filtrů a použití filtrů](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Urychlení aplikace filtrů](#)

[Šum, filtry](#)

[Stylizace, filtry](#)

[Náhled efektů filtrů a použití filtrů](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Urychlení aplikace filtrů](#)

[Stylizace, filtry](#)

[Náhled efektů filtrů a použití filtrů](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Urychlení aplikace filtrů](#)

[Deformace, filtry](#)

[Náhled efektů filtrů a použití filtrů](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Urychlení aplikace filtrů](#)

[Volba typu světla](#)

[Jak upravit rozptýlené světlo](#)

[Jak upravit směr a výšku směrového světla s použitím náhledového okna](#)

[Jak upravit směr a výšku bodového světla s použitím náhledového okna](#)

[Vytvoření nového stylu osvětlení](#)

[Jak přidat světlo](#)

[Jak vytvořit nový styl osvětlení](#)

[Jak uložit styl](#)

[Jak styl odstranit](#)

[Použití textury pro Světelné efekty](#)

[Stylizace, filtry](#)

[Náhled efektů filtrů a použití filtrů](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Urychlení aplikace filtrů](#)

[Používání filtrů](#)

[Co jsou zásuvné moduly filtrů](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Urychlení aplikace filtrů](#)

[Filtr Sklo](#)

[Filtr Přestavět](#)

[Použití filtru Světelné efekty](#)

[Jiný filtr](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Urychlení aplikace filtrů](#)

[Zeslabení efektu filtru](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Urychlení aplikace filtrů](#)

[Zeslabení efektu filtru](#)

[Používání filtrů](#)

[Náhled efektů filtrů a použití filtrů](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Urychlení aplikace filtrů](#)

[Použití Výběru barvy Adobe Photoshopu](#)

[Použití barevné palety Apple](#)

[Použití barevné palety Windows](#)

Ukládání a export obrazů

Adobe Photoshop podporuje velké množství formátů k uspokojení širokého spektra požadavků na výstup. Obrazy můžete ukládat a exportovat do kteréhokoliv z těchto formátů. Můžete také použít další prostředky Adobe Photoshopu, jako například ořezové cesty, pokud chcete obraz umístit do jiných aplikací.

Seznam formátů pro ukládání a export najdete buď v nabídce v dialogových oknech Uložit jako nebo Uložit kopii nebo v nabídce Export. Pokud se formát v nabídce neobjeví, nainstalujte si zásuvný modul formátu podle instrukcí na straně 31, "Používání zásuvných modulů". Další informace o jednotlivých formátech najdete v odstavci [O formátech souborů](#).

[Viz také](#)

Ukládání souborů

Program Adobe Photoshop umožňuje uložit soubor několika způsoby:

- Příkaz Uložit uloží obraz v jeho současném formátu.
- Příkaz Uložit jako uloží jinou verzi obrazu v jiném formátu.
- Příkaz Uložit kopii uloží stejnou nebo do jedné vrstvy sloučenou verzi obrazu. Původní obraz zůstane nezměněn.

Poznámka: Některé formáty jsou dostupné pouze v určitých režimech. Například formát PixelPaint (Macintosh) je dostupný pro obrazy v indexovaných barvách a ve stupních šedi. Mnoho formátů je navíc dostupných pouze v případě, že obraz nemá žádné přidané vrstvy nebo alfa kanály.

[Viz také](#)

Jak uložit obraz v jiném formátu:

1 Zvolte Soubor > Uložit jako.

2 Z nabídky Formát (Macintosh) resp. Uložit jako (Windows) vyberte příslušný formát. Formáty, které nejsou k dispozici, jsou potlačeny (Macintosh) resp. nejsou viditelné (Windows).

3 Zadejte název souboru a zvolte jeho umístění.

4 Klepněte na Uložit.

Pro některé formáty se objeví další dialogové okno. Další informace o dostupných volbách pro jednotlivé formáty najdete v odstavci [O formátech souborů](#).

Jak uložit kopii souboru:

1 Zvolte Soubor > Uložit kopii.

2 Z nabídky Formát (Macintosh) nebo Uložit jako (Windows) vyberte příslušný formát.

3 Chcete-li sloučit všechny viditelné vrstvy, zaškrtněte Do jedné vrstvy. Další informace o slučování obrazů najdete v odstavci [Sloučení všech vrstev](#).

4 Chcete-li odstranit z obrazu alfa kanály, zaškrtněte Bez alfa kanálů.

5 Klepněte na Uložit.

Poznámka: Chcete-li zkopírovat obraz, aniž byste ho uložili na pevný disk, použijte příkaz Duplikovat. Další informace najdete v odstavci [Duplikování obrazů](#).

Používání náhledů obrazů na Macintoshi

Na Macintoshi můžete obrazy uložit s těmito typy náhledů obrazu:

- Ikony souborů jsou náhledové ikony, které vidíte na pracovní ploše.
- Miniatury jsou náhledy obrazů, které se objeví v dialogovém okně Otevřít.
- Náhledy v plné velikosti jsou obrazy určené pro použití v aplikacích, které otevírají obrazy z Adobe Photoshopu, ale vyžadují obrazy v rozlišení 72 ppi. Je to náhled PICT pro soubory, které nejsou ve formátu EPS.

Při výchozím nastavení je vytváření náhledu v plné velikosti vypnuto. Vypnutím dalších voleb náhledů je možné urychlit ukládání obrazů a dosáhnout úspory místa na disku.

Jak nastavit předvolby náhledu obrazů:

1 Zvolte Soubor > Předvolby > Ukládání souborů.

2 Z nabídky Náhledy obrazu vyberte jednu z následujících voleb:

- Pokud nechcete používat náhledy, zvolte Žádné.
- Chcete-li používat jeden nebo více specifikovaných náhledů, zvolte Vždy uložit.
- Chcete-li přiřadit náhledy u různých souborů různě, zvolte Dotaz při ukládání.

3 Zvolíte-li volbu Vždy uložit, vyberte náhled nebo náhledy, které chcete používat.

4 Klepněte na OK.

Používání náhledů obrazů ve Windows

Obrazy je možné ukládat s náhledovou miniaturou, která se objeví v dialogovém okně Otevřít. Pro Windows NT 4.0 a Windows 95 můžete také vytvořit náhledové ikony pro uložené soubory.

Jak nastavit volby pro náhledové miniatury:

1 Zvolte Soubor > Předvolby > Ukládání souborů.

2 Z nabídky Náhledy obrazu vyberte jednu z následujících voleb:

- Pokud chcete soubory ukládat bez náhledů, zvolte Žádné.
- Chcete-li ukládat soubory se specifikovaným náhledem nebo náhledy, zvolte Vždy uložit.
- Chcete-li přiřadit náhledy u různých souborů různě, zvolte Dotaz při ukládání.

3 Klepněte na OK.

Jak vytvořit náhledovou ikonu pro soubor (pouze pro Windows NT 4.0 a Windows 95):

1 Uložte soubor.

2 Zvolte Soubor > Uložit jako.

3 Umístěte kurzor na jméno souboru v seznamu, klepněte pravým tlačítkem myši a zvolte Vlastnosti z kontextové nabídky.

4 Klepněte na štítek Obraz Photoshopu.

5 Z nabídky Miniatury ikon zvolte požadovanou náhledovou ikonu. Chcete-li, aby se soubor zobrazil bez náhledové ikony, zvolte Nevytvořit.

6 Klepněte na OK.

Použití přípon jmen souborů (pouze Macintosh)

Při ukládání souboru může Adobe Photoshop přidat ke jménu souboru příponu. Tato třípísmenná přípona odkazuje na formát souboru (například přípona pro soubor JPEG je .jpg). Ukládání souborů s příponami je užitečné, pokud chcete soubory používat na počítačích s Windows.

Jak přidat přípony ke jménům souborů:

1 Zvolte Soubor > Předvolby > Ukládání souborů.

2 Z nabídky Přidat příponu zvolte jednu z následujících voleb:

- Pokud chcete ukládat soubory bez přípon, zvolte Nikdy.
- Chcete-li vždy přidat příponu ke jménu souboru, zvolte Vždy.
- Chcete-li přidat přípony jen k některým souborům, zvolte Dotaz při ukládání.

3 Klepněte na OK.

Ukládání souborů bez alfa kanálů

Adobe Photoshop při ukládání vždy zachovává alfa kanály v obraze, pokud je formát souboru podporuje. Pokud cílová aplikace vyžaduje odstranění těchto alfa kanálů, zvolte Soubor > Uložit kopii, čímž vytvoříte nový soubor. Potom zaškrtněte volbu Bez alfa kanálů a soubor uložte.

Zadání informací o souboru

Adobe Photoshop podporuje informační standard vyvinutý asociací Newspaper Association of America (NAA) a mezinárodní organizací International Press Telecommunications Council (IPTC) pro identifikaci přenášeného textu a obrazů. Tento standard obsahuje sekce pro popisy, klíčová slova, kategorie, autorství a původ. Sekce pro klíčová slova a popisy mohou být prohledávány pomocí některých prohlížečích programů.

Na Macintoshi můžete přidat informace k souborům uloženým v libovolném formátu. Ve Windows můžete přidat informace k souborům uloženým ve formátu Photoshop, TIFF a JPEG.

Jak zadat informace o souboru:

- 1 Zvolte Soubor > Informace o souboru.
- 2 Z nabídky Sekce vyberte příslušnou sekci. Standardně se dialogové okno otevře na sekci Popis.
- 3 Pokud je třeba, vyberte z nabídky další sekce a vyplňte informace o souboru. Klepněte na tlačítko Další, čímž se dostanete postupně na další sekce, nebo klepněte na tlačítko Předěšlé, čímž se vrátíte postupně k předcházejícím sekcím.
- 4 Po zadání všech informací klepněte na OK.

Jak načíst, uložit nebo přidat informace o souboru:

V dialogovém okně Informace proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li nahradit stávající informace informacemi uloženými v informačním souboru, klepněte na Načíst.
- Chcete-li uložit stávající informace o souboru do informačního souboru pro pozdější použití, klepněte na Uložit.
- Chcete-li přidat informace uložené v informačním souboru ke stávajícím informacím o souboru, klepněte na Přidat.

[Viz také](#)

Popis

Může mít až 2000 znaků. V poli Autor popisu může být až 32 znaků. Pole Titulek i Zvláštní instrukce mohou obsahovat až 255 znaků.

Poznámka: Chcete-li vytisknout popis pod obrazem z Adobe Photoshopu, zvolte Soubor > Vzhled stránky a zaškrtněte Popis. Další informace o tisku najdete v kapitole [Tisk](#).

Klíčová slova

Umožňují kategorizaci a vyhledávání obrazů v některých prohlížečích programech. Napište do textového pole maximálně 31 znaků a klepněte na Přidat. Slovo se přidá do seznamu klíčových slov. Chcete-li klíčové slovo změnit, označte dané slovo v seznamu, opravte jej v textovém okénku a klepněte na Nahradit. Chcete-li klíčové slovo vymazat, označte slovo v seznamu a klepněte na Odstranit.

Kategorie

Zadejte zkratku kódu kategorie skládající se ze tří znaků. Pobočky Associated Press v některých regionech spravují seznam kategorií. Chcete-li obraz zařadit do doplňkových kategorií, napište do textového pole text a klepněte na Přidat. Chcete-li kategorii změnit, vyberte příslušný kód ze seznamu, novou kategorii napište do textového pole a klepněte na Nahradit. Chcete-li kategorii vymazat, vyberte kód v seznamu a klepněte na Odstranit.

Položka Naléhavost se používá k určení redakční důležitosti, nikoliv priority jeho zpracování.

Zásluhy

Uvádí náležité údaje o autorství pro obrazy vázané copyrightem. V textových polích můžete uvést podtitulek, nadpis, zásluhy a zdroj. Délka všech textových polí je omezena na 32 znaků.

Původ

Obsahuje důležité informace o původu díla. Pole Název objektu obsahuje krátký popis objektu, jako například Montgomery Street. Je možné zadat až 64 znaků. Datum v poli Vytvořeno může být v libovolném formátu. Chcete-li zadat současné datum v krátkém textovém formátu (například 25.10.1996), klepněte na tlačítko Dnes.

Pole Město, Země a Odkaz na původní přenos mohou obsahovat maximálně 32 znaků. Pole Stát může obsahovat až 64 znaků.

Copyright a URL

Obsahuje informace o copyrightu, které nejsou zahrnuty ve specifikacích IPTC. Chcete-li upozornit na to, že obraz je chráněn autorskými právy, klepněte na Označit copyrightem a napište poznámku o copyrightu. Pokud máte Web stránku s informacemi vztahujícími se k obrazu, můžete zadat URL této stránky.

Ukládání souborů Adobe Photoshopu

Formát Adobe Photoshop je standardní formát pro všechny nově vytvořené obrazy. Tento formát je jediným formátem, který podporuje všechny dostupné režimy obrazů Adobe Photoshopu (bitmapy, stupně šedi, duplex, indexované barvy, RGB barva, CMYK barva, Lab barva a vícekanálový), vodítka, mřížky, rastry, alfa kanály a vrstvy (včetně vrstev úprav).

Pokud soubory Photoshopu exportujete do sázecího programu, který formát Adobe Photoshopu nepodporuje, použijte příkaz Uložit kopii pro uložení kopie obrazu ve formátu, který sázecí program podporuje. (Viz [Ukládání souborů](#).)

Poznámka: Pouze soubory vytvořené v Adobe Photoshopu 4.0 podporují vrstvy úprav, vodítka a mřížky. Pokud upravíte nebo uložíte soubor ve starší verzi Photoshopu, tyto informace budou ztraceny.

[Viz také](#)

Ukládání souborů ve formátu Adobe Photoshop 2.0 (pouze Macintosh)

Jestliže potřebujete otevřít soubor v programu Adobe Photoshop 2.0 nebo ho exportujete do aplikace, která podporuje pouze tento formát, zvolte pro uložení formát Photoshop 2.0. Uložení v tomto formátu se soubor sloučí do jedné vrstvy a ztratí se informace o vrstvách.

[Viz také](#)

Ukládání souborů Adobe Photoshopu jako souborů Adobe Photoshopu 2.5

Máte-li v úmyslu použít obraz vytvořený v Adobe Photoshopu 4.0 v aplikaci, která podporuje pouze formát Adobe Photoshop 2.5, můžete přesto uložit soubor ve formátu Photoshop. Tento formát standardně ukládá také kopii se sloučenými vrstvami, která může být použita programy, které umějí načíst soubory ve formátu Adobe Photoshop 2.5.

Důležité: Adobe Photoshop 2.5 a Adobe Photoshop 2.5.1 dokáží otevřít pouze soubory, které neobsahují více než 16 kanálů. Obrazy s více kanály se neotevřou.

Ukládání souborů ve Photoshopu tak, aby mohly být používány i jako soubory Photoshopu 2.5, zvětšuje velikost souboru. Jestliže budete pracovat se soubory pouze v Adobe Photoshopu 4.0, vypněte volbu kompatibility s Photoshopem 2.5 a tím minimalizujete velikost ukládaných souborů.

Jak vypnout kompatibilitu s Photoshopem 2.5:

- 1 Zvolte Soubor > Předvolby > Ukládání souborů.
- 2 Odznačte volbu Kompatibilita s 2.5 a klepněte na OK.

[Viz také](#)

Ukládání souborů ve formátu Photoshop EPS

Při ukládání souboru ve formátu EPS (Encapsulated PostScript) je možné vybrat z mnoha voleb, které jsou popsány v následujících odstavcích.

Poznámka: Při exportu obrazu Adobe Photoshopu určených pro tisk čtyřmi výtažkovými tiskovými barvami z Adobe Illustratoru musí být před uložením do formátu Photoshop EPS obraz v režimu CMYK.

Náhled

Pro soubor EPS můžete uložit náhled ve formátu TIFF. Na Macintoshi můžete také uložit náhled ve formátu PICT. Tyto náhledy vám poskytnou představu, jak bude obraz po tisku vypadat a umožní vám přesné umístění obrazu na stránce. Chcete-li na Macintoshi uložit náhled, který bude možné použít v aplikacích na počítačích kompatibilních s IBM PC, použijte formát náhledu TIFF.

Poznámka: Pro používání 24-bitového náhledu JPEG na Macintoshi musíte mít nainstalovaný QuickTime.

Kódování

Při ukládání obrazů ve formátu EPS a při tisku na PostScriptových výstupních zařízeních si můžete vybrat ze tří druhů kódování: kódování ASCII je všeobecně použitelné, vytváří však největší výstupní soubory. Pracujete-li ve Windows, použijte kódování ASCII. Binární kódování vytváří menší výstupní soubory (urychluje dobu přenosu souboru na výstupní zařízení) bez úpravy původních dat. Kódování JPEG vytváří ještě menší soubory, ale technika použitá pro kompresi souborů JPEG může snížit kvalitu tisku. Soubory v kódování JPEG mohou být vytištěny pouze na tiskárnách s PostScriptem Level 2 a nemohou se separovat na jednotlivé výtažky. Pokud budete chtít soubory tisknout, zvolte nejvyšší kvalitu JPEG.

Některé programy pro sazbu nepodporují binární soubory EPS. V takovém případě budete muset zvolit kódování ASCII. Některé komerční programy pro tisk přes tiskovou frontu a síťový tisk nepodporují binární kódování. Pokud se vyskytnou chyby při tisku, možná budou způsobeny tím, že váš program pro tisk vyžaduje kódování ASCII.

Ořezové cesty

Jestliže plánujete použít cestu vytvořenou v souboru jako ořezovou cestu, příslušnou cestu vyberte a podle potřeby nastavte hodnotu plochosti. Další informace o ořezových cestách a hodnotách plochosti najdete v odstavci [Používání ořezových cest](#).

Polotónový rastr a převodní funkce

S obrazem EPS můžete uložit také informace o polotónovém rastru (zahrnující hustoty a úhly rastrů) a převodní funkce. Jestliže do souboru uložíte informace o polotónovém rastru a soubor pak přenesete do jiné aplikace, jako je např. Adobe Separator, interpreter jazyka PostScript použije tato nastavení rastru při generování barevných výtažků. Jestliže v dialogovém okně Převodní funkce zaškrtnete volbu Potlačit funkce vestavěné v tiskárně, bude při tisku nastavení tiskárny nahrazeno převodními funkcemi ze souboru. Další informace o převodních funkcích najdete v odstavci [Kompenzace nárůstu tiskových bodů s použitím převodní funkce.](#)

DCS

Pokud ukládáte obraz CMYK ve formátu Photoshop EPS, můžete soubor uložit v rozšířeném standardu formátu EPS vyvinutém firmou Quark nazvaném DCS (Desktop Color Separations). Formát DCS umožňuje některým aplikacím, například QuarkXPressu, číst importované soubory Photoshopu a tisknout barevné separace. Uložení ve formátu DCS vytvoří pět souborů: jeden pro každý barevný kanál obrazu CMYK a pátý, řídicí, odpovídající složenému barevnému kanálu. Chcete-li soubor uložit ve standardním formátu EPS bez použití DCS, zvolte Žádný.

Pokud použijete volbu DCS, můžete zahrnout do řídicího souboru verzi obrazu ve stupních šedi nebo v barvách s rozlišením 72 dpi. Můžete potom obraz zkontrolovat tím, že jej vytisknete s tímto malým rozlišením z jiné aplikace. Chcete-li přesně kontrolovat barvy v obraze, zvolte Ano (72 obr. bodů/palec v barvě). Uvědomte si však, že tím můžete podstatně zvětšit velikost řídicího souboru. Pokud jste si jisti, že budete tisknout přímo na film, zvolte Ano (bez složeného PostScriptu).

Průhledné bílé

Zvolte volbu Průhledné bílé chcete-li, aby se bílé oblasti zobrazovaly průhledně. Tato volba formátu EPS je dostupná pouze při ukládání obrazu v režimu bitové mapy.

Ukládání souborů ve formátu JPEG

Při ukládání souborů ve formátu JPEG můžete určit kvalitu obrazu a úroveň komprese. Chcete-li určit kvalitu obrazu, zadejte hodnotu od 0 do 10 nebo z nabídky Kvalita vyberte požadovanou volbu. Chcete-li určit kompresi, táhněte jezdcem. Mezi kvalitou obrazu a množstvím komprese platí nepřímá úměra: obraz zkomprimovaný s volbou nejvyšší kvality je méně komprimovaný (a zabírá tedy na disku více místa) než obraz uložený s volbou nízké kvality.

Pro soubor JPEG je dále možné zvolit volby formátu. Pro optimalizaci barevné kvality obrazu zaškrtněte volbu Standardní optimalizovaný. K uložení souboru ve formátu progresivního JPEG zaškrtněte Progresivní. Tato volba umožňuje zobrazení obrazu postupně tak, jak je načítán z Webu, s použitím řady náhledů, které ukazují stále detailnější verze celého obrazu dříve, než se načtou všechna data. Obrazy ve formátu progresivní JPEG však při prohlížení vyžadují více RAM a nejsou podporovány všemi prohlížeči Webu. Zvolíte-li volbu Progresivní, můžete také určit počet postupných náhledů.

Export obrazů

Adobe Photoshop obsahuje zásuvné moduly pro vytváření souborů GIF pro zobrazení on-line, pro export cest do Adobe Illustratoru a pro ukládání souborů ve formátu Rychlé úpravy (viz [Otevírání souborů Rychlé úpravy](#) a [Export cest do Adobe Illustratoru](#)).

Modul Export GIF89a umožňuje konverzi obrazů z režimu RGB do GIF souborů v indexovaných barvách a umožňuje určit počet barev v souboru. Příkaz dále umožňuje označit průhledné oblasti v obraze GIF pro použití v dokumentech HTML používaných na World Wide Webu. Adobe Photoshop 4.0 může otevírat a ukládat soubory CompuServe GIF buď v 8-bitových indexovaných barvách nebo ve stupních šedi.

Jak použít exportní modul:

Zvolte Soubor > Export a z podnabídky zvolte formát nebo metodu exportu.

[Viz také](#)

Export RGB obrazů do GIF

Při exportu obrazů RGB do formátu GIF můžete v Adobe Photoshopu použít vrstvy pro určení těch částí, které chcete mít průhledné. Funkce Export GIF89a umožňuje konverzi do indexovaných barev, výběr průhledné barvy pro prohlížeč Web a uložení obrazu ve formátu GIF.

Jak exportovat RGB obraz do GIF:

1 Pokud chcete do dokumentu HTML začlenit pouze část obrazu RGB, vyberte požadovanou část obrazu a případně nastavte prolnutí výběru. Výběr zkopírujte do nové, průhledné vrstvy. Ujistěte se, že jste skryli všechny vrstvy, které nechcete zahrnout do souboru GIF. Další informace najdete v kapitole [Používání vrstev](#).

2 Zvolte Soubor > Export > Export GIF89a.

3 Chcete-li zobrazit průhledné oblasti obrazu v plné barvě, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li, aby průhledné oblasti měly stejnou barvu jako pozadí okna prohlížeče Webu, nechte pole Indexovaná barva průhledného nastavené na výchozí barvu. Výchozí barva je šedá Netscape, což je 192 R, 192 G a 192 B.
- Chcete-li změnit barvu používanou pro zobrazení průhledných oblastí, klepněte na pole Indexovaná barva průhledného a zvolte novou barvu. Klepněte na OK.

4 Z nabídky Palety vyberte jednu z následujících voleb:

- Přesná, chcete-li vytvořit paletu pomocí barev v obraze. Tato volba není potlačena (Macintosh) resp. je viditelná (Windows) pouze v případě, že obraz obsahuje 256 nebo méně barev.
- Adaptivní, chcete-li vytvořit paletu výběrem barev, které se v barevném spektru daného obrazu vyskytují nejčastěji. Použijte tuto volbu v případě, že volba Přesná není k dispozici. Pokud je několik obrazů zobrazeno zároveň, prohlížeč Netscape 1.1 (nebo vyšší) dynamicky vytváří barevnou tabulku pomocí adaptivní palety.
- Systémová, chcete-li vytvořit barevnou tabulku pomocí standardní zabudované palety počítače. Volba Systémová může vést k neočekávaným výsledkům, pokud je obraz zobrazen na 8-bitovém monitoru s použitím jiné zabudované palety.

5 Chcete-li použít vlastní paletu, kterou jste vytvořili v Adobe Photoshopu, klepněte na tlačítko Načíst. Potom najděte a vyberte jinou paletu. Klepněte na OK.

6 Pokud jste načetli vlastní paletu nebo zvolili Systémová, zaškrtněte volbu Použít nejbližší, aby se použily barvy z palety, které nejlépe reprezentují obraz.

7 Pokud jste zvolili Adaptivní paletu, vyberte nebo zapište nejnižší počet barev, který zachová nezbytné detaily v obraze.


Uvědomte si, že vliv snížení počtu barev na velikost souboru bude zásadně odlišný u obrazů s různými rozměry a s různým obsahem barev. V malých obrazech bude efekt na velikost souboru zanedbatelný.

Poznámka: Počet barev v obraze můžete snížit pouze při exportu obrazu RGB do GIF. Chcete-li snížit počet barev v obraze s indexovanými barvami, zkonvertujte obraz do režimu RGB a potom obraz exportujte pomocí modulu GIF.

8 Chcete-li vidět, jak bude obraz zobrazen v prohlížeči Webu, klepněte na Náhled.

9 K navigaci v náhledu použijte následující metody:

- Chcete-li pohybovat obrazem v náhledovém okně, zvolte nástroj ručička a táhněte jím v obraze.

Chcete-li umístit do náhledového okna celý obraz, poklepejte na nástroj ručička .

- Chcete-li náhled zvětšit, zvolte nástroj lupa a klepněte na tu část náhledu, kterou chcete zvětšit.

Chcete-li náhled zobrazit v měřítku 100 %, poklepejte na nástroj lupa .

- Chcete-li náhled zmenšit, stiskněte klávesu Alt a klepněte na tu část náhledu, kterou chcete zmenšit.



Chcete-li rychle používat nástroje při práci v náhledu Export GIF89a, použijte následující zkratky:

- Nástroj lupa pro zvětšení aktivujte stisknutím klávesy Apple (Macintosh) resp. Ctrl (Windows).
- Nástroj lupa pro zmenšení aktivujte stisknutím klávesy Alt.
- Nástroj ručička aktivujte stisknutím mezerníku.

10 Klepnutím na OK náhledové okno zavřete.

11 Pokud nejste spokojeni s výsledky, podržte klávesu Alt a klepněte na Obnovit, čímž obnovíte barvy v obraze. Podle potřeby opakujte kroky 3 až 8.

12 Chcete-li určit, jak se bude obraz zobrazovat při načítání v prohlížeči Webu, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li obraz zobrazovat při načítání postupně, zaškrtněte volbu Prokládaně.
- Chcete-li použít obraz jako pozadí nebo texturu, odznačte volbu Prokládaně.

13 Pokud soubor obsahuje popis, který chcete zahrnout jako komentář do záhlaví formátu GIF, zaškrtněte volbu Export popisu. Další informace najdete v odstavci [Zadání informací o souboru](#).

14 Klepnutím na OK soubor exportujte. Určete umístění pro exportovaný soubor a klepněte na Uložit.

Export obrazů v indexovaných barvách do GIF

Při exportu obrazů v indexovaných barvách do formátu GIF použijte dialogové okno Export GIF89a pro zvolení voleb průhlednosti pro obraz ve formátu GIF. Můžete zvolit více barev, které budou průhledné. Další informace o obrazech v indexovaných barvách najdete v odstavci [Režim indexovaných barev](#) a [Konverze na indexované barvy](#).

Pro větší kontrolu však může být lepší zkonvertovat obraz do režimu RGB, vytvořit průhlednost ve Photoshopu s použitím vrstev a potom obraz exportovat do formátu GIF z režimu RGB. Vytváření průhlednosti v režimu RGB umožňuje vytvořit měkké okraje průhledných oblastí. Konverze do formátu GIF z režimu RGB také umožňuje snížit počet barev v obraze s indexovanými barvami. Další informace najdete v předcházejícím odstavci [Export RGB obrazů do GIF](#).

Jak exportovat obraz s indexovanými barvami do GIF:

1 Zvolte Soubor > Export > Export GIF89a.

2 Chcete-li definovat určité barevné oblasti obrazu jako průhledné, klepněte na kapátko a klepněte na požadovanou oblast v náhledu nebo na požadovanou barvu ve vzorcích barev. Potom proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li, aby průhledné oblasti měly stejnou barvu jako pozadí okna prohlížeče, nechte indexovanou barvu průhledného ve výchozím nastavení. (Výchozí nastavení je šedá Netscape – 192 R, 192 G a 192 B.)
- Chcete-li změnit barvu označující průhledné oblasti, klepněte na vzorek indexované barvy průhledného. Vyberte novou barvu, jak je popsáno na straně 225. Klepněte na OK.

Poznámka: Pokud je barva pozadí shodná s barvou v jiné části obrazu a vy chcete, aby bylo průhledné jenom pozadí, musíte vytvořit alfa kanál k zamaskování pozadí. Instrukce najdete v příštím odstavci.

3 Chcete-li označit další barvy jako průhledné oblasti, klepněte na kapátko s plus a klepněte na požadované barvy v náhledovém okně nebo ve vzorcích barev. Vzorky vybraných barev budou zvýrazněny.

4 Chcete-li zobrazit náhled obrazu, použijte metody popsané v kroku 8 předcházejícího postupu.

5 Pokud nejste spokojeni s výsledky, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li obnovit jednu barvu v obraze, stiskněte klávesu Alt a klepněte na ikonu kapátko s plus, čímž se přepne na nástroj kapátko s mínus. Barvu obnovíte klepnutím na její vzorek.



Chcete-li aktivovat nástroj kapátko s mínus pokud je kapátko s plus zaškrtnuto v náhledu exportu GIF89a, stiskněte Apple (Macintosh) resp. Ctrl (Windows). Chcete-li aktivovat kapátko plus pokud je vybráno kapátko s mínus, stiskněte klávesu Shift.

- Chcete-li obnovit všechny barvy v obraze, podržte Alt a klepněte na Obnovit. Podle potřeby opakujte kroky 2 a 3.

6 Zaškrtněte nebo odškrtněte volby Prokládaně a Export popisu, jak je popsáno v krocích 11 a 12 předchozího postupu.

7 Klepnutím na OK soubor exportujte. Vyberte umístění exportovaného souboru a klepněte na Uložit.

Export obrazů s indexovanými barvami do GIF s průhledným pozadím

Chcete-li, aby při exportu obrazu s indexovanými barvami do formátu GIF bylo průhledně zobrazeno jenom pozadí, použijte nejdříve alfa kanál k zamaskování pozadí. Některé části obrazu mohou mít například stejnou barvu jako pozadí a pokud určíte, že barva pozadí je průhledná, tyto části obrazu se zobrazí také průhledně. Použitím masky můžete aplikovat průhlednost pouze na pozadí, aniž byste ovlivnili ty části obrazu, které mají zůstat viditelné. Informace o alfa kanálech najdete v kapitole [Používání kanálů a masek](#).

Další možností je převést obraz do režimu RGB, umístit výběr popředí na novou průhlednou vrstvu a skrýt pozadí před exportem obrazu do formátu GIF. Konverze obrazu do režimu RGB umožňuje vytvořit měkké okraje výběru a snížit počet barev v adaptivní paletě při konverzi do GIF (viz [Export RGB obrazů do GIF](#)). Další informace o práci s vrstvami najdete v kapitole [Používání vrstev](#).

Jak exportovat obraz s indexovanými barvami do GIF s průhledným pozadím:

- 1 V obraze vyberte oblasti, které mají zůstat viditelné.
- 2 Klepněte na tlačítko Uložit výběr v dolní části palety Kanály, čímž z výběru vytvoříte alfa kanál. Všimněte si jména kanálu v paletě.
- 3 Zvolte Soubor > Export > Export GIF89a.
- 4 Z nabídky Průhlednost zvolte právě vytvořený alfa kanál.



Chcete-li invertovat to, co bude v obraze průhledné, podržte při volbě kanálu z nabídky Průhlednost v dialogovém okně Volby exportu GIF89a klávesu Alt.

- 5 Vyberte další volby exportu, jak je popsáno v předcházejícím odstavci "Jak exportovat obraz s indexovanými barvami do GIF".
- 6 Klepnutím na OK soubor exportujte. Vyberte umístění exportovaného souboru a klepněte na Uložit. Přípona .gif se k názvu souboru přidá automaticky.

O formátech souborů

Informace o formátu souboru najdete v příslušném tématu:

[BMP](#)

[Photoshop EPS](#)

[Náhled EPS TIFF nebo EPS PICT](#)

[Filmový pás](#)

[CompuServe GIF](#)

[IFF](#)

[JPEG](#)

[MacPaint](#)

[PCX](#)

[PDF](#)

[PICT](#)

[Resource PICT \(pouze Macintosh\)](#)

[PIXAR](#)

[PixelPaint](#)

[PNG](#)

[Holý](#)

[Scitex CT](#)

[Targa](#)

[TIFF](#)

[Viz také](#)

JPEG nebo GIF?

Pro zobrazení online, například na stránce na World Wide Webu, poskytují obrazy JPEG nejlepší barvy a nejmenší velikost souboru. Pokud váš obraz obsahuje čárové grafiky (pérovky) nebo musí mít průhledné plochy, použijte příkaz Export GIF89a. Abyste udrželi minimální velikost souboru, zvolte Obraz > Režim > Indexovaná barva a použijte nejmenší počet barev, který ještě dává přijatelné výsledky. Pro obrazy s plynulými tóny (fotografie), dává nejlepší výsledky Adaptivní paleta.

BMP

Formát BMP je standardní bitmapový formát ve Windows a je běžně používán na počítačích s DOS a Windows. Při ukládání obrazů v tomto formátu specifikujte formát Microsoft Windows nebo OS/2 a určete barevnou hloubku obrazu v rozmezí 1 až 24 bitů. Při ukládání 4-bitových a 8-bitových obrazů můžete též použít kompresi RLE. Tato komprese je bezeztrátová, to znamená, že se z obrazu neztratí žádné detaily.

Photoshop EPS

Formát EPS (Encapsulated PostScript) je podporován většinou ilustračních a sázecích programů a obvykle je těmito aplikacemi preferován. Tento formát v režimu bitmapy umožňuje použití průhledné bílé barvy. Další informace o volbách EPS najdete v odstavci [Ukládání souborů ve formátu Photoshop EPS](#).

Náhled EPS TIFF nebo EPS PICT

Tyto formáty můžete využít k otevření souborů vytvořených jinými aplikacemi, které sice umí vytvořit náhled, ale jejich vlastní formát není programem Adobe Photoshop podporován (například QuarkXPress). Otevřený náhled můžete upravovat a použít stejně jako kterýkoli jiný soubor s nízkým rozlišením.

Filmový pás

Formát Filmový pás (Filmstrip) se používá při animacích nebo pro filmové soubory, vytvářené programem Adobe Premiere. Pouze ty obrazy, které byly exportovány z programu Adobe Premiere ve formátu Filmový pás mohou být uloženy ve formátu Filmový pás Adobe Photoshopu. Při úpravách souboru ve formátu Filmový pás v Adobe Photoshopu nesmíte měnit velikost ani oříznutí obrazu, pokud jej chcete exportovat zpět do programu Adobe Premiere. Další informace najdete v příručce uživatele Adobe Premiere.

CompuServe GIF

Formát CompuServe GIF (Graphics Interchange Format) se běžně používá pro zobrazení grafik a obrazů v indexovaných barvách v jazyce HTML (hypertext markup language) na World Wide Webu a jiných on-line službách. GIF je komprimovaný formát, který je navržený pro minimalizaci přenosové doby při přenosu souborů po telefonních linkách.

Adobe Photoshop 4.0 může ve formátu GIF ukládat bitmapové obrazy, obrazy ve stupních šedi nebo obrazy s indexovými barvami. Při ukládání souboru ve formátu GIF můžete určit, jak bude obraz zobrazován při načítání. Zvolte volbu Prokládaně, chcete-li, aby byl obraz při načítání zobrazován postupně.

Příkaz Export GIF89a umožňuje určit zobrazení průhledných oblastí a ukládání obrazů RGB ve formátu GIF. Další informace najdete v odstavci [Export obrazů](#).

IFF

Formát Amiga IFF (Interchange File Format) se používá při práci s Video Toasterem a při přenosu obrazů na počítače Commodore Amiga. Kromě toho je tento formát podporován řadou kreslicích programů na počítačích PC, jako je například Deluxe Paint od Electronic Arts; při práci s tímto programem je IFF nejlepší formát pro export.

JPEG

Formát JPEG (Joint Photographic Experts Group) se běžně používá k zobrazení fotografií a jiných obrazů s plynulými tóny v HTML na World Wide Webu a jiných on-line službách. Na rozdíl od formátu GIF formát uchovává JPEG všechny barevné informace v obraze RGB. JPEG také používá kompresi, která snižuje velikost souboru určením dat, která nejsou podstatná pro zobrazení obrazu, a jejich vynecháním. Soubory JPEG jsou při otevření automaticky rozbaleny.

Protože komprese formátu JPEG některá data odstraňuje, bývá označována jako ztrátová komprese. Znamená to, že jestliže byl obraz zkomprimován a poté znovu rozbalen, není již stejný jako originál. Větší úroveň komprese obrazu snižuje jeho kvalitu, zatímco menší úroveň komprese vede ke kvalitnějším obrazům. Ve většině případů je rozdíl mezi originálním obrazem a obrazem komprimovaným s volbou nejvyšší kvality JPEG neznatelný. Další informace o volbách JPEG najdete v odstavci [Ukládání souborů ve formátu JPEG](#).

MacPaint

Formát MacPaint se běžně používá při přenosu obrazů v režimu bitmapy mezi aplikacemi na Macintoshi. Chcete-li uložit bitmapový obraz v tomto formátu, nesmí být větší než 576 x 720 obrazových bodů. Můžete určit, zda bude obraz po otevření umístěn doprostřed stránky nebo do jejího levého horního rohu.

PCX

Formát PCX, zavedený firmou Z-Soft pro aplikaci Paintbrush na PC, se běžně používá na počítačích kompatibilních s IBM PC. Většina programů na PC podporuje verzi 5 formátu PCX. Soubory vytvořené ve verzi 3 nepodporují uživatelskou paletu barev. Proto když otevřete PCX soubor verze 3, bude paleta ignorována a místo ní se použije standardní barevná paleta VGA.

PDF

Formát PDF používá program Adobe Acrobat, software pro elektronické publikování od Adobe pro Macintosh, Windows, UNIX a DOS. K prohlížení souborů ve formátu PDF použijte Adobe Reader, který je obsažen na CD-ROM Adobe Photoshopu.

Formát PDF je založen na jazyce PostScript Level 2 a může reprezentovat jak vektorové tak bitmapové obrazy. Stránky PDF jsou identické se stránkami PostScriptu, ale soubory PDF mohou dále obsahovat informace pro elektronické prohledávání dokumentů a navigaci. Soubory PDF mohou například obsahovat hypertextové vazby a elektronický obsah.

Další informace o PDF a Adobe Acrobatu najdete v souboru Electronic Publishing Guide, obsaženém na výukovém CD-ROM Adobe Photoshop Tutorial.

PICT

Formát PICT se běžně používá v grafických a sázecích programech na počítačích Macintosh pro přenos mezi jednotlivými aplikacemi. Formát PICT je velmi efektivní zejména při kompresi souborů, které obsahují velké jednobarevné plochy. Zejména u alfa kanálů, které často obsahují velké černé a bílé plochy, může kompresní poměr nabýt mimořádných hodnot.

Při ukládání obrazů RGB ve formátu PICT můžete zvolit rozlišení 16 nebo 32 bitů na obrazový bod. Pro obrazy ve stupních šedi můžete vybrat rozlišení 2, 4 nebo 8 bitů na obrazový bod. Pracujete-li na Macintoshi s instalovaným programem QuickTime, můžete také vybrat ze čtyř možností komprese JPEG.

Resource PICT (pouze Macintosh)

Resource PICT je soubor PICT obsažený v resource části (forku) souboru aplikace Macintosh. Příkladem resource PICT je úvodní obrazovka Adobe Photoshopu nebo obsah Alba. Resource PICT otevřete tím, že zvolíte Soubor > Import > Resource PICT. Při ukládání souboru ve formátu resource PICT můžete určit identifikační číslo resource a jeho jméno. Můžete také určit bitovou hloubku a kompresi jako u formátu PICT.

PIXAR

Formát PIXAR je navržen speciálně pro výměnu souborů s pracovními stanicemi PIXAR. Stanice PIXAR provozují výkonné grafické aplikace používané například pro 3D obrazy a animace.

PixelPaint

Formát PixelPaint umožňuje otevřít soubory v grafické aplikaci PixelPaint na Macintoshi. Tento formát byste měli použít při přenosu souborů do programu PixelPaint 1.0 nebo 2.0. Ve formátu PixelPaint můžete nastavit velikost obrazu (plátna) a umístění obrazu po otevření doprostřed nebo do levého horního okraje plátna. Formát PixelPaint se používá pouze pro soubory s indexovanými barvami nebo ve stupních šedi.

PNG

Formát PNG byl vyvinut jako alternativa k formátu GIF a používá se, stejně jako GIF, pro zobrazení obrazů na World Wide Webu a jiných on-line službách. Formát PNG zachovává všechny barevné informace a alfa kanály a používá neztrátovou kompresi ke zmenšení velikosti souboru.

Při ukládání obrazů ve formátu PNG můžete zobrazit obraz s postupně se zvětšujícími detaily při načítání. Vyberte Adam7 z nabídky Prokládání. Můžete také zvolit filtrovací algoritmus, který se používá při přípravě dat na kompresi.

Holý

Holý formát je velmi flexibilní formát pro přenos obrazů mezi různými aplikacemi a platformami. Holý formát se skládá z řetězce bytů, který popisuje barevné informace v souboru. Každý obrazový bod je popsán v binárním formátu, kde 0 znamená černou a 255 bílou barvu. Adobe Photoshop stanoví počet kanálů, který je nezbytný pro popis barevné informace, plus všechny ostatní kanály obrazu. Můžete specifikovat příponu souboru (Windows) resp. typ souboru a původce (Macintosh), a záhlaví.

Na Macintoshi je typ souboru čtyřznakové označení, které soubor identifikuje; například TEXT identifikuje textový dokument ASCII. Původce souboru je také označován kombinací čtyř znaků. Většina aplikací pro Macintosh má jednoznačné identifikační označení původce souboru, které je registrováno u Apple Computer Developer Services.

Záhlaví souboru je určitý počet informačních bytů, který se objevuje na začátku souboru ještě před vlastní obrazovou informací. Tato hodnota definuje počet nulových znaků, který se umístí na začátku souboru a rezervuje místo pro záhlaví. Ve výchozím nastavení není záhlaví přítomno (záhlaví = 0). Jestliže otevřete soubor v holém formátu, můžete záhlaví zadat (viz [Otevírání souborů v holém formátu](#)). Můžete také soubor uložit bez záhlaví a pak nuly v záhlaví nahradit jinými čísly pomocí nástroje pro editaci souborů, jako je např. Norton Utilities (Macintosh) nebo HEdit (Windows).

Obraz můžete uložit v prokládaném nebo neprokládaném formátu. Jestliže zvolíte prokládaný formát, uloží se barevné informace (například červená, zelená a modrá) postupně. Volba bude záležet na požadavcích aplikace, ve které budete soubor otevírat.

Scitex CT

Formát Scitex Continuous Tone (CT) je k dispozici pro barevné obrazy RGB a CMYK a pro obrazy ve stupních šedi. Počítače Scitex se používají při vysoce kvalitním zpracování obrazu. Programy pro přenos souborů uložených v tomto formátu do systému Scitex získáte od firmy Scitex. Pokud zvolíte volbu ukládání do formátu Scitex, Adobe Photoshop obraz do tohoto formátu převede přímo; při konverzi nenastavujete žádné další parametry.

Obrazy ve formátu Scitex CT jsou soubory v režimu CMYK a jsou často velmi velké. Na vstupu jsou tyto obrazy vytvářeny skenery Scitex. Když Adobe Photoshop vytváří výstup ve formátu Scitex CT, jsou tyto soubory určeny k tisku na rastrovací jednotce Scitex, která vytváří barevné výtažky pomocí patentovaného polotónového systému Scitex. Tento systém vede k vysokému potlačení moiré a je používán při profesionální práci s barvou jako jsou například reklamy ve vysoce kvalitních ilustrovaných časopisech.

Targa

Formát Targa (TGA) se používá v systémech s videokartami Truevision a je běžně podporován barevnými aplikacemi v systému MS-DOS. Jestliže ukládáte obrazy v režimu RGB, můžete zvolit počet bitů barvy.

TIFF

Formát TIFF (Tagged-Image File Format) se používá při přenosu obrazu mezi různými aplikacemi či platformami. Formát TIFF podporuje kompresi LZW, což je neztrátová kompresní metoda, která z obrazu neodstraňuje žádné detaily.

Jestliže ukládáte obraz Adobe Photoshopu ve formátu TIFF, můžete zvolit formát čitelný počítačem Macintosh nebo IBM PC. Můžete také automaticky obraz komprimovat zaškrtnutím volby Komprese LZW.

Adobe Photoshop u souborů TIFF načítá a ukládá také popisy. Tuto vlastnost lze využít především při práci se systémem APPD (Associated Press Picture Desk), který používá stejná pole pro popisy TIFF. Další informace o používání popisů najdete v odstavci [Zadání informací o souboru](#).

Umístování obrazů Adobe Photoshopu do jiných aplikací

Photoshop poskytuje mnoho možností, které pomáhají použít obrazy v jiných aplikacích. Můžete použít ořezové cesty pro tvorbu průhledných oblastí v obraze, které umístíte do sázečích aplikací. Uživatelé počítačů Macintosh mohou použít funkce vydávání a odebrání Photoshopu pro zajištění automatické aktualizace obrazů použitých v jiných programech.

[Viz také](#)

Používání ořezových cest

Ořezové cesty umožňují exportovat část obrazu do ilustrace nebo programu pro sazbu. Ořezová cesta mění vše kromě určené oblasti na průhledné, když je obraz tisknut nebo zobrazován v jiné aplikaci. To umožňuje umístit obraz do jiného souboru bez zakrytí jeho pozadí.

[Viz také](#)

Vytvoření ořezové cesty

Jako ořezová cesta se určí uložená cesta.

Jak uložit cestu jako ořezovou cestu:

1 Vytvořte a uložte cestu nebo zkonvertujte stávající výběr na cestu. Další informace najdete v odstavci [Vytváření cest](#) a [Změna hranice výběru na cesty](#).

2 Z nabídky v paletě Cesty zvolte Ořezová cesta.

3 Z nabídky Cesta zvolte cestu, kterou chcete uložit jako ořezovou.

4 Je-li to nutné, zadejte hodnotu plochosti.

Interpreter PostScriptu vytváří křivkové segmenty spojováním řady přímkových segmentů. Plochost v dialogovém okně Ořezová cesta určuje, jak těsně přímkové segmenty aproximují danou křivku. Čím menší je hodnota plochosti, tím větší počet přímek je použit k vytvoření dané křivky a křivka je proto přesnější.

Hodnota plochosti může být v rozsahu od 0,2 do 100. Pro tisk s vysokým rozlišením (1200 dpi až 2400 dpi) je doporučena hodnota plochosti v rozmezí od 8 do 10, zatímco pro tisk s nízkým rozlišením (300 dpi až 600 dpi) jsou doporučeny hodnoty v rozmezí od 1 do 3. Je-li hodnota plochosti nevyplněna, obraz je tisknut za použití výchozího nastavení dané tiskárny.

5 Klepněte na OK.

Chcete-li tisknout soubor pomocí výtahových barev, zkonvertujte soubor do režimu CMYK. Informace o tomto režimu najdete v odstavci [Konverze do režimu CMYK](#).

6 Uložte soubor ve formátu Photoshop EPS.

K dosažení nejlepší kvality zobrazení při exportu obrazu použijte 8 bitový náhled. Používáte-li Macintosh a chcete obraz použít i ve Windows, použijte volbu náhledu TIFF. Další informace najdete v odstavci [Ukládání souborů ve formátu Photoshop EPS](#).

[Viz také](#)

Tisk ořezových cest

Při tisku obrazů obsahujících ořezové cesty můžete dostat nepředpokládané výsledky tisku pokud osvitová jednotka není schopna správně interpretovat ořezovou cestu nebo je ořezová cesta příliš složitá.

Hlásí-li tiskárna PostScriptovou chybu Limitcheck error nebo všeobecnou PostScriptovou chybu, může to znamenat, že ořezová cesta je pro tisk příliš složitá. Někdy můžete bez problémů tisknout složité ořezové cesty na tiskárně s nízkým rozlišením, ale problémy mohou nastat, chcete-li tisknout stejnou cestu na tiskárně s vysokým rozlišením. Důvodem je to, že tiskárna s nízkým rozlišením používá k vytvoření křivky menšího počtu přímků než tiskárna s vysokým rozlišením, takže automaticky danou cestu zjednodušuje. Složitou ořezovou cestu můžete zjednodušit snížením celkového počtu kotevních bodů cesty.

Jak zjednodušit ořezovou cestu:

- 1 V paletě Cesty vyberte cestu a klepněte na tlačítko Vytvořit výběr ve spodní části palety, čímž změníte cestu na výběr.
- 2 Klepněte na ikonu Koš v dolní části palety, čímž odstraníte původní cestu.
- 3 Z nabídky palety Cesty zvolte příkaz Vytvořit cestu a zvětšete hodnotu tolerance (4 až 6 bodů je dobrá počáteční hodnota).
- 4 Vytvořenou pracovní cestu pojmenujte a uložte.

Viz také [Export cest do Adobe Illustratoru](#)

Export cest do Adobe Illustratoru

Modul Cesty do Illustratoru umožňuje exportovat cesty nakreslené perem do souboru Adobe Illustratoru. Tato schopnost usnadňuje práci s kombinovaným obrazem Adobe Photoshopu a Adobe Illustratoru nebo využití funkcí Adobe Photoshopu v obraze Adobe Illustratoru. Můžete například exportovat cestu nakreslenou perem a vytáhnout ji čárou, kterou pak lze využít pro vytvoření soutisku (trappingu) pro ořezovou cestu při tisku z Illustratoru. Můžete také zarovnat text nebo objekty Adobe Illustratoru s cestami Photoshopu.

Jak použít modul Cesty do Ilustrátoru:

1 V Adobe Photoshopu vytvořte cestu nebo změňte existující výběr na cestu a potom ji uložte. Další informace najdete v odstavci [Vytváření cest](#) a [Změna hranice výběru na cesty](#).

2 Zvolte Soubor > příkaz Export > Cesty do Ilustrátoru.

3 Pro exportovanou cestu zvolte umístění. Při práci na počítačích Macintosh vyberte z nabídky cestu, kterou chcete exportovat.

4 Klepněte na Uložit. Tím se cesta uloží do souboru, který můžete použít v Adobe Illustratoru.

5 V programu Adobe Illustrator otevřete cestu jako nový soubor. Pak můžete s cestou manipulovat nebo ji použít pro zarovnání objektů Illustratoru.

Všimněte si, že ořezové značky v Adobe Illustratoru označují rozměry původního obrazu Adobe Photoshopu. Umístění cesty v programu Adobe Photoshop je zachováno, pokud nezměníte ořezové značky nebo cestu nepřemístíte.

[Viz také](#)

Vkládání obrazů Adobe Photoshopu do textových procesorů (pouze Macintosh)

Adobe Photoshop podporuje AppleEvent Edit Graphic Object (EGO), který umožňuje vkládání obrazů Adobe Photoshopu do textových souborů. EGO je jednodušší alternativou funkcí vydávání a odebírání v případě, že textový soubor obsahuje mnoho malých obrazů, které vyžadují aktualizaci.

Textové procesory, které pracují s EGO jsou Full Write Professional, Nisus, MacWrite Pro, Word Perfect a Claris Works.

Jak použít AppleEvent Edit Graphic Object (EGO) k aktualizaci obrazů v textových souborech:

Vložte obraz Photoshopu do textového souboru.

Poklepejte na obraz v textovém souboru, čímž spustíte program Adobe Photoshop (pokud již neběží) a otevřete obraz pro úpravy.

Po skončení úprav zavřete soubor Adobe Photoshopu, čímž zaktualizujete obraz v textové aplikaci.

Vydávání a odebírání (pouze Macintosh)

Na Macintoshi můžete využít funkcí Vydávat a Odebírat, sloužících pro dynamické sdílení dat mezi aplikacemi. Můžete například vydat soubor Photoshopu umístěný na stránce v souboru programu pro sazbu a poté příslušný soubor odebírat. Jakékoliv změny, které v souboru provedete ve Photoshopu, jsou automaticky aktualizovány na stránce programu pro sazbu okamžitě po uložení. Také je možné provádět aktualizaci vydávaných souborů ručně.

Poznámka: Adobe Photoshop může vydávat obrazy ve formátech PICT, Photoshop EPS a TIFF. Obrazy vydávané ve formátu Photoshop EPS jsou ukládány v binárním formátu.

Jak vydávat obraz Photoshopu:

- 1 Otevřete obraz, který chcete vydávat. Zvolte Úpravy > Vydávat.
- 2 Zadejte jméno vydávaného obrazu (tzv. vydání), určete jeho umístění a zvolte PICT, Photoshop EPS nebo TIFF v závislosti na formátu vyžadovaném programem, který bude vydání odebírat.
- 3 Klepněte na Vydávat.
- 4 Otevřete soubor, do kterého chcete umístit obraz Photoshopu a klepněte na místo, na které chcete obraz vložit. Zvolte Úpravy > Odebírat. Tím nastavíte odebírání příslušného vydávaného obrazu. Podrobnější informace najdete v popisu funkce odebírání v dokumentaci příslušné aplikace.

Pokaždé, když uložíte vydávaný obraz Photoshopu, je soubor automaticky aktualizován ve všech aplikacích, které jej odebírají. Pokud nechcete, aby byl obraz aktualizován automaticky, je možné nastavit ruční aktualizaci.

Jak určit ruční aktualizaci vydávaných obrazů:

- 1 V Adobe Photoshopu zvolte Úpravy > Volby vydávání.
- 2 Klepněte na Ručně a potom na Budiž. Od tohoto okamžiku je obraz aktualizován, pouze klepnete-li na tlačítko Odeslat vydání v dialogovém okně Volby vydávání.

Vkládání vazeb na objekty a objektů (OLE) (pouze Windows 95 a Windows NT 4.0)

Vkládání vazeb na objekty a objektů (OLE) jsou dva způsoby importu obrazu Adobe Photoshopu do jiných aplikací a jejich aktualizace, když se obraz změní. Photoshop je OLE 2.0 server, to znamená, že podporuje objektové vázání a vkládání obrazu do aplikace OLE kontejneru (obvykle textový procesor nebo program pro sazbu). Můžete například vložit obrazy nebo výběry z Adobe Photoshopu do jiných aplikací podporujících OLE, jako je Adobe PageMaker 6.5 a Microsoft Word 7.0 použitím kopírování a vložení, přetažení nebo jinými metodami.

Když je obraz v kontejnerové aplikaci, můžete na něho poklepat a tím ho otevřít v Adobe Photoshopu pro úpravy. Když soubor ve Photoshopu zavřete, obraz se v kontejnerové aplikaci aktualizuje.

Jak navázat nebo vložit výběr nebo obraz do OLE aplikace:

Proveďte jeden z následujících úkonů:

- o Vytvořte výběr, vyberte nástroj pro přesun a přetáhněte výběr se stisknutým pravým tlačítkem myši do aplikaci OLE kontejneru (pokud podporuje tuto funkci) nebo na plochu. Když uvolníte tlačítko myši, vyberte Vytvořit zde výstřížek. Pokud jste přetáhli objekt na plochu, můžete pak výstřížek přetáhnout do aplikace OLE kontejneru.

Poznámka: Výstřížky nemůžete přetahovat do obrazu Photoshopu, protože Photoshop je pouze OLE server, ne kontejner.

- o Zkopírujte výběr ve Photoshopu a vložte ho do své aplikace OLE kontejneru použitím příkazu Rozšířené vložení (Paste Special). Další instrukce najdete v dokumentaci ke svému textovému procesoru nebo programu pro sazbu. Vkládané výběry mohou být pouze vložené, ne vázané.

- o Použijte příkaz Vložit objekt ve své aplikaci OLE kontejneru pro vložení nového nebo existujícího obrazu Photoshopu jako OLE-vložený nebo OLE-navázaný objekt. Další instrukce najdete v dokumentaci ke svému textovému procesoru nebo programu pro sazbu.

Jak vložit nenavázanou bitmapu v rozlišení obrazovky do OLE aplikace:

Nástrojem pro přesun nebo pro výběr přetáhněte výběr se stisknutým levým tlačítkem myši do aplikace OLE kontejneru. Když objekt pustíte, objeví se jako bitmapa v rozlišení 72 ppi, která nebude automaticky aktualizovaná z Photoshopu.

Jak upravit a aktualizovat navázaný nebo vložený obraz v OLE aplikaci:

1 Poklepejte na navázaný nebo vložený obraz ve svém textovém procesoru nebo v programu pro sazbu, čímž spustíte Adobe Photoshop (pokud již neběží) a otevřete obraz pro úpravy.

2 Upravte obraz podle potřeby.

3 Proveďte jeden z následujících úkonů:

Pro vložené obrazy: zavřete obraz nebo zvolte Soubor > Aktualizovat nebo Soubor > Zavřít a návrat do <jméno aplikace>.

Pro navázané obrazy: uložte a zavřete soubor.

Poznámka: Navázané soubory můžete upravovat bez toho, abyste museli otevřít dokument kontejneru. Navázaný obraz bude aktualizován hned jak příště otevřete dokument v jeho aplikaci OLE kontejneru.

[Ukládání souborů](#)

[Export obrazů](#)

[O formátech souborů](#)

[Umísťování obrazů Adobe Photoshopu do jiných aplikací](#)

[Používání náhledů obrazů na Macintoshi](#)

[Používání náhledů obrazů ve Windows](#)

[Použití přípon jmen souborů \(pouze Macintosh\)](#)

[Ukládání souborů bez alfa kanálů](#)

[Zadání informací o souboru](#)

[Ukládání souborů Adobe Photoshopu](#)

[Ukládání souborů ve formátu JPEG](#)

[Export RGB obrazů do GIF](#)

[Export obrazů v indexovaných barvách do GIF](#)

[O formátech souborů](#)

[Export obrazů v indexovaných barvách do GIF](#)

[Export obrazů v indexovaných barvách do GIF s průhledným pozadím](#)

[Export obrazů](#)

[Ukládání souborů](#)

[Jak dostat obrázky do Photoshopu](#)

[Používání ořezových cest](#)

[Vytvoření ořezové cesty](#)

[Tisk ořezových cest](#)

[Export cest do Adobe Illustratoru](#)

[Vkládání obrazů Adobe Photoshopu do textových procesorů \(pouze Macintosh\)](#)

[Popis](#)

[Klíčová slova](#)

[Kategorie](#)

[Zásluhy](#)

[Původ](#)

[Copyright a URL](#)

[Vytvoření ořezové cesty](#)

[Tisk ořezových cest](#)

[Tisk ořezových cest](#)

[Export cest do Adobe Illustratoru](#)

[Vytvoření ořezové cesty](#)

[Tisk ořezových cest](#)

[Export cest do Adobe Illustratoru](#)

[Ukládání souborů ve formátu Adobe Photoshop 2.0 \(pouze Macintosh\)](#)

[Ukládání souborů Adobe Photoshopu jako souborů Adobe Photoshopu 2.5](#)

[Ukládání souborů ve formátu Photoshop EPS](#)

[Ukládání souborů Adobe Photoshopu](#)

[Ukládání souborů Adobe Photoshopu jako souborů Adobe Photoshopu 2.5](#)

[Ukládání souborů ve formátu Photoshop EPS](#)

[Ukládání souborů Adobe Photoshopu](#)

[Ukládání souborů ve formátu Adobe Photoshop 2.0 \(pouze Macintosh\)](#)

[Ukládání souborů ve formátu Photoshop EPS](#)

Tisk

Ve většině případů vede výchozí nastavení tisku v programu Adobe Photoshop k vynikajícím výsledkům. K zajištění toho, aby barevné obrazy na obrazovce odpovídaly vytištěným obrazům je však třeba se ujistit, že je váš systém správně zkalibrován. Kalibrace pro různé druhy monitorů, tiskové barvy a výstupní zařízení jsou popsány v kapitole [Reprodukce barev](#).

[Viz také](#)

Tisk: přehled

Nejběžnější obrazový výstup je tisk pozitivního nebo negativního obrazu na papír nebo film a potom přenos obrazu na tiskovou desku používanou pro tisk.

[Viz také](#)

O polotónech

K vytvoření dojmu spojitých přechodů tónů v obraze je nutno jej rozložit na řadu bodů. Tyto body jsou vytvářeny během tiskového procesu, když je na obraz aplikován *polotónový rastr*. Body v polotónovém rastru určují, kolik barvy bude nanášeno na určitém místě. Změny ve velikosti a hustotě bodů vytvářejí optickou iluzi obrazu v odstínech šedi nebo spojitého barevného obrazu. Při tisku výtahů barevného obrazu se používají čtyři polotónové rastry: azurový (C-cyan), purpurový (M-magenta), žlutý (Y-yellow) a černý (K - black) – jeden pro každou tiskovou barvu.

V tradiční polygrafii se polotóny vytvářejí umístěním polotónového rastru mezi film a obraz a následnou expozicí filmu. V Adobe Photoshopu se atributy polotónového rastru zadávají před výstupem na film nebo na papír. Pro dosažení co nejlepších výsledků je třeba nastavit na používaném výstupním zařízení, jako je například PostScriptová osvitová jednotka, je třeba nastavit správné limity hustoty a provést patřičnou kalibraci procesoru. Pokud jsou tyto dva faktory nekonzistentní, mohou být výsledky nepředvídatelné.

Nastavení tisku

Před tiskem libovolného typu obrazu z Adobe Photoshopu je třeba nejdříve zvolit požadované volby tisku a potom určit nastavení pro příslušný typ obrazu. Při tvorbě barevných výtažků je také třeba nastavit, jak budou vytvářeny jednotlivé tiskové výtažky a zajistit soutisk. Nakonec je obraz vytištěn jako jeden nebo více tiskových výtažků.

Důležité: Program Photoshop tiskne vždy obrazy na střed stránky - nelze měnit pozici obrazu a vytisknout ho na jiném místě stránky. Chcete-li obraz vytisknout na jiném místě stránky, musíte ho exportovat do programu pro sazbu stránky a změnit jeho pozici tam.

Adobe Photoshop standardně tiskne všechny viditelné vrstvy a kanály. Chcete-li vytisknout jednotlivou vrstvu nebo kanál, musíte zobrazit pouze tuto vrstvu nebo kanál před použitím příkazu Tisknout.

[Viz také](#)

Všeobecné volby tisku

Pro libovolný typ obrazu, který tisknete, je možné zvolit, aby bylo vedle ořezových značek vytisknuto jméno dokumentu, soutiskové značky a popis. Můžete vytisknout negativ obraze, určit stranu, na které je ve vašem zařízení emulze filmu, a zvolit barvu pozadí obrazu.

Tyto volby tisku se zobrazují v dialogovém okně Vzhled stránky, která se objeví, když zvolíte Soubor > Vzhled stránky. Přesný vzhled tohoto dialogového okna se liší podle konkrétního typu tiskárny. V horní polovině dialogového okna Vzhled stránky jsou standardní tiskové volby pro typ papíru, tiskové efekty, zmenšení, zvětšení a orientaci. Popis těchto voleb najdete v dokumentaci k vaší tiskárně.

Ne všechny volby jsou dostupné pro všechny tiskárny. Tisknete-li například na ne-PostScriptové tiskárně, volba Kalibrační pruhy není k dispozici a mohou být dostupné pouze některé volby soutiskových a ořezových značek.

[Viz také](#)

Náhled uspořádání stránky

Chcete-li zobrazit náhled výsledků nastavení tiskových voleb, klepněte na pole pro náhled stránky v levém dolním rohu okna. Obdélník obsahující x představuje obraz. Nezapomeňte, že Photoshop tiskne obrazy vždy od středu stránky (není možné nastavit tisk obrazu v jiné části stránky). Další informace o náhledu stránky najdete na v odstavci [Náhled velikosti stránky a jejího rozvržení](#).

Urychlení tisku obrazů na šířku

Firma Adobe Systems doporučuje, abyste místo tisku obrazu na šířku nejdříve otočili obraz o 90° pomocí příkazu z nabídky Obraz > Natočit plátno a potom obraz vytiskli na výšku. Tisk stránky na výšku je mnohem rychlejší než tisk na šířku.

Nastavení voleb vzhledu stránky

K nastavení specifických voleb pro vybranou tiskárnu, kterou jste si vybrali, klepněte v dialogovém okně Vzhled stránky na tlačítko Volby (Options) nebo Výběry (Properties). Název tlačítka se v různých operačních systémech liší. Další informace o tiskových volbách najdete v dokumentaci k vaší tiskárně.

Tisk nápisů

Volba Nápisy v dialogovém okně Vzhled stránky umožňuje vytisknout název dokumentu a jméno kanálu.

Tisk ořezových značek

Volba Ořezové značky v dialogovém okně Vzhled stránky umožňuje vytisknout ořezové značky, které určují, kde má být stránka oříznuta. Je možné si vybrat, zda tisknout pouze rohové značky, středové značky nebo oboje.

Tisk kalibračních pruhů

Volba Kalibrační pruhy v dialogovém okně Vzhled stránky umožňuje vytisknout jedenáctistupňovou stupnici šedí. Jednotlivé stupně představují hustoty od 0% do 100% po krocích 10%.

Při tisku výtažků CMYK se navíc v levé části každého výtažku CMY vytiskne stupnice odstínů tiskových barev a v pravé části stupnice barev.

Tisk soutiskových značek

Volba Soutiskové značky v dialogovém okně Vzhled stránky umožňuje tisk soutiskových značek, zahrnujících křížky a terčíky. Tyto značky slouží hlavně k zarovnávání jednotlivých barevných výtažků a duplexů.

Tisk negativu

Volba Negativně v dialogovém okně Vzhled stránky umožňuje tisk invertovaného obrazu. Na rozdíl od příkazu Inverze v nabídce Obraz se konverze na negativ provádí pouze při tisku (nikoliv na obrazovce). Tisknete-li barevné výtahy rovnou na film, budete možná chtít tisknout negativ, i když v mnoha zemích se obvykle používá pozitivní film. Zjistěte si v tiskárně, zda požadují pozitivní nebo negativní filmy. Tisknete-li na papír, tiskněte pozitivně.

Volba strany s emulzí

Emulze je vrstva na filmu nebo na papíře, která je citlivá na světlo. Ve výchozím nastavení je emulze nahoře, to znamená, že text v obraze je čitelný pokud je k vám otočena strana s emulzí. Vyberete-li volbu Emulzí dolů, znamená to, že text je čitelný pokud je citlivá vrstva na opačné straně filmu. Normálně by měly být obrazy na papír tisknuty emulzí nahoru.

Chcete-li určit, na které straně filmu se nachází emulze, prohlédněte si vyvolaný film pod ostrým světlem. Matná strana je emulze, lesklá strana je podložka. Zjistěte si od tiskárny, zda vyžaduje filmy s pozitivní emulzí nahoru, negativní emulzí nahoru, pozitivní emulzí dolů nebo negativní emulzí dolů.

Použití interpolace

Některé tiskárny s PostScriptem Level 2 umožňují odstranit zubaté okraje obrazů s nízkým rozlišením tím, že během tisku automaticky provedou převzorkování obrazu. Pokud tiskárna tuto schopnost nemá, nemá tato volba žádný vliv.

[Viz také](#)

Tisk okrajů

Pomocí volby Okraj je možné nastavit šířku okrajů okolo obrazu. Okraje se tisknou černě.

Jak zadat šířku okraje:

1 Klepněte na tlačítko Okraj v dialogovém okně Vzhled stránky.

2 Zadejte hodnotu pro šířku okraje ve volbě Šířka, potom zvolte jednotky a klepněte na OK. Je možné zadat i desetinné hodnoty.

Tisk popisu

Klepněte na volbu Popis v dialogovém okně Vzhled stránky, chcete-li tisknout text popisu, který jste zadali v dialogovém okně Informace o souboru. Viz odstavec [Zadání informací o souboru](#). Text popisu se tiskne 9-ti bodovým písmem Helvetica. Toto písmo není možné změnit.

Výběr barvy pozadí

Tlačítko Pozadí v dialogovém okně Vzhled stránky umožňuje vybrat barvu pozadí, které bude vytisknuto na stránce kolem obrazu. Tato volba je užitečná zejména pokud tisknete diapozitivy přímo na film, protože u nich je často požadováno černé nebo barevné pozadí. Chcete-li použít tuto volbu, klepněte na tlačítko Pozadí. V dialogovém okně Výběr barvy pak vyberte požadovanou barvu. Volba pozadí se týká pouze tisku a nijak neovlivňuje samotný obraz.

Vytvoření přesahu

Tlačítko Přesah umožňuje vytisknout ořezové značky uvnitř obrazu místo vně obrazu. Přesah se používá, pokud je třeba oříznout určitou část ležící uvnitř obrazu. Je možné zadat šířku přesahu.

Zobrazení převodních funkcí

Tlačítko Převod v dialogovém okně Vzhled stránky umožňuje zvolit převodní funkci, kterou Adobe Photoshop použije při tisku obrazu. Převodní funkce jsou většinou používány pro kompenzaci nárůstu nebo ztráty bodů, ke kterým může dojít při převodu obrazu na film. Informace o nastavení převodních funkcí najdete v odstavci [Kompenzace nárůstu tiskových bodů s použitím převodní funkce](#).

Nastavení parametrů polotónových rastrů

Parametry polotónových rastrů zahrnují hustotu rastru a tvar bodu pro všechny rastry, které jsou používány při tisku. U barevných výtažků je také třeba určit úhel jednotlivých barevných rastrů. Nastavení rastrů pod různými úhly zajišťuje, že body, které jsou vytvořeny čtyřmi rastry, se prolnou a vytvoří spojitou barvu a nevedou ke vzniku moiré.

Zjistěte si v tiskárně požadovanou hustotu, úhel a velikost bodů před tím, než začnete vytvářet polotónové rastry. (Normálně byste měli používat výchozí nastavení úhlů, pokud ovšem tiskárna nepožaduje jejich změnu.)

Jak definovat parametry rastru:

1 Klepněte na tlačítko Rastr v dialogovém okně Vzhled stránky. Následující obrázek ukazuje dialogové okno Polotónové rastry pro obraz CMYK.

2 Odstaňte volbu Vlastní rastry tiskárny a nastavte hustotu a úhel pro každý rastr. Hustoty a úhly pro barevné obrazy a obrazy v odstínech šedí jsou diskutovány v následujícím odstavci.

Poznámka: Chcete-li použít standardní polotónový rastr zabudovaný v tiskárně, zaškrtněte volbu Vlastní rastry tiskárny. Parametry zadané v dialogovém okně Polotónové rastry jsou pak při vytváření polotónových rastrů ignorovány.

3 Z nabídky Bod zvolte tvar bodu. Pokud chcete, aby všechny čtyři rastry měly stejný tvar bodu, zaškrtněte volbu Stejný tvar pro všechny barvy.

Vyberete-li v nabídce Bod položku Jiný, objeví se dialogové okno, ve kterém můžete definovat pomocí PostScriptových příkazů vlastní tvar bodu. Příkaz Jiný je vhodný pro tisk s použitím nestandardních polotónových algoritmů. Informace o PostScriptových příkazech najdete v příručce PostScript Language Reference Manual vydané nakladatelstvím Addison-Wesley nebo se poraďte s výrobcem osvitové jednotky.

Pro optimální kvalitu tisku by mělo být rozlišení obrazu dvakrát vyšší než je hustota polotónového rastru. Je-li rozlišení více než 2,5 krát vyšší než hustota rastru, zobrazí Adobe Photoshop varování.

[Viz také](#)

Nastavení parametrů rastru pro tisk polotónů obrazů ve stupních šedi

Pro obrazy v odstínech šedi zadejte do textového pole Hustota hustotu rastru v rozsahu od 1 do 999,999. Z nabídky zvolte požadované jednotky.

V textovém poli Úhel zadejte úhel rastru v rozsahu od $+180^\circ$ do -180° .

Viz také [Režim Stupně šedi](#)

Nastavení parametrů rastru pro tisk barevných výtažků

Chcete-li tisknout polotóny barevných výtažků, zvolte barvu rastru v nabídce Barva a ručně zadejte hustotu a úhel pro každý ze čtyř rastrů. Můžete také nechat Adobe Photoshop, aby zadal hustotu a úhel pro každý z rastrů automaticky. Chcete-li použít tuto automatickou volbu, klepněte na tlačítko Auto a v dialogovém okně Rastry automaticky zadejte rozlišení výstupního zařízení a hustotu rastru, kterou chcete použít. Když klepnete na OK v dialogovém okně Rastry automaticky, Adobe Photoshop určí nejvhodnější hustoty a úhly pro všechny čtyři polotónové rastry a zadá tyto hodnoty do dialogového okna Polotónové rastry. Změna těchto hodnot může vést ke vzniku moiré.

Používáte-li výstupní zařízení s vysokým rozlišením vybavené PostScriptem Level 2 nebo ovladačem Emerald, ujistěte se, že je vybrána volba Použít přesné rastry v dialogovém okně Rastry automaticky (nebo v dialogovém okně Polotónové rastry, zadáváte-li hodnoty ručně). To umožní programu dosáhnout pro vysoká rozlišení správných hodnot úhlů a hustot. Pokud vaše zařízení není vybaveno PostScriptem Level 2 ani ovladačem Emerald, nemá tato volba žádný vliv.

Uložení a načtení nastavení polotónových rastrů

Nastavení polotónových rastrů je možné uložit a později je použít i pro jiné soubory Adobe Photoshopu. Použijte k tomu tlačítka Uložit a Načíst v dialogovém okně Polotónové rastry. Chcete-li uložit nová nastavení jako výchozí, stiskněte klávesu Alt a klepněte na tlačítko →Původní. Chcete-li se vrátit k původnímu výchozímu nastavení, stiskněte klávesu Alt a klepněte na <-Původní.

Další volby tisku

Volby tisku je možné nastavit také s použitím dialogového okna tisku, které se zobrazí, když vyberete příkaz Soubor > Tisknout. Tyto volby vám umožní tisknout pouze vybranou část obrazu, přenést data na výstupní zařízení v ASCII formátu a vytisknout na barevné tiskárně barevně zkorigovaný složený obraz. Vzhled tohoto dialogového okna se liší podle použité tiskárny.

[Viz také](#)

Tisk vybrané oblasti

Je možné vytisknout pouze výběr pravoúhlého tvaru z obrazu.

Jak vytisknout vybranou část obrazu:

1 Použijte nástroj pro pravoúhlý výběr a vyberte část obrazu, kterou chcete vytisknout.

2 Zvolte Soubor > Tisknout.

3 Zaškrtněte volbu Tisk vybrané oblasti. Pak klepněte na OK.

Tisk barevně zkorigovaných obrazů

Chcete-li tisknout CMYK verzi obrazu v režimu RGB, Lab nebo v režimu indexovaných barev, označte volbu CMYK v dialogovém okně tisku. Před použitím této volby se ujistěte, že jste v dialogovém okně Nastavení tiskových barev zadali správné údaje. Další informace o těchto nastaveních najdete v odstavci "Krok 4: Nastavení tiskových barev".

Volba CMYK způsobuje, že Adobe Photoshop použije místo barevných tabulek zabudovaných v tiskárně vlastní konverzi na CMYK barvy. Tato metoda vede obvykle k lepším výsledkům. Tato volba funguje dobře u barevných PostScriptových tiskáren, ale pro tiskárny s PostScriptem Level 2 se nedoporučuje.

[Viz také](#)

Tisk výtažků

Standardně se pro CMYK obrazy tiskne pouze jeden soubor. Chcete-li tisknout čtyři soubory (jeden pro každou barvu), zaškrtněte volbu Tisk výtažků.

Viz také [Režim CMYK](#).

Tisk do tiskových front a přes síť

Standardně přenáší Adobe Photoshop informace do tiskárny v binárním formátu. Některé programy pro správu tiskových front, počítačových sítí a ovladače tiskárny však nepodporují tisk souborů v binárním nebo JPEG kódování. Některá PostScriptová výstupní zařízení přijímají data v binárním nebo JPEG kódování pouze přes port Apple Talk a Ethernet, ne však přes paralelní nebo sériové porty. Navíc pouze výstupní zařízení s PostScriptem Level 2 podporují kódování JPEG, přenos souboru v kódování JPEG do výstupního zařízení s PostScriptem Level 1 může způsobit PostScriptové chyby.

V takových případech je možné se uchýlit k přenosu souboru v ASCII formátu. Soubory v ASCII formátu však vyžadují pro přenos přibližně dvojnásobnou dobu, protože obsahují přibližně dvakrát tolik znaků. Chcete-li použít ASCII kódování, zaškrtněte v dialogovém okně tisku volbu ASCII.

[Viz také](#)

Tisk barevného souboru na tiskárně ImageWriter (pouze Macintosh)

Barevný ImageWriter je zásuvný modul, který umožňuje tisk barevných obrazů Adobe Photoshopu na tiskárně ImageWriter II s barevnou páskou. Zvolíte-li tento exportní modul, objeví se dialogové okno Vzhled stránky.

Viz také [Používání zásuvných modulů](#).

Vytvoření soutisku barev

Poté, co jste obraz převedli do režimu CMYK, můžete nastavit soutisk barev (trapping). Soutisk barev určuje mírný překryv, který je nezbytný, aby při malém posuvu nebo při špatném lícování tiskových desek nedošlo k narušení výsledné kvality obrazu. Jestliže se v obraze setkají dvě libovolné odlišné barvy, nastává potřeba jejich překrytí, aby při tisku v příslušném rozhraní nevznikla mezera. Tento postup se nazývá soutisk (trapping). Ve většině případů vaše tiskárna určí, zda je nastavení soutisku nezbytné a poskytne vám i hodnoty, které pak zadáte do dialogového okna Soutisk.

Adobe Photoshop používá hodnoty z dialogového okna Soutisk při stanovení, jak daleko mají sousední barevné plochy přesahovat, aby mohly kompenzovat případný posuv při tisku. Adobe Photoshop používá pouze soutisk metodou rozšiřování – nepoužívá vykrojení barev. Všeobecně platí při soutisku v programu Adobe Photoshop následující standardní pravidla:

- Všechny barvy přesahují pod černou barvu.
- Světlejší barvy přesahují pod tmavší.
- Žlutá přesahuje pod azurovou, purpurovou i černou.
- Čistá azurová a čistá purpurová přesahují pod sebe navzájem stejně.

Nezapomeňte, že pomocí soutisku opravujete chyby lícování plných barev obrazů v režimu CMYK. Neměli byste tedy v zásadě vytvářet soutisk u obrazů s plynulými tóny, jako jsou např. fotografie. Přílišný soutisk může vést k efektu obrysů (popř. dokonce ke vzniku nitkových křížů) ve výtažcích C, M a Y. Tyto problémy se ve složeném kanálu nijak neprojeví a často se objeví až při výsledném tisku na film.

Jak vytvořit soutisk:

1 V případě, že budete chtít obraz konvertovat později znovu, uložte si zálohu ve formátu RGB. Pak zvolte **Obraz > Režim > CMYK barva** a tím konvertujte obraz do režimu CMYK.

2 Zvolte **Obraz > Soutisk**.

3 Do pole **Šířka** zadejte hodnotu překryvu podle údajů z tiskárny, vyberte jednotky a pak klepněte na **OK**. Konzultujte s tiskárnou, jakou míru chyb lícování můžete při tisku očekávat.

Použití jednobarevných duplexů, duplexů, triplexů a kvadruplexů

Adobe Photoshop umožňuje vytvářet jednobarevné duplexy, duplexy, triplexy a kvadruplexy. Jednobarevné duplexy jsou obrazy ve stupních šedi, tištěné jedinou tiskovou barvou, ne černou. Duplexy, triplexy a kvadruplexy jsou obrazy ve stupních šedi, tištěné postupně dvěma, třemi a čtyřmi tiskovými barvami. U těchto typů obrazů se různé tiskové barvy používají pro reprodukci různých odstínů šedi, a ne pro reprodukci různých barev.

V následujícím textu bude termín *duplex* znamenat jak duplexy, tak jednobarevné duplexy, triplexy a kvadruplexy.

[Viz také](#)

Duplexy

Duplexy se používají pro rozšíření tónového rozsahu obrazu ve stupních šedi. Přestože dokáže reprodukce obrazu ve stupních šedi zobrazit až 256 různých odstínů, při tisku lze dosáhnout maximálně 50 odstínů na jednu tiskovou barvu. Obraz ve stupních šedi vytištěný pouze černou tiskovou barvou proto vypadá podstatně hůře než obrazy tištěné dvěma, třemi nebo čtyřmi tiskovými barvami, protože každá z těchto barev dokáže reprodukovat až 50 různých odstínů.

Někdy jsou duplexy tištěny černou a šedou tiskovou barvou. Zatímco černá zobrazuje detaily ve stínech, šedá barva se používá v oblasti středních a jasných tónů. Mnohem častěji se však v duplexech používá barva pro barevné zvýraznění. Tato technika poskytuje obrazy, které mají lehký barevný nádech a mají výrazně zlepšený dynamický rozsah. Duplexy jsou ideální pro dvoubarevné projekty, kdy se pro zvýraznění používá přímá barva (například barva PANTONE).

Protože duplexy používají různé tiskové barvy pro reprodukci rozdílných odstínů šedi, zachází program Adobe Photoshop s duplexy, triplexy, kvadruplexy i jednobarevnými obrazy jako s jednobarevnými 8-bitovými obrazy ve stupních šedi. V režimu duplexu tedy nemáte přímý přístup k jednotlivým barevným kanálům, jako je tomu například v režimech RGB, CMYK nebo Lab, místo toho jsou kanály ovládány pomocí křivek v dialogovém okně Volby duplexu.

Chcete-li převést obraz na duplex, musíte obraz nejprve převést na stupně šedi. Na duplex lze převést pouze obrazy ve stupních šedi.

Jak převést obraz na duplex:

- 1 Převedte obraz do stupňů šedi příkazem **Obraz > Režim > Stupně šedi**.
- 2 Zvolte **Obraz > Režim > Duplex**.
- 3 Specifikujte typ obrazu, tiskové barvy, duplexové křivky a přetisk barev. Tyto volby jsou popsány v následujících odstavcích.
- 4 Po nastavení parametrů klepněte na **OK**.

Volba typu duplexového obrazu

Z nabídky Typ specifikujte, zda budete pracovat s jednobarevným duplexem, duplexem, triplexem nebo kvadruplexem. Tato volba určuje, kolik ovladačů tiskových barev bude aktivní.

Specifikace tiskových barev

Aby se dosáhlo plné saturace barev, musí být tmavé barvy tištěné před světlými. Když proto zadáváte v duplexovém dialogovém okně barvy, přesvědčte se, zda jsou barvy uvedeny ve správném pořadí, tj. zda je nejtmaší barva uvedena nahoře a nejsvětlejší barva úplně dole. Pořadí barev ovlivňuje, jak Adobe Photoshop generuje jednotlivé rastry.

Jak specifikovat tiskovou barvu:

1 Klepněte na příslušné barevné pole (vyplněný čtverec).

2 Pro výběr požadované tiskové barvy použijte dialogové okno Výběr barvy nebo Jiné barvy. Když zavřete dialogové okno, vybraná barva se zobrazí v příslušném čtverci a v textovém poli se objeví její název. Další informace najdete v odstavci [Použití Výběru barvy Adobe Photoshopu](#).

Důležité: Barvy PANTONE v dialogovém okně Jiné barvy programu Adobe Photoshop odpovídají nejaktuálnějším specifikacím od firmy PANTONE; některé názvy barev se proto od názvů ve starších verzích programu mohou trochu lišit. Pokud používáte barvy PANTONE v obrazech, které hodláte exportovat do jiných aplikací jako Adobe Illustrator, PageMaker nebo QuarkXPress, označte v dialogovém okně Další předvolby volbu Krátké názvy PANTONE. Tato volba zajistí, že se názvy barev PANTONE budou shodovat s názvy podle konvence, používané v ostatních aplikacích.

3 Jestliže se má tisková barva separovat na výtažek výtažkové barvy, pojmenujte ji azurová, purpurová, žlutá nebo černá.

Úpravy duplexových křivek

Duplexová křivka specifikuje, jak budou tiskové barvy rozloženy v oblastech stínů a světel obrazu. Tato křivka mapuje hodnotu každého stupně šedi původního obrazu na skutečnou procentuální hustotu tiskové barvy použitou při konečném tisku. Specifikace duplexové křivky se provádí pro každou použitou tiskovou barvu u duplexových, triplexových i kvadruplexových obrazů.

Jak upravit duplexovou křivku dané tiskové barvy:

1 Klepněte na čtverec s křivkou vedle vzorku tiskové barvy.

Standardní tvar duplexové křivky je diagonální příčka napříč mřížkou. To znamená, že každému šedému odstínu se přiřazuje stejná procentuální hodnota dané tiskové barvy. Při tomto nastavení se 50 % šedý obrazový bod vytiskne jako 50 % bod dané tiskové barvy, 100 % stín jako 100 % bod atd.

2 Pro každou barvu upravte průběh duplexové křivky, a to buď klepnutím na bod grafu a jeho přetažením nebo přímým zadáním numerických hodnot pro různé procentuální hodnoty.

Vodorovná osa grafu probíhá od světlých barev (nalevo) po stíny (napravo). Hustota tiskové barvy se vynáší na svislou osu. Na křivce můžete specifikovat až 13 různých bodů. V okamžiku, kdy zadáte první dva body, vytvoří Adobe Photoshop příslušnou křivku. Při dalších úpravách křivky se hodnoty v textových polích automaticky mění.

Hodnota, kterou zadáte v textovém poli, udává procentuální hustotu tiskové barvy, která bude použita při tisku odpovídajícího odstínu. Jestliže tedy zadáte například v textovém poli pro 100 % hodnotu 70, vytiskne se oblast 100 % stínu v obraze 70 % hustotou tiskové barvy.

3 Pro uložení duplexových křivek vytvořených v tomto dialogovém okně použijte tlačítko Uložit.

4 Pro načtení duplexových křivek nebo křivek vytvořených v dialogovém okně Křivky (včetně křivek definovaných s použitím libovolného mapování) použijte tlačítko Načíst. Další informace o úpravách křivek najdete v odstavci [Použití dialogového okna Křivky](#).

Při práci s duplexovými obrazy můžete pro zobrazení procentuální hustoty tiskových barev použít paletu Informace. Abyste mohli prohlížet procentuální hustotu barev, jaká bude použita při tisku, nastavte režim odečítání na Platný režim. Zobrazené hodnoty odrážejí všechny změny, které jste zadali v dialogovém okně Duplexová křivka. Další informace najdete v odstavci [Přizpůsobení palety Informace](#).

Specifikace přetisku barev

Přetisk barev tvoří dvě plné tiskové barvy, které se tisknou přes sebe. Jestliže se například azurová tiskne přes žlutou, výsledným přetiskem vznikne zelená. Celkový výsledek může podstatně ovlivnit pořadí tisku barev, stejně jako proměnlivost tiskové barvy nebo papíru.

Způsob, jakým se budou přetiskové barvy zobrazovat na obrazovce, si můžete zvolit sami. Pokud je to možné, proveďte před nastavováním zobrazování test s použitím vytištěného vzorku přetisku barev. Uvědomte si, že toto nastavení ovlivňuje pouze způsob, jakým se barvy zobrazí na obrazovce; neovlivňuje výsledný tiskový výstup.

Před úpravou těchto barev zajistěte, aby byl systém kalibrován postupem popsáním v kapitole [Reprodukce barev](#). Ověřte si, že je v dialogovém okně Nastavení tiskových barev zaškrtnuta volba Nárůst bodu i při stupních šedi; budete tak moci pro kompenzaci nárůstu tiskových bodů využít příkazy Úrovně a Křivky.

Jak upravit zobrazení přetisku barev:

- 1 Zvolte **Obraz > Režim > Duplex**.
- 2 Klepněte na **Přetisk barev**. Dialogové okno **Přetisk barev** zobrazuje výsledné kombinace, které vzniknou při přetisku tiskových barev.
- 3 Klepněte na barevné pole kombinace, kterou chcete upravit.
- 4 Z palety vyberte příslušnou barvu a klepněte na **OK**.
- 5 Opakujte kroky 3 a 4, až se přetiskové barvy zobrazí podle vašeho přání. Pak klepněte na **OK** v dialogovém okně **Přetisk barev**.

[Viz také](#)

Ukládání a načítání nastavení duplexu

S použitím tlačítek Uložit nebo Načíst v dialogovém okně Volby duplexu můžete uložit nastavení duplexových křivek, tiskových barev a přetisku barev. Toto nastavení pak můžete použít pro další obrazy ve stupních šedi.

Kromě toho program Adobe Photoshop obsahuje několik vzorových sad duplexových, triplexových a kvadrupeplexových křivek. Tyto sady nabízejí některé obvykle používané křivky a barvy a můžete je využít jako základ pro vytváření vašich vlastních kombinací.

Prohlížení jednotlivých tiskových výtahů

Jelikož jsou duplexy jednobarevné obrazy, veškeré úpravy jednotlivých tiskových barev jsou zobrazeny jako součást jednoho výsledného složeného obrazu. V některých případech však možná budete potřebovat prohlížet jednotlivé "tiskové výtahy", abyste viděli, jak se tiskové barvy při tisku separují (stejně jako u obrazů CMYK).

Jak prohlížet jednotlivé barvy duplexového obrazu:

1 Poté, co jste specifikovali tiskové barvy, zvolte **Obraz > Režim > Vícekanálový**.

Obraz se převede do vícekanálového režimu, přičemž každý kanál představuje jednu tiskovou barvu. Kanál č. 1 reprezentuje první barvu definovanou v dialogovém okně Volby duplexu, kanál č. 2 reprezentuje druhou barvu atd.

Neukládejte obraz, před tiskem nebo exportem obrazu musíte zrušit změnu režimu (zpět do duplexového režimu).

2 V paletě Kanály zvolte kanál, který chcete zkontrolovat.

3 Pro návrat zpět do duplexového režimu zvolte **Úpravy > Změna režimu zpět**.

Poznámka: Použitím příkazu Křivky ve vícekanálovém režimu pro vytvoření duplexových křivek nedosáhnete požadovaného výsledku. Pokud si tedy přejete upravit rozložení tiskových barev a ověřit si výsledek na jednotlivých tiskových výtahcích, proveďte ještě před konverzí do vícekanálového režimu příslušné úpravy v dialogovém okně Duplexové křivky. Viz také [Vícekanálový režim](#).

Tisk duplexů

Při vytváření duplexů mějte na paměti, že výsledný tiskový výstup je podstatně ovlivněn pořadím tisku tiskových barev a použitými úhly rastrů. Další informace najdete v odstavci [Specifikace tiskových barev](#).

Pro nastavení optimálních úhlů a hustot rastrů můžete použít tlačítko Auto v dialogovém okně Polotónové rastry. Pokud tisknete na zařízení s PostScriptem Level 2 nebo ovladačem Emerald, ujistěte se, že jste zaškrtnuli volbu Použít přesné rastry v dialogovém okně Rastry automaticky. Další informace o volbě Použít přesné rastry najdete v odstavci [Nastavení parametrů rastrů pro tisk barevných výtažků](#).

Poznámka: Doporučené úhly a hustoty rastru jsou v případě duplexů založeny na předpokladu, že tisková barva č. 1 je nejtmaší a tisková barva č. 4 nejsvětější.

Při tisku výtažků duplexového obrazu zvolte příkaz Soubor > Tisknout. Při vytváření výtažků nemusíte obraz konvertovat do režimu CMYK. Pokud obraz přesto konvertujete, převedou se všechny barvy na své ekvivalenty CMYK.

Export duplexových obrazů do jiných aplikací

Při práci s duplexy, které se chystáte exportovat do jiných aplikací, je velmi důležité, abyste uživatelské barvy pojmenovali stejným názvem, pod jakým je cílová aplikace identifikuje. Pokud se oba názvy liší, obraz se nevytiskne správně nebo se nemusí vytisknout vůbec.

V tomto odstavci se dozvíte, jak exportovat duplexové obrazy do formátu Scitex CT a jak tisknout duplexy z programu QuarkXPress.

Jak uložit duplexový obraz ve formátu Scitex CT:

1 Převedte obraz do vícekanálového režimu příkazem **Obraz > Režim > Vícekanálový**.

2 Z nabídky palety **Kanály** zvolte příkaz **Nový kanál**, tím přidáte do obrazu další kanál. Opakujte tento postup, dokud nebude mít dokument čtyři kanály. (Pokud se jedná o kvadruplex, nemusíte žádné kanály přidávat.)

3 Převedte obraz do režimu **CMYK** příkazem **Obraz > Režim > CMYK barva**.

Přestože se konvertovaný obraz nezobrazí správně jako duplex, výsledek tisku ve formátu Scitex CT bude správný. Konverze do režimu **CMYK** zachová obsah čtyř separovaných tiskových výtažků a umožní uložení obrazu ve formátu Scitex CT. Pokud jde o jednobarevný, duplexový nebo triplexový obraz, nadbytečné výtažky se generují prázdné. Tyto prázdné výtažky jsou nezbytné, protože formát Scitex CT vyžaduje všechny čtyři kanály.

[Viz také](#)

Tisk a náhled přímých barev

Přímé barvy, též zvané uživatelské barvy, jsou speciální předmíchané barvy, které se používají buď místo výtažkových tiskových barev režimu CMYK nebo se k nim mohou přidat. Vyžadují vlastní výtažky a vlastní tiskové desky v tiskárně. Přímé barvy mohou nebo nemusí spadat do gamutu CMYK, například přímá neónová nebo kovová barva není v gamutu CMYK, zatímco odstín zelené ano. Lesky jsou považovány též za přímé barvy, protože rovněž vyžadují zvláštní tiskové desky v tiskárně.

V programu Adobe Photoshop nemůžete přiřadit přímé barvy přímo, můžete však použít jeden ze dvou postupů pro přípravu obrazu Adobe Photoshopu pro tisk v přímých barvách:

- Chcete-li mít přímou barvu obsaženou v celém obrazu, zkonvertujte obraz do režimu Duplex a přímou barvu aplikujte na jeden z duplexových výtažků. (Použitím duplexového režimu vytváříte jednobarevné duplexy, duplexy, triplexy a kvadruplexy, které umožňují použití až čtyř přímých barev, na každý výtažek jednu). Informace o vytváření duplexů najdete v odstavci [Použití jednobarevných duplexů, duplexů, triplexů a kvadruplexů](#).
- Chcete-li přímou barvu tisknout pouze v určitých částech obrazu, zkonvertujte obraz do režimu CMYK a kanály C, M a Y použijte jako náhradu výtažků přímých barev. Přímé barvy pak můžete zobrazovat na obrazovce změnou výchozího nastavení hodnot barev v kanálech C, M a Y (azurová, purpurová a žlutá) na hodnoty přímých barev, které zadáte tiskárně. Další informace viz [Přidání přímých barev do obrazu](#).

[Viz také](#)

Přidání přímých barev do obrazu

Při práci v režimu CMYK můžete do obrazu aplikovat až tři přímé barvy. Konverzí obrazu do CMYK můžete přiřadit jednu přímou barvu kanálům C, M a Y.

Obraz si pro použití přímých barev připravíte tím, že ho nejdříve zkonvertujete do režimu stupňů šedi a potom do barevného režimu CMYK.

Viz také [Režim CMYK](#).

Jak přidat do obrazu přímé barvy:

1 Zvolte **Obraz > Režim > Stupně šedi**. Klepnutím na OK odstraníte barevnou informaci.

2 Zvolte **Soubor > Nastavení barev > Nastavení výtažků**. V dialogovém okně **Nastavení výtažků** zvolte **Maximální** z nabídky **Použití černé** a potom klepněte na OK.

Volba **Maximální** zajišťuje, že všechny hodnoty stupňů šedi jsou vytvářeny černou barvou namísto kombinací azurové, purpurové, žluté a černé barvy. Volba **Maximální** v nabídce **Použití černé** před konverzí do barevného režimu CMYK způsobí, že celý obraz bude po konverzi do barvy CMYK umístěn v černém kanálu.

3 Zvolte **Obraz > Režim > CMYK barva**. Obraz se zkonvertuje do režimu CMYK a všechny obrazové body s hodnotami ve stupních šedi budou obsaženy v černém kanálu.

4 Zvolte **Soubor > Nastavení barev > Nastavení výtažků**. V dialogovém okně **Nastavení výtažků** se vraťte k té volbě **Použití černé**, která byla nastavena před tím, než jste ji změnili na **Maximální**. Klepněte na OK.

Viz také [Nastavení generování černé a typu výtažků](#).

5 Zvolte **Soubor > Předvolby > Zobrazení** a kurzory a ujistěte se, že je zaškrtnuta volba **Kanály barev barevně**. Potom klepněte na OK.

6 Otevřete paletu **Kanály** a vyberte černý kanál.

7 Použitím nástroje pro výběr vyberte tu část obrazu, kde chcete aplikovat přímou barvu. (V následujícím příkladu jsme použili nástroj **kouzelná hůlka** pro označení textu a okrajů obrazu.)

8 S výběrem stále aktivním klepněte na jeden z prázdných kanálů. Můžete vybrat kterýkoliv z prázdných kanálů (azurový, purpurový nebo žlutý), ale nejlepší je zvolit kanál, jehož barva je nejbližší k přímé barvě, kterou použijete (např. azurový kanál nejlépe reprezentuje modrou přímou barvu).

9 Vyplňte výběr 100% černou barvou. Chcete-li použít odstín přímé barvy, vyplňte výběr určitým procentem černé barvy.

V barevném kanále programu Photoshop 100% černé barvy reprezentuje 100% barvy kanálu. Další informace o barevných kanálech najdete v kapitole [Volba režimu zobrazení barev](#).

10 S výběrem stále aktivním vyberte v paletě **Kanály** černý kanál a vyplňte výběr 100% bílou barvou. Vyplnění výběru 100% bílou vymaže hodnoty stupňů šedi v černém kanále a nechá ve výběru pouze hodnoty azurové, purpurové nebo žluté (podle zvoleného kanálu).

11 Pro každou oblast v obraze, kde chcete použít přímou barvu, opakujte kroky 6 až 10. Pro každou přímou barvu zvolte jiný kanál.

Úpravy překrytí přímých barev

Pokud se v obraze vyskytnou místa, kde se přímé barvy překrývají, budete muset jednu z překrývajících se přímých barev odstranit, aby nedošlo k přetisku barev.

Jak odstranit překrývající se přímou barvu:

1 V paletě Kanály vyberte kanál, jehož barvu chcete vytisknout. Použitím nástroje pro výběr vyberte obraz v tomto kanálu.

V následujícím obrázku jsme například chtěli v přímé barvě vytisknout pouze písmena, a tak jsme vybrali písmena v purpurovém kanálu.



Chcete-li rychle vybrat obraz v kanálu, podržte klávesu Apple (Macintosh) resp. Ctrl (Windows) a klepněte na kanál v paletě Kanály. Potom zvolte příkaz Výběr > Doplněk, čímž výběr invertujete.

2 Vyberte kanál obsahující barvu, kterou chcete odstranit a vyplňte jej 100% bílou barvou. Překrývající barva bude z vybrané oblasti odstraněna.

3 Pokud přímá barva v jednom kanálu překrývá více než jednu jinou přímou barvu, opakujte kroky 1 a 2 pro každý kanál, jehož barvu chcete odstranit.

Náhled přímých barev

V obraze v režimu CMYK se části obrazu v kanálech C, M nebo Y zobrazí ve výchozích barvách azurové, purpurové nebo žluté. Můžete změnit barevné hodnoty kanálů C, M nebo Y tak, aby odpovídaly přímé barvě, kterou použijete, což vám umožní zobrazení přesného náhledu na obrazovce. Hodnoty barev pro azurový, purpurový a žlutý kanál změníte v dialogovém okně Nastavení tiskových barev.

Jak zobrazit náhled hodnot přímých barev v kanálech C, M nebo Y:

1 Zvolte Soubor > Nastavení barev > Nastavení tiskových barev.

2 V dialogovém okně Tiskové barvy vyberte z nabídky Barvy položku Jiné.

3 Klepněte na vzorek barvy vedle kanálu, který jste použili pro výběr přímé barvy. Pokud jste například umístili výběr do žlutého kanálu, klepněte na vzorek žluté v dialogovém okně Nastavení tiskových barev. Objeví se okno Výběr barvy.

4 Požadovanou přímou barvu vyberte buď tím, že zadáte hodnoty do polí v okně Výběr barvy nebo barvu vyberte z pole barev v okně Výběr barvy. Klepnutím na OK zavřete okno Výběr barvy a pak dvakrát klepněte na OK, abyste zavřeli dialogové okno Nastavení tiskových barev.

Výchozí barva kanálu se změní na přímou barvu.

Tisk barevných výtažků

Po aplikaci přímé barvy nebo přímých barev do duplexového nebo CMYK obrazu můžete tisknout barevné výtažky. Protože na výtažcích se netiskne název přímé barvy, ujistěte se, že jste vaší tiskárně jasně určili, kterou přímou barvu chcete použít pro jednotlivé výtažky.

Jak tisknout výtažky z Adobe Photoshopu:

- 1 Zvolte Soubor > Tisknout.
- 2 V dolní části tiskového dialogového okna zaškrtněte volbu Tisk výtažků.
- 3 Klepněte na OK. Vytisknou se výtažky pro všechny barvy v obraze.

Jak připravit obraz v přímých barvách pro tisk z jiné aplikace:

- 1 V dialogovém okně Všeobecné předvolby zaškrtněte volbu Krátké názvy Pantone.
- 2 Uložte obraz ve formátu TIFF nebo EPS. Pokud ukládáte obraz ve formátu EPS, ujistěte se, že nejsou zaškrtnuty volby Včetně polotónového rastru a Včetně převodních funkcí v dialogovém okně Formát EPS.
- 3 Otevřete nebo importujte obraz v aplikaci, ze které budete tisknout a nastavte úhly rastru. Ujistěte se, že azurový, purpurový a žlutý výtažek odpovídá správné přímé barvě v obraze Adobe Photoshopu a že jste tiskárně předali informace o přímé barvě, kterou chcete použít pro jednotlivé barevné výtažky.

[Tisk: přehled](#)

[Všeobecné volby tisku](#)

[Nastavení parametrů polotónových rastrů](#)

[Další volby tisku](#)

[Vytvoření soutisku barev](#)

[Použití jednobarevných duplexů, duplexů, triplexů a kvadruplexů](#)

[Tisk a náhled přímých barev](#)

[O polotónech](#)

[Nastavení tisku](#)

[Všeobecné volby tisku](#)

[Nastavení parametrů polotónových rastrů](#)

[Další volby tisku](#)

[Vytvoření soutisku barev](#)

[Použití jednobarevných duplexů, duplexů, triplexů a kvadruplexů](#)

[Tisk a náhled přímých barev](#)

[Náhled uspořádání stránky](#)

[Urychlení tisku obrazů na šířku](#)

[Nastavení voleb vzhledu stránky](#)

[Tisk nápisů](#)

[Tisk ořezových značek](#)

[Tisk kalibračních pruhů](#)

[Tisk soutiskových značek](#)

[Tisk negativu](#)

[Volba strany s emulzí](#)

[Použití interpolace](#)

[Tisk okrajů](#)

[Tisk popisu](#)

[Výběr barvy pozadí](#)

[Vytvoření přesahu](#)

[Zobrazení převodních funkcí](#)

[Tisk: přehled](#)

[Volba metody interpolace](#)

[Převzorkování](#)

[Nastavení parametrů rastru pro tisk polotónů obrazů ve stupních šedi](#)

[Nastavení parametrů rastru pro tisk barevných výtažků](#)

[Uložení a načtení nastavení polotónových rastrů](#)

[Tisk: přehled](#)

[Hustota rastru a obrazové rozlišení](#)

[Tisk vybrané oblasti](#)

[Tisk barevně zkorigovaných obrazů](#)

[Tisk výtažků](#)

[Tisk do tiskových front a přes síť](#)

[Tisk barevného souboru na tiskárně ImageWriter \(pouze Macintosh\)](#)

[Tisk: přehled](#)

[Všeobecné volby tisku](#)

[Ukládání souborů](#)

[O formátech souborů](#)

[Duplexy](#)

[Volba typu duplexového obrazu](#)

[Specifikace tiskových barev](#)

[Úpravy duplexových křivek](#)

[Specifikace přetisku barev](#)

[Ukládání a načítání nastavení duplexu](#)

[Prohlížení jednotlivých tiskových výtažků](#)

[Tisk duplexů](#)

[Export duplexových obrazů do jiných aplikací](#)

[Tisk: přehled](#)

[Kompenzace nárůstu tiskového bodu v šedých a duplexových obrazech](#)

[Použití Výběru barvy Adobe Photoshopu](#)

[Použití barevné palety Apple](#)

[Použití barevné palety Windows](#)

[Použití zásuvných modulů pro výběr barev](#)

[Vícekanálový režim](#)

[Výběr barev z knihoven barev](#)

[Přidání přímých barev do obrazu](#)

[Úpravy překrytí přímých barev](#)

[Náhled přímých barev](#)

[Tisk barevných výtažků](#)

[Použití jednobarevných duplexů, duplexů, triplexů a kvadrupeřů](#)

[Vícekanálový režim](#)

[Výběr barev z knihoven barev](#)

[Tisk: přehled](#)

[Zobrazení a skrytí vrstev](#)

[Zobrazení a skrytí kanálů](#)

[Vytvoření soutisku barev](#)

[Všeobecné volby tisku](#)

[Další volby tisku](#)

[Reprodukce barev](#)

[Režim RGB](#)

[Režim CMYK](#)

[Režim Lab](#)

[Režim indexovaných barev](#)

Automatizace úloh

Adobe Photoshop 4.0 vám umožňuje automatizovat úlohy seskupením příkazů Photoshopu do jediného příkazu neboli akce. Můžete například vytvořit akci, která kombinuje řadu filtrů tak, aby vytvořily žádaný efekt, nebo můžete zkombinovat příkazy, které používáte pro přípravu obrazů pro elektronické publikování. Akci můžete použít pro jediný soubor nebo pro více souborů v jedné složce, jako dávku. Použití dávek vám umožní snadno opakovat často používané postupy.

[Viz také](#)

Použití palety Akce

Paleta Akce se používá pro nahrávání, přehrávání, úpravy a rušení akcí. Také vám umožní ukládat a načítat a nahrazovat sady příkazů.

Jak zobrazit paletu Akce:

Zvolte Okna > Akce.

Paletu Akce můžete zobrazit buď jako seznam nebo jako řadu tlačítek. V seznamu lze akce zobrazit i tak, že jsou zobrazeny všechny příkazy v akci a příkazy lze zobrazit i se zaznamenanými hodnotami parametrů.

Jak zobrazit akce jako tlačítka:

Z nabídky v paletě Akce zvolte Zobrazit tlačítka. Chcete-li se vrátit do zobrazení ve formě seznamu, zvolte tento příkaz znovu.

Jak rozbalit a sbalit akce a příkazy v seznamu:

Klepněte na trojúhelník vlevo od akce nebo příkazu v seznamu v paletě Akce.

[Viz také](#)

Vytvoření a načtení akce

Když vytvoříte akci, Photoshop nahrává příkazy v pořadí, ve kterém je použijete, včetně všech specifikovaných hodnot. Avšak ne všechny příkazy a funkce lze nahrát. Nemůžete například nahrát příkazy z nabídky palety Cesty. Pro vložení příkazu, který se nedá nahrát můžete použít příkaz Vložit položku nabídky. Viz [Vkládání příkazů, které nelze nahrát](#). Uvědomte si také, že můžete nahrát i příkazy Spustit příkaz a Dávka z nabídky palety Akce.

Když nahráváte nějakou akci, mějte na paměti, že výsledek jejího přehrání závisí na nastavení souboru i programu, jako je například barevný režim obrazu, rozlišení a aktivní vrstva a rovněž na aktuálních barvách popředí a pozadí. Například Gaussovské rozostření s poloměrem 3 obrazové body nevytvoří stejný efekt v dokumentu s rozlišením 72 ppi jako v dokumentu s rozlišením 144 ppi. Podobně příkaz Vyvážení barev nebude fungovat v dokumentu ve stupních šedi. Abyste se tomuto problému vyhnuli, změňte nastavení souboru na vhodné hodnoty ještě před provedením akce. Jestliže chcete v dokumentu provádět radikální změny, načtete na začátek akce příkaz Uložit kopii, abyste uchovali kopii originálu.



Protože Photoshop příkazy při nahrávání provádí, je vhodné nahrávat složité akce s použitím kopie souboru a pak přehrát akci na originální soubor.

Jak akci nahrát:

1 Otevřete soubor.

2 Proveďte jeden z následujících kroků:

- V paletě Akce klepněte na tlačítko Nová akce.
- Zvolte Nová akce z nabídky palety Akce.

Důležité: Když nahráváte příkazy Uložit jako nebo Uložit kopii, nezadávejte jméno souboru. Pokud zadáte jméno souboru, Photoshop ho zaznamená a použije toto jméno při každém přehrání akce. Můžete ale specifikovat jiné umístění, bez určení jména souboru.

3 Akci pojmenujte, přiřadte ji funkční klávesu nebo kombinaci funkční klávesy a klávesy Shift a vyberte barvu, ve které se bude na paletě Akce zobrazovat.

4 Klepněte na tlačítko Nahrát. Tlačítko v paletě Akce zčervená.

5 Zvolte příkazy, které chcete nahrát.

Jestliže příkaz, který vyberáte, otevírá dialogové okno, nahrajte jej klepnutím na OK, zatímco klepnutím na tlačítko Zrušit jej nenahrajete. Jestliže se zvolený příkaz nenahraje, musí být do dávky vložen dodatečně. Viz [Vkládání příkazů, které nelze nahrát](#).

6 Nahrávání zastavte klepnutím na tlačítko Stop.

7 Pokud chcete akci uchovat pro pozdější použití ve své práci, uložte ji.

Vkládání příkazů, které nelze nahrát

Mnoho příkazů, které nelze nahrávat při jejich provádění, lze do akce vložit pomocí příkazu Vložit položku nabídky. Protože vkládaný příkaz se při vkládání do akce neprovádí, nenahrávají se pro něj do akce žádné hodnoty a ani soubor se při jeho vložení nezmění. Příkaz se provádí pouze při přehrávání akce. Má-li příkaz dialogové okno, objeví se toto okno během přehrávání a akce se zastaví dokud neklepnete na OK nebo na Zrušit. Příkaz můžete vložit buď při nahrávání akce nebo po jejím nahrání.

Protože akci můžete přiřadit funkční klávesu nebo kombinaci funkční klávesy a klávesy Shift, můžete funkci vložení použít k napodobení funkčnosti palety Příkazy, která byla v minulé verzi.

Viz také [Vložení přerušení akce](#).

Jak do akce vložit položku nabídky:

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte jméno akce, na jejíž konec se má vložit položka nabídky.
- Vyberte příkaz, za který se má vložit položka nabídky.

2 Z nabídky v paletě Akce vyberte Vložit položku nabídky.

3 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Zvolte příkaz z nabídky.
- Zadejte část jména příkazu a klepněte na tlačítko Najít.

4 Klepněte na OK.

Vložení přerušení akce

Při přehrávání akce budete možná chtít dočasně pozastavit její provádění, abyste mohli provést úlohu, která nemůže být nahrána, jako například použití nástroje výběru. Jakmile budete s výběrem hotovi, můžete v přehrávání akce pokračovat dalším příkazem za vloženým přerušením tím, že v paletě Akce znovu klepnete na tlačítko Spustit.

Když akce dojde k místu přerušení, můžete také zobrazit krátkou zprávu. To může být užitečné pro připomenutí úkolu, který je nutno provést dříve, než bude akce opět pokračovat. Do dialogového okna se zprávou můžete vložit tlačítko Pokračovat. Tímto způsobem můžete v souboru kontrolovat určité podmínky, a pokud tyto podmínky nejsou splněny (například není vytvořen výběr), můžete klepnout na tlačítko Pokračovat a akce pokračuje následujícím příkazem. Přerušení můžete vložit při nahrávání akce nebo i později.

Viz také [Vkládání příkazů, které nelze nahrát](#).

Jak vložit přerušení:

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte jméno akce, na jejíž konec se má vložit přerušení.
- Vyberte příkaz, za který se má vložit přerušení.

2 Z nabídky v paletě Akce vyberte Vložit Stop.

3 Zapište zprávu, která se má objevit.

4 Jestliže chcete, aby bylo možné pokračování akce bez zastavení, zvolte Povolit pokračování.

5 Klepněte na OK.

Přehrávání akcí

Když přehráváte nějakou akci, Photoshop provádí řadu příkazů tak, jak jste je nahráli. Nemusíte začínat prvním příkazem akce, můžete začít kterýmkoli příkazem. Před přehráním akce můžete vyloučit příkazy, které nechcete vykonat, a můžete přehrát i jednotlivý příkaz v akci. Jestliže akce obsahuje příkaz s dialogovým oknem, můžete ji přerušit, až tohoto příkazu během přehrávání dosáhne, abyste mohli zadat hodnoty. Takovému přerušení se říká *bod přerušení*. Jestliže nepoužijete bod přerušení, Photoshop příkaz provede s použitím původních hodnot, které jste zadali, když jste akci nahrávali (a dialogové okno se neobjeví).

Pro provedení části akce nastavte vyloučení příkazů a nastavte body přerušení; paleta Akce při tom musí být v zobrazení seznamu akcí. Když je v zobrazení tlačítek, klepnutí na tlačítko provede celou akci. Příkazy, které byly předtím vyloučeny se neprovádějí. Body přerušení můžete nastavit a příkazy vyloučit také při nahrávání akce.

[Viz také](#)

Jak příkaz vyloučit

Klepněte vlevo od příkazu, abyste zrušili jeho zaškrtnutí. Pro opětné vložení příkazu zde klepněte znovu.

Jak nastavit bod přerušení

Klepněte do sloupce vlevo od jména příkazu, čímž se zobrazí ikona dialogového okna. Bod přerušení odstraníte dalším klepnutím na toto místo.

Jak přehrát akci na jednom souboru

1 Otevřete soubor.

2 Provedte jeden z následujících úkonů:

- Pro přehrání celé akce vyberte jméno akce.
- Pro přehrání části akce vyberte příkaz, od kterého má přehrávání akce začít.

3 Provedte jeden z následujících úkonů:

- V paletě Akce klepněte na tlačítko Spustit.
- Zvolte Přehrát název akce nebo název příkazu z nabídky palety Akce.



Pro přehrání celé akce podržte klávesu Apple (Macintosh) resp. Ctrl (Windows) a poklepejte na jméno akce.

Důležité: Protože akce se skládá z řady příkazů, nemůžete vrátit celou akci zpět. Vrátit se dá pouze poslední příkaz akce.

Jak přehrát jediný příkaz v akci

1 Vyberte příkaz, který chcete přehrát.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Podržte klávesu Apple (Macintosh) resp. Ctrl (Windows) klepněte na tlačítko Přehrát v paletě Akce.
- Podržte klávesu Apple (Macintosh) nebo Ctrl (Windows) a poklepejte na příkaz.
- Z nabídky v paletě Akce zvolte příkaz Přehrát název příkazu.

Dávkové zpracování

Funkci dávkového zpracování můžete použít pro přehrání akce složku souborů nebo můžete importovat obrazy, které se pak touto akcí zpracují. Jestliže, například, máte-li skener s podavačem dokumentů nebo digitální kameru, můžete jedinou akcí importovat a zpracovat více obrazů. Váš skener nebo digitální kamera budou možná potřebovat zásuvný modul pro import, který podporuje akce.

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

Viz také [Ukládání souborů](#).

Jak zpracovávat soubory dávkovým způsobem:

1 Ujistěte se, že paleta Akce je v režimu zobrazení seznamu a z nabídky palety zvolte Dávka.

2 Pro výběr zdroje zvolte jednu z následujících voleb:

- Složka, pro přehrání akce na souborech, které jsou již ve vašem počítači uloženy. Klepněte na Vybrat a najděte složku.
- Import, pro import souborů v dávce. Pro Zdroj vyberte Import. Další informace o příkazu Import najdete v kapitole [Jak dostat obrazy do Photoshopu](#).

3 Pro Akce, vyberte požadovanou akci.

4 Pro Cíl zvolte jednu z následujících voleb:

- Žádný, pro ponechání souborů otevřených bez ukládání změn.
- Uložit a zavřít, pro uložení souborů na jejich aktuálním místě.
- Složka, pro uložení změněných souborů na jiné místo. Klepněte na Vybrat a určete cílovou složku.

5 Pokud jste zvolili Složku, zaškrtněte volbu Přeskočit příkazy Uložit, aby se zpracované soubory ukládaly do specifikované cílové složky a ne na místo, zaznamenané v příkazech Uložit jako nebo Uložit kopii.



Pro dávkové zpracování s použitím více akcí vytvořte novou akci a pro každou akci, kterou budete chtít použít, do ní nahrajte příkaz Dávka. To vám také umožní zpracovávat více složek v jediné dávce.

Změna pořadí příkazů v akci

Přeskupením příkazů v paletě Akce můžete měnit pořadí, ve kterém se příkazy při přehrávání akce provádějí. Příkaz můžete také přesunout do jiné akce.

Jak změnit pořadí příkazů:

V paletě Akce přetáhněte příkaz, který chcete přesunout, na nové místo. Když se na požadovaném místě objeví zvýrazněná čára, uvolněte tlačítko myši.

[Viz také](#)

Přidávání příkazů do akce

Příkazy můžete do akce přidávat jejich nahráváním, vkládáním nebo přetažením z jiných akcí.

Jak nahrát další příkazy:

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Pro vložení příkazu na konec akce vyberte jméno akce.
- Pro vložení příkazu mezi stávající příkazy, vyberte příkaz, za který chcete nový příkaz vložit.

2 V paletě Akce klepněte na tlačítko Nahrát.

3 Nahrajte další příkazy.

4 Nahrávání zastavte klepnutím na tlačítko Stop.

[Viz také](#)

Nahrávání akcí a příkazů znovu

Příkaz Nahrát znovu vám umožňuje nahrát do akce nové hodnoty pro příkazy s dialogovými okny. Když použijete příkaz Nahrát znovu, Photoshop provede akci, a má-li některý příkaz dialogové okno, akce se zastaví, abyste mohli zadat nové hodnoty.

Viz také [Vytvoření a načtení akce](#).

Jak znovu nahrát akci:

1 Vyberte akci a z nabídky v paletě Akce zvolte Nahrát jméno akce znovu.

2 Když se objeví dialogové okno, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Změňte hodnoty a klepněte na OK, aby se nahrály.
- Klepněte na tlačítko Zrušit, abyste ponechali původní hodnoty.

Jak znovu nahrát jeden příkaz:

1 V paletě Akce poklepejte na požadovaný příkaz.

2 Zadejte nové hodnoty a klepněte na OK.

Změny voleb akce

Volby akce vám umožňují akci pojmenovat, vybrat barvu pro její tlačítko v paletě Akce v zobrazení tlačítek a přiřadit jí funkční klávesu nebo kombinaci funkční klávesy a klávesy Shift.

Viz také [Ukládání, načítání a nahrazování sad akcí](#).

Jak změnit volby akce:

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Poklepejte na jméno akce.
- Vyberte akci a z nabídky v paletě Akce zvolte Volby akce.

2 Je-li třeba zadejte nové jméno akce, zvolte barvu tlačítka akce nebo jí přiřadte klávesovou zkratku.

3 Klepněte na OK.

Duplikování akcí a příkazů

Duplikování akcí vám může pomoci, když chcete experimentovat se změnami, ale nechcete při tom přijít o původní verzi akce. Je to také užitečný způsob, jak vytvořit akci na základě již existující akce. Duplikováním příkazů se mohou příkazy jednoduše přidávat do jiných akcí.

Jak duplikovat akci nebo příkaz:

Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Přetáhněte akci nebo příkaz na nové místo v paletě Akce se stisknutou klávesou Alt. Když se na požadovaném místě objeví zvýrazněná čára, uvolněte tlačítko myši.
- Vyberte akci nebo příkaz a z nabídky v paletě Akce zvolte Duplikovat jméno akce nebo Duplikovat jméno příkazu. Zkopírovaná akce se objeví na konci palety Akce. Zkopírovaný příkaz se objeví za původním příkazem.
- Přetáhněte akci nebo příkaz na tlačítko Nová akce ve spodní části palety Akce. Zkopírovaná akce se objeví na konci palety Akce. Zkopírovaný příkaz se objeví za původním příkazem.

Odstraňování akcí a příkazů

Můžete odstranit buď celou akci, nebo můžete odstranit příkaz z akce.

Viz také [Ukládání, načítání a nahrazování sad akcí](#).

Jak odstranit akci nebo příkaz:

1 V paletě Akce vyberte akci nebo příkaz, které chcete odstranit.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- V paletě Akce klepněte na ikonu Koš. Klepnutím na OK akci nebo příkaz odstraníte.
- Zvolte Odstranit název akce nebo název příkazu z nabídky palety Akce.

Jak odstranit všechny akce:

Z nabídky v paletě Akce zvolte Vyčistit akce. Klepnutím na OK odstraníte všechny akce.



Pro automatické odstranění vybrané akce nebo příkazu (bez dotazu) podržte klávesu Alt a klepněte na ikonu Koš.

Ukládání, načítání a nahrazování sad akcí

Akce můžete ukládat na disk, což vám umožňuje uspořádat akce pro různé typy práce a jejich sady přenášet na jiné počítače. Například můžete mít sadu akcí pro publikování tiskem, jinou sadu pro elektronické publikování atd. Když akce ukládáte, můžete uložit pouze celý obsah palety Akce. Jednotlivé akce ukládat nemůžete.

Nahrazení uložené sady akcí nahradí všechny existující akce. Načtení uložené sady akcí přidá uložené akce a existující sadu zachovává. Nové akce se objeví na konci palety Akce.

Poznámka: Akce, které vytvoříte jsou uloženy v souboru předvoleb Adobe Photoshopu. Proto vymazání souboru předvoleb způsobí při příštím spuštění Photoshopu ztrátu uložených akcí. Jestliže chcete mít jistotu, že vaše akce zůstanou dostupné i pro příští spuštění Photoshopu, uložte je.

Jak uložit sadu akcí

1 Z nabídky v paletě Akce zvolte Uložit akce.

2 Zadejte jméno sady, vyberte umístění a klepněte na Uložit.

Jak nahradit sadu akcí

- 1** Z nabídky v paletě Akce zvolte Nahradit akce.
- 2** Najděte a vyberte soubor s akcemi.
- 3** Klepněte na Otevřít.

Jak načíst sadu akcí

- 1** Z nabídky v paletě Akce zvolte Načíst akce.
- 2** Najděte a vyberte soubor s akcemi.
- 3** Klepněte na Otevřít.

Externí automatizace

Photoshop podporuje externí automatizaci pomocí AppleScriptu (TM) na počítačích Macintosh nebo pomocí ovladače automatizace OLE, jako je například Microsoft Visual Basic (R) nebo Borland Delphi ve Windows. Použití těchto metod vám umožňuje spustit Photoshop a provádět akce externě.

Poznámka: Podpora automatizace OLE není k dispozici ve Windows 3.1.

Použitím externí automatizace můžete vykonávat úlohy jako:

Vytvářet série souborů v jiné skriptovatelné aplikaci a pak je v dávce zpracovávat ve Photoshopu.

Zpracovat sadu souborů v dávce ve Photoshopu a pak je umístit na svou stránku na Webu.

Napsat skript, který spustí akci a pak vypne počítač pozdě v noci, když jste již dávno odešli domů.

Photoshop zahrnuje čtyři objekty pro automatizaci (Application, Document, Actions Collection a Action), které jsou k dispozici pro ovladač automatizace OLE. Vlastnosti a metody těchto objektů vám umožní řídit otevření, uložení a zavření souboru ve Photoshopu a také spouštět akce.

[Viz také](#)

Objekt Application

Objekt Application umožňuje spustit nebo ukončit Photoshop, vytvořit objekt Document nebo spustit akci podle jména. Objekt Application má následující metody a vlastnosti:

Název	Typ	Parametry	Popis
Actions	Vlastnost	-	Vrací objekt Actions Collection, který obsahuje všechny akce v současné paletě Akce
FullName	Vlastnost	-	Plný název aplikace
Open	Metoda	BSTR	Otevře nový obraz a vrátí objekt Document
PlayAction	Metoda	BSTR	Přehraje akci podle jména na aktivní obraz
Quit	Metoda	Žádné	Ukončí Photoshop

Objekt Document

Objekt Document může aktivovat okno obrazu, zavřít soubor a uložit soubor na jiné místo. Pro objekt Document vytváříte instance voláním metody Open objektu Application. Objekt Document má následující metody a vlastnosti:

Název	Typ	Parametry	Popis
Activate	Metoda	Žádné	Udělá z tohot obrazu aktivní obraz (standardní cíl pro script Akce)
Close	Metoda	Žádné	Uloží změny a zavře obraz
SaveTo	Metoda	BSTR	Uloží soubor s jiným jménem.
Title	Vlastnost	-	Titul (název souboru) tohoto obrazu

Objekt Actions Collection

Objekt Actions Collection vrací počet akcí v paletě Akce a název akce s určeným pořadím. Lze ho použít s konstrukcí For Each ve Visual Basicu z ovladače automatizace OLE pro postupné procházení všech akcí v paletě Akce. Objekt Actions Collection má následující metody:

Název	Typ	Parametry	Popis
Count	Metoda	Žádné	Vrátí počet akcí v paletě Akce
Item	Metoda	Integer	Vrátí určený objekt Action

Objekt Action

Objekt Action vrací název akce obsažené v objektu Actions Collection Object a umožňuje tuto akci přehrát. Objekt Action má následující metody a vlastnosti:

Název	Typ	Parametry	Popis
Name	Vlastnost	-	Název (titul) této akce
Play	Metoda	Žádné	Přehraje akci na aktivní obraz

[Použití palety Akce](#)

[Vytvoření a načtení akce](#)

[Přehrávání akcí](#)

[Změna pořadí příkazů v akci](#)

[Přidávání příkazů do akce](#)

[Nahrávání akcí a příkazů znovu](#)

[Změny voleb akce](#)

[Duplikování akcí a příkazů](#)

[Odstraňování akcí a příkazů](#)

[Ukládání, načítání a nahrazování sad akcí](#)

[Externí automatizace](#)

[Vytvoření a načtení akce](#)

[Přehrávání akcí](#)

[Odstraňování akcí a příkazů](#)

[Ukládání, načítání a nahrazování sad akcí](#)

[Zkratky palety Akce](#)

[Jak příkaz vyloučit](#)

[Jak nastavit bod přerušení](#)

[Jak přehrát akci na jednom souboru](#)

[Jak přehrát jediný příkaz v akci](#)

[Vkládání příkazů, které nelze nahrát](#)

[Vložení přerušení akce](#)

[Dávkové zpracování](#)

[Použití palety Akce](#)

Duplikování akcí a příkazů

Odstraňování akcí a příkazů

[Vkládání příkazů, které nelze nahrát](#)

[Duplikování akcí a příkazů](#)

[Změna pořadí příkazů v akci](#)

[Nahrávání akcí a příkazů znovu](#)

[Objekt Application](#)

[Objekt Document](#)

[Objekt Actions Collection](#)

[Objekt Action](#)

[Použití palety Akce](#)

Zvýšení výkonu

Jako "Výkon" programu se označuje čas, který programu trvá provedení určitých operací, jako například otevření souboru, odeslání souboru na tiskárnu nebo překreslení obrazovky poté, co upravíte obraz.

Výkon Adobe Photoshopu je do značné míry ovlivněn rychlostí procesoru vašeho počítače a velikostí paměti RAM. Ostatní faktory, které silně ovlivňují výkon aplikace, jsou nastavení vašeho softwaru, způsob využívání virtuální paměti a velikost a složitost vašich souborů.

[Viz také](#)

Použití RAM, odkládacích disků a systémové virtuální paměti

Nejlepší cesta ke zvýšení výkonu při práci s Adobe Photoshopem je rozšíření paměti RAM instalované ve vašem systému. Testování u firmy Adobe Systems ukázalo, že rozšiřování instalované paměti RAM dramaticky zvyšuje celkový výkon Adobe Photoshopu.

Kromě paměti RAM Photoshop používá pro uložení dat dočasný prostor na pevném disku, nazývaný odkládací disk. Porozumění požadavkům na RAM a velikost odkládacího disku je klíčové pro efektivní práci ve Photoshopu.

[Viz také](#)

Určení potřebné velikosti paměti RAM

Velikost paměti RAM, kterou Photoshop vyžaduje, závisí na mnoha faktorech včetně velikosti obrazu v obrazových bodech (viz [Pohled na pracovní plochu](#)), jeho barevném režimu (viz [Volba režimu zobrazení barev](#)), počtu vrstev v souboru (viz [Používání vrstev](#)) a rovněž na právě prováděné operaci. Kopírování části obrazu, ukládání snímku nebo provádění dalších operací ve Photoshopu může vyžadovat velikost paměti RAM rovnou dvojnásobku až trojnásobku velikosti obrazu.

Ve většině případů je dobré přidělit Photoshopu paměť RAM o velikosti trojnásobku až pětinasobku velikosti souboru plus asi 5 až 10 MB. Jestliže používáte mnoho vrstev a kanálů, bude Photoshop potřebovat dokonce ještě více paměti.

Paměť RAM dostupná pro Photoshop se určuje následujícími způsoby:

- Na Macintoshi je Photoshop nastaven na standardní velikost pro aplikaci danou typem vašeho počítače Macintosh. Jestliže máte k dispozici více paměti RAM, můžete zvětšit paměť přidělenou Photoshopu ve Finderu. Viz [Zvětšení paměti aplikace](#).
- Ve Windows standardní nastavení Photoshopu alokuje 75% dostupné paměti RAM (tj. paměti RAM nepoužívané operačním systémem nebo softwarem rychlé vyrovnávací paměti, cache, disku) pouze pro své použití. Toto množství můžete zvýšit v dialogovém okně předvoleb Vyrovnávací paměť obrazu (zvolte Soubor > Předvolby > Paměť pro obraz).

Viz také [Určení potřebné velikosti odkládacího disku](#).

Určení potřebné velikosti odkládacího disku

Když váš systém nemá dost paměti RAM k provedení operace, Adobe Photoshop využívá *virtuální paměť* nazývanou také odkládací disk. Virtuální paměť je diskový prostor využívaný pro ukládání dat během práce, když už paměť RAM nedostačuje. Systém virtuální paměti Photoshopu vám umožňuje otevírat rozsáhlé soubory a manipulovat s nimi tak, že když se nedostává paměti RAM pro data, přesouvá data obrazu na pevný disk. Mějte však na paměti, že kopírování dat na odkládací disk a načítání dat z odkládacího disku vyžaduje podstatně více času než zpracování souborů v paměti RAM. Přidělením dostatečné paměti RAM Photoshopu zamezíte častému používání odkládacího disku, a zajistíte tak maximální výkon Photoshopu.

Ať již Photoshop používá odkládací disk nebo ne, musí být velikost volného prostoru na odkládacím disku větší nebo rovna velikosti paměti RAM, kterou jste Photoshopu přidělili. Aby měl Photoshop dobrý výkon, přepisuje během volných chvil celou paměť RAM na odkládací disk. Jestliže na odkládacím disku dojde volný prostor, Photoshop zastaví zabírání další paměti RAM bez ohledu na to, kolik paměti jste programu přidělili. To znamená, že jestliže jste Photoshopu přidělili 60 MB, ale máte na odkládacím disku jen 10 MB volného prostoru, Photoshop bude využívat pouze 10 MB paměti RAM.

Viz také [Přiřazení odkládacích disků](#).

Přiřazení odkládacích disků

Jako primární odkládací disk používá Photoshop standardně ten pevný disk, na kterém je instalován operační systém. Tento primární odkládací disk můžete změnit nebo můžete přiřadit sekundární odkládací disk, který se bude používat, když bude primární disk plný. Primárním odkládacím diskem by měl být váš nejrychlejší disk, a měl by mít spoustu volného nefragmentovaného prostoru. Pro dosažení nejlepšího výkonu při práci s velkými soubory vám firma Adobe doporučuje, abyste vyhradili jeden celý pevný disk jako odkládací disk Photoshopu.

Jak změnit přiřazení odkládacího disku:

1 Zvolte Soubor > Předvolby > Zásuvné moduly a odkládací disky.

2 Z nabídky vyberte požadovaný disk. Pak Adobe Photoshop ukončte a spusťte znovu, aby se změna projevila.

Důležité: Firma Adobe vám doporučuje používat k optimalizaci utility pro údržbu disků, jako například Norton Utilities nebo Defrag, a pravidelně pevný disk optimalizovat a defragmentovat. Informace najdete v dokumentaci k vašemu systému Macintosh resp. Windows.

Viz také [Určení potřebné velikosti odkládacího disku](#).

Používání virtuální paměti operačního systému

Kromě virtuální paměti Photoshopu používá jak Apple Systém 7.0 a vyšší, tak systém Windows své vlastní systémy virtuální paměti. Tyto systémy virtuální paměti přesouvají aktivní aplikační programy na pevný disk, když v paměti RAM není dost místa, aby v ní tyto aplikační programy mohly být současně. Zvětšení systémové virtuální paměti nezrychlí operace ve Photoshopu. Ve skutečnosti to může Photoshopu odebrat potřebný prostor pro odkládací disk a vážně tak snížit jeho výkon. Pro nastavení systémové virtuální paměti použijte následující pokyny:

- Na počítači Macintosh vypněte virtuální paměť Systému 7. Pokyny najdete v odstavci [V ovládacím panelu Paměť zapněte 32-bitové adresování a vypněte virtuální paměť](#).
- Pokud máte ve Windows pro Photoshop dost paměti RAM (viz [Určení potřebné velikosti paměti RAM](#)), budete možná chtít zvětšit virtuální paměť, aby se urychlily operace Windows, včetně tisku. Další informace viz [Zvětšete velikost virtuální paměti](#).

Zobrazení velikosti souboru a stavu paměti

V levé dolní části okna lze zobrazovat různé informace, které se týkají diskového prostoru a paměti. Je důležité si uvědomit, že množství dat v obraze a velikost paměti RAM, kterou obraz používá, se mohou velmi lišit.

Jak zobrazit velikost souboru a stav paměti:

1 Přesuňte kurzor na trojúhelník (>) v levém dolním rohu okna a stiskněte tlačítko myši.

2 Vyberte si z následujících možností:

- Velikost dokumentu, pro zobrazení informací o množství dat v obraze. (Další informace viz odstavec Velikost dokumentu.)
- Využití paměti, pro zobrazení informací o velikosti paměti RAM používané pro zpracování obrazu. Další informace viz [Velikost odkládacího disku](#).
- Výkonnost, pro zobrazení, kolik procent operací Photoshopu bylo provedeno s využitím paměti RAM (v porovnání s využitím odkládacího disku). Výkonnost nižší než 100% znamená, že Photoshop používá odkládací disk a práce je pomalejší, než kdyby používal pouze paměť RAM. Další informace o odkládacím disku najdete v odstavci [Určení potřebné velikosti odkládacího disku](#).
- Časování, pro zobrazení doby, kterou trvalo provedení poslední operace.

[Viz také](#)

Velikost dokumentu

Když zobrazíte velikost dokumentu, číslo vlevo představuje tiskovou velikost dokumentu – to znamená množství dat, které bude odesláno na tiskárnu, pokud budete dokument tisknout. Tisková velikost je přibližně rovná velikosti dokumentu uloženého ve formátu Adobe Photoshop se sloučenými vrstvami, ale obvykle je poněkud menší, než je velikost nekomprimovaného souboru na disku. Tento rozpor je zaviněn dalšími faktory jako například volby náhledu, cesty, informace o souboru a typ vašeho disku – které mohou velikost souboru na disku zvětšit. Na druhou stranu, jestliže ukládáte v komprimovaném formátu, jako například JPEG, může být zde zobrazená tisková velikost značně větší než je velikost souboru na disku.

Číslo vpravo znamená přibližnou velikost souboru v jeho formátu s vrstvami včetně alfa kanálů. Toto číslo je obvykle větší než velikost souboru na disku, protože Photoshop je při ukládání souboru na disk schopen některá data komprimovat, například alfa kanály. Čím větší je obraz, tím větší je rozdíl mezi tímto číslem a velikostí uloženého souboru. Další informace o tom, jak vrstvy ovlivňují velikost souboru najdete v odstavci [Sledování velikosti souboru](#).

Důležité: Jestliže je v dialogovém okně předvoleb Ukládání souborů vypnuta volba Kompatibilita s 2.5 (standardně je zapnuta), bude velikost uloženého souboru pro soubor s vrstvami značně menší, protože volba kompatibility s Photoshopem 2.5 ukládá do souboru s vrstvami ještě další verzi souboru se sloučenými vrstvami.

Velikost odkládacího disku

Když zobrazíte využití paměti, číslo vlevo představuje velikost paměti, kterou program právě používá pro zobrazování všech otevřených dokumentů, včetně kanálů, vrstev a všech informací ve schránce.

Číslo vpravo představuje celkové množství paměti RAM, které je k dispozici pro zpracování obrazů. Toto číslo se rovná množství paměti dostupné Photoshopu minus množství, které Photoshop potřebuje k vlastnímu běhu programu. Další informace viz [Určení potřebné velikosti paměti RAM](#).

Když je u využití paměti číslo vlevo větší než číslo vpravo, Photoshop používá kromě paměti RAM také odkládací disk. V takové situaci pravděpodobně zaznamenáte značný pokles výkonu Photoshopu, protože Photoshop musí číst soubory z disku a zapisovat je na něj. Další informace viz [Určení potřebné velikosti odkládacího disku](#).

Použití vyrovnávací paměti pro obraz

Photoshop 4 používá techniku zvanou *vyrovnávací paměť pro obraz (image caching)* pro urychlení překreslování obrazů s vysokým rozlišením. S použitím vyrovnávací paměti pro obraz používá Photoshop verzi obrazu s nižším rozlišením pro aktualizaci obrazu na obrazovce při provádění základních operací, jako je kompozice, vrstvení a aplikace nastavení barev. Můžete nastavit vyrovnávací paměť pro obraz a zda Photoshop používá tuto vyrovnávací paměť obrazu i pro zobrazení histogramů.

Jak změnit nastavení vyrovnávací paměti:

- 1** Zvolte Soubor > Předvolby > Paměť pro obraz (Macintosh) resp. Soubor > Předvolby > Paměť a paměť pro obraz (Windows).
- 2** Pro Počet úrovní zadejte hodnotu mezi 1 a 8. Vyšší hodnota znamená větší použití vyrovnávací paměti a rychlejší překreslování obrazovky.
- 3** Pro zrychlení zobrazování histogramů zaškrtněte volbu Použít i pro histogramy. Při zaškrtnutí této volby se histogramy vytvářejí rychleji, ale poněkud méně přesné, když zvolíte Obraz > Přizpůsobit > Úrovně nebo Obraz > Histogram.
- 4** Klepněte na OK.

Další tipy pro zvýšení výkonu na Macintoshi

Na počítači Macintosh můžete výkon Adobe Photoshopu zvýšit změnou řady systémových nastavení:

[Zvětšení paměti aplikace](#)

[V ovládacím panelu Paměť zapněte 32-bitové adresování a vypněte virtuální paměť](#)

[Zmenšete velikost rychlé vyrovnávací paměti disku](#)

[Vypněte doplňky systému a ovládací panely](#)

[Viz také](#)

Zvětšení paměti aplikace

Jestliže má váš počítač více paměti, než je standardně přiděleno Photoshopu, můžete výkon Photoshopu značně zvýšit zvětšením přidělené paměti. Další informace viz [Určení potřebné velikosti paměti RAM](#).

Jak změnit velikost paměti přidělené aplikaci:

1 Spustíte všechny aplikace – kromě Adobe Photoshopu – které chcete používat současně s Adobe Photoshopem. Uvědomte si však, že provozování dalších aplikací současně s Photoshopem zabírá paměť, která by mohla být přidělena Photoshopu.

2 Vraťte se do Finderu. Z nabídky Apple zvolte Co je tento Macintosh.

3 Zaznamenejte si hodnotu Největší volný blok. (Tuto hodnotu použijete v kroku 5.) Tato hodnota ukazuje velikost momentálně dostupné paměti.

4 Ve Finderu vyberte ikonu programu Adobe Photoshop (ne složku ani zástupce) a zvolte Soubor > Informace.

Velikost paměti přidělené aplikaci nemůžete zvýšit, pokud je Photoshop spuštěný.

5 V okně Informace Adobe Photoshopu nastavte volbu Preferovaná na maximálně 90% hodnoty Největší volný blok, zjištěné v kroku 3.

Důležité: Používání programu RAM Doubler (TM) zvýší výkon Photoshopu, když běží s jinými aplikacemi. Avšak paměť přidělená Photoshopu musí být založená pouze na instalované paměti RAM.

6 Zavřete okno Informace Adobe Photoshopu.

V ovládacím panelu Paměť zapněte 32-bitové adresování a vypněte virtuální paměť

Adobe Photoshop je navržen pro použití s 32-bitovým adresováním (zvaným Nový správce paměti v systému 7.5.1 a vyšším) v systému 7.0 a vyšším. Tato funkce umožňuje aplikacím využívat více než 8 MB paměti RAM a tím umožní ukládat větší část souboru v paměti RAM místo ukládání na poměrně pomalém pevném disku.

Kromě toho Adobe doporučuje, abyste vypnuli virtuální paměť systému 7 (viz [Používání virtuální paměti operačního systému](#)). Pokyny pro použití ovládacího panelu Paměť najdete v dokumentaci k vašemu Macintoshi.

Poznámka: Počítače Macintosh starší než modely IIfx a IIfx, nepodporují 32-bitové adresování.

Zmenšete velikost rychlé vyrovnávací paměti disku

Nastavení velikosti rychlé vyrovnávací paměti disku v ovládacím panelu Paměť vyhrazuje další paměť pro běžné úlohy operačního systému. Adobe Systems vám doporučuje nastavit tuto hodnotu na maximálně 128 KB. Pokud máte pro Photoshop přidělenou omezenou paměť, může vyšší nastavení rychlé vyrovnávací paměti disku značně snížit výkon Photoshopu.

Jak nastavit velikost rychlé vyrovnávací paměti disku:

1 Z nabídky Apple zvolte Ovládací panely > Paměť.

2 Je-li to nutné, klepnutím na šipky nastavte velikost Vyrovnávací paměti, ale ne na více než 128 KB.

3 Zavřete ovládací panel Paměť.

Vypněte doplňky systému a ovládací panely

Jako všechny aplikace, které běží současně s Photoshopem, i doplňky systému a ovládací panely zabírají paměť RAM, která by mohla být přidělena Photoshopu. Jestliže provozujete Photoshop s omezenou pamětí RAM, použijte ovládací panel Spouštění doplňků k vypnutí co nejvíce doplňků a ovládacích panelů. Pokyny najdete v dokumentaci k vašemu Macintoshi.

Další tipy pro zvýšení výkonu ve Windows

Když spustíte Adobe Photoshop poprvé, program automaticky zjistí velikost paměti RAM, a pokud je potřeba změnit přidělení virtuální paměti, upozorní vás na to. Standardně Adobe Photoshop zabere 75% veškeré dostupné paměti RAM (to znamená RAM, která není právě využívána operačním systémem nebo softwarem pro rychlou vyrovnávací paměť disku) pro své vlastní využití.

[Viz také](#)

Používejte rozšířený režim 386

Jestliže používáte Windows 3.1 nebo starší, musíte Adobe Photoshop provozovat v rozšířeném režimu 386. Tento program nepracuje ve standardním režimu Windows. Další informace najdete v dokumentaci k Windows.

Zvětšete velikost virtuální paměti

Přestože výkon operací Photoshopu nemůžete zlepšit zvětšením virtuální paměti, odpovídající velikost virtuální paměti umožňuje systému Windows odkládat Photoshop z paměti RAM na disk při spuštění dalších aplikací, provádění dalších operací systému Windows nebo při tisku.

U Windows 3.1 by prostor, který na disku přidělujete virtuální paměti Windows, tzv. permanentní odkládací soubor, měl být stejně velký jako paměť RAM instalovaná ve vašem systému nebo 10 MB, máte-li méně než 10 MB paměti. Návod jak zvětšit virtuální paměť ve Windows najdete v dokumentaci Windows.

Jestliže je ke spuštění dalších aplikací současně s Photoshopem potřeba více paměti, můžete snížit podíl paměti RAM přidělené Adobe Photoshopu v dialogovém okně předvoleb vyrovnávací paměti. Snížení podílu paměti RAM pravděpodobně sníží výkon programu, ale ulehčí práci dalších aplikací současně s Adobe Photoshopem.

Tipy pro efektivní práci

Dalším důležitým faktorem, který ovlivňuje výkon, je vedle paměti RAM a konfigurace vašeho systému velikost souborů. Velikost souboru je dána hlavně rozměry obrazu v obrazových bodech a barevným režimem dokumentu (viz [Určení velikosti a rozlišení dokumentu](#) a [Barevné režimy](#)). Dále může soubor zvětšit velký počet vrstev a kanálů v obraze.

Následující tipy vám mohou pomoci zlepšit výkonnost a efektivnost při práci ve Photoshopu:

[Minimalizujte velikost souboru](#)

[Vymažte data z paměti RAM](#)

[Vypněte náhledy v paletách](#)

[Používejte klávesové zkratky](#)

[Výběry uchovávejte v kanálech](#)

[Složité výběry vytvářejte v režimu stupně šedi](#)

[Aplikujte filtry na jednotlivé kanály](#)

[Práce ve dvou oknech](#)

[Použijte modul Rychlé úpravy](#)

[Práce na kopiích souborů s nízkým rozlišením](#)

Minimalizujte velikost souboru

Nejdůležitějším faktorem pro určení velikosti souboru jsou rozměry obrazu v obrazových bodech. Jestliže obraz připravujete pro tisk, ujistěte se, že rozlišení pro tisk a rozměry jsou takové, jaké pro svůj finální soubor potřebujete. Obecně platí, že doporučené rozlišení je 1,5 až 2 násobkem hustoty rastru, který použijete pro tisk obrazu.

Jestliže připravujete obrazy pro barevné výtažky, je dobré pracovat v režimu RGB, dokud nejste připraveni pro tisk RGB obrazů. RGB obrazy mají přibližně 75% velikosti obrazů CMYK.

Slučujte také vrstvy a rušte kanály, když je již nepotřebujete. Vrstvy a kanály mohou značně zvětšit velikost souboru.

Vymažte data z paměti RAM

Obrazy a výběry, které vyjmete nebo zkopírujete do schránky nebo které definujete jako vzorek nebo snímek, jsou uloženy v paměti RAM. Uchovávání velkého množství dat v paměti RAM může značně snížit výkon Adobe Photoshopu.

Jak zrušit vyjmutá a zkopírovaná data z paměti RAM:

Zvolte Úpravy > Vyčistit a pak z podnabídky vyberte některou z těchto voleb:

- Krok zpět, pro odstranění kopie obrazu před naposledy provedenou operací z paměti RAM.
- Schránku, pro odstranění všech dat zkopírovaných nebo vyjmutých z obrazu z paměti RAM.
- Vzorek nebo Snímek, pro odstranění definovaného vzorku nebo snímku z paměti RAM.

Poznámka: Pro přemísťování prvků (obrazů, výběrů, kanálů, vrstev a cest) z jednoho souboru do druhého nebo z palet Vrstvy, Kanály nebo Cesty do jiného souboru používejte přetažení, vyhněte se uložení dat do schránky.

Vypněte náhledy v paletách

Náhledové miniatury v paletách Vrstvy, Kanály a Cesty můžete vypnout pro nevelké zvýšení výkonu. Tyto náhledy vypnete tak, že z nabídky palety zvolíte Volby palety a z voleb Velikost miniatury vyberete Žádné.

Používejte klávesové zkratky

Naučte se používat klávesové zkratky příkazů, které se objevují v nabídkách vpravo od příkazu. Klávesové zkratky jsou velmi praktické zejména pro často prováděné operace, jako například zobrazení dialogového okna určitého příkazu nebo nastavení úrovní barev. Často používané příkazy nebo sady příkazů nebo zobrazení a skrytí palet můžete také vybrat klepnutím na tlačítko v paletě Akce. Do tlačítkové verze palety Akce lze tlačítka snadno přidávat.

Úplné informace o zkratkách Adobe Photoshopu najdete v kartě Přehled příkazů a zkratek.

Výběry uchovávejte v kanálech

Zvykněte si ukládat složité výběry do kanálů, dokud nedokončíte úpravy dokumentu. Tyto výběry budete moci snadno načítat, aniž byste je museli znovu vybírat. Jestliže máte v kanálu hodně výběrů, zkopírujte kanál, který výběry obsahuje buď jeho přetažením na tlačítko Nový kanál v paletě Kanály, nebo zvolením příkazu Duplikovat kanál z nabídky v paletě Kanály. Tím, že tyto kanály načtete z druhého souboru jako výběry, můžete udržet velikost souboru v přijatelných mezích.

Složité výběry vytvářejte v režimu stupně šedi

Vytváření složitých výběrů v režimu stupně šedi může ušetřit čas zpracování, protože dokumenty v režimu stupně šedi mají třetinovou velikost oproti obrazům v režimu RGB. Výběr uložte do kanálu, a pak tento kanál zkopírujte přetažením z palety Kanály do otevřeného barevného dokumentu. Všimněte si, že když zvýšíte kontrast dokumentu v režimu stupně šedi, je snazší vybírat tvary různých barev. Když pracujete s výběry v režimu bitové mapy, ukládání složitého výběru jako cesty je dokonce ještě rychlejší.

Aplikujte filtry na jednotlivé kanály

Některé filtry Photoshopu, jako například filtry Deformace pracují pouze v paměti RAM a nepoužívají odkládací disk Photoshopu. Jestliže máte problémy s aplikováním filtru na barevný obraz, zkuste jej aplikovat na každý kanál zvlášť. (Pro opakovanou aplikaci filtru se stejným nastavením použijte příkaz Apple/Ctrl+F.) Aplikování filtru na jeden kanál vyžaduje mnohem méně paměti. (V souboru se sloučenými vrstvami má každý kanál RGB velikost jedné třetiny celkové velikosti souboru, kanál CMYK je asi jedna čtvrtina velikosti celého souboru.)

Práce ve dvou oknech

Čas můžete ušetřit i použitím příkazu Okna > Nové okno pro otevření druhého okna pro jeden soubor. Například v jednom okně můžete pracovat se zvětšenou verzí obrazu, zatímco v druhém okně máte zobrazen celý obraz, nebo můžete používat dvě okna, abyste viděli výsledky barevných korekcí ve složeném barevném kanálu i v jednotlivých barevných kanálech obrazu.

Použijte modul Rychlé úpravy

Čas potřebný pro otevření velkých souborů s vysokým rozlišením, zejména souborů větších než 4 MB, můžete velmi zkrátit otíráním a upravováním částí těchto souborů pomocí modulu Rychlé úpravy. Tento modul je také užitečný, pokud nemáte dost paměti RAM pro otevření celého souboru, nebo když chcete urychlit zpracování při zkoušení různých grafických technik a speciálních efektů. Modul Rychlé úpravy otevírá soubory Scitex CT, nekomprimované soubory TIFF a soubory Photoshop 2.0 (pouze Macintosh). Další informace o použití modulu Rychlé úpravy najdete v odstavci [Import souborů modulem Rychlé úpravy](#).

Práce na kopiích souborů s nízkým rozlišením

Další způsob, jak ušetřit čas a prostor, je vytvořit kopii souboru s nízkým rozlišením. Ujistěte se, že jste při vytváření této kopii pojmenovali jednoznačným jménem, abyste si nepřepsali původní dokument s vysokým rozlišením.

Dokument s nízkým rozlišením je praktický pro provádění základních úprav a barevných korekcí. Když nastavujete barvu, uložte si tato nastavení tlačítkem Uložit v dialogových oknech pro nastavení barev. Jakmile budete vědět, které funkce a jaká nastavení v dialogových oknech dávají vámi požadované výsledky, otevřete původní soubor a kroky opakujte. Pro aplikaci uložených nastavení na původní soubor pak použijte tlačítko Načíst.

[Použití RAM, odkládacích disků a systémové virtuální paměti](#)

[Zobrazení velikosti souboru a stavu paměti](#)

[Použití vyrovnávací paměti pro obraz](#)

[Další tipy pro zvýšení výkonu na Macintoshi](#)

[Další tipy pro zvýšení výkonu ve Windows](#)

[Tipy pro efektivní práci](#)

[Určení potřebné velikosti paměti RAM](#)

[Určení potřebné velikosti odkládacího disku](#)

[Přiřazení odkládacích disků](#)

[Používání virtuální paměti operačního systému](#)

Velikost dokumentu

Velikost odkládacího disku

[Použití rozšířeného režimu 386](#)

[Zvětšení velikosti virtuální paměti](#)

Odstraňování problémů

Tento dodatek obsahuje obecná řešení problémů, se kterými se můžete setkat při používání programu Adobe Photoshop. Nahlédněte také do souboru Čtěte, který se instaluje s programem, kde najdete nejnovější informace, nezahrnuté do této nápovědy.

Když si tento program po nákupu zaregistrujete, obdržíte zdarma technickou telefonní podporu. Spojte se s distributorem Adobe, u kterého se dozvíte podrobnosti.

Viz [Další zdroje technické podpory](#), kde jsou informace o automatizované technické podpoře.

[Než zavoláte technickou podporu firmy Adobe](#)

[Problémy s instalací a výkonem](#)

[Problémy se vzhledem obrazu](#)

[Práce s umístěnými obrazy](#)

Než zavoláte technickou podporu firmy Adobe

Než budete volat technickou podporu se svým problémem, můžete udělat několik kroků. Provedení těchto kroků může vyřešit mnoho problémů, a často vyloučí potřebu telefonické pomoci:

[Přinstalování Adobe Photoshopu](#)

[Kontrola možných konfliktů s novým softwarem nebo nastavením](#)

[Kontrola konfliktů pomocných programů](#)

[Vypnutí souboru předvoleb](#)

[Kontrola připojení SCSI zařízení](#)

[Optimalizace a defragmentace pevného disku](#)

Přinstalování Adobe Photoshopu

Jestliže máte problémy s instalací, vymažte všechny soubory aplikace Photoshop, včetně souboru předvoleb (na Macintoshi je ve složce Systém:Předvolby a ve Windows je ve složce Photoshp/Prefs), a pak zkuste následující kroky:

- Jestliže instalujete z CD-ROM, zkopírujte celou složku Obrazy disku (Disk Images) (Macintosh) resp. Photoshp (Windows) na svůj pevný disk, a pak proveďte instalaci podle pokynů v následujících odstavcích.
- Na Macintoshi podržte klávesu Shift a restartujte systém, abyste vypnuli všechny systémové doplňky. Pak znovu instalujte Adobe Photoshop.
- Ve Windows odstraňte všechny položky ze skupiny Spustit při startu a řádky "load" a "run" v souboru win.ini označte jako poznámky. Pak restartujte systém v bezpečném režimu (Safemode – Windows 95), s ovladačem Microsoft VGA (starší verze Windows) nebo v režimu VGA (Windows NT). V dokumentaci k Windows najdete pokyny pro vypnutí startovacího softwaru a pro změny parametrů restartu. Znovu instalujte Adobe Photoshop, a pak restartujte Windows v jejich normálním režimu. (Photoshop v nouzovém režimu, VGA režimu nebo s ovladačem VGA nepracuje.)

Kontrola možných konfliktů s novým softwarem nebo nastavením

Problémy s Adobe Photoshopem mohou být velmi často vysledovány k nedávné instalaci nového softwaru nebo nových pomocných programů, které s ním běží současně. Pokud jste nedávno nainstalovali nový software nebo změnili konfiguraci systému, například změnou nastavení monitoru, zkuste odinstalovat software nebo obnovit původní nastavení. (Pokud odinstalujete software, musíte také přeinstalovat Photoshop podle instrukcí v předchozích odstavcích. Tím zajistíte obnovení souborů Photoshopu, které se mohly při instalaci vašeho nového softwaru poškodit.) Jestliže problém zmizí, můžete zkusit znovu instalovat problémový software nebo utilitu nebo se spojit s jeho dodavatelem, aby vám dodal novou verzi nebo informace o kompatibilitě.

Kontrola konfliktů pomocných programů

Na Macintoshi podržte klávesu Shift a restartujte počítač; tím se spustí systém bez doplňků. Ve Windows odstraňte všechny položky ze skupiny Spustit po startu a změňte na poznámky řádky "load" a "run" v souboru win.ini. (Viz vaše dokumentace k Macintoshi resp. Windows, kde jsou pokyny pro deaktivování startovacího softwaru.) Jestliže problém po restartování Photoshopu zmizí, zkuste restartovat počítač s postupně přidávanými položkami, dokud nenajdete software, který způsobuje vaše problémy. Pak tento software zkuste znovu instalovat. Jestliže problém trvá i po jeho nové instalaci, odstraňte jej a spojte se jeho výrobcem, aby vám dodal novou verzi, nebo abyste získali informace o jeho kompatibilitě.

Vypnutí soubor předvoleb

Abyste zjistili, zda váš problém není způsoben poškozeným souborem předvoleb, ukončete Adobe Photoshop, deaktivujte soubor předvoleb a restartujte Photoshop. Soubor předvoleb na Macintoshi deaktivujete tím, že soubor Adobe Photoshop 4.0 Předvolby (umístěný ve složce Předvolby ve složce Systém) přetáhnete do koše. Soubor předvoleb v systému Windows deaktivujete tak, že přejmenujete soubory photos40.psp a ColorSD (umístěné v adresáři Photoshop\Prefs). Jestliže problém zmizí, vymažte soubor předvoleb. Jestliže problém trvá, vraťte soubor předvoleb na původní místo (Macintosh) nebo je přejmenujte na původní jména (Windows) abyste zachovali svá nastavení.

Kontrola připojení SCSI zařízení

Ujistěte se, že všechna zařízení, která používáte jsou bezpečně a pevně připojená k vašemu počítači, a že jejich kabely nejsou poškozené. Příčinou problému by mohlo být vadné spojení.

Důležité: Před kontrolou připojení kabelů musíte svůj počítač a SCSI zařízení vypnout. Pokud to neuděláte, můžete zničit svůj hardware.

Optimalizace a defragmentace pevného disku

Použijte pomocný program pro údržbu disků, jako například Norton Utilities nebo Scandisk, abyste zkontrolovali, zda váš disk nemá vadné sektory, které mohou způsobovat poruchy. Pak můžete použít pomocný program Norton Speed Disk nebo Defrag k optimalizaci a defragmentaci vašeho pevného disku. (Defragmentace odstraní všechny zbylé fragmenty souborů a uspořádá data souvisle, aby mohla být rychleji načítána.) Pokyny najdete v dokumentaci příslušného pomocného programu.

Další zdroje technické podpory

Firma Adobe Systems poskytuje několik forem bezplatné automatizované technické pomoci:

- Nahlédněte do souboru Čtění instalovaného s programem, kde jsou nejnovější informace nezahrnuté do této nápovědy.
- Použijte fóra na CompuServe a America Online, rozsáhlé informace pro podporu zákazníků na domovské stránce Adobe na World Wide Webu nebo na BBS technické podpory firmy Adobe. Po připojení na World Wide Web otevřete stránku Adobe na adrese <http://www.adobe.com>. BBS firmy Adobe je na telefonním čísle 001-206-623-6984. Fóra a jejich dostupnost se mohou v různých zemích lišit.
- Zavolejte Adobe FaxYI, bezplatný systém "faxu na vyžádání", který vám může poslat kterýkoliv z více než 1400 technických a zákaznických dokumentů o Photoshopu a o dalších produktech firmy Adobe. Volejte 001-206-628-5737 z telefonu s tónovou volbou a řiďte se nahranými pokyny (pouze v angličtině).
- Projděte si knihovnu Adobe Technical Library na CD-ROM disku aplikace, kde jsou další technické informace a informace o odstraňování chyb.

Odkazy [Odstraňování problémů](#).

Problémy s instalací a výkonem

V nabídkách se neobjevují příkazy; nabídka Filtr (nebo Export a Import) a podnabídky jsou šedé nebo chybí.

Operace se zdají být neobvykle pomalé, nebo se často objevují hlášení o nedostatku paměti.

Objevuje se hlášení, že odkládací disk je plný.

Volný prostor na pevném disku se ztratil.

Adobe Photoshop zobrazuje hlášení o nedostatku paměti, když otvírá soubor Adobe Illustratoru.

V nabídkách se neobjevují příkazy; nabídka Filtr (nebo Export a Import) a podnabídky jsou šedé nebo chybí

Zvolte Soubor > Předvolby > Zásuvné moduly a odkládací disky, a ujistěte se, že jste vybrali složku se zásuvnými moduly, která obsahuje moduly, které chcete používat. Také se ujistěte, že všechny zásuvné moduly, které chcete používat, jsou v jedné nadřazené složce. Třebaže můžete zásuvné moduly seskupovat ve složkách uvnitř jiných složek, vybrat můžete vždy jen jednu hlavní složku se zásuvnými moduly. Viz odstavec [Předvolby zásuvných modulů](#), kde jsou informace o volbě složky zásuvných modulů.

Operace se zdají být neobvykle pomalé, nebo se často objevují hlášení o nedostatku paměti

Vaše systémová nastavení – jako například velikost paměti RAM a použití systémové virtuální paměti – mohou zpomalovat operace programu Adobe Photoshop. Informace o nastavení paměti RAM a virtuální paměti ve Photoshopu a další tipy pro zvýšení výkonu najdete v dodatku [Zvýšení výkonu](#).

Objevuje se hlášení, že odkládací disk je plný

Photoshop používá pro zpracování dokumentů dočasný prostor na pevném disku, který se nazývá odkládací disk. Aby Photoshop pracoval správně, musí mít váš odkládací disk stejně velký volný prostor jako je paměť RAM, kterou jste Photoshopu přidělili. Další informace o odkládacím disku najdete v odstavci [Určení požadované velikosti odkládacího disku](#).

Volný prostor na pevném disku se ztratil

Pokud se objeví systémová chyba když je otevřený soubor Photoshopu, systém vytvoří dočasný soubor (.tmp), aby uchoval informace o otevřených obrazech. Za normálních okolností se dočasný soubor vymaže, když ukončíte program. Avšak při havárii systému se někdy soubor nevymaže.

Pro obnovení prostoru na pevném disku na počítači Macintosh vyprázdněte odpadkový koš, abyste tyto dočasné soubory vymazali. Další informace najdete v dokumentaci k vašemu Macintoshi.

Pro obnovení prostoru na pevném disku ve Windows prohledejte všechny pevné disky od kořenového adresáře včetně podadresářů, vymažte soubory s příponou .tmp a spusťte pomocný program Scandisk. (Všimněte si, že aktivní soubor .tmp Windows nebudete moci vymazat.) Další informace najdete v dokumentaci k Windows.

Odkazy [Určení požadované velikosti odkládacího disku.](#)

Adobe Photoshop zobrazuje hlášení o nedostatku paměti, když otvírá soubor Adobe Illustratoru

Dokonce i malé soubory Adobe Illustratoru mohou mít řadu složitých prvků jako například mnoho přechodů, velký počet cest atd. Aby Adobe Photoshop otevřel soubor Adobe Illustratoru, musí tuto vektorovou grafiku rastrovat na bitmapová neboli rastrová data. (Další informace viz [Vektorová a bitmapová grafika](#).) Příliš mnoho složitých prvků může způsobit, že aplikaci dojde paměť.

Abyste omezili velikost souboru Illustratoru ve Photoshopu, otevřete tento soubor v Adobe Illustratoru a zjednodušte ho. Zabrání to i problémům s tiskem, které mohou nastat u složitých souborů Adobe Illustratoru. Další informace o zjednodušování souborů, viz Příručka uživatele Adobe Illustratoru.

Problémy se vzhledem obrazu

Vytištěný obraz se liší od obrazu na obrazovce.

Barvy CMYK zobrazené v paletě Informace se liší od barev určených v režimu RGB.

Kreslicí nástroje nefungují.

Kurzor mizí (pouze Macintosh).

Pro velikost stopy je dostupných jen 16 obrazových bodů (pouze Macintosh).

Vytištěný obraz se liší od obrazu na obrazovce

Pro dosažení přesného barevného tisku je nezbytně nutné kalibrovat monitor i program Adobe Photoshop pro různé faktory, které ovlivňují tiskový výstup. Další informace viz kapitola [Volby barevného režimu zobrazení](#) a [Reprodukce barev](#).

Barvy CMYK zobrazené v paletě Informace se liší od barev určených v režimu RGB

Způsob, jakým se barvy převádějí mezi režimy CMYK a RGB je dán parametry nastavenými v dialogových oknech Nastavení výtažků, Nastavení monitoru a Nastavení tiskových barev. V závislosti na nastavení těchto parametrů se CMYK hodnoty specifikované v režimu RGB mohou odseparovat na odlišné hodnoty. (Jestliže jsou barvy specifikovány v režimu CMYK, budou se separovat tak, jak byly specifikovány.) Viz kapitola [Volby barevného režimu zobrazení](#) a [Reprodukce barev](#), kde jsou podrobné informace o barvách v Adobe Photoshopu.

Abyste určili skutečné hodnoty, které vzniknou při vytváření výtažků v režimu RGB, zvolte Okna > Barvy, aby se zobrazila paleta Barvy. Ujistěte se, že jste paletu nastavili do režimu CMYK. Pro zobrazení barvy v paletě Barvy použijte kapátko. (Hodnoty barev se objeví vedle jezdců.)

Kreslicí nástroje nefungují

Kreslicí nástroje fungují pouze na cílové vrstvě a uvnitř oblastí, které jsou součástí aktuálního výběru, nebo když není vybrána žádná část vrstvy.

Přesvědčte se, že nekreslíte mimo vybranou oblast. Ujistěte se, že jste předtím neskryli hranice výběru klávesovou zkratkou Apple/Ctrl+H. Jestliže kreslíte mimo vybranou oblast, zvolte Výběr > Odznačit vše nebo Výběr > Doplněk, abyste mezi sebou zaměnili vybrané a nevybrané oblasti.

Můžete se také pokoušet kreslit nebo vyplňovat vrstvu, která má zaškrtnutou volbu Zachovat průhlednost. V takovém případě je kreslení omezeno na ty oblasti vrstvy, které obsahují obrazové body. Odznačte tuto volbu v paletě Vrstvy, abyste mohli provádět úpravy v kterémkoliv místě vrstvy.

Kurzor mizí (pouze Macintosh)

Zkuste vypnout nebo zapnout doplněk Direct Cursors ve složce Doplnky. Pro vypnutí doplňku nejprve vytvořte novou složku (mimo složku Zásuvné moduly) a pak doplněk Direct Cursors přetáhněte ze složky Doplnky (ve složce Zásuvné moduly) do nové složky.

Pro velikost stopy je dostupných jen 16 obrazových bodů (pouze Macintosh)

Vypnutí doplňku Direct Cursors omezuje počet obrazových bodů dostupných pro velikost stopy. Pro odstranění tohoto problému zapněte doplněk Direct Cursors jeho umístěním do složky Doplňky, která je ve složce Zásuvné moduly.

Práce s umístěnými obrazy

V Adobe Photoshopu nelze umístit nebo otevřít soubory EPS.

Okolo obrazů Photoshopu umístěných do jiných aplikací se objevuje obdélníkový okraj.

V Adobe Photoshopu nelze umístit nebo otevřít soubory EPS

Adobe Photoshop 4.0 umožňuje umístit soubory Encapsulated PostScript (EPS) uložené ve formátu Adobe Illustratoru a v dalších aplikacích, které podporují formát Adobe Illustratoru, jako například Adobe Dimensions. Pokus umístit soubory EPS uložené v jiných aplikacích, které nepodporují formát Adobe Illustratoru může způsobit chybové hlášení nebo vytvořit nežádoucí výsledky.

Abyste v Adobe Photoshopu dosahovali nejlepší výsledky při práci s textem, převedte v Adobe Illustratoru text na obrysy ještě před otevřením souboru v Adobe Photoshopu. Viz [Bitmapové obrazy a vektorová grafika](#), kde jsou informace o rozdílech mezi grafikou Illustratoru (vektorovou) a obrazy Photoshopu (bitmapovými).

Okolo obrazů Photoshopu umístěných do jiných aplikací se objevuje obdélníkový okraj

Všechny exportované obrazy Photoshopu jsou bitmapy v pravoúhlé síti obrazových bodů. Proto když jsou umístovány do jiných programů je standardně vidět bílé pozadí a průhledné plochy. Pro odstranění tohoto problému musíte v obraze vytvořit ořezovou cestu a uložit ho ve formátu EPS se správnou volbou náhledu. Další informace najdete v odstavci [Používání ořezových cest](#).

[Než zavoláte technickou podporu firmy Adobe](#)

[Další zdroje technické podpory](#)

[Problémy s instalací a výkonem](#)

[Problémy se vzhledem obrazu](#)

[Práce s umístěnými obrazy](#)

[Přinstalování Adobe Photoshopu](#)

[Kontrola možných konfliktů s novým softwarem nebo nastavením](#)

[Kontrola konfliktů pomocných programů](#)

[Vypnutí soubor předvoleb](#)

[Kontrola připojení SCSI zařízení](#)

[Optimalizace a defragmentace pevného disku](#)

Nový kanál, příkaz

Vytvoří nový alfa kanál v paletě Kanály.

Viz [Vytvoření nového alfa kanálu](#).

Duplikovat kanál, příkaz

Duplikuje vybraný kanál do stejného nebo jiného obrazu.

Viz [Duplikování kanálů](#).

Odstranit kanál, příkaz

Odstraní vybraný kanál z palety Kanály.

Viz [Mazání kanálů](#).

Volby kanálu, příkaz

Změní jméno a volby zobrazení alfa kanálu.

Viz [Změna voleb alfa kanálu](#).

Rozdělit kanály, příkaz

Změní každý kanál v obraze na nový, samostatný obraz.

Viz [Rozdělení kanálů do samostatných obrazů](#).

Sloučit kanály, příkaz

Sloučí kanály do jednoho obrazu.

Viz [Sloučení kanálů](#)

Volby palety Kanály, příkaz

Změní velikost miniatur v paletě Kanály.

Viz [Skrytí a změna velikosti miniatur kanálů](#).

Posuvník stupňů šedi, příkaz

Zobrazí hodnoty barev v paletě Barvy s použitím modelu stupně šedi.

Viz [Nastavení zobrazení hodnot barev](#).

Posuvníky RGB, příkaz

Zobrazí hodnoty barev v paletě Barvy s použitím modelu RGB.

Viz [Nastavení zobrazení hodnot barev](#).

Posuvníky HSB, příkaz

Zobrazí hodnoty barev v paletě Barvy s použitím modelu HSB.

Viz [Nastavení zobrazení hodnot barev](#).

Posuvníky CMYK, příkaz

Zobrazí hodnoty barev v paletě Barvy s použitím modelu CMYK.

Viz [Nastavení zobrazení hodnot barev](#).

Posuvníky Lab, příkaz

Zobrazí hodnoty barev v paletě Barvy s použitím modelu Lab.

Viz [Nastavení zobrazení hodnot barev](#).

Barevné spektrum, příkaz

Změní zobrazení barevného spektra v paletě Barvy dole.

Viz [Výběr barvy z barevného spektra](#).

Polotónové rastry, dialogové okno

Specifikuje hutotu rastru a tvar bodu pro polotónové rastry použité v tiskovém procesu.
Viz také [Nastavení parametrů polotónových rastrů](#).

Rastry automaticky, dialogové okno

Určí nejlepší hustotu rastru a úhel rastru pro polotónové rastry použité v tiskovém procesu.

[Viz také](#)

Načítání a ukládání nastavení polotónových rastrů

Umožňuje uložit nastavení polotónových rastrů pro budoucí použití a načíst uložená nastavení polotónových rastrů.

[Viz také](#)

Okraj, dialogové okno

Specifikuje okraj, který se objeví okolo vytištěného obrazu.

Viz také [Tisk okrajů](#).

Přenosové funkce, dialogové okno

Umožňuje přizpůsobit přenosové funkce a tím kompenzovat nárůst bodu nebo ztrátu bodu při přenosu obrazu na film.

Viz také [Krok 5: Kalibrace zobrazení podle zkušebního tisku](#).

Načítání a ukládání nastavení přenosových funkcí

Umožňuje načíst uložené přenosové funkce a uložit nastavení přenosové funkce pro budoucí použití.

Viz také [Změna standardních nastavení převodní funkce](#).

Přesah, dialogové okno

Umožňuje oříznout vytištěný obraz uvnitř plochy grafiky.

Viz také [Vytvoření přesahu](#).

Načtení, uložení a přidání informací o souboru

Umožňuje nahradit, uložit nebo přidat informace k současným informacím o souboru.
Viz také [Zadání informací o souboru](#).

Načítání a ukládání Nastavení monitoru

Umožňuje načíst uložené Nastavení monitor a uložit Nastavení monitoru pro budoucí použití.

Kalibrace, dialogové okno

Umožňuje kalibrovat gama, vyvážení barev, bílý bod a černý bod vašeho souboru.
Viz také [Krok 1: Kalibrace monitoru](#).

Načítání a ukládání nastavení dialogového okna Kalibrace

Umožňuje načíst uložené nastavení kalibrace a uložit nastavení kalibrace pro budoucí použití.

Bílý bod, dialogové okno

Umožňuje specifikovat uživatelské nastavení bílého bodu.

Viz také [Krok 2: Zadání parametrů nastavení monitoru](#).

Barvy luminoforu, dialogové okno

Umožňuje specifikovat uživatelské nastavení luminoforu monitoru.

Viz také [Krok 2: Zadání parametrů nastavení monitoru](#).

Nastavení tiskových barev, dialogové okno

Specifikuje vlastnosti tiskových barev a druhu papíru použitého pro reprodukci vašich tiskových desek.

[Viz také](#)

Načítání a ukládání Nastavení tiskových barev

Umožňuje načíst uložené nastavení tiskových barev a uložit nastavení tiskových barev pro budoucí použití.

Načítání a ukládání Nastavení výtažků

Umožňuje načíst uložené nastavení výtažků a uložit nastavení výtažků pro budoucí použití.

Použití černé, dialogové okno

Umožňuje specifikovat a přizpůsobit uživatelskou křivku generování černé.

Viz také [Volba stupně generování černé](#).

Načítání a ukládání tabulek výtažků

Umožňuje načíst uložené tabulky výtažků a uložit tabulky výtažků pro budoucí použití.

Předvolby správy barev, dialogové okno

Umožňuje sestavit tabulky výtažků podle vabraného profilu tiskárny.

Viz také [Vytváření tabulek výtažků s použitím profilů tiskáren](#).

Načítání a ukládání nastavení v dialogovém okně Tabulka barev

Umožňuje načíst uložené tabulky indexovaných barev a uložit tabulku indexovaných barev pro budoucí použití.

Automatické rozlišení, dialogové okno

Umožňuje specifikovat rozlišení obrazu podle hustoty rastru výstupního zařízení.

Viz také [Určení doporučeného rozlišení pro obraz](#).

Načítání a ukládání nastavení v dialogovém okně Úrovně

Umožňuje načíst uložené nastavení Úrovní a uložit nastavení Úrovní pro budoucí použití.

Volby expozimetru, dialogové okno

Nastaví světla a stíny v obraze automaticky.
Viz také [Automatické nastavení světla a stínů](#).

Načítání a ukládání nastavení v dialogovém okně Křivky

Umožňuje načíst uložené nastavení Křivek a uložit nastavení Křivek pro budoucí použití.

Načítání a ukládání nastavení v dialogovém okně Odstín a sytost

Umožňuje načíst uložené nastavení Odstín a sytost a uložit nastavení Odstín a sytost pro budoucí použití.

Načítání a ukládání nastavení v dialogovém okně Nahradit barvu

Umožňuje načíst uložené nastavení Nahradit barvu a uložit nastavení Nahradit barvu pro budoucí použití.

Načítání a ukládání nastavení v dialogovém okně Selektivní barva

Umožňuje načíst uložené nastavení Selektivní barva uložit nastavení Selektivní barva pro budoucí použití.

Načítání a ukládání nastavení v dialogovém okně Rozsah barev

Umožňuje načíst uložené nastavení Rozsahu barev a uložit nastavení Rozsahu barev pro budoucí použití.

Editor přechodu, dialogové okno

Umožňuje vytvořit a upravovat přechody a masky neprůhlednosti přechodů.

[Viz také](#)

Načítání a ukládání nastavení v dialogovém okně Editor přechodu

Umožňuje načíst uložené přechody a uložit přechody pro budoucí použití.

Výběr barvy, dialogové okno

Umožňuje vybrat barvu popředí a pozadí.

[Viz také](#)

Jiné barvy, dialogové okno

Umožňuje vybrat uživatelské barvy z různých knihoven barev.

Viz také [Výběr barev z knihoven barev](#).

[Nastavení parametrů rastru pro tisk barevných výtažků](#)

[Nastavení parametrů polotónových rastrů](#)

[Uložení a načtení nastavení polotónových rastrů](#)

[Nastavení parametrů polotónových rastrů](#)

Krok 3: Zadání nastavení tiskových barev

Krok 5: Kalibrace zobrazení podle zkušebního tisku

Použití a úpravy přechodů

Úpravy masky průhlednosti přechodu

[Použití Výběru barvy Adobe Photoshopu](#)

[Použití barevné palety Windows](#)

Zpět, příkaz

Zruší poslední provedenou operaci. Viz [Opravy chyb](#).

Vymout, příkaz

Odstraní výběr z vrstvy nebo obrazu a umístí ho do schránky.

Kopírovat, příkaz

Duplikuje výběr z vrstvy nebo z obrazu a umístí jeho kopii do schránky.

[Viz také](#)

Kopírovat sloučené, příkaz

Duplikuje výběr ze všech viditelných vrstev a umístí jeho kopii do schránky. Viz [Vzorkování sloučených dat](#).

Vložit, příkaz

Vloží vyjmutý nebo zkopírovaný výběr do jiné části obrazu nebo do jiného obrazu jako novou vrstvu. Viz [Vložení výběru](#).

Vložit dovnitř, příkaz

Vloží vyjmutý nebo zkopírovaný výběr dovnitř jiného výběru v obraze. Viz [Vkládání do jiného výběru](#).

Vymazat, příkaz

Odstraní výběr. Viz [Smazání výběru](#).

Vyplnit, příkaz

Vyplní výběr nebo vrstvu barvou, uloženou částí obrazu nebo vzorkem. Viz [Vyplnění výběru nebo vrstvy](#).

Vytáhnout, příkaz

Obtáhne výběr nebo vrstvu barvou popředí. Viz [Vytažení výběru](#).

Definovat vzorek, příkaz

Definuje pravoúhlý výběr jako vzorek, kterým lze vyplňovat nebo s ním kreslit nástrojem razítko. Viz [Volby vzorků](#).

Uložit snímek, příkaz

Uloží kopii výběru z aktivní vrstvy do paměti snímku.

[Viz také](#)

Uložit sloučený snímek, příkaz

Uloží kopii výběru ze všech viditelných vrstev do paměti snímku.

[Viz také](#)

Vyčistit krok zpět, příkaz

Akce, kterou nelze vrátit a která odstraní z paměti data uložená pro příkaz Zpět a uvolní paměť. Viz [Opravy chyb](#).

Vyčistit schránku, příkaz

Akce, kterou nelze vrátit a která odstraní data uložená ve schránce a uvolní paměť. Viz [Opravy chyb](#).

Vyčistit vzorek, příkaz

Akce, kterou nelze vrátit a která odstraní z paměti obraz uložený příkazem Definovat vzorek a uvolní paměť. Viz [Opravy chyb](#).

Vyčistit snímek, příkaz

Akce, kterou nelze vrátit a která odstraní z paměti obraz uložený příkazem Snímek a uvolní paměť.

Viz [Opravy chyb](#).

Použití nástroje razítko
Ze snímku, volba
Obnovení obrazu

Kopírování výběru

Kopírování mezi aplikacemi.

Nový soubor, příkaz

Vytvoří prázdný, nepojmenovaný obraz Photoshopu. Viz [Vytváření nových obrazů](#).

Otevřít soubor, příkaz

Otevře obraz v jednom z mnoha formátů souborů, podporovaných Photoshopem. Viz [Otevírání souborů](#).

Otevřít jako, příkaz

Ve Windows umožňuje určit formát souboru, ve kterém otevíráte obraz. Viz [Otevírání souborů](#).

Zavřít soubor, příkaz

Zavře obraz a vyzve vás k uložení změn provedených od posledního uložení obrazu.

Uložit soubor, příkaz

Uloží soubor v jeho současném formátu. Viz [Ukládání souborů](#).

Uložit jako, příkaz

Uloží jinou verzi souboru v jiném formátu souboru. Viz [Ukládání souborů](#).

Uložit kopii, příkaz

Uloží identickou nebo do pozadí sloučenou verzi souboru a nechá původní obraz nedotčený. Viz [Ukládání souborů](#).

Obnovit, příkaz

Odstraní všechny změny obrazu, provedené od posledního uložení obrazu. Viz [Obnovení obrazu](#).

Umístit, příkaz

Umístí soubor Adobe Illustratoru do existujícího obrazu Photoshopu. Viz [Import souborů Adobe Illustratoru](#).

Import, příkaz

Otevře soubor, uložený ve formátu, který používá specifikovaný importní modul.

[Viz také](#)

Export, příkaz

Uloží obraz ve formátu souboru podporovaném specifikovaným zásuvným modulem Photoshopu pro použití v jiné aplikaci. Viz [Export obrazů](#).

Informace o souboru, příkaz

Přidá k souboru informace, zahrnující popis, klíčová slova, kategorie, zásluhy a původ. Viz [Zadání informací o souboru](#).

Vzhled stránky, příkaz

Nastaví obecné volby tisku pro obraz a parametry polotónového rastru.

[Viz také](#)

Tisknout, příkaz

Nastaví volby tisku a vytiskne obraz nebo vybranou plochu. Viz [Další volby tisku](#).

Poslat, příkaz

Elektronicky pošle soubor s použitím systému elektronické pošty Windows.

Všeobecné předvolby, příkaz

Specifikuje dialog pro výběr barvy, metodu interpolace používanou při přidávání nebo odstraňování obrazových bodů, rastrování vložených nebo umístěných importovaných PostScriptových objektů (volba vyhlazení PostScriptu), a zda lze výběry kopírovat mezi aplikacemi (Export schránky). Tento příkaz také nastavuje použití krátkých názvů Pantone, zobrazování tipů nástrojů, zvuk po dokončení úkolu, zda posuvníky v paletě Barvy mění barvu dynamicky (Dynamické posuvníky barev) a ukládání a obnovování polohy palet.

[Viz také](#)

Předvolby - Ukládání souborů, příkaz

Specifikuje, zda Photoshop ukládá obrazy s náhledy, příponami jména souboru, podporou pro Photoshop 2.5 a metrickými tagy barev pro použití se soubory EPS.

[Viz také](#)

Předvolby - Zobrazení a kurzory, příkaz

Nastavuje metodu zobrazování barev v obraze, které nejsou v platné paletě když barevné zobrazení podporuje pouze 256 barev. Také nastavuje zobrazování kurzorů nástrojů.

[Viz také](#)

Předvolby - Průsvitka a gamut, příkaz

Nastavuje vzhled průhledných oblastí obrazu. Viz [Nastavení předvoleb průsvitky](#).

Předvolby - Jednotky a pravítka, příkaz

Mění jednotky měření na pravítkách. Viz [Použití pravítek](#).

Předvolby - Vodítka a mřížka, příkaz

Nastavuje barvu a styl vodítek a mřížky a rozestup čar mřížky. Viz [Nastavení předvoleb vodítek a mřížky](#).

Předvolby - Zásuvné moduly a odkládací disky, příkaz

Nastaví umístění složky zásuvných modulů v souboru předvoleb Photoshopu. Také mění primární odkládací disk nebo přiřazuje sekundární odkládací disk pro použití když je primární odkládací disk plný.

[Viz také](#)

Předvolby - Paměť, příkaz

Mění množství paměti RAM alokované pro použití Photoshopu. Také mění míru použití vyrovnávací paměti obrazu používané pro urychlení překreslování obrazu.

[Viz také](#)

Nastavení monitoru, příkaz

Zaznamená specifikaci vašeho monitoru, takže Photoshop může kompenzovat faktory ovlivňující zobrazení na monitoru a zajistit co nejlepší souhles mezi barvami na obrazovce a na tištěném výstupu. Viz [Krok 2: Zadání parametrů nastavení monitoru](#).

Nastavení tiskových barev, příkaz

Specifikuje vlastnosti tiskových barev a druhu papíru použitého pro reprodukci barevných obrazů z Photoshopu. Viz [Krok 3: Zadání nastavení tiskových barev](#).

Nastavení výtažků, příkaz

Specifikuje přesné hodnoty barev CMYK pro danou barvu RGB při konverzi obrazu Photoshop. Viz [Nastavení výtažků](#).

Tabulky výtažků, příkaz

Uloží nastavení tiskových barev a nastavení výtažků do jednoho souboru, zvaného tabulka.

[Viz také](#)

Konec, příkaz

Ukončí program Adobe Photoshop a vyzve vás k uložení všech obrazů, které byly změněny od posledního uložení.

Poslední filtr, příkaz

Zobrazí dialogové okno naposledy použitého filtru. Zkratka: Apple+Alt+F (Macintosh) resp. Ctrl+Alt+F (Windows).

[Viz také](#)

Použit poslední filtr, příkaz

Znovu aplikuje naposledy použitý filtr se stejným nastavením parametrů. Zkratka: Apple+F (Macintosh) resp. Ctrl+F (Windows).

[Viz také](#)

Zeslabit filtr, příkaz

Zeslabí efekt filtru nebo korekce barvy podle krytí a režimu překryvání, který určí, jak se mají modifikované body ve výběru objevit vzhledem k originálním obrazovým bodům.

[Viz také](#)

Filtry Umělecký

Filtry **Umělecký** dávají obrazu vzhled jiného média a více organický (ne počítačově generovaný) vzhled. Specifické informace o filtru Hrubé pastely a Podmalba viz [Použití textury a ovladačů povrchu skla](#).
[Viz také](#)

Filtry Rozostření

Filtry Rozostření změkčují obraz a jsou užitečné při retušování obrazu. Filtry Rozostření vyhlazují přechody průměrováním obrazových bodů sousedících s ostrými okraji čar nebo ploch, kde se v obraze vyskytují významné změny barev.

[Viz také](#)

Filtry Tahy štětce

Filtry **Tahy štětce** dávají obrazu vzhled malby použitím různých štětců a efektů tahů barvy. Některé z těchto filtrů přidávají zrnění, malbu, šum, detaily obrysů nebo přidávají texturu do obrazu pro vytvoření pohnutějšího efektu.

[Viz také](#)

Filtry Deformace

Filtry **Deformace** geometricky deformují obraz a používají se pro vytvoření trojrozměrných a jiných plastických efektů. Pro specifické informace o filtru Sklo viz [Použití textury a ovladačů povrchu skla](#). Pro další informace o filtru Přestavění viz [Použití filtru Přestavění](#).
[Viz také](#)

Šumové filtry

Šumové filtry přidávají nebo potlačují šum v obraze a pomáhají začlenit výběr do pozadí. Šum v obraze jsou obrazové body s náhodně rozdělenými hodnotami barev. Šumové filtry můžete použít pro odstranění problémových oblastí v obraze, jako je prach a škrábance a k vytváření neobvyklých textur, například pro pozadí za textem titulku. Filtř Přidat šum může být také užitečný pro omezení tvorby pásů v prolnutých výběrech a výplních přechodem a pro dodání realističtějšího vzhledu v silně retušovaných oblastech.

[Viz také](#)

Filtry Seskupení

Filtry Seskupení ostře vymezují výběr seskupením obrazových bodů s podobnými hodnotami barev do buněk.

[Viz také](#)

Filtry Vykreslení

Filtry Vykreslení vytvářejí vzory mraků měněním barev popředí a pozadí (filtry Oblaka a Odečíst oblaka), vytvářejí refrakční vzor simulující lom světla v obraze (filtr Odlesk objektivu), vytvářejí trojrozměrné efekty osvětlení (filtr Světelné efekty) a vytvářejí výplně z šedotónového obrazu nebo části obrazu (filtr Texturová výplň)

[Viz také](#)

Filtry Zostření

Filtry **Zostření** zaostřují rozostřené obrazy zvýšením kontrastu sousedních obrazových bodů. Tyto filtry zahrnují filtry **Zostřit** a **Zostřit více** a filtry **Zostřit obrysy** a **Doostřit** - tyto dva filtry najdou plochy v obraze, kde se vyskytují významné změny barev (jako na obrysech) a **zostří** je. Filtr **Doostřit** se běžně používá při kvalitních korekcích barev.

[Viz také](#)

Filtry Skica

Filtry *Skica* přidávají do obrazu výtvarné a efekty a efekty ručního kreslení. Specifické informace o filtru Conté pastel viz [Použití textury a ovladačů povrchu skla](#).

[Viz také](#)

Filtry Stylizace

Filtry Stylizace vytvářejí výrazné efekty přemístěním obrazových bodů a nalezením a zvýšením kontrastu v obraze.

[Viz také](#)

Filtry Textura

Filtry Textura přidávají do obrazu texturu. Specifické informace o filtru Texturování viz [Použití textury a ovladačů povrchu skla](#).
[Viz také](#)

Filtry Video

Video filtry zahrnují filtr NTSC barvy (NTSC = National Television Standards Committee) a filtr Odstranit proklad.

Filtr NTSC barvy omezuje gamut barev na ty, které jsou přijatelné pro televizní reprodukci, aby se předešlo přetékání přesycených barev přes televizní řádky.

Filtr Odstranit proklad vyhlazuje pohyblivé obrazy zachycené z videa tím, že odstraní buď liché nebo sudé řádky z obrazu. Odstraněné řádky můžete nahradit buď opakováním řádků nebo interpolací.

[Viz také](#)

Jiný filtr, příkaz

Umožňuje vám vytvářet vlastní filtry (Jiný filtr), použít filtry pro modifikace masek (filtry Minimum a Maximum), posunout výběr v obraze (filtr Posun) a provádět rychlé úpravy barev (filtr Horní propust).

[Viz také](#)

[Používání filtrů](#)

[Náhled efektů filtrů a použití filtrů](#)

[Používání zkratk pro filtry](#)

[Používání filtrů](#)

[Náhled efektů filtrů a použití filtrů](#)

[Používání zkratk pro filtry](#)

[Zeslabení efektu filtru](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Použití textury a ovladačů povrchu skla](#)

[Zeslabení efektu filtru](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Používání filtrů](#)

[Zeslabení efektu filtru](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Gaussovské rozostření, filtr](#)

[Rozmáznout, filtr](#)

[Používání filtrů](#)

[Zeslabení efektu filtru](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Používání filtrů](#)

[Zeslabení efektu filtru](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Určení obsahu odkrytých oblastí](#)

[Použití textury a ovladačů povrchu skla](#)

[Přestavět, filtr](#)

[Polární souřadnice, filtr](#)

[Cikcak, filtr](#)

[Používání filtrů](#)

[Zeslabení efektu filtru](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Přidat šum, filtr](#)

[Medián, filtr](#)

[Používání filtrů](#)

[Zeslabení efektu filtru](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Barevný polotón, filtr](#)

[Mozaika, filtr](#)

[Používání filtrů](#)

[Zeslabení efektu filtru](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Použití filtru Světelné efekty](#)

[Textura, filtry](#)

[Používání filtrů](#)

[Zeslabení efektu filtru](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Používání filtrů](#)

[Zeslabení efektu filtru](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Použití textury a ovladačů povrchu skla](#)

[Reliéf, filtr](#)

[Používání filtrů](#)

[Zeslabení efektu filtru](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Stylizace, filtry](#)

[Kontury, filtr](#)

[Použití příkazu Inverze](#)

[Používání filtrů](#)

[Zeslabení efektu filtru](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Použití textury a ovladačů povrchu skla](#)

[Používání filtrů](#)

[Zeslabení efektu filtru](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

[Používání filtrů](#)

[Zeslabení efektu filtru](#)

[Tipy pro tvorbu speciálních efektů](#)

Bitová mapa, příkaz

Převéde obraz do režimu Bitová mapa. Obrazy v režimu Bitová mapa obsahují 1 bit barevné informace (černá nebo bílá) na obrazový bod.

[Viz také](#)

Stupně šedi, příkaz

Převede obraz do režimu Stupně šedi. Obrazy v režimu Stupně šedi obsahují 256 odstínů šedi.

[Viz také](#)

Duplex, příkaz

Převede obraz do režimu Duplex. Obrazy v režimu Duplex jsou šedotónové obrazy, tištěné jednou nebo více tiskovými barvami.

Viz [Použití jednobarevných obrazů, duplexů, triplexů a kvadruplexů](#).

Indexovaná barva, příkaz

Převede obraz do režimu Indexovaná barva. Obrazy v režimu Indexovaná barva obsahují maximálně 256 barev.

[Viz také](#)

RGB barva, příkaz

Převéde obraz do režimu RGB. Obrazy v režimu RGB používají tři barvy pro vytvoření velkého rozsahu barev.

[Viz také](#)

CMYK barva, příkaz

Převede obraz do režimu CMYK mode. Obrazy v režimu CMYK používají čtyři barvy, používané pro tisk barevných výtahů.

[Viz také](#)

Lab barva, příkaz

Převede obraz do režimu Lab.

[Viz také](#)

Vícekanálový, příkaz

Převede obraz do režimu Vícekanálový.

Viz [Vícekanálový režim](#).

8 bitů/kanál, příkaz

Převede obraz sloučený do jedné vrstvy v režimu Stupně šedi nebo RGB obsahující 16 bitů barvy na kanál na obraz s 8 bity barvy na kanál. Obraz v režimu Stupně šedi s 8 bity/kanál je 8-bitový obraz; RGB obraz s 8 bity/kanál je 24-bitový obraz.

16 bitů/kanál, příkaz

Převede obraz sloučený do jedné vrstvy v režimu Stupně šedi nebo RGB obsahující 8 bitů barvy na kanál na obraz s 16 bity barvy na kanál. Obraz v režimu Stupně šedi s 16 bity/kanál je 16-bitový obraz; RGB obraz s 16 bity/kanál je 48-bitový obraz. Pro zobrazení 48-bitového obrazu musíte mít nastavenou zobrazovací kartu na zobrazení miliónů barev.

Tabulka barev, příkaz

Umožní vám upravit tabulku barev používanou pro barvy v indexovaných barvách.

Viz [Úpravy tabulky barev v obraze v indexovaných barvách.](#)

Přizpůsobit - Úrovně, příkaz

Umožní vám upravit jas, kontrast a střední tóny obrazu.

[Viz také](#)

Přizpůsobit - Úrovně automaticky, příkaz

Nastaví jas, kontrast a střední tóny obrazu automaticky.

[Viz také](#)

Přizpůsobit - Křivky, příkaz

Umožní vám upravit tonální křivku obrazu.

[Viz také](#)

Přizpůsobit - Vyvážení barev, příkaz

Umožní vám upravit poměr barev v obraze.

[Viz také](#)

Přizpůsobit - Jas a kontrast, příkaz

Umožní vám provést jednoduché nastavení tónového rozsahu obrazu.

[Viz také](#)

Přizpůsobit - Odstín a sytost, příkaz

Umožní vám upravit odstín, sytost a světlost obrazu.

[Viz také](#)

Odbarvit, příkaz

Odstraní z barevného obrazu všechny hodnoty barev a tím ho převede na černobílý obraz.

Nahradit barvu, příkaz

Umožní vám upravit odstín, sytost a světlost specifických barev.

[Viz také](#)

Selektivní barva, příkaz

Umožní vám zvětšit nebo zmenšit množství výtahkových barev v každé z aditivních a subtraktivních primárních složek barev v obraze.

[Viz také](#)

Inverze, příkaz

Vytvoří negativ obrazu.

[Viz také](#)

Vyrovnat, příkaz

Upraví jas obrazu tak, aby byly všechny hodnoty rozsahu jasů zastoupeny rovnoměrněji.

[Viz také](#)

Práh, příkaz

Převéde obraz v režimu Stupně šedi nebo barevné obrazy na černobílé obrazy.

Viz také [Použití příkazu Práh](#).

Posterizace, příkaz

Umožní vám specifikovat počet hodnot jasu v obraze.

[Viz také](#)

Přizpůsobit - Variace, příkaz

Umožní vám provést obecné nastavení vyvážení barev, kontrastu a sytosti obrazu nebo výběru.

[Viz také](#)

Duplikovat, příkaz

Duplikuje celý obraz bez uložení obrazu na disk.

Viz [Duplikování obrazů](#).

Použití obraz, příkaz

Umožní vám kombinovat složené obrazy a umístit výsledek do nového nebo existujícího obrazu.

[Viz také](#)

Výpočty, příkaz

Umožní vám kombinovat dva barevné kanály do jednoho a umístit výsledek do nového nebo existujícího obrazu.

[Viz také](#)

Velikost obrazu, příkaz

Změní rozměry v obrazových bodech, velikost tisku nebo rozlišení obrazu.

[Viz také](#)

Velikost plátna, příkaz

Mění velikost pracovního plátna obrazu.

Viz [Zvětšení pracovního plátna](#).

Oříznout, příkaz

Ořízne požadovanou část obrazu a odstraní zbytek.

[Viz také](#)

Natočit plátno, příkaz

Natočí nebo převrátí celý obraz.

Viz [Otočení a převrácení obrazu](#).

Histogram, příkaz

Umožní vám zkontrolovat tonální rozsah obrazu.

Viz [Krok 2: Kontrola kvality a tónového rozsahu naskenovaného obrazu.](#)

Soutisk, příkaz

Vytvoří lepší soutisk (trapping) barev tím, roztáhne překrývající se barvy.

Viz [Vytvoření soutisku barev](#).

Nová vrstva, příkaz

Vytvoří novou vrstvu v obraze.

Viz také [Přidání nové vrstvy](#).

Nová vrstva úprav, příkaz

Vytvoří novou vrstvu úprav v obraze.

Viz také [Vytvoření vrstvy úprav](#).

Nová vrstva kopírováním, příkaz

Zkopíruje výběr a přemění ho na novou vrstvu.

Viz také [Přidání výběru jako vrstvy](#).

Nová vrstva vyjmutím, příkaz

Vyjme výběr a přemění ho na novou vrstvu.

Viz také [Přidání výběru jako vrstvy](#).

Duplikovat vrstvu, příkaz

Duplikuje vrstvu v obraze nebo do jiného obrazu.

[Viz také](#)

Odstranit vrstvu, příkaz

Odstraní vrstvu z obrazu.

Viz [Mazání vrstev](#).

Volby vrstvy, příkaz

Specifikuje název vrstvy, krytí, režim překrývání, chování ve skupině a rozsah prolnutí.

Viz [Změna voleb vrstvy](#).

Volby nastavení, příkaz

Otevře dialogové okno pro korekci barev nebo tónů pro vybranou vrstvu úprav a umožní změnit její nastavení.

[Viz také](#)

Přidat masku vrstvy, příkaz

Vytvoří novou masku vrstvy pro vybranou vrstvu. Můžete při vytváření masky zvolit, zda nová maska odhalí nebo zamaskuje celou vrstvu nebo máte-li vytvořený výběr, zda bude výběr zamaskovaný nebo odkrytý.

Viz [Přidání masky vrstvy](#).

Zapnout masku vrstvy, příkaz

Dočasně vypne nebo zapne masku vybrané vrstvy.

Viz [Vypnutí masky vrstvy](#).

Seskupit s předchozí, příkaz

Seskupí vybranou vrstvu s vrstvou pod ní do ořezové skupiny.

[Viz také](#)

Rozdělit, příkaz

Odstraní vrstvu nebo vrstvy z ořezové skupiny.

[Viz také](#)

Libovolná transformace, příkaz

Umožňuje přesunutí, změnu měřítka, otočení, zkosení, deformaci a vytvoření perspektivy vrstvy nebo výběru tažením.

[Viz také](#)

Transformovat > Auto otočení, příkazy

Otočí nebo převrátí výběr nebo vrstvu o specifikovaný úhel nebo ve specifikovaném směru.

Viz [Aplikace specifické transformace](#).

Změna měřítka, příkaz

Zvětší nebo zmenší rozměry výběru nebo vrstvy.

[Viz také](#)

Otočení, příkaz

Umožní vám otočit výběr nebo vrstvu tažením.

[Viz také](#)

Zkosení, příkaz

Zkosí výběr nebo vrstvu vodorovně nebo svisle.

[Viz také](#)

Deformace, příkaz

Libovolně zdeformuje výběr nebo vrstvu.

[Viz také](#)

Perspektiva, příkaz

Umožní vám aplikovat efekt perspektivy na výběr nebo vrstvu.

[Viz také](#)

Číselně, příkaz

Umožňuje přesunutí, změnu měřítka, otočení, zkosení vrstvy nebo výběru zadáním číselných hodnot.

[Viz také](#)

Uspořádání, příkaz

Změní pořadí vybrané vrstvy.

Viz [Změna pořadí vrstev](#).

Zcela dopředu, příkaz

Přesune vybranou vrstvu v obraze zcela dopředu.

Viz [Změna pořadí vrstev](#).

Posunout dopředu, příkaz

Přesune vybranou vrstvu v obraze o jednu úroveň dopředu v posloupnosti překrývání.

Viz [Změna pořadí vrstev](#).

Posunout dozadu, příkaz

Přesune vybranou vrstvu v obraze o jednu úroveň dozadu v posloupnosti překrývání.

Viz [Změna pořadí vrstev](#).

Zcela dozadu, příkaz

Přesune vybranou vrstvu v obraze zcela dozadu.

Viz [Změna pořadí vrstev](#).

Sloučit vrstvy, příkaz

Zkombinuje vybranou vrstvu a vrstvu pod ní do jedné vrstvy.

Viz [Slučování vrstev](#).

Sloučit viditelné, příkaz

Zkombinuje všechny viditelné vrstvy do jedné vrstvy.

Viz [Slučování vrstev](#).

Do jedné vrstvy, příkaz

Sloučí všechny viditelné vrstvy do pozadí a odstraní skryté vrstvy.

Viz [Sloučení všech vrstev](#).

Odstranit lem, příkaz

Nahradí obrazové body okraje obrazovými body obsahujícími čisté barvy.

[Viz také](#)

Odstranit černý okraj, příkaz

Odstraní pozůstatky černé kolem okrajů výběru, přesunutého nebo vyjmutého z černého pozadí.

[Viz také](#)

Odstranit bílý okraj, příkaz

Odstraní pozůstatky bílé kolem okrajů výběru, přesunutého nebo vyjmutého z bílého pozadí.

[Viz také](#)

Co je nového ve verzi 4.0

Adobe Photoshop 4.0 obsahuje nové funkce pro automatické provádění posloupnosti úloh na jednom souboru nebo skupině souborů, tvorbu tabulek barevných výtažků na základě profilů tiskáren, pro prohlížení a zvětšování obrazů, přesouvání a kopírování výběrů, označování obrazů digitální vodoznakovou ochranou, použití efektů transformace, použití vodítek a mřížek a použití efektů tónových a barevných korekcí plus kolekci nových tvůrčích filtrů. Tato verze Adobe Photoshopu rovněž rozšiřuje podporu pro formáty souborů a obsahuje mnoho nových příkazů, funkcí palet a klávesových zkratk, které zjednodušují běžné úlohy.

[Vylepšené uživatelské rozhraní](#)

[Tipy nástrojů](#)

[Kontextové nabídky](#)

[Použití vyrovnávací paměti pro obraz](#)

[Akce](#)

[Vrstvy úprav](#)

[Filtry Digimarc pro vodoznaky](#)

[Vodítka a mřížky](#)

[Nové možnosti přechodu](#)

[Nové možnosti vrstvy](#)

[Nové možnosti výběrů a úprav](#)

[Nové možnosti zvětšování a prohlížení](#)

[Nové možnosti transformace](#)

[Upravený příkaz Velikost obrazu](#)

[Nové palety a vylepšení palet](#)

[Nové nástroje a vylepšení nástrojů](#)

[Nové režimy překrývání, filtry a možnosti filtrů](#)

[Nově uspořádané příkazy předvoleb](#)

[Nové klávesové zkratky](#)

Vylepšené uživatelské rozhraní

Uživatelské rozhraní pro Adobe Photoshop 4.0 má nový trojrozměrný vzhled. Ikony a tlačítka jsou nyní v paletách, dialogových oknech a paletách nástrojů zvýšené a při klepnutí na ně se zdá, jakoby byly stisknuty, čímž se napodobuje vzhled a pocit skutečných tlačítek. Z některých ikon na paletách jsou nyní tlačítka, což vám umožňuje provádět více úloh pouhým klepnutím místo toho, abyste prováděli volbu příkazů z nabídek. Nové tipy pro nástroje a kontextové nabídky vám pomáhají rychle identifikovat různé prvky rozhraní a volit běžně používané příkazy.

[Viz také](#)

Tipy nástrojů

Při umístění ukazatele myši na nástroj v paletě nástrojů nebo na položku v paletě zobrazí Adobe Photoshop 4.0 tipy nástrojů s krátkým popisem názvu nástroje nebo funkce položky v paletě. Zobrazování tipů nástrojů můžete zapnout nebo vypnout.

Jak vypnout zobrazení tipů nástrojů:

- 1 Zvolte Soubor > Předvolby > Všeobecné.
- 2 Odznačte Zobrazovat tipy nástrojů a klepněte na OK.

Nové možnosti přechodu

Adobe Photoshop 4.0 značně rozšiřuje schopnost přidávat do obrazu postupný barevný přechod. S novým dialogovým oknem Editor přechodu můžete nyní vytvářet a editovat své vlastní uživatelské přechody a ukládat je pro budoucí použití. Můžete specifikovat počáteční a koncové barvy přechodu a přidávat do něj jednu nebo více mezilehlých barev. Kromě toho obsahuje každý přechod průhlednou masku, která vám umožňuje v různých bodech regulovat krytí přechodu. Viz také [Použití nástroje přechod](#).

Nové možnosti vrstvy

Kromě schopnosti vytvářet vrstvy úprav obsahuje tato verze Adobe Photoshopu také nové a zdokonalené možnosti pro práci s vrstvami. Příkazy v nové nabídce Vrstvy vám umožňují vytvářet nové vrstvy, vrstvy úprav a masky vrstev, přeskupovat pořadí vrstev, slučovat vrstvy a převádět výběry do vrstev. Pomocí kontextové nabídky můžete také kdykoli ze sady spojených vrstev vytvořit ořezovou skupinu a vybírat vrstvy.

Několik nových funkcí zjednodušuje práci s maskami vrstev. Nyní můžete maskou vrstvy celou vrstvu skrýt nebo odkrýt nebo, máte-li existující výběr, skrýt nebo odkrýt výběr. Kromě toho nyní černá na masce vrstvy vždy označuje skryté plochy, zatímco bílá označuje vždy odkruté plochy.

[Viz také](#)

Nové možnosti výběrů a úprav

Tato verze Photoshopu obsahuje nové možnosti, které vám pomohou zjednodušit tvorbu výběrů a úpravy. Nyní můžete používat nástroje výběru – výběrový rámeček, laso, mnohoúhelníkové laso a kouzelnou hůlku – kterými se vybírají oblasti a přesunují pouze hranice výběru. Chcete-li přesunout hranici výběru nástrojem výběru, umístíte kurzor dovnitř hranice a táhnete. Tato nová funkce vám umožňuje upravovat hranice výběru bez nechtěného přesunutí obrazových bodů mimo polohu. K přesunutí obrazových bodů ve výběru nebo vrstvě nyní musíte použít nástroj přemístění. Nástroj přemístění můžete při vybraném jiném nástroji aktivovat stisknutím klávesy Apple (Macintosh) resp. Ctrl (Windows).

Při vkládání výběru pomocí příkazu Úpravy > Vložit nebo přetažením vloží Adobe Photoshop 4.0 výběr automaticky ne jako plovoucí výběr, ale jako novou vrstvu v obraze. Výběr můžete rovněž převést přímo do nové vrstvy pomocí příkazů Vrstva > Nová > Vrstva kopírováním a Vrstva vyjmutím. Tato verze Photoshopu rovněž zachovává obrazové body, které se přesunuly mimo viditelné plátno.

[Viz také](#)

Nové možnosti zvětšování a prohlížení

Nyní můžete měnit zvětšení obrazu tím, že specifikujete přesnou procentuální velikost (například 200%, chcete-li zvětšení zdvojnásobit). Požadovanou hodnotu můžete zadat do okénka pro procentuální hodnotu zvětšení v levém dolním rohu okna nebo v paletě Navigátor (viz “Nové palety a vylepšení palet” na straně 13).

Nová nabídka Zobrazení obsahuje příkazy pro prohlížení a pro zvětšený nebo zmenšený pohled na obraz. Příkazem Na celou obrazovku se upraví procentuální zvětšení okna obrazu tak, že vyplní celou obrazovku. Příkaz Skutečná velikost vrátí obraz do zobrazení 100%, zatímco příkaz Velikost tisku vám umožňuje prohlížet fyzickou velikost obrazu tak, jak by se jevil, pokud by byl vytištěn.

[Viz také](#)

Nové možnosti transformace

Několik nových příkazů transformace umožňuje snadno upravovat výběry, vrstvy nebo více spojených vrstev. Příkazem Vrstva > Libovolná transformace můžete na výběr nebo vrstvu aplikovat řadu transformací tažením za úchopové body, které se objevují okolo cílové oblasti. Příkazem Vrstva > Transformovat > Āíselně můžete aplikovat kombinaci transformací zadáním specifických číselných hodnot.

Nová podnabídka Vrstva > Transformovat nyní obsahuje příkazy pro transformaci, které byly dříve v podnabídkách Obraz > Převrátit, Obraz > Otočit a Obraz > Efekty. Můžete zvolit více příkazů transformace a před trvalou aplikací transformace můžete zobrazit náhled souhrnného účinku (to se týká pouze příkazů Vrstva > Transformovat > Změna měřítka, Otočení, Zkosení, Deformace a Perspektiva). Při takovémto použití více transformací Photoshop převzorkuje váš obraz pouze jednou a tím lépe uchová původní kvalitu obrazu.

Příkazy v nové podnabídce Obraz > Otočit plátno vám umožňují otáčet nebo převracet celé pracovní plátno.

[Viz také](#)

Upravený příkaz Velikost obrazu

Příkaz Obraz > Velikost obrazu zahrnuje volbu Převzorkovat obraz, která nahrazuje volbu Omezit velikost souboru v dřívějších verzích. Při výběru Převzorkovat obraz můžete změnit rozměry obrazu v obrazových bodech – šířku a výšku obrazu v obrazových bodech. Tato možnost vám dává větší kontrolu nad velikostí souboru obrazu a nad velikostí zobrazení obrazu, zamýšleného pro distribuci na obrazovce. Můžete rovněž zvolit metodu interpolace, použitou k převzorkování obrazu.

[Viz také](#)

Nové palety a vylepšení palet

Tato verze Adobe Photoshopu obsahuje dvě nové palety – paletu Akce a paletu Navigátor – a nové a vylepšené funkce v paletách Vrstvy, Kanály a Cesty, které umožňují snadnou práci s vrstvami, maskami vrstev, kanály a cestami. Ikony ve spodní části těchto tří palet byly převedeny na tlačítka, na která můžete klepnout, abyste vyvolali takové úlohy, jako je vytvoření nebo vymazání vrstvy. Tlačítkový režim palety Akce nahrazuje paletu Příkazy a paleta Náčrt byla odstraněna. Příkazy Zobrazit a Skrýt pro všechny palety se nyní objevují přímo pod nabídkou Okna.

- Nová paleta Akce vám umožňuje zaznamenávat a používat řadu úloh na jednom nebo více souborech. Viz také [Použití palety Akce](#).
- Nová paleta Navigátor vám umožňuje snadno měnit zobrazení a úroveň zvětšení obrazu. Plochu obrazu, kterou chcete sledovat, můžete monitorovat a ovládat pomocí náhledového obrázku a pomocí jezdců a tlačítek zvětšení nebo zadáním procentuálního zvětšení můžete měnit zvětšení zobrazení. Viz také [Použití palety Navigátor](#).
- Paleta Vrstvy vám umožňuje snadno vytvářet vrstvy úprav a má nové tlačítko pro tvorbu masky vrstvy. Vrstvy a jejich příslušné masky vrstev můžete spojovat a rozpojovat klepnutím na novou ikonu spojení. Některé příkazy, které byly dříve v nabídce palety Vrstvy, se nyní objevují v nové nabídce Vrstvy, která obsahuje rovněž několik dalších příkazů. Viz také [Nové možnosti vrstvy](#).
- Paleta Kanály přidává možnost načítat a ukládat výběry jako alfa kanály klepnutím na tlačítko ve spodní části palety.
- Paleta Cesty obsahuje nové tlačítko pro konverzi výběrů na pracovní cestu. Nástroje pro cesty se přesunuly do palety nástrojů.
- Paleta Informace zobrazuje rozšířené informace pro výběr nebo vrstvu, která se transformuje. Viz také [Použití palety Informace](#).

Nové nástroje a vylepšení nástrojů

Doplňky a rozšíření nástrojů jsou následující:

- Identifikátor programu v horní části palety nástrojů vám umožňuje zobrazit informace o programu Adobe Photoshop a obsahuje spojení na výchozí stránku Adobe Photoshopu na World Wide Webu.
- Skryté nástroje – jako jsou například nástroje zesvětlení a houby pod nástrojem ztmavení – lze nyní zpřístupnit přes rozbalovací nabídku nástrojů. Rozbalovací nabídky jsou označeny malým trojúhelníkem vpravo od viditelné ikony nástroje. Viz také [Nástroje pro výběr](#).
- Program má dva nové nástroje – mnohoúhelníkové laso pro označování výběrů od ruky s rovnými okraji a masku písma pro vytváření výběrů ve tvaru znaků písma. Viz také [Mnohoúhelníkové laso, nástroj](#) a [Textová maska, nástroj](#).
- Nástroj přemístění je nyní jediným nástrojem, který můžete použít k přesouvání obrazových bodů v obraze. Nástroj přemístění lze aktivovat, když je vybrán jiný nástroj, stisknutím Apple (Macintosh) resp. Ctrl (Windows). Viz také [Nové možnosti výběrů a úprav](#).
- Nástroje pro cesty – pero, přímý výběr, přidání kotevního bodu, vymazání kotevního bodu a konverze kotevního bodu – jsou nyní v paletě nástrojů.
- Nástroj oříznutí je nyní umístěn jako skrytý nástroj pod nástroji pro výběr.
- Nástroj přechodu nyní nabízí možnost vytvářet a upravovat vlastní uživatelské přechody. Viz také [Nové možnosti přechodu](#).

Nové režimy překrývání, filtry a možnosti filtrů

Adobe Photoshop 4.0 zahrnuje tři nové režimy překrývání – zesvětlení barvy, ztmavení barvy a vyloučení. Tato verze zahrnuje rovněž mnoho nových filtrů pro tvorbu a retušování obrazů včetně kolekce filtrů Gallery Effects.

[Viz také](#)

Nově uspořádané příkazy předvoleb

Příbuzná nastavení předvoleb jsou nyní seskupena pod jedním příkazem v podnabídce Soubor > Předvolby. Například chcete-li nastavit předvolby vzhledu kurzorů nástrojů, zvolíte Soubor > Předvolby > Zobrazení a kurzory. Příkazy Nastavení tiskových barev, Nastavení monitoru a Nastavení výtažků jsou nyní v podnabídce Soubor > Nastavení barev.

Nové klávesové zkratky

Adobe Photoshop 4.0 má ke zjednodušení běžných úloh mnoho nových klávesových zkratk a modifikačních kláves.

Úplný seznam klávesových zkratk viz [Zkratky](#).

[Tipy nástrojů](#)

[Použití kontextových nabídek](#)

[Používání vrstev](#)

[Použití palety Vrstvy](#)

[Použití vrstev úprav](#)

Přesouvání hranice výběru

Přesouvání výběrů

[Prohlížení obrazů](#)

[Použití palety Navigátor](#)

Použití transformací

Otočení a převrácení obrazu

Změna rozměrů obrazu v obrazových bodech

Změna rozměrů a rozlišení obrazu pro tisk

[Volba režimu překryvání](#)

[Používání filtrů](#)

Obnovit nástroj, příkaz

Vrátí vybraný nástroj na jeho výchozí nastavení.

Viz [Použití palety Volby](#).

Obnovit všechny nástroje, příkaz

Vrátí všechny nástroje na jejich výchozí nastavení.

Viz [Použití palety Volby](#).

Na Macintoshi:

⌘ +

⌘ +

⌘ -klepnutí na miniaturu protne s platným výběrem.

⌘ +

⌘ -klepnutí na miniaturu odečte od platného výběru.

⌘ +

⌘ -klepnutí na miniaturu přidá k platnému výběru.

⌘ -klepnutí na miniaturu načte jako výběr.


Ve Windows:

⌘ + Alt + Ctrl -klepnutí na miniaturu protne s platným výběrem.

⌘ + Ctrl -klepnutí na miniaturu přidá k platnému výběru.


Ctrl -klepnutí na miniaturu načte jako výběr.

Odstraní vybraný kanál, vrstvu nebo cestu.

/Alt -klepnutí na Koš odstraní vybraný kanál, vrstvu nebo cestu bez potvrzení.


Vytvoří nový kanál, vrstvu nebo cestu.
⌘/Alt -klepnutí nastaví volby.

- ☒/Alt + Sloučit dolů zkopíruje platnou vrstvu do vrstvy pod ní.
- ☒/Alt + Sloučit svázané vytvoří novou vrstvu, obsahující sloučený obsah všech svázaných vrstev.
- ☒/Alt + Sloučit viditelné vytvoří novou vrstvu, obsahující sloučený obsah všech viditelných vrstev.

/Alt -klepnutí na čáru mezi vrstvami vytvoří nebo zruší ořezovou skupinu.

/Alt +

⇧-klepnutí zapne nebo vypne režim Rychlá maska.

/Alt -klepnutí přepne mezi zobrazením masky vrstvy a složeného obrazu.



-klepnutí zapne nebo vypne masku vrstvy.

Poklepáním můžete změnit volby vrstvy nebo masky vrstvy.



/Ctrl -klepnutí přidá novou vrstvu úprav.

Poklepání na vrstvu úprav otevře dialogové okno přizpůsobení barev.

Zobrazí/skryje vrstvu.



/Alt -klepnutí zobrazí všechny ostatní.

Sváže vrstvy.

Klepnutí mezi vrstvou a miniaturu masky vrstvy je zamkne.

Indikuje aktivní vrstvu pro kreslení a úpravy.

Přidá novou masku vrstvy.



/Alt- klepnutí přidá invertovanou masku.

Zobrazí/skryje kanály.

Načte vybraný kanál jako výběr.



/Alt -klepnutí nastaví volby.



-klepnutí na alfa kanál přepne mezi složeným barevným kanálem a alfa kanálem.
Poklepáním na kanál můžete změnit název a volby kanálu.



-klepnutí na barevný kanál ho označí nebo odznačí ve výběru více barevných kanálů.

Uloží platný výběr jako nový kanál.



/Alt -klepnutí nastaví volby.

Přetažení pracovní cesty na tlačítko Nová cesta z ní vytvoří novou cestu.

Načte cestu jako výběr.



/Alt -klepnutí nastaví volby.

Vytvoří z výběru pracovní cestu.



/Alt -klepnutí nastaví volby.

Poklepáním na miniaturu můžete přejmenovat cestu.

Vybarví hranici cesty platnou barvou popředí.



/Alt-klepnutí nastaví volby.

Vyplní cestu platnou barvou popředí.



/Alt -klepnutí nastaví volby.

Režim barvy, rozbalovací nabídka

Jednotky, rozbalovací nabídka

Klepnutí na prázdný vzorek přidá barvu popředí.



/Ctrl -klepnutí na barvu vymaže vzorek.



/Alt -klepnutí na vzorek vybere barvu pozadí.



-klepnutí na vzorek nahradí barvu.



+



/Alt -klepnutí vloží nový vzorek.



/Ctrl -klepnutí odstraní stopu.

[vybere předchozí stopu.

] vybere následující stopu.





+[] vybere první stopu.



+] vybere poslední stopu.

Poklepáním na stopu můžete změnit platné nastavení.

 + Enter/Return aplikuje procento zvětšení a ponechá textové pole aktivní.

 /Ctrl-tažení v náhledu změní zobrazení na specifikovanou oblast.

Procento zobrazení

Ovladače zvětšení



/Alt -klepnutí na barvu vybere barvu pozadí.



/Ctrl -klepnutí zobrazí dialogové okno Barevné spektrum.



-klepnutí přepíná v cyklu tři volby barevného spektra.

Poklepáním můžete změnit volby akce.



/Ctrl - poklepání přehraje celou akci.

Zapne všechny body přerušení v akci.



/Alt -klepnutí zapne platný bod přerušení a vypne všechny ostatní body přerušení v akci.

Poklepání znovu nahraje nastavení.



/Ctrl -klepnutí na Přehrát přehraje akci od vybraného příkazu do konce akce.

Vytvoří novou akci a začne ji nahrávat.



/Alt -klepnutí vytvoří novou akci a začne nahrávání bez potvrzení.

Přehrát akci

Zapne nebo vypne bod přerušení



/Alt -klepnutí zapne platný bod přerušení a všechny ostatní body přerušení v akci vypne.

Přerušit akci

Nahrát akci

Klepnutí příkaz zapne a vypne



/Alt -klepnutí na ikonu zaškrtnutí zapne platný příkaz a všechny ostatní vypne.

Zapne všechny příkazy v platné akci.

Nová cesta, příkaz

Vytvoří novou cestu v paletě Cesty.

Viz [Vytváření nových cest](#).

Duplikovat cestu, příkaz

Zkopíruje cestu v paletě Cesty.

Viz [Kopírování cest](#).

Odstranit cestu, příkaz

Odstraní cestu z palety Cesty.

Viz [Mazání a odstranění cest](#).

Vypnout cestu, příkaz

Skryje cestu v obraze.

Viz [Výběr a zobrazení cest](#).

Vytvořit pracovní cestu, příkaz

Převede hranici výběru na cestu.

Viz [Změna hranice výběru na cesty](#).

Vytvořit výběr, příkaz

Přemění uzavřenou cestu na hranici výběru.

Viz [Použití cest jako hranice výběru](#).

Vyplnit podcestu, příkaz

Přidá barevné obrazové body do plochy uvnitř cesty.

Viz [Vyplnění a vytažení cest](#).

Vytáhnout podcestu, příkaz

Přidá barevné obrazové body na obrys cesty.

Viz [Vyplnění a vytažení cest](#).

Ořezová cesta, příkaz

Specifikuje uloženou cestu v paletě Cesty jako ořezovou cestu.

Viz [Vytvoření ořezové cesty](#).

Volby palety Cesty

Změní zobrazení miniatur v paletě Cesty.

Viz [Skrytí a změna velikosti miniatur cest](#).

Volby palety Informace

Změní volby zobrazení pro paletu Informace.

Viz [Přizpůsobení palety Informace](#).

Volby palety Navigátor

Umožní vám změnit barvu označovacího rámečku v paletě Navigátor.

Viz [Použití palety Navigátor](#).

Vybrat vše, příkaz

Vybere všechny obrazové body na vrstvě v rámci hranic plátna.

Viz [Vytváření výběrů](#).

Odznačit vše, příkaz

Odznačí výběr.

Viz [Vytváření výběrů](#).

Doplňěk, příkaz

Vybere nevybrané plochy v obraze.

Viz [Invertování výběru](#).

Rozsah barev, příkaz

Vybere specifikované barvy uvnitř výběru nebo v celém obraze.

Viz [Použití příkazu Rozsah barev](#).

Prolnutí, příkaz

Změkčí okraje výběru.

Viz také [Prolnutí výběru](#).

Okraj, příkaz

Vybere hranice, rámuující existující výběr.

Viz [Výběr okraje výběru](#).

Vyhladit, příkaz

Odstraní z výběru osamocené body.

Viz [Vyhlazení výběru](#).

Rozšířit, příkaz

Rozšíří hranici výběru, takže se zvětší vybraná plocha.

Viz [Rozšíření a zúžení hranice výběru](#).

Zúžit, příkaz

Zúží hranici výběru, takže se zmenší vybraná plocha.

Viz [Rozšíření a zúžení hranice výběru](#).

Rozšíření, příkaz

Rozšíří výběr přidáním sousedních bodů, které jsou ve specifikované toleranci.

Viz [Použití příkazů Rozšíření a Podobné](#).

Podobné, příkaz

Rozšíří výběr přidáním bodů v celém obraze, které jsou ve specifikované toleranci.

Viz [Použití příkazů Rozšíření a Podobné](#).

Načíst výběr, příkaz

Načte výběr uložený v alfa kanálu do obrazu.

[Viz také](#)

Uložit výběr, příkaz

Uloží výběr do alfa kanálu.

Viz také [Uložení výběru do alfa kanálu](#).

Načtení výběru do obrazu

Jak načíst uložený výběr do obrazu

Obnovit vzorky, příkaz

Zobrazí výchozí sadu vzorků v paletě Vzorky.

Viz [Ukládání, načítání a nahrazování vzorků](#).

Načíst vzorky, příkaz

Nahradí současnou sadu vzorků v paletě Vzorky uloženou sadou vzorků.

Viz [Ukládání, načítání a nahrazování vzorků](#).

Přidat vzorky, příkaz

Přidá uložené vzorky do současné sady vzorků v paletě Vzorky.

Viz [Ukládání, načítání a nahrazování vzorků](#).

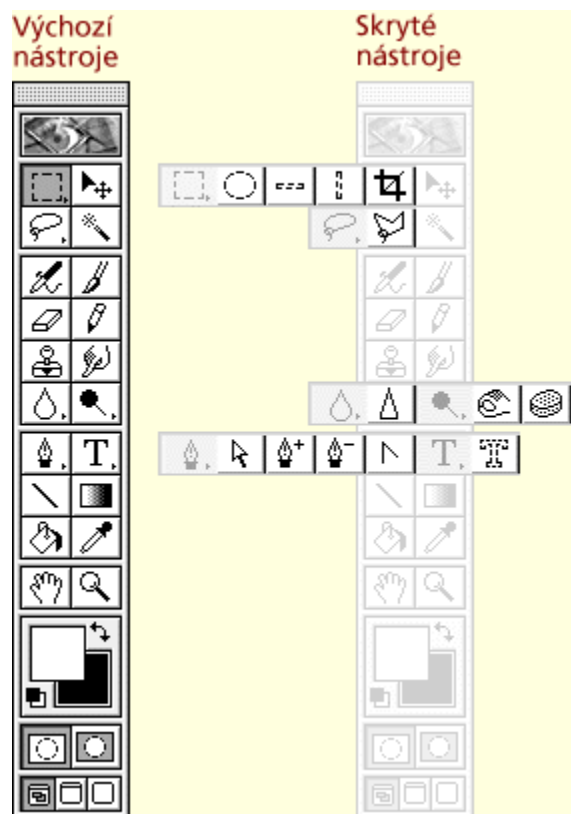
Uložit vzorky, příkaz

Uloží současnou sadu vzorků v paletě Vzorky do samostatného souboru.

Viz [Ukládání, načítání a nahrazování vzorků](#).

Paleta nástrojů, přehled

Chcete-li zobrazit popis a zkratky pro libovolný nástroj, klepněte na něj. Viz také [Zkratky palet](#).
[Viz také](#)



Palety

[Všeobecně](#)

[Stopy](#)

[Barvy](#)

[Vzorky](#)

[Vrstvy](#)

[Cesty](#)

[Kanály](#)

[Informace](#)

[Navigátor](#)

[Akce](#)

Nástroje pro výběr


Pravouhlý výběr, nástroj (M)


Vytváří pravouhlé výběry.


Viz také [Použití nástroje pro výběr.](#)

Zkratky Macintosh:


Tažení +  omezí hranici výběru na čtvercovou

Tažení +  kreslí hranici výběru ze středu

Tažení +  +


 omezí hranici výběru na čtvercovou ze středu

Mezerník + tažení změní polohu hranice výběru

Stisknutí  + pak tažení přidá k výběru


Stisknutí  + pak tažení odečte od výběru

Stisknutí  +

 + pak tažení protne s výběrem

Apple +  -tažení kopíruje obrazové body výběru


Klávesy šipek posouvají výběr po 1 obrazovém bodu

 + klávesy šipek posouvají výběr po 10 obrazových bodech

Zkratky Windows:

Tažení +  omezí hranici výběru na čtvercovou

Tažení + Alt kreslí hranici výběru ze středu

Tažení +  + Alt omezí hranici výběru na čtvercovou ze středu

Mezerník + tažení změní polohu hranice výběru

Stisknutí  + pak tažení přidá k výběru

Stisknutí Alt + pak tažení odečte od výběru

Stisknutí  + Alt + pak tažení protne s výběrem

Ctrl + Alt-tažení kopíruje obrazové body výběru

Klávesy šipek posouvají výběr po 1 obrazovém bodu



+ klávesy šipek posouvají výběr po 10 obrazových bodech

Nástroje pro výběr


Eliptický výběr, nástroj (M)


Vytváří eliptické výběry.


Viz také [Použití nástroje pro výběr.](#)

Zkratky Macintosh:


Tažení +  omezí hranici výběru na čtvercovou

Tažení +  kreslí hranici výběru ze středu

Tažení +  +


 omezí hranici výběru na čtvercovou ze středu

Mezerník + tažení změní polohu hranice výběru

Stisknutí  + pak tažení přidá k výběru


Stisknutí  + pak tažení odečte od výběru

Stisknutí  +

 + pak tažení protne s výběrem

Apple +  -tažení kopíruje obrazové body výběru


Klávesy šipek posouvají výběr po 1 obrazovém bodu

 + klávesy šipek posouvají výběr po 10 obrazových bodech


Zkratky Windows:

Tažení +  omezí hranici výběru na čtvercovou


Tažení + Alt kreslí hranici výběru ze středu

Tažení +  + Alt omezí hranici výběru na čtvercovou ze středu

Mezerník + tažení změní polohu hranice výběru

Stisknutí  + pak tažení přidá k výběru

Stisknutí Alt + pak tažení odečte od výběru

Stisknutí  + Alt + pak tažení protne s výběrem

Ctrl + Alt-tažení kopíruje obrazové body výběru

Klávesy šipek posouvají výběr po 1 obrazovém bodu



+ klávesy šipek posouvají výběr po 10 obrazových bodech

Nástroje pro výběr


Výběr jediného řádku a jediného sloupce, nástroje


Vytváří výběry 1 obrazový bod široké.


Viz také [Použití nástroje pro výběr](#).

Zkratky Macintosh:


Tažení +  omezí hranici výběru na čtvercovou

Tažení +  kreslí hranici výběru ze středu

Tažení +  +


 omezí hranici výběru na čtvercovou ze středu

Mezerník + tažení změní polohu hranice výběru

Stisknutí  + pak tažení přidá k výběru


Stisknutí  + pak tažení odečte od výběru

Stisknutí  +

 + pak tažení protne s výběrem

Apple +  -tažení kopíruje obrazové body výběru


Klávesy šipek posouvají výběr po 1 obrazovém bodu

 + klávesy šipek posouvají výběr po 10 obrazových bodech


Zkratky Windows:

Tažení +  omezí hranici výběru na čtvercovou


Tažení + Alt kreslí hranici výběru ze středu

Tažení +  + Alt omezí hranici výběru na čtvercovou ze středu

Mezerník + tažení změní polohu hranice výběru

Stisknutí  + pak tažení přidá k výběru

Stisknutí Alt + pak tažení odečte od výběru

Stisknutí  + Alt + pak tažení protne s výběrem

Ctrl + Alt-tažení kopíruje obrazové body výběru

Klávesy šipek posouvají výběr po 1 obrazovém bodu



+ klávesy šipek posouvají výběr po 10 obrazových bodech

Nástroje pro výběr


Výběr jediného řádku a jediného sloupce, nástroje


Vytváří výběry 1 obrazový bod široké.


Viz také [Použití nástroje pro výběr](#).

Zkratky Macintosh:


Tažení +  omezí hranici výběru na čtvercovou


Tažení +  kreslí hranici výběru ze středu

Tažení +  +


 omezí hranici výběru na čtvercovou ze středu

Mezerník + tažení změní polohu hranice výběru

Stisknutí  + pak tažení přidá k výběru


Stisknutí  + pak tažení odečte od výběru

Stisknutí  +

 + pak tažení protne s výběrem

Apple +  -tažení kopíruje obrazové body výběru


Klávesy šipek posouvají výběr po 1 obrazovém bodu

 + klávesy šipek posouvají výběr po 10 obrazových bodech


Zkratky Windows:

Tažení +  omezí hranici výběru na čtvercovou


Tažení + Alt kreslí hranici výběru ze středu

Tažení +  + Alt omezí hranici výběru na čtvercovou ze středu

Mezerník + tažení změní polohu hranice výběru

Stisknutí  + pak tažení přidá k výběru

Stisknutí Alt + pak tažení odečte od výběru

Stisknutí  + Alt + pak tažení protne s výběrem

Ctrl + Alt-tažení kopíruje obrazové body výběru

Klávesy šipek posouvají výběr po 1 obrazovém bodu



+ klávesy šipek posouvají výběr po 10 obrazových bodech

Ostatní nástroje

Oříznutí, nástroj (C)

Ořezává obrazy.

Viz také [Oříznutí obrazu](#).

Zkratky:

Mezerník + tažení změní polohu hranice výběru

Přesun, nástroj

Přesun, nástroj (V)

Přesouvá výběry, vrstvy a vodítka.

Viz také [Přesouvání výběrů](#).

Zkratky Macintosh:



+ tažení omezí tažení na násobky 45 stupňů



+ tažení přesune kopii výběru

Klávesy šipek posouvají obrazové body po 1 obrazovém bodu



+ klávesy šipek posouvají obrazové body po 10 obrazových bodech

Apple +  + tažení do jiného okna vycentruje výběr nebo vrstvu



+ tažení vodítka přichytává vodítko na dílky pravítka



+ tažení vodítka změní orientaci na vodorovnou nebo svislou

Zkratky Windows:




+ tažení omezí tažení na násobky 45 stupňů

Alt + tažení přesune kopii výběru

Klávesy šipek posouvají obrazové body po 1 obrazovém bodu



+ klávesy šipek posouvají obrazové body po 10 obrazových bodech

Ctrl +  + tažení do jiného okna vycentruje výběr nebo vrstvu



+ tažení vodítka přichytává vodítko na dílky pravítka

Alt + tažení vodítka změní orientaci na vodorovnou nebo svislou

Nástroje pro výběr

Laso, nástroj (L)

Vytváří výběry od ruky.

Viz také [Použití nástroje laso](#).

Zkratky Macintosh:



+ tažení omezí tažení na násobky 45 stupňů




+ tažení přesune kopii výběru

Klávesy šipek posouvají obrazové body po 1 obrazovém bodu



+ klávesy šipek posouvají obrazové body po 10 obrazových bodech

Apple +  + tažení do jiného okna vycentruje výběr nebo vrstvu



+ tažení vodítka přichytává vodítko na dílky pravítka



+ tažení vodítka změní orientaci na vodorovnou nebo svislou

Zkratky Windows:




+ tažení omezí tažení na násobky 45 stupňů

Alt + tažení přesune kopii výběru

Klávesy šipek posouvají obrazové body po 1 obrazovém bodu



+ klávesy šipek posouvají obrazové body po 10 obrazových bodech

Ctrl +  + tažení do jiného okna vycentruje výběr nebo vrstvu



+ tažení vodítka přichytává vodítko na dílky pravítka

Alt + tažení vodítka změní orientaci na vodorovnou nebo svislou

Nástroje pro výběr

Mnohoúhelníkové laso, nástroj (L)

Vytváří výběry od ruky a s přímkovými hranicemi.

Viz také [Použití nástroje mnohoúhelníkové laso](#).

Zkratky Macintosh:



+ tažení omezí tažení na násobky 45 stupňů




+ tažení přesune kopii výběru

Klávesy šipek posouvají obrazové body po 1 obrazovém bodu



+ klávesy šipek posouvají obrazové body po 10 obrazových bodech

Apple +  + tažení do jiného okna vycentruje výběr nebo vrstvu



+ tažení vodítka přichytává vodítko na dílky pravítka



+ tažení vodítka změní orientaci na vodorovnou nebo svislou

Zkratky Windows:




+ tažení omezí tažení na násobky 45 stupňů

Alt + tažení přesune kopii výběru

Klávesy šipek posouvají obrazové body po 1 obrazovém bodu



+ klávesy šipek posouvají obrazové body po 10 obrazových bodech

Ctrl +  + tažení do jiného okna vycentruje výběr nebo vrstvu



+ tažení vodítka přichytává vodítko na dílky pravítka

Alt + tažení vodítka změní orientaci na vodorovnou nebo svislou

Nástroje pro výběr

Kouzelná hůlka, nástroj (W)

Vybírá podobně barevné oblasti.

Viz také [Použití nástroje magic wand tool.](#)

Zkratky Macintosh:



+ tažení omezí tažení na násobky 45 stupňů




+ tažení přesune kopii výběru

Klávesy šipek posouvají obrazové body po 1 obrazovém bodu



+ klávesy šipek posouvají obrazové body po 10 obrazových bodech

Apple +  + tažení do jiného okna vycentruje výběr nebo vrstvu



+ tažení vodítka přichytává vodítko na dílky pravítka



+ tažení vodítka změní orientaci na vodorovnou nebo svislou

Zkratky Windows:




+ tažení omezí tažení na násobky 45 stupňů

Alt + tažení přesune kopii výběru

Klávesy šipek posouvají obrazové body po 1 obrazovém bodu



+ klávesy šipek posouvají obrazové body po 10 obrazových bodech

Ctrl +  + tažení do jiného okna vycentruje výběr nebo vrstvu



+ tažení vodítka přichytává vodítko na dílky pravítka

Alt + tažení vodítka změní orientaci na vodorovnou nebo svislou

Malovací nástroje

Rozprašovač, nástroj (A)

Maluje v obraze tahy s měkkými okraji.

Viz také [Použití nástroje rozprašovač](#).

Zkratky:



+ tažení omezí tah na přímou čáru

Klávesy číslíc nastaví krytí nebo tlak na násobky 10 (0=100%, 1=10%). Rychlé stisknutí dvou čísel po sobě nastaví přesné krytí nebo tlak.



Macintosh: přepne na nástroj kapátko
Windows: Alt přepne na nástroj kapátko

Malovací nástroje

Štětec, nástroj (B)

Maluje v obraze tahy štětcem.

Viz také [Použití nástroje štětec](#).

Zkratky:



+ tažení omezí tah na přímou čáru

Klávesy číslíc nastaví krytí nebo tlak na násobky 10 (0=100%, 1=10%). Rychlé stisknutí dvou čísel po sobě nastaví přesné krytí nebo tlak.



Macintosh: přepne na nástroj kapátko
Windows: Alt přepne na nástroj kapátko

Nástroje pro úpravy

Guma, nástroj (E)

Vymazává obrazové body a obnovuje části uloženého obrazu.

Viz také [Použití nástroje guma](#).

Zkratky:



+ tažení omezí tah na přímou čáru

Malovací nástroje

Tužka, nástroj (Y)

Kreslí v obraze tahy s ostrými okraji.

Viz také [Použití nástroje pencil tool](#).

Zkratky:



+ tažení omezí tah na přímou čáru

Klávesy číslíc nastaví krytí nebo tlak na násobky 10 (0=100%, 1=10%). Rychlé stisknutí dvou čísel po sobě nastaví přesné krytí nebo tlak.



Macintosh: přepne na nástroj kapátko
Windows: Alt přepne na nástroj kapátko

Malovací nástroje

Razítko, nástroj (S)

Vytváří kopii obrazu.

Viz také [Použití nástroje razítko](#).

Zkratky:



+ tažení omezí tah na přímou čáru

Klávesy číslic nastaví krytí nebo tlak na násobky 10 (0=100%, 1=10%). Rychlé stisknutí dvou čísel po sobě nastaví přesné krytí nebo tlak.

Nástroje pro úpravy

Rozmazávání, nástroj (U)

Roztírá barvu do oblasti v obraze.

Viz také [Použití nástroje rozmazávání](#).

Zkratky:



+ tažení omezí tah na přímou čáru

Klávesy číslíček nastaví krytí nebo tlak na násobky 10 (0=100%, 1=10%). Rychlé stisknutí dvou čísel po sobě nastaví přesné krytí nebo tlak.

Nástroje pro úpravy

Rozostření, nástroj (R)

Rozmazává ostré obrysy v obraze.

Viz také [Použití nástrojů pro ostření](#).

Zkratky:

Klávesy číslíc nastaví krytí nebo tlak na násobky 10 (0=100%, 1=10%). Rychlé stisknutí dvou čísel po sobě nastaví přesné krytí nebo tlak.

Nástroje pro úpravy

Zaostření, nástroj (R)

Zostří měkké obrysy v obraze.

Viz také [Použití nástrojů pro ostření](#).

Zkratky:

Klávesy číslíc nastaví krytí nebo tlak na násobky 10 (0=100%, 1=10%). Rychlé stisknutí dvou čísel po sobě nastaví přesné krytí nebo tlak.

Nástroje pro úpravy

Zesvětlení, nástroj (O)

Zesvětlí oblast v obraze.

Viz také [Použití tónovacích nástrojů](#).

Zkratky:

Klávesy číslíc nastaví krytí nebo tlak na násobky 10 (0=100%, 1=10%). Rychlé stisknutí dvou čísel po sobě nastaví přesné krytí nebo tlak.

Nástroje pro úpravy

Ztmavení, nástroj (O)

Ztmaví oblast v obraz.

Viz také [Použití tónovacích nástrojů](#).

Zkratky:

Klávesy číslic nastaví krytí nebo tlak na násobky 10 (0=100%, 1=10%). Rychlé stisknutí dvou čísel po sobě nastaví přesné krytí nebo tlak.

Nástroje pro úpravy

Houba, nástroj (O)

Změní sytost barvy v oblasti.

Viz také [Použití tónovacích nástrojů](#).

Zkratky:

Klávesy číslíc nastaví krytí nebo tlak na násobky 10 (0=100%, 1=10%). Rychlé stisknutí dvou čísel po sobě nastaví přesné krytí nebo tlak.

Pero, nástroje

Pero, nástroj (O)

Umožňuje kreslení plynulých cest.

Viz také [Vytváření cest](#).

Zkratky:



+ tažení omezí tažení na násobky 45 stupňů

Pero, nástroje

Přímý výběr, nástroj (P)

Umožňuje vybrat a přesunout cesty nebo části cest.

Viz také [Pozměňování cest](#).

Zkratky Macintosh:



+ klepnutí přidá k výběru



+ klepnutí vybere celou cestu



+ Apple + kurzor na cestě přepne na nástroj pro přidání kotevního bodu nebo nástroj pro odstranění kotevního bodu

Ctrl +  + kurzor na kotevním bodě přepne na nástroj pro změnu kotevního bodu

Zkratky Windows:



+ klepnutí přidá k výběru

Alt + klepnutí vybere celou cestu

Ctrl + Alt + kurzor na cestě nebo kotevním bodě přepne mezi nástrojem pro přidání kotevního bodu a nástrojem pro odstranění kotevního bodu

Ctrl + kurzor na kotevním bodě přepne na nástroj pro změnu kotevního bodu

Pero, nástroje

Přidat kotevní bod, nástroj (P)

Umožní přidat k cestě další kotevní bod.

Viz také [Přidávání a mazání kotevních bodů](#)

Zkratky Macintosh:



přepne mezi nástrojem pro přidání kotevního bodu a nástrojem pro odstranění kotevního bodu



+ Apple + kurzor na cestě přepne z nástroje pro přímý výběr na nástroj pro přidání kotevního bodu nebo nástroj pro odstranění kotevního bodu.

Zkratky Windows:

Alt přepne mezi nástrojem pro přidání kotevního bodu a nástrojem pro odstranění kotevního bodu

Ctrl + Alt + kurzor na cestě přepne z nástroje pro přímý výběr na nástroj pro přidání kotevního bodu nebo nástroj pro odstranění kotevního bodu

Pero, nástroje

Odstranit kotevní bod, nástroj (P)

Umožní odstranit z cesty kotevní body.

Viz také [Přidávání a mazání kotevních bod.](#)

Zkratky Macintosh:



přepne mezi nástrojem pro přidání kotevního bodu a nástrojem pro odstranění kotevního bodu



+ Apple + kurzor na cestě přepne z nástroje pro přímý výběr na nástroj pro přidání kotevního bodu nebo nástroj pro odstranění kotevního bodu

Zkratky Windows:

Alt přepne mezi nástrojem pro přidání kotevního bodu a nástrojem pro odstranění kotevního bodu

Ctrl + Alt + kurzor na cestě přepne z nástroje pro přímý výběr na nástroj pro přidání kotevního bodu nebo nástroj pro odstranění kotevního bodu

Pero, nástroje

Změnit kotevní bod, nástroj (P)


Umožní změnit přímé segmenty čáry na zakřivené a naopak.

Viz také [Změna hledkého bodu na zlomový](#).

Zkratky Macintosh:



+ tažení omezí tažení na násobky 45 stupňů

Control +  + kurzor na kotevním bodě přepne z nástroje pro přímý výběr na nástroj pro změnu kotevního bodu

Zkratky Windows:



+ tažení omezí tažení na násobky 45 stupňů

Ctrl + Alt + kurzor na kotevním bodě přepne z nástroje pro přímý výběr na nástroj pro změnu kotevního bodu

Textové nástroje

Text, nástroj (T)

Vytvoří text v obraze.

Viz také [Použití nástrojů text a textová maska](#).

Textové nástroje

Textová maska, nástroj (T)

Vytvoří hranici výběru ve tvaru textu.

Viz také [Použití nástrojů text a textová maska](#).

Malovací nástroje

Čára, nástroj (N)

Kreslí přímé čáry.

Viz také [Použití nástroje čára](#).

Zkratky:



+ tažení omezí směry tahu na násobky 45 stupňů

Klávesy číslíc nastaví krytí nebo tlak na násobky 10 (0=100%, 1=10%). Rychlé stisknutí dvou čísel po sobě nastaví přesné krytí nebo tlak.



Macintosh: přepne na nástroj kapátko
Windows: Alt přepne na nástroj kapátko

Malovací nástroje

Přechod, nástroj (G)

Vyplní plochu postupným přechodem mezi dvěma nebo více barvami.

Viz také [Použití nástroje přechod](#).

Zkratky:



+ tažení omezí směry přechodu na násobky 45 stupňů

Klávesy čísel nastaví krytí nebo tlak na násobky 10 (0=100%, 1=10%). Rychlé stisknutí dvou čísel po sobě nastaví přesné krytí nebo tlak.



Macintosh: přepne na nástroj kapátko
Windows: Alt přepne na nástroj kapátko

Malovací nástroje


Plechovka barvy, nástroj (K)

Vyplní podobně barevné oblasti barvou popředí.

Viz také [Použití nástroje plechovka barvy](#).

Zkratky:

Klávesy číslic nastaví krytí nebo tlak na násobky 10 (0=100%, 1=10%). Rychlé stisknutí dvou čísel po sobě nastaví přesné krytí nebo tlak.

Macintosh:  přepne na nástroj kapátko
Windows: Alt přepne na nástroj kapátko

Ostatní nástroje

Kapátko, nástroj (I)

Vzorkuje barvy v obraze.

Viz také [Použití nástroje kapátko](#).

Zkratky Macintosh:



+ klepnutí vybere barvu pozadí



přepne z nástroje rozprašovač, štětec, tužka, čára, plechovka barvy nebo přechod na kapátko

Zkratky Windows:

Alt + klepnutí vybere barvu pozadí

Alt přepne z nástroje rozprašovač, štětec, tužka, čára, plechovka barvy nebo přechod na kapátko

Nástroje pro prohlížení

Ručička, nástroj (H)

Posune obraz v jeho okně.

Viz také [Přesouvání pohledu na obraz](#).

Zkratky:

Poklepnutí na nástroj ručička zobrazí obraz na celou obrazovku

Nástroje pro prohlížení

Lupa, nástroj (Z)

Zvětšuje a zmenšuje zobrazení obrazu.

Viz také [Zvětšení a zmenšení zobrazení](#).

Zkratky Macintosh:

Poklepání na nástroj lupa nastaví zobrazení na 100% (skutečnou velikost)
Apple [-] nebo Apple [+] zvětší nebo zmenší zobrazení

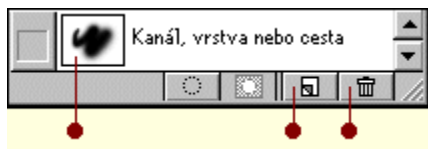
Zkratky Windows:

Poklepání na nástroj lupa nastaví zobrazení na 100% (skutečnou velikost)
Ctrl [-] nebo Ctrl [+] zvětší nebo zmenší zobrazení

Všeobecné zkratky palet

Následující zkratky jsou společné pro palety Vrstvy, Cesty a Kanály. Klepnutím na červený bod zobrazíte zkratky pro položku. Nejdříve jsou uvedeny klávesové zkratky pro Macintosh, a pak pro Windows (například Apple/Ctrl).

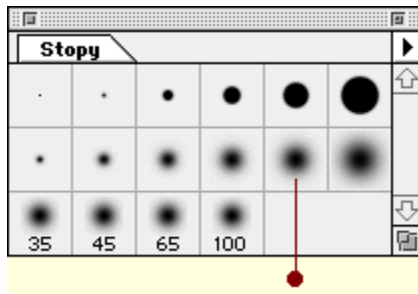
[Viz také](#)



Stopy, paleta

Klepnutím na červený bod zobrazíte zkratky pro položku. Nejdříve jsou uvedeny klávesové zkratky pro Macintosh, a pak pro Windows (například Apple/Ctrl).

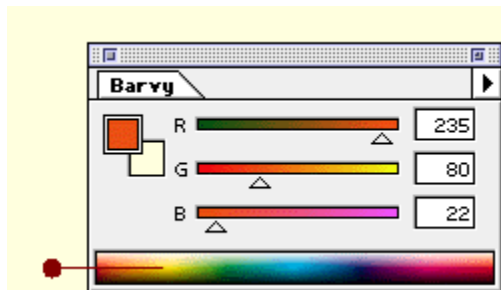
Viz také [Použití palety Stopy](#).



Barvy, paleta

Klepnutím na červený bod zobrazíte zkratky pro položku. Nejdříve jsou uvedeny klávesové zkratky pro Macintosh, a pak pro Windows (například Apple/Ctrl).

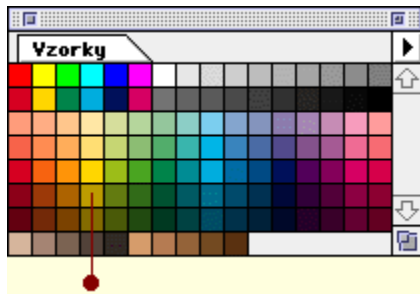
Viz také [Použití palety Barvy](#).



Vzorky, paleta

Klepnutím na červený bod zobrazíte zkratky pro položku. Nejdříve jsou uvedeny klávesové zkratky pro Macintosh, a pak pro Windows (například Apple/Ctrl).

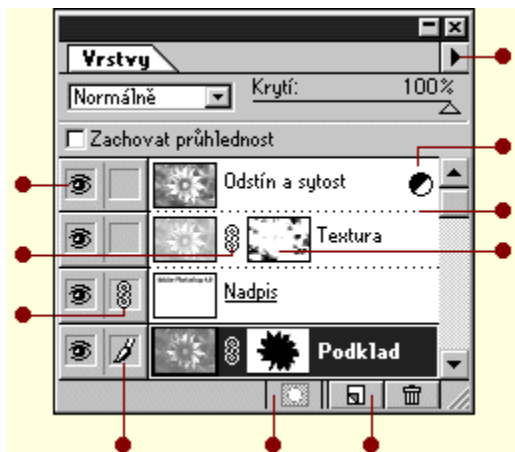
Viz také [Použití palety Vzorky](#).



Vrstvy, paleta

Klepnutím na červený bod zobrazíte zkratky pro položku. Nejdříve jsou uvedeny klávesové zkratky pro Macintosh, a pak pro Windows (například Apple/Ctrl).

Viz také [Použití palety Vrstvy](#).



Kanály, paleta

Klepnutím na červený bod zobrazíte zkratky pro položku. Nejdříve jsou uvedeny klávesové zkratky pro Macintosh, a pak pro Windows (například Apple/Ctrl).

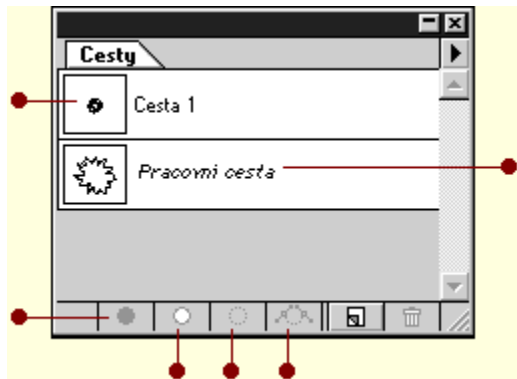
Viz také [Použití palety Kanály](#).



Cesty, paleta

Klepnutím na červený bod zobrazíte zkratky pro položku. Nejdříve jsou uvedeny klávesové zkratky pro Macintosh, a pak pro Windows (například Apple/Ctrl).

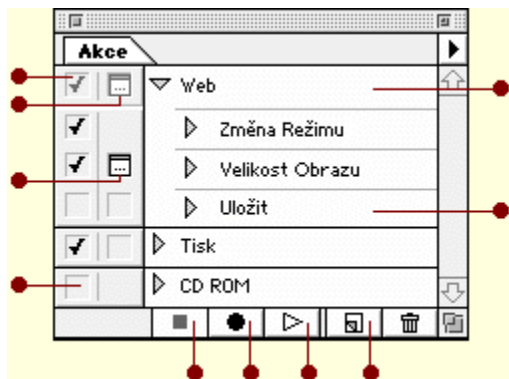
Viz také [Použití palety Cesty](#).



Akce, paleta

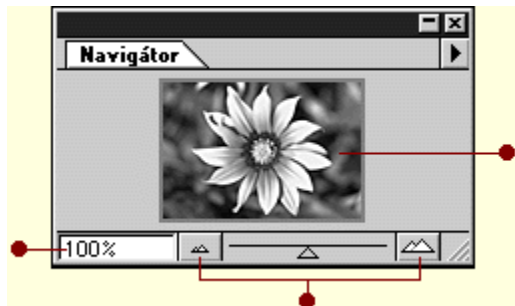
Klepnutím na červený bod zobrazíte zkratky pro položku. Nejdříve jsou uvedeny klávesové zkratky pro Macintosh, a pak pro Windows (například Apple/Ctrl).

Viz také [Použití palety Akce](#).



Navigátor, paleta

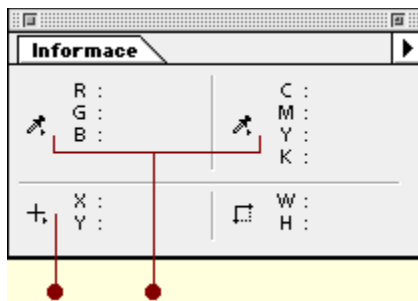
Klepnutím na červený bod zobrazíte zkratky pro položku. Nejdříve jsou uvedeny klávesové zkratky pro Macintosh, a pak pro Windows (například Apple/Ctrl).
Viz také [Použití palety Navigátor](#).



Informace, paleta

Klepnutím na červený bod zobrazíte zkratky pro položku.

Viz také [Použití palety Informace](#).



[Zkratky palety Vrstvy](#)
[Zkratky palety Kanály](#)
[Zkratky palety Cesty](#)

Nové okno, příkaz

Otevře nové okno obsahující aktivní obraz, navíc k původnímu oknu.

Viz také [Otevření více oken pro stejný obraz](#).

Náhled CMYK, příkaz

Zobrazí náhled CMYK ekvivalentů barev v RGB obraze.

Viz také [Náhled barev CMYK](#).

Kontrola gamutu, příkaz

Zobrazí netisknutelné barvy (mimo gamut) ve výstražné barvě.

Viz také [Identifikace netisknutelných barev](#).

Zvětšit, příkaz

Zvětší zobrazení obrazu na následující přednastavenou hodnotu.

[Viz také](#)

Zmenšit, příkaz

Zmenší zobrazení obrazu na předchozí přednastavenou hodnotu.

[Viz také](#)

Na celou obrazovku, příkaz

Upraví velikost zobrazení a velikost okna na největší velikost, která se vejde na obrazovku a přitom obsahuje celý obraz.

Viz také [Jak změnit zobrazení, aby vyplnilo celou obrazovku.](#)

Skutečná velikost, příkaz

Zobrazí obraz v měřítku 100%.

[Viz také](#)

Velikost tisku, příkaz

Zobrazí náhled fyzické velikosti obrazu, jak by se jevil vytištěný.

Viz také [Náhled rozvržení stránky a velikosti tisku](#).

Obrysy zobrazovat/skrýt, příkaz

Zobrazí nebo skryje hranici výběru.

Viz také [Skrytí hranice výběru](#).

Cesty zobrazovat/skrýt, příkaz

Zobrazí nebo skryje vybranou cestu.

Viz také [Výběr a zobrazení cest](#).

Pravítka zobrazovat, příkaz

Zobrazí nebo skryje pravítka.

Viz také [Použití pravítek](#).

Vodítka zobrazovat/skrýt, příkaz

Zobrazí nebo skryje vodítka.

Viz také [Použití vodítek a mřížky](#).

Polohovat na vodítka, příkaz

Určuje, zda se výběry, hranice výběru, nástroje a vodítka polohují (přichytávají) na vodítka.
Viz také [Použití vodítek a mřížky](#).

Zamknout vodítka, příkaz

Zamkne polohy vodítek, takže je nelze posunout ani odstranit. Pro odemknutí vodítek zvolte tento příkaz Zobrazení > Zamknout vodítka znovu.

Odstranit vodítka, příkaz

Odstraní všechna vodítka z obrazu.

Viz také [Použití vodítek a mřížky](#).

Mřížku zobrazovat, příkaz

Zobrazí nebo skryje mřížku.

Viz také [Použití vodítek a mřížky](#).

Polohovat na mřížku, příkaz

Určuje, zda se výběry, hranice výběru, nástroje a vodítka polohují (přichytávají) na mřížku.
Viz také [Použití vodítek a mřížky](#).

Zvětšení a zmenšení zobrazení

Jak zobrazení zmenšit

Zvětšení a zmenšení zobrazení

Jak zobrazení zmenšit

Zvětšení a zmenšení zobrazení
Jak zobrazit obraz v měřítku 100 %

Okna > Kaskáda, příkaz

Zobrazí okna uspořádaná přes sebe od levého horního rohu obrazovky, takže jsou vidět titulkové pruhy všech oken.

Okna > Dlaždice, příkaz

Zobrazí okna vedle sebe.

Uspořádat ikony, příkaz

Uspořádá ikony minimalizovaných oken v okně programu.

Zavřít vše, příkaz

Zavře okna všech otevřených obrazů.

Nástroje, příkaz

Zobrazí nebo skryje paletu nástrojů.

Stopy, příkaz

Zobrazí nebo skryje paletu Stopy.

Volby, příkaz

Zobrazí nebo skryje paletu Volby.

Barvy, příkaz

Zobrazí nebo skryje paletu Barvy.

Vzorky, příkaz

Zobrazí nebo skryje paletu Vzorky.

Vrstvy, příkaz

Zobrazí nebo skryje paletu Vrstvy.

Kanály, příkaz

Zobrazí nebo skryje paletu Kanály.

Cesty, příkaz

Zobrazí nebo skryje paletu Cesty.

Informace, příkaz

Zobrazí nebo skryje paletu Informace.

Navigátor, příkaz

Zobrazí nebo skryje paletu Navigátor.

Akce, příkaz

Zobrazí nebo skryje paletu Akce.

Stavový řádek zobrazit/skrýt, příkaz

Zobrazí nebo skryje stavový řádek dole v okně.

[Otevírání souborů](#)

[Import souborů Adobe Illustratoru](#)

[Všeobecné volby tisku](#)

[Nastavení parametrů polotónových rastrů](#)

[Použití Výběru barvy Adobe Photoshopu](#)

[Použití barevné palety Apple](#)

[Použití barevné palety Windows](#)

[Použití zásuvných modulů pro výběr barev](#)

[Volba metody interpolace](#)

[Kopírování výběrů mezi Adobe Photoshopem a jinou aplikací](#)

[Nastavení polohy palet a dialogových oken](#)

[Vypnutí vyhlazování importovaných objektů](#)

[Indikace dokončení úlohy](#)

[Pantone](#)

[Používání náhledů obrazů na Macintoshi](#)

[Používání náhledů obrazů ve Windows](#)

[Použití přípon jmen souborů \(pouze Macintosh\)](#)

[Ukládání souborů Adobe Photoshopu jako souborů Adobe Photoshopu 2.5](#)

[Jak načíst uloženou tabulku výtažků](#)

Volby zobrazení barev pro 8 bitové zobrazení barev

Použití kurzorů nástrojů

[Nastavení předvoleb zásuvných modulů](#)

[Přiřazení odkládacích disků](#)

Určení potřebné velikosti paměti RAM

Použití vyrovnávací paměti pro obraz.

Použití tabulek barevných výtažků

Vytváření tabulek výtažků s použitím profilů tiskáren.

[Režim Bitová mapa](#)

[Konverze do režimu bitové mapy](#)

Režim Stupně šedi

Konverze bitmapového obrazu do stupňů šedi

[Režim indexovaných barev](#)

[Konverze na indexované barvy](#)

Režim RGB

Model RGB

Režim CMYK

Model CMYK

Režim Lab

Model L*a*b

[Nastavení jezdců Úrovní](#)

[Korekce barev pro velmi kvalitní tisk: přehled](#)

[Použití nástrojů Adobe Photoshopu pro korekce barev](#)

[Automatické nastavení světel a stínů](#)

[Korekce barev pro velmi kvalitní tisk: přehled](#)

[Použití nástrojů Adobe Photoshopu pro korekce barev](#)

[Použití dialogového okna Křivky](#)

[Korekce barev pro velmi kvalitní tisk: přehled](#)

[Použití nástrojů Adobe Photoshopu pro korekce barev](#)

[Použití příkazu Vyvážení barev](#)

[Korekce barev pro velmi kvalitní tisk: přehled](#)

[Použití nástrojů Adobe Photoshopu pro korekce barev](#)

[Použití příkazu Jas a kontrast](#)

[Korekce barev pro velmi kvalitní tisk: přehled](#)

[Použití nástrojů Adobe Photoshopu pro korekce barev](#)

[Použití příkazu Odstín a sytost](#)

[Korekce barev pro velmi kvalitní tisk: přehled](#)

[Použití nástrojů Adobe Photoshopu pro korekce barev](#)

[Použití příkazu Nahradit barvu](#)

[Korekce barev pro velmi kvalitní tisk: přehled](#)

[Použití nástrojů Adobe Photoshopu pro korekce barev](#)

[Použití příkazu Selektivní barva](#)

[Korekce barev pro velmi kvalitní tisk: přehled](#)

[Použití nástrojů Adobe Photoshopu pro korekce barev](#)

[Použití příkazu Inverze](#)

[Korekce barev pro velmi kvalitní tisk: přehled](#)

[Použití nástrojů Adobe Photoshopu pro korekce barev](#)

[Použití příkazu Vyrovnat](#)

[Korekce barev pro velmi kvalitní tisk: přehled](#)

[Použití nástrojů Adobe Photoshopu pro korekce barev](#)

[Použití příkazu Posterizace](#)

[Korekce barev pro velmi kvalitní tisk: přehled](#)

[Použití nástrojů Adobe Photoshopu pro korekce barev](#)

[Použití příkazu Variace pro tónové a barevné úpravy](#)

[Korekce barev pro velmi kvalitní tisk: přehled](#)

[Použití nástrojů Adobe Photoshopu pro korekce barev](#)

Používání výpočtů s kanály

Aplikace výpočtů s kanály na složený kanál obrazu

[Používání výpočtů s kanály](#)

[Výpočty s použitím více zdrojových obrazů](#)

[Změna rozměrů obrazu v obrazových bodech](#)

[Změna rozměrů a rozlišení obrazu pro tisk](#)

[Určení doporučeného rozlišení pro obraz](#)

Oříznutí obrazu

Jak oříznout obraz příkazem Oříznout

Duplikování vrstev v obraze

Jak kopírovat vrstvu do jiného nebo nového dokumentu

[Vytvoření vrstvy úprav](#)

[Jak upravit vrstvu úprav](#)

[Vytváření ořezových skupin](#)

[Jak přidat vrstvu do ořezové skupiny](#)

[Jak odstranit vrstvu z ořezové skupiny](#)

[Jak rozdělit všechny vrstvy v ořezové skupině](#)

Použití transformací

Libovolná transformace a náhled efektů

Použití transformací

Aplikace jednotlivých transformací

Použití transformací

Aplikace jednotlivých transformací

Použití transformací

Aplikace jednotlivých transformací

Použití transformací

Aplikace jednotlivých transformací

Použití transformací

Aplikace jednotlivých transformací

Použití transformací

Číselná transformace výběru nebo vrstvy

Úprava okrajů přesunutého nebo vloženého výběru

Odstranění lemu výběru

Úprava okrajů přesunutého nebo vloženého výběru

Odstranění okraje výběru

Úprava okrajů přesunutého nebo vloženého výběru

Odstranění okraje výběru

