



Příručka k programu

Zoner Media Explorer 5

pro vaše fotografie a multimediální data

Zoner Media Explorer 5 - Uživatelská příručka

Software: © 1994–2002 ZONER software, s. r. o.,
Dokumentace: © 2001-2002 ZONER software, s.r.o.
Ilustrace: © 1999-2000 ZONER software, s. r. o.,
Ukázky fotografií: © 2002 Zuzana a Miloslav Druckmüllerovi
Všechna práva vyhrazena.

ImageStream® Graphics Filters
Copyright © 1991-1999 Stellent Chicago. All Rights Reserved.

Text neprošel jazykovou korekturou.

Informace v příručce jsou poskytovány bez záruky, mohou se bez upozornění změnit a nemohou být považovány za závazek producenta. ZONER software, s. r. o., nepřijímá žádnou odpovědnost za případné chyby nebo nepřesnosti, které mohou být v textu příručky.

Žádná část příručky nesmí být kopírována, vydávána, ukládána v zobrazovacích systémech nebo přenášena jakýmkoli způsobem včetně elektronického, fotografického či jiného záznamu bez písemného svolení ZONER software, s. r. o..

Zoner a Callisto jsou registrované ochranné známky společnosti ZONER software, s. r. o. Windows je registrovaná ochranná známka společnosti Microsoft Corp. Ostatní názvy mohou být registrovanými ochrannými známkami svých vlastníků.

OBSAH

1. Úvodem	3
2. Prostředí programu	4
3. Získávání obrázků	9
4. Úpravy a vylepšování obrázků a efekty	11
5. Organizace souborů a alba	18
6. Tisk a export	21
7. Galerie HTML a FTP přenos	23
8. Zakázky do fotosběren	25
9. Přílohy	26

1. Úvodem

Vážení přátelé, vážíme si vašeho rozhodnutí používat nového správce digitálních fotografií a multimediálních dat - Zoner Media Explorer 5. Tento program představuje doposud (X/2002) nejrozsáhlejší projekt v historii ZONER software.

1.1 Základní vlastnosti programu

Prostředí:

- plně škálovatelné, grafické,
- několik grafických schémat (skins),
- možnost otevření libovolného počtu Průzkumníků a Editorů (nezávislé zobrazení),

Získávání obrázků:

- stahování digitálních fotografií z připojených přístrojů přes USB port,
- skenování obrázků přes rozhraní TWAIN,
- kopie obrázků ze schránky Windows,
- snímání obrazovky,
- stahování obrázků z webu.

Základní úpravy obrázků:

- otočení o 90°, přesné otočení po 0,1°,
- horizontální a vertikální překlopení,

- ořez, s definovaným poměrem (velikostí) stran,
- změna velikosti, nastavení okrajů,
- vnější a vnitřní rámeček.

Fotostylizační funkce:

- úprava barevných složek, jasu, kontrastu (i automaticky), gama korekce, automatické vyrovnání bílé, odstín, sytost, světlost, vše v režimech normální, pouze světlé části nebo pouze tmavé části,
- úprava barevné teploty,
- automatické vylepšení expozice, vyrovnání bílé, vylepšení pro nízký nebo vysoký kontrast, vylepšení při podexponování nebo přeexponování, vše ve třech stupních intenzity a ve třech režimech,
- desaturace,
- srovnání horizontu a vertikály,
- srovnání kolinearit (kácející se linie),
- redukce jevu červených očí,
- kombinované úpravy obrazu: vyrovnání histogramu, vyrovnání histogramu podle RGB složek, vylepšení stinných míst, vše ve třech režimech.
- zaostření a rozmazání,
- odstranění vinětače.

Obrázkové efekty:

- text do obrázku (včetně automatického vkládání údajů z EXIF),
- obrázků do obrázku, obálky, 3D tlačítka,
- exploze, olejomalba, vlny, kresba tužkou,
- posterizace, protlačení, detekce hran, stará fotografie a negativ.

Alba:

- libovolný počet, jednoúrovňová,
- jako složky Windows se zástupci.

Organizace:

- plná podpora EXIF až do verze 2.2,
- zálohování a obnova informací z EXIF,

- klíčová slova, poznámky a audio-poznámky do EXIF,
- vyhledávání, filtrování, řazení,
- promítání alb a složek včetně podsložek,
- tradiční souborové operace Windows,
- hromadné přejmenování a konverze.

Tisk a export:

- tisk podle 150 tématických šablon,
- plná editace tiskové stránky,
- ukládání tiskových výstupů,
- export alb do PDF,
- odesílání dat na FTP,
- generování galerií do HTML,
- správa zakázek digitální fotosběrny.

2. Prostředí programu

Zoner Media Explorer 5 běží v hlavním okně, ve kterém se zapíná zobrazení 4 druhů oken:

Navigátor, Náhled / Informace (obě okna pouze v 1 instanci), **Průzkumník** a **Editor** (libovolný počet instancí).

2.1 Grafická schémata

Prostředí se zobrazuje podle grafického schématu (skinu), které vyberete v **Možnosti** | **Všeobecné** | **Schéma**.

2.2 Ovládání oken

Zobrazování oken se ovládá čtyřmi tlačítky v hlavním pruhu aplikace, které mají vzhled podle zvoleného grafického schématu - viz obr. 1.

Ukotvená a volná okna

Ve výchozí konfiguraci programu jsou všechna okna ukotvená. Klepnutím na tlačítko se dvěma

šipkami (viz obr. 2) se okno uvolní a pak jej lze používat samostatně. Volná okna se chovají jako nezávislé aplikace Windows, tj. objeví se na hlavním panelu (Taskbar) a při přepínání mezi aplikacemi přes **Alt-Tab**.

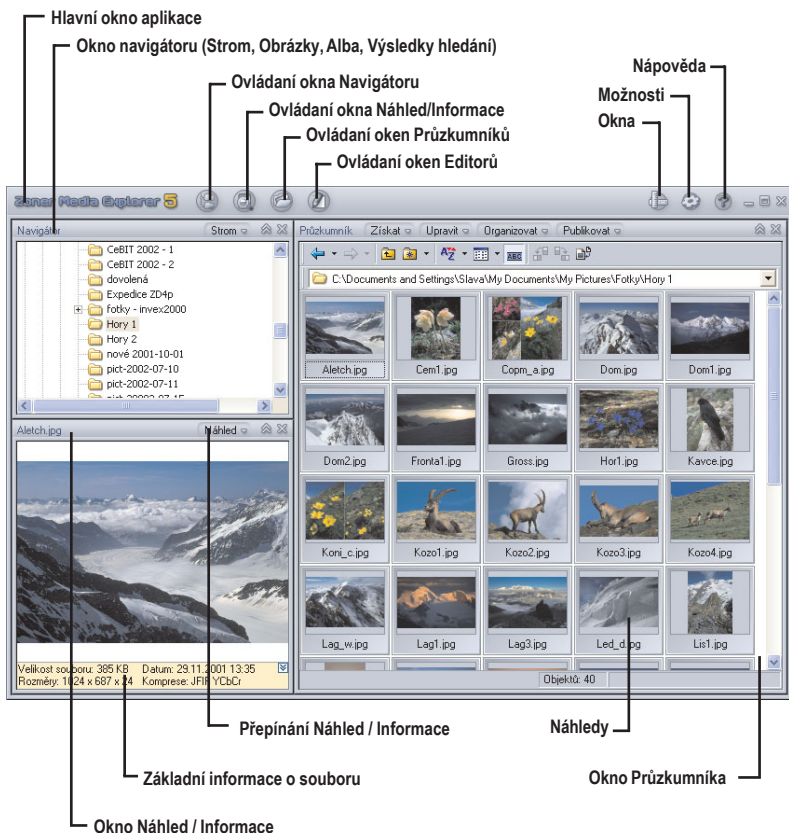
Rozložení oken

Kromě standardního rozložení oken (v levém části Navigátor a Náhled, ve větším pravé části Průzkumník) lze Zoner Media Explorer 5 používat v mnoha různých variacích s ukotvenými nebo volnými okny. Vaše vlastní rozložení oken uložíte volbou **Okna** | **Uložit rozložení oken**. Mezi různými rozloženími oken se přepíná klávesami **Alt+0** až **Alt+9**.

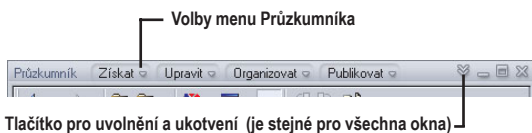
Redukovaná velikost oken

Při zmenšení oken hlavní aplikace, Průzkumníka a Editoru dojde i k redukci ikon a nebo menu na jednu ikonu a nebo jednu položku, která obsahuje souhrnné menu. Viz obr. 6.

Obr. 1: Názvy ovládacích prvků a částí programu



Obr. 2: Titulkový pruh a menu Průzkumníka



2.3 Okno Navigátor

Okno Navigátor pracuje v jednom ze čtyř režimů, které vyberete v menu v jeho titulkovém pruhu.

Pro aktuální položku ihned Průzkumník zobrazí obsah, nejčastěji náhledy obrázků.

- **Režim Strom:** zobrazí se kompletní struktura složek vašeho počítače.
- **Režim Obrázky:** zkratka do složky, ve které uchováváte vaše obrázky. Nejčastěji se jedná o systémovou složku Obrázky (My Pictures), která se nachází ve složce Dokumenty (My Documents). Nastavuje se při prvním spuštění programu a nebo v **Možnosti | Složky | Obrázky**.
- **Režim Alba:** zobrazení uživatelských alb. Alba Zoner Media Exploreru 5 představují tradiční složky Windows a jednotlivé položky jsou zástupci, takže s alby lze pracovat i mimo Zoner Media Explorer. Umístění alba se nastavuje v **Možnosti | Složky | Alba**.

- Režim **Výsledky hledání:** zobrazuje uložené výsledky hledání, které se spouští v Průzkumníkovi, menu **Organizovat | Najít...**

2.4 Okno Náhled / Informace

Ve výchozím stavu okno zobrazuje obrázek souboru, který je vybraný (označený) v Průzkumníkovi. Ve druhém režimu jsou zobrazeny informace EXIF. Mezi režimy se přepíná v menu okna.

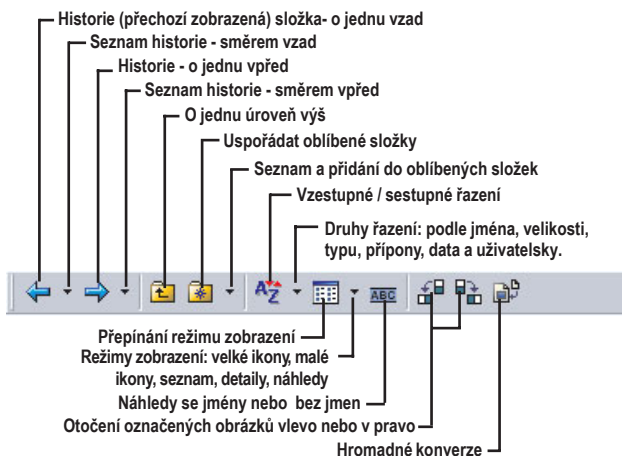
2.5 Okno Průzkumník

Průzkumník obsahuje hlavní funkční výbavu Zoner Media Exploreru 5 pro práci s obrázky. Funkce menu (viz obr. 2) jsou sdruženy do 4 kategorií nejčastějších činností s obrázky (získávání, úpravy, organizace a publikování). Těmto funkcím se věnují další kapitoly.

Náhledy

Pro zrychlení procházení složek s obrázky se náhledy ukládají do dočasného souboru na disk.

Obr. 3: Ovládací panel Průzkumníka



Umístění a limit pro maximální velikost učite v **Možnosti | Náhledy**. Paměťovou náročnost uložených náhledů lze zmenšit zapnutím volby **Používat JPEG kompresi pro náhledy**, nicméně tím se mírně zpomalí práce s Průzkumníkem.

Velikost náhledů

Velikost náhledů zvolíte v **Možnosti | Náhledy | Velikost náhledu**. Výchozí je 96 x 80 bodů.

Ovládání Průzkumníka

Průzkumník Zoner Media Exploreru 5 má téměř totožné ovládání jako standardní průzkumník (Explorer) v systému Windows (historie zobrazených složek, oblíbené složky, přesunování a kopírování souborů metodou

táhni a pusť (drag-and-drop), režimy zobrazení, atd.

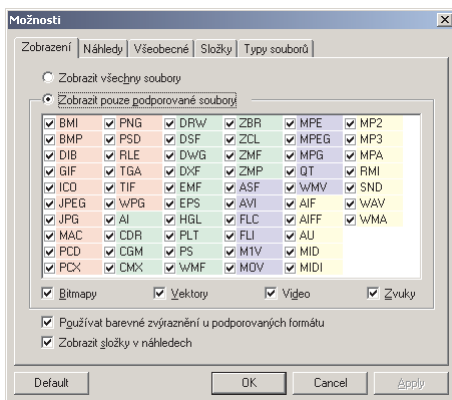
Zobrazované typy souborů

Program standardně zobrazuje soubory podporovaných grafických, zvukových a videosekvenčních formátů. Rozšíření na zobrazení všech souborů a nebo omezení se provádí v **Možnosti | Zobrazení** (viz obr. 4).

Více oken Průzkumníka

Další okna Průzkumníka otevřete přes ikonu **Průzkumník** v hlavní aplikaci. Pokud je otevřeno více Průzkumníků, přepíná se mezi nimi opět přes tuto ikonu. Podle právě aktuálního Průzkumníka se také zobrazuje strom složek v **Navigátoru**, kde se vždy zvýrazní odpovídající složka.

Obr. 4: Podporované formáty



Obr. 5: Titulkový pruh a menu editoru - základní



Obr. 6: Titulkový pruh a menu editoru - při redukované šířce okna



2.6 Okno Editor

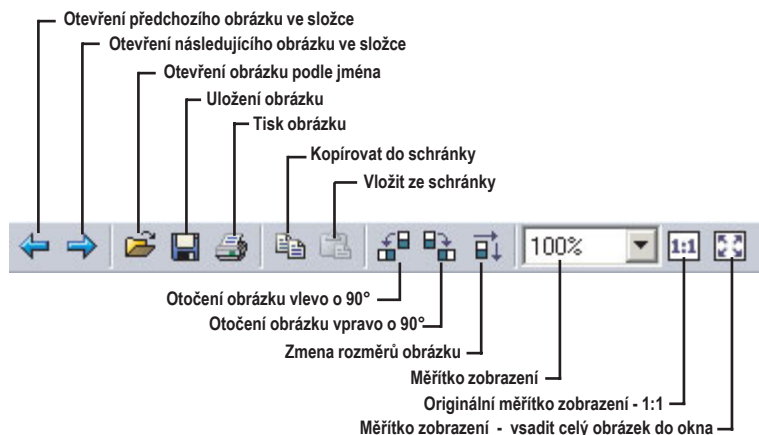
Editor se vyvolává několika způsoby: z hlavního okna aplikace kliknutím na ikonu Editor, z Průzkumníka poklepáním na položce (náhledu) obrázku a nebo z menu Průzkumníka **Upravit | Editovat obrázek...** Editor se standardně otevře v novém okně, které nebude ukotvené.

Modrými šipkami v panelu nástrojů editoru se vyvolá načtení předchozího nebo následujícího souboru ve složce.

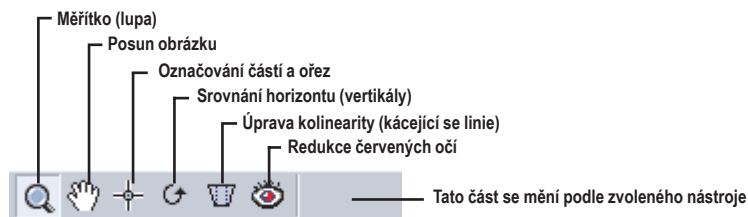
Více oken Editoru

Další okno editoru (druhé, třetí atd.) se zobrazí poklepáním na položce (náhledu) obrázku se současně stisknutou klávesou **Ctrl** a nebo z menu Průzkumníka **Upravit | Editovat obrázek v novém okně...**

Obr. 7: Ovládací panel Editoru



Obr. 8: Panel nástrojů Editoru



3. Získávání obrázků

3.1 Z připojeného zařízení

Dnešní digitální fotoaparáty se k počítači připojují přes USB. Po připojení se zařízení chová jako standardní disk. Náhledy obrázků z připojeného zařízení načtete volbou v menu Průzkumníka **Získat | Kopírovat/přesunout ze zařízení...** Pokud váš fotoaparát generuje náhledy obrázků do informací EXIF, Zoner Media Explorer 5 je použije, takže zobrazení náhledů bude velmi rychlé. Načtené položky je možno následně přesunout nebo kopírovat do zadané složky (viz obr. 9). Implicitně je jako cílová nabídnuta složka, která byla aktivní v Průzkumníkovi při vyvolání funkce.

Nastavení cesty

Aby jste se vyhnuli opakovanému zadávání disku a cesty k fotkám, Zoner Media Explorer 5 si při prvním úspěšném přístupu do vašeho přístroje tuto cestu zapamatuje. Až přistě vyvoláte funkci **Kopírovat/přesunout ze zařízení...** program přistoupí na stejnou cestu.

Pokud by cesta nebyla platná (fotoaparát není připojen a nebo je použit jiný typ) program nabídne její znovunastavení.

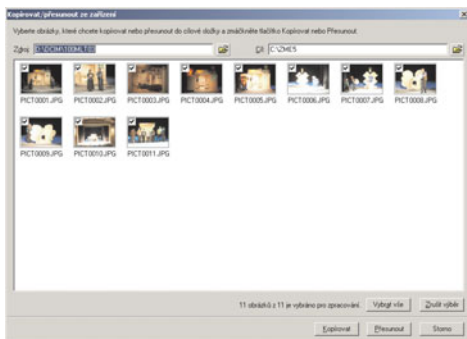
3.2 Z rozhraní TWAIN

Rozhraní TWAIN se používá hlavně ke komunikaci se skenery. Obrázky se přidávají do Zoner Media Exploreru 5 skenováním volbou v menu Průzkumníka **Získat | Získat z rozhraní TWAIN...** Vyvolá se obslužný program skeneru a naskenované obrázky se budou ukládat do zadané složky.

3.3 Ze schránky

Pokud se ve schránce nachází obrázek, volbou v menu průzkumníka **Získat | Získat ze schránky** se otevře nové okno Editoru a obrázek je do něj vložen. Z editoru jej pak můžete uložit v libovolném formátu volbou v menu Editoru **Soubor | Uložit...**

Obr. 9: Dialog pro kopírování nebo přesunutí obrázků z diskového zařízení



3.4 Snímání obrazovky

Stisk klávesy **PrintScr** nebo **Alt+PrintScr** ukládá standardně celou obrazovku nebo aktuální okno jako obrázek do schránky. Zoner Media Explorer 5 může běžet v režimu, kdy sejmuté obrazovky ukládá přímo do souboru a nebo do Editoru. Režim se zapíná a vypíná v menu Průzkumníka **Získat | Snímání obrazovky**. Před zapnutím se objeví dialog kde se nastaví parametry snímání. Režim snímání je indikován ikonou v Hlavním panelu Windows vedle systémových hodin. Klepnutím pravým tlačítkem na tuto ikonu lze režim ukončit.

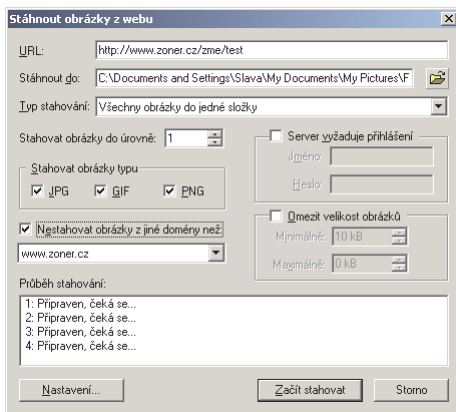
3.5 Stahování z webu

Funkce stahování obrázků z webu se vyvolává v menu Průzkumníka **Získat | Stáhnout obrázky z webu...** V dialogu zvolíte adresu webu (URL) nastavíte počet úrovní vnoření odkoků, druh souborů a zda se při větším počtu vnoření má snímat v rámci zadané domény.

Typy stahování

- **Všechny obrázky do jedné složky** - obrázky budou ukládány do aktuální složky, bez ohledu na to, z jaké úrovně vnoření byly staženy. Při výskytu více souborů stejného jména budou soubory rozlišeny přidáním podtržítka a čísla do názvu.
- **Jméno serveru jako složka** - obrázky budou ukládány do složek, které budou shodné s názvy domén a soubory budou pojmenovány podle jejich skutečné adresy, příklad:
složka: *www.zoner.cz*
soubor: *zme.test.hory.ledovec.jpg*
- **Vytvářet složky jako na serveru** - program vytvoří strukturu složek a obrázků, která bude odpovídat umístění obrázků jako na serveru, příklad: složka: *www.zoner.cz*
podsložky: *\zme\test\hory*
soubor: *ledovec.jpg*.

Obr. 10: Dialog pro stahování obrázků z webu



4. Úpravy, vylepšování obrázků a efekty

4.1 Hromadné operace

Úpravy popsané v této kapitole se vyvolávají z Průzkumníka nebo z Editoru v menu **Upravit**. Narzdíl od Editoru umožňuje Průzkumník upravovat více obrázků najednou. Označíte-li více souborů, operace bude na nich provedena současně. Nebude-li označen ani jeden soubor, přímé operace (otočení a převrácení) nebude možno provést, avšak do „dialogových“ operací (například úprava barev, vylepšení expozice)

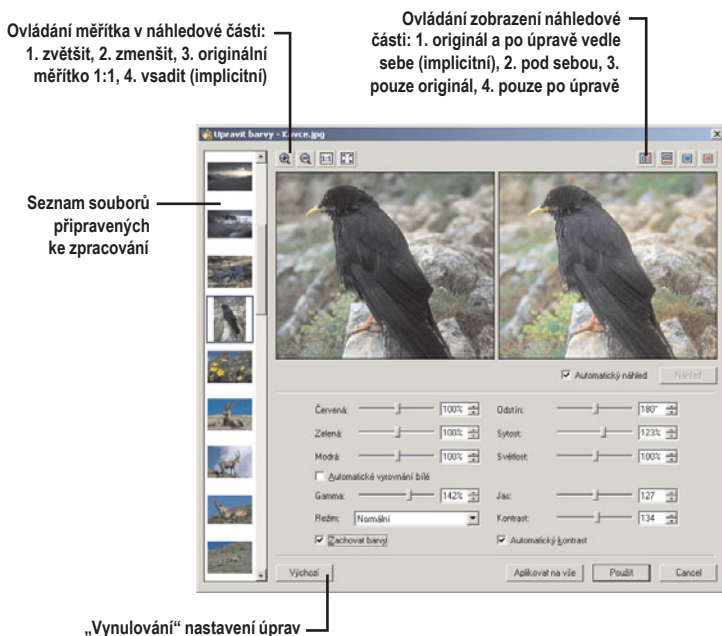
budou zahrnuty všechny obrázky v aktuální složce.

UPOZORNĚNÍ: Úpravy prováděné v Průzkumníkovi se ihned aplikují do souborů bez možnosti vrácení zpět.

„Dialogové“ operace

Většina úprav obrazu se ovládá v dialozích. Okna dialogů mají měnitelnou velikost, abyste při kontrole výsledku úprav mohli maximálně využít náhledovou část. Zobrazení náhledové

Obr. 11: Hromadné operace - Úprava barev



části se konfiguruje 4 tlačítka vpravo nahoře. Viz obr. 11. Měřítka náhledů se nastavuje čtyřmi tlačítky vlevo nahoře. V případě většího měřítka se výřez stanovuje tažením myši v jednom z náhledů. Pokud vykreslování náhledů zdržuje vypněte možnost **Automatický náhled** a náhled obnovujte klepnutím na tlačítko **Náhled**. Při hromadných operacích je v dialozích vlevo zobrazen seznam souborů, na které se má změna aplikovat. Seznamem můžete procházet a nastavenou úpravu „otestovat“ na všech obrázcích. Úprava se aplikuje buď na jeden aktuální obrázek klepnutím na tlačítko **Aplikovat** a nebo na všechny (**Aplikovat na vše**).

Zapamatování stavů v dialozích

Nastavené parametry úprav v dialozích jsou zachovány pro další otevření dialogů a to i při opětovném spuštění programu. Stejně tak je zachována i vami nastavená velikost dialogů.

4.2 Editor

Editor (spuštění editoru viz kapitola 2.6) obsahuje stejné funkce pro úpravu obrázků jako prohlížeč. Úpravy se aplikují buď na celý obrázek a nebo na vybranou část.

Editor pracuje s těmito nástroji:

- měřítka (lupa),
- posun,
- výběr části obrázku a ořez,
- srovnání horizontu,
- úprava kolinearity,
- redukce červených očí.

Mezi nástroji se přepíná v panelu nástrojů editoru. Vždy je zvolen jeden z těchto nástrojů, nejčastěji měřítka (lupa). Viz obr. 8.

4.3 Otáčení

O 90°

V Průzkumníkovi: označte všechny obrázky k otočení a v menu vyberte **Upravit | Otočit vlevo o 90°** nebo **Otočit vpravo o 90°**. Úprava bude aplikována najednou. V obrázcích JPEG je úprava bezztrátová. V Editoru jsou volby v menu identické.

O přesný úhel

V Průzkumníkovi: označte všechny obrázky k přesnému otočení a v menu vyberte **Upravit | Přesně otočit...** V Editoru je volba v menu identická.

Srovnání horizontu (vertikály)

Aby se při srovnávání horizontu zabránilo zdoluhavému náhodnému zkoušení úhlu nutného otočení, je srovnání horizontu (vertikály) řešeno jako samostatný nástroj Editoru. Po jeho zvolení z panelu nástrojů se objeví příčka se dvěma úchopovými body. Pomocí těchto bodů ji sesouhlaste s horizontem (nebo vertikálou), který je určující pro srovnání obrázku a klepněte na tlačítko **Použít**.

Editor s předem zvoleným nástrojem úpravy horizontu (vertikály) lze vyvolat z i Průzkumníka v menu **Upravit | Vylepšení obrazu | Srovnat horizont...**

Podle EXIF

V některých digitálních fotoaparátech lze příznak natočení konkrétního obrázku nastavit již ve fotoaparátu. Obrázek se po stažení do počítače jeví sice jako nenatočený, ale v EXIFu obsahuje informaci o směru otočení. Zoner Media Explorer 5 takové obrázky zobrazuje v náhledech Průzkumníka a v Editoru v základním (neotočeném) stavu. Pokud chcete, aby byly správně natočené, v Průzkumníkovi je označte a v menu zvolte: **Upravit | Otočení a převrácení | Otočit podle EXIF**. Více o EXIF - viz kapitola 5.9.

4.4 Převrácení

Převrácení (překlopení) obrázků se provádí v Průzkumníku i v Editoru volbou v menu **Upravit | Otočení a převrácení | Převrátit vodorovně** nebo **Převrátit vsle**. V obrázcích JPEG je úprava bezztrátová.

4.5 Ořez obrázků

Ořez v editoru

Ořez se provádí v Editoru tak, že zvolíte nástroj pro označování, vyberete část obrázku, která má zůstat zachována a v panelu nástrojů klepnete na tlačítko **Ořezat**. Editor s předem zvoleným nástrojem pro ořez lze vyvolat z Průzkumníka volbou v menu **Upravit | Ořez obrázků | Ořezat v Editoru**.

Ořez v editoru - pevný poměr stran

Digitální (4 : 3) a klasická fotografie (3 : 2) nepracují se stejným poměrem stran. Pro účely přípravy fotografií k předání do výroby je

výhodné při ořezu zajistit poměr stran tak, aby papír výsledné fotografie nemusel být zmenšen a nebo, aby na něm nezbyly bílé okraje. Proto Zoner Media Explorer 5 nabízí více možností. Před označením výřezu můžete natahování obdélníka omezit nastavením pevného poměru nebo pevné velikosti výřezu a to ve vyskakovacím seznamu v panelu nástrojů.

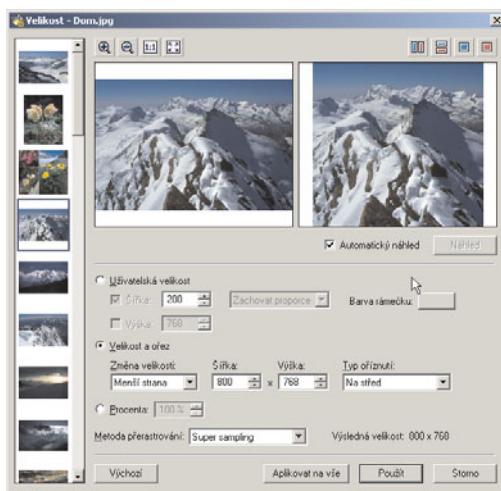
Specifický ořez

Je vhodný zejména pro hromadné ořezání více obrázků podle předem definovaných kritérií. V Průzkumníku se vyvolává v menu **Upravit | Ořez obrázků | Specifický ořez...** Funkce je pro úplnost obsažena i v Editoru.

4.6 Změna velikosti obrázků

V Průzkumníku i v Editoru se provádí v dialogu, který se získá volbou v menu **Upravit | Změna rozměrů...** (viz obr. 12) Při zmenšování fotografií dává nejlepší výsledky z přerastrovávacích metod **super sampling**.

Obr. 12: Hromadné operace - Změna velikosti



Dialog na změnu rozměrů obsahuje tři přístupy:

Uživatelská velikost

- **Zachovat proporce** - zatrhněte šifřku a nebo výšku a zvolte jeden rozměr.
- **Rámeček** - pokud zvolené rozměry nebudou v originálním poměru stran, obrázků se zmenší, ale okraje do zadaného rozměru se vyplní zvolenou barvou.
- **Roztáhnout** - obrázků je vykreslen do zadaných rozměrů bez ohledu na poměr stran.

Velikost a ořez

Kombinuje změnu rozměrů v jedné souřadnici a ořez ve druhé.

Procenta

Poměrné zmenšení a nebo zvětšení obrázku se zachováním poměru stran.

Hromadné konverze

Změna velikostí je zahrnuta i do dialogu hromadných konverzí: v Průzkumníku menu **Upravit | Hromadné konverze...**

4.7 Okraje a rámečky

V Průzkumníku i v Editoru - volba v menu **Upravit | Okraje a rámečky...**

Okraje

Zvětšení okrajů znamená nastavení obrázku o zadaný počet pixelů zvlášť na každé straně zvolenou barvou. Zatržením volby **Symetricky** se počet pixelů nastavuje pouze pro jednu stranu, ostatní se dopočítávají automaticky.

Rámečky

Do nastaveného okraje lze přidat rámeček vnitřní nebo vnější. Síla rámečku nemůže být nikdy větší než rozměr okraje. Pokud je nastavíte větší, okraj se přizpůsobí.

Hromadné konverze

Změna okraje a nastavení rámečků je zahrnuta i do dialogu hromadných konverzí:

v Průzkumníku menu **Upravit | Hromadné konverze...**

4.8 Obálky

V Průzkumníku i v Editoru - volba v menu **Upravit | Obálky...**

Obálky slouží k tématickým výřezům z fotografií. Fotografie bude „ořezána“ podle vybraného motivu, který lze po fotografii posunovat a nebo zvětšovat/zmenšovat. Na okraje je aplikována zvolená barva. Okraje mohou být rozmazány zvětšením hodnoty **Rozmazání**.

Vaše vlastní obálky

Soubor motivů (obálek) můžete rozšiřovat. Obrázky se „ořezávají“ podle masek, které jsou uloženy v jedné ze systémových složek Zoner Media Exploreru 5 - *Envelopes* (ve složkách Programových souborů). Každá maska představuje obrázků GIF o velikosti 1024 x 768 bodů a náhled (také GIF) o velikosti 60 x 45 bodů. Vaše obálky přidané s navazujícím číslováním do složky *Envelopes* se automaticky objeví v nabídce všech obálek. Ideální k tvorbě obálek je Zoner Callisto. Vzorový soubor na uživatelské vytváření obálek *envelope.zmf* je již ve složce *Envelopes* obsažen.

4.9 3D Tlačítka

V Průzkumníku i v Editoru - volba v menu **Upravit | 3D tlačítka...**

Vytvoření „tlačítka“ z obrázku znamená úprava jeho okrajů, aby navozoval tří-dimenzionální dojem.

4.10 Obrázek do obrázku

V Průzkumníku i v Editoru - volba v menu **Upravit | Obrázek do obrázku...** Funkce se používá nejčastěji k vložení malého loga do fotografie.

V dialogu vyberete obrázků pro vložení,

umístění, posunutí od zvoleného okraje a průhlednost.

Hromadné konverze

Vložení obrázku do obrázku je zahrnuto i do dialogu hromadných konverzí: v Průzkumníku menu **Upravit | Hromadné konverze...**

4.11 Text do obrázku

V Průzkumníku i v Editoru - volba v menu **Upravit | Obrázek do obrázku...**

Funkce se používá nejčastěji k vložení copyrightu do fotografie.

V dialogu zadejte vkládaný text, parametry textu, umístění, posunutí od okrajů a průhlednost.

Vložení textů z EXIF

Klepnutím na tlačítko vedle textového řádku vyvoláte seznam proměnných EXIF, místo kterých bude Zoner Media Explorer 5 dosazovat skutečné hodnoty. Takto lze například vkládat do

fotek odpovídající časová razítka. Seznam formátovacích řetězců je v příloze 9.1.

Hromadné konverze

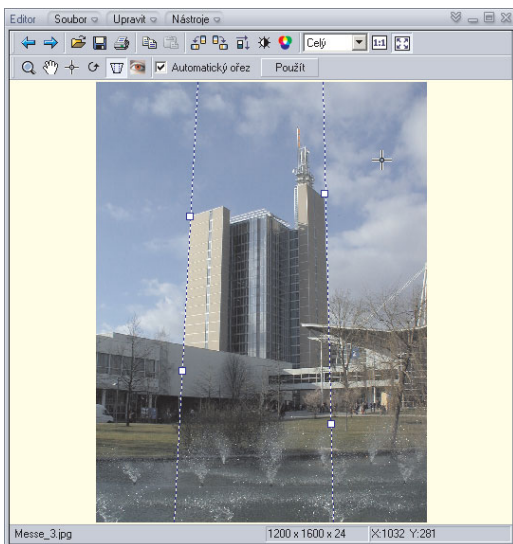
Vložení textu do obrázku je zahrnuto i do dialogu hromadných konverzí: v Průzkumníku menu **Upravit | Hromadné konverze...**

4.12 Úprava koliearity

Úprava koliearity (kácejících se linií) se provádí v Editoru nástrojem, který zvolíte v panelu nástrojů (viz obr. 8) nebo v menu **Nástroje | Úprava koliearity**.

Po zvolení nástroje jsou v obrázku zobrazeny dvě svislé linky. Tažením myši tyto linky sesouhlaste s hranami objektu, které se mají vyrovnat a klepněte na tlačítko **Použít**. Úprava koliearity znamená jistou deformaci formátu, takže následně je potřeba obrázek ořezat, aby se odstranily prázdné okraje. Pro menší úpravy je výhodné použít **Automatický ořez**.

Obr. 13: Úprava koliearity v Editoru



Editor s předem zvoleným nástrojem na úpravu kolinearit lze vyvolat i z Průzkumníka volbou v menu **Upravit | Vylepšení obrazu | Upravit kolinearitu**.

4.13 Odstranění červených očí

Pro redukci červených očí je v Editoru samostatný nástroj, který zvolíte v panelu nástrojů (viz obr. 8) nebo v menu **Nástroje | Redukce červených očí**.

V panelu nástrojů zadejte velikost kruhu a tažením myši upravujte oblast oka. Pokud jste se netrefili, použijte funkci o krok zpět (menu **Úpravy | O krok zpět**).

Úpravy je výhodné dělat při velkém zvětšení fotografie.

4.14 Vylepšení obrazu

K vylepšování obrazu se používá skupina asi 25 funkcí, která je dostupná přes 7 různých dialogů v menu Editoru i Průzkumníka **Upravit | Vylepšení obrazu**. Některé funkce se v dialogích opakují, protože je výhodné jejich současné použití v kombinaci s jinými, typickým příkladem je automatické vyvážení bílé.

V Editoru se úpravy aplikují na celý obrázek a nebo vybranou část.

Popis funkcí je poměrně problematický, protože na různé fotografie a různý účel úprav se hodí jiné funkce. Zběhlí uživatelé mají již své zaběhlé postupy, ostatním pomohou propracované náhledy ve všech dialogích (viz obr. 11), aby úspěšnost každé úpravy mohli ihned vyhodnocovat.

Úprava barev

Menu **Upravit | Vylepšení obrazu | Upravit barvy...**

Dialog obsahuje: editaci barevných složek RGB, změnu odstínu, sytosti světlosti, jasu, kontrastu a gamma korekce. Volba **Režim** (Normální,

Pouze světla, Pouze stíny) a **Zachovat barvy** se týká RGB složek a gamma korekce.

V případě gamma korekce funkce Zachovat barvy zajišťuje sytost barev i při výrazném zjasnění a zabraňuje tak známému vyblednutí obrazu. V případě úpravy barevných složek tato funkce zajišťuje i zachování jasu. Pro úplnost je v dialogu obsaženo **Automatické vyrovnání bílé** a **Automatický kontrast**.

Teplota barev

Menu **Upravit | Vylepšení obrazu | Upravit teplotu barev...**

Dialog slouží k ruční korekci nesprávně zabarvených fotek vlivem nenastavené korekce bílé. Korekce se provádí dvěma posuvníky. První slouží k určení aktuální hodnoty barevné teploty obrázku a druhý ke stanovení požadované teploty barev. Pro úplnost je obsaženo **Automatické vyvážení bílé**.

Vylepšení expozice

Menu **Upravit | Vylepšení obrazu | Vylepšit expozici**.

Dialog pracuje ve dvou módech **Automatické** nebo **Manuální** vylepšení. V manuálním vylepšení se volí úprava pro korekci nízkého nebo vysokého kontrastu a nebo při podexponování či přexponování, vše ve třech stupních intenzity, a pro vše, světlé a tmavé části. Opět, pro úplnost je obsaženo **Automatické vyvážení bílé**.

Kombinované úpravy

Menu **Upravit | Vylepšení obrazu | Kombinovaná úprava obrazu...**

Dialog obsahuje Vyrovnání histogramu, jemné vyrovnání histogramu, RGB vyrovnání histogramu a jemné RGB vyrovnání histogramu které slouží k úpravě rozložení jasu za účelem zvýraznění detailů. Dále jsou obsaženy funkce odstranění vinětače, vylepšení expozice a vylepšení stínů. Použitelnost výsledku aplikace těchto operací se liší obrázek od obrázku, ale při

vhodném nastavení míry a typu efektu můžete dosáhnout výrazného zlepšení.

Desaturace

Menu **Upravit | Vylepšení obrazu |**

Desaturovat...

Desaturace znamená odstranění barevných složek z obrázku.

Zaostření a rozmazání

Menu **Upravit | Vylepšení obrazu | Zaostřit nebo rozmazat...**

Jeden posuvník společný pro ladění ostrosti obrázku směrem k rozmazání nebo zaostření. Navíc program podporuje volbu režimu práce nad barevnými složkami nebo jasnem prostřednictvím volby **Upravovat pouze jasovou složku**.

Pro úplnost přidán druhý posuvník pro aplikaci silného rozmazání.

Odstranění vinětače

Menu **Upravit | Vylepšení obrazu | Odstranit vinětači...**

Vinětače = nestejněměrná expozice v ploše fotografie. V dialogu se nastavuje síla efektu automatické antivinětače, gamma korekce, voleb roztažení kontrastu a zachování barev.

4.15 Obrázkové efekty

Efekty na obrázky lze aplikovat v Editoru i v Průzkumníku z menu **Upravit | Efekty**. Připomínáme, že úpravy vyvolané v Průzkumníku se nenávratně zapisují do originálního souboru bez dotazu na uložení, proto pro vaše pokusy s efekty doporučujeme používat Editor, který před uložením obrázku upozorňuje a nebo zálohu originálních obrázků.

Exploze

Menu **Upravit | Efekty | Exploze...**

„Rozbití“ obrázku, že vypadá jako přes sklo interiérových dveří. Nastavuje se síla efektu.

Olejomalba

Menu **Upravit | Efekty | Olejomalba...**

Obrázek vypadá, jako by byl malován tahy štětce. Nastavuje se síla efektu.

Vlnění

Menu **Upravit | Efekty | Vlny...**

Obrázek vypadá, jako by byl v odlesku vodní hladiny s kruhovými vlnami (po vhození předmětu). Nastavuje se síla efektu.

Kresba tužkou

Menu **Upravit | Efekty | Kresba tužkou...**

Obrázek vypadá, jako by byl kreslen pastelkami ve stylu pouličních karikaturistů. Nastavuje se síla efektu.

Protlačení

Menu **Upravit | Efekty | Protlačení...**

Obrázek vypadá, jako by byl vylisován do formy. Volbou **Desaturovat** zajistíte vykreslení v jedné barvě. Nastavuje se síla efektu a směr světla.

Detekce hran

Menu **Upravit | Efekty | Detekce hran...**

Tradiční bitmapový efekt. Nastavuje se síla efektu.

Stará fotografie

Menu **Upravit | Efekty | Stará fotografie...**

Oblíbený fotografický a filmový efekt, jinak zvaný také sépie. Nastavuje se „stáří“ fotografie.

Negativ

Menu **Upravit | Efekty | Negativ...**

Převrácení barevných složek.

5. Organizace souborů a alba

5.1 Souborové operace

Zoner Media Explorer 5 se chová podobně jako tradiční průzkumník Windows.

Přehled operací se soubory:

- kopírování a přesunování souborů mezi složkami metodou táhni a pusť,
- kopírování a přesunování souborů přes schránku,
- kopírování (vytváření) zástupců,
- zakládání nových složek,
- mazání souborů a složek,
- přejmenování souborů a složek,
- zobrazování oken vlastností souborů.

Lokální menu

Pokud v průzkumníkovi klepnete na soubor pravým tlačítkem objeví se podobné lokální menu, jaké znáte z průzkumníka Windows.

Označování (vybírání) souborů

Označování souborů v Průzkumníku pracuje stejně jako v systémovém průzkumníku Windows. Další možnosti vybírání souborů jsou sdruženy do menu **Organizovat | Výběr**.

5.2 Alba

Album Zoner Media Exploreru 5 představuje standardní složku Windows, ve které jsou zástupci odkazující na konkrétní soubory. Všechna alba se ukládají do složky **Alba**, která je standardně umístěna ve složce Dokumenty (My Documents), nicméně její umístění můžete změnit v dialogu **Možnosti | Složky**.

Alba se chovají jako normální složky, takže obrázky můžete prohlížet a upravovat. Mazání položky v albu znamená smazání zástupce, takže originál zůstane zachován. Kopírování

nebo přesun položky z alba do jiné složky se bude týkat také pouze zástupce.

K čemu jsou alba

Alba slouží k tématickému ukládání obrázků. Předpokládáme, že vaše fotografie máte uloženy ve složkách podle focených událostí a nebo data. Pokud byste však chtěli mít na jednom místě tématicky shodné fotografie, například pouze vaše děti, museli byste si vytvořit plné kopie souborů a ty přesunout do zvláštní složky, což je nevhodné. Zoner Media Explorer 5 umožňuje založit libovolné množství alb a do nich tématicky naplňovat fotografie z archívu prostřednictvím zástupců.

Využití v jiných programech

Díky použití standardních zástupců Windows jsou vaše alba dostupná i pro jiné aplikace, nejen Zoner Media Explorer 5.

5.3 Filtr zobrazení

Filtr slouží k redukci počtu zobrazovaných souborů při procházení složkami nebo alb.

Omezit můžete zobrazení podle celého nebo části názvu souborů, podle data vytvoření, modifikace nebo otevření souborů, podle velikosti, podle názvu, autora, popisu a klíčových slov uložených v EXIFu.

Filtr se zapíná a vypíná v menu **Organizovat | Filtrovat zobrazení...**

5.4 Vyhledávání

Vyhledávání se spouští v menu **Organizovat | Najít...** Vyhledávat lze podle názvu a umístění souborů, podle data vytvoření, modifikace nebo otevření souborů, podle velikosti, podle názvu, autora, popisu a klíčových slov uložených

v EXIFu. Výsledky vyhledání budou uloženy jako speciální album s názvem Výsledky hledání + datovou a časovou informací. Tato alba se ukládají ve složce jejíž umístění se nastavuje v dialogu **Možnosti**.

5.5 Seznam souborů

Volbou v menu Průzkumníka **Organizovat | Generovat seznam souborů** vytvoříte v Poznámkovém bloku (Notepad) soubor, kde bude seznam souborů v aktuální složce nebo albu. Seznam se generuje na všechny soubory ve složce a nebo na vybrané.

5.6 Tapety Windows

Tapeta (Wallpaper) je označení pro obrázek, který je standardně zobrazen jako pozadí na pracovní ploše Windows. Volbami v menu **Organizovat | Tapeta** lze označit obrázek

v Průzkumníku použít jako tapetu ve třech režimech zobrazení a nebo tapetu odstranit.

5.7 Promítání obrázků

Promítání se spouští volbou v menu Průzkumníka **Organizovat | Promítnout složku...** V dialogu se nastavuje typ souborů, automatický nebo ruční přechod na další soubor, atd.

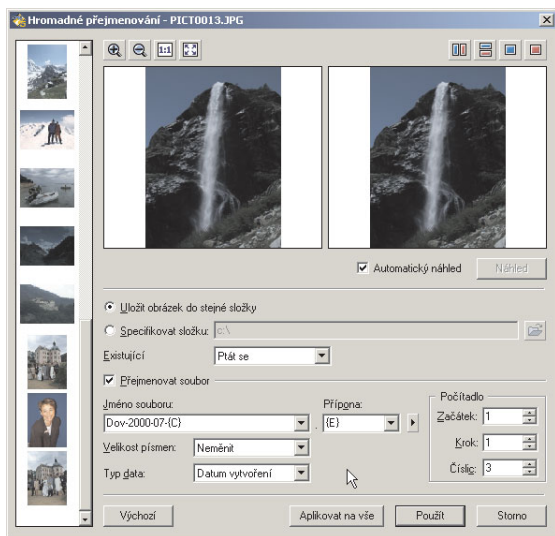
Zvukové poznámky

Pokud jsou k souborům přiřazeny zvukové poznámky program umožní jejich přehrání.

Zvukové a video soubory

Pokud se mezi soubory k promítání nachází zvukové soubory a videosekvence, budou také postupně přehrány nebo promítnuty.

Obr. 14: Hromadné přejmenování



5.8 Hromadné přejmenování

Přejmenování jednoho souboru je shodné jako v systémovém Průzkumníku Windows, označte soubor a podruhé na něj klepněte nebo stiskněte F2.

Více označených souborů se přejmenovává automaticky v dialogu, který získáte volbou z menu Průzkumníka **Organizovat | Hromadné přejmenování...** (viz obr. 14).

V dialogu se nastaví konvence pojmenování. K dispozici je několik proměnných, které se do názvu dosazují podle skutečných hodnot každého obrázku:

Jméno	{N}
Přípona	{E}
Rok	{R}
Měsíc	{M}
Den	{d}
Hodina	{h}
Minuta	{m}
Sekunda	{s}
Počítadlo	{C}

Datum se dosazuje buď podle data vytvoření souboru a nebo data poslední změny.

5.9 Informace EXIF

Většina digitálních fotoaparátů ukládají do obrázků JPEG dodatečné informace, například clonu, čas expozice, použití blesku, transfokační vzdálenost atd. Tyto informace jsou ukládány podle standardu nazvaného **EXIF** (**Ex**changeable **I**mage **F**ormat). V průměru se jedná o 20 údajů.

Úpravou fotografií v mnoha programech uživatel o tyto informace přichází, například otočí-li obrázek v obrázkovém prohlížeči z Windows, v nově uloženém obrázku budou data EXIF nenávratně ztracena.

Plná podpora EXIF

Zoner Media Explorer 5 podporuje EXIF včetně poslední normy 2.2 (EXIF PRINT) důsledně pro

každou fotografii a základní informace EXIF dokáže zobrazit v okně Informace (viz kapitola 2.4).

Zobrazení všech údajů EXIF

Kromě zobrazení základní údajů v okně informace jsou data přístupná v dialogu, který získáte volbou v menu Průzkumníka **Organizovat | Informace EXIF | Zobrazit...** a to v sekcích **Základní informace** a **Fotografické informace**. Informace lze z dialogu kopírovat do schránky v přehledné tabulce v prostém textu.

Textové a zvukové poznámky

Volbou v menu Průzkumníka **Organizovat | Popis a zvukové poznámky**, získáte stejný dialog, kde můžete v sekci **Poznámky a klíčová slova** doplňovat tyto údaje: název, autor, copyright, popis a klíčová slova. **Klíčová slova** se přidávají ve zvláštním dialogu, který je ukládá, aby se stejná slova nemusela opět vypisovat pro další obrázky.

V sekci **Zvukový komentář** naleznete nástroje k nahrání a přehrání zvukových poznámek.

Mohou být vloženy přímo do obrázku (pozor na extrémní nárůst jeho velikosti) a nebo přiloženy jako externí soubor.

Záloha údajů EXIF

Pokud byste chtěli na vašich fotografiích provést úpravu v jiném programu, který EXIF nepodporuje, Zoner Media Explorer 5 umožní zálohu a následnou obnovu EXIF do upraveného souboru. Záloha: **Organizovat | Informace EXIF | Zálohovat EXIF**. Obnova: **Organizovat | Informace EXIF | Obnovit EXIF** nebo **Obnovit EXIF pro pokročilé...** (položku po položce). EXIF se zálohuje do souboru stejného názvu jako obrázek, ale s příponou *exifbak*.

6 Tisk a Export

V Průzkumníku je tisk a export sjednocen do jedné funkce. V několika krocích vytvoříte tiskový výstup podle šablony a následně rozhodnete, zda se má vytisknout, uložit, podrobněji editovat a nebo exportovat do PDF. Pro tisk jednoho obrázku použijte Editor.

6.1 Tisk jednoho obrázku

V Editoru zvolte v menu **Soubor | Tisk...** Objeví se standardní tiskový dialog. Po potvrzení OK se vždy objeví druhý dialog, ve kterém můžete obrázek vizuálně umístit na tiskovou stranu.

6.2 Příprava tisku více obrázků

V Průzkumníku označte obrázky, které se mají použít pro tisk nebo export. V menu zvolte **Publikovat | Tisk a export...**

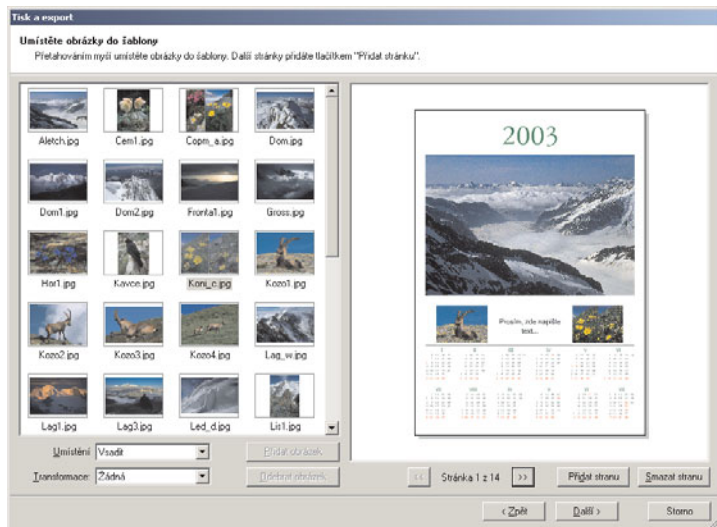
1. Výběr obrázků

V prvním kroku se objeví dialog, zkontrolujete seznam obrázků, které budou použity. Tento krok můžete v budoucnu vynechat, pokud zatrhnete **Příště tento krok přeskočit**. Pro pokračování vždy klepněte na **Další >**.

2. Volba šablony

V dalším kroku vyberte tiskovou šablonu. Šablony jsou řazeny do tématických kategorií - indexové tisky, tisk fotografií na fotopapír,

Obr. 15: Příprava tiskového výstupu



obchodní tisky, kalendáře a reportáže.

3. Texty

Pokud šablona obsahuje proměnné texty, vyplňte řádky pod náhledy šablon nebo předdefinované texty vymažte. Některé šablony umožňují vložit proměnné, které budou nahrazeny podle konkrétního obrázku a nebo strany. Proměnné můžete zapisovat sami do složených závorek a nebo je vkládat z lokálního menu, které získáte klepnutím na tlačítko se šipkou vedle pole pro zadání textů.

4. Umístění obrázků do šablony

Umístění se provádí dvojím způsobem ručně nebo automaticky. Při automatickém režimu budou obrázky umísťovány podle aktuálního pořadí ve složce na jednotlivé stránky a tiskový výstup se vygeneruje najednou. Při zatržnuté volbě Umístit obrázky manuálně se v dalším kroku objeví jedna tisková strana do které můžete přetahovat obrázky ze seznamu vlevo. Obrázky se umísťují třemi způsoby:

- **Vsadit** - celý obrázek je vsazen do umísťovacího rámce a poměr stran je respektován. Pokud orientace nesouhlasí, vznikne v rámci prázdné místo.
- **Oříznout** - obrázek je vsazen do umísťovacího rámce podle kratší strany a z delší strany je ořezán.
- **Roztáhnout** - obrázek je umístěn do rámce a

pokud orientace nesouhlasí, poměry stran jsou deformovány tak, aby byl celý rámec vyplněn. Umístěné obrázky můžete dále transformovat (otáčení a překlápění). Transformace se týká vždy označeného rámce, který je indikován červeným obdélníkem.

5. Tiskové strany

Při automatickém umístění obrázků je ihned vygenerován odpovídající počet stran. Mezi stranami se listuje tlačítky << a >>.

Při ručním umísťování obrázků se vygeneruje první strana a další strany se přidávají klepnutím na tlačítko **Přidat stranu**. Strany lze také mazat.

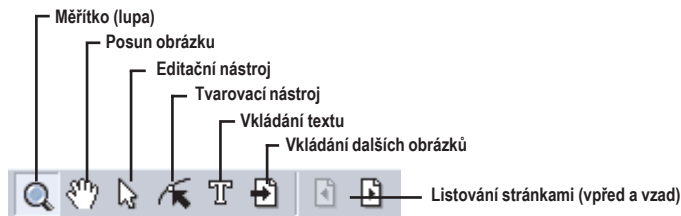
6.3 Tisk a uložení stránek

Pokud jste úspěšně prošli přípravou stránek podle kapitoly 6.2, program nabídne 4 možnosti, jak pokračovat - tisknout, uložit, exportovat a editovat. Stránky se ukládají do formátu **ZMP**, který můžete kdykoliv později otevřít v Editoru a dále upravovat, vytisknout nebo exportovat.

6.4 Export stránek

Zoner Media Explorer 5 exportuje tiskový výstup do standardního dokumentového formátu PDF. Pokud po úspěšné přípravě tiskového výstupu zvolíte **Export do PDF...**, objeví se dialog pro nastavení parametrů generování PDF souboru a následně dialog pro zadání jména. Díky exportu do PDF můžete pohodlně posílat elektronická alba ve standardním formátu bez nutnosti přikládat prohlížeč aplikaci.

Obr. 16: Nástroje vektorového editoru



6.5 Editace tiskových stran

Tiskové strany lze editovat v Editoru automaticky po jejich úspěšném vygenerování (viz kapitola 6.2) nebo po jejich načtení ze souboru ZMP.

Panel nástrojů Editoru (standardní - viz obr. 8) se při editování souborů ZMF obmění (viz obr. 16) a bude obsahovat základní editační nástroje, které znají uživatelé Zoner Callista (Zoner Draw).

- **šipka** - výběr a editace objektů (přesunování, zmenšování, zvětšování, otáčení a naklání),
- **malá šipka** - tvarování objektů, zejména editace již vložených textů,
- „téčko“ - vkládání nových textů,
- **import** - vkládání dalších obrázků,
- **listování** - přechod mezi stránkami.

Editace se používá především na přesné finální usazení fotografií a vkládání vlastních doplňkových textů. Ne všechny části tiskových stran lze měnit, v šablonách byly navrženy jako pevné.

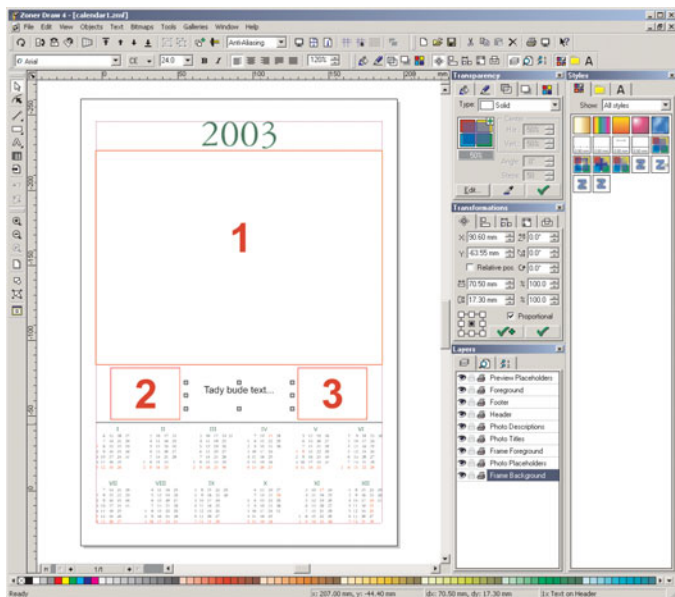
Editované tiskové stránky lze opět uložit.

6.6 Vlastní šablony

Pro vytváření vlastních tiskových šablon doporučujeme pořízení grafického editoru Zoner Callisto 4 (Zoner Draw 4), viz obr. 17.

Popis postupu při vytváření šablon a jejich umístění do Zoner Media Exploreru 5 je uveden na www.zoner.cz/zme.

Obr. 17: Vytváření šablony v Zoner Callistu 4 (Zoner Draw 4)



7. Galerie HTML, FTP a e-mail

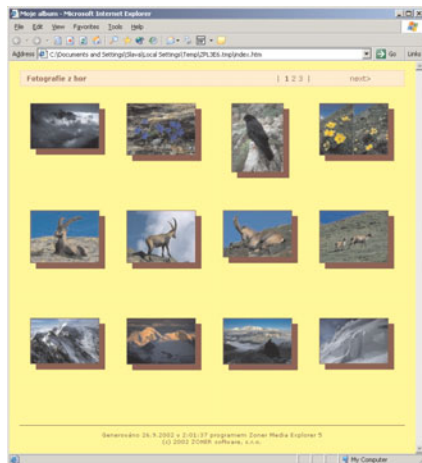
7.1 Galerie HTML

Sadu www stránek k prohlížení obrázků na internetu vygenerujete v Průzkumníku průvodcem, který se spouští v menu **Publikovat | Vytvořit Galerii HTML...** V prvním kroku vyberete obrázky, které se mají publikovat, v dalším jednu ze šablon, podle které se stránky budou generovat a podle druhu šablony další parametry. Mezi skupinami parametrů (Stránka s náhledy, stránka s obrázkem, atd.) se přepíná ve vyskakovacím boxu. Do některých polí můžete vkládat systémové proměnné Zoner Media Exploreru - viz příloha.

Náhled

Během zadávání parametrů můžete v internetovém prohlížeči zobrazit náhled, přičemž do náhledu bude vsazeno pouze pár obrázků na ukázkou.

Obr. 18: Ukázka možné galerie v HTML



Finalizace

Po úspěšném nastavení všech parametrů můžete kompletní stránky prohlédnout v prohlížeči. Pokud je vše v pořádku, galerii uložte do vybrané složky a nebo odešlete přes FTP na zadanou internetovou adresu.

7.2 Přenos přes FTP

Soubory v aktuální složce v Průzkumníku můžete odeslat na server přes FTP volbou v menu **Publikovat | Uložit přes FTP...** Nastavuje se adresa serveru, údaje pro přihlášení, adresa na serveru a nastavení proxy serveru.

7.3 Odeslání e-mailem

Volbou v menu **Publikovat | Odeslat e-mailem...** se vybrané soubory v Průzkumníku předají vašemu poštovnímu programu, který je vloží do přílohy nové zprávy.

8. Zakázky do fotosběren

V době uvedení tohoto programu na trh spolupracuje program s internetovou sběrnou největšího velkozpracovatele klasické a digitální fotografie, společností FotoStar Südcolor, spol. s r. o., která disponuje sítí cca 1500 sběren v ČR a 500 sběren v SR.

8.1 Postup odeslání do fotosběrny

1. Příprava nové zakázky

Založte novou zakázku (**Publikovat | Nová zakázka pro fotosběrnu...**) a zvolte její typ. Pro vybrané fotografie zvolte druh zpracování. Vyberte sběrnou, ve které si fotografie vyzvednete a vyplňte vaše identifikační údaje. Program vypočte cenu vaší zakázky.

2. K odeslání

Je-li vaše nová zakázka kompletní, klepněte na tlačítko **K odeslání**. Zakázka bude přesunuta do zásobníku odchozích objednávek a bude čekat na vše skutečné odeslání přes internet. Pokud bude chtít zakázku znovu upravovat přesuňte ji metodou drag & drop ve stromu zpět do rozpracovaných zakázek.

3. Odeslání zakázek

Klepnutím na tlačítko **Odeslat připravené zakázky...** vyvoláte spojení mezi vaším počítačem a přijímacím serverem. Je nutné, abyste byli připojeni k internetu. Všechny zakázky budou postupně odeslány na server. V případě potíží budete informováni o příčinách. Při odeslání zakázek také dochází k automatické aktualizaci ceníku a seznamu sběren. Pokud by právě ve vaší zakázce došlo k nesouladu ceny nebo vybrané sběrně, odeslání by bylo přerušeno.

4. Zpracování zakázek

Přijímací server předá vaši zásilku do digitální fotolaboratoře, která vyrobí zadané fotografie nebo předměty v HOBBY programu a dopraví je do vámi vybrané sběrně.

5. Vyzvednutí zakázky

Poté, co bude vaše hotová zakázka dopravena do sběrně, obdržíte informativní e-mail. Ve sběrně zakázku vyzvednete a uhradíte v hotovosti. V případě reklamace kvality fotografií, přenecháte fotografie ve sběrně s uvedením vašich připomínek.

Přenos přes pevné médium

Zakázky s velkým datovým objemem lze připravit k nahrání na přenosné médium, kde se také uloží údaje, podle kterých budou fotografie zpracovány. Takové médium je potřeba zanést osobně do vybrané sběrně, která se postará o doručení zpracovateli.

Česká republika a Slovensko

Pro obě země platí rozdílný ceník, dodací lhůty a seznam sběrem.

9. Přílohy

9.1 Formátovací řetězce

Formátovací řetězce může zadat uživatel při **sestavování stránek tiskového výstupu** (viz. kapitola 6.) pro jednotlivá textová pole a na generování textů ve funkci Vložit text do obrázku (viz kapitola 4.11). Tyto řetězce jsou ve výsledném dokumentu nahrazeny skutečnými hodnotami.

Řetězce platné pro hlavičku a patičku

Číslo stránky	{PAGE}
Počet stránek celkem	{PAGES}
Aktuální čas	{TIME}
Aktuální datum	{DATE}

Řetězce platné pro nadpisy a popisy

Číslo obrázku	{IMGNR}
Aktuální čas	{TIME}
Aktuální datum	{DATE}
Jméno souboru	{NAME}
Přípona	{EXT}
Cesta	{PATH}
Typ souboru	{FT}
Délka souboru	{FS}
Datum vytvoření	{TC}
Datum změny	{TM}
Datum posledního otevření	{TA}
Šířka	{W}
Výška	{H}
Bpp	{BPP}
Velikost obrázku	{IS}
Použitá komprese	{C}
Datum pořízení obrázku	{PT}
Použití blesku	{FLASH}
Čas expozice	{ET}
Clona	{F}
Ohnisková vzdálenost	{FL}
ISO	{ISO}

Autor	{A}
Název	{T}
Klíčová slova	{K}
Popis	{D}
Zvuková poznámka	{AUD}

Řetězce platné pro nadpisy a popisy lze použít i při generování **galerií HTML** (viz kapitola 7.1) s tím, že jsou rozšířeny o možnost specifikovat ze kterých souborů jsou data získávána. Pokud jsou formátovací řetězce zapsány **VELKÝMI písmeny**, bere se jako zdroj originální obrázek na disku uživatele. Pokud jsou zapsány **malými písmeny**, bere se jako zdroj obrázek, který bude umístěn na webu.

9.2 Klávesové zkratky

Globální zkratky

Ctrl+M	Možnosti
Alt+0-9	Přepínání rozložení oken
F1	Nápověda
F8	Režimy Navigátoru
F9	Náhled - Informace

Základní úpravy obrazu

Ctrl+L	Otočit vlevo
Ctrl+R	Otočit vpravo
Ctrl+Shift+R	Přesně otočit
Ctrl+Shift+W	Specifický ořez
Ctrl+W	Ořezat v editoru
Ctrl+E	Změna rozměrů
Ctrl+Shift+T	Obrázek do obrázku...
Ctrl+T	Text do obrázku...
Ctrl+Shift+F	Konvertovat soubor
Ctrl+Q	Hromadné konverze

Vylepšení obrazu

Ctrl+1	Upravit barvy
Ctrl+2	Upravit teplotu barev
Ctrl+3	Vylepšit expozici
Ctrl+4	Kombinované úpravy
Ctrl+5	Desaturovat
Ctrl+6	Zaostřit nebo rozmazat
Ctrl+7	Odstranit vinětači
Ctrl+8	Srovnat horizont
Ctrl+9	Upravit kolinearitu
Ctrl+0	Redukovat červené oči

Pouze průzkumník

Alt+C	Kopírovat do složky
Alt+M	Přesunout do složky
Backspace	O úroveň výš
Esc	Zrušit výběr
Num *	Inverze výběru
Num /	Speciální výběr
Ctrl+A	Vybrat vše
Ctrl+I	Inverze výběru
Ctrl+F	Najít
Ctrl+P	Tisk a export
Alt+Enter	Vlastnosti souboru
F2	Přejmenování
F3	Promítání složky
F5	Obnova
F6	Nová složka
F7	Nové album
Ctrl+Shift+P	Přehrát audio-poznámku
Ctrl+Shift+S	Zastavit Přehrávání
Alt+Shift+Enter	Popis a audio-poznámky
Ctrl+K	Přiradit klíčová slova
Ctrl+Shift+Q	Hromadné přejmenování
Enter	Otevřít v Editoru
Ctrl+Enter	Otevřít v novém Editoru

Pouze editor

Ctrl+O	Otevřít soubor
Ctrl+R	Znovu nahrát soubor
Ctrl+S	Uložit soubor
Ctrl+Shift+S	Uložit jako
Ctrl+Shift+I	Import ve vektor. editoru
Ctrl+Shift+E	Export do PDF

Z	Měřítka*
P	Navigace (panning)*
S	Označování a ořez*
H	Srovnání horizontu*
C	Úprava kolinearit*
R	Redukce červených očí*
Space	Dočasný mód posunu*
Ctrl+Space	Dočasný mód měřítka*
Tab	Přepínání měřítka - označ
1	Měřítka 10%*
2	Měřítka 25%*
3	Měřítka 50%*
4	Měřítka 100%*
5	Měřítka 200%*
6	Měřítka 400%*
7	Měřítka 800%*
8	Měřítka 1600%*
Num +	Měřítka plus*
Num -	Měřítka minus*
Num 0	Měřítka celý obrázek*
Num *	Měřítka 100%*
F11	Předchozí strana
F12	Následující strana
Home	První soubor*
End	Poslední soubor*
Page Up	Předchozí soubor*
Page Down	Následující soubor*
Ctrl+Delete	Smazat soubor*

Editor - označování a ořez:

Kurzory posun označovacího rámce

Editor - při textovém nástroji:

Ctrl+B	Bold
Ctrl+I	Italic
Ctrl+A	Select all
Ctrl+D	Zdvojení vybraného

* zkratky nebudou z pochopitelných důvodů při editaci textu a podobných režimech vektorového editoru.

