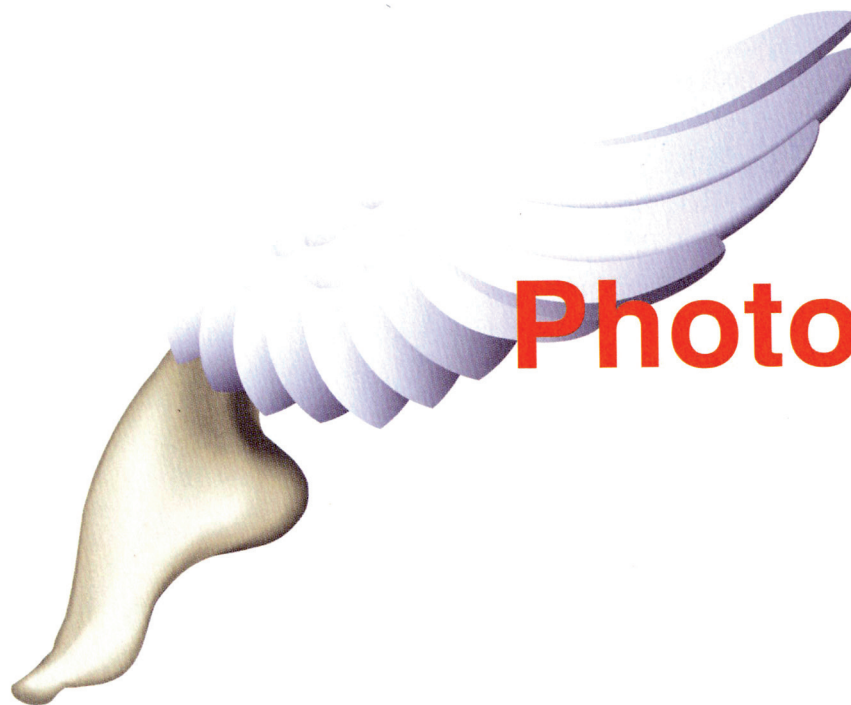




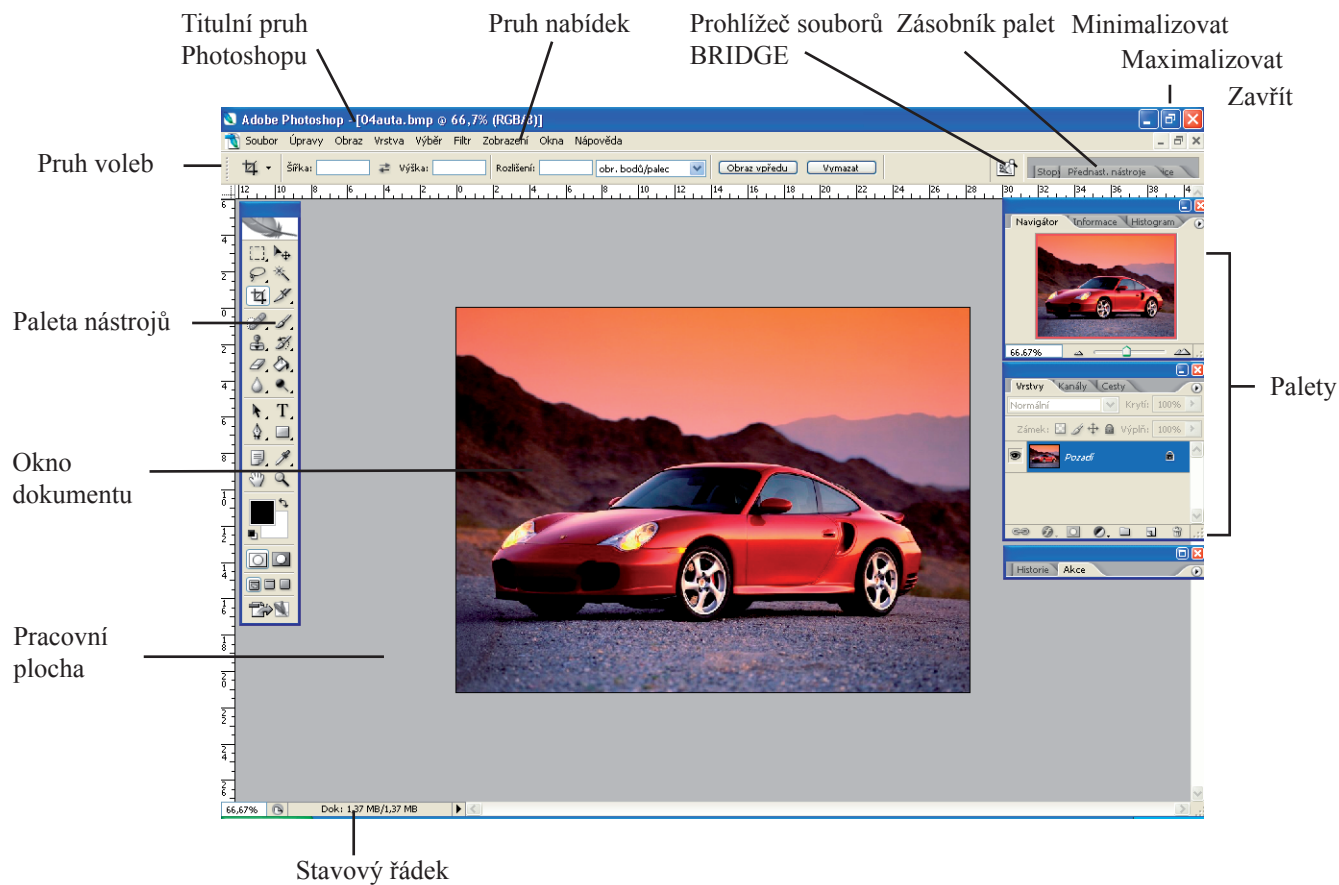
Photoshop® CS

rychlými kroky

Kapitola 2:

Nástroje Adobe Photoshopu

Pracovní plocha Adobe Photoshop CS2





TIP

Kromě položek v nabídce aplikace můžete rovněž přiřadit klávesové zkratky k nabídce palet a nástrojů. Photoshop vás upozorní, pokud se nějaká zkratka dostane do rozporu s již existující zkratkou.



POZNÁMKA

Implicitně je každé písmeno, od A do Z, přiřazeno jako klávesová zkratka.



TIP

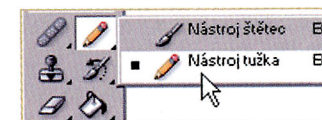
V celoobrazovkovém režimu můžete přesouvat svůj obrázek po obrazovce stisknutím MEZERNÍKU k dočasnému výběru nástroje Ručička a pak přetažením obrázku.

Obrázek 1-14: Paleta nástrojů nabízí velké množství nástrojů.

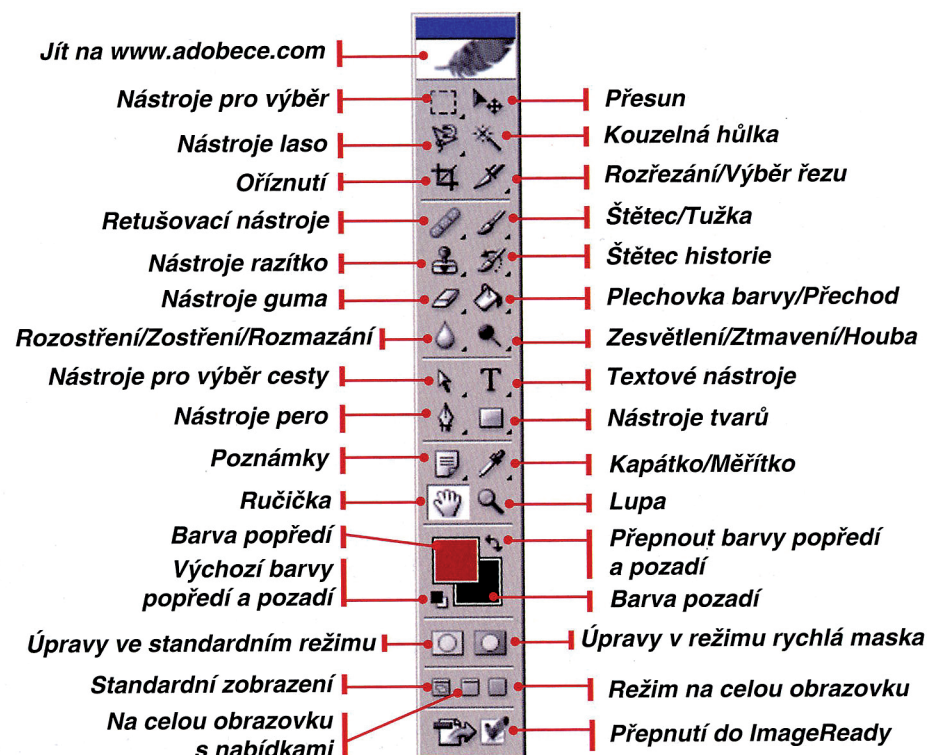
Představení nástrojů Photoshopu

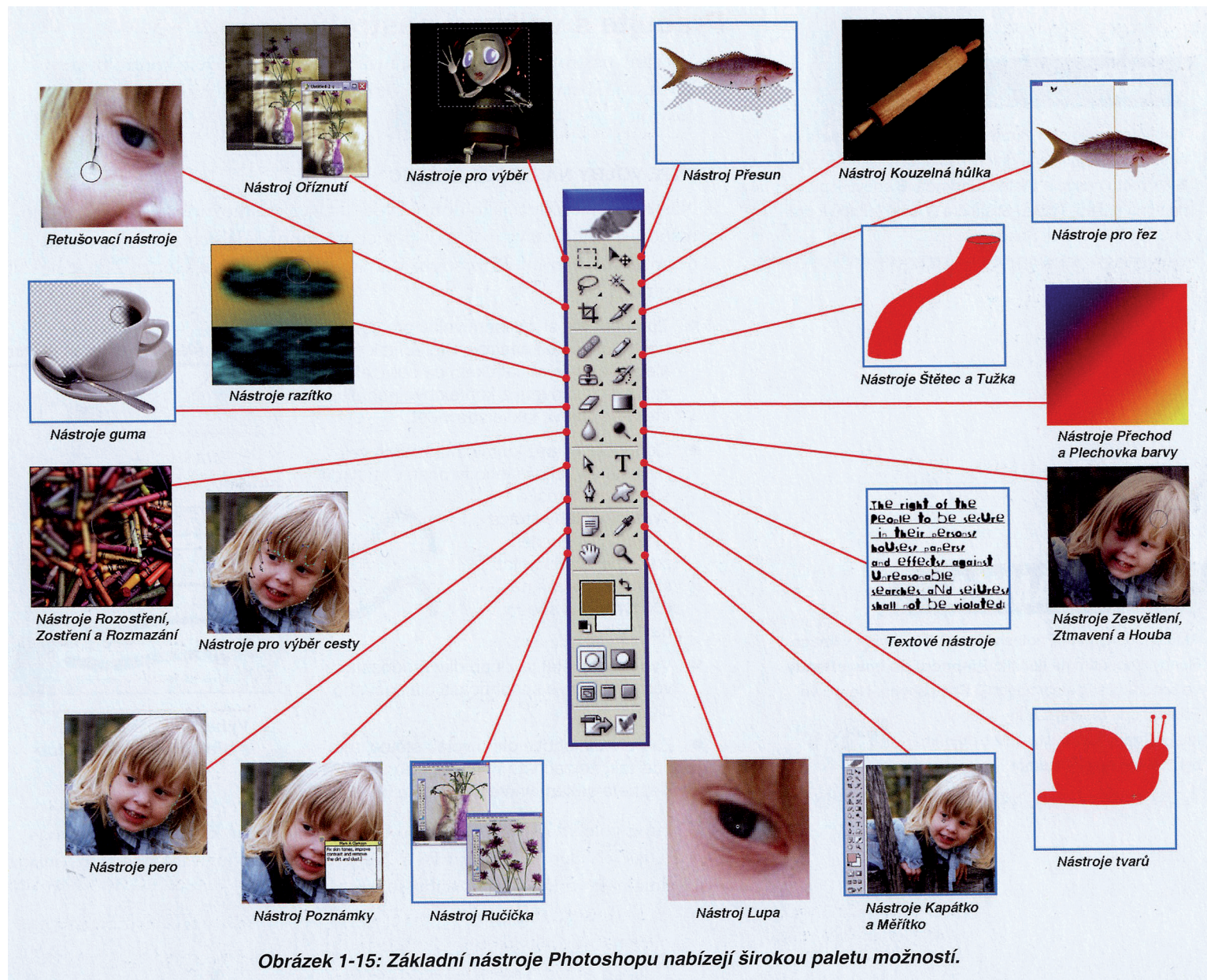
Primární nástroje Photoshopu se nacházejí na paletě zvané paleta nástrojů. Paleta nástrojů, ukázaná na obrázku 1-14, je implicitně otevřená. Není-li vidět, klepněte na **Okna** v pruhu nabídek a pak vyberte **Nástroje**.

Na paletě nástrojů je vždy zobrazeno nejméně 33 tlačítek a ovládacích prvků, ve skutečnosti je tam však nástrojů více. Mnoho nástrojů Photoshopu se skrývá pod ostatními tlačítky na paletě nástrojů. Má-li nějaká ikona nástroje v rohu malý černý trojúhelníček, můžete zpřístupnit rozbalovací nabídku obsahující další nástroje.



Některé rychlé příklady funkcí mnoha nástrojů jsou vidět na obrázku 1-15.







TIP

Mnoho nástrojových zkratk vlastně přepíná mezi více nástroji ve stejné sadě palety nástrojů. Stiskněte např. **B** k výběru nástroje Štětec. Stiskněte **B** znovu k přepnutí na nástroj Tužka. Stiskněte **B** ještě jednou k přepnutí zpět k nástroji Štětec.



POZNÁMKA

Aktuální dokument Photoshopu můžete otevřít v ImageReady klepnutím na tlačítko **Přepnout do ImageReady** ve spodní části palety nástrojů Photoshopu. Nemá-li ve Photoshopu otevřen žádný soubor, ImageReady se spustí, aniž by v něm byl otevřen nějaký soubor.



Pracujte s volbami nástrojů

Všechny nástroje ve Photoshopu mají volby, které můžete kontrolovat: velikost, tvar, barvu atd. Podívejme se blíže na nastavení možností u běžného nástroje.

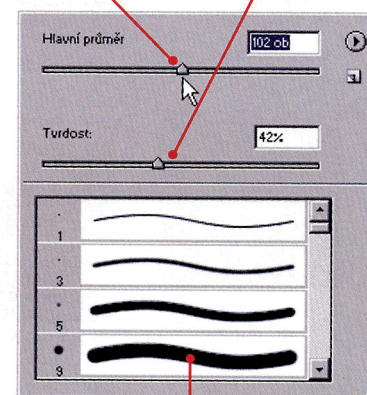
ZMĚŇTE VOLBY NÁSTROJE ŠTĚTEC

Nástroj Štětec slouží jako dobrý úvod k nastavení možností nástrojů ve Photoshopu; stejné barvy jsou k dispozici pro mnoho dalších nástrojů, včetně nástrojů Rozmazání, Rozostření, Ztmavení, Zesvětlení a Guma. Zde je několik vodítek:

- Zpřístupněte si základní volby pro většinu nástrojů, včetně nástroje Štětec, tak že klepnete pravým tlačítkem na obrázek a změníte nastavení z kontextové nabídky, která se objeví, jak je zde vidět.
- Od tohoto okamžiku můžete změnit velikost štětce, jakož i jeho tvrdost. Čím tvrdší štětec, tím tvrdší a výraznější tahy štětce vytváří, jak je vidět zde, kde je vrchní tah štětce nastaven na 0% tvrdost a spodní na 100%.
- Vyberte typ štětce z nabídky přednastavených stop ve spodní části dialogového okna.
- Zavřete dialogové okno voleb štětce, a to buď tak, že začnete malovat, nebo tak, že klepnete někde vně dialogového okna.



Změňte velikost štětce **Změňte tvrdost štětce**



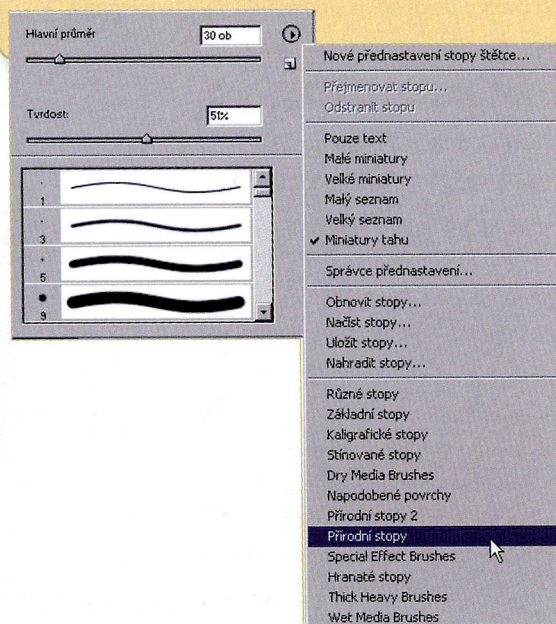
Vyberte typ štětce z přednastavených stop

V pruhu voleb nástroje Štětec pod hlavní nabídkou je k dispozici více možností, jak je vidět na obrázku 1-16. Nejvíce budete používat krytí, které ovládá maximální krytí tahu malovacího štětce.



POZNÁMKA

Chcete-li načíst novou sadu štětců, klepněte na tlačítko **Možnosti palety** v pravém horním rohu a vyberte z rozbalovací nabídky novou sadu štětců.



TIP

Výběr možnosti Rozprašovač v pruhu voleb nástroje Štětec vám umožní vytvořit pomocí nástroje Štětec sprejem stříkané efekty.

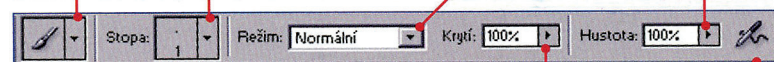


Vyberte si štětec z přednastavených nástrojů

Vyberte si z přednastavených stop štětce

Změňte režim kreslení

Nastavte míru hustoty pro tah



Obrázek 1-16: Pruh voleb nástroje Štětec nabízí ještě více možností.

Nastavte maximální krytí tahu

Zapněte schopnosti rozprašovače

Chcete-li dostat z malovacího štětce co možná nejvíce, stiskněte F5 nebo vyberte **Okna → Stopy** k otevření palety Stopy. O těchto pokročilých volbách štětce se dozvíte více v kapitolách 5 a 6.

Nastavte barvy popředí a pozadí

Malování, kreslení, výplně, psaní a mnoho filtrů Photoshopu závisí na aktuálních barvách popředí a pozadí.

ODEBERTE Z OBRÁZKU VZOREK NOVÉ BARVY POPŘEDÍ

S otevřeným obrázkem ve Photoshopu:

1. Vyberte z palety nástrojů nástroj Kapátko.
2. Klepněte na barvu v obrázku, abyste nastavili barvu popředí na tuto barvu.

ODEBERTE Z OBRÁZKU VZOREK NOVÉ BARVY POZADÍ

S otevřeným obrázkem ve Photoshopu:

1. Vyberte z palety nástrojů nástroj Kapátko.
2. Stiskněte ALT a klepněte na barvu v obrázku, abyste nastavili barvu pozadí na tuto barvu.



RYCHLÉ KROKY

VRACENÍ AKCÍ ZPĚT

POUŽIJTE PŘÍKAZ ZPĚT

Chcete-li vrátit zpět poslední akci:

- Stiskněte **CTRL+Z**.
– nebo –
- Klepněte na **Úpravy → Zpět (činnost)**.

UDĚLEJTE ZMĚNU ZNOVU

Chcete-li znovu udělat poslední akci:

- Stiskněte **CTRL+Z**.
– nebo –
- Klepněte na **Úpravy → Znovu (činnost)**.

POUŽIJTE PŘÍKAZ KROK ZPĚT

Příkaz Zpět vrací jen naposledy provedenou činnost. Chcete-li vrátit více než jednu činnost, použijte příkaz Krok zpět. Chcete-li kráčet zpět napříč nedávnými změnami:

- Stiskněte **ALT+CTRL+Z**.
– nebo –
- Klepněte na **Úpravy → Krok zpět**.

POUŽIJTE PŘÍKAZ KROK VPŘED

Chcete-li znovu kráčet vpřed napříč nedávnými změnami:

- Stiskněte **SHIFT+CTRL+Z**.
– nebo –
- Klepněte na **Úpravy → Krok vpřed**.



POZNÁMKA

Photoshop vám implicitně umožňuje vrátit zpět posledních dvacet změn provedených v dokumentu. Chcete-li toto číslo zvětšit nebo zmenšit, stiskněte **CTRL+K** k úpravě všeobecných předvoleb a změňte číslo **Stavy historie**.

OBNOVTE VÝCHOZÍ BARVY POPŘEDÍ A POZADÍ (ČERNOBÍLÉ)

Chcete-li se vrátit k výchozím černobílým barvám popředí a pozadí Photoshopu, proveďte jednu z následujících možností:

- Stiskněte **D**.
– nebo –
- Klepněte na tlačítko **Výchozí barvy popředí a pozadí** na paletě nástrojů.

Použijte k vrácení zpět paletu Historie

Paleta Historie aplikace Photoshop sleduje nedávné změny a umožňuje vám snadno porovnávat dřívější stavy a vrátit se k nim. Chcete-li použít paletu Historie:

1. Otevřete obrázek ve Photoshopu a proveďte na něm alespoň tři větší změny. Můžete např. namalovat kruh nástrojem Štětce, invertovat barvy (**CTRL+I**) nebo použít nějaký filtr.
2. Vyberte Okna a pak vyberte Historie k otevření palety Historie.

Paleta Historie obsahuje snímky dvaceti posledních změn ve vašem dokumentu. Pokaždé, když provedete na obrázku nějakou změnu, Photoshop přidá na paletu Historie novou vrstvu. Každá vrstva je pojmenována podle nástroje, filtru či jiné činnosti, které ji vytvořily – Štětce, Tužka, Invertovat atd. Na samém vrcholu, pokud neprovedete více než dvacet změn, je vrstva nazvaná Otevřít. Klepněte na tuto vrstvu, chcete-li si prohlédnout stav obrázku, když byl poprvé otevřen. Klepněte na jakoukoli vrstvu, chcete-li si prohlédnout stav obrázku po této operaci.

Abyste vrátili předchozí stav, klepněte na danou vrstvu na paletě Historie a soubor uložte nebo na něm znovu začněte pracovat. Všechny pozdější změny na dokumentu budou z palety Historie vyřazeny.

POŘÍDTE SNÍMEK PALETY HISTORIE

Dvacet kroků zpět se může zdát celkem dost, ale překvapivě rychle je lze vyčerpat, např. když uděláte dvacet rychlých tahů nástrojem Štětce. Paleta Historie může pořídít snímek obrázku v konkrétním bodě v čase. Ten vám pak bude k dispozici, dokud ji nevymažete nebo nezavřete dokument.



TIP

Nejste-li si jisti, zda je, či není některá změna zlepšením, stiskněte opakovaně **CTRL+Z** k rychlému přepnutí mezi původním a změněným obrázkem, abyste je mohli porovnat.

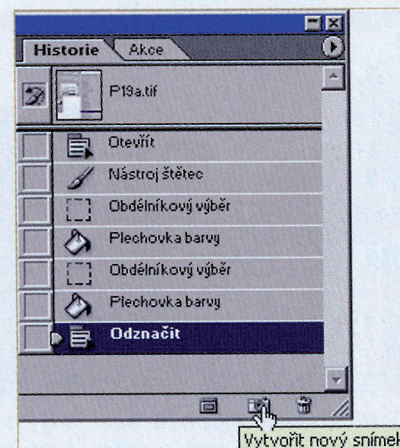


POZNÁMKA

Photoshop vždy vytváří snímek obrázku při jeho prvním otevření.

Chcete-li pořídit snímek nějakého obrázku:

1. Není-li paleta Historie otevřená, otevřete ji volbou **Okna → Historie**.
2. Chcete-li pořídit snímek dřívějšího stavu, klepněte na danou vrstvu na paletě Historie. Obrázek se vrátí do onoho stavu.
3. Klepněte na **Vytvořit nový snímek** na spodní straně palety.



VRAŤTE SE KE SNÍMKU

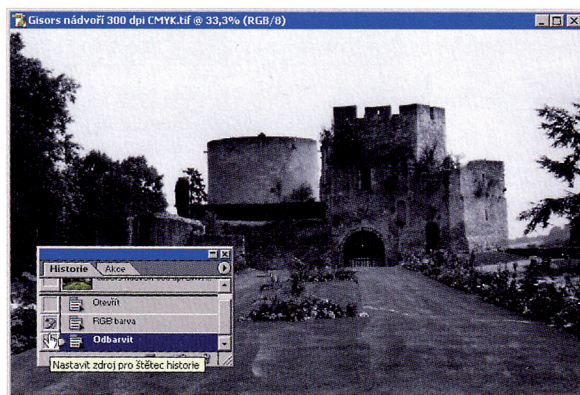
1. Není-li paleta Historie otevřená, otevřete ji výběrem **Okna → Historie**.
2. Klepněte na snímek na paletě Historie. Obrázek se vrátí do daného stavu.

Pracujte se Štětcem historie

Štětec historie vám umožňuje vrátit *část* vašeho obrázku do dřívějšího stavu, zatímco změny ve zbytku obrázku ponechá nedotčeny. V podstatě přemalováváte aktuální obrázek starším obrázkem. Můžete např. otevřít fotografii nějaké osoby, odstranit z ní barvu a pak vmalovat barvu zpět do obrázku pomocí nástroje Štětec historie.

1. Otevřete barevnou fotografii ve Photoshopu.
2. Stiskněte **CTRL+SHIFT+U** (Odbarvit) k odstranění barvy z obrázku.
3. Není-li paleta Historie otevřená, otevřete ji výběrem **Okna → Historie**.
4. Najděte vrstvu těsně nad vrstvou Odbarvit, ale neklepejte na ni.





Obrázek 1-17: Klepněte sem, aby Štětce historie maloval od této vrstvy palety Historie.



POZNÁMKA

Informace o historii se s vaším souborem neukládá.

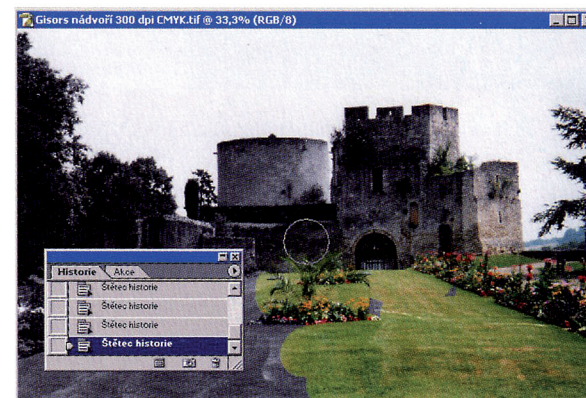


TIP

Chcete-li se vrátit k naposledy uložené verzi souboru, vyberte **Soubor** → **Obnovit**. Soubor bude znovu načten z disku a všechny změny provedené od posledního uložení budou vyřazeny.

5. Klepněte na prázdný čtvereček vlevo od vrstvy, těsně nad vrstvou Odbarvit. Objeví se ikona Štětce historie – viz obrázek 1-17.

6. Malujte na obrázek. Tam, kde budete malovat se Štětcem historie, stará, barevná verze fotografie nahradí novější černobílou verzí.

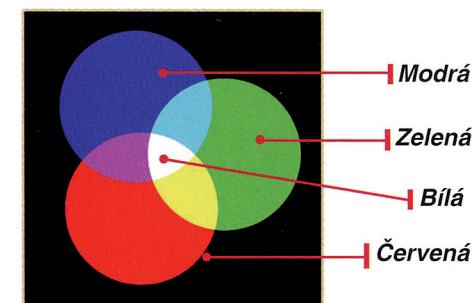


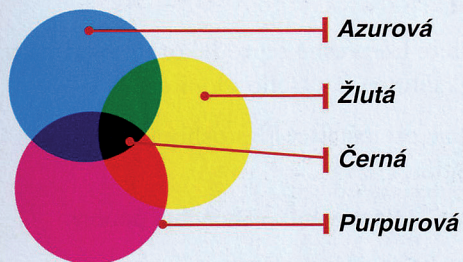
Více informací o používání Štětce historie k vytváření zvláštních efektů najdete v 5. kapitole.

Pracujte s barvou a kalibrací

Barvy lze popsat pomocí tzv. barevných modelů (režimů, prostorů). Počítač používá zejména barevný prostor RGB. RGB znamená červená, zelená a modrá (Red, Green, Blue). Každá barva na počítačovém monitoru je tvořena smícháním různého množství červeného, zeleného a modrého světla. Tiskové podklady a fotografie na druhé straně obvykle existují v barevném prostoru CMYK. CMYK znamená azurová, purpurová, žlutá a černá (Cyan, Magenta, Yellow, black). Většina barevného tisku, ať už na vaší stolní tiskárně, nebo na velkých komerčních lisech, se provádí s použitím těchto čtyř barev inkoustu.

Barevné prostory RGB a CMYK se celkem podstatně liší. RGB je *sčítací*. Nové barvy vytváří sčítáním červeného, zeleného a modrého světla. Červené světlo plus zelené světlo plus modré světlo rovná se bílé světlo. Čím více světla přidáte, tím světlejší barva je.





CMYK je na druhé straně *odčítací*. Vytváří barvy *odčítáním* barev od bílé. Azurový inkoust plus purpurový inkoust plus žlutý inkoust rovná se černá. Při tisku bílá (obvykle) znamená úplnou absenci inkoustu na papíře. Čím více inkoustu přidáte, tím tmavší barvu dostanete.

Na vašem počítačovém monitoru je fotografie červeného míče červená, protože váš monitor ve skutečnosti vyzařuje červené světlo. Avšak míč na vaší příjezdové cestě je červený, protože pohlcuje všechny barvy slunečního světla *kromě* červené, kterou odráží.

Problematika zajištění, aby obrázky v barevném modelu RGB vytvořené na počítači vypadaly stejně, když je vytisknete ve CMYKu, je složitá. Podrobněji se na to podíváme v 8. kapitole.

Pracujte s odstínem, sytostí a jasnem

Dalším barevným modelem, který budete používat ve Photoshopu velmi často, je Odstín, Sytost a Jas.

Odstín je to, na co většina lidí pohlíží jako na základní barvu. Je to načervenalé nebo nazelenalé? Rozdíl mezi červenou a modrou je rozdíl v *odstínu*.

Sytost je měřítko, jak silná barva je v poměru k tomu, kolik bílé je k ní přimícháno. Rozdíl mezi červenou a růžovou je rozdíl v *sylosti*. Bílá, šedá a černá nemají vůbec žádnou sylost.

Jas určuje, jak světlá barva je. Rozdíl mezi bílou a černou je rozdíl v *jasu*.



Zkalibrujte svůj monitor

Prvním krokem při vytváření díla, které lze přesně reprodukovat, ať už na tiskárně, nebo na jiném monitoru, je zkalibrování vašeho monitoru.

Aplikace Adobe Gamma se nainstaluje při instalaci Photoshopu. Použijte ji ke zkalibrování svého monitoru ve Windows.

1. Z plochy Windows klepněte na **Start** → **Nastavení** → **Ovládací panely**.
2. Poklepejte na ikonu **Adobe Gamma** ke spuštění aplikace.
3. Označte **Step By Step (Wizard)** a pak klepněte na **Další**.
4. Postupujte podle zobrazených kroků ke zkalibrování svého monitoru a nový profil monitoru uložte.

