



Zoner Photo Studio 14

© 2011 ZONER software, a.s.

Obsah

Zoner Photo Studio 14	7
Úvodem	7
Minimální systémové požadavky	7
Upozornění	7
Instalace programu	7
Odinstalování programu	8
Řešení problémů se ZPS	8
Podporované formáty	9
Klávesové zkratky	11
Kontaktní údaje	17
Copyright	17
Prostředí programu	19
Modul Správce	20
Okno Informace	20
Okno Průzkumník	20
Okno Náhled	22
Okno Navigátor	22
Okno Akce	23
Modul Editor	23
Modul Prohlížeč	24
Modul RAW	24
Histogram	29
Získání obrázků	30
Kopírovat ze zařízení	30
Skenovat pomocí TWAIN	31
Získat ze schránky	31
Snímání obrazovky	32
Stáhnout obrázky z webu	32
Formáty souborů	33
Vlastnosti formátu RAW	34
Získat obrázky z PDF	35
Získat JPEG obrázky ze souboru	35
Úpravy, vylepšení a efekty	36
Úpravy obrázků	36
Otočení a převrácení	36
Změna rozměrů	37
Metody přerastrování	37
Pokročilá změna rozměrů	37
Velikost plátna	38
Okraje a rámečky	38

Specifický ořez	38
Text do obrázku	39
Obrázek do obrázku	39
Změna bitové hloubky	39
ICC profily	39
Konvertovat soubor	40
Konvertovat do JPEG pro Web	40
Hromadný filtr	40
Vylepšení obrázků	41
Automatické vylepšení	41
Úrovně	41
Křivky	42
Upravit barvy	43
Upravit teplotu barev	43
Vylepšit expozici	43
Kombinovaná úprava obrazu	43
Dostřít	44
Rozmazat	44
Projasnit stíny	45
Šum	45
Pokročilé odstranění šumu	45
Chromatická vada	46
Soudkovitost	46
Vinětace	46
Řádkový proklad	46
Efekty	47
Odstíny šedi	50
Míchání kanálů	50
Barevné tónování	50
Uživatelský filtr	51
Variace	51
Obálky	51
Okraje fotografie	52
Zásuvné moduly	52
Editovat obrázek	52
Práce s výběrem	53
Editační vrstva	54
Průhlednost v Editoru	54
Univerzální dialog pro obrázkové filtry	55
Zobrazení v Editoru	56
Ztrátová komprese JPEG a bezztrátové operace	57

Nástroje Editoru **58**

Nástroje Měřítka a Posun	59
Nástroj Ořez	59
Nástroj Redukce červených očí	60

Nástroje pro retuš	60
Nástroje pro vyrovnání	61
Deformační nástroje	62
Nástroje Štětec, Výplň a Guma	62
Vytváření výběru v obrázku	63
Vložení obrázku, textu a symbolů	64
Přechodový filtr	65
Nástroj Droste efekt	65
Informace	67
Formátovací řetězec	67
Modifikace formátovacího řetězce	67
Import a export dat	73
Generovat seznamy	73
Import a export popisků	73
Import informací z ACDSee™ 5	73
Načíst klíčová slova	74
Operace s informacemi	74
Odstranit datové bloky z JPEG	74
Smazat zálohu informací	74
Přidat náhled do EXIF	74
Odstranit náhled z EXIF	74
Opravit pozici dat EXIF	75
Nastavit datum podle EXIF	75
Zvuková poznámka	75
Digitální podpis	75
Přidat digitální podpis	76
Ověřit digitální podpis	76
Odstranit digitální podpis	76
Hodnocení obrázku	76
Značka	76
GPS	76
Přiřazení GPS údajů	77
Zobrazení GPS údajů	78
Odstranění GPS údajů	78
Mapové podklady	78
Spolupráce s Google Earth	78
Panel klíčových slov	79
Panel pro popis fotek	80
Informace o obrázku	80
Statistiky	81
Hromadné přiřazení informací	81
Najdi a nahrad'	82
Organizování souborů	83
Katalog	83

Souborové operace	83
Alba	84
CD kompilace	85
HTML Album	85
Řazení	86
Filtr zobrazení	86
Vyhledávání	86
Archiv médií	86
Přidat médium	87
Přejmenovat médium	87
Odstranit médium	87
Údržba archivu médií	87
Odstranit velké náhledy	87
Založit nový archiv	88
Vykopírovat soubory	88
Hromadné přejmenování	88
Tipy pro hromadné přejmenování	88
Porovnat obrázky	89
Třídít obrázky	89
Vytváření	91
Panoráma	91
Tipy pro skládání panorámat	92
3D obrázky	93
HDR prolínáním expozic	93
HDR mapováním tonality	94
Pohlednice	94
PDF promítání	95
Odstranit šum pomocí multiexpozice	95
Odstranit pohybující se objekty	95
Zarovnat obrázky	96
Publikování	97
Promítání obrázků	97
Tapeta	97
Tisk jednoho obrázku	97
Tisk a export více obrázků	98
Tisk pomocí šablon	99
Indexový tisk	99
Kalendáře	100
Spořič papíru	100
Nastavení tisku	100
Převést na bitmapu	101
Export do PDF	101
Vytvořit galerii HTML	101
Uložit přes FTP	102

Odeslat e-mailem	102
Nahrát na Zonerama	103
Vypálit CD/DVD s obrázky	103
DVD Promítání	104
Nastavení programu	105
Vzhled	105
Všeobecné	105
Zobrazení	105
Katalog	105
Náhledy	106
Popisy náhledů	106
Editor	106
Prohlížeč	107
Porovnání obrázků	107
Složky	107
Integrace	107
Správa barev	108
Informace	109
Uživatelské informace	109
Značky	110
Formát RAW	110
Uživatelské aplikace	111
Certifikáty pro podpis	111
Ostatní	111
Filtry	111
Zásuvné moduly	112
Nastavení GPS	112
Video	112
Druhý monitor	112
Pokročilé	113
Kalibrovat monitor	113
Vlastní	113
Uložení, načtení a obnovení nastavení	114
Uložení a načtení klíčových slov	114

Zoner Photo Studio 14

Úvodem

Vážení přátelé, děkujeme za vaše rozhodnutí používat Zoner Photo Studio. Tento program navazuje na dlouhou řadu úspěšných předchůdců a průběžně rozšiřuje své schopnosti o uživatelské a technologické novinky v oblasti digitální fotografie.

Věříme, že se Zoner Photo Studio stane nepostradatelným pomocníkem každého začínajícího i profesionálního fotografa.

Přejeme vám mnoho úspěchů nejenom při práci s digitální fotografií!

ZONER software, a.s.

Minimální systémové požadavky

- **Operační systém:** Microsoft Windows XP SP2, Windows Vista, Windows 7 (32bitový nebo 64bitový)
- **Procesor:** Intel Pentium 4 nebo kompatibilní s podporou SSE2
- **Paměť:** 1 GB RAM
- **HDD:** 350 MB volného místa na disku
- **Rozlišení:** 1024×768 High Color

Vyžadována je instalace prohlížeče MSIE 7 a DirectX 9 (nebo vyšší verze)

Systémové požadavky pro pokročilejší práci

Práce s většími fotografiemi a panoramaty je obzvláště náročná na paměť. Doporučujeme rozšířit paměť počítače na 2 GB RAM nebo více a používat 64bitovou verzi Windows.

Pro větší komfort práce je také vhodný výkonnější procesor. Zoner Photo Studio využívá výhod vícejádrových procesorů – v případě detekce více jader jsou úlohy a výpočty automaticky rozděleny mezi tato jádra.

Pro lepší komfort práce doporučujeme větší rozlišení monitoru ideálně v kombinaci s True Color.

Upozornění

Zoner Photo Studio pracuje přímo se soubory v souborové struktuře všech zařízení připojených k počítači. Díky tomu je možné začít s těmito soubory ihned pracovat, ale je také možné tyto soubory smazat nebo neobnovitelně upravit. Proto mějte vždy na paměti základní pravidlo pro práci s digitálními fotografiemi:

Vždy pracujte s kopiemi souborů a originály fotografií pravidelně zálohujte!

Instalace programu

Před instalací programu se ujistěte, že konfigurace vašeho počítače odpovídá alespoň [minimálním systémovým požadavkům](#) a zda máte oprávnění instalovat program jako administrátor systému.

Pokud chcete v programu Zoner Photo Studio využívat vypalovací mechaniku CD/DVD, nainstalujte si prosím ovladače potřebné pro správnou funkci vypalování z prostředí programu Zoner Photo Studio. Tento ovladač naleznete na instalačním CD nebo na webových stránkách firmy ZONER software, a.s. v sekci „Podpora“ na adrese <http://podpora.zoner.cz/>. Pokud budete po instalaci požádáni o provedení restartu operačního systému, doporučujeme jej provést, zejména pokud hodláte ihned využívat funkce pro vypalování.

64bitová verze

Instalační program obsahuje obě verze programu Zoner Photo Studio, 32bitovou a 64bitovou. Jednotlivé verze se nainstalují podle operačního systému, který máte na počítači nainstalován:

- **32bitový operační systém** — nainstaluje se pouze 32bitová verze programu
- **64bitový operační systém** — nainstaluje se 32bitová i 64bitová verze programu, v nabídce Start a na ploše Windows budou umístěny 2 zástupci, každý pro jednu platformu. Zástupce pro 64bitovou verzi je na konci označen písmeny **x64**. Stejné označení lze nalézt i v titulkovém pruhu spuštěného programu.

Výhody a limitace 64bitové verze

64bitová verze přináší oproti 32bitové zrychlení běhu programu a možnost pracovat s většími obrázky. Na druhou stranu má omezení, vyplývající z nekompatibility některých technologií. V 64 bitové verzi programu není možné použít:

- archiv médií
- off-line mapy z edice Zoner Photo Map, mapy z produkce firmy PLANStudio a vazba na program Ozi Explorer
- přiřazení GPS souřadnic prostřednictvím Google Earth
- 64bitové zásuvné moduly 8BF

Odinstalování programu

Program Zoner Photo Studio je možné odinstalovat dvěma způsoby:

- Klikněte na tlačítko Start na hlavním panelu Windows, pokračujte do Ovládacích panelů, spusťte Přidat nebo odebrat programy, vyberte Zoner Photo Studio 14 a stiskněte tlačítko odebrat.
- Klikněte na tlačítko Start na hlavním panelu Windows, pokračujte do složky Zoner Photo Studio 14 a vyberte položku Odinstalovat aplikaci Zoner Photo Studio 14.

Řešení problémů se ZPS

Pokud při používání programu Zoner Photo Studio narazíte na nějaké potíže, v první řadě se přesvědčte, že používáte nejnovější sestavení programu pomocí funkce **Nápověda | Ověření aktuální verze...** přímo v prostředí programu.

V případě že používáte poslední sestavení a ani případná instalace opravného souboru nepomohla vyřešit váš problém, prostudujte, prosím, nejprve seznam nejčastěji kladených otázek na adrese <http://podpora.zoner.cz/>, možná zde naleznete řešení na základě publikovaných zkušeností technické podpory.

Pokud jste ani zde nenalezli odpověď na svoji otázku nebo máte konkrétní uživatelský problém, prosím kontaktujte technickou podporu firmy ZONER software, a.s.. Pokuste se sdělit všechny potřebné informace (verzi programu, operační systém a jeho speciální nastavení, ...) a přesný popis vedoucí k chybě nebo způsobující problémy s prací v programu Zoner Photo Studio. Pro kontakt technické podpory je vhodné použít funkci **Nápověda | Kontaktovat Technickou podporu...**, která automaticky otevře okno poštovního klienta a do něj volitelně vloží jako textovou přílohu informace o použitém operačním systému, jeho konfiguraci a o dalších souborech. Tyto informace jsou pro vývojáře velmi cenné a pomáhají odhalit možnou příčinu problému.

Na adresu podpory můžete napsat i vaše připomínky k funkcím i požadavky na rozšíření možností, kterými se budeme při vývoji programu zabývat.

Technická podpora

Kontakty a formuláře naleznete na webu: <http://podpora.zoner.cz/>

Telefonická podpora na čísle +420 543 257 244 je možná v provozní době pondělí až pátek 9:00–17:00.

Podporované formáty

Zoner Photo Studio 14 podporuje čtení těchto formátů:

Bitmapové formáty

PSD, PSB – Adobe Photoshop Image

JPEG – File Interchange Format

GIF – Compuserve Graphics Interchange Format

TIFF – Tagged Image File Format

PNG – Portable Network Graphics

PCD – Kodak Photo CD

BMP – Windows Bitmap

PCX – ZSoft Image File

TGA – TrueVision Targa

ICO – Windows icons

RLE – Windows Bitmap

MAC – Mac Paint

WPG – WordPerfect Graphics (bitmap)

DIB – Windows Bitmap

BMI – Zoner Bitmap Image

PSP, PSPIMAGE – Paint Shop Pro

CRW, CR2 – Canon RAW

DNG – Digital Negative („Adobe RAW“)

MRW – Minolta RAW

NEF – Nikon RAW

ORF – Olympus RAW

PEF – Pentax RAW

ARW, SRF, SR2 – Sony RAW

MEF – Mamiya RAW

ERF – Epson RAW

RAW – ostatní RAW formáty

THM – JPEG náhled

HDP, WDP – HD Photo (dříve Windows Media Photo)

JP2, J2K, JPC – JPEG 2000 Codestream

PNM, PPM, PAM, PBM, PGM – skupina formátů „portable bitmap“

WBMP – „wireless“ formát

3FR – Hasselblad RAW Image

BMS, JPS, PNS – Stereo Image

DCM – DICOM Image

KDC – Kodak Digital Camera Image

RAF – Fuji RAW

FFF – Hasselblad RAW Image

RWZ – Rawzor RAW Image

RWL - Leica RAW Image

MPO - Multi-Picture Object

CS1 - Sinar RAW Image

JXR - JPEG XR

SRW - Samsung RAW Image

HDR - Radiance HDR Image

Podporované bitmapové formáty pro čtení je možné rozšířit o další instalací WIC kodeků (např. WebP).

Vektorové formáty

WMF – Windows Metafile

EMF – Enhanced Metafile

ZBR – Zebra pro Windows, nejstarší grafický editor z produkce ZONER software, a.s.

ZMF – Formát programu Zoner Callisto až do verze 5

ZCL – formát pro uložení klipartů Zoner Callista 3

ZMP – tiskové šablony Zoner Photo Studia s referencemi na obrázky

Multimediální formáty

- Video soubory – **ASF, AVI, M1V, MOV, MP4, MPE, MPEG, MPG, MTS, OGV, QT, WMV**. S nainstalovaným programem [MPlayer](#) se podporované formáty dále rozšíří o: **3GP, DIVX, DV, DVR-MS, FLV, M2T, M2TS, M2V, M4V, MKV, MPV, MQV, NSV, OGG, OGM, RAM, REC, RM, RMVB, TS, VCD, VFW, VOB**.
- Zvukové soubory – **AIF, AIFF, AU, MID, MIDI, MP2, MP3, MPA, RMI, SND, WAV, WMA**
- Animace - **FLI, FLC**

Klávesové zkratky

Globální zkratky

Ctrl+Tab, Ctrl+Shift+Tab	Přepínání aktivní záložky
Ctrl+F4	Zavření aktivní záložky
F11, Ctrl+F11, F12	Celá obrazovka (různé režimy)
Ctrl+M	Možnosti
F1	Témata nápovědy
F5	Obnovit
Alt+C	Kopírovat do složky
Alt+M	Přesunout do složky
F2	Přejmenovat
Ctrl+Shift+číslo (1 - 5)	Nastavení hodnocení
Ctrl+Shift+9	Odstranění hodnocení
Shift+Alt+číslo (1 - 9)	Nastavení značky
Shift+Alt+0	Odstranění značky

Základní úpravy obrazu

Ctrl+L	Otočit vlevo
Ctrl+R	Otočit vpravo
Ctrl+Shift+R	Přesně otočit
Ctrl+Shift+W	Specifický ořez
Ctrl+E	Změna rozměrů
Shift+E	Pokročilá změna rozměrů
Ctrl+W	Velikost plátna
Ctrl+Shift+T	Obrázek do obrázku
Ctrl+T	Text do obrázku
Ctrl+Shift+B	Okraje a rámečky
Ctrl+Q	Hromadný filtr
Shift+Q	Aplikovat poslední použitý hromadný filtr

Vylepšení obrazu

Ctrl+0	Automaticky vylepšit
Shift+L	Úrovně
Shift+C	Křivky
Ctrl+1	Upravit barvy
Ctrl+2	Upravit teplotu barev
Ctrl+3	Vylepšit expozici
Ctrl+4	Kombinovaná úprava obrazu
Ctrl+5	Doostřit
Ctrl+6	Rozmazat
Ctrl+7	Projasnit stíny

Ctrl+Shift+N	Šum
Ctrl+Shift+A	Chromatická vada
Ctrl+Shift+D	Soudkovitost
Ctrl+Shift+V	Vinětace
Ctrl+Shift+L	Řádkový proklad
Ctrl+G	Odstíny šedi

Pouze okno Průzkumník

Backspace	O úroveň výš
Esc	Zrušit výběr
Num *	Inverze výběru
Num /	Pokročilý výběr
Num +	Přidat k výběru
Num -	Odstranit z výběru
Ctrl+Shift+K	Najdi a nahraď
Delete	Smazat soubor/složku
Shift+Delete	Smazat soubor/složku bez koše
Ctrl+Shift+C	Kopírovat obrázek do schránky
Ctrl+C	Kopírovat soubory/složku
Ctrl+X	Vyjmout soubory/složku
Ctrl+V	Vložit soubory/složku
Ctrl+A	Vybrat vše
Ctrl+I	Inverze výběru
Ctrl+F	Najít
Ctrl+P	Tisk a export
Ctrl+O	Třídít obrázky
F3	Promítnout obrázky
Ctrl+F3	Nastavení promítání
F4	Prohlížeč
F7	Nová složka
Ctrl+Shift+P	Přehrát zvukovou poznámku
Ctrl+Shift+S	Zastavit přehrávání
Ctrl+Shift+M	Odeslat emailem
Ctrl+Shift+F	Konvertovat soubor
Shift+Enter	Informace o obrázku
Shift+Alt+Enter	Informace o obrázku
Alt+Enter	Vlastnosti souboru
Enter	Otevřít v Editoru
Ctrl+Enter	Otevřít v novém Editoru
Ctrl+K	Hromadné přiřazení informací
Ctrl+Shift+Q	Hromadné přejmenování
Ctrl+J	Porovnat obrázky
Ctrl+Q	Hromadný filtr – nastavení

Shift+Q	Aplikovat poslední použitý hromadný filtr
Shift+K	Zobrazení/schování panelu klíčových slov
Alt+číslo (1 až 9)	Uživatelské rozložení oken
Alt+0	Výchozí rozložení oken
Tab	Přepínání aktivity mezi Průzkumníkem a Navigátorem
Shift+Tab	Přepínání aktivity mezi dvěma Průzkumníky

Panel pro popis fotek

Enter	Přechod na další obrázek
Shift+Enter	Přechod na předchozí obrázek
Ctrl+Enter	Odřádkování v poli pro popis

Pouze okno Editor

Ctrl+N	Nový obrázek
Ctrl+Del	Smazat soubor
Ctrl+Shift+Del	Smazat soubor bez koše
Del	Odstranění vybrané oblasti z obrázku
Ctrl+O	Otevřít soubor
Ctrl+S	Uložit soubor
Ctrl+Shift+S	Uložit jako
Ctrl+Shift+E	Export do PDF – pouze v předtiskovém (vektorovém) editoru
Shift+R	Převést na bitmapu – pouze v předtiskovém (vektorovém) editoru
Z	Měřítko*
P	Posun (panning)*
C	Ořez*
H	Srovnání horizontu*
K	Úprava kolinearity*
V	Perspektiva*
X	Deformační mřížka*
Shift+X	Volná deformace
R	Redukce červených očí*
S	Klonovací razítko*
U	Žehlička*
E	Efektový štětec*
J	Retušovací štětec*
B	Štětec*
G	Výplň*
Y	Guma*
M	Obdélníkový výběr*
O	Elipsový výběr*
L	Laso*
N	Polygonové laso*
A	Magnetické laso*

W	Kouzelná hůlka*
Q	Výběrový štětec*
I	Vložit obrázek*
T	Vložit text*
Shift+T	Vložit symbol*
F	Přechodový filtr*
D	Droste efekt*
Ctrl+A	Vybrat celý obrázek
Ctrl+Shift+I	Invertovat výběr
Esc	Zrušit výběr (pokud nějaký existuje)
Ctrl+A	Nástroj ořez - vybrat vše pro ořez se zaručením poměru stran
Shift+A	Nástroj ořez - Vybrat vše pro ořez s automatickou změnou orientace
` (klávesa pod Esc)	Prohodit hodnoty poměrů stran
Ctrl+C	Kopírovat obrázek
Ctrl+Ins	Kopírovat obrázek
Ctrl+V	Vložit obrázek
Shift+Ins	Vložit obrázek
Ctrl+Shift+Ins	Vložit obrázek jako nový
Shift+Enter	Informace o obrázku
Enter	Přejít do okna Průzkumník
Ctrl+Enter	Přejít do okna Prohlížeč
F3	Spustit promítání
Esc	Zavření Editoru (pokud není výběr apod.)
Ctrl+F	Celá obrazovka
Kurzory	Posun obrázku
Mezerník	Dočasný mód posunu*
Ctrl+Mezerník	Dočasný mód měřítka*
Tab	Přepínání ořezových značek (vypnuto/zlatý řez/třetiny)
Num +	Měřítka plus*
Num -	Měřítka mínus*
Num 0	Měřítka celý obrázek*
Num *	Měřítka 100 %*
Num .	Vsadit na kratší stranu *
Num /	Zamknout měřítka *
Ctrl+Page Up	Předchozí strana
Ctrl+Page Down	Následující strana
Ctrl+Shift+X	Smazat stranu
Home	První soubor*
End	Poslední soubor*
Page Up	Předchozí soubor*
Page Down	Následující soubor*
Shift+P	Náhled barev před tiskem (při zapnuté správě barev a zvoleném profilu tiskárny)
Ctrl+Shift+O	Zobrazit ostřicí body (pouze u neořezaných snímků z fotoaparátů Canon)

Shift+O	Zobrazit přepal
Ctrl+H	Zobrazit histogram
Ctrl+Shift+H	Pokročilý histogram
Ctrl+Z	Zpět
Ctrl+Y	Opakovat
Ctrl+Shift+Z	Opakovat
Shift+Z	Zpět poslední krok
Ctrl+P	Tisk

*zkratky neběží z pochopitelných důvodů při editaci textu a podobných režimech editoru

Okno Prohlížeč

Ctrl+O	Otevřít
Shift+Enter	Informace o obrázku
Home	První
PgUp	Předchozí
PgDown	Další
End	Poslední
Ctrl+Enter	Přejít do Editoru
Enter	Přejít do Průzkumníka
Ctrl+C	Kopírovat
L	Otočit dočasně vlevo
R	Otočit dočasně vpravo
Ctrl+L	Otočit vlevo
Ctrl+R	Otočit vpravo
Num +	Zvětšit
Num -	Zmenšit
Num *	Normální velikost 1:1
Num 0	Vsadit celý
K	Zamknout měřítko
Ctrl+F	Celá obrazovka
Shift+I	Zobrazit záhlaví
Ctrl+I	Zobrazit zápatí
F3	Spustit promítání
Ctrl+F3	Nastavit promítání

Editor – označování a ořez

Kurzory	Posun označovacího rámce
Ctrl+Kurzory	Rychlý posun označovacího rámce
Shift+Kurzory	Změna označovacího rámce

Editor tiskových sestav při textovém nástroji

Ctrl+B	Tučné písmo
Ctrl+I	Kurzíva

Ctrl+A	Vybrat vše
Ctrl+D	Zdvojení vybraného objektu v Editoru tiskových sestav

Editor – použití kolečka myši

- **otáčení** – Předchozí nebo následující obrázek nebo změna měřítka obrázku (podle **Nastavení | Možnosti | Editor | Ovládání kolečkem myši**)
- **stisk** – Celá obrazovka
- **Shift+otáčení** – změna parametru průměr u některých nástrojů
- **Ctrl+otáčení** – Změna měřítka

Kontaktní údaje

ZONER software, a.s.

Nové sady 18/583, 602 00 Brno

tel.: + 420 543 257 244, fax: + 420 543 257 245

e-mail: info@zoner.cz

<http://www.zoner.cz>

Copyright

Autorský tým

Dušan Doležal, Petr Grolich, Aleš Hasala, Ladislav Matula, Pavel Minář, Petr Minář, Martin Sliwka, Vojtěch Tryhuk.

Poděkování

Zdeněk Bulín, Jan Kovařík, Jaroslav Mejstřík, Luděk Švehla

Zoner Photo Studio 14 – Náповěda

Části nápovědy lze libovolně tisknout pouze pro osobní potřebu, pokud není společností ZONER software, a.s. povoleno jinak. Náповěda i její tištěné kopie jsou chráněny autorským zákonem a nelze je dále bez povolení šířit zdarma ani za úplatu. Žádná část nápovědy nesmí být kopírována, vydávána, ukládána v zobrazovacích systémech nebo přenášena jakýmkoli způsobem včetně elektronického, fotografického či jiného záznamu bez písemného svolení ZONER software, a.s.

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

Revize textu: 1

Text neprošel jazykovou korekturou.

Software: © 1994—2011 ZONER software, a.s.

Dokumentace: © 2001—2011 ZONER software, a.s.

Ilustrace a fotografie: © 1999—2011 ZONER software, a.s.

Všechna práva vyhrazena.

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

- JPEG importní a exportní filtr – Copyright © 1991-2000, Thomas G. Lane – Copyright © 1991-1998, Independent JPEG Group, Copyright © 2003-2010 by Guido Vollbeding
- PNG importní a exportní filtr – Copyright © 1998-2010 Glenn Randers-Pehrson
- TIFF importní a exportní filtr – Copyright © 1988-1997 Sam Leffler – Copyright © 1991-1997 Silicon Graphics, Inc.
- ZLIB kompresní a dekompresní knihovna – Copyright © 1995-2005 Jean-Loup Gailly, Mark Adler
- dcrw – Copyright © 1997-2011 by Dave Coffin
- HD Photo DPK 1.0 – Copyright © 2005-2007 Microsoft Corporation
- JasPer 1.900.1 – Copyright © 1999-2007 Michael David Adams
- Thin Plate Spline 2D point morpher – Copyright © 2003-2005 Jarno Elonen

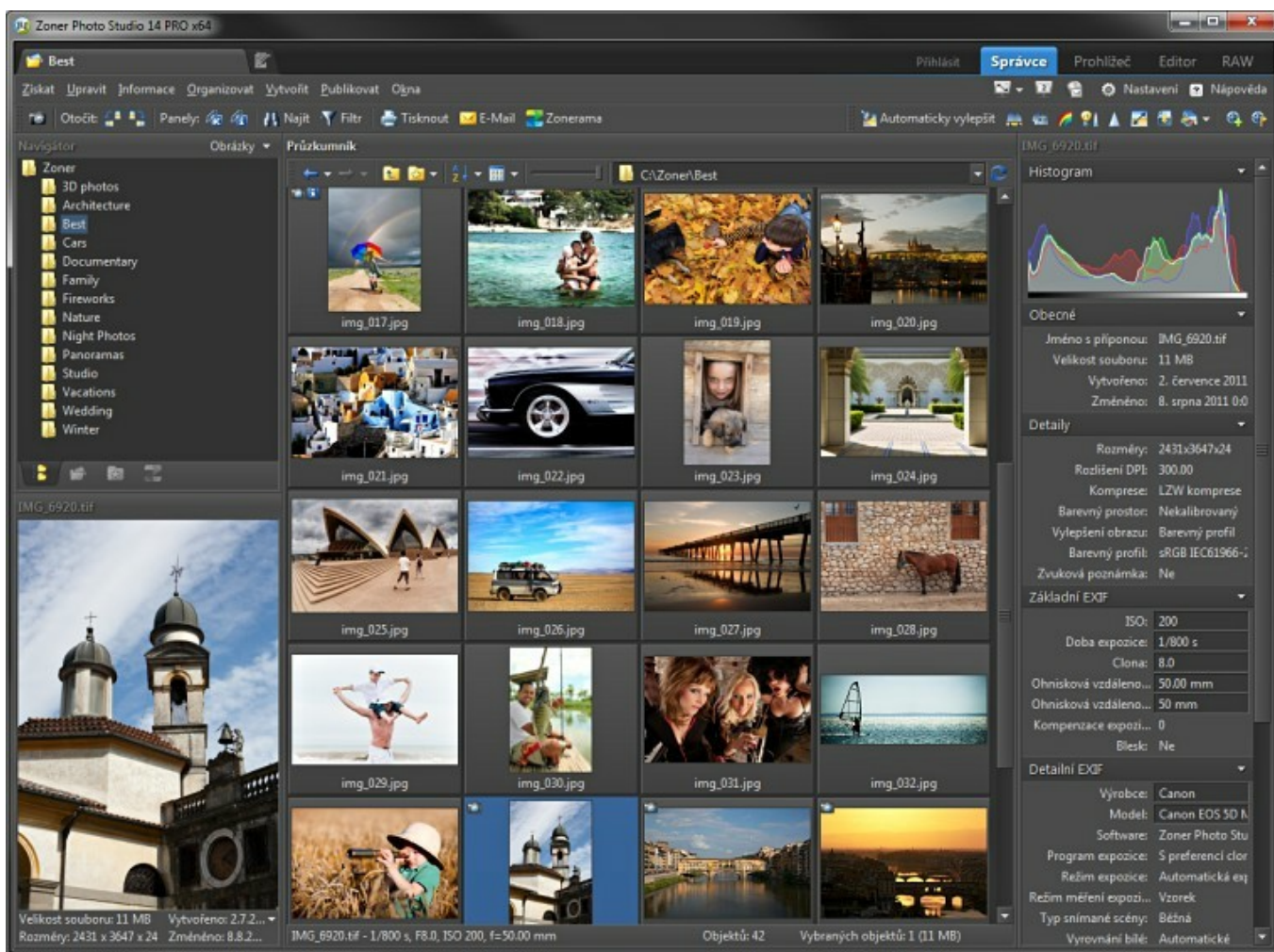
- JPEG XR Reference software – Copyright © 2008-2010 ITU-T/ISO/IEC
- minizip 0.15 – Copyright © 1998 Gilles Vollant
- Regex library – Copyright © 1998-2000, Dr John Maddock
- Intel® Integrated Performance Primitives – Copyright © 2002-2011, Intel Corporation. – All Rights Reserved
- SpiderMonkey JavaScript Engine
- Vývoj konzultován s prof. RNDr. Miloslavem Druckmüllerem, CSc.
- Little cms – Copyright © 1998-2005 Marti Maria
- Adobe XMP Software Development Kit – Copyright © 2000-2005 Adobe Systems Incorporated
- Template Numerical Toolkit – National Institute of Technology, USA
- Adobe DNG Software Development Kit 1.3 – Copyright © 2006-2009 Adobe Systems Incorporated
- Rawzor SDK Copyright © 2008-2010 Sachin Garg
- SQLite 3.7.7.1
- Snowball – Copyright © 2001, Dr Martin Porter

Prostředí programu

Prostředí programu Zoner Photo Studio se skládá ze čtyř hlavních modulů: **Správce**, **Prohlížeč**, **Editor** a **RAW**, mezi kterými je možno přepínat pomocí tlačítek v pravé horní části programu.

Okna jednotlivých modulů se otevírají v záložkách v levé horní části programu. Správce může být zobrazen pouze v jediné záložce, Prohlížeč, Editor a RAW modul je možno otevřít ve více záložkách.

- [Modul Správce](#) slouží k procházení a organizaci fotografií a obsahuje vždy alespoň jedno okno [Průzkumník](#) a dále volitelně jedno okno [Navigátor](#), [Náhled](#) a [Informace](#) (poslední dvě okna mohou být sloučena v jedno). Lze zobrazit také okno Akce, které lze použít k rychlému přístupu k vybraným funkcím.
- [Modul Prohlížeč](#) se používá pro rychlé prohlížení obrázků.
- [Modul Editor](#) slouží k úpravě fotografií.
- [Modul RAW](#) slouží ke zpracování fotografií ve formátu RAW.



Nabídka pod záložkami se přizpůsobuje podle aktivního modulu, nabídka v pravé části se nemění.

Tlačítko **Celá obrazovka** umožňuje **Schovat titulek okna [F11]**, **Schovat menu a záložky [Ctrl+F11]** a **Schovat panely nástrojů [Ctrl+F12]**. Schovaná menu, záložky a panely nástrojů se zobrazí po najetí kurzorem myši k hornímu okraji obrazovky.

Tlačítko zprávy zobrazí seznam zpráv týkající se programu Zoner Photo Studio.

Nabídka **Nastavení** (vpravo nahoře pod oblastí s volbou modulů) obsahuje dialog **Možnosti [Ctrl+M]**, ve kterém lze najít další [nastavení programu](#). **Správa nastavení filtrů** umožňuje exportovat jednotlivá nastavení filtrů. Můžete si zde také **uložit**, opětovně **načíst** nebo **obnovit výchozí nastavení celého programu**. Dále je zde možné [vyvolat zobrazení kalibrační fotografie](#) s návodem na jednoduché sladění barev na monitoru. Poslední volba **Vlastní...** slouží k uživatelskému nastavení nabídky, klávesových zkratk a panelů nástrojů – vše zvláště pro okna Průzkumník i Editor.

V nabídce **Nápověda** naleznete **Témata nápovědy [F1]**. Volba **Ověření aktuální verze** umožní pomocí internetu jednoduše zjistit, zda máte poslední sestavení programu. Položka **Licence** slouží k zadání licenčního čísla pro aktivaci programu. **Kontaktovat technickou podporu** umožňuje otevřít okno poštovního klienta s volitelnou přílohou obsahující informace o operačním systému a jeho nastavení. Aktuální číslo sestavení a aktivovanou edici programu zjistíte v dialogu **O aplikaci**.

Druhý monitor

Pokud máte k počítači připojené dva monitory, můžete tlačítkem **Druhý monitor** otevřít na druhém monitoru další okno programu. Ve výchozím stavu se zobrazí okno Prohlížeče, ve kterém se zobrazuje vybraný soubor z modulu Správce z hlavního okna. Tuto vlastnost Prohlížeče lze ovládat kliknutím na tlačítko Synchronizovat v pravé horní části okna Prohlížeče. Jednotlivé záložky můžete přesouvat mezi okny pomocí lokální nabídky, která se zobrazí při kliknutí na jméno záložky.

V dialogu **Možnosti** v sekci [Druhý monitor](#) lze nastavit pro každý typ záložky, v kterém okně programu se bude otevírat.

Modul Správce

Modul Správce je základním modulem programu, obsahuje hlavní nabídku programu Zoner Photo Studio. Funkce v nabídce jsou sdruženy do kategorií podle typu práce s obrázky – **Získat**, **Upravit**, **Informace**, **Organizovat**, **Vytvořit**, **Publikovat** a **Okna**. Těmito funkcím se věnují další kapitoly.

Důležité funkce pro práci se také nacházejí v **Základním panelu** a **Uživatelském panelu**, které jsou umístěny na horním okraji okna.

Ovládání oken

Okna lze přesouvat v rámci modulu Správce klepnutím a tažením myši za jejich titulkový pruh (lišta s názvem okna) a přesunutím na jejich nové umístění. Velikost oken lze změnit tažením za okraje.

Kromě standardního rozložení oken (v levé části Navigátor a Náhled, v pravé části Průzkumník a Informace) lze Zoner Photo Studio používat v mnoha různých variacích. Mezi různými rozloženími oken se přepíná klávesami **[Alt+0]** až **[Alt+9]** nebo pomocí nabídky Okna. Vaše vlastní rozložení oken uložíte volbou **Okna | Uložit rozložení oken**. Ukládá se pouze rozložení oken, neukládají se další informace jako např. aktuální složka. Pro rychlý přístup do uživatelských složek slouží **Oblíbené složky**, které jsou dostupné tlačítkem z panelu nástrojů Průzkumníka.

K výchozímu nastavení oken se vrátíte klávesovou zkratkou [Alt+0]

Okno Informace

Toto okno je určeno pro zobrazení všech dostupných [informací \(metadat\)](#) z obrázku vybraného (označeného) v okně Průzkumník. Okno lze přepnout v nabídce titulkového pruhu na zobrazení okna Náhled, pokud toto okno není zapnuté.

Informace jsou seřazeny do skupin podle typu. Pro konfiguraci zobrazení informací použijte tlačítko **Nastavení** na spodním okraji okna. V dialogu **Nastavení zobrazení** je možné si uložit nebo obnovit konfiguraci zobrazení informací.

U souborů, do který je možno zapisovat, je možné měnit některé informace přímo v tomto okně – takto upravené informace jsou automaticky uloženy při přechodu na další obrázek.

Tlačítko **Kopírovat do schránky** vloží do schránky všechny zobrazené texty.

Okno Průzkumník

Hlavní nabídka

Hlavní nabídka programu Zoner Photo Studio je pod lištou se záložkami otevřených oken.

Nabídka funkcí v modulu Správce je rozdělena podle oblastí práce s fotografií na **Získat**, **Upravit**, **Informace**, **Organizovat**, **Publikovat**, **Vytvořit** a **Okna**.

Hlavní plocha okna Průzkumník je určena pro zobrazení aktuálního obsahu složky vybrané v Navigátoru. Výchozím režimem zobrazení jsou **Náhledy**. Další režimy **Velké ikony**, **Malé ikony**, **Seznam** a **Detaily** jsou podobné jako režimy standardního průzkumníka Windows. Poslední možnost zobrazení **Dlaždice** v sobě kombinuje zobrazení náhledu na obrázek a informací v několika řádcích. Tyto režimy je možné měnit pomocí volby **Režim zobrazení** z Navigačního panelu při horním okraji okna.

Pokud jsou v Průzkumníku zobrazeny soubory z Katalogu, je v horní části Průzkumníka zobrazena lišta [Filtr Katalogu](#).

U dolního okraje okna může být zapnut **Panel pro popis fotek** a další panely se zobrazí ve speciálních složkách programu (např. panel pro nastavení HTML alba). Po levé straně okna může být **Panel klíčových slov** pro snadné přiřazení klíčových slov fotografiím.

Typ zobrazení je možné změnit tlačítkem **Režim zobrazení** v Navigačním panelu okna nebo v kontextové nabídce, která se zobrazí stiskem pravého tlačítka myši na volné ploše Průzkumníka. Zobrazení náhledů a informací u nich je možné změnit v [Nastavení | Možnosti | Náhledy](#) a v [Nastavení | Možnosti | Popisy náhledů](#).

Průzkumník programu Zoner Photo Studio má téměř totožné ovládání jako standardní průzkumník Windows – výběr fotografií, přesunování a kopírování souborů metodou táhni a pusť (drag & drop). Pomocí ikon v hlavním panelu můžete navíc vybrané soubory prohlížet, upravovat v Editoru, otáčet, tisknout, atd. Navigační panel zobrazuje historii zobrazených složek, oblíbené složky a nastavuje se v něm způsob řazení a výše popsaný režim zobrazení. V Uživatelském panelu jsou umístěny nejdůležitější **funkce pro úpravu (filtry)**, které lze z okna Průzkumník použít na více vybraných fotografiích současně – provést jejich **hromadnou úpravu**.

Při organizaci fotografií je někdy vhodné používat druhé okno Průzkumníka. Toto je možné přes nabídku **Okna | Dva Průzkumníci nad sebou / vedle sebe**. Pokud je otevřeno více oken Průzkumníka, přepíná se mezi nimi přímo kliknutím do zvoleného okna. Podle aktivního okna se řídí zobrazení stromu složek v Navigátoru, zde se vždy zvýrazní odpovídající složka.

Kurzor myši s přesýpacími hodinami indikuje načítání náhledů na pozadí.

Režim Náhledy

Výchozí režim, ve kterém jsou v okně Průzkumník zobrazeny náhledy obrázků s možností rozšíření o další informace.

V náhledech se zobrazují i malé grafické symboly indikující přítomnost dalších [informací \(metadat\)](#) v obrázku. Postupně z levého horního okraje doprava jsou to fotografické informace (EXIF), popisky (název, autor, popis,...), klíčová slova, zvuková poznámka, záloha informací, digitální podpis, GPS data a on/off-line indikátor. Ten se zobrazuje pouze při procházení Archivu médií a oznamuje, zda je právě teď dostupný původní soubor.

Poklepáním na každý z těchto symbolů se zobrazí dialog zobrazující související informace. Zcela vpravo je zobrazena ikona programu zaregistrovaného k danému typu souboru v prostředí Windows. Poklepáním na ikonu je možné obrázek v tomto programu otevřít (poklepání na ikonu není shodné s poklepáním na náhled). Zobrazení tohoto symbolu je možné pro urychlení programu v [Nastavení | Možnosti | Náhledy](#) zakázat.

U spodního okraje vlevo mohou být symboly zástupce, známého z Windows, který upozorňuje, že se nepracuje s fyzickým souborem. V pravé dolní části náhledu se zobrazuje barevná značka a hodnocení fotografie.

Pod náhledy je možné zobrazit několik řádků s rozšířenými informacemi (čas, clona, ...), jejich obsah je možné nastavit v [Nastavení | Možnosti | Popisy náhledů](#).

Pro zrychlení procházení složek s obrázky se používají buď náhledy uložené v obrázcích (např. EXIF) nebo se generují z obrázků a pak ukládají do vyrovnávací paměti na disk. Odsud jsou načteny při jejich opětovném zobrazení.

Točením kolečkem myši se současně stisknutou klávesou **[Ctrl]** lze plynule měnit velikost zobrazených náhledů.

Režim Detaily

V režimu Detaily se vždy zobrazuje řadící záhlaví, které obsahuje textové informace o souborech. Pomocí kontextové nabídky, kterou vyvoláte druhým tlačítkem v tomto záhlaví, můžete přidávat nebo ubírat jednotlivé atributy. Chycením a táhnutím za libovolný atribut je možné přesunout celý sloupec na jinou pozici. Stisknutím jednotlivých atributů v záhlaví můžete obrázky pohodlně seřadit podle tohoto atributu. Opakovaným stiskem je možné změnit směr řazení – ten je vždy indikován šipkou vedle jména atributu.

Pozadí souborů je po instalaci barevně rozlišeno podle typu souboru. Toto rozlišení je možné vypnout v [Nastavení | Možnosti | Zobrazení | Používat barevné zvýraznění u podporovaných formátů](#). Je-li to možné, zobrazí se u ukazatele myši náhled na soubor pod ukazatelem.

Režim Dlaždice

Tento režim je podobný režimu Náhledy s rozšířenými informacemi, ovšem s tím rozdílem, že se přídatné informace o obrázcích zobrazují vpravo vedle náhled, což je praktické zejména v případě delších zobrazovaných řetězců informací. Šířka sloupce je stanovena automaticky podle velikosti náhledu a šířky okna Průzkumníka. Parametry zobrazení dlaždic je možné nastavit v **Nastavení | Možnosti | Popisy náhledů**.

Pokud je zobrazený popis fotografie větší než je plocha pro jeho zobrazení, pak se v pravé části oblasti s popisem zobrazí šipky, pomocí kterých lze text posouvat. Další způsob pro posunutí textu je stisknutí kolečka myši v oblasti s popisem a táhnutí myši požadovaným směrem.

Točením kolečkem myši se současně stisknutou klávesou **[Ctrl]** lze plynule měnit velikost zobrazených náhledů.

Informace ve stavovém řádku

Stavový řádek v Průzkumníku obsahuje u spodního okraje vlevo informace související s označeným obrázkem. Tyto informace jsou konfigurovatelné v **Nastavení | Všeobecné | Informační stavový řádek** (nastavení je společné i pro okno Editoru.) Vytváření a úpravy konfiguračního řetězce budou vysvětleny podrobněji dále. V pravé části se zobrazují další informace – celkový počet objektů a dále počet a velikost vybraných souborů.

Zobrazované typy souborů

Program standardně zobrazuje soubory podporovaných grafických, zvukových a video formátů. Rozšíření nebo omezení zobrazení typů souborů se provádí v **Nastavení | Možnosti | Zobrazení**. Další nastavení související se zobrazením objektů v okně Průzkumník je **Zobrazit složky v Průzkumníku**.

Okno Náhled

Toto okno je určeno pro rychlé zobrazení náhledu obrázku vybraného (označeného) v okně Průzkumník a některých informací o tomto obrázku. Okno lze přepnout v nabídce titulkového pruhu na zobrazení okna Informace, pokud toto okno není zapnuté.

Z místní nabídky v tomto okně je možné zapnout zobrazení přepalů a slitých stínů v obrázku (to lze dočasně provést také stiskem kolečka myši v okně Náhled) a histogramu. Poklepání myši v okně Náhledu vyvolá okno podle volby v [Možnosti | Všeobecné](#).

Zobrazování přepalů a slitých stínů lze upřesnit v [nastavení programu](#).

V dolní části okna jsou zobrazeny informace o velikosti souboru, rozměrech a datech vytvoření a změny.

Okno Navigátor

Navigátor může být zobrazen v jednom ze tří režimů: **Složky**, **Katalog** a **Oblíbené**. Jednotlivé režimy se přepínají kliknutím na odpovídající záložky ve spodní části okna Navigátoru. Kliknutím na položku v Navigátoru se zobrazí odpovídající soubory z dané položky v Průzkumníku.

Složky

V pravé horní části okna Navigátor lze zvolit jeden z režimů zobrazení složek:

- **Strom** – Při tomto zobrazení můžete procházet kompletní strukturu složek vašeho počítače.
- **Obrázky** – Zkratka do složky, ve které uchovávejte 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 nebo v [Nastavení sekce Složky](#).
- **Složky ZPS** – Zkratka do složky, ve které jsou obsaženy všechny speciální složky programu Zoner Photo Studio – Alba, CD kompilace, Archiv médií, Výsledky hledání a HTML Alba. Cesta se nastavuje po instalaci automaticky do složky Dokumenty (My Documents) a je možné ji změnit v [Nastavení sekce Složky](#).
- **Alba** – Zobrazí uživatelská alba. Alba programu Zoner Photo Studio představují tradiční složky Windows a jednotlivé položky jsou zástupci, takže s alby lze pracovat i mimo program. Umístění Alb a dalších speciálních složek se odvozuje od nastavení Složek Zoner Photo Studio.
- **HTML Alba** – V této složce se vytváří, ukládá a spravuje stromová struktura složek pro HTML Alba. Každé HTML album i složka mohou mít svůj obrázek, titulek, popis a vlastní nastavení parametrů. Při otevření této

složky v okně Průzkumník se při jeho dolním okraji zobrazí ovládací panel. Další informace viz [HTML Alba](#).

- **CD kompilace** – Složka kompilací určených k vypalování. Při otevření této složky v okně Průzkumník se při jeho dolním okraji zobrazí vypalovací panel. Tlačítko **Vypálit** spustí vypalovací proces s aktuální kompilací. Tlačítko **Přepočítat velikost** ověří velikost souborů na disku.
- **Archiv médií** – Složka s obrazy archivních médií (nejčastěji CD) s načtenými náhledy na obrázky a dalšími fotografickými informacemi. Vytváření „off-line“ archivu je dále věnována celá kapitola [Archiv médií](#).

Okno Navigátoru podporuje práci metodou táhni a pusť (drag & drop) stejně jako standardní průzkumník Windows. Je možné využít automatického posunu (autoscroll) zobrazeného stromu složek a to tak, že zastavíte ukazatelem myši u okraje, za který se chceme posunout. Podobně je možné dosáhnout automatického rozbalení části stromu zastavením na složce s křížkem symbolizujícím, že složka má další podsložky.

Katalog

Katalog zobrazuje obrázky roztříděné do složek podle jejich datumu pořízení. Více informací naleznete v kapitole [Katalog](#).

Oblíbené

Tento režim zobrazuje seznam Oblíbených složek pro jejich rychlý přístup k nim.

Zonerama

V tomto režimu jsou v navigátoru zobrazena alba nahraná na serveru Zonerama. Více informací naleznete v kapitole [Nahrát na Zonerama](#).

Okno Akce

V okně Akce naleznete přehled vybraných funkcí programu Zoner Photo Studio.

Okno obsahuje záložky **Získat**, **Upravit**, **Organizovat**, **Vytvořit** a **Publikovat** s vybranými funkcemi pro práci s obrázky. Kliknutím na název požadované funkce ji okamžitě spustíte.

Modul Editor

Okno Editor slouží k individuální úpravě obrázků pomocí [nástrojů](#) a grafických [funkcí \(filtrů\)](#). Oken je možné zobrazit více najednou.

Obrázek je možné editovat několika [způsoby](#). Okno Editor zavřete stiskem **[Esc]** nebo **[Ctrl+F4]**, pokud jste v obrázku provedli změny, budete vyzváni k potvrzení nebo odmítnutí změn před uložením.

Editor může být spuštěn také samostatně jako asociovaný prohlížeč obrázků z Windows. Asociace k formátům se nastavují v dialogu **Nastavení | Možnosti | Integrace**.

V okně Editor jsou dostupné nabídky: **Soubor**, **Upravit**, **Vylepšit**, **Efekty**, **Vrstva**, **Výběr** a **Zobrazit**. Obsah těchto nabídek je popsán v samostatných kapitolách.

Pod nabídkami jsou umístěny **panely s ikonami funkcí a nástrojů a alternativní panel zvoleného nástroje**. Ikony funkcí v některých panelech je možné libovolně upravit – například z místní nabídky volbou **Vlastní...** nebo v **Nastavení | Vlastní...** Alternativní panel nástroje se automaticky přizpůsobuje nástroji zvolenému v **panelu nástrojů**, který je umístěn u levého okraje okna Editor.

Ve stavovém řádku okna se zobrazují informace o právě otevřeném obrázku. Informace vlevo jsou konfigurovatelné a nastavují se pomocí univerzálního [formátovacího řetězce](#) v [nastavení programu](#). Toto nastavení je společné pro Editor a Průzkumník. Sestavení a úprava tohoto řetězce je věnována samostatná kapitola [Formátovací řetězec](#).

Vpravo od stavového řádku je informace o velikosti obrázku, barevné hloubce a zobrazené stránce. Další blok informací ve stavovém řádku je využit pro zobrazení aktuální pozice ukazatele myši a aktuální hodnoty barvy v obrázku pod kurzorem myši. Pokud existuje nějaký výběr, zobrazuje se zde ještě jeho šířka a výška.

Editor lze také přepnout do celoobrazovkového režimu **[Ctrl+F]** nebo stiskem kolečka myši. V tomto režimu jsou nabídky i panely skryté. Zpět do normálního režimu zobrazení se přepnete dalším stiskem **[Ctrl+F]** nebo stiskem kolečka myši.

Soubor, se kterým se pracuje, je možné smazat přímo z Editoru. Slouží k tomu příkaz **Soubor | Smazat soubor [Ctrl+Del]**. Pokud je zapnutý systémový koš, přenesete se obrázek tam, jinak je možné pomocí klávesy **[Ctrl+Shift+Del]** smazat soubor bez použití koše.

Panel s náhledy

Pro rychlý přechod mezi ostatními soubory ve složce lze zobrazit panel s náhledy. Panel můžete tažením myši za jeho titulkový pruh přetáhnout k libovolnému okraji okna Editoru - nahoru, dolů, vlevo, nebo vpravo.

Modul Prohlížeč

Modul Prohlížeč slouží k rychlému prohlédnutí obrázků. V Prohlížeči je také možné obrázky otáčet, kopírovat, přesunovat, mazat, zobrazovat informace o obrázku a přidávat popisky a hodnocení.

Okno tohoto modulu vyvoláte v Průzkumníku stiskem **[F4]**, stiskem tlačítka **Prohlížeč** oblasti volby modulů, z lokální nabídky u náhledu v okně Průzkumník, případně poklepáním na tento náhled – pokud je to povoleno v [Možnosti | Všeobecné](#).

Pokud je to možné, Prohlížeč kvůli rychlosti zobrazení načte obrázek v náhledové kvalitě. Při změně měřítka se obrázek na pozadí nahraje v plné kvalitě, aby bylo možné prohlížet i plné detaily obrázku. Nahrávání obrázku v plné kvalitě je signalizováno změnou ukazatele myši (ukazatel Práce na pozadí – většinou šipka s přesýpacími hodinami). Prohlížeč si při přechodu na další obrázek „zapamatuje“ předchozí obrázek a začne na pozadí přednačítat následující obrázek tak, aby bylo procházení mezi obrázky plynulé.

Automatické **promítání** lze spustit klávesou **[F3]**, parametry promítání (např. přechodové efekty a hudbu) lze nastavit volbou **Nastavit promítání... [Ctrl+F3]** z nabídky Promítání nebo z místní nabídky okna Prohlížeč. Stisk prostředního tlačítka myši během promítání dočasně zobrazí přepaly.

Pro postupné procházení fotografiemi můžete použít ikony šipek, klávesy **[Page Up]** a **[Page Down]** nebo otáčení kolečkem myši (pokud je to povoleno v **Nastavení | Možnosti | Prohlížeč | Ovládání kolečkem myši**).

Při prohlížení i promítání lze obrázky dočasně zvětšovat i zmenšovat pomocí ikon nebo pomocí kláves **[Num +]** **[Num -]** **[Num *]** (1:1) a **[Num 0]** (vsazení) na numerické klávesnici. Zvolené měřítko lze zamknout pro prohlížení dalších snímků klávesou **[K]** nebo pomocí ikony v panelu nástrojů.

V Prohlížeči lze zobrazit **Panel s náhledy** obrázků ve složce. Panel můžete tažením myši za jeho titulkový pruh přetáhnout k libovolnému okraji okna Prohlížeče - nahoru, dolů, vlevo, nebo vpravo. Dále lze zobrazit [Panel pro popis obrázků](#), okno pro editaci [Informací o obrázku](#) a okno pro [zobrazení místa pořízení](#) fotografie na mapě (pokud jsou ve snímku vloženy GPS údaje).

Funkce a nastavení zobrazení okna Prohlížeč lze také vyvolat pomocí místní nabídky po stisku pravého tlačítka myši v okně Prohlížeče.

Modul RAW

Modul RAW slouží k převodu obrázků z formátů označovaných souhrnně jako RAW do běžných bitmapových formátů. Oken s tímto modulem je možné zobrazit více najednou a můžete je vyvolat stiskem tlačítka pro přepnutí na modul RAW. Tato funkce je určena pro pokročilé uživatele, kteří chtějí plně využít [vlastností formátu RAW](#).

V modulu pro zpracování RAW je možné zpracovávat obrázky jak jednotlivě, tak i hromadně. Veškeré ovládací prvky s výjimkou menu fronta pracují pouze s aktuálně načteným obrázkem, včetně tlačítek Do fronty, Vyvolat a Do editoru. Hromadnou změnu nastavení a zařazení obrázků do fronty je možné provádět prostřednictvím Panelu s náhledy a kontextové nabídky v něm, případně prostřednictvím nabídky Fronta.

Panel s náhledy souborů

Kliknutím na náhled můžete vyvolat načtení obrázku. Na náhledu můžete vidět tři ikony:

- v levém horním rohu je ikona indikující zařazení obrázku do fronty
- v pravém horním rohu je ikona indikující, že obrázek byl již ve frontě zpracován
- v pravém dolním rohu je ikona indikující, že obrázek obsahuje parametry RAW konverze lišící se od výchozích

Pokud je obrázek právě zpracováván, pod náhledem se zobrazuje průběh jeho zpracování.

Za pomoci myši a kláves **[Ctrl]** a **[Shift]** je možné provádět výběr více obrázků. Prostřednictvím klávesové zkratky **[Ctrl+A]** je možné vybrat všechny obrázky najednou. Pro vybrané obrázky je pak možné pomocí kontextové nabídky (kliknutím na pravé tlačítko myši na jednom z vybraných náhledů) nebo prostřednictvím nabídky Fronta měnit hromadně nastavení konverze RAW a zařazení obrázků do fronty.

Kontextová nabídka umožňuje:

- Přidat do fronty - zařadí všechny vybrané obrázky do fronty ke zpracování
- Odstranit z fronty - odstraní vybrané obrázky z fronty
- Zpracovat přednostně - nastaví zvolené obrázky jako další ke zpracování po aktuálně zpracovávaném obrázku
- Vynulovat nastavení - nastavení uložené u obrázku vrátí na výchozí
- Vložit aktuální nastavení - přiřadí k vybraným obrázkům nastavení, které je u aktuálně otevřeného obrázku
- Vložit nastavení ze schránky - vloží ke zvoleným obrázkům nastavení ze schránky
- Odstranit ze seznamu - úplně odstraní zvolené obrázky ze seznamu obrázků v okně s náhledy

Některé z těchto funkcí jsou také přístupné z hlavní nabídky Fronta, kde se také nachází přepínač zpracování fronty.

Pokud je obrázek přidán do fronty, je během této akce uloženo i nastavení, s jakým se má obrázek převést. Případné další změny nastavení obrázku neovlivní parametry, s jakými bude obrázek vyvolán, pokud nebude z fronty odebrán a znovu přidán. Toto se vztahuje i na parametry jako formát souboru nebo cílová cesta.

Historie

Zobrazuje seznam posledních změněných parametrů, včetně jejich posledních stavů. Mezi položkami v tomto okně je možné kliknutím přecházet a porovnat tak vliv úpravy parametrů obrázků.

Náhled

Náhled obrázku je vytvářen na základě zvolených parametrů a z důvodu lepší odezvy je vytvářen ve čtvrtinovém rozlišení a následně je pro viditelnou oblast přepočítán v plné kvalitě. Pokud je měřítko zobrazení 1:1 a větší, počítá se výsledek pro viditelnou oblast rovnou v plné kvalitě. Při posunu zobrazení je pak výsledek pro nově viditelnou oblast znovu přepočítán.

Zobrazení náhledu je možné ovládat myší funkcemi z hlavní nabídky Zobrazit, dále tlačítky na hlavním panelu a také prostřednictvím kontextového menu. Měřítko zobrazení je možné měnit i kolečkem myši a případně je možné přepínat mezi zobrazením **1:1** a **Vsadit celý** dvojklikem levého tlačítka myši.

Náhledové okno je možné přepnout do režimu zobrazení přepalů a způsob vytváření náhledu je možné ovlivnit volbou **Náhled v plném rozlišení**, která zajistí, že se bude náhled výsledku vytvářet vždy v plné kvalitě pro celý obraz.

Poslední důležitou funkcí vztahující se k oknu s náhledem je volba **Ořez** přístupná z nabídky **Upravit**. Tato funkce zapíná v náhledu nástroj pro otáčení a ořez. Otáčení obrázku je možné provádět chycením za libovolné místo mimo ořezový rámeček nebo chycením bodu na středové kružnici. Změnu ořezového rámečku je možné provádět chycením jednoho z rohů nebo jedné ze stran, posun je možný při chycení bodu uvnitř ořezového rámečku. V kontextové nabídce přístupné kliknutím na pravé tlačítko myši je přístupná kontrola zamknutí poměru stran ořezového rámečku. Poměr stran ořezového rámečku je také možné měnit prostřednictvím rozbalovacího seznamu v základním panelu. Ořezový nástroj umožňuje zobrazení různých ořezových značek prostřednictvím voleb z nabídky **Zobrazit**.

Histogram

O významu histogramu pojednává samostatná [kapitola](#). V kontextové nabídce je možné ovlivnit režim zobrazení histogramu.

Panely s ovládacími prvky

Za pomoci ovládacích prvků na záložkách v pravé části okna můžete kontrolovat parametry vyvolání aktuálně zvoleného obrázku. Jednotlivé ovládací prvky jsou rozčleněny do skupin, které je možné volitelně zatržítkem zakázat nebo tlačítkem vedle zatržítka vynulovat jejich nastavení.

Expozice

- Expozice - umožňuje dodatečnou korekci expozice v rozsahu až +/-4eV.
- Světla - při posunutí do záporných hodnot se aktivuje záchrana přepalů. Záchrana přepalů provádí rekonstrukci obrazu v místech, kde v jednom nebo více barevných kanálech došlo ke ztrátě kresby. Metoda provádí poměrně dobře rekonstrukci jasu, ale protože je barevná informace na těchto místech ztracena, nemusí výsledná barva odpovídat původně snímanému obrazu.
- Stíny - kontroluje množství a hloubku stínů v obraze.
- Kontrast - umožňuje kontrolu celkového kontrastu výsledného obrázku.
- Zřetelnost - mění lokální kontrast na hranách.
- Metoda podexpozice - určuje způsob, jakým se program při ztmavení obrazu vyrovná se scházející informací pro nejjasnější oblasti. Uplatňuje se při stažení Expozice do záporných hodnot a při aplikaci HDR na světlé oblasti. Nabízí tři metody:
 - Lineární - metoda vhodná především pro portréty, provádí ztmavení obrazu přirozeným způsobem. V přepálených oblastech obraz zešedne. Metoda neprovádí záchranu přepalů, pro získání dodatečné kresby v přepálených oblastech použijte ovládací prvek Světla.
 - Živé barvy - metoda vhodná pro krajinou fotografii. Zachovává jas pro přepálené oblasti a nejjasnější oblasti ztmavuje nelineárně, přičemž zvyšuje jejich kontrast i sytost.
 - Kontrastní - metoda fungující podobně jako Živé barvy, ale nezvyšuje sytost barev a zvyšuje kontrast pro menší rozsah jasů.

Vyrovnaní bílé

- Vyrovnaní bílé - umožňuje volbu jednoho z předdefinovaných nastavení. Výchozí nastavení odpovídá nastavení uloženému ve snímku z fotoaparátu.
- Kapátko - umožňuje vyvážení bílé kliknutím na zvolené místo v náhledu, které má být po vyvážení bílé barevně neutrální.
- Teplota bílé - umožňuje kontrolu vyvážení bílé posunem na ose modrá-žlutá.
- Odstín - umožňuje kontrolu vyvážení bílé posunem na ose zelená-fialová.

Poznámka - v případě vyvážením bílé kapátkem se hodnota teploty bílé a odstínu aktualizuje až po vygenerování náhledu.

Ostrost

Funguje shodně jako funkce maskování neostrosti ve filtru [doostřit](#).

Tonální křivka

Tonální křivka umožňuje pokročilejší kontrolu jasové složky obrazu. Křivku je možné upravovat tažením kontrolních bodů myši na nové pozice, kterými má křivka procházet. Ke dvěma výchozím bodům je možné přidávat nové body kliknutím kdekoli na křivku. Kliknutím pravého tlačítka myši je možné zvolený bod smazat.

Na vodorovné ose jsou vyjádřeny vstupní hodnoty, na svislé ose výstupní hodnoty. Křivka musí být vždy spojitá, proto není možné body přetahovat úplně libovolně. Horizontálním posuvem krajních bodů výchozí křivky se upravuje hodnota černého a bílého bodu stejně jako u funkce Úrovně. Vytvarováním křivky do tvaru písmene S můžete přizpůsobovat kontrast obrazu.

Barva

- Odstín - umožňuje posun barev korekcí v modelu HSL.
- Sytost - kontroluje kontrolu sytosti barev
- Živost - kontroluje sytost barev před převodem obrázku do cílového barevného prostoru

Redukce šumu

- Redukce šumu - kontroluje míru odstranění šumu v jasové složce obrazu
- Redukce barevného šumu - kontroluje sílu filtrace šumu v barevné složce obrazu

- Potlačit barevné skvrny – umožňuje dodatečné potlačení větších barevných skvrn viditelných po odstranění barevného šumu

Transformace

- Soudkovitost - kontroluje míru korekce soudkovitého zkreslení.
- Otočení - kontroluje otočení obrázku. Viz ořezový nástroj.

Korekce vinětače

Umožňuje volitelně buď potlačení nežádoucího ztmavení na okrajích obrazu nebo naopak jeho doplnění pro zdůraznění obsahu nacházejícího se v prostřední části snímku.

Chromatická vada

Pokud se chromatická vada uprostřed obrazu nenachází a směrem ke krajům se zvětšuje, můžete pro její potlačení použít ovládací prvky **Červená - zelená** a **Žlutá - modrá**, kterými ovlivníte vzájemné posunutí barevných složek vůči sobě a vadu potlačíte.

HDR - světla, HDR - stíny

Ovládání je identické s funkcí [HDR v sekci publikování](#).

Barevné korekce

Umožňuje mírné korekce barev v režimu HSL. Pro snazší použití je možné kapátkem zjistit nejbližší barvu pro nastavení korekce.

Odstíny šedi

Posuvníky červená, zelená a modrá kontrolují podíl jednotlivých složek na výsledném obrázku v odstínech šedi. Výchozí nastavení odpovídá hodnotám běžně používaným pro převod na odstíny šedi.

Konverze

Demosaicing určuje metodu, která se použije pro tzv. proces demosaicingu surových dat.

Metoda **AHD** vyniká nad ostatními metodami svojí schopností kvalitně rekonstruovat vodorovné a svislé linie. Její slabinou jsou jednolitě plochy s větším množstvím šumu, kde mohou vznikat viditelné artefakty, které se po doostření mohou jevit jako rušivé. Metoda označená jako **Wenmiao Lu** naopak interpoluje kvalitně jednolitě plochy za cenu nižší kvality interpolace v místech s velmi jemnými detaily. Podobně fungují i metody **VCD** a **IDCD**, které jsou vhodné jako náhrada metody **AHD** na obrázcích s větším množstvím šumu. **Bilineární** metoda interpolace je nejjednodušší a je přítomna především kvůli její univerzálnosti.

Potlačení artefaktů určuje míru potlačení barevných vad vznikajících při demosaicingu. Při nastavení na maximální hodnotu se aktivuje i mírná redukce šumu před demosaicingem.

Profil fotoaparátu

Nabídka umožňuje použitím profilů ve formátu DCP, které slouží ke korekcím barev a tonality. Zoner takové profily k Photo Studio nedodává, ale pro některé fotoaparáty se dají získat zdarma na internetu.

Změna rozměrů

Umožňuje dodatečné zmenšení obrazu před uložením. Podobně jako nastavení formátu a cesty funguje jako globální parametr přiřazený k obrázku až v okamžiku přidání do fronty nebo při jeho vyvolání.

Formát a cesta

Volby v této skupině fungují jako globální nastavení, jsou tedy vázány na aplikaci, nikoli na obrázek.

- **Formát souboru** - volí cílový formát souboru. Volba ovlivňuje také výslednou barevnou hloubku, do které se budou data konvertovat.
- **Barevný profil** - volí cílový barevný profil.
 - Prostor **sRGB** je standardní barevný prostor, který dokáže plně zobrazit monitor a pracují s ním běžné

fotografické tiskárny. Tento prostor je nevhodnější pro běžnou domácí práci a odesílání fotografií na zpracování do fotosběren, uložení ve fotobankách atd.

- **AdobeRGB** je prostor, který umožňuje pracovat s větším množstvím modrých a zelených tónů. Je vhodnější pro tisk, ale pro práci v tomto prostoru musíte mít nastaven celý proces – pracoviště s monitorem a tiskárnou, která tento prostor dokáže pokrýt. Pokud nemáte monitor, který je schopný tento prostor pokrýt, mohou se vám snímky jevit jako nevýrazné.
- **ProPhoto RGB** a **Linear ProPhoto RGB** jsou širokogamutové barevné profily. Z toho důvodu jsou nevhodné při ukládání obrázků s barevnou hloubkou 8 bitů na kanál. Profil **Linear Pro Photo RGB** má navíc lineární gamma křivku.
- **Cílová cesta** - volí cílovou cestu, je možné používat i relativní cesty, tedy například při zadání "jpeg" budou všechny obrázky ukládány do podsložky "jpeg", relativní k původní cestě RAW obrázku.
- **Cílový soubor** - RAW konvertor implicitně nepřepisuje soubory, ale vytváří nové. Zde můžete toto chování změnit.

Hlavní operace

- **Do fronty** - zařadí obrázek do fronty s aktuálním nastavením a přejde na další. Obrázek se v tuto chvíli nezpracovává, pokud není aktivní zpracování fronty. Funkce se vztahuje pouze na aktuálně načtený obrázek - ignoruje případný výběr více obrázků v okně s náhledy.
- **Vyvolat** - zpracuje obrázek na popředí - mimo frontu. Pokud nejsou žádné obrázky ve frontě, RAW konvertor se po dokončení zpracování ukončí.
- **Do Editoru** - zpracuje obrázek na popředí a otevře ho pro další úpravy v editoru. Pokud nejsou ve frontě obrázky, RAW konvertor se po dokončení zpracování zavře.

Vlastní nastavení

S nastavením aktuálního obrázku je možné pracovat příkazy z hlavní nabídky Nastavení:

- **Kopírovat do schránky** – zkopíruje aktuální nastavení obrázku do schránky
- **Vložit ze schránky pro všechny vybrané** – vloží nastavení ze schránky ke všem obrázkům vybraným v panelu s náhledy souborů
- **Aktuální nastavení pro všechny vybrané** – vloží aktuální nastavení ke všem obrázkům vybraným v panelu s náhledy souborů
- **Výchozí nastavení pro všechny vybrané** – nastaví výchozí nastavení ke všem obrázkům vybraným v panelu s náhledy souborů
- **Nastavit aktuální nastavení jako výchozí** – umožňuje uživatelské přizpůsobení výchozího nastavení, které je aplikováno na obrázek při načtení do RAW modulu.
- **Obnovit výchozí nastavení** - umožňuje návrat k původnímu výchozímu nastavení.

V základním panelu jsou k dispozici ovládací prvky pro správu a vytváření vlastních nastavení RAW konverze. Do nastavení se ukládají všechny parametry vázané na obrázek, nicméně při načítání se ignorují globální nastavení jako je cílová cesta nebo formát souboru.

Poznámky ke způsobu práce s RAW modulem

- Ačkoli umožňuje RAW modul souběžné zpracování fronty a práci s aktuálně načteným obrázkem, v 32bitové verzi může v takové situaci u větších obrázků dojít k situaci, kdy nebude dostatek paměti pro současné zpracování více obrázků najednou.
- V možnostech v sekci [Nastavení](#) | [Možnosti](#) | [Formát RAW](#) je možné povolit zpracování všech bitmapových formátů. Protože je ale obrázek v RAW modulu linearizován a prochází větším množstvím úprav, může docházet k efektům jako je posterizace ve větší míře než při běžném zpracování v Editoru. U těchto souborů se navíc neukládá nastavení z RAW modulu.
- Použitá nastavení se ukládají nejen k RAW souborům, ale i do obrázků vzniklých konverzí z RAW. Je možné zobrazit si je v redukované podobě v dialogu Informace o obrázku.

Histogram

Histogram je graf četnosti bodů v obraze seřazený podle jejich jasů. Na jeho vodorovné ose je zobrazena škála odstínů zvolené barevné složky nebo jasů. Na svislé ose je zobrazena četnost těchto složek v obraze.

Pokud má histogram přemíru hodnot na levé straně (v tmavých tónech) a na pravé straně jich je naopak nedostatek, je snímek pravděpodobně podexponovaný. Pokud je většina hodnot na pravé straně, je fotografie pravděpodobně přeexponovaná. Běžná fotografie by ve většině případů měla využívat celé pásmo histogramu.

Funkce histogram má praktický význam pouze pro True Color (24bitové, 32bitové a 48bitové) obrázky a pro obrázky v odstínech šedé.

Po klepnutí na histogram druhým tlačítkem myši se zobrazí místní nabídka, ve které si můžete zvolit zobrazování histogramu v těchto režimech: Jas, Jas + barevné složky, Barevné složky, Červená složka, Zelená složka, Modrá složka; Poloviční či Plnou velikost histogramu a Světlé nebo Tmavé pozadí.

Získání obrázků

Kopírovat ze zařízení

Tato funkce je určena pro kopírování snímků z fotoaparátu nebo obrázků z paměťových médií do počítače. Funkce nabízí i základní organizační možnosti.

Většina digitálních fotoaparátů podporuje technologii USB Mass Storage. Takové zařízení se po připojení k počítači chová jako standardní disk označený vlastním písmenem, ze kterého je možné přímo kopírovat obrázky.

Někteří výrobci tuto technologii nepodporují, ale podporují technologii WIA (Windows Image Acquisition), která je schopná ji částečně nahradit. Některé fotoaparáty vyžadují přepnutí do režimu PTP (Picture Transfer Protocol – protokol přenosu dat pro digitální kamery), pro podrobnější informace ohledně připojení fotoaparátu v režimu kompatibilním s PTP prostudujte manuál výrobce fotoaparátu. V režimu PTP nemusí být vždy zobrazovány náhledy RAWů.

Volbou **Získat | Kopírovat ze zařízení...** v nabídce okna **Průzkumník** zobrazíte dialog, ve kterém je možné vybrat typ připojení fotoaparátu nebo cestu k fotografiím na paměťovém médiu. Pokud není povolené tlačítko OK, pak fotoaparát není připojen (zapnut) nebo není vloženo paměťové médium. V tom případě vyberte jinou složku nebo fotoaparát, případně připojte a zapněte přístroj a poté použijte tlačítko **Obnovit**.

V dalším kroku se zobrazí okno s náhledy obrázků z fotoaparátu nebo paměťového média. V tomto kroku také můžete podle náhledů vybrat, které snímky chcete stáhnout. K výběru všech snímků slouží tlačítka **Vybrat vše** a **Zrušit výběr**. Vybrané položky je možno následně kopírovat do zvolené cílové složky. Program si pamatuje **poslední použitou složku** nebo použije **aktuálně vybranou složku**, podle nastavení v dialogu vyvolaném tlačítkem **Možnosti**.

V dalším kroku se zobrazí okno s náhledy obrázků z fotoaparátu nebo paměťového média. V tomto kroku také můžete podle náhledů vybrat, které snímky chcete stáhnout. K výběru všech snímků slouží tlačítka **Vybrat vše** a **Zrušit výběr**. Výběr snímků lze také provést ve stromu, který hierarchii snímků v cílové složce zobrazuje podle **formátu podsložky** specifikovaného v dialogu **Možnosti**. Vybrané položky je možno následně kopírovat do zvolené cílové složky. Program si pamatuje **poslední použitou složku** nebo použije **aktuálně vybranou složku**, podle nastavení v dialogu vyvolaném tlačítkem Možnosti. U přenosných zařízení (fotoaparát, paměťové médium) lze povolit volbu **automatického kopírování** snímků při zapnutí zařízení nebo vložení karty.

Abyste se vyhnuli opakovanému zadávání disku a zdrojové cesty k fotografiím, Zoner Photo Studio si při prvním úspěšném načtení snímků tuto cestu zapamatuje. Při příštím vyvolání funkce **Kopírovat ze zařízení...** program otevře stejnou složku. Pokud by cesta nebyla platná (fotoaparát není připojen nebo je použit jiný typ), program nabídne její znovu nastavení.

Volbou **Vyvolat tento dialog při zapnutí zařízení** aktivujete toto okno automaticky po připojení fotoaparátu. Totéž lze zapnout či vypnout v [nastavení programu](#).

Možnosti

Po stisku tlačítka **Možnosti** je možné si vybrat, zda se má při stahování současně **Otočit obrázek podle EXIF** – pokud tam fotoaparát ukládá informace o natočení přístroje. Možnost **Kopírovat jen obrázky, které nejsou v cílové složce** zabrání přepsání dříve stažených fotografií soubory se stejným jménem. Položka **Nastavit příznak „Jen pro čtení“** slouží k nastavení atributu souboru „jen pro čtení“ (read-only) na originální fotografie. Ty jsou tak chráněny před nechtěnými změnami a přepsáním. Dále zde lze zakázat **Načítat náhledy**, což urychlí začátek stahování, ale znesnadní případný výběr snímků ke stažení. Pokud ale generuje fotoaparát náhledy obrázků do informací EXIF, Zoner Photo Studio je použije, takže zobrazení náhledů bude velmi rychlé. Možnost **Načítat obsah podsložek** usnadní stažení všech snímků z fotoaparátů, které vytvářejí na paměťové kartě složky nebo pro přeorganizování celého disku. Tato možnost je indikována v okně dialogu Kopírovat ze zařízení. **Zavřít dialog po stažení obrázků** ukončí funkci po stažení snímků.

Během stahování lze také změnit **Velikost písmen ve jméně souboru** – zda je **Neměnit**, **Změnit na malá**, či **Změnit na VELKÁ**.

V možnostech můžete nastavit automatické přiřazení informací do polí **Autor** a **Copyright** fotografa. Viz [Informace](#).

Cílová složka umožňuje také základní roztřídění obrázků do podsložek podle data stahování nebo pořízení. Při

vytváření složek podle data pořízení v EXIFu je možné, že bude v cílové složce vytvořeno více podsložek podle toho v kolika dnech byly fotografie pořízeny.

Formát podsložky určuje pomocí jednoduchého formátovacího řetězce (proměnných), jaké bude jméno složky při automatickém vytváření podsložek – předvolena je sekvence {Y}-{M}-{D}, což se pak rozvíjí do jména složky ve tvaru 2009-09-14. Viz [Formátovací řetězec](#). Formát podsložky je zobrazen v okně dialogu Kopírovat ze zařízení.

Skenovat pomocí TWAIN

Rozhraní TWAIN se používá hlavně ke komunikaci se skenery, ale může být využito i pro snímání obrazu z televizních karet apod.

Obrázky se získávají volbou **Získat | Skenovat pomocí TWAIN...** v nabídce okna Správce, případně volbou **Soubor | Skenovat pomocí TWAIN...** v nabídce okna Editor.

Volba **Nativní režim** přepíná režim skenování na způsob, při kterém je proces skenování obrázku plně řízen ovladači skeneru – ten sám sestaví výsledný obrázek a předá jej zpět aplikaci. Pokud není tato volba zaškrtnuta, používá se při komunikaci se skenerem pokročilý režim, při kterém aplikace se skenerem průběžně komunikuje a sestavuje výsledný obrázek sama. Tato metoda šetří paměť (není třeba dočasný obrázek) a většinou i zkracuje dobu skenování. Výhody pokročilého režimu se projeví především u rozměrných obrázků a u profesionálních skenerů. Volbu režimu skenování přepněte vždy, pokud pozorujete při skenování jakékoliv problémy – ty mohou být způsobeny nedokonalostmi ovladačů skeneru v jednom z režimů.

Po potvrzení se vyvolá obslužný program rozhraní TWAIN (dodávaný výrobcem skeneru) a získané obrázky se budou ukládat podle volby uživatele **Otevřít obrázek v Editoru**, **Uložit obrázek na disk** nebo **Uložit obrázky do PDF**.

V případě přímého ukládání na disk určuje **Cílová složka**, kam se budou ukládat naskenované obrázky, které lze automaticky pojmenovat v nabídce **Jméno obrázku** s možností využití vybraných [formátovacích řetězců](#) a **počítadla**. Tlačítkem **Formát** nastavíte [formát uložení souboru](#). Tyto volby se nezobrazují při spuštění funkce v Editoru, v tomto případě se obrázky vždy otevírají v okně Editoru.

Při skenování do PDF jsou parametry určující jméno výsledného PDF podobné jako v předchozím případě. Tlačítko **Možnosti PDF** vyvolává dialog pro nastavení parametrů uloženého PDF souboru. Během skenování do PDF je zobrazen dialog počítající množství přijatých obrázků a umožňující kdykoliv **Dokončit PDF soubor**, **Zrušit skenování** nebo **Zobrazit rozhraní** skenovacího programu. Naskenované obrázky jsou do PDF uloženy na samostatné stránky s rozměry nastavenými v rozhraní TWAIN.

Rozhraní TWAIN můžete použít mimo jiné k získání obrázků z fotoaparátů, tento postup má však některá úskalí popsaná níže.

Rozhraní TWAIN předává programu pouze nekomprimovaná obrazová data, takže naskenované soubory neobsahují informace EXIF apod. Obraz navíc při následném uložení ve formátu JPEG prochází opakovaně ztrátovým procesem komprese.

Pokud jsou ve fotoaparátu uloženy obrázky ve formátu JPEG, pak jsou při procesu skenování „rozbaleny“ a pouze tento obraz je předán obslužné aplikaci. Pokud pak tato aplikace ukládá obraz do formátu JPEG s jinými parametry, než které byly použity fotoaparátem (a to je téměř jisté), pak je výsledný soubor buď zbytečně větší o data, která nenesou žádnou využitelnou informaci, nebo je zbytečně menší a z obrazu se nevratně ztratily cenné detaily. Další problém je, že se ztrácí veškeré přídavné informace uložené v oblasti metadat. Z těchto důvodů doporučujeme všude, kde je to možné, použití funkce [Kopírovat ze zařízení](#) popsané v předchozí kapitole.

Získat ze schránky

Funkce vytvoří v Editoru nový obrázek z dat uložených ve schránce.

System Windows umožňuje dočasné vložení dat do tzv. schránky (clipboard). Pokud si např. vyberete část obrázku a stisknete **[Ctrl+C]**, bude tato část vložena do schránky a můžete ji vložit na jiné místo nebo do jiného obrázku klávesovou zkratkou **[Ctrl+V]**. Do schránky lze také vložit otisk aktuální obrazovky (screenshot) pomocí klávesy **[Print Screen]**.

Pokud se ve schránce nachází obrázek, volbou v nabídce okna Průzkumník **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 nabídce **Soubor | Uložit...**

Snímání obrazovky

Pomocí funkce Snímání obrazovky uložíte do souboru aktuální obraz na monitoru nebo jeho část. Funkce je vhodná pro pořizování obrazové dokumentace při tvorbě uživatelských příruček, školních prací a také pro hlášení chyb v programu.

Stisk klávesy **[PrintScreen]** ve Windows ukládá standardně celou obrazovku jako obrázek do systémové schránky (clipboard). Současně stisknutými klávesami **[Alt+PrintScreen]** uložíte pouze aktuální okno. Zoner Photo Studio může ukládat aktuální obraz na monitoru přímo do souboru, nebo otevřít v Editoru. Lze také snímat i kurzor myši, což systém standardně neumožňuje.

Režim snímání obrazovky se zapíná a vypíná v nabídce **Získat | Snímání obrazovky** okna Průzkumník. Před zapnutím se objeví dialog, kde se nastaví parametry snímání.

Režim snímání obrazovky je indikován ikonou v oznamovací oblasti hlavního panelu Windows (vlevo dole vedle systémových hodin). Klepnutím pravým tlačítkem myši na tuto ikonu lze režim snímání ukončit, případně obnovit dočasně přerušovaný režim snímání.

Režim snímání

Volbou **Snímat celou obrazovku klávesou PrintScrn** sejmete vždy celou obrazovku. Pomocí volby **Snímat aktivní okno klávesou PrintScrn** sejmete pouze okno aktivní aplikace.

Na obrazovce je běžně zobrazeno několik oken s aplikacemi a hlavní panel Windows (lišta s tlačítkem Start, ...). Okno běžící aplikace může skrývat několik oken nebo lišt a panelů. Např. na hlavním panelu Windows jsou kromě tlačítka Start panely nástrojů, tlačítka spuštěných aplikací, ... Tato okna lze nyní snímat i samostatně.

Volbou **Snímat okno kliknutím levého tlačítka myši pomocí zvýraznění** lze sejmout pouze vybrané okno nebo jeho část. Tato část je po umístění kurzoru zobrazena normálně, ostatní části jsou potlačeny snížením jasu. Pomocí klávesy **[Esc]** je toto potlačení dočasně zrušeno a lze jej obnovit stiskem klávesy **[PrintScreen]**. Vlastní snímání se provádí klepnutím levého tlačítka. Po klepnutí na pravé tlačítko myši se zobrazí místní nabídka s možnostmi tohoto režimu snímání. Poslední volba **Snímat okno pod kurzorem klávesou PrintScrn** snímá okna nebo jejich části, ale bez předchozího zvýrazňování.

Klávesa [PrintScreen] může být označena i PrintScrn, Prnt Scrn, Prt Scr, Prt Sc a podobně.

Obrázek

Volba **Otevřít obrázek** v editoru sejmoutý obraz monitoru ihned otevře v novém okně Editoru. Volba **Uložit obrázek na disk** umožní zvolit či založit složku a vybrat formát obrázku. Složka se vyplní dle nastavení **Použít poslední použitou složku** nebo **Použít aktuálně vybranou složku** a otevře v Průzkumníku dle volby **Po ukončení otevřít složku**. Soubor je možno před uložením individuálně pojmenovat pomocí volby **Vždy se ptát na název souboru** nebo **Přidělit název souboru automaticky**. Jméno souboru vytvářené automaticky se skládá z prefixu (např. manual) a počítadla, které je možné nastavit. Nastavit je možno první číslo v řadě (Začít od), Krok a počet číslic počítadla.

Zatržením volby **Časoběrné snímání** se bude obrazovka snímat automaticky ve zvoleném **Intervalu**. Časoběrné snímání lze přerušit klávesou **[Esc]** a znovu obnovit klávesou **[PrintScreen]** a je indikováno animovanou ikonou v oznamovací oblasti hlavního panelu Windows.

Možnosti

Volitelně je možné **Snímat kurzor myši**. Volba **Snímat stín okna** uloží stín v režimu Aero ve Windows Vista. **Smazat pozadí okna** nahradí průhlednost okna (a stínu v režimu Aero) vybranou barvou pozadí ve všech podporovaných operačních systémech.

Stáhnout obrázky z webu

Funkce stáhne automaticky obrázky z webové stránky a volitelně také z podstránek víceúrovňové galerie.

Na webových stránkách jsou často vloženy pouze malé náhledy, které se teprve po klepnutí myší zvětšují – zobrazí na další stránce. Fotogalerie na webu velmi často mají nejprve stránky s náhledy a po klepnutí na ně se zobrazují větší obrázky. Tyto galerie mají tedy minimálně 2 úrovně zanoření. Každá další stránka galerie je další úroveň zanoření.

Funkce stahování obrázků z webu se vyvolává **Získat | Stáhnout obrázky z webu...** v nabídce okna Průzkumník.

Do položky **URL** zkopírujte adresu stránky, ze které chcete obrázky stahovat. Dále je potřeba zadat název složky do které se budou obrázky stahovat (**Stáhnout do**). Tuto složku lze také vybrat po kliknutí na ikonu s otevřenou složkou.

Typy stahování

- **Všechny obrázky do jedné složky** – obrázky se budou ukládat 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 adresy, příklad:
složka: www.zoner.cz
soubor: test.mountains.iceberg.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: \test\mountains
soubor: iceberg.jpg

V nastavení **Stahovat obrázky do úrovně** zadejte potřebný počet úrovní zanoření. Pokud nechcete stahovat doprovodnou grafiku a animace, tak v sekci **Stahovat obrázky typu** vyberte pouze JPG, formáty GIF a PNG se na webu používají pro grafiku stránek (tlačítka) a animace – ty bývají ve formátu GIF. Volbou **Server vyžaduje přihlášení** umožníte vložení vašeho uživatelského jména a hesla. Volba **Nestahovat obrázky z jině domény než** zabráňuje stažení obrázků vložených z jiného webu – to bývají velmi často reklamní proužky. Pomocí volby **Omezit velikost obrázků** můžete nastavit minimální a maximální velikost stahovaných souborů. Obrázky do 10 kb jsou většinou náhledy, reklamní ikony a doprovodná grafika.

Tlačítko **Nastavení...** slouží pro nastavení proxy serveru. Proxy server se nejčastěji používá ve firemních sítích. Pokud nevíte jak jej nastavit, kontaktujte vašeho správce sítě. Tlačítkem **Začít stahovat** zahájíte postupné stahování obrázků z webu. Okno Průběh stahování ukazuje, které obrázky se právě stahují.

Formáty souborů

Ukládat je možné do těchto formátů:

- **GIF*** — bezeztrátová komprese LZW, maximálně 256 barev (uložených v paletě), vhodný pro ukládání grafiky pro internet
- **JPEG** — pouze True Color formát a v odstínech šedi, ztrátová komprese, skvělý na fotografie
- **PNG*** — moderní univerzální formát, neztrátová komprese ZIP lepší než LZW, paletový i nepaletový, vhodný pro další zpracování obrázků, nepodporuje EXIF
- **TIFF*** — klasický DTP formát, nejvariabilnější z bitmapových formátů, podporuje LZW, ZIP, JPEG, RLE a bez komprese, paletové i nepaletové uložení barev a CMYK barvy
- **TGA** — tradiční formát
- **BMP** — standardní formát Microsoft Windows, nejrozšířenější je varianta bez komprese, formát podporuje naprostá většina software
- **WPG** — nepodporuje True Color obrázky
- **BMI** — formát vyvinutý společností Zoner, komprese ZIP, paletový i nepaletový
- **PCX** — komprese RLE, vhodný pouze pro jednoduchou čárovou grafiku

- **JXR***, **HDP** — nejnovější formáty vycházející z JPEG formátu a rozšiřující jeho možnosti, umožňují uložení obrázků v šestnáctibitové barevné hloubce

*tyto formáty podporují ukládání včetně [průhlednosti](#).

JPEG

Prokládání – soubor bude uložen tak, aby již při jeho nahrávání bylo možné jej alespoň částečně zobrazit. Tato volba má smysl pouze pro publikování na internet.

JPEG komprese – speciální [ztrátová komprese](#) vyvinutá pro úsporné ukládání fotografií. Míra komprese určuje i stupeň poškození obrázku. Pro kvalitní fotografie volte hodnoty nad 90, pro náhledy je možné zvolit méně např. 75. Kvalita komprese se odvozuje od charakteru obrázku, proto je důležité kontrolovat kvalitu výstupu v cílovém náhledu. Další informace viz Ztrátová komprese JPEG a bezztrátové operace.

TIFF

Formát podporující nejširší škálu barevných hloubek, barevných modelů i kompresí.

RAW

Zkratka, pod kterou se zahrnují formáty používané v digitálních fotoaparátech pro uložení nezpracovaných dat. Ve skutečnosti se jedná o skupinu různých formátů, mnohdy zcela odlišných. RAW formát z fotoaparátu obsahuje více informací než JPEG, čímž nabízí v počítači větší volnost při zpracování. Nevýhodou je nutnost časově náročnějšího zpracování a možnost různé interpretace uložených dat.

Vlastnosti formátu RAW

Formát RAW je možné používat pro uložení snímku u profesionálních a poloprofesionálních fotoaparátů. Jedná se o soubor nezpracovaných hodnot získaných přímo se senzorů přístroje, který většinou obsahuje i JPEG náhled. Pokud chcete z těchto hodnot získat výsledný obrázek, musíte použít konvertor – speciální program, který bude nahrazovat procesor fotoaparátu. Konvertor provádí interpolaci hodnot senzorů na snímači (demosaicing), vyrovnání bílé barvy, nastavení sytosti, kontrastu, odstínu a ostrosti obrazu.

Výhodou získávání fotografií z formátu RAW je, že můžete dodatečně nastavit parametry jednotlivých operací podle svých potřeb. Formát RAW také nepoužívá JPEG kompresi, které vždy snižuje kvalitu pořízeného snímku. Ve formátu RAW bývají také často uloženy hodnoty barev, které převyšují dynamický rozsah 8bitového obrázku ve formátu JPEG.

Zpracování formátu RAW je však komplikováno tím, že každý výrobce používá jiný způsob zápisu (někdy se liší formát souboru RAW i model od modelu) a především proto, že žádný z výrobců fotoaparátů doposud oficiálně nezveřejnil dokumentaci „svého“ RAW formátu. Vzhledem k jejich neznámé nebo jen částečně známé struktuře není možné do těchto souborů zapisovat.

Zoner Photo Studio standardně zobrazuje z RAW souborů vložený náhled, který je pro běžné použití zcela dostačující. V Editoru program umožňuje načtení v plné kvalitě prostřednictvím příslušné volby z menu Soubor, v Prohlížeči provádí načtení v plném rozlišení automaticky při zvětšení obrázku. Pro načtení v plném rozlišení program umí využít v systému nainstalované WIC kodeky, díky čemuž může být dosažena shoda vzhledu s vloženým náhledem. Pokud není WIC kodek přítomen nebo pokud je vyžadováno vyvolání RAW s kontrolou parametrů, program využije vlastní algoritmy, takže se výsledek zpracování může lišit od výchozího zpracování výrobce fotoaparátu.

Kromě formátů jednotlivých výrobců podporuje Zoner Photo Studio i formát DNG (Digital Negative), což je univerzální formát RAW dat navržený společností Adobe. Zároveň společnost Adobe vytvořila konvertor z jednotlivých RAW formátů do formátu DNG (Adobe DNG Converter), který je možné zdarma stáhnout z jejich webových stránek. Pokud tento konvertor nainstalujete a v [možnostech programu](#) povolíte jeho použití, získáte možnost přímo zpracovávat všechny RAW formáty, které konvertor v kombinaci s programem Zoner Photo Studio podporuje. RAW modul, který umožňuje kontrolu parametrů konverze z RAW, potom můžete použít pro všechny RAW formáty, přičemž konverze do DNG proběhne na pozadí zcela automaticky. Adobe DNG Converter je průběžně aktualizován a doplňován o formáty nových modelů fotoaparátů.

Získat obrázky z PDF

Tato funkce umožňuje získat rastrové obrázky uložené v souborech PDF. Obrázky komprimované metodou JPEG jsou ukládány ve stejném formátu, ostatní obrázky ve formátu PNG.

Funkce zcela ignoruje veškeré informace uložené v PDF, které nejsou nezbytně potřeba. To znamená, že se v PDF souboru vyhledávají pouze datová úložiště s obrázky, což umožňuje získat obrázky i z porušeného souboru PDF (například nedotaženého z internetu), který je jinak nepoužitelný. Díky tomu jsou obrázky extrahovány přesně tak, jak jsou uloženy v PDF a mohou být například otočené jinak, než jak jsou zobrazeny při prohlížení v PDF prohlížeči. Pro obrázky s kompresí JPEG a barvami uloženými v barevném prostoru CMYK může být vhodné použít volbu **Konvertovat CMYK JPEG soubory do RGB**, protože tyto obrázky jsou díky normě PDF uloženy ve formátu, který je nekompatibilní s naprostou většinou programů (barevná informace je tam totiž uložena inverzně).

Vzhledem k rozmanitosti formátu PDF má tato funkce jistá omezení:

Funkce podporuje obrázky:

- s barevnou paletou, 2, 4, 6 a 8 bitů na pixel, barevná rozlišení RGB a CMYK
- kompresi obrázků ASCII85, LZW, ZIP, JPEG a JPEG2000

Funkce nepodporuje:

- získávání obrázků ze souborů, které jsou chráněny proti získání obsahu
- obrázky, které nemají oba rozměry větší než 5 pixelů

Získat JPEG obrázky ze souboru

Tato funkce vyhledává JPEG signatury v libovolném souboru a pokud je následována validními daty, pak tato kompletní data extrahuje a ukládá do externího souboru. Použití této funkce je zcela univerzální, umožňuje například získat JPEG náhledy ze souborů RAW.

Volba **Nevytvářet kopie JPEG souborů** zabraňuje duplikaci souborů, pokud by tato funkce byla použita přímo na JPEG soubory.

Úpravy, vylepšení a efekty

Úpravy se vyvolávají z okna Průzkumník nebo z Editoru v nabídce Upravit. Na rozdíl od Editoru umožňuje Průzkumník **upravovat hromadně** více obrázků. Označíte-li více souborů, operace na nich bude provedena hromadně.

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.

**Úpravy prováděné v Průzkumníkovi se aplikují ihned do souborů bez možnosti vrácení zpět!
Pracujte vždy na pracovních kopiích originálních souborů.**

Úpravy obrázků

Otočení a převrácení

Otočení vlevo, vpravo, o 180°

Označte v okně Průzkumník všechny obrázky k otočení a v nabídce vyberte **Upravit | Otočit vlevo [Ctrl+L]**, **Otočit vpravo [Ctrl+R]** nebo **Otočení a převrácení | Otočit o 180 °**. Úprava bude aplikována najednou. Při volání z okna Průzkumník je otočení JPEG obrázků, pokud je to možné, [bezeztrátové](#). V Editoru jsou volby v menu shodné.

O přesný úhel

Označte v okně Průzkumník všechny obrázky k přesnému otočení a v nabídce vyberte **Upravit | Otočení a převrácení | Přesně otočit... [Ctrl+Shift+R]**. V Editoru je volba v menu shodná.

Můžete zvolit jaká **Barva pozadí** bude použita na doplnění obrázku na obdélníkový formát.

Převrácení

Převrácení (překlopení) obrázků se provádí v Průzkumníku i v Editoru volbou v nabídce **Upravit | Otočení a převrácení | Převrátit vodorovně** nebo **Převrátit svisle**. Při volání z okna Průzkumník je otočení JPEG obrázků, pokud je to možné, [bezeztrátové](#).

Otočit podle EXIF

V digitálních fotoaparátech, které mají speciální senzor, se ukládá příznak natočení do konkrétního snímku. V běžných programech se pak fotografie po stažení do počítače jeví jako nenatočená, v programu Zoner Photo Studio to záleží na volbě **Nastavení | Možnosti | Všeobecné | Automaticky otáčet obrázky podle uloženého příznaku natočení**. Pokud chcete, aby byly správně natočené kdekoliv, označte je v okně Průzkumník a v nabídce zvolte **Upravit | Otočení a převrácení | Otočit podle EXIF**. Úprava je v obrázcích JPEG, pokud je to možné, [bezeztrátová](#).

Otočit podle proporcí

Funkce slouží k převrácení všech obrázků na jednu stranu – na výšku nebo na šířku. Volitelný je směr rotace. Funkce je dostupná z nabídky Průzkumníka **Upravit | Otočení a převrácení | Otočit podle proporcí**. Úprava je v obrázcích JPEG, pokud je to možné, [bezeztrátová](#).

Nastavit příznak otočení v EXIF

Funkce je dostupná z nabídky okna Průzkumník **Upravit | Otočení a převrácení | Nastavit příznak otočení v EXIF** a slouží pro dodatečné nastavení příznaku otočení fotografie, který zapisují do informací EXIF pokročilejší fotoaparáty. Tato funkce nemění obrazová data.

Změna rozměrů

Funkce změni fyzickou velikost obrazových dat (počet megapixelů) a nastaví tiskovou velikost při zadaném rozlišení.

Změna velikosti se provádí v **Upravit | Změna rozměrů [Ctrl+E]**.

Pokud nezaškrtnete **Převzorkovat obrázek** nejedná se o změnu velikosti ve smyslu zmenšení počtu bodů v obrázku, pouze se do obrázku zapíše jiná hodnota DPI. Tato hodnota určuje kolik obrazových bodů bude použito na jednotku délky jeden palec. Nastavení DPI záleží na účelu operace, pro obrazovku stačí 96 DPI, pro tisk se doporučuje alespoň 150 DPI a více. Tuto hranici nelze určit bez znalosti prostředí – záleží na kvalitě tiskárny, vloženého papíru atd.

Převzorkování obrázku zmenší nebo zvětší počet jeho obrazových bodů a tím i objem dat obrázku. Můžete zvolit šířku a výšku, pokud bude zvoleno **Zachovat proporce**, bude druhý rozměr automaticky dopočítán. **Doostření** souvisí se ztrátou informace, která doprovází zmenšování obrázků. Pokud dochází k výraznému zmenšení, může se ztratit kresba v detailech a mírné doostření může tento jev částečně eliminovat. Zde záleží na tom, jaká je použita [Metoda](#).

Pokud je vybráno více obrázků, je možné omezit operaci pouze na zmenšování nebo zvětšování volbou **Režim**.

Uložit pouze obrazová data zaručí, že se do výsledných obrázků nebude ukládat EXIF a jiné informace.

Pokud je potřeba změnit velikost více obrázků naráz je vhodné použít pokročilou změnu rozměrů.

Metody přerastování

Existuje nepřeberné množství přerastovacích metod. Tyto metody se odlišují tím jakou metodou zjišťují hodnoty bodů v novém obrázku a kolik bodů z původního obrázku k tomu používají. Není možné určit jednoznačně nejlepší filtr „na všechno“ – každý má své výhody a nevýhody. Záleží na tom jakým způsobem je filtr použit a jaká je charakteristika originálního obrázku.

Jednou z charakteristik přerastovacích metod je „ostrost“ výsledného obrázku. Některé metody (např. bikubická a supersampling) vytváří při zmenšování mírně rozmazané obrázky, proto je vhodné tyto obrázky jemně doostřit.

- **Nejbližší body** – nejjednodušší a nejrychlejší metoda, nepoužívá žádnou interpolaci bodů, z původního obrázku využívá jediný bod, nevhodná na fotografie, ale nenahraditelná pro technické kresby s vlasovými čarami
- **Billineární** – nejjednodušší interpolace, používá poměrný součet čtyř nejbližších okolních bodů, rychlá a obecně vhodná pro zmenšování
- **Bikubická** – pokročilejší interpolace, používá 16 okolních bodů, hodnoty prokládá kubickou křivkou, vhodná pro zvětšování i zmenšování (s doostřením)
- **Hermite** – jiný typ prokládané křivky, používá čtyři nejbližší okolní body
- **Bell** – velice „měkký obraz“, vhodné pro zašuměné obrázky
- **Mitchell** – výborná kombinace mezi rychlostí a kvalitou, používá 16 okolních bodů, má „samozaostřovací“ účinek
- **Lanczos** – nejnáročnější na výpočet, body se prokládají speciální křivkou simulující reálné šíření informace, používá se 36 bodů z původního obrázku, má silný „samozaostřovací“ účinek, vhodný hlavně pro zvětšování obrázků; při zmenšování může kvůli zaostřovacímu efektu vytvářet rušivé artefakty v podobě mřížky
- **Supersampling** – určen pouze pro zmenšování obrázků, používá vážený průměr ze všech bodů, které se ztratí při zmenšování fotografií. Na fotografie dává obecně nejlepší výsledky, protože pracuje se všemi body fotografie. Nevýhodou je jistá neostrost, kterou však lze snadno odstranit mírným doostřením.

Pokročilá změna rozměrů

Tato funkce změni fyzickou velikost obrazových dat (počet megapixelů) a zároveň může obrázek oříznout nebo změnit jeho proporce.

V okně Průzkumník i Editor se provádí v dialogu, který se získá volbou v nabídce **Upravit | Pokročilá změna rozměrů [Shift+E]**.

Dialog na změnu rozměrů obsahuje tři přístupy:

- **Uživatelská velikost**

Zachovat proporce – zatrhněte šířku nebo/a výšku a filtr změní velikost tak, aby byly splněny zvolené podmínky při zachování proporcí obrázku.

Rámeček – pokud zvolené rozměry nebudou v originálním poměru stran, obrázek se zmenší, ale okraje do zadaného rozměru se vyplní zvolenou barvou.

Roztáhnout – obrázek 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

Vpravo dole je vždy zobrazena výsledná velikost budoucího obrázku.

Velikost plátna

Tato funkce mění velikost obrázku jeho oříznutím nebo doplněním jednobarevnými okraji.

Volba v nabídce **Upravit | Velikost plátna [Ctrl+W]**.

Pokud není zaškrtnuta volba **Relativní** pak hodnoty **Šířka** a **Výška** určují výslednou velikost obrázku. Pokud je volba **Relativní** zvolena, pak tyto hodnoty znamenají o kolik bude původní obrázek zvětšen nebo zmenšen (záporné hodnoty). **Zarovnání obrazu** umožňuje zvolit vztažný bod celé operace.

Barva okrajů se dá zvolit stiskem barevného tlačítka ze standardní systémové palety nebo vybrat po stisku kapátka přímo z obrázku.

Okraje a rámečky

Tento filtr umožňuje přidat k obrázku rámeček složený až ze 3 barevných obdélníků nebo čar v několika režimech:

V Průzkumníku i v Editoru – volba v nabídce **Upravit | Okraje a rámečky [Ctrl+Shift+B]**.

Volba režimu

Režim **Orámovat** zvětší původní velikost obrázku o rámečky a tak vždy zachová všechna obrazová data. Režim **Zachovat velikost** překryje rámečky ze všech stran původní obrazová data a zachová tak původní rozměry obrazu. Režim **Zachovat poměr stran** překryje rámečky původní obrazová data pouze ve směru, kde je to nutné, tak aby byl přesně zachován poměr stran.

Způsob zadání a jednotky

Při výběru **Okraj a rámečky** lze do nastaveného okraje přidat vnitřní nebo vnější rámeček. Síla těchto rámečků nemůže být nikdy větší než rozměr okraje. Pokud je nastavíte větší, okraj se přizpůsobí. Pokud zvolíte Tři linky, tak zadáváte postupně 3 různě silné linky, ze kterých se vykreslí rámeček.

Rozměry je možné zadávat absolutně pomocí pixelových rozměrů (Obr. body) nebo relativně pomocí procent. Relativní zadání je velmi vhodné pokud nemáte všechny fotografie stejně velké (po ořezu) a chcete mít jednotný vzhled rámečků.

Zatržením volby **Symetricky** se šířka nastavuje pouze pro jednu stranu, ostatní se dopočítávají automaticky.

Specifický ořez

Je vhodný zejména pro hromadné ořezání více obrázků podle předem definovaných kritérií.

V oknech Průzkumník a Editor se vyvolává v nabídce **Upravit | Specifický ořez... [Ctrl+Shift+W]**

Pomocí polí **Šířka** a **Výška** zadáte velikost výřezu v obrazových bodech a zvolíte zarovnání ořezu k některému z okrajů nebo ke středu. Volba **Zachovat poměr stran** udržuje výřez obrázku ve stejném poměru stran jako u originálu.

Rozbalovací nabídka **Poměr stran** slouží k nastavení ořezu dle pevné velikost v pixelech nebo dle zvoleného poměru stran. Tlačítkem **Prohodit hodnoty** (mezi zobrazenými hodnotami poměrů stran či velikostí) lze jednoduše prohodit hodnoty poměru stran a změnit tak orientaci výřezu (na šířku nebo na výšku).

Text do obrázku

Funkce vložení textu do obrázku se používá nejčastěji k vložení copyrightu do fotografie nebo vloženého popisu do okraje obrázku.

Tuto funkci vyvoláte v Průzkumníku i v Editoru volbou v menu **Upravit | Text do obrázku [Ctrl+T]**.

V dialogu zadejte vkládaný text, parametry textu (jeho velikost může být buď absolutní v pixelech, nebo relativní k velikosti obrázku), umístění, posunutí od okrajů a průhlednost. Jako text může být též použit formátovací řetězec, který umožní zapisovat texty uložené přímo v obrázcích a tak například vložit do fotografie datum a čas fotografování. Tvorbě a úpravám formátovacího řetězce je věnována speciální kapitola Formátovací řetězec.

Vložení textu do obrázku je nevratné – text nelze dodatečně změnit ani odstranit.

Obrázek do obrázku

Funkce se používá nejčastěji k vložení malého loga (vodoznaku) nebo podpisu fotografa do fotografie.

Funkci spustíte volba v nabídce **Upravit | Obrázek do obrázku [Ctrl+Shift+T]** oken Průzkumník a Editor.

V dialogu vyberete obrázek pro vložení, dále jeho **Umístění**, **Otočení**, **Odsazení** od zvoleného okraje a zda se má použít **Průhlednost uložená v obrázku** (z obrázků typu GIF a PNG), případně celková **Průhlednost**. Další volba je **Vložit jako vodoznak**, zde se použije vkládaný obrázek jako maska se stínem, kterému je potřeba zvolit ještě **Zdroj světla**.

Pokud je obrázek příliš veliký, pak je možné použít volbu **Zmenšit obrázek, pokud je větší než zdrojový obrázek**, případně je možné pomocí volby **Převzorkovat** určit velikost v procentech.

Změna bitové hloubky

Tato funkce slouží pro převod obrázků z 48bitové (3 × 16 bitů) do 24bitové (3 × 8 bitů) barevné hloubky a naopak. Obrázky lze také převést do odstínů šedi v 8bitové a 16bitové hloubce.

Rozdíl mezi způsoby uložení barevné informace je v tom, že 24bitové vyjádření je schopno popsat $2^{24} = 16\,777\,216$ různých barev a u 48bitového je to $2^{48} = 281\,474\,976\,710\,656$ barev. Tento rozdíl sice není lidským okem pozorovatelný (lidské oko je schopno rozlišit „jen“ kolem 10 milionů barev), ale projeví se při dalším zpracování obrázku, protože je k dispozici daleko více detailů.

Například při razantním projasnění silně podexponované fotografie se může stát, že se budou dříve „téměř černé“ oblasti slévat do jednobarevných map. To je způsobeno tím, že se v původním obrázku využila pouze úzká část histogramu. Pokud však bude zdroj uložen ve 48bitové hloubce, pak je daleko větší šance, že bude i omezená část histogramu dostatečně široká na to, aby mohly mít pixely v této oblasti různé hodnoty a po projasnění se zobrazí jemnější barevný přechod. Další výhodou práce v 48bitové hloubce spočívá v tom, že se i při velkých změnách obrázku v takové míře neztrácí detaily.

Nevýhoda 48bitové barevné hloubky je ve větším objemu dat při ukládání, v omezení volby formátu (48bitové barvy je možné pomocí programu Zoner Photo Studio uložit pouze do formátu TIFF, PNG a HDP, např. formát JPEG ukládání v 48 bitech nepodporuje), další problém může být v přenositelnosti do jiných aplikací, které 48bitovou hloubku nepodporují.

ICC profily

Přiřazení ICC profilu

Obrázky typu JPEG a TIFF mohou obsahovat ICC profil. ICC profil je popis interpretace barev uložených v obrázku. Různá zařízení mohou ukládat barvy různým způsobem typickým pro tato zařízení. Uložení ICC profilu umožňuje, aby na zařízeních, která podporují správu barev a jsou dobře kalibrována, bude jeden obrázek vypadat stejně. Pokud obrázek žádný ICC profil nemá můžeme mu jej pomocí funkce Průzkumníka **Upravit | Ostatní | Přiřazení ICC profilu** přiřadit. Přiřazením příslušného profilu zajistíte správnou interpretaci obrázků vyfocených v jiném barevném prostoru než sRGB. Po zvolení profilu je možné určit jak se bude operace chovat u obrázků, které již ICC profil mají. Zaškrtnutím **Přepsat existující profily** zajistíte, že staré profily budou přepsány novým. Při přidání profilu nedochází k žádné transformaci barev.

Tato funkce je vázána na aktivovanou správu barev v [Nastavení sekce Správa Barev](#).

Převést do profilu

Tato funkce provede konverzi obrazových dat do barevného prostoru zvoleného profilu metodou zvolenou v nabídce **Reprodukce**. Doporučená metoda je perceptuální. Během této úpravy se mění barvy nevratným způsobem.

Úpravy prováděné v Průzkumníkovi se aplikují ihned do souborů bez možnosti vrácení zpět! Pracujte vždy na pracovních kopiích originálních souborů.

Tato funkce je vázána na aktivovanou správu barev v [Nastavení sekce Správa Barev](#).

Konvertovat soubor

Funkce je vhodná pro hromadnou konverzi grafických souborů. Během konverze dochází ke změně formátu uložení dat podle standardu.

Typickým případem je hromadná konverze skenovaných fotografií ve formátu TIFF na JPEG pro použití na Internetu. Pokud máte vaše snímky uložené ve formátu JPEG a chcete s nimi provádět více operací (úprav), tak je vhodné je nejprve zkonvertovat do formátu TIFF, který je velmi vhodný pro práci s obrazem, protože data v něm uložená nejsou poškozována ztrátovou kompresí a také mohou být uložena ve vyšší barevné hloubce.

Příkaz **Upravit | Konvertovat soubor [Ctrl+Shift+F]** je dostupný pouze z okna Průzkumník.

V jeho levé části konverzního dialogu je rozbalovací nabídka Formát. Z ní si vyberte [formát pro uložení](#) souboru. Podle zvoleného formátu se pod nabídkou zobrazí další parametry formátu (komprese, barevný režim, způsob uložení...).

V pravé části dialogu jsou 3 nabídky pro nastavení **konverze barev** a nabídka možností uložení **informací o obrázku** (metadat).

Volba **Informace o obrázku** určuje, zda se u formátů JPEG, HDP a TIFF uloží pouze obrazová data, plný EXIF nebo EXIF bez náhledu (vhodné pro web), nebo zda se uloží veškeré informace. Pokud není povoleno zachování všech informací, obrázek s barevným profilem se automaticky převede na sRGB.

Pokud je obrázek otevřen v Editoru je možné jej uložit v libovolném z těchto formátů pomocí **Soubor | Uložit jako [Ctrl+Shift+S]**, kdy si spolu s volbou formátu můžete soubor nově pojmenovat a vybrat místo (složku) pro jeho umístění.

Konvertovat do JPEG pro Web

Tato funkce umožňuje uložit obrázek do formátu JPEG s prioritou určení velikosti výsledného souboru.

Požadovanou **Velikost** souboru v kB si nastavíte pomocí táhla nebo ji zadejte číselně do vedlejšího pole. Můžete také nastavit limity použité **kvality** komprese a další parametry JPEG komprese – **vzorkování**, **progresivní formát** a **optimalizované kódování**.

Dalšími parametry konverze je převod do **odstínů šedé**, zahrnutí přídatných informací **EXIF** do obrázku, **náhledu** a barevného **ICC profilu**.

Hromadný filtr

Pomocí Hromadného filtru můžete provést více úprav pomocí filtrů a efektů. Z okna Průzkumník můžete tuto sekvenci úprav spustit hromadně na více vybraných souborech.

Tuto funkci vyvoláte z nabídky **Upravit | Hromadný filtr [Ctrl+Q]**.

Vyvolaný dialog je oproti standardnímu [dialogu pro obrázkové filtry](#) rozšířen o možnost volby libovolného počtu libovolně nastavených filtrů – funkcí pro práci s obrazem a operací se soubory (souborové operace se provádí pouze při vyvolání funkce z okna Průzkumník).

Jedním krokem tak lze obrázky například zmenšit, doostřit, projasnit, ohraničit bílým okrajem s černými rámečky a do okrajů vložit copyright a na závěr celé operace uložit soubory s novým jménem. Při tvorbě tohoto jména lze použít stejné nastavení jako u funkce [Hromadné přejmenování](#).

Tlačítkem „plus“ a „minus“ v pravé horní části dialogu můžete přidávat jednotlivé filtry a poté pomocí šipek měnit jejich pořadí. Po výběru konkrétního filtru v pravé části se automaticky zobrazí jeho nastavení ve spodní části. Vpravo dole je možnost uložit si toto **Globální nastavení** pod zvoleným jménem. Hromadný filtr s daným globálním nastavením lze rychle vyvolat např. pomocí menu **Upravit | Aplikovat hromadný filtr**.

Funkce **Konvertovat soubor** a **Přejmenování** je možné z pochopitelných důvodů použít pouze jednou, pouze v tomto pořadí a jako poslední z celé sekvence. Při použití hromadného filtru z Editoru nemají tyto funkce smysl a proto se neprovádí. Jako výstupní složku je možné použít libovolné jméno a libovolnou cestu, i relativní např. „... \zaloha“ – tato složka pak bude automaticky vytvořena v nadřazené složce.

Nastavenou konverzi lze „odklepávat“ po jedné fotografii nebo pustit na všechny vybrané fotografie, které se pro vaši dokonalou informaci zobrazují v seznamu v levé části konverzního dialogu.

Pro podrobnější informace k jednotlivým záložkám viz konkrétní funkce.

Vylepšení obrázků

Automatické vylepšení

Tato funkce automaticky upraví snímek podle dostupných informací a analýzy obrazu bez zásahu do expozice. Funkce je vhodná pro rychlé hromadné úpravy.

Funkce je dostupná z nabídky **Upravit | Vylepšit | Automaticky vylepšit [Ctrl+0] okna Průzkumník** a z nabídky **Vylepšit | Automaticky vylepšit** Editoru.

Funkce nemá žádné nastavení. Provádí automatické roztažení kontrastu, lokální zvýšení kontrastu a případně i doostření, úpravu sytosti a odstranění šumu na základě EXIF údajů, které se ve fotografii nachází.

Úrovně

Úrovně (Levels) jsou důležitý nástroj pro korekci tonálního rozsahu obrazu. Pomocí této funkce nastavíte nové hodnoty černého a bílého bodu s pomocí histogramu. Zároveň lze zesvětlit nebo ztmavit střední tóny v obraze pomocí gamma korekce.

Funkci vyvoláte volbou **Upravit | Vylepšit | Úrovně [Shift+L]** v nabídce okna Průzkumník nebo volbou **Vylepšit | Úrovně** z nabídky z Editoru.

Práce může probíhat buď automaticky po zapnutí volby **Automatické korekce barev** nebo manuálně.

V levé části dialogu se nachází náhled na histogram a nastavení pro manuální úpravy.

V nabídce **Kanál** vyberte, která z barevných složek bude upravována. RGB označuje jasovou složku. Pro každou složku je možné nastavit všechny parametry zvlášť.

Parametrem pro operaci jsou vstupní a výstupní úrovně a koeficient gamma korekce. Položka gamma korekce je umístěna mezi vstupními hodnotami a používá se k úpravě jasové složky barev ve středních tónech. Všechny pět hodnot se dá volit jak přímo číslem v odpovídajícím poli, tak i posunem myši za trojúhelníkové značky pod histogramem a škálou výstupního přechodu.

Kapátka **Černý bod** a **Bílý bod** umožňují zvolit vstupní úrovně pro jednotlivé jasové složky na základě ručního výběru barvy kapátkem přímo z náhledu obrázku. Je vhodné vybírat co možná nejsvětlejší (nejtmavší) bod z obrázku.

Při zapnutí automatického režimu se automaticky nastaví vstupní úrovně jasu pro jednotlivé složky. Pro **Automatický kontrast** se nastaví pro všechny složky stejně, pro **Automatické úrovně** se nastavují hodnoty pro složky nezávisle. Automatický kontrast tak „roztáhne“ jas celé fotografie na maximální hodnoty, kdežto Automatické úrovně „roztahují“ jednotlivé barvy, proto zde může dojít ke změně barevného podání obrázku. Někdy toto lze s výhodou využít pro odstranění nežádoucího barevného nádechu obrázku. **Cílové barvy** umožňují nastavit do jakých barev se přemapují nejsvětlejší a nejtmavší oblasti. **Ořezání** určuje jak velká část histogramu se zprava a zleva ořezává, aby se zajistilo použití reálných světlých a tmavých bodů a tak se vyloučily náhodné extrémní.

Křivky

Křivky slouží (podobně jako [Úrovně](#)) pro korekci tonálního rozsahu a vyvážení barev.

Poslouží k dosažení perfektních výsledků při úpravě expozice a tonality snímků především pro úpravu fotografií fotografovaných v extrémních podmínkách.

Funkci vyvoláte pomocí volby **Upravit | Vylepšit | Křivky [Shift+C]** v nabídce okna Půzkumník nebo volbou **Vylepšit | Křivky** z nabídky z Editoru.

Práce s křivkami je náročnější než s úrovněmi, umožňuje však velmi precizní nastavení jednotlivých barevných kanálů v obraze. Zatímco u filtru Úrovně ovlivňujete pouze rozsah vstupní a výstupní úrovně a gamma korekci, u filtru Křivky může ovlivnit tvar převodní funkce (která je pro názornost vyjádřena křivkou) téměř libovolně. Na vodorovné ose jsou zobrazeny vstupní hodnoty, na svislé ose výstupní hodnoty.

V nabídce **Kanál** vyberte, která z barevných složek bude upravována. RGB označuje jasovou složku. Pro každou složku je možné nastavit všechny parametry zvlášť. Pro lepší informovanost o jednotlivých RGB kanálech je vhodné zvolit **Zobrazovat barevné složky**. Volba **Lineární** určuje, zda se má vytvořenými body křivky proložit interpolační křivka, nebo se mají pospojovat lomenou čarou.

Tlačítko **Vybrat bod z obrázku** umožňuje po kliku v náhledu zobrazit na křivce pozici právě vybraného bodu. Současný stisk klávesy **[Shift]** tento bod do křivky vloží.

Křivku je možné snadno upravovat pomocí myši. Kliknutím na křivku kdekoliv mezi krajními červenými body je možné přidat další bod křivky. Kliknutím na křivku v některém jejím bodě je možné tento přesunout na jinou pozici a to jak tažením myši, kurzorovými klávesami, nebo přímou úpravou jeho hodnot **Vstup** a **Výstup**. Stiskem druhého tlačítka myši na některém bodě je možné smazat tento bod. Další možností je výběr bodu prvním tlačítkem myši a stiskem klávesy **[Del]**. Body je možné mazat tak dlouho, dokud není křivka tvořena pouze krajními červenými body. Tlačítko **Smazat aktuální křivku** obnoví pro vybraný **Kanál** původní „křivku“. Ta je tvořena jednoduchou úsečkou z levého spodního rohu do pravého horního. Pokud je křivka smazána pro všechny barevné kanály, pak nedochází k žádné změně obrazu. Tlačítko **Automatický kontrast** a **Automatické úrovně** smažou aktuální křivku a nastaví v jednotlivých složkách R, B a G na odpovídající křivku. Citlivost automatického nastavení se řídí pomocí **Ořezání Světla** a **Stínů**.

Tipy použití

- Horizontálním posunem krajních bodů křivky se upravuje vstupní hodnota černého a bílého bodu, stejně jako při použití funkce Úrovně.
- Posunutím bodů v horizontálním směru na pozice kde „začíná“ a „končí“ histogram pro kanál RGB, dojde k obdobnému efektu jako při volbě Automatický kontrast u filtru Úrovně – dojde k „roztážení“ jasu celé fotografie na maximální hodnoty.
- Posunutím bodů v horizontálním směru na pozice kde „začíná“ a „končí“ histogram pro každý jednotlivý kanál R, G a B dojde k obdobnému efektu jako při volbě Automatické úrovně – dojde k „roztážení“ jednotlivých barevných složek celé fotografie na maximální hodnoty. Pokud je každý kanál upraven jinou křivkou, dochází k změně barevného podání obrázku.
- Pokud chcete ovlivnit stíny tvořte a pohybuje body v levé části, pro ovlivnění světla naopak v pravé části.
- Posunutím vytvořeného bodu na křivce směrem dolů nebo doprava se část tónů v obraze ztmaví. Posunem bodu směrem nahoru nebo doleva se část tónů v obraze zesvětlí.
- Vytvořená křivka by měla mít stoupající průběh, pokud bude v některém úseku klesat, bude tato část tónů barevně ovlivněna.
- Maximální kontrast fotografie získáte vytvoření křivky ve tvaru písmene S – tím lehce ztmavíte část středních tónů a „roztáhnete“ zbývající střední a světlé tóny.

Užití efektu Křivky v praxi vyžaduje zkušenosti a je prakticky nemožné najít univerzálně vhodné nastavení, protože každá fotografie má jinou tonální charakteristiku a vyžaduje specifické úpravy. Pro rychlejší seznámení s možnostmi tohoto efektu je důležité vždy sledovat výsledný obrázek v náhledu a také naznačené změny v histogramu.

Upravit barvy

Funkce slouží pro úpravu barev pomocí editace barevných složek. Funkci pro úpravu barev vyvoláte z menu **Upravit | Vylepšit | Upravit barvy... [Ctrl+1]** okna Průzkumník nebo volbou **Vylepšit | Upravit barvy...** z nabídky z Editoru.

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 pouze gamma korekce. **Zachovat barvy** zajišťuje stejný odstín barev i při výrazném zjasnění a zabraňuje tak známému vyblednutí obrazu. V případě úpravy barevných složek tato funkce zajišťuje i zachování jasu.

V dialogu je obsažena i funkce **Automatický kontrast**.

Upravit teplotu barev

Funkci pro ruční korekci fotografií s barevným nádechem způsobeným špatným nastavením vyvážení bílé (WB) při fotografování.

Funkci vyvoláte **Upravit | Vylepšit | Upravit teplotu barev... [Ctrl+2]** z nabídky okna Průzkumník a **Vylepšit | Upravit teplotu barev... [Ctrl+2]** v nabídce Editoru. Korekce se provádí automaticky, určením barevně neutrálního bodu nebo zadáním teploty osvětlení.

Ruční určení barevně neutrálního bodu umožňuje výběr „šedého“ bodu. To je místo, které nemá po aplikaci obsahovat žádný barevný tón a zároveň není zcela přepálené (čistě bílé), protože z čistě bílé není možné zjistit barevný posun.

Teplota osvětlení se zadává dvěma posuvníky. První slouží k posunu barev ve smyslu aktuální hodnoty barevné teploty obrázku, tedy mezi modrým a žlutým odstínem, druhý ke korekci mezi odstínem zeleným a fialovým.

Vylepšit expozici

Funkce je vhodná pro automatické vylepšení expozice a hromadné úpravy.

Funkci vyvoláte z nabídky **Upravit | Vylepšit | Vylepšit expozici... [Ctrl+3]** okna Průzkumník nebo volbou **Vylepšit | Vylepšit expozici...** z nabídky z Editoru.

Dialog pracuje ve dvou módech manuální nebo **Automatické vylepšení**. V manuálním vylepšení se volí úprava pro korekci nízkého nebo vysokého kontrastu, při podexponování či přeexponování. Toto vše volitelně ve třech stupních intenzity, a třech režimech aplikace – na vše, světlé nebo tmavé části. Dialog obsahuje i **Automatické vyvážení bílé**.

Kombinovaná úprava obrazu

Tato funkce je vhodná pro hromadnou úpravu s možností výběru více metod úprav obrazu.

Funkci vyvoláte z nabídky **Upravit | Vylepšit | Kombinovaná úprava obrazu... [Ctrl+4]** okna Průzkumník nebo volbou **Vylepšit | Kombinovaná úprava obrazu...** z nabídky z Editoru.

Funkce obsahuje **nabídku** 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 zde funkce odstranění viněťace, vylepšení expozice a vylepšení stínů.

Automatizované vyrovnání histogramu se používá na optimální nastavení tonality fotografie k maximálnímu zvýraznění všech detailů. Zoner Photo Studio implementuje celkové vyrovnání a jemné vyrovnání histogramu buď pro celý obrázek nebo RGB složky.

Pomocí posuvníku nastavujete **sílu efektu** (od 0 do 100 %), který se aplikuje na celý obrázek, světlé části nebo stíny.

**Tato funkce je vhodná pro hromadné automatické úpravy fotografií s podobnou charakteristikou obrazu.
Při úpravě snímku s jinou expoziční charakteristikou se úprava nemusí povést.**

Doostřit

Funkce aplikuje ostřicí efekt, který do určité míry dokáže odstranit neostrost obrazu. Funkci je vhodné použít při změně rozměru obrázku.

Funkce dostupná přes **Upravit | Vylepšit | Doostřit... [Ctrl+5]** slouží k doostření obrázků. Nejdůležitější volbou je zde typ doostření.

- **Jednoduché doostření** slouží pro rychlé doostření jemných detailů, např. po zmenšení obrázku. Volitelným parametrem je síla efektu a jasová metoda.
- **Maskování neostrosti** je metoda odvozená z tradiční filmové technologie, vyvinutá speciálně pro zaostřování fotografií, protože zvýrazňuje v obrázku pouze výrazné hrany. Parametry jsou síla efektu, poloměr, práh a jasová metoda.
- **Gaussovské doostření** je metoda pro odstranění gaussovského typu rozmazání fotografie. Parametry jsou síla efektu, poloměr, potlačení šumu.
- **Plošné doostření** je metoda pro odstranění plošného typu rozmazání fotografie. Parametry jsou síla efektu, poloměr, potlačení šumu.
- **Měkké doostření** umožňuje současné doostření jemných detailů a zároveň potlačení hrubších struktur, je tedy vhodná například pro doostřování portrétů. Parametry jsou síla efektu.

Parametr **Jasová metoda** znamená, že bude filtr aplikován pouze na jasovou složku obrázku, čímž je možné zabránit barevným posunům, které vznikají na okrajích hran při silném zaostření.

Rozdíly mezi způsoby zaostření

Způsob zpracování obrazu u jednotlivých metod je zcela odlišný. Zatímco **Maskování neostrosti** zaostřuje v obrázcích především oblasti výrazných hran, další metody zaostřují vždy celý obrázek a proto zvýrazní všechny detaily. To v praxi znamená, že na nekvalitní fotografie – ať už zašuměné nebo poškozené silnou kompresí je vhodná především metoda maskování neostrosti, ostatní metody by příliš zvýraznily nežádoucí obsah obrázku.

Metodou **maskování neostrosti** je možné eliminovat neostrosti vzniklé při fotografování, skenování apod. Ostření touto metodou je velice vhodné pro fotografie, protože je závislé na kresbě obrazu. Základní myšlenka této techniky je jednoduchá – spočívá ve vytvoření neostře masky rozmazáním původního obrázku, která je posléze „odečtena“ od původního obrázku. Takto vzniklý obraz se zvýrazněnými hranami je posléze „přičten“ k původnímu obrázku. **Poloměr** určuje rozmazání masky a jeho velikost je velice důležitá. Pokud je zvolená hodnota příliš vysoká dochází k přeostření, které se projevuje světlými obrysy (nebo dokonce září) vycházející z hran. **Práh** určuje, jak musí být rozdílné dvě hodnoty jasu, aby byly považovány za hranu. Hodnota 0 znamená, že efekt bude použit na všechny pixely obrazu; pokud efekt příliš zviditelňuje šum v obrázku, doporučuje se experimentovat s hodnotami v rozmezí 2–20.

Metody **Gaussovské doostření** a **Plošné doostření** jsou speciální techniky pro zaostření obrazu založeném na odstranění konkrétního rozmazání pomocí konvoluční matice. Volba **Plošné** je vhodná pro obrázky postižené neostrostí získanou při fotografování, **Gaussovské** pro obrázky rozmazané při procesu zpracování – například zmenšení fotografie. **Poloměr** řídí, jak velké okolí bude zahrnuto do výpočtů, přičemž větší okolí znamená subjektivně razantní zvýšení zaostřovacího účinku. Volba **Potlačení šumu** zabraňuje přílišnému přeostření při současném zachování plnosti efektu doostření.

Zmenšení obrázku metodou supersampling vytvoří plošné rozmazání, ne gaussovské, ale je to svým způsobem výjimka. Při fotografování vzniká neostrost na hranici mezi Gaussovským a plošným rozmazáním.

Rozmazat

Funkce nabízí několik možností pro rozostření a kreativní rozmazání fotografie.

Funkce je dostupná z nabídky **Upravit | Vylepšit | Rozmazat... [Ctrl+6]** okna Průzkumník a **Vylepšit | Rozmazat... [Ctrl+6]** v Editoru.

Filtr obsahuje šest typů rozmazání: Jemné, Gaussovské, Plošné, Směrové, Rotace a Zoom. První typ je vhodný pro jemné rozmazání, pro silnější efekt slouží rozmazání Gaussovské a Plošné. Další typy rozmazání mají navíc přídavné parametry – pro Směrové je to **Směr**, pro Rotaci a Zoom je to **Střed** rozmazání (ten také vybrat přímo z obrázku kapátkem). První posuvník **Síla** je společný pro všechny typy rozmazání. Volba **Vysoká kvalita** zlepšuje

přesnost výpočtů za cenu delší doby výpočtu rozmazání.

Projasnit stíny

Funkce najde a prosvětlí tmavá místa v obrázku podobně jako kdybyste použili blesk při fotografování.

Tuto funkci vyvoláte z nabídky **Upravit | Vylepšit | Projasnit stíny... [Ctrl+7]**. Její služby oceníte zejména při vylepšování obrázků s velkým dynamickým rozsahem, kde např. kvůli světlému nebi nebylo možné správně exponovat spodní část fotografie a ta tak zůstala příliš tmavá a bez detailů. Algoritmus této funkce simuluje práci profesionálních grafiků s hladinami v pokročilých editorech – míchání původní fotografie s inverzní černobílou maskou, tuto činnost však plně automatizuje.

Parametr **Zdroj masky** je vhodné použít pokud efekt příliš zesiluje některou barevnou složku obrazu. Pokud je například v obraze větší množství červené barvy, která je efektem příliš silně ovlivněna, zvolte jako zdroj červený kanál – efekt pak nebude na červenou složku vůbec použit (maska je používána v inverzní podobě). Použití ostatních parametrů **Projasnění stínů**, **Ztlumení světél**, **Střední tóny** je silně závislé na charakteru fotografie a požadovaném výsledku a je prakticky nemožné doporučit konkrétní sadu nastavení. Doporučujeme experimentovat a využít okno s náhledy pro porovnání originální fotografie a výsledku. Volba **Silný efekt** je určena pro opravdu silně podexponované fotografie a způsobuje dvojnásobnou sílu efektu. Pozor, tato volba může mít při nevhodném použití spíše negativní vliv na kvalitu fotografie. Poslední možností efektu je automatické **Roztažení kontrastu**.

Šum

Pro odstranění šumu z fotografie použijte **Upravit | Vylepšit | Šum [Ctrl+Shift+N]**. Zoner Photo Studio disponuje nástrojem pro odstranění jak charakteristického šumu vzniklého dlouhou expozicí snímku (tzv. hot-pixels, v programu označeny jako „pepř a sůl“), tak i standardního aditivního šumu.

Metody je možné aplikovat současně, u první se volí **Charakter šumu** podle konkrétního obrázku, u aditivního šumu lze nastavit **Sílu filtru**.

Pokročilé odstranění šumu

Pokročilé odstranění šumu umožňuje detailní nastavení všech parametrů a tím poskytne zkušeným uživatelům plnou kontrolu nad procesem odšumování.

Funkci vyvoláte volbou **Upravit | Vylepšit | Pokročilé odstranění šumu** v nabídce okna Průzkumník nebo volbou **Vylepšit | Pokročilé odstranění šumu** z nabídky z Editoru.

V prvním kroku dojde k analýze šumu v obrázku a poté k vlastnímu odšumění obrázku, tento proces může být na větších obrázcích časově náročnější. Následná změna většiny parametrů už nevyžaduje nové odšumění a je proto výrazně rychlejší. Rychlost odšumění můžete ovlivnit volbou **Kvalita** – při nastavení nižší kvality je proces rychlejší a naopak. Pomocí posuvníků **Jas** a **Barvy** lze nastavit úroveň odstranění šumu nezávisle pro jasovou a barevnou složku obrázku.

Kromě tohoto globálního nastavení je možné ještě selektivně ovlivnit úroveň odšumění pro určité barvy, resp. jasové úrovně v obrázku. K tomu slouží několik ovládacích prvků v části **Lokální korekce podle barvy** a **Lokální korekce podle jasu**. Základním ovládacím prvkem je pruh s barevným resp. jasovým přechodem a křivka s několika uzly. Tažením za jednotlivé uzly lze měnit tvar křivky a tím zvýšit či snížit úroveň odšumění pro konkrétní barvu resp. jasovou úroveň. Kliknutím na křivku kdekoliv mezi uzly je možné přidat další uzly, vybraný uzel je možné smazat klávesou **[Del]**. Pomocí „kapátka“ je možné vybrat barvu resp. jasovou úroveň přímo z obrázku.

U silně zašuměných obrázků už šum často vytváří spíše barevné skvrny které i po odšumění mohou působit rušivě. Pomocí volby **Potlačení barevných skvrn** lze tento jev eliminovat. S intenzitou potlačení je ovšem nutné pracovat obezřetně neboť silné potlačení může způsobit neúměrnou ztrátu detailů v obrázku.

Kvalita odšumění, tedy co největší potlačení šumu při co nejmenší ztrátě detailů, je silně závislá na správném určení intenzity šumu v obrázku. Proto se před odšuměním provádí poměrně detailní analýza šumu, v určitých případech se ovšem může stát, že intenzita šumu nebude stanovena zcela správně a v důsledku toho dojde k nedokonalému nebo naopak příliš agresivnímu odšumění. V těchto případech je možné v části **Intenzita šumu v obrázku** změnit způsob detekce na **Ruční nastavení** a upravit detekovanou intenzitu šumu, a to nezávisle pro barevný i jasový kanál. V tomto případě doporučujeme nastavit oba posuvníky pro úroveň odšumění na 100% a vizuálně nastavit intenzitu šumu tak, aby byl co nejvíce potlačen šum ale zároveň ještě nedocházelo k neúměrné ztrátě detailů v obraze. Následně můžete vrátit posuvníky pro úroveň odšumění na požadované hodnoty.

Chromatická vada

Na opravu fotografií s chromatickou vadou je vhodná funkce **Upravit | Vylepšit | Chromatická vada [Ctrl+Shift+A]**.

Chromatická vada (aberrace) je jev, který vzniká z více příčin, jednou z nich je nestejný lom světelných paprsků různé vlnové délky. Na snímcích se projevuje nejčastěji fialovou, někdy též zelenou nebo modrou rozpitou konturou v místě s velkým kontrastem. Zoner Photo Studio nabízí velmi snadno ovladatelný nástroj pro odstranění této chyby.

Pokud se chromatická vada uprostřed obrazu nenachází a směrem ke krajům se zvětšuje, můžete pro její potlačení použít ovládací prvky „**Cervená – zelená**“ a „**Modrá – žlutá**“, kterými ovlivníte vzájemné posunutí barevných složek vůči sobě a vadu potlačíte.

Pokud se chromatická vada projevuje jinak nebo pokud výše uvedené ovládací prvky nedostačují pro její dostatečné potlačení, můžete aktivovat volbu **Potlačit zvolenou barvu**, která vám umožní selektivní potlačení vybrané barvy v obraze se zvolenou tolerancí.

Soudkovitost

Na fotografie se soudkovitostí nebo poduškovitostí je možné použít funkci **Upravit | Vylepšit | Soudkovitost [Ctrl+Shift+D]**.

Soudkovitost a poduškovitost je častá vada objektivů, nepříjemná při fotografování architektury a rovných hran. Posuvníkem volíte sílu prohnutí nebo vypuknutí objektu. Při prohnutí dovnitř je možné s výhodou použít **Automatické ořezání**.

Kvalitu je možné nastavit pro urychlení náhledu například na **Nejbližší body** a efekt po nalezení optimální hodnoty aplikovat v kvalitě nejlepší – **Bikubické metodě**.

Odstranění soudkovitosti je vždy vhodné provést jako první operaci před dalšími úpravami obrázku (především před ořezáním, narovnáním svislic a perspektivy).

Vinětace

Postupné ztmavnutí okrajů u fotografie můžete přidat nebo odstranit pomocí funkce **Vinětace** z nabídky **Upravit | Vylepšit | Vinětace... [Ctrl+Shift+V]**.

Vinětace je nestejněměrná expozice v ploše fotografie. Obvykle vzniká při použití předsádek, filtrů nebo sluneční clony na širokoúhlém objektivu, případně u nekvalitních objektivů.

Volbou **Automatická maska** přepnete funkci do režimu, kdy se maska pro korekci jasů vytváří automaticky z obrazu.

V opačném případě se maska vytváří na základě **poloměru**, který udává rychlost tmavnutí rohů ve vzdálenosti od kraje. Tento režim pro odstranění vinětace je možné použít jen na neořezaný obrázek, protože je střed korekce umístěn vždy do středu obrazu. Posuvníkem **Síla efektu** nastavujete přidání (záporné hodnoty) nebo korekci vinětace.

Řádkový proklad

Funkce potlačuje řádkový proklad u obrázků získaných z videa.

Digitální kamery a další videotechnika pracují z historických důvodů s prokládanými obrázky. Takové obrázky obsahují v jednom snímku dva půlsnímky, které mohou pocházet z různých záběrů. První půlsnímek je uložen v lichých řádcích obrázku, druhý půlsnímek v sudých. Pokud se scéna nemění a nedochází k pohybu, pak má obrázek plné rozlišení a není potřeba jej nijak upravovat. (Stejná věc platí i pro obrazový materiál převedený z klasických filmových kamer, který většinou obsahuje oba půlsnímky z jednoho záběru.) Pokud se scéna mezi snímky změnila zásadně, pak obsahuje obrázek dva zcela rozličné půlsnímky. Naprostá většina obrázků však obsahuje jak nepohyblivá místa, tak i části, kde dochází k pohybu.

Volba **Upravit | Vylepšit | Řádkový proklad...** v nabídce okna Průzkumník a **Vylepšit | Řádkový proklad...** v Editoru, klávesová zkratka [**Ctrl+Shift+L**].

Zoner Photo Studio umožňuje upravit fotografie obsahující snímky s řádkovým prokladem. Na různé obrázky se hodí různé metody – někdy může být výhodné použít odstranění řádkového prokladu pouze na část obrázku nebo dokonce na různé části různými metodami.

- **Spojit půlsnímký** – Obecně doporučená metoda, která se snaží inteligentně spojit oba půlsnímký v oblastech bez pohybu a tím zvětšit výsledné rozlišení obrázku. Místa, kde dochází ke změně scény jsou interpolována z preferovaného půlsnímký.
- **Prolnout půlsnímký** – Tato metoda spojuje v jeden snímek oba půlsnímký. V místech pohybu pak dochází ke specifickému zdvojení a rozmazání obrazu.
- **Interpolovat půlsnímek** – K výpočtu se využívá pouze jeden půlsnímek, zbývající řádky jsou dopočítány pomocí interpolace.
- **Duplikovat půlsnímek** – K výpočtu se využívá pouze jeden půlsnímek, zbývající řádky jsou duplikovány.
- **Podvzorkovat půlsnímek** – Využívá pouze jeden preferovaný půlsnímek, který je dále v horizontálním směru zmenšen interpolací (podvzorkován), aby byl zachován poměr stran. Výsledný obrázek má čtvrtinové rozlišení.
- **Prohodit půlsnímký** – Tato metoda neprovádí vlastní odstranění prokladu, ale pouze opravuje chybu některých programů, které ukládají půlsnímký do obrázku v opačném pořadí. Řešením je pak prosté prohození sudých a lichých řádků obrázku.

Položka **Preferovat první půlsnímek** určuje, který snímek bude použit jako základ pro nový obrázek. Vždy je vhodné vyzkoušet, který z půlsnímků zaručuje lepší výsledek.

Práh spojení – udává hodnotu, která určuje u metody **Spojit půlsnímký**, zda se jedná o pohyb nebo změnu ve scéně. Příliš vysoké hodnoty se projevují v nedostatečném odstranění artefaktů prokladu, příliš nízké naopak ve výsledku snižují efektivní rozlišení, neboť bude větší část obrázku vyhodnocena jako pohyblivá. Doporučené hodnoty jsou 10–25.

Testovat jas místo barvy – Detekce pohybu ve scéně u metody **Spojit půlsnímký** se zjišťuje pomocí rozdílu barev, nebo jasu pro každý pixel v prvním a druhém půlsnímký. Detekce pomocí barev je vhodnější na kreslené obrázky nebo scény s většími jednobarevnými plochami (kreslené filmy). Detekce pomocí jasu je vhodná pro části obrazu s průhlednými prvky (např. televizní grafika, logo).

Odstranění řádkového prokladu je vždy vhodné provést jako první operaci před dalšími úpravami obrázku (především před změnou velikosti).

Efekty

Efekty na obrázky lze aplikovat v Editoru z nabídky **Efekty** a v nabídce okna Průzkumník **Upravit | Efekty**.

**Úpravy prováděné v okně Průzkumník se aplikují ihned do souborů bez možnosti vrácení zpět!
Pracujte vždy na pracovních kopiích originálních souborů.**

Stará fotografie

Oblíbený fotografický a filmový efekt, jinak zvaný také sépie. Posuvníkem nastavíte „stáří“ fotografie.

Volba **Upravit | Efekty | Stará fotografie...** v nabídce okna Průzkumník a **Efekty | Stará fotografie...** v nabídce Editoru.

Přidat zrno

Navozuje pocit efektu vysoké citlivosti filmu. Základní parametry efektu jsou **množství zrna** a **typ zrna**. Volba **barevné zrno** přepíná mezi monochromatickým a různobarevným zrnem.

Volba **Upravit | Efekty | Přidat zrno...** v nabídce okna Průzkumník a **Efekty | Přidat zrno...** v nabídce Editoru.

Exploze

Vytváří podobný efekt, jako kdybyste dali obrázek za výplň prosklených pokojových dveří. Nastavuje se síla efektu.

Volba **Upravit | Efekty | Exploze...** v nabídce okna Průzkumník a **Efekty | Exploze...** v nabídce Editoru.

Olejomalba

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

Volba **Upravit | Efekty | Olejomalba...** v nabídce okna Průzkumník a **Efekty | Olejomalba...** v nabídce Editoru.

Vlny

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

Volba **Upravit | Efekty | Vlny...** v nabídce okna Průzkumník a **Efekty | Vlny...** v nabídce Editoru.

Kresba tužkou

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

Volba **Upravit | Efekty | Kresba tužkou...** v nabídce okna Průzkumník a **Efekty | Kresba tužkou...** v nabídce Editoru.

Pixelizace

Změní kvalitu obrázku „kostičkováním“. Volitelná je šířka pixelu.

Volba **Upravit | Efekty | Pixelizace...** v nabídce okna Průzkumník a **Efekty | Pixelizace...** v nabídce Editoru.

Protlačení

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

Volba **Upravit | Efekty | Protlačení...** v nabídce okna Průzkumník a **Efekty | Protlačení...** v nabídce Editoru.

Detekce hran

Tradiční bitmapový efekt, který vyhledá kontrastní hrany. Nastavuje se síla efektu.

Volba **Upravit | Efekty | Detekce hran...** v nabídce okna Průzkumník a **Efekty | Detekce hran...** v nabídce Editoru.

Negativ

Převrácení hodnot barevných složek – vytvoření negativního obrazu.

Volba **Upravit | Efekty | Negativ...** v nabídce okna Průzkumník a v **Efekty | Negativ...** nabídce Editoru.

Vyrovnění histogramu

Tato funkce upraví četnosti jasových složek obrázku tak, aby jeho histogram odpovídal teoretickému ideálnímu histogramu. Tato funkce je plně 16bitová, na rozdíl od funkce **Vyrovnění histogramu** v **Kombinované úpravě obrazu**.

Volba **Upravit | Efekty | Vyrovnění histogramu...** v nabídce okna Průzkumník a **Efekty | Vyrovnění histogramu...** v nabídce Editoru.

Dynamické prahování

Tento filtr převádí obrázek na černobílý s tím, že se na rozdíl od klasického prahování neurčuje pevně práh, za kterým je již pixel chápán jako černý, ale tento odvozuje z okolí každého bodu. Díky tomu je možné uspokojivě prahovat i obrázky s velkými místními změnami jasu. Charakter výsledného obrázku se řídí volbou dynamického **Prahu** a **Okolí**.

Volba **Upravit | Efekty | Dynamické prahování...** v nabídce okna Průzkumník a **Efekty | Dynamické prahování...** v nabídce Editoru.

Měkká kresba

Efekt Měkká kresba umožňuje současné doostření jemných detailů a potlačení hrubších struktur, je tedy vhodný například pro doostřování portrétů. Obsahuje čtyři ovládací prvky pro čtyři úrovně jemnosti detailů, přičemž zvětšováním hodnoty dochází ke zvyšování kontrastu detailů o dané jemnosti, zatímco snižováním hodnoty naopak dochází k jeho snižování. Zvýšením kontrastu dostatečně jemných detailů pak dochází k doostření obrázku, snížením kontrastu větších detailů dochází naopak k změkčení tvrdších stínů při zachování ostrosti jemných detailů.

Poškozená fotografie

Funkce se snaží napodobit vzhled fotografie, která byla poškozena působením času (např. zažloutnutí, vybledlé okraje) a špatným zacházením (např. škrábance, skvrny).

Funkci spustíte volbou **Upravit | Efekty | Poškozená fotografie** v nabídce okna **Průzkumník nebo Efekty | Poškozená fotografie** v Editoru.

Filtr je možné použít ve zjednodušené podobě, v tomto případě obsahuje jediný posuvník sloužící k nastavení požadované úrovně poškození. Pomocí volby **Detailní nastavení parametrů** lze rozhraní přepnout do rozšířeného režimu, kdy lze nastavit jednotlivé typy poškození zcela nezávisle. Tlačítkem **Přegenerovat** změníte tvar a pozice jednotlivých vad v obraze, po stisku tlačítka **Náhodné parametry** program nastaví jednotlivé posuvníky do náhodných pozic.

Textura

Po použití této funkce vypadá fotografie jako by byla nanесena na určitý materiál.

Funkci spustíte volbou **Upravit | Efekty | Textura** v nabídce okna Průzkumník nebo **Efekty | Textura** v Editoru.

Parametr **Textura** slouží k výběru typu materiálu, který funkce simuluje, posuvníkem **Intenzita** se nastavuje viditelnost textury.

Mapování tonality

Efekt mapováním tonality umožňuje pracovat s jedním obrázkem jako s HDR obrazem. Vlivem nastavení jednotlivých parametrů dochází k zesílení lokálního kontrastu a k většímu zvýraznění detailů v tmavých a světlých oblastech.

Parametr **Intenzita** udává sílu vlivu nastavení na okolní pixely. **Komprese** určuje jakou měrou má být ve výsledném obraze zastoupen celkový dynamický rozsah HDR obrazu. Parametr **Světlo** potlačuje vliv světla a stínů. Intenzitu barev nastavuje **Sytost**. Parametr **Gamma** ovlivňuje zakřivení křivky gamma korekce. Parametry **Černý a bílý bod** určují kolik procent pixelů má být oříznuto. **Intenzita stínů a světla** udává s jakou silou se nastavení projeví v oblasti stínů a světla.

Nastavení parametrů je shodné s ovládáním funkce [Vytvořit | HDR mapováním tonality](#) v Průzkumníku.

Posun barev

Funkci slouží k drobným úpravám vybraných barevných odstínů. Výběr barvy provedete kliknutím na tlačítko s kapátkem a následným kliknutím kapátkem do zdrojového obrazu. Zvolená barva se objeví v seznamu barev a je možné pro ni upravit **Odstín**, **Sytost** a **Světlost**. Z důvodu plynulosti barevných přechodů dojde i k ovlivnění dalších blízkých barev. Pokud je však některá barva vybraná v seznamu a nemá žádné vlastní úpravy, ovlivnění se u ní neprojeví. Parametry pro korekci barev je možné kdykoli měnit po zvolení příslušné barvy v seznamu a její odstranění je možné provést kliknutím na tlačítko **Odstranit barvu ze seznamu**. Protože funkce žádným způsobem nezohledňuje prostorové umístění vybrané barvy, při požadavku na korekci blízkých barev jen v jedné části obrazu je nutné omezit aplikaci efektu pomocí selekčních nástrojů.

Odstíny šedi

Převod barevného snímku do odstínů šedi (černobílá fotografie) je možné výrazně ovlivnit použitou metodou a získat tak perfektní a kontrastní snímky v šedé škále.

Některé barevné kontrasty na fotografii po převodu do odstínů šedé zaniknou (např. kontrast zelené a modré nebo červené) a výsledek potom působí na rozdíl od barevného snímku šedivě. Elegantním řešením je převod na stupně šedé pomocí jednotlivých barevných složek, pomocí kterého lze i z takovéto fotografie udělat kontrastní fotografii.

Použití funkce **Upravit | Efekty | Odstíny šedi [Ctrl+G]** z nabídky okna Průzkumník nebo **Efekty | Odstíny šedi** v Editoru umožňuje vybrat mezi několika různými metodami podle práce s jednotlivými barevnými kanály:

- **Odstíny šedi** – použijí se všechny složky v pevně daném poměru, který odpovídá běžnému vnímání světla lidským okem, vhodná metoda pro fotografie
- **Desaturace** – odstranění barevných složek z obrázku
- **Pokročilá** – používá se složitý způsob převodu, výsledky srovnatelné s první metodou, avšak náročnější na výpočty
- **Průměr kanálů** – počítá se průměrná hodnota mezi všemi barevnými složkami
- **Maximum kanálů** – použije se barevná složka s největší hodnotou
- **Minimum kanálů** – použije se barevná složka s nejmenší hodnotou
- **Červený kanál** – použije se pouze červená složka
- **Zelený kanál** – použije se pouze zelená složka
- **Modrý kanál** – použije se pouze modrá složka
- **Uživatelská** – použijí se složky v poměru podle volby **Zdrojové kanály**. Tato metoda vám dává nejvíce možností zvolit si s jakým důrazem má být použita která složka. Volba **Normalizovat** zaručí, že součet procent bude rovných 100 %.

Míchání kanálů

Efekt změny barevného podání obrázku poskládáním barev z původních barevných složek v novém vzájemném poměru.

Práce s RGB kanály se hodí zejména na opravu vadných obrázků se špatně poskládanými kanály, pokročilé úpravy vyvážení barev nebo pro rekonstrukci barev v infračervené fotografii. Pro infračervenou fotografii se kvůli extrémně zvýšené expozici červeného kanálu doporučuje převod do černobílé podoby nebo prohození červeného a modrého kanálu pro přirozenější podání.

Efekt spustíte volbou z nabídky **Upravit | Efekty | Míchání kanálů** v okně Průzkumník a volbou **Efekty | Míchání kanálů** v okně Editor.

První tři volby ve výběru **Kanál** určují, pro co platí níže nastavené hodnoty jednotlivých kanálů, poslední volba **Offset** určuje plošné zesílení/zeslabení vybraného kanálu. Nastavení kanálu na **Odstíny šedi** přepne celý dialog do režimu převodu tónů šedé. Narozdíl od funkce [Odstíny šedi](#) umožňuje odečítání jednotlivých barevných složek.

Barevné tónování

Funkce slouží k tónování obrazu do vybraných barev. Vstupní obraz se nejprve převede do šedé škály, na kterou se mapují výstupní barvy přechodu.

Funkci spustíte volbou **Upravit | Efekty | Barevné tónování** v nabídce okna Průzkumník nebo **Efekty | Barevné tónování** v Editoru.

Nejtmavší odstíny obrazu budou mít ve výsledku barvu z levé části, nejsvětlejší místa barvu z pravé části. Krajní body přechodu je možné určit stiskem tlačítek po jeho stranách. Do vnitřku přechodu je možné vložit na různé pozice další barvy a to buď přímo poklepáním na přechod nebo tlačítkem **Přidat**. Barvu uvnitř přechodu je kdykoliv možné změnit výběrem její značky a stiskem tlačítka **Aktivní**. Značku je možné také posunout na libovolné místo

uvnitř přechodu. Stisk tlačítka **Smazat** smaže vybranou barvu v přechodu, **Smazat vše** odstraní všechny vnitřní barvy přechodu.

Uživatelský filtr

Uživatelský filtr umožňuje velmi pokročilému uživateli aplikovat na obrázek definovatelnou konvoluční matici.

Volba v nabídce **Upravit | Efekty | Uživatelský...** okna Navigátor a **Efekty | Uživatelský...** v Editoru.

Princip funkce je v zásadě velmi jednoduchý. Matice obsahuje 5×5 koeficientů, které určují, jak se vypočítá hodnota každého jednotlivého bodu budoucího obrázku. Každým koeficientem se při zpracování násobí jas barevné složky obrazového bodu. Hodnota uložená přesně uprostřed matice odpovídá hodnotě, která se použije přímo pro zpracováváný bod, ostatní koeficienty se použijí pro zpracování okolí tohoto bodu – koeficientem zcela vlevo nahoře se vynásobí jas pixelu o dva pixely vlevo a nahoře; analogicky se pak aplikuje všech 25 koeficientů. Výsledné hodnoty se postupně sečítají a jejich součet je poté vydělen hodnotou **Dělitel**. Jeho hodnotu je možné **Určit automaticky**, pak je prostým součtem všech koeficientů. K výsledku dělení je pak přičten **Posun** a výsledek je hodnota jasu výsledného bodu. Celý výpočet se opakuje pro každý pixel obrázku a pro všechny barevné složky obrazu.

Praktické použití se odvíjí především od tvaru matice. Pokud je uprostřed vysoká kladná hodnota a v jejím těsném okolí záporné hodnoty, pak dochází k zaostření obrázku, naopak rozmístění stejných koeficientů symetricky kolem středu znamená rozmazání obrázku. Posunem je možné plošně zesvětlit nebo ztmavit celý obrázek o konkrétní hodnotu.

Variace

Funkce Variace slouží pro názornou změnu barevného a jasového podání fotografie pomocí několika možných náhledů úprav obrázku.

Funkci vyvoláte z nabídky **Efekty | Variace** v Editoru.

V okně je zcela vlevo zobrazen originální obrázek, vedle něj je sloupec pro zesvětlení a ztmavení a v pravé části je šest variant možných barevných odchylek. Uprostřed bloků pro změnu jasu a barevného tónu je vždy aktuální obrázek pro snadné porovnání výsledku. Úprava aktuálního obrázku se provádí přímo kliknutím na některý z nabízených náhledů. K originálnímu souboru je možné se kdykoliv vrátit kliknutím na originální obrázek. U pravého horního okraje filtru je možné změnit **Sílu** efektu v pěti stupních od **Malé** po **Velkou**.

Funkce je vhodná pro individuální úpravy fotografií.

Obálky

Obálky naleznete v nabídce **Upravit | Efekty | Obálky...** okna Průzkumník a v nabídce **Efekty | Obálky...** v Editoru.

Obálky slouží k tématickým výřezům z fotografií. Obálka je možné „ořezat“ podle několika desítek předdefinovaných tvarů, jako jsou srdíčka, bubliny, rámečky apod. Zoner Photo Studio umí nastavit ostrost ořezu, barvu zbylého pozadí a také provést ořez „do ztracena“.

Lze vybrat z několika typů obálek:

- **Černobilé a Barevné šablony** – fotografie bude „ořezána“ podle vybraného motivu, který lze po fotografii posunovat nebo zvětšovat/zmenšovat. Na okraje je aplikována zvolená **Barva**. Okraje mohou být rozmazány zvětšením hodnoty **Rozmazání**.
- **Poštovní známka** – okraje poštovní známky jsou vloženy do obrázku nebo jej lemují. Lze nastavit barvu známky, barvy pozadí, šířku, posunutí a natočení stínu.
- **Puzzle** – rozdělí obrázek na kousky skládačky dle zadané šířky a barvy pera, složitosti a procenta chybějících kousků.
- **Políčko filmu** – přidá obrázku vzhled filmového políčka.
- **Poznámkový blok** – přidá obrázku vzhled poznámkového bloku.

Vaše vlastní obálky

Soubor motivů (obálek) můžete rozšiřovat. Obrázky se „ořezávají“ podle masek, které jsou uloženy v jedné ze

systémových složek programu Zoner Photo Studio – Envelopes (ve složkách Programových souborů). Černobílé obálky jsou definovány obrázkem GIF, který představuje masku o velikosti 1024 × 768 bodů a náhled (také GIF) o velikosti 60 × 45 bodů. Barevné obálky jsou definovány obrázkem PNG, který představuje obrázek s průhledností (alfa kanálem) a náhled (také PNG).

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 černobílých obálek envelope.zmf je již ve složce Envelopes obsažen.

Okraje fotografie

Průhledné hrany

Pokud chceme nějakým způsobem „vyhladit“ okraje obrázku, můžeme využít funkci **Upravit | Efekty | Průhledné hrany**. V dialogu se nastavuje buď pouze jedna velikost pro všechny hrany, pokud je zatržena volba **Symetricky**, nebo je možné nastavit šířku průhledné hrany pro každou stranu zvlášť. Nastavení **Průhlednost** určuje do jaké míry bude u okrajů obrázek zprůhledněn. Dalším důležitým parametrem je barva pozadí, na kterou má být obrázek v budoucnu umístěn.

Měkký stín

Efekt měkkého stínu přidává obrázkům prostorový dojem. Tuto funkci vyvoláte v menu **Upravit | Efekty | Měkký stín**. V dialogu zvolíte Horizontální a vertikální posunutí stínu v obrazových bodech. Rozmazání určuje sílu zmatnění okrajů stínu. Průhlednost udává jakým způsobem bude stanovena výsledná barva z kombinace **Barvy stínu** a **Barvy pozadí**.

3D tlačítka

Volba **Upravit | Efekty | 3D tlačítka** vytvoří z obrázků prosvětlením nebo ztmavením hran objekty podobné tlačítkům. Vytvoření „tlačítka“ z obrázku znamená úprava jeho okrajů, tak aby navozoval trojrozměrný dojem.

Zásuvné moduly

Editor programu Zoner Photo Studio přímo podporuje Adobe Photoshop kompatibilní zásuvné efektové filtry typu 8bf. Jedná se o externí filtry, které je možné použít přímo z Editoru na aktuálně otevřený obrázek.

S programem Zoner Photo Studio se standardně nedodávají žádné zásuvné filtry tohoto typu, ty je možné vyhledat například na internetu. Existují mnohé – ať již komerční, nebo zdarma. Pro vyhledání zdarma dostupných filtrů zkuste zadat do vyhledávače například frázi „free 8bf“.

Editovat obrázek

Obrázek je možné editovat několika způsoby:

- volbou **Editovat obrázek... [Enter]**, případně **Editovat obrázek v nové záložce... [Ctrl+Enter]** v nabídce **Upravit** okna Správce
- kliknutím na tlačítko **Editor** oblasti volby modulů v pravém horním rohu aplikace
- volbou **Editor**, případně **Nový Editor** z místní nabídky vyvolané kliknutím pravým tlačítkem na náhled obrázku v okně Průzkumník
- pokud je to zvoleno v [Možnosti | Všeobecné](#), pak i dvojklikem na obrázek v okně Průzkumník, při současném stisku **[Ctrl]** se otevře nový Editor
- tlačítkem **Otevřít nový Editor** umístěným vpravo vedle záložek v horní části aplikace je možné otevřít prázdný Editor

Pokud již máte otevřené okno Editoru s obrázkem bez provedených úprav, tak se vybraný obrázek otevře v tomto okně. Pokud provádíte v již otevřeném Editoru úpravy obrázku, tak se vybraný obrázek automaticky otevře v novém okně Editor. Jestliže jste dosud neměli otevřené okno Editor, tak jej touto volbou otevřete.

Práce s výběrem

Funkce pro práci s výběrem naleznete v nabídce Editoru **Výběr**. Vybraná část obrázku je ohraničena obrysem (animující se přerušovaná čára). Vybranou část obrázku lze vložit do schránky a poté [vložit do jiného obrázku](#). Většina nástrojů, filtrů a efektů pracuje nad vybranou částí obrázku. Pokud v obrázku není žádný výběr, tyto funkce se provádí na celý obrázek.

Kromě nástrojů Editoru pro [práci s výběrem](#) lze použít i následující volby:

Upravit výběr

Výběr v obrázku lze **zmenšit/zvětšit**, vytvořit z obrysu výběru **okraj** o zadané velikosti, případně výběr **rozmazat** - což je vhodné na "zjemnění" hran výběru. Všechny parametry udávají rozměry v pixelech. Pokud je zapnut **Automatický náhled** (ikona se symbolem visacího zámku), změny se projevují okamžitě v obrázku.

Zobrazení masky a obrysu výběru

Maskou se rozumí způsob zobrazení výběru obrázku. Parametry zobrazení masky lze volit pomocí voleb v menu **Výběr | Zobrazení masky** nebo pomocí panelu nástrojů **Maska**. Lze vybrat mezi několika možnostmi zobrazení masky:

- **Nezobrazovat** - maska se nezobrazuje
- **Normální** - nevybraná část obrázku je překryta červenou maskou
- **Inverzní** - vybraná část obrázku je překryta modrou maskou
- **Pouze maska** - je zobrazena pouze maska výběru bez obrázku - bílé oblasti označují vybranou část obrázku, černé oblasti nevybranou část obrázku.

Volbou **Zobrazit obrys výběru** lze vypnout zobrazování obrysu výběru, což může být užitečné např. při zobrazení náhledu na výsledek filtrové operace v Editoru. Zobrazení masky a obrysu výběru se při přechodu na jiný obrázek nastaví do výchozího nastavení - maska se nezobrazuje, obrys výběru se zobrazuje.

Obtáhnout výběr

Pomocí volby **Výběr | Obtáhnout** je možné obtáhnout vybranou oblast obrázku zvolenou **Barvou** podle vybraného **Režimu** a **Krytí**. Dalšími parametry je **Šířka** pera a jeho **Pozice**.

Vyplnit výběr

Pomocí volby **Výběr | Vyplnit** je možné vyplnit vybranou oblast obrázku zvolenou **Barvou** podle vybraného **Režimu** a **Krytí**.

Vyplnit podle okolí

Odstranění nežádoucího objektu z obrázku může být poměrně pracný a zdlouhavý proces, při kterém je zpravidla potřeba použít několik nástrojů a přesto výsledek nemusí být zcela uspokojivý. Nástroj **Vyplnit podle okolí** se pokusí objekt odstranit zcela automaticky. Pomocí výběrových nástrojů vyberte část, kterou chcete z obrázku odstranit a stiskněte klávesy **[Shift+Delete]**. Funkce zvolenou oblast vyplní určitými fragmenty obrazu tak, aby co nejvíce splynulo s okolím. Protože algoritmus vyplňování je poměrně složitý, doporučujeme funkci používat spíše pro menší objekty, při zvolení větší oblasti v obrázku s vysokým rozlišením může být proces odstranění neúměrně zdlouhavý.

Uložit výběr

Uloží existující výběr (přednostně do formátu PNG), pro pozdější využití funkcí **Načíst výběr**.

Načíst výběr

Načte výběr ze souboru uloženého na disku. Načtený výběr je možné kombinovat s existujícím výběrem přidáním, odebráním nebo průnikem a dále lze vybrat jeho umístění v obrázku.

Editační vrstva

Editační vrstva

Většina filtrů a efektů v Editoru, nástroje po vložení textu, symbolů, obrázku a přechodový filtr vytvoří **editační vrstvu**. V této vrstvě lze pomocí výběru určit oblast obrázku, na kterou se efekt použije. Výběr lze upravovat pomocí [nástrojů pro výběr](#). U vrstvy je možné nastavit **Krytí**, případně i **Režim vrstvy** pomocí ovládacích prvků umístěných v panelu **Vrstva**. Krytí vrstvy udává v procentech míru překrytí původního obrázku. Režim prolnutí vrstvy určuje, jakým způsobem se prolíná efekt s původním obrázkem; na výběr je přes 20 různých režimů.

U editační vrstvy lze souběžně měnit parametry filtru (efektu nebo nástroje), výběru a vrstvy s okamžitým náhledem v okně Editoru a tím rychle dosáhnout požadovaného výsledku.

Tlačítka **Použít** a **Zrušit** v panelu nástrojů se ovládá aplikace nástroje nebo obrazového efektu. Po použití editační vrstvy již nelze dodatečně měnit parametry vrstvy.

Efekty

Při vkládání objektu (obrázek, text, symbol) lze editační vrstvě nastavit různé efekty. Dialogové okno pro nastavení parametrů efektů lze vyvolat kliknutím na tlačítko **Efekty...** v panelu nástrojů Vrstva nebo pomocí volby **Vrstva | Efekty...** v nabídce Editoru. Parametry efektů lze měnit po celou dobu, kdy je editační vrstva aktivní, po jejím použití již parametry efektů nelze změnit.

K dispozici jsou následující efekty:

- Stín
- Vnitřní stín
- Vnější záře
- Vnitřní záře
- Obrys
- Zkosení a reliéf
- Satén
- Překrytí barvou
- Překrytí přechodem

Parametry efektů můžete uložit a později znovu vyvolat pomocí voleb **Nastavení** ve spodní části dialogového okna.

Průhlednost v Editoru

Editor podporuje načítání a ukládání průhlednosti u formátů **PNG**, **GIF**, **TIFF** a **JXR**. Průhledné pozadí v obrázku je pro větší přehlednost zobrazeno jako bílo-šedá šachovnice.

Nastavení a zrušení průhlednosti

Nastavit průhlednost vybrané části obrázku lze pomocí volby **Vrstva | Nastavit průhlednost**, parametrem je úroveň průhlednosti v procentech. Pomocí klávesy **[Del]** lze rychle vybrané části obrázku nastavit průhlednost na 100 %. Vytvářet průhledné oblasti v obrázku lze také pomocí nástroje [Guma](#).

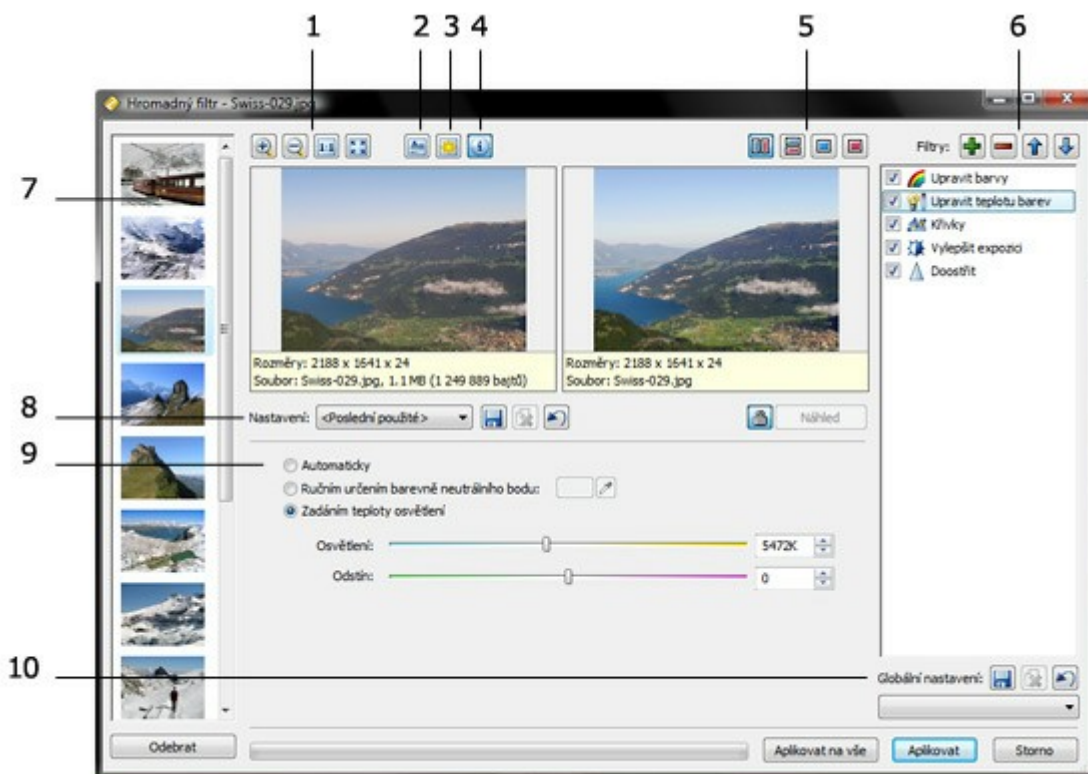
Zrušit průhlednost u celého obrázku lze pomocí volby **Vrstva | Zrušit průhlednost**, parametrem je barva pozadí, která se použije místo průhlednosti.

Ukládání průhlednosti

Při ukládání obrázků s průhledností lze **Zachovat průhlednost** u formátů, které ukládání průhlednosti podporují. U ostatních formátů lze nastavit **Barvu pro nahrazení průhlednosti**.

Univerzální dialog pro obrázkové filtry

Většina úprav obrázků se ovládá v univerzálním filtrovém dialogu, který má dva režimy zobrazení výsledku filtru. První je **zobrazení náhledů** přímo v horní části filtrového dialogu, při druhém je tato část dialogu schována a výsledky se prezentují **bez náhledů** přímo na ploše Editoru. Mezi režimy je možné přepínat tlačítkem **Změnit režim dialogu [F10]**. Spodní část filtrového dialogu se mění vždy podle zvoleného efektu. Mimo Editor je přístupný pouze první režim.



1 – velikost náhledů, 2 – zobrazení histogramu, 3 – zobrazení přepalů, 4 – informace, 5 – rozvržení náhledů originál-výsledek, 6 – přidání, odebrání a změna pořadí operací, 7 – náhledy vybraných souborů pro operaci, 8 – uložení/načtení nastavení vybrané operace, 9 – ovládací prvky, 10 – uložení/načtení hromadného filtru

Zobrazení náhledů operace ve filtrovém dialogu

Horní část dialogu umožňuje shlédnout výsledky efektu ještě před jeho aplikací. V levé části jsou čtyři tlačítka pro řízení měřítka – zvětšení, zmenšení (měřítko je možno měnit též kolečkem myši), 100% měřítko a vsazení do plochy. Tlačítka vedle se zapíná zobrazení histogramu, přepalů a základních informací o souboru. Zobrazený histogram je v rámci náhledu možné libovolně přemístit.

V pravé horní části se určuje zobrazení náhledů. Standardně jsou zobrazeny oba náhledy („před“ a „po“) horizontálně. Stiskem kolečka na myši je možné v náhledovém okně dočasně zobrazit obsah druhého okna.

V případě většího měřítka se výřez stanovuje tažením myši v jednom z náhledů. Okna náhledů mají měnitelnou velikost závislou na velikosti okna dialogu. Zvětšením okna se zvětší i plocha náhledů.

Pokud filtr umožňuje výběr barvy kapátkem, stiskněte tlačítko se symbolem kapátka a vyberte barvu z jednoho z náhledů.

V případě pomalého vykreslování náhledů vypněte možnost **Automatický náhled** (zámek) a náhled obnovte klepnutím na tlačítko **Náhled**. Informační text „Starý náhled“ uprostřed okna zmizí po dokončení operace, respektive po obnovení náhledu.

Zobrazení náhledů operace v Editoru

Při tomto režimu se zobrazují náhledy na výsledek filtrové operace přímo v Editoru podle aktuálního stavu volby **Náhled**. V tomto režimu je okno Editoru částečně zablokované – do ukončení filtru je možné měnit pouze velikost okna, parametry zobrazení obrázku (zvětšení, zobrazení přepalů a plovoucího histogramu) a pracovat s výběrem.

Parametry zobrazení jsou dostupné také v horní části filtrového dialogu pod tlačítkem **Možnosti**. Zde je možné dále povolit a nastavit průhlednost tohoto filtrového dialogu.

Hromadné operace

Při hromadných operacích je v dialozích vlevo zobrazen náhled souborů, na které se má změna aplikovat. Soubory můžete procházet a nastavenou úpravu „otestovat“ na všech obrázcích. Tlačítkem **Odebrat** se v náhledu vybraný soubor z hromadné úpravy vyřadí. Úprava se aplikuje buď na jeden aktuální obrázek klepnutím na tlačítko **Aplikovat** nebo na všechny (**Aplikovat na vše**). Tlačítkem **Storno** zrušíte celou hromadnou operaci.

Ukládání parametrů filtrovacích operací

Parametry úprav v dialozích můžete ukládat pod zvoleným jménem a poté zase obnovovat. Nastavené parametry jsou při aplikaci automaticky uloženy pod jménem **<Poslední použité>**. Tyto parametry jsou automaticky načteny při opětovném vyvolání dialogu. Pomocí tlačítek **Uložit** a **Smazat nastavení** si můžete připravit libovolné množství předvoleb. Tlačítko **Výchozí nastavení** rychle vybere položku **<Výchozí>**, která představuje „nulový stav“ dialogu.

Nastavení jednotlivých filtrů lze exportovat, importovat v nabídce **Nastavení | Správa nastavení filtrů...**

Po zavření dialogu se automaticky ukládá velikost dialogu, nastavení zobrazení přepalu a histogramu a volba **Automatický náhled**. Kromě velikosti dialogu a jeho umístění se každá volba ukládá pro každý filtr zvlášť.

Zobrazení v Editoru

Při zobrazení obrázků TIFF a ZMF podporuje Editor zobrazení všech obsažených stránek. Přesun na další stránku provedete pomocí příkazu **Zobrazit | Předchozí strana [Ctrl+Page Up]** a **Další strana [Ctrl+Page Down]**.

Zobrazit přepaly

Pro dočasné zobrazení přepalů a podexponovaných oblastí na aktivním obrázku použijete funkci **Zobrazit | Zobrazit Přepaly [Shift+O]**.

Přepal je oblast fotografie, kde některé nebo všechny barevné složky dosahují maximální hodnoty. Tento jev se na kvalitě obrazu projevuje ztrátou detailů (kresby) v přepálené oblasti. Příčinou může být přexponovaný obrázek nebo velice silný zdroj světla (slunce, oheň...). Sama přítomnost přepalu ještě neznamená znehodnocenou fotografii, kvalitu fotografie snižují často se opakující přepaly na větších oblastech, v některých místech se přepalu zabránit nedá (např. odraz na lesklých předmětech). Zobrazení přepalů je pouze informativní a nemá smysl upravovat obrázek například pomocí ztmavení jen proto, aby na něm Zoner Photo Studio přepaly nezobrazovalo. Přepal je místo fotografie bez kresby a tento typ operací na tom nic nemění.

Zoner Photo Studio zobrazuje osm typů přepalů – v jednotlivých složkách R, G, B, kombinované RG, RB, GB a RGB (to je tam, kde jsou přepálené všechny složky) a součtový přepal, kde jednotlivé složky sice nevykazují přepal, ale všechny v součtu překračují hraniční mez. Místa bez přepalu jsou zobrazena volitelně černobíle, oblasti s přepalem jsou zobrazeny přímo v sytých barvách přepálených složek – přepal v R červeně, G zeleně, B modře, kombinovaný RG žlutě, RB fialově, GB tyrkysovou a RGB jasně žlutou. Součtový přepal je zobrazen středně žlutou.

Zoner Photo Studio umí upozornit i na podexponovaná místa – to jsou příliš tmavá místa bez kresby. Tato místa se zobrazují jasně azurovou barvou.

Parametry zobrazení míst, která jsou problematicky exponovaná, je možné upravit v **Nastavení | Možnosti | Ostatní | Zobrazení přepalů a podexponovaných míst**. Blíže k tomuto viz kapitola **Ostatní**.

Zobrazit histogram

Volba **Zobrazit | Histogram [Ctrl+H]** zobrazí v okně Editoru plovoucí okno s histogramem otevřeného obrázku. Toho okno lze přesouvat v rámci okna Editoru. Po stisknutí pravého tlačítka myši nad oknem histogramu zobrazíte kontextovou nabídku, pomocí které můžete změnit velikost okna a vzhled histogramu.

Náhled barev před tiskem

Funkce **Zobrazit | Náhled barev před tiskem [Shift+P]** má smysl pouze tehdy, pokud je povolena správa barev (v **Nastavení | Možnosti | Správa barev | Používat správu barev**) a je zvolen barevný profil tiskárny. Funkce při použití transformuje barvy obrázku do barevného profilu tiskárny, která se provádí při tisku a zobrazí výsledek na obrazovce.

Zobrazit ostřicí body

Funkce **Zobrazit | Zobrazit ostřicí body [Ctrl+Shift+O]** zobrazí místa ve fotografii, která byla ve chvíli namáčknutí spouště fotoaparátu zvolena jako ostřicí body. Tato funkce je aktivní pouze na novějších fotoaparátech Canon a Nikon a funguje správně pouze na nemodifikovaných fotografiích.

Všechny tři funkce Zobrazit Přepaly, Náhled barev před tiskem a Zobrazit ostřicí body se chovají podobným způsobem. U obrázků se mění pouze způsob jejich zobrazení, jinak se (např. při uložení) stále pracuje s původním zdrojovým obrázkem. Funkce se při přechodu mezi obrázky automaticky vypínají.

Ztrátová komprese JPEG a bezztrátové operace

Komprese JPEG, definovaná ISO normou z roku 1990, byla vyvinuta za účelem úsporného uložení fotografických obrazových dat. Komprese využívá nedokonalosti lidského zraku a ukládá data s určitou ztrátou informace, díky čemuž dosahuje daleko lepších výsledků než neztrátové komprese. Lidský zrak například vnímá intenzivněji velké změny v obraze než jemné detaily, nebo je daleko citlivější na změnu jasu než barvy. Toho se využívá ke zmenšení objemu barevných informací přepočítáním barevných složek na menší rozlišení (podvzorkování). Míra zachování detailů je volitelná a nastavuje se koeficientem kvality v rozsahu 1—100. Vyšší hodnoty znamenají menší zkreslení a větší výsledný soubor, menší hodnoty se projeví menším objemem dat za cenu větší ztráty kvality. Parametry JPEG komprese ovlivňují pouze kvalitu obrazu a velikost souboru, velikost původního obrázku (počet obrazových bodů) zůstává nezměněn.

Volba vhodného koeficientu je vždy otázkou určení konkrétního obrázku. Pokud je cílem maximální úspora místa používají se hodnoty 30—60, pro běžné účely, uložení obrázku na internet nebo zaslání e-mailem se doporučuje používat hodnoty 70—80, pro potřeby DTP se používají hodnoty 80—100. Se stoupající hodnotou se zvětšuje míra detailů uložených v obrázku, tato závislost však není lineární – při hodnotách nad 90 je zlepšení již téměř nezatelné oproti citelnému přírůstku dat.

Zakrouhlovací chyby při výpočtech a případné podvzorkování barev způsobují, že výsledný obraz je postižen mírnými změnami i při použití hodnoty 100. Proto je JPEG komprese naprosto nevhodná v případech, kde je požadavkem zcela přesná grafika (perokresby, čárová grafika), ale pro fotografie je nenahraditelná, protože změny v obraze nejsou při vhodném nastavení viditelné. Skupina JPEG vytvořila též ISO standard pro bezztrátovou JPEG kompresi, ale tento standard se nepoužívá. V dnešní době je možné jej považovat za zastaralý, neboť relativně nový standard PNG bezztrátový JPEG většinou překonává.

Bezeztrátové operace

Při práci s digitálním fotoaparátem je občas potřeba otočit fotografie zabírané na výšku. Protože při každém otevření, úpravě a novém uložení obrázku s JPEG kompresí dochází k potenciální ztrátě obrazových informací, umožňuje Zoner Photo Studio použít pro otočení a převrácení za určitých okolností bezztrátové transformace (lossless transformations).

Bezeztrátová transformace je možná pouze u obrázků typu JPEG, jenž mají oba rozměry stran dělitelné číslem, které dostaneme vynásobením základní velikosti bloku 8 a hodnoty vzorkování barevných složek (1 nebo 2). Toto číslo určuje velikost bloků, po kterých je prováděna JPEG komprese. Běžné vzorkování je 2:1 v obou směrech, někdy pouze v horizontálním směru. Typické rozměry bloku jsou 16 × 16, 16 × 8 a 8 × 8. Fotoaparáty běžně produkují fotografie s rozměry, které jsou násobky těchto hodnot, takže na neořezaných a nezmenšených fotografiích jsou transformace v programu Zoner Photo Studio vždy bezztrátové.

Pokud není technicky možné provést transformaci bezztrátově, postupuje se podle volby v [Nastavení programu, sekce Všeobecné](#) – obrázek se buď ořízne nebo se znova uloží a při tom se provede opětovná ztrátová transformace do JPEGu.

Bezeztrátové úpravy jsou prováděny pouze při volání operací z okna Průzkumník. V Editoru je nutné při otevření souboru dekodovat celý obraz a při ukládání zase zpětně kódovat.

Pro eliminování zbytečné ztráty kvality při opakovaném ukládání z Editoru je vhodné používat vyšší hodnoty parametru výchozí JPEG komprese 90—95, který se nastavuje v [Nastavení programu, sekce Všeobecné](#) nebo přímo v dialogu s nastavením formátu. Další možností je používat při zpracování formát s neztrátovou kompresí např. PNG nebo TIFF. Nevýhodou formátu PNG je, že nepodporuje vkládání informací EXIF.





























Nástroje Editoru

Nástroje Editoru slouží pro precizní individuální úpravy obrazu. Nástroje naleznete v panelu nástrojů, který se nachází na levém okraji okna Editor. Po výběru nástroje se na alternativním panelu zobrazí další možnosti nastavení, některé z nich jsou dostupné i po vyvolání kontextové nabídky stiskem pravého tlačítka myši. Vždy může být zvolen pouze jeden z těchto nástrojů. Po opětovném spuštění Editoru bude vybrán stejný nástroj jako při posledním ukončení.

Nástroje mohou být zobrazeny v jednom nebo dvou sloupcích. Přepnutí mezi těmito režimy lze provést pomocí kontextové nabídky po stisknutí pravého tlačítka myši na panelu nástrojů. Pokud se některé nástroje nevejdou do panelu nástrojů díky malé velikosti hlavního okna programu, lze zbývající nástroje vyvolat z nabídky, která se objeví po stisku tlačítka se symbolem šipky na konci panelu nástrojů.

U některých nástrojů je možné pomocí tlačítka v panelu nástrojů se symbolem ozubeného kola vyvolat dialog pro uložení a opětovné načtení parametrů nástroje. Parametry je také možné nastavit na výchozí hodnoty.

Přehled nástrojů a klávesových zkratk

	Měřítka	Z	Nástroje pro retuš a kreslení	
	Posun	P		Redukovat červené oči R
	Ořez	C		Klonovací razítko S
Nástroje pro vyrovnání				Žehlička U
	Srovnat horizont	H		Efektový štětec E
	Upravit kolinearitu	K		Retušovací štětec J
	Perspektiva	V		Štětec B
Deformační nástroje				Výplň G
	Deformační mřížka	X		Guma Y
	Volná deformace	Shift+X	Nástroje pro vkládání a efekty	
Výběrové nástroje				Vložit obrázek I
	Obdélníkový výběr	M		Vložit text T
	Elipsový výběr	O		Vložit symbol Shift+T
	Laso	L		Přechodový filtr F
	Polygonové laso	N		Droste efekt D
	Magnetické laso	A		
	Kouzelná hůlka	W		
	Výběrový štětec	Q		

Nástroje Měřítko a Posun

Měřítko

Funkce **Měřítko [Z]** slouží pro zvětšení a zmenšení pohledu na obrázek. Tuto funkci je výhodné používat z numerické klávesnice stiskem **[Num +]** a **[Num -]** pro zvětšení a zmenšení, **[Num *]** pro 100% měřítko, **[Num 0]** pro zobrazení celého obrázku, **[Num .]** pro vsadit kratší stranu a **[Num /]** pro zamknutí měřítka. Měřítko lze také měnit kdykoliv otáčením kolečka myši při současně stisknuté klávese **[Ctrl]**.

I pokud je zvolený jiný nástroj, lze dočasně přepnout na nástroj Měřítko kombinací kláves **[Ctrl+Space]**.

Uzamčení měřítka zachová aktuální zvětšení pro další obrázek zobrazený pomocí funkcí Předcházející, Další, První a poslední soubor. Zámek je resetován při otevírání nového okna Editoru.

Posun

Funkce **Posun [P]** slouží k posunu (panning) zobrazeného obrázku. Posun lze provádět i bez zvolení tohoto nástroje pomocí klávesy **[Space]** nebo stiskem kolečka na myši a tažení požadovaným směrem. K posunu lze používat také kurzorové klávesy.

Nástroj Ořez

Ořez

Ořez obrazu provedete v okně Editor **nástrojem pro ořez [C]**, který se nachází v panelu nástrojů. Nejprve natažením obdélníku vytyčíte část obrázku, která má zůstat zachována a v alternativním panelu nástroje klepnete na tlačítko **Oříznout**. Ořez dříve vytyčené části lze provést také stiskem druhého tlačítka myši případně volbou Oříznout ze zobrazené místní nabídky.

Digitální (4:3) a klasická fotografie (3:2) nepracuje 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 ořezán nebo aby na něm nezbyly bílé okraje.

Před vytažením obdélníku budoucího ořezu můžete jeho velikost či poměr stran omezit nastavením pevného poměru nebo pevné velikosti stran. K tomu slouží rozbalovací nabídka v alternativním panelu nástroje, ve které jsou již předdefinovány nejčastěji používané poměry stran a velikosti. Volbou **Volný poměr** provádíte volný výřez bez omezení. **Aktuální poměr** odpovídá poměru ořezávaného obrázku. Volba **Pevný poměr** vám umožní nastavit poměr stran, který bude dodržován při tažení za libovolnou hranu vytyčovacího obdélníku. Volba **Pevná velikost** umožní zadat fyzickou velikost ořezového obdélníku v obrazových bodech. Poslední volba **Nastavení...** vám umožní přidat vlastní hodnotu pevného poměru nebo velikosti.

Tlačítkem **Prohodit hodnoty** (mezi zobrazenými hodnotami poměrů stran či velikostí) v alternativním panelu nástroje nebo stiskem klávesy **[[^]]** (pod **[Esc]**) lze jednoduše prohodit hodnoty poměru stran a změnit tak orientaci výřezu (na šířku nebo na výšku).

Pokud při vytyčování nebo změně obdélníku zapnete volbu **Přichytávat ke hranám**, příslušný roh či strana automaticky „přiskakuje“ k výrazným hranám v obrázku. Přichytávání je možné dočasně zapnout nebo vypnout pomocí klávesy **[Alt]**.

Pokud použijete **[Ctrl+A]** v normálním režimu zabere vytyčovací rámeček celou plochu obrazu. Při nastaveném pevném poměru stran se pro ořez vytyčí pouze maximální možná plocha bez ohledu na orientaci obrázku – při nastaveném poměru ořezu na šířku dojde u obrázku orientovaném na výšku pouze k vytyčení oblasti kolem jeho středu. Stiskem **[Shift+A]** provedete vytyčení opravdu maximální plochy s ohledem na orientaci obrázku – nesouhlasí-li orientace stran zvoleného pevného poměru nebo velikosti s orientací obrázku, pak budou tyto hodnoty automaticky prohozeny.

Nástroj Redukce červených očí



Redukce červených očí

Pro redukci červených očí existuje v Editoru samostatný nástroj, který zvolíte v panelu nástrojů **Redukce červených očí [R]**.

Nástroj pracuje ve třech režimech.

V režimu **Odstranit červené oči** stačí kliknout do červené části oka a program sám nalezne hranice červené oblasti a provede jejich korekci.

Režim **Odstranit svítící oči** použijte pokud dojde k velmi výraznému odrazu blesku (což se stává zvláště ve tmě) a oči na snímku svítí.

Po kliknutí do oka je možné dodatečně měnit parametry v alternativním panelu nástroje. Tato změna je okamžitě viditelná na obrazovce.

V režimu **Odstranit pomocí štětce** zadejte velikost nástroje a tažením myši upravujte oblast oka. Chybou aplikaci filtru snadno napravíte použitím funkce **Úpravy | O krok zpět [Ctrl+Z]**. Úpravy je výhodné dělat při velkém zvětšení fotografie.

Další možností je použití režimu **Pokročilý**. V tomto režimu je možné si kapátkem vybrat jinou než běžně se objevující sytě rudou barvu oka (např. pro redukci očí zvířat).

V alternativním panelu nástroje lze měnit **Průměr** nástroje, **Toleranci** odstínu potlačované barvy odlesku, výsledné **Ztmavení** retušované oblasti, **Rozmazání** a **Přesah** nástroje. Nástroj podporuje tablet stejně jako ostatní [nástroje pro retuš](#)

Nástroje pro retuš



Klonovací razítko

Klonovací razítko přenáší strukturu z vybrané oblasti na jinou. Hodí se tak zejména pro zakrytí rušivých elementů (drátů, sloupů, značek, ...) na fotografii.

Klonovací razítko [S] naleznete v Editoru na panelu nástrojů.

Po startu nástroje je nutné stiskem a držením klávesy **[Ctrl]** (ukazatel myši se změní na zaměřovací kříž) určit zdrojovou oblast. Po uvolnění je nástroj připraven kopírovat obraz ze zaměřené oblasti na jiné místo. Volbou **Průměr** určíte velikost přenášeného obrazu, **Krytí** je maximální míra přenesení obrazu (při opakovaném přejíždění myši přes jedno místo obrazu), **Hustota** je míra přenesení obrazu pro jednu aplikaci efektu (při jediném přejetí myši). Režim **Spojený** určuje, zdali se má po zahájení klonování začínat vždy ze stejné zdrojové oblasti, nebo zda se má zdrojová oblast posunovat společně s novým cílem.

Rozestup určuje, jak často se má při tažení myši nástroj aplikovat, hodnota je odvozena v procentech z průměru velikosti štětce. Malé hodnoty znamenají, že bude nástroj prováděn při každém pohybu myši, 100 % znamená, že efekt bude aplikován až po přesunu ukazatele myši vzdálenost odpovídající průměru nástroje.

Rozmazání určuje chování nástroje na okrajích štětce.

Parametrem **Režim** lze určit, jakým způsobem se prolíná klonovaná část obrázku s původním obrázkem.



Žehlička

Nástroj Žehlička se používá k vyhlazení jemných detailů, např. u portrétní fotografie. Tento nástroj zvolíte v panelu nástrojů **Žehlička [U]**.

Parametry **Průměr**, **Krytí**, **Hustota**, **Rozmazání** a **Rozestup** jsou obdobné jako u předchozího nástroje. Parametr **Vyhlazení** určuje sílu vlastního efektu.



Efektový štětec

Nástroj Efektový štětec je určený k místním úpravám obrázku, podobně jako nástroj Žehlička. Zvolíte jej z Editoru pomocí panelu nástrojů **Efektový štětec [E]**.

To, jak se projeví vlastní efekt nástroje, určuje zvolený **Efekt**: jas, gamma, kontrast, sytost a doostření ve spojení s parametrem **Síla**. Ostatní parametry jako **Průměr**, **Krytí**, **Hustota**, **Rozmazání** a **Rozestup** jsou obdobné jako u předchozích nástrojů.



Retušovací štětec

Nástroj **Retušovací štětec** slouží k odstranění drobných škrábanců a rušivých fleků jejich náhradou za část obrazu ze zdravého nebo čistého místa. Pracuje podobně jako **Klonovací razítko** s tím rozdílem, že se nepřenáší celý obraz ale pouze textura ze zdrojového místa, která je při přenosu přizpůsobena cílové oblasti.



Podpora tabletu

Zoner Photo Studio podporuje u všech retušovacích nástrojů tablet – polohovací zařízení (většinou tlakově citlivé) určené pro přesné kreslení rukou. Pokud je tablet správně nainstalovaný a připojený, pak se v Editoru zobrazí na alternativním panelu ikonka tabletu, která po stisknutí zobrazí dialog, ve kterém je možné si vybrat parametry, které mají být ovlivněny přitlakem pera na tabletu: **Průměr**, **Krytí**, **Hustota**, **Rozmazání** a **Rozestup**. Parametry je samozřejmě možné ovlivňovat pouze tehdy, pokud jimi zvolený nástroj disponuje.

Technické limity způsobují, že pouze jediná aplikace v systému Windows může pracovat s přitlakem tabletu.

Pokud Zoner Photo Studio nereaguje na přitlak, pak je nutné ukončit ostatní aplikace využívající přitlaku a znovu nastartovat Editor.

Nástroje pro vyrovnání



Srovnání horizontu

Aby se při srovnávání horizontu zabránilo zdoluhavému náhodnému zkoušení úhlu nutného otočení, je srovnání horizontu (vertikály) řešeno jako samostatný nástroj Editoru. Funkci Srovnání horizontu vyvoláte z Průzkumníka **Upravit | Nástroje | Srovnat horizont [Shift+Alt+H]**, v Editoru z panelu nástrojů **Srovnání horizontu [H]**. Nástroj je vhodný pro fotografie, kde je horizont nakloněn nežádoucím způsobem. Většinou lze tuto závadu odstranit pootočením, ale odhadování o kolik stupňů se má fotografie natočit vede k časovým ztrátám a nedokonalému výsledku. V programu Zoner Photo Studio nastavíte pomocnou linku shodně s horizontem a program se postará o opravu.

Po zvolení nástroje z panelu nástrojů se objeví přímka se dvěma úchopovými body. Umístíte linku na horizont (popřípadě na vertikálu, např. stožár, v případě, že srovnáváte vertikální linku), který je určující pro srovnání obrázku a klepněte na tlačítko **Použít**. Srovnání horizontu lze provést také stiskem druhého tlačítka myši. Volba **Přichytávat ke hranám** usnadní umístění pomocných linek – tažený bod či linka automaticky „přiskakuje“ k výrazným hranám v obrázku. Přichytávání je možné dočasně zapnout nebo vypnout pomocí klávesy **[Alt]**. **Automatický ořez** zajistí oříznutí prázdných oblastí, které vzniknou při natočení obrázku.

Volbou **Mřížka** lze zapnout zobrazení mřížky, která může pomoci při výběru správného natočení obrázku.



Úprava kolinearity

Úprava kolinearity (kácejících se linií) se provádí v Editoru nástrojem, který zvolíte v panelu nástrojů **Úprava kolinearity [K]**. Z Průzkumníka se funkce vyvolá volbou v menu **Upravit | Nástroje | Upravit kolinearitu [Shift+Alt+K]**. Tento nástroj je vhodný pro korekci sbíhavých linií nejčastěji u záběrů staveb, kdy perspektiva způsobí zužování (ustupování) objektu.

Po zvolení nástroje jsou v obrázku zobrazeny dvě svislé linky. Tažením myši tyto linky co nejpřesněji nastavte na hrany objektu, které se mají vyrovnat a klepněte na tlačítko **Použít**. Toto lze provést také stiskem druhého tlačítka myši. Úprava kolinearity znamená jistou deformaci původního formátu, takže následně je potřeba obrázky ořezat, aby se odstranily prázdné okraje. Pro menší úpravy je výhodné použít Automatický ořez. Volba **Přichytávat ke hranám** usnadní umístění pomocných linek – tažený bod či linka automaticky „přiskakuje“ k výrazným hranám v obrázku. Přichytávání je možné dočasně zapnout nebo vypnout pomocí klávesy **[Alt]**. **Automatický ořez** zajistí oříznutí prázdných oblastí, které vzniknou při natočení obrázku.



Perspektiva

Úprava perspektivy je v podstatě úprava kolinearit ve dvou směrech zároveň. Provádí se v Editoru nástrojem, který zvolíte v panelu nástrojů **Perspektiva [V]**. Z Průzkumníka se funkce vyvolá volbou v menu **Upravit | Nástroje | Perspektiva [Shift+Alt+V]**. Velmi jednoduše lze pomocí tohoto nástroje vyrovnat zejména nejruznější tabule.

Po zvolení nástroje je v obrázku zobrazen obdélník. Tažením myši za rohy tohoto obdélníku sesouhlaste jeho hrany s hranami objektu, který se má vyrovnat, a klepněte na tlačítko **Použít**. Toto lze provést také stiskem druhého tlačítka myši nebo výběrem z kontextového menu. Úprava perspektivy znamená jistou deformaci původního formátu, takže následně je potřeba obrázky ořezat, aby se odstranily prázdné okraje. Pro menší úpravy je výhodné použít Automatický ořez. Volba **Přichytávat ke hranám** usnadní umístění pomocných linek – tažený bod či linka automaticky „přiskakuje“ k výrazným hranám v obrázku. Přichytávání je možné dočasně zapnout nebo vypnout pomocí klávesy **[Alt]**. **Automatický ořez** zajistí oříznutí prázdných oblastí, které vzniknou při natočení obrázku.

Deformační nástroje



Deformační mřížka

Pomocí deformační mřížky můžete obraz pokřivit, případně vyrovnat nejruznější pokřivení či zkreslení v obraze.

Tlačítkem **Vytvořit síť** vložíte nad obrázek síť s úchopovými body, pomocí kterých tuto síť tvarujete. Obrázek pod sítí je „zkapalněný“ a reaguje na deformaci sítě. Nový bod do sítě a k němu odpovídající vodorovnou a svislou linii můžete vložit klepnutím myši na místo požadovaného vložení. Vybraný bod s oběma liniemi odstraníte tlačítkem **Smazat bod** z alternativního panelu nástroje, kde můžete také odstranit použitou síť tlačítkem **Smazat síť**. Provedená deformace obrázku se zachová i po smazání sítě.



Volná deformace

Nástroj volná deformace funguje podobně jako deformační mřížka, na obrázek ale není nutné umisťovat síť s úchopovými body, stačí umístit kurzor do obrázku a tahem příslušným směrem dochází k lokální deformaci obrazu.

Pomocí parametru **Síla** lze nastavit intenzitu deformace, parametr **Průměr** určuje jak velké okolí je nástrojem ovlivněno. Kromě posunu jsou k dispozici i další deformace, typ deformace určuje parametr **Efekt**. Na rozdíl od posunu u těchto efektů není třeba táhnout myši ale stačí pouze držet stisknuté levé tlačítko myši, v místě kurzoru je pak opakovaně aplikován vybraný efekt. Zvláštním typem je efekt **Obnovení**, pomocí kterého je možné postupně vrátit provedené deformace a tím obnovit původní obraz.

Nástroje Štětec, Výplň a Guma



Štětec

Nástroj Štětec je určený k lokálnímu zbarvení části obrázku. Základní parametr tohoto nástroje je barva štětce – stiskem barevného políčka je možné vyvolat dialog pro míchání barev, po stisku tlačítka s kapátkem je možné nasát barvu přímo z obrázku. Ostatní parametry jako **Průměr**, **Krytí**, **Hustota**, **Rozmazání** a **Rozestup** jsou obdobné jako u ostatních nástrojů. Parametrem **Režim** lze určit, jakým způsobem se prolíná kresba štětcem s původním obrázkem.



Výplň

Nástroj Výplň je určený k vyplnění oblasti v obrázku zvolenou barvou. Oblast pro výplň bude vybrána na základě podobnosti zvolenému bodu. Podobná oblast se hledá podle nastaveného **Režimu porovnání (RBG, Jas nebo Odstín)** a podle zvolené **Tolerance**. Volba **Spojité** určuje, zda se barva výplně „rozlije“ po celém obrázku, nebo zůstane omezena okolím. Nástroj se používá kliknutím levým tlačítkem myši na místo v obrázku, jehož podobnou oblast chceme vyplnit.



Guma

Nástrojem Guma lze mazat část obrázku. Parametry **Průměr**, **Krytí**, **Hustota**, **Rozmazání** a **Rozestup** jsou

podobné jako u ostatních nástrojů. Smazaná část obrázku se stane průhlednou. Více o průhlednosti se dozvíte v kapitole [Průhlednost v Editoru](#).

Vytváření výběru v obrázku

Následující nástroje slouží k **vytváření výběru oblasti v obrázku**, na kterou poté můžete aplikovat obrazový filtr nebo efekt. Výběr lze také vykopírovat a vložit do jiného obrázku.

Výběr může mít tvar jednoduchého obdélníku nebo libovolně komplikované oblasti. Při tvorbě složitějšího výběru můžete kombinovat všechny nástroje sloužící pro výběr – obdélníkový výběr, elipsový výběr, laso, polygonové laso, magnetické laso a kouzelnou hůlku.

Režim výběru je možné ovládat tlačítky z alternativního panelu. **Normální** režim vytváří vždy nový výběr. Pokud chcete k již zvolené oblasti přidat další plochu, přepněte na režim **Přidat do výběru** nebo stiskněte klávesu **[Shift]**. Pokud chcete z výběru nějakou část odebrat přepněte režim na **Odebrat z výběru** nebo stiskněte **[Ctrl]** (ukazatel myši se pro nápovědu změní podle klávesy). Režim **Průnik** nebo současný stisk kláves **[Ctrl]** a **[Shift]** provede průnik již vybrané oblasti s nově vybranou.

Údaj **Rozmazání** u všech nástrojů určuje, jak se bude aplikace efektu chovat na okrajích výběru. Tlačítkem **Invertovat** nebo klávesovou zkratkou **[Ctrl+Shift+I]** změníte vybranou část na nevybranou a naopak. Volba **Antialiasing** zapíná vyhlazení hran výběru.

Výběr lze zrušit klávesovou **[Esc]**.

Obdélníkový výběr

Nástroj Obdélníkový výběr se vyvolá v nabídce Editoru volbou **Výběr | Obdélníkový výběr [M]** nebo ikonou z panelu nástrojů. Tento nástroj slouží k výběru oblasti, kterou je možné snadno ohraničit jedním nebo více obdélníky. Po zvolení nástroje klikněte do obrázku a táhnutím myši vyberte požadovanou oblast. Pokud během tažení stisknete a podržíte klávesu **[Shift]** bude výběr v poměru stran 1:1 (čtverec), klávesou **[Ctrl]** nastavíte místo klepnutí jako střed budoucího obdélníku od kterého táhnete výběr k budoucímu okraji.

Elipsový výběr

Nástroj Elipsový výběr se vyvolá v nabídce Editoru volbou **Výběr | Elipsový výběr [O]** nebo ikonou z panelu nástrojů. Tento nástroj slouží k výběru oblasti, kterou je možné snadno ohraničit elipsou. Po zvolení nástroje klikněte do obrázku a táhnutím myši vytvarujete potřebnou elipsu. Pokud během tažení stisknete a podržíte klávesu **[Shift]** bude výběr přesný kruh, klávesou **[Ctrl]** nastavíte místo klepnutí jako střed budoucí kružnice od kterého táhnete výběr k jejímu budoucímu okraji.

Laso

Nástroj Laso slouží k ručnímu výběru části obrázku s komplikovanějším tvarem. Nástroj Laso vyvoláte v nabídce Editoru volbou **Výběr | Laso [L]** nebo ikonou z panelu nástrojů. Po startu nástroje se stiskem a tažením myši „obkrouží“ zvolená oblast.

Polygonové laso

Nástroj Polygonové laso slouží k výběru oblasti, kterou je možné ohraničit pomocí úseček. Tento nástroj se vyvolá v nabídce Editoru volbou **Výběr | Polygonové laso [N]** nebo ikonou z panelu nástrojů. Po zvolení nástroje klikněte do obrázku a pak postupně „obklikejte“ oblast vašeho zájmu. V případě, že chcete zrušit poslední vybraný bod použijte klávesu **[Backspace]** nebo **[Delete]**. Polygon uzavřete kdykoliv dvojitým poklepáním myši nebo jednoduchým klepnutím myši po přiblížení se k počátečnímu bodu (to je indikováno změnou kurzoru). Při stisku klávesy **[Alt]** se polygonové laso dočasně přepne na laso magnetické.

Magnetické laso

Nástroj Magnetické laso slouží k výběru oblasti s komplikovanějším tvarem a dostatečně kontrastní hranou, ke které se laso snaží přitáhnout. Nástroj se vyvolá v nabídce Editoru volbou **Výběr | Magnetické laso [A]** nebo ikonou z panelu nástrojů. Postup výběru je stejný jako u polygonového lasa. Volba **Citlivost** určuje velikost okolí, ve kterém je hrana hledána, **Vyhazení čáry** pak ovlivňuje tvar čáry výběru, při větší hodnotě je „hladší“ ale u hodně členitých hran pak nemusí přesně kopírovat hranu. Při stisku klávesy **[Alt]** se magnetické laso dočasně

přepne na laso polygonové.



Kouzelná hůlka

Nástroj Kouzelná hůlka se vyvolá v nabídce Editoru volbou **Výběr | Kouzelná hůlka [W]** nebo ikonou z panelu nástrojů. Slouží k výběru oblasti, která je podobná zvolenému bodu. Podobnost se hledá podle nastaveného **Režimu porovnání (RBG, Jas nebo Odstín)** a podle zvolené **Tolerance**. Volba **Spojité** určuje, zda se výběr „rozlije“ po celém obrázku, nebo zůstane omezen okolím. Nástroj se používá kliknutím levým tlačítkem myši na místo v obrázku, jehož podobnou oblast chceme vybrat.



Výběrový štětec

Nástrojem **Výběrový štětec [Q]** lze upravovat výběr v obrázku. Jeho parametry jsou podobné jako u nástroje Štětec - lze nastavit **Průměr, Hustotu, Rozmazání a Rozestup**. Nástroj pracuje ve dvou režimech - přidávání do výběru a odebírání z výběru. Tyto režimy lze přepínat tlačítky v alternativním panelu nástrojů, případně lze dočasně režimy prohodit podržením klávesy **[Ctrl]**. Aktuální režim lze jednoduše rozpoznat podle symbolu (plus nebo mínus), který je zobrazen v pravé dolní části kurzoru.

Vložení obrázku, textu a symbolů



Vložit obrázek

Tento nástroj umožňuje vložit a umístit do existujícího obrázku jiný obrázek nebo pouze předem vybranou a vykopírovanou část (umístěnou ve schránce) jiného obrázku.

Výběr můžete vytvořit v libovolném Editoru nástrojem pro výběr, poté vložit do schránky **[Ctrl+C]** a vložit pomocí **[Ctrl+V]**. Nástroj **Vložit obrázek [I]** se poté sám aktivuje a umožní přesunout a roztáhnout vloženou oblast a pracovat s ní jako s [editační vrstvou](#). Pomocí alternativního panelu nástrojů také můžete vložit obrázek ze souboru.

Po umístění na požadovanou pozici a zvolení **Průhlednosti a Rozmazání okrajů** je nutné akci potvrdit stiskem tlačítka **Použít** z panelu Vrstva, případně pomocí pravého tlačítka myši. Vložení obrázku a editační vrstva se zruší tlačítkem **Zrušit** z panelu Vrstva nebo klávesou **[Esc]**. Vkládanému obrázku je možné v nastavení vrstvy přidat [Efekty](#).



Vložit text

Nástroj **Vložit text [T]** se vyvolá v Editoru volbou z panelu nástrojů. Poté se myši vybere v obrázku bod, ke kterému se umístí textový rámec budoucího textu. Tento rámec se chová jako [editační vrstva](#). V dialogu se poté zadá vlastní **Text** – zde je možné s výhodou využít [Formátovacího řetězce](#). Dále se volí parametry **Písmo, Velikost, Řádkový proklad**, volitelné je **Pozadí**, u kterého se nastavuje **Barva a Krytí**. Další parametry textu určuje stav tlačítek **Tučné, Kurzíva, Podtržené**.

Pokud je text víceřádkový, pak tlačítka **Vlevo, Střed, Vpravo** určují, kam bude zarovnan text. Parametrem **Kvalita vykreslování** lze ovlivnit kvalitu vyhlazování písma nebo vyhlazování písma vypnout. V alternativním panelu je možné zvolit **Rozmazání okrajů**.

Pomocí panelu Vrstva nastavujete celkovou **Průhlednost** textu a režim vrstvy. Text vložíte tlačítkem **Použít** – tím se do obrazu vloží dočasná vrstva, tlačítkem **Zrušit** tuto vrstvu odstraní. Tlačítko **Výchozí** nastaví původní předvolené parametry písma a zarovnání. Vkládanému textu je možné v nastavení vrstvy přidat [Efekty](#).



Vložit symbol

Nástroj **Vložit Symbol [Shift+T]** funguje obdobně jako vložení textu, místo textu lze ovšem vložit jeden symbol. V nabídce v levém horním rohu dialogu pro vložení symbolu jsou dostupné následující volby:

- **Poslední použité symboly**
- **Skupiny symbolů** — např. šipky, matematické symboly apod. Zobrazené symboly jsou seskupeny podle písma.
- **Všechny symboly** — zobrazí všechny dostupné symboly. Zobrazené symboly jsou seskupeny podle písma.

- **Jednotlivá symbolová písma** — zobrazí symboly obsažené pouze ve vybraném písmu.

Nabídka symbolů je závislá na písmech nainstalovaných v operačním systému. Vkládanému symbolu je možné v nastavení vrstvy přidat [Efekty](#).

Transformace vkládaných objektů

V levé horní části vkládané objektu (obrázku, textu nebo symbolu) se nachází 6 ikon, pomocí kterých můžete změnit mód transformace vkládaného objektu: **volná transformace, změna velikosti, otočení, zešikmení, deformace a perspektiva**. Přepnutí módu lze provést kliknutím na odpovídající ikonu módu. Výchozím módem je **volná transformace**. V tomto módu lze pomocí myši objekt posunout, tažením za hrany či úchopové body obrázku lze změnit jeho velikost. Tažením myši mimo vkládaný objekt lze objekt otáčet. Střed otáčení lze změnit posunutím úchopového bodu, který je ve výchozím stavu umístěn ve středu objektu. U ostatních módů (kromě otočení) lze zvolenou transformaci provést za hrany či úchopové body objektu.

Při změně rozměrů objektu se dodržuje poměr stran vkládaného objektu. Pokud je při změně rozměru stisknuta klávesa **Ctrl**, lze měnit rozměr objektu libovolně.

Provedené transformace vkládaného obrázku lze zrušit kliknutím na ikonu **Původní velikost** v panelu nástrojů.

Text, obrázek nebo symbol nelze po vložení dodatečně změnit ani odstranit.

Více informací

[Práce s výběrem](#)

[Vytváření výběru v obrázku](#)

[Editační vrstva](#)

Přechodový filtr



Přechodový filtr

Tento nástroj vytvoří efekt podobný použití gradientních filtrů používaných před objektivem. Umožňuje například dodatečně změnit charakter scény tónováním oblohy.

Hlavním parametrem nástroje je pozice a sklon středové linie přechodu, která je určena natažením linky přímo v obrázku. Linku je možné natočit pomocí úchopových bodů podobně jako [nástroje pro vyrovnání](#). Od této linie je na jednu stranu aplikován barevný přechod do ztracena (průhlednosti) a na druhou do plné cílové barvy.

Přechod vložíte klepnutím do obrázku, základna filtru se automaticky umístí do místa klepnutí. **Šíře přechodu** je nastavitelná v panelu nástrojů nebo přímo tažením za směrovou šipku. Její velikost je relativní k rozměru obrazu, přičemž 100 % znamená výšku celého obrázku. Směr přechodu je možné otočit tažením za směrovou šipku nebo tlačítkem **Převrátit**. Parametr barvy je možné zvolit podobně jako u jiných nástrojů. **Nastavení** přechodu kromě sklonu a pozice středové linie přechodu je možné uložit pod zvoleným jménem pro pozdější rychlé obnovení.

Přechodový filtr se chová jako [editační vrstva](#), takže případnou průhlednost lze nastavit pomocí **Krytí vrstvy**. Přechodový filtr aplikujete tlačítkem **Použít** z panelu Vrstva. Vložení filtru a editační vrstva se odstraní tlačítkem **Zrušit** z panelu Vrstva nebo klávesou **[Esc]**.

Nástroj Droste efekt



Droste efekt

Nástroj Droste efekt vytváří specifický druh rekurzivního obrázku. Zvolená část obrázku se stáčí do stále se zmenšující spirály a vytváří tak zajímavý efekt. Implementovaná varianta droste efektu stáčí do spirály uživatelem zvolený pruh obrazu. Tento pruh je definován mezikružím. Lze určit jeho umístění, vnitřní i vnější poloměr a dále bod, kam se spirála ve výsledku stočí.

**Ne každý obrázek je způsobilý pro aplikaci droste efektu. Vhodné jsou obrázky kulatých nebo oválných předmětů.
U těch většinou není třeba aplikovat žádný výběr.**

Abychom dosáhli kýženého efektu opakování pouze uvnitř specifikované části obrázku je vhodné použít takový obrázek, jenž má kompozičně ve svém středu umístěný objekt, jehož obsah bude ve výsledku nahrazen spirálou, která se vytvoří svinutím vybrané části obrazu. Nástrojem pro výběr tedy vybereme část obrazu, kterou chceme stočit. Nevybraná zůstává nezajímavá část, jež bude překreslena spirálou. Pokud se totiž při zpracování obrazu narazí na nevybranou část, vloží se sem obrazová data z vnější sousední spirály. Tím vznikne efekt vnořování obrazu pouze v konkrétní části původního obrázku.

Informace

Většina digitálních fotoaparátů ukládá do obrázků JPEG dodatečné informace, například clonu, čas expozice, použití blesku, ohniskovou vzdálenost atd. Tyto informace jsou ukládány podle standardu nazvaného EXIF (Exchangeable Image Format). V průměru se jedná o 20 technických údajů o nastavení fotoaparátu při pořízení snímku, ke kterým je možno přidat textové popisky, klíčová slova, hodnocení, GPS data a další informace.

Kromě standardu EXIF se používají další standardy pro uložení informací do obrázku a to IPTC a XMP. Standard IPTC je určený zejména pro autorské popisy snímků a komunikaci mezi fotografem a vydavatelem. XMP je nejmodernější standard uložení metadat pomocí technologie XML, který efektivně řeší ukládání informací z výše popsáných standardů s možností uživatelských rozšíření (vlastní uživatelské informace).

Metadata

Metadata jsou strukturovaná data o datech. V případě digitální fotografie se jedná většinou o textové informace, které doplňují obrazovou informaci, dokumentují vznik obrazu a také mohou určovat další použití snímku. Pomocí metadat lze systematicky organizovat archiv obrazových materiálů a potom v něm rychle a efektivně vyhledávat požadované fotografie. Kromě textových informací mohou digitální fotografie obsahovat také zvukové poznámky, barevné profily, náhled a další binární data.

V programu Zoner Photo Studio se metadata nazývají informace a spravují se z nabídky Informace okna Průzkumník, případně z nabídky Soubor v Editoru. Textové informace lze rychle a přehledně zobrazit v okně Informace.

Zoner Photo Studio podporuje EXIF včetně poslední normy 2.3, IPTC a XMP

Formátovací řetězec

Formátovací řetězec je obecný předpis, podle kterého se budou formátovat informace o obrázku. Tento řetězec si můžete libovolně poskládat z textů a předpřipravených polí. Každé pole se potom převádí na text, podle hodnot u konkrétního obrázku. Zápis každého pole musí být přesný podle tabulky uvedené níže a musí být uzavřen ve složených závorkách.

Např. formátovací řetězec: {PATH}{NAME}.{EXT} Rozměry: {W} x {H}

se pro konkrétní obrázek rozvine: E:\Fotky\Foto.JPG Rozměry: 1209 x 984

Pole {PATH} je nahrazeno cestou k souboru „E:\Fotky“, pole {NAME} jménem souboru, znak „.“ zůstane zachován, pole {EXT} je nahrazeno příponou souboru „JPG“, text „Rozměry: “ zůstane zachován, {W} a {H} jsou nahrazeny skutečnou šířkou a výškou obrázku.

Konkrétní nabídka polí je vždy dostupná pomocí malého tlačítka se symbolem trojúhelníčku vedle řádku s formátovacím řetězcem. Po jeho stisku se objeví dialog určený pro vytváření řetězce. Vlevo jsou všechna dostupná pole dostupných informací o obrázku. Vybráním pole a stiskem tlačítka **Vložit** se pole automaticky vloží na pozici kurzoru v textu řetězce. Pole je vloženo podle aktuálního nastavení **Popisek**, **Oddělovač**, **Formát data a času** a **Velikost písmen**.

Pokud jste zkušený uživatel, můžete [modifikovat formátovací řetězec](#) i ručně bez použití dialogu pro formátování.

Modifikace formátovacího řetězce

Významy jednotlivých polí:

Pole	Význam
{II}	Pořadí obrázku
{IC}	Celkový počet obrázků
{PAGE}	Číslo stránky, na které bude obrázek
{PAGES}	Celkový počet stránek

{TIME}	Aktuální čas (např. na začátku generování galerie)
{DATE}	Aktuální datum
{NAMEEXT}	Jméno souboru s příponou
{NAME}	Jméno souboru bez přípony
{EXT}	Přípona souboru
{PATH}	Cesta k souboru
{FT}	Typ souboru
{FS}	Velikost souboru
{TC} nebo {PT}	Vytvořeno (Snímek pořízen)
{TM} nebo {TA}	Změněno (Otevřeno)
{W}	Šířka
{H}	Výška
{BPP}	Bitů na pixel
{IS}	Velikost dat
{C}	Komprese
{CM}	Barevný model
{DPI}	DPI
{OA_MEDIUMNAME}	Jméno média
{OA_MEDIUMSERIALNUMBER}	Číslo média
{A}	Autor
{T}	Název
{K}	Klíčová slova
{D}	Popis
{AUD}	Zvuková poznámka
{FLASH}	Blesk
{ET}	Doba expozice
{F}	Clona
{FL}	Ohnisková vzdálenost
{ISO}	ISO
{CAM_MAXAPERTURE}	Maximální clona
{CAM_FOCALLENGTH35MM}	Ohnisková vzdálenost (EQ 35 mm)
{CAM_DIGITALZOOM}	Digitální zoom

{CAM_EXPOSITIONADJUSTMENT}	Vyvážení expozice
{CAM_EXPOSUREMETERINGMODE}	Režim měření expozice
{CAM_EXPOSUREMODE}	Režim expozice
{CAM_WHITEBALANCE}	Vyrovnání bílé
{CAM_MODEPSMA}	Program expozice
{CAM_ORIENTATION}	Orientace
{CAM_SHARPNESS}	Ostrost
{CAM_CONTRAST}	Kontrast
{CAM_SATURATION}	Sytost
{CAM_GAINCONTROL}	Kontrola zesílení
{CAM_PHOTOENHANCEMENT}	Vylepšení obrazu
{CAM_SCENECAPTURETYPE}	Typ snímané scény
{CAM_LIGHTSOURCE}	Světelný zdroj
{CAM_FLASHDETAILED}	Blesk podrobněji
{CAM_LENSNAME}	Použitý objektiv
{CAM_FOCUSMODE}	Mód ostření (automatický nebo manuální)
{CAM_FLASHENERGY}	Energie blesku
{CAM_FLASHBIAS}	Vyvážení blesku
{CAM_SCENETYPE}	Typ scény
{CAM_SUBJECTDISTANCE}	Vzdálenost subjektu
{CAM_SUBJECTDISTANCERANGE}	Režim vzdálenosti (makro apod.)
{CAM_COLORPROFILE}	Jméno barevného profilu obrázku (pokud je přítomen)
{CAM_CAMHWMAKER}	Výrobce fotoaparátu
{CAM_CAMHWMODEL}	Model aparátu
{CAM_CAMERASW}	Software
{CAM_FIRMWARE}	Verze firmware
{CAM_CAMERASERIALNUMBER}	Sériové číslo aparátu
{CAM_CAMERAOWNER}	Majitel aparátu
{CAM_LONGITUDE}	Zeměpisná délka
{CAM_LATITUDE}	Zeměpisná šířka
{CAM_ALTITUDE}	Nadmořská výška
{IMG_PICTURERATING}	Hodnocení obrázku
{IMG_ISSIGNED}	Podpis obrázku
{IMG_HASCAMERADATA}	Indikátor přítomnosti fotografických informací
{IMG_HASTEXTDATA}	Indikátor přítomnosti textových informací

{IMG_COLORSPACE}	Barevný prostor (sRGB apod.)
{IMG_QUALITY}	Kvalita JPG komprese originálu snímku
{IMG_COPYRIGHTEDITOR}	Copyright editora
{IMG_COPYRIGHTPHOTOGRAPH}	Copyright fotografa
{IMG_CATEGORY}	Kategorie
{IMG_SUPCAT}	Doplňková kategorie
{IMG_CAPTIONWRITER}	Autor popisu
{IMG_AUTHORPOSITION}	Pozice autora
{IMG_CITY}	Město
{IMG_STATE}	Stát/Provincie
{IMG_COUNTRY}	Země
{IMG_COUNTRYCODE}	Kód země
{IMG_LOCATION}	Pozice
{IMG_CREDIT}	Zásluhy
{IMG_PHOTOSOURCE}	Zdroj
{IMG_HEADLINE}	Nadpis
{IMG_SPECIALINSTRUCTIONS}	Instrukce
{IMG_TRANSREF}	Odkaz na původ
{IMG_URGENCY}	Naléhavost
{IMG_LABEL}	Značka
{IMG_PICTURERATING}	Hodnocení
{USRF#xx}	Uživatelské informace (xx je číslo informace)

Pouze HTML galerie

{GPSLINK}	Standardně odkaz na webové mapy
-----------	---------------------------------

Pouze při filtrování obsahu Katalogu

{RT_SEARCH_RANK}	Počet výskytů hledaného textu v souboru
{RT_SEARCH_GPSDISTANCE}	Vzdálenost od bodu hledání

Pokud je v poli modifikátor #S a pole není poslední, bude za text automaticky zapsán oddělovač textu – standardně znak čárka a mezera „,“. Například řetězec {NAME#S}{D} bude rozvinut jako „Fotka, popis“ pokud bude mít popis, v opačném případě bude výsledek „Fotka“ bez oddělovače. Pokud vám nevyhovuje standardní oddělovač, může si jej pomoci zápisu {NAME#S:“, „} předdefinovat.

Většina polí má předdefinovány popisky polí, např. {NAME} „Jméno: “ apod. Tyto popisky je možné automaticky využívat přidáním #P za jméno pole. Například řetězec {NAME#P} bude rozvinut na „Jméno: Fotka.jpg“. Tohoto lze opět s výhodou využít u polí, která jsou volitelná, protože pokud se nebudou v obrázku vyskytovat, nebude popis použit.

Pokud vám nevyhovuje předdefinovaný text, je možné definovat vlastní. Změna automatického popisku se provádí takto: {NAME#P:“Moje jméno: „}.

Další možnosti rozšíření

Modifikátor zápisu velikosti pro pole {FS} a {IS}

{FS}	automaticky
{FS#FM:A}	automaticky
{FS#FM:B}	bajtů
{FS#FM:K}	kilobajtů
{FS#FM:M}	megabajtů
{FS#FM:G}	gigabajtů
{FS#FM:A-}	automaticky (bez jednotky)
{FS#FM:B-}	bajtů (bez jednotky)
{FS#FM:K-}	kilobajtů (bez jednotky)
{FS#FM:M-}	megabajtů (bez jednotky)
{FS#FM:G-}	gigabajtů (bez jednotky)

Změna vnitřního oddělovače pro {IID_KEYWORDS}

{K#IS:","} vlastní vnitřní oddělovač (výchozí je „“)

Implicitní hodnota

{TC#DV:"Neznámá"} „Neznámá“ hodnota pro zobrazení pokud nelze použít vybrané pole

{TC#DV} „?“

Změna velikosti znaků

{NAME}	beze změny (standardní chování)
{NAME#C:U}	všechny velké
{NAME#C:L}	všechny malé
{NAME#C:C}	v každém slově první znak velký, ostatní malé

Potlačení vypsání znaků

{???#DO} zabraňuje vypsání vlastního textu, používá se na generování názvu políčka např. {NAME#DO#P} „Jméno.“

{???#DO: ONLYIFVALID} generuje textový výstup jen v případě platnosti tagu pro daný soubor

Formátování data a času

{TC#F:S}	krátký formát (18.7.2007 16:45)
{TC#F:L}	dlouhý formát (18. července 2007 16:45:15) – standardní chování
{TC#FD:S/L}	pouze datum (krátký/dlouhý)
{TC#FT:S/L}	pouze čas (krátký/dlouhý)

{TC#FT:“formát času“}

h	Hodina bez úvodní nuly, 12hodinový cyklus
hh	Hodina s úvodní nulou, 12hodinový cyklus
H	Hodina bez úvodní nuly, 24hodinový cyklus

HH	Hodina s úvodní nulou, 24hodinový cyklus
m	Minuty bez úvodní nuly
mm	Minuty s úvodní nulou
s	Sekundy bez úvodní nuly
ss	Sekundy s úvodní nulou
t	Jednoznakové označení dopoledne/odpoledne – o/d
tt	Víceznakové označení dopoledne/odpoledne – odp./dop.

{TC#FD:“formát data“}

d	Den měsíce bez úvodní nuly
dd	Den měsíce s úvodní nulou
ddd	Tříznaková zkratka dne v týdnu
dddd	Plné jméno dne v týdnu
M	Měsíc jako číslo bez úvodní nuly
MM	Měsíc jako číslo s úvodní nulou
MMM	Měsíc jako tříznaková zkratka
MMMM	Měsíc jako plné jméno
y	Rok jako poslední dvě čísla bez úvodní nuly
yy	Rok jako poslední dvě čísla s úvodní nulou
yyyy	Rok jako všechna 4 čísla

Jména měsíců, dnů a jiné jazykově závislé texty jsou nahrazovány podle aktuálního nastavení systému.

Příklad použití

formátovací řetězec:	{TC#FD:“ddd‘,‘ MMM dd yy“#S:“; “}{TC#FT:“hh‘:‘mm‘:‘ss tt“}
výsledek:	pá, VII 18 03; 18. července 2003 16:45:15

Formátování GPS souřadnic

{CAM_LONGITUDE} Stupně° Minuty´ Sekundy” Písmeno (49° 33´ 30“ S)

{CAM_LONGITUDE# identické jako CAM_LONGITUDE bez parametrů
F:N}

{CAM_LONGITUDE# Stupně° Minuty´ Sekundy” Písmeno s desetinnou přesností (49.00° 33.00´ 30.00” V)
F:S}

{CAM_LONGITUDE# Stupně° Minuty´ s desetinnou přesností (+49° 33.500´)
F:M}

{CAM_LONGITUDE# Stupně jako desetinné číslo (49.5583333)
F:D}

Řetězce použité při generování galerií HTML 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. Pokud jsou zapsány malými písmeny, bere se jako zdroj obrázek, který bude umístěn na webu.

Modifikátory je možné řetězit. Příklad použití: {NAME#C:U#P}. Pokud nebude mít některý smysl v kontextu ve kterém bude užít, bude ignorován.

Možnosti změny vzhledu v režimu dlaždic a náhledů

- ****, **** – začátek a konec tučného písma
- **<i>**, **</i>** – začátek a konec kurzívy
- **
** – nový řádek (použitelné v kombinaci s {_E#T:"
"})
- **<alb>**, **</alb>** – začátek a konec textu, který se automaticky zalamuje (např. popis v režimu dlaždice)
- ****, **** – aktivní link...

Import a export dat

Generovat seznamy

Volbou **Informace | Import a export dat | Generovat seznamy** v nabídce okna Průzkumník vytvoříte textový soubor se seznamem souborů a jejich vlastnostmi ve vámi definovaném tvaru. Po výběru souborů vyberete typ výstupu a nastavíte vhodný [formátovací řetězec](#).

Volba **Vkládat jména složek** umožňuje do výstupu zahrnout i jednotlivé složky. Pokud obsahuje výstup složky i soubory, pak je jméno předsazeno třemi hvězdičkami. Jména složek narozdíl od souborů nepodléhají zpracování formátovacího řetězce.

Při typu výstupu **Generovat HTML tabulku** bude vygenerována HTML stránka, ve které budou data umístěna do jednoduché tabulky vhodné pro import v jiných programech a další zpracování. Pozice pole {TAB} ve formátovacím řetězci zde určuje hranici sloupce.

Volba **Uložit do souboru** řídí, zda se bude výsledný seznam ukládat do vámi určeného souboru (je možné použít i relativní cestu např. "...\\seznam.txt"), nebo do dočasné složky.

Pokud je seznam generován do dočasné složky, pak je po skončení operace automaticky otevřen v zaregistrovaném programu: text standardně v Poznámkovém bloku (Notepad) a HTML pomocí internetového prohlížeče tj. standardně Internet Explorer.

Import a export popisků

Některé programy generují a ukládají jednoduché jednořádkové popisky k souborům do speciálního souboru umístěného ve stejné složce. Tyto soubory se většinou nazývají `descript.ion`, `0index.txt`, `files.bbs` apod. Pomocí **Informace | Import a export dat | Exportovat popisky a Importovat popisky** můžete tyto popisky vyexportovat do souborů nebo naimportovat. Můžete si zvolit, zda použije jako popisek položku **Název** nebo **Popis**.

Při exportu popisků dojde k přepsání původních popisků souborů. Pokud je vybraná volba **Zachovat popisky ostatním souborům** bude použit původní soubor s popisky, v opačném případě se popisky souborů, které nebyly vybrány, nezachovají.

Při volbě **Exportovat jako skrytý soubor** bude mít soubor nastaven atribut skrytý (hidden), proto nebude ve většině programů viditelný.

Import informací z ACDSee™ 5

Zoner Photo Studio nabízí snadný import informací z programu společnosti ACD™ Systems ACDSee™ verze 5. Pokud máte v programu ACDSee uloženy nějaké informace u obrázků, můžete je vyexportovat pomocí **Tools | Database | Export Database Info**. Zde zvolíte **Generate one database file per folder** (vytvářet jeden datový soubor na složku) nebo **Generate one database file** (vytvářet jediný soubor). Tato funkce vytvoří podle volby jeden nebo více souborů se jménem `ACDDatabase.xml` pro zvolenou složku a všechny její podsložky. Tyto soubory obsahují popisky, poznámky, klíčová slova, jméno autora, datum a čas.

Funkci pro import těchto informací vyvoláte v Průzkumníkovi **Informace | Import a export dat | Importovat z ACDSee**. Po vybrání souborů, kterých se má import informací týkat, zvolte informace určené k importu. Nové hodnoty přepisují hodnoty staré. Výjimkou jsou pouze klíčová slova. Zaškrtnutím **Sloučit klíčová slova s původními** budou nová klíčová slova připojena za stará. Jako oddělovač jednotlivých klíčových slov se chápe čárka, středník a nový řádek.

Načíst klíčová slova

Volbou **Import a export dat** | **Načtení klíčových slov** provedete načtení klíčových slov ze všech souborů podle volby.

Při výběru **Archiv médií** bude načten seznam klíčových slov z archivu a přidán do databáze. Zoner Photo Studio ukládá klíčová slova přímo do obrázkových souborů do oblasti EXIF. Klíčová slova se tak nemohou z obrázku ztratit ani když je přemístíte jinam.

Tuto funkci doporučujeme použít například při přechodu z předchozích verzí programu. Zoner Photo Studio tak bude mít kompletní seznam použitých klíčových slov a bude je nabízet v dialogích pro hledání a přidání klíčových slov.

Operace s informacemi

Zálohování a obnova informací

Úpravou fotografií v mnoha programech přicházíte o informace EXIF, IPTC, barevné profily a jiné informace obsažené v obrázcích.

Fotografie ale můžete upravovat i v jiném programu, který EXIF a další informace ve fotografiích nepodporuje. Zoner Photo Studio provádí kompletní zálohu a obnovu veškerých rozšiřujících údajů EXIF a IPTC, včetně privátních dat výrobců (MakerNote). Záloha se provádí z menu **Informace** | **Operace s informacemi** | **Zálohovat informace**. Informace se zálohují do skrytého souboru se stejným názvem jako obrázek, ale s příponou exifbak.

Pokud má obrázek uloženou zálohu, je tato skutečnost indikována ikonou s šipkou na jeho náhledu. Poklepem na ni nebo použitím **Informace** | **Operace s informacemi** | **Obnovit informace** nebo **Obnovit informace pro pokročilé...** (položku po položce) je možné vrátit zpět informace ze zálohy.

Odstranit informace

Funkce **Informace** | **Operace s informacemi** | **Odstranit informace** odstraní z vybraných obrázků všechny přídavné informace včetně barevných profilů. Vlastní obrazová data zůstávají u formátu nedotčena.

Odstranit datové bloky z JPEG

Funkce **Informace** | **Operace s informacemi** | **Odstranit datové bloky z JPEG** umožní odstranit z vybraných obrázků typu JPEG vybrané datové bloky. Tyto bloky mohou mít obecně různý význam podle aplikace, která JPEG obrázek uložila, proto je tato funkce určena pro pokročilé uživatele. Vlastní obrazová data zůstávají nedotčena.

Smazat zálohu informací

Funkce **Informace** | **Operace s informacemi** | **Smazat zálohu informací** odstraní všechna data potřebná pro obnovu informací po jejich změně. Vlastní obrázek zůstává nedotčen.

Přidat náhled do EXIF

Pro zrychlení procházení složek s obrázky se používají, pokud je to v nastavení povoleno, náhledy uložené v EXIF. Funkci **Informace** | **Operace s informacemi** | **Přidat náhled do EXIF** je vhodné použít například tehdy, pokud některý program neaktualizoval náhled podle skutečného vzhledu obrázku (například po otočení obrázku). Obrazová data a další přídavné informace v obrázku zůstávají nedotčeny.

Odstranit náhled z EXIF

Funkce **Informace** | **Operace s informacemi** | **Odstranit náhled z EXIF** odstraní z obrázku náhled. Obrazová data a další přídavné informace v obrázku zůstávají nedotčeny.

Opravit pozici dat EXIF

Podle specifikace EXIF se musí nacházet blok EXIF v prvním bloku obrázku. Bohužel některé programy tyto specifikace nedodržují a pak může být EXIF v jiném software nedostupný. Zoner Photo Studio nejenže umí korektně pracovat s obrázky, kde je EXIF v libovolném bloku, ale umí vyvoláním funkce **Informace | Operace s informacemi | Opravit pozici dat EXIF** přemístit blok EXIF na místo, kde se má správně nacházet – v prvním bloku a tak zpřístupnit tato data i pro jiný software.

Nastavit datum podle EXIF

Funkcí **Informace | Operace s informacemi | Nastavit datum podle EXIF** nastavíte souborům čas, který byl uložen při jejich fotografování do EXIF. Toto vám umožní seřadit obrázky podle data vzniku i v programech, které si tuto informaci neumějí zjistit.

Zvuková poznámka

Některé fotoaparáty umožňují vložit do snímku krátkou zvukovou poznámku. Zoner Photo Studio dokáže tyto vložené poznámky spravovat a přidávat nové.

Přehrát zvukovou poznámku

Funkce **Informace | Zvuková poznámka | Přehrát zvukovou poznámku [Ctrl+Shift+P]** spustí přehrávání vložených nebo připojených zvukových dat. Tuto operaci lze vyvolat i poklepáním na ikonku zvukové poznámky, která se zobrazuje v režimu náhledy u horního okraje náhledu obrázku.

Zastavit přehrávání

Funkce **Informace | Zvuková poznámka | Zastavit přehrávání [Ctrl+Shift+S]** zastaví přehrávání vložených nebo připojených zvukových dat.

Upravit

Funkce **Informace | Zvuková poznámka | Upravit** vyvolá dialog určený pro manipulaci se zvukovou poznámkou.

Pomocí volby **Bez zvukové poznámky** odstraníte zvukovou poznámku. Tato volba je aktivní pokud zvuková poznámka v obrázku není vložena. Volba **Vložená zvuková poznámka** je vybrána při výběru obrázku s vloženou poznámkou, případně pomocí ní můžete poznámku nahrát a uložit přímo do souboru s obrázkem. Volba **Externí zvukový soubor** označuje umístění externí zvukové poznámky nebo vám dovolí připojit externí zvukový soubor s poznámkou. Externí soubor s poznámkou se musí nacházet ve stejné složce. V [možnostech programu](#) si můžete nastavit možnost přesouvání (a přejmenování) těchto doprovodných souborů spolu s obrázky. Norma EXIF nepodporuje použití zvukové poznámky ve formátu MP3.

Pod oknem pro zobrazení křivky zvukového záznamu se nachází grafická tlačítka pro přehrávání, zastavení a nahrávání zvuku. Tlačítkem **Změnit formát...** nastavíte kvalitu zvuku, tlačítko **Upravit...** spustí editor zvukové poznámky (nastavený ve [možnostech programu](#)) a tlačítko **Ostranit** vymaže zvukovou poznámku.

Tento dialog je možné vyvolat i pomocí **Informace | Informace o obrázku [Shift+Enter]** a v nabídce zvuková poznámka.

Digitální podpis

Technologie digitálního podpisu slouží k **ověření původu a úplnosti obrazových informací**. Autor (majitel, správce apod.) podepíše obrázek a tím vloží do souboru s obrázkem svůj podpis a data nesoucí popis charakteristiky obrázku.

Podepsaný obrázek se v okně Průzkumník zobrazuje s ikonkou stužky. Podepsaný obrázek je možné kdykoliv ověřit (např. poklepáním na tuto stužku). Každý podepsaný obrázek je sice možné změnit, ale tuto skutečnost je možné snadno zjistit.

Technologie digitálního podpisu nechrání obrázek před zneužitím neautorizovanou publikací (krádeží obrazu).

Přidat digitální podpis

Volba z nabídky okna Průzkumník **Informace | Digitální podpis | Přidat digitální podpis** vloží do souboru s obrázkem data nesoucí podpis a informace závislé na obrázkem. Tato data zachycují stav obrázku v okamžiku podpisu a používají se při ověřování digitálního podpisu. Při podpisu se používá certifikát zvolený v **Možnostech [Ctrl+M]** záložka **Certifikáty pro podpis**.

Ověřit digitální podpis

Volba **Informace | Digitální podpis | Ověřit digitální podpis** provede kontrolu charakteristiky obrázkem s aktuální charakteristikou vloženou do podpisu obrázkem v době podpisu. Tuto operaci lze provést i poklepáním na ikonku stužky, zobrazenou v malém náhledu obrázkem, ve kterém byla zjištěna přítomnost digitálního podpisu.

V **Možnostech [Ctrl+M]** na záložce **Certifikáty pro podpis** jsou další volby řídicí ověření podpisu. **Ověřovat zneplatnění certifikátu** vyžaduje připojení na Internet, proto může být vhodné jej vypnout. Volba **Kontrolovat zneplatnění pouze u podpisového certifikátu** zabrání kontrole celé hierarchie certifikátů.

Odstranit digitální podpis

Volba **Informace | Digitální podpis | Odstranit digitální podpis** odstraní kompletní podpis z obrázkem.

Hodnocení obrázkem

Pomocí hodnocení obrázkem si ukládáte informaci o kvalitě fotografie. Tato informace je čistě subjektivní a poslouží vám pro vyhledávání nejlepších snímků.

Přiřadit fotografii své hodnocení kvality na stupnici 1—5 můžete během přidávání popisků v **Panelu pro popis fotek**, dále v dialogu **Informace | Informace o obrázkem [Shift+Enter]** na záložce **Popis**. Jiná možnost je zvolit v nabídce okna Průzkumník **Informace | Hodnocení** požadovanou známku nebo pomocí klávesových zkratk **[Ctrl+Shift+1]** až **[Ctrl+Shift+5]**. Volba **Žádný** znamená odstranění hodnocení z fotografie, klávesová zkratka **[Ctrl+Shift+9]**.

Pokud má fotografie hodnocení, zobrazuje se v okně Průzkumník přímo v malých náhledech vpravo dole jako ikona s číslem. Na ikonce je možné vyvolat kontextovou nabídku s možnostmi změny hodnocení, nebo jeho odstranění (volba „-“).

Hodnocení lze poté zobrazit v detailním režimu okna Průzkumník nebo při vyhledávání **Organizovat | Najít [Ctrl+F]** na záložce **Poznámky** blok **Hodnocení obrázkem**. Zde se volí **Režim vyhledávání** – zda vůbec vyhledávat, nebo zda vyhledávat menší, větší, nebo rovné hodnoty a dále vlastní hodnota **Hodnocení**.

Značka

Pomocí barevných značek si můžete roztřídit fotografie podle vlastního systému.

Značky můžete k obrázkem přidávat na **Panelu pro popis fotek**, dále v dialogu **Informace | Informace o obrázkem [Shift+Enter]** na záložce **Popis**. V nabídce okna Průzkumník **Informace | Značka** nebo pomocí klávesových zkratk **[Shift+Alt+1]** až **[Shift+Alt+9]**. Volbou **Žádná** odstraní značky z fotografie, klávesová zkratka **[Shift+Alt+0]**.

Pokud má fotografie značku, zobrazuje se na náhledu v okně Průzkumník vpravo dole. Na tomto barevném čtverečku je možné vyvolat kontextovou nabídku s možnostmi změny značky, nebo její odstranění volbou **Žádná**.

Použité barvy se nastavují v okně **Možnosti [Ctrl+M]** sekce **Značky**. Zde si můžete definovat až 9 vlastních barevných značek nebo si vybrat barvy používané v jiných programech. Informace o barvě značky se ukládá jako zobrazený text do XMP.

GPS

Zoner Photo Studio umožňuje práci se zeměpisnými souřadnicemi a nadmořskou výškou. K fotografiím můžete přiřadit zeměpisné souřadnice a následně je zobrazit na mapě. Souřadnice lze přiřadit hromadně ze záznamu trasy (tracklogu) staženého z GPS přístroje nebo individuálně odečtením z elektronického mapového podkladu.

Údaje jsou do fotografií zapisovány podle standardu EXIF a XMP, což umožňuje jejich další zpracování a využití nejen v programu Zoner Photo Studio.

Při generování HTML galerií můžete u některých šablon zapnout zobrazení mapy s vyznačeným místem, kde byla fotografie pořízena.

Přiřazení GPS údajů

Pomocí této funkce vložíte k obrázku GPS souřadnice a nadmořskou výšku. Tyto informace je možné vložit automaticky podle záznamu trasy staženého z GPS přístroje, či ručně přímým zadáním údajů nebo odečtení z mapy.

V okně otevřeném volbou **Informace | GPS | Přiřadit GPS údaje...** v nabídce okna Průzkumník nebo **Soubor | GPS | Přiřadit GPS údaje...** v Editoru se zobrazí náhled obrázku, pod kterým jsou umístěné volby pro práci s GPS údaji a pravé části místo pro mapu a její ovládací prvky.

Načtení dat z GPS záznamu trasy

Tlačítkem **Načíst data z GPS záznamu trasy...** otevřete záznam trasy pořízený GPS přístrojem – tzv. track log. Zoner Photo Studio podporuje několik běžně používaných formátů. Návod ke stažení a uložení záznamu v požadovaném formátu naleznete v dokumentaci vašeho GPS přístroje.

Po načtení záznamu se pod tlačítkem zobrazí informace o počtu záznamů v logu a časech pořízení prvního a posledního záznamu. Také se zde zobrazuje čas pořízení snímku. Podle tohoto času jsou ke snímku přiřazeny geografická data uložená v záznamu. V případě, že nesouhlasí přesně čas pořízení snímku a GPS záznamem nastavte **Korekce času**, jinak bude výsledek nepřesný. Volba **Určení pozice** určuje výpočet hodnoty pro snímky pořízené v okamžiku, pro který není záznam pozice (mezi jednotlivými záznamy v GPS, které se mohou ukládat například v minutových intervalech).

V možnostech programu v [sekci GPS](#) je možné povolit filtrování GPS údajů při načítání ze záznamu trasy.

Ruční vložení souřadnic

Do polí **Zeměpisná šířka** a **Zeměpisná délka** můžete ručně zapsat zjištěné hodnoty. Pokud máte souřadnice zapsané v elektronické podobě, tak je můžete z textu vykopírovat (označit a stisknout Ctrl+C) a tlačítkem vložit ze schránky je automaticky vepsat do příslušných polí. Zoner Photo Studio se pokusí zkonvertovat i nestandardně zapsané hodnoty souřadnic.

Do schránky je také možno hodnoty vykopírovat tlačítkem kopírovat do schránky. Hodnoty se vloží ve standardním tvaru: 49°11'55.83"N, 16°37'41.42"E.

Volitelně můžete zadat i **Nadmořskou výšku**, která se pomocí schránky nekopíruje a nemusí být ani uložena v záznamech trasy.

Tlačítkem **Zobrazit na mapě** si zadanou polohu zobrazíte na vybrané mapě, pro automatické zobrazení použijte volbu Automaticky.

Při použití Google Maps je možné hledanou adresu zadat také textově a program zobrazí první pozici odpovídající výsledkům hledání.

Odečtení souřadnic z mapy

Vhodnou mapu pro odečítání souřadnic vyberete z nabídky **Mapa** nad oknem ve kterém se zobrazuje. Volitelně je možné vybrané místo **Zobrazovat souběžně v Google Earth**. Pod oknem s mapu můžete u off-line map volit měřítko a oblast, u on-line map se nabídka liší podle podporovaných funkcí.

Místní nabídka nad off-line mapami umožňuje zvětšovat a zmenšovat měřítko a pomocí volby **Získat GPS pozici** odečíst hodnoty zeměpisné šířky a délky. Měřítko lze měnit i otáčením kolečka myši. Po stisku klávesy Ctrl můžete na off-line mapách vybrat oblast, která se zvětší v odpovídajícím měřítku.

U on-line map se místní nabídka řídí mapovou aplikací, stejně jako při práci s touto mapou v internetovém prohlížeči.

Pro odečítání souřadnic ze serveru Mapy.cz je nutno zapnout zobrazování souřadnic pomocí tlačítka GPS na mapě. Po každém kliknutí do mapy se potom ihned odečtou souřadnice.

Pro získání souřadnic z Google Maps stačí kliknout levý tlačítkem myši do mapy.

Zoner Photo Studio také dokáže při získávání souřadnic [spolupracovat s Google Earth](#).

Zobrazení GPS údajů

Pomocí této funkce vám Zoner Photo Studio ukáže místo pořízení fotografie na vybrané mapě.

Okno je možné vyvolat poklepnutím na ikonku zeměkoule v náhledu obrázku a také volbou **Informace | GPS | Zobrazení GPS údajů...** z nabídky okna Průzkumník. V Editoru se okno s mapou vyvolá z nabídky **Soubor | GPS | Zobrazení GPS údajů...**

V nabídce **Mapa** si zvolte vhodnou mapu pro zobrazení místa.

U off-line map je možné v dolní části okna zvolit měřítko a vybrat oblast. Volbou **Zobrazit spojnicí lokací** spojíte čarou místa pořízení, pokud máte vybraných více snímků.

U on-line map se nabídky mohou lišit. V případě Google maps si můžete vybrat zobrazení Mapy, Satelitních snímků nebo Hybridní zobrazení a zvolit Měřítko.

Odstranění GPS údajů

Tato funkce odstraní ze souboru veškeré informace o souřadnicích GPS a nadmořské výšce.

Funkci lze vyvolat v nabídce **Informace | GPS | Odstranit GPS údaje...** okna Průzkumník a v nabídce **Soubor | GPS | Odstranit GPS údaje...** v Editoru.

Mapové podklady

Zoner Photo Studio podporuje několik zdrojů mapových podkladů:

- on-line mapy na mapovém serveru mapy.cz, které umožňují jak zobrazování map, tak i odečítání souřadnic (nutné připojení k internetu)
- on-line mapy na mapových serverech jako např. maps.google.com (nutné připojení k internetu)
- off-line mapy z edice Zoner Photo Map, která zahrnuje automapy ČR a SR v měřítku 1:100000 (dodáváno s některými verzemi programu Zoner Photo Studio)
- automatické využití všech map z programů české kartografické společnosti PLANstudio (nezávislý komerční software)
- automatické využití mapového software Ozi Explorer. Dvojitým kliknutím levého tlačítka v mapě Ozi Exploreru můžete provést odečtení souřadnic (nezávislý komerční software)

Pro zobrazení pozice na on-line mapě je nutné funkční připojení na internet. V případě přetrvávajících problémů ověřte nastavení programu pro kontrolu připojení počítače do internetu (firewall).

Spolupráce s Google Earth

Pokud máte nainstalovanou aplikaci Google Earth, tak jí můžete využít pro přiřazování GPS souřadnic k fotografiím a pro zobrazování vašich snímků v této mapové aplikaci.

Volbou **Informace | GPS | Přiřadit GPS údaje z Google Earth...** z nabídky okna Průzkumník otevřete aplikaci Google Earth, nad kterou se zobrazí okno s náhledem obrázku a tlačítka **Přiřadit souřadnice k obrázku**, **Ukončit** a s dvěma navigačními tlačítky pro přesun na předchozí a následující obrázek. Místo pro odečtení souřadnic vyhledáte v Google Earth obvyklým způsobem jako při prohlížení míst v této aplikaci.

Pomocí volby **Informace | GPS | Zobrazit v Google Earth...** z nabídky okna Průzkumník zobrazíte složku nebo vybrané obrázky s přiřazenými GPS souřadnicemi v Google Earth. Obrázky se v Google Earth zobrazí jako malé náhledy nad oblastí ve které se nacházejí. Po kliknutí na náhled se zobrazí větší obrázek s názvem a popisem, pokud jsou tyto informace v obrázku uloženy.

Volbou **Informace | GPS | Zobrazit v Google Earth s nastavením...** z nabídky okna Průzkumník vytvoříte KML nebo KMZ soubor, který lze ihned prohlédnout v Google Earth. Do KML souboru se zapisují GPS souřadnice, název a popis obrázku. Soubor KMZ obsahuje navíc i náhledy obrázků.

Vytvořit KML/KMZ a zobrazit v Google Earth vytvořený soubor ihned otevřete v Google Earth, volba **Vytvořit KML/KMZ a uložit na disk** vám umožní soubor pojmenovat a uložit.

Volbou **Vytvořit archiv KMZ s náhledy obrázků** přidáte do souboru náhledy a větší obrázky pro prohlížení. Pokud tuto volbu nezaškrtnete, uvidíte v Google Earth pouze označená místa vytvoření snímků bez náhledů.

Do polí **Název** a **Popis** lze pomocí [formátovacích řetězců](#) vložit libovolné informace o obrázku podle vaší potřeby. Standardně jsou zde zvolena pole **Název {T}** a **Popis {D}**, která si můžete ke snímku přidat pomocí panelu pro popis fotek.

KML (Keyhole Markup Language) a KMZ (Komprimovaný Keyhole Markup Language) je standard pro ukládání GPS, popisů a obrázků pro použití v Google Earth, Google Maps a v dalších geografických aplikacích či webech.

Panel klíčových slov

Pomocí panelu klíčových slov můžete přiřazovat klíčová slova k obrázkům, filtrovat složku podle vybraných klíčových slov a spravovat strom klíčových slov.

Klíčová slova jsou základním prvkem archivačních systémů. Klíčové slovo přesně popisuje obsah nebo důležitý detail v obrázku. U jednoho obrázku můžete mít přiřazeno i více klíčových slov. Klíčová slova doporučujeme zapisovat v prvním pádě jednotného čísla, pokud možno bez mezer. Pomocí klíčových slov můžete fotografie vyhledávat a filtrovat zobrazení náhledů ve složce.

Panel klíčových slov zapnete volbou **Informace | Panel klíčových slov [Shift+K]** nebo přes jeho ikonu na hlavním panelu okna Průzkumník. Panel se zobrazí u levé hrany okna Průzkumník. Všechny funkce dostupné pro práci s klíčovými slovy jsou dostupné z místní nabídky panelu. Při práci s panelem klíčových slov se zachová výběr obrázků v okně Průzkumník. Klíčová slova mohou být v panelu rozříděna do kategorií. Kategorii lze rozbalit a sbalit klepnutím na šipku před jejím názvem nebo pomocí místní nabídky.

Klíčová slova přiřadíte vybraným obrázkům pomocí volby **Přiřadit klíčová slova výběru** z místní nabídky panelu klíčových slov, případně volbou **Přiřadit klíčová slova včetně kategorií výběru**. Více klíčových slov pro přidání vyberete klepnutím a podržením klávesy **[Ctrl]**.

Klíčová slova k jednomu obrázku můžete přidat také pomocí metody „táhni a pusť“ (drag & drop) přetažením klíčových slov přímo na konkrétní obrázek.

Klíčová slova je také možné přidávat a odebírat pomocí **Hromadného přiřazení informací [Ctrl+K]** k více obrázkům najednou. Pro editaci klíčových slov v jednom obrázku můžete použít okno **Informace | Informace o obrázku [Shift+Enter]**.

Filtrování složky pomocí panelu klíčových slov

Volbou **Nastavit klíčová slova do filtru** spustíte filtrování složky pomocí vybraných klíčových slov. Volba zobrazí podnabídku s nastavením výběru:

- **Všechna (AND)** – zobrazí obrázky, které obsahují všechna vybraná slova.
- **Alespoň jedno (OR)** – zobrazí obrázek, pokud se v něm vyskytuje alespoň jedno z vybraných slov.
- **Ani jedno (NOT)** – zobrazí obrázky, ve kterých vybraná slova nejsou.
- **Bez klíčových slov** – zobrazí obrázky, které doposud nemají přiřazené klíčové slovo.
- **Nevyhledávat** – zruší filtrování. Nová klíčová slova lze také přidat pomocí funkce [Načíst klíčová slova...](#) z nabídky **Informace | Import a export dat**.

Takto spuštěný [Filtr zobrazení](#) lze vypnout tlačítkem **Zrušit filtrování**.

Správa stromu klíčových slov

Strom klíčových slov v programu Zoner Photo Studio je seznam jednotlivých slov a kategorií, které mohou obsahovat další kategorie a klíčová slova. Každé klíčové slovo se může stát zároveň i kategorií a tak je možné uspořádat vlastní systém klíčových slov do přehledné stromové struktury. Do obrázků jsou klíčová slova zapisována lineárně (bez stromové struktury).

Pomocí místní nabídky panelu klíčových slov lze **přidat nové** nebo **upravit vybrané klíčové slovo**. Klíčová slova

Ize převést na kategorii nebo je do již existující kategorie zařadit volbou **Změnit kategorii**.

Vybraná klíčová slova lze také ze stromu odstranit volbou **Smazat** – tím se ale tato smazaná slova neodstraní z obrázků. Pokud mažete slovo, které je kategorií, Zoner Photo Studio se vás zeptá, zda chcete smazat i slova v této kategorii.

Nová klíčová slova lze také přidat pomocí funkce [Načíst klíčová slova...](#) z nabídky Informace | Import a export dat.

Panel pro popis fotek

Pomocí Panelu pro popis fotek je možné snadno popisovat obrázky v okně Průzkumník a v Prohlížeči.

Tento panel vyvoláte pomocí volby **Informace | Panel pro popis fotek** v okně Průzkumník, nebo kliknutím na ikonu v hlavním panelu okna.

V tomto panelu je možné rychle zadávat **Jméno**, **Popisek fotografie**, **Hodnocení** a **Značku**. Všechny hodnoty se automaticky zapisují do souboru ihned po přechodu na jiný obrázek. Pokud chcete v poli Popis vytvořit nový řádek, stiskněte **[Ctrl+Enter]**, klávesa **[Enter]** slouží k přechodu na další obrázek. Hodnocení a značku přidáváte kliknutím na ikonu nebo pomocí klávesových zkratk **[Ctrl+Shift+1]** až **[Ctrl+Shift+5]** pro [Hodnocení](#) a **[Shift+Alt+1]** až **[Shift+Alt+9]** pro [Značku](#).

Panel v okně Průzkumník

Na další obrázek lze pomocí klávesnice přejít pomocí klávesy **[Enter]**, na předchozí pomocí **[Shift+Enter]**. Mezi panelem pro popis náhledy v okně Průzkumník je možné přecházet pomocí **[Ctrl+Tab]**.

Informace o obrázku

V okně informace o obrázku je možné individuálně prohlížet, přidávat a upravovat [informace](#) (metadata) v souboru s obrázkem.

Okno se vyvolá **Informace | Informace o obrázku** z nabídky okna Průzkumník a také klávesovou zkratkou **[Shift+Enter]** v oknech Průzkumník, Editor a Prohlížeč.

V horní části okna jsou vedle vždy náhledu zobrazeny základní informace o souboru (jméno a velikost), rozměry, bitová hloubka a data vytvoření a změny.

Pod náhledem je nabídka, ve které zvolíte jaké informace se pod ní zobrazí. Vpravo na úrovni nabídky jsou ikony jednotlivých položek a ikonka pro **zobrazení pozice na online mapě**. Konkrétní mapu si zvolíte v [nastavení programu](#).

Položka **Popis** umožňuje upravovat název, autora, copyright a popis obrázku a autora tohoto popisu. Kromě popisu je možné upravovat hodnocení obrázku a značku. Tato pole jsou často využívána pro archivaci a lze je využít i během publikace.

Položka **Všeobecné informace** obsahuje všechny dostupné informace o nastavení fotoaparátu během expozice (EXIF a makernote). Položky označené symbolem tužky lze editovat po poklepání myší.

Položka **Klíčová slova** umožňuje přidávat a odebírat klíčová slova z obrázku tlačítky << a >>. Tlačítkem >>> je možné přidat klíčové slovo včetně nadřazených kategorií. Pomocí tlačítka **Přidat** upravujete [strom klíčových slov](#), nikoliv klíčová slova v obrázku.

Položka **Původ** umožňuje upravovat podrobné informace o původu obrázku (místo, město, ...), které můžete pomocí [vložených GPS dat](#) automaticky načíst tlačítkem **Získat informace online**. Podmínky pro funkci tohoto tlačítka jsou vložená GPS data a připojení k Internetu. **Informace o přenosu** a správné použití těchto polí je definováno standardem IPTC, který je určený pro elektronickou komunikaci profesionálního fotografa nebo publicisty s redakcí.

Tyto informace jsou vždy ukládány do standardních polí EXIF, IPTC a XMP, odkud je mohou načítat i jiné aplikace. Po vyplnění informací lze soubor s obrázkem považovat za samostatný dokument.

Položka **Zvuková poznámka** slouží k práci se [zvukovou poznámkou](#) obrázku.

Položka **Uživatelské informace** slouží k editaci polí XMP, která si můžete [sami definovat](#).

Všechny informace ze všech sekcí kromě zvukové poznámky lze **kopírovat do schránky**.

Statistiky

Pomocí této funkce si můžete zobrazit statistiky z fotografických informací a popisků (např. využití clony, citlivosti a ohniska) ve složce nebo u vybraných fotografií.

Statistiky zobrazíte volbou **Informace | Statistiky...** z okna Průzkumník. V horní části vyberete **Pole** vložených informací (čas, clona, autor,...), které chcete analyzovat. Dále si zvolíte **Typ grafu** a způsob **Řazení** hodnot. Pod grafem je možné volit počet zobrazených hodnot. Tlačítkem **OK** okno se statistikou uzavřete.

Hromadné přiřazení informací

Pomocí funkce hromadné přiřazení informací přidáte nebo změníte textové informace, hodnocení, klíčová slova a datum pořízení u všech vybraných fotografií najednou.

Funkci spustíte v nabídce **Informace | Hromadné přiřazení informací...** [Ctrl+K] okna Průzkumník. Hromadné přiřazení informací je efektivní při přiřazování stejné informace k více obrázkům najednou. Pro úpravu informací u jednoho obrázku použijte spíše funkci [Informace o obrázku](#).

Okno obsahuje 6 záložek s nastavením. Každou záložku je možno zapnout a vypnout volbou před jejím názvem.

Všechna nastavení hodnot na zapnuté záložce se provedou, i když se nenacházejí na aktivní (zobrazené) záložce!

Každé textové pole se před použitím musí zapnout pomocí volby před jeho názvem. Za každým textovým polem je ikona pro vložení [formátovacího řetězce](#) do textového pole. Formátovací řetězec lze využít pro hromadné vložení informací z jiného pole nebo vlastnosti obrázku do vybraného pole. (Např. vložení jména souboru do pole název pomocí řetězce {NAME}.)

Zapnuté pole s prázdným obsahem znamená smazání obsahu pole ve všech obrázcích!

Záložka **Základní údaje** vám umožní hromadně přidat název, autora a popis snímku, autora popisu a copyright. Můžete zde také hromadně hodnotit obrázky a přidávat k nim značku.

K fotografiím pořízeným na jednom místě lze hromadně přidat textový popis lokace pomocí polí místo, město, stát/kraj a země.

Záložka **Klíčová slova** umožňuje hromadně přidávat a odebírat klíčová slova pomocí [stromu klíčových slov](#). Volba **Odebrat vše** odstraní všechna klíčová slova z obrázku (i slova, která nejsou obsažena ve stromu klíčových slov programu). Touto volbou se odstraní veškerý obsah v poli pro klíčová slova, například vložené mezery a podobné znaky, které mohou způsobovat problémy. Místní nabídka vyvolaná nad stromem dostupných klíčových slov je stejná jako v [panelu klíčových slov](#).

Záložka **Datum a čas** vám umožní nastavit obrázkům datum a čas, případně posunout datum a čas o určitou hodnotu. Hodnoty data si vybíráte z kalendářů, které jsou aktivní po zapnutí některé z voleb **Nastavit datum a čas pořízení** a **Posunout datum**. Volba **Posunout čas** umožní relativně změnit čas, například pokud potřebujete dodatečně změnit časové pásmo, ve kterém jste pořizovali snímky.

Záložka **Uživatelské informace** vám umožní hromadně přidat nebo změnit [vámi definované informace](#) k obrázkům.

Volba **Změnit kódování IPTC na UTF8** provede změnu vnitřního způsobu uložení IPTC bloku tak, aby byly rozšířené znakové sady uloženy lépe v souladu se standardem. Protože většina programů pro práci s fotografiemi tento způsob uložení nerozpoznává, Zoner Photo Studio ho ve výchozím nastavení nepoužívá a je možné ho aktivovat jen v tomto dialogu.

Volba **Zapisovat údaje, pokud již nejsou přítomny** umožňuje omezení aplikace změn na nevyplněná pole. Díky tomu je možné přes hromadné přiřazení informací doplňovat údaje i do obrázků, které již nějaké popisky obsahují.

Nastavení hromadného přiřazení informací lze uložit pro budoucí použití pomocí ovládacích prvků v levé dolní části okna, stejně jako u grafických filtrů. Dialog je také možné naplnit údaji z již existujícího obrázku prostřednictvím tlačítka **Načíst z obrázku**. Tlačítko **Použít** spustí operaci na všechny dříve vybrané obrázky, pomocí tlačítka **Storno** odejdete z nastavení bez změn dat v obrázcích.

Najdi a nahrad'

Pomocí této funkce můžete nahradit řetězec jiným ve všech vybraných polích. Funkce se hodí například pro opravy špatně zadaných řetězců nebo pro hromadnou změnu jazyka popisu v některých polích.

Funkci spustíte volbou **Informace | Najdi a nahrad'...** [Ctrl+Shift+K] v nabídce okna Průzkumník.

Otevře se dialog pro hromadné úpravy ve veškerých textech uložených ve fotografiích pomocí metody „najdi a nahrad'“. Ve sloupci v levé části je možné si zvolit, které textové položky ve fotografiích se mají **Prohledávat**. Do polí **Najít** a **Nahradit** se vepisuje text, který má být zaměněn. Volba **Pouze celá slova** určuje, zda se má nebo nemá provádět výměna, když není obsah pole **Najít** v textu samostatně, ale je součástí nějakého slova. Volba **Rozlišovat malá a VELKÁ řídí**, zda se má ignorovat velikost jednotlivých znaků. Volba **Procházet texty v obrázku ručně** určuje, zda bude nahrazení provedeno automaticky, nebo zda budete na celý proces dohlížet obrázek po obrázku. Je-li tato volba povolena, pak jsou aktivována tlačítka **Najít**, **Nahradit** a **Nahradit vše**, kterými potvrzujete každý krok náhrady. Tlačítko **Aplikovat** (a případně **Aplikovat na vše** při výběru více obrázků) při spodním okraji dialogu provede vlastní nahrazení a uložení modifikovaného souboru.

Funkce Najdi a Nahrad' mění nevratně textové informace uložené v obrázku.

Organizování souborů

Katalog

Katalog je funkce umožňující pohodlně procházet neseřazené sbírky fotografií bez ohledu na fyzické umístění souborů. Fotografie jsou automaticky rozříděny na základě EXIF informací podle roku, měsíce a dne jejich pořízení.

Pro procházení Katalogu je zapotřebí přepnout [Navigátor](#) do režimu Katalog. V tu chvíli jsou zobrazeny všechny fotografie, které byly do té doby Zoner Photo Studio načteny v Průzkumníku a dále všechny fotografie, které byly přidány funkcí **Organizovat | Přidat soubory do katalogu**. Tuto funkci je dále možné vyvolat z Průzkumníka přímo z lokální nabídky na složce.

Zobrazený časový úsek se řídí zvolenou úrovní v Navigátoru. Další nastavení této funkce je v [Možnosti | Katalog](#).

V Katalogu se objeví obrázky pouze z těch složek, které jste už v Zoner Photo Studio otevřeli, nebo na které jste použili funkci Přidat soubory do katalogu.

Filtr Katalogu

Pokud jsou zobrazeny soubory z Katalogu, je v horní části Průzkumníka zobrazena lišta **Filtr Katalogu**. Filtrovat zobrazené soubory lze podle následujících podmínek:

- **Text** — výsledky podle hledaného textu lze zobrazují okamžitě při psaní textu. Lze zvolit **Oblast hledání** textu - buď se hledá ve všech textových informacích uložených v obrázku, nebo lze vybrat jednotlivou oblast - např. klíčová slova nebo popis
- **Atributy** — zde je možné filtrovat soubory podle **Hodnocení a Značek**.
- **GPS** — GPS souřadnici lze získat jedním ze třech způsobů pomocí tlačítek panelu - z vybraného obrázku, z obrázku ze souboru nebo z mapy. Po výběru GPS souřadnice lze filtrovat obrázky pořízené v zadaném **Okolí**.

Jednotlivé panely s podmínkami se zobrazují kliknutím na tlačítko s odpovídajícím textem. Kliknutím na tlačítko **Žádný** se filtrování Katalogu vypne. Na konci každého panelu s podmínkami je tlačítko pro uvedení panelu do výchozího stavu. Jednotlivé podmínky filtru lze libovolně kombinovat, soubory se zobrazí v případě, že vyhovují všem zadaným podmínkám.

Aktuální zobrazení Katalogu lze uložit do **Oblíbených složek** včetně zadaného filtru.

Souborové operace

Zoner Photo Studio se chová podobně jako tradiční průzkumník Windows (Explorer).

Přehled základních operací se soubory:

- kopírování a přesouvání 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

Místní nabídka

Pokud v okně Průzkumník klepnete na soubor pravým tlačítkem objeví se podobná místní nabídka, jakou znáte z programu Průzkumník systému Windows.

Označování (vybírání) souborů

Označování souborů v okně Průzkumník pracuje stejně jako v systémovém průzkumníku Windows. Další možnosti vybírání souborů jsou sdruženy do menu **Organizovat | Výběr**. Pomocí funkce **Organizovat | Výběr | Pokročilý výběr [Num /]** lze vybrat soubory podle následujících kritérií: **Jméno souboru**, **Hodnocení** a **Značka**. Výběr souborů se změní na základě zvoleného režimu výběru - **Vybrat**, **Přidat k výběru**, **Odstranit z výběru** a **zpřesnit výběr**. Režimy **Přidat k výběru** a **Odebrat z výběru** lze rychle vyvolat v Průzkumníku pomocí klávesových zkratk **[Num+]** a **[Num-]**.

Mazání souborů

V dialogovém okně při mazání souborů lze tlačítkem **Možnosti** rozbalit nastavení pro **mazání přidružených souborů**. Volbu **Vše s odlišnou příponou** lze použít například při mazání dvojic souborů JPEG+RAW. Tato volba může při nechtěném použití vést ke smazání potřebných souborů, proto je při přechodu do jiné složky automaticky vypnuta.

Souborový strom versus katalog

Většina programů pro práci s digitálními fotografiemi volí jeden ze dvou základních přístupů k fotografiím – klasické prohlížení souborového stromu nebo prohlížení katalogů indexovaných souborů. Každý způsob má v určitých situacích své výhody i nevýhody. Zoner Photo Studio sdružuje oba způsoby. Pro běžnou práci s obrázky není potřeba zakládat žádný katalog. Naopak pro podrobnou a přehlednou práci, zejména s externími (vyjímatelnými) médii lze velmi pohodlně pracovat s databází obrázků.

Pokročilé souborové operace

Zoner Photo Studio umožňuje naráz provádět více souborových operací jako je kopírování a přesun souborů. Každá taková operace se může nacházet ve třech stavech:

- **Běžící** – Provádí se kopírování/přesun souborů. V takovém stavu je vždy pouze jediná souborová operace.
- **Pozastavená** – Do tohoto stavu musíte operaci přepnout ručně, ta se pak sama nikdy nerozběhne, je však možné ji přesunout zpátky do fronty.
- **Čekající ve frontě** – Do tohoto stavu se dostane operace tehdy, pokud je do zpracování zařazena nová operace, která se automaticky stává běžící. Kterákoliv operace čekající ve frontě může vaším zásahem předběhnout ostatní čekající.

Operace se automaticky zpracovávají v pořadí LIFO – novější operace má přednost před staršími. Pokud chcete do této automatiky zasáhnout, pak má dvě možnosti:

- Nechat operaci, na kterou čeká, předběhnout ve frontě zpracování. Ostatní operace se automaticky rozjedou po jejím skončení.
- Běžící operaci pozastavit – tím se automaticky rozběhne nejmladší operace z fronty. Pozastavenou operaci je možné dát do fronty, pak se sama rozjede, jakmile přijde na řadu.

Základní organizační operace

Menu **Organizovat** obsahuje všechny volby pro dokonalý přehled nad multimediálními daty a jejich katalogizaci. V této nabídce naleznete volby pro založení nové složky, alba, nebo archivu, tradiční funkce pro práci se schránkou Windows (kopírovat, vložit, ...), dále funkce pro efektivní výběr souborů (vybrat vše, inverze výběru nebo výběr podle různých kritérií).

Alba

Alba slouží k tématickému ukládání obrázků, jsou to standardní složky Windows, ve kterých vytváříte zástupce odkazující na konkrétní soubory. Zástupce do alba nejnadhěji přidáte přetažením myši z jiného okna Průzkumník.

Všetchna alba se ukládají do složky Alba, která je standardně umístěna ve složce Dokumenty (My Documents). Její umístění se odvozuje od nastavení v dialogu **Nastavení | 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. Pokud chcete vybrané obrázky fyzicky zkopírovat, použijte funkci **Vykopírovat soubory** z nabídky Organizovat okna Průzkumník

POZOR: Pokud upravujete fotografie v albu, upravujete originál, nikoliv kopii!!!

Pokud při přetahování obrázku do alba podržíte klávesu **[Ctrl]**, tak se místo zástupce vloží do alba kopie obrázku. Takto vložený obrázek zabere více místa na pevném disku, ale již nebude závislý na originálu.

Díky použití standardních zástupců Windows jsou alba dostupná i pro jiné aplikace, nejen pro program Zoner Photo Studio.

CD kompilace

Zoner Photo Studio umí používat vypalovací mechaniky a přímo vytvářet CD a DVD media. Vypalování lze používat dvěma způsoby. Buď je možné přímo vypalovat označené soubory, nebo je možné vytvořit CD kompilaci pomocí **Organizovat | Nová CD kompilace**. CD kompilace je obdoba [alba](#) (soubory a složky se sem ukládají jako zástupci na původní soubory) s vypalovacím panelem s tlačítky **Vypálit** a **Přepočítat velikost**. Tuto kompilaci je možné upravovat a opakovaně vypalovat.

HTML Album

Pomocí HTML alb lze na místním disku počítače vytvářet virtuální rozvětvené skupiny fotografií určené pro publikování na web. K udržování webových galerií na serveru není třeba žádných dalších aplikací. Zoner Photo Studio automaticky synchronizuje obsah virtuálních alb na místním disku počítače s fyzickým obsahem na straně serveru bez potřeby nahrávat na internet vždy celé album znovu. Tato vlastnost poskytuje možnost provozování velice rozsáhlých webových fotogalerií bez jakékoliv znalosti programování HTML, pouze pomocí programu Zoner Photo Studio.

Nové HTML Album vytvoříte pomocí **Organizovat | Nové HTML Album**. Toto album se chová podobně jako klasické [Album](#) programu Zoner Photo Studio – místo fotografií se do něj vkládají pouze odkazy na fotografie a tak lze seskupovat všechny dostupné fotografie do libovolné stromové struktury bez zbytečné duplikace původních obrázků. Pokud ale při přetahování obrázku do alba podržíte klávesu **[Ctrl]**, tak se místo zástupce vloží do alba fyzická kopie souboru s obrázkem.

POZOR: Pokud upravujete fotografie v HTML albu, upravujete originál, nikoliv kopii!!!

Jednotlivé fotografie do připravených složek přetáhnete z druhého okna Průzkumníka pomocí myši. Pokud název vytvořené složky nebo fotografie obsahuje znaky, které nelze použít v prostředí internetu, budete vyzváni k přejmenování souboru navrženým jménem.

Stiskem tlačítka **Nastavení Alba** vyvoláte dialog s volbou šablony alba a jejích parametrů. V posledním kroku nastavení alba se zadávají parametry FTP účtu, který bude použit při synchronizaci alba. Volba šablony platí jako výchozí pro všechny složky alba. Toto lze pro kteroukoliv složku změnit povolením **Nastavení složky** a stiskem tlačítka **Nastavení složky** uvnitř zvolené složky.

Tlačítkem **Synchronizace** dojde k vygenerování galerie a uložení na FTP (pouze při prvním použití), nebo synchronizaci s již existující galerií. Stiskem položky **Náhled HTML alba na webu...** se spustí webový prohlížeč s pohledem na vygenerovanou galerii na internetu.

Přechod z alb vygenerovaných v programu Zoner Photo Studio 8

Při synchronizaci si Zoner Photo Studio poznačí, které soubory/složky HTML alba obsahují a při další synchronizaci se smažou pouze ty, které tam předchozí synchronizace nahrála a ve stávající „verzi“ alb nejsou. Při použití této verze Zoner Photo Studio na alba již nahraná ze Zoner Photo Studio 8 hrozí, že nebudou některé složky odstraněny. Je to z toho důvodu, že ve stávajících albech na webu nejsou označeny složky jako nahrané pomocí synchronizace. U souborů tento problém nenastává. Řešením je provést na první pohled zbytečnou synchronizaci původní verze – tím se informace o nahraných složkách vytvoří. Jiným řešením je smazat složky na FTP ručně.

Pokud smažete fotografie nebo složky v HTML Albu, pak bude po synchronizaci smazán i jejich protějšek ve fotogalerii na internetu.

Řazení

Složku souborů je možné seřadit podle atributů jednotlivých souborů – jméno, velikost souborů, přípona, typ, datum, uživatelsky a pokročile – tj. podle přidavných parametrů fotografií obsažených v EXIF. Volba se provádí v kontextové nabídce Průzkumníka (položka **Seřadit podle**), v menu Průzkumníka **Organizovat | Seřadit podle** nebo tlačítkem **Seřadit podle** z panelu nástrojů, případně z řadičoho záhlaví, viz **Organizovat | Seřadit podle | Zobrazit záhlaví**.

Uživatelské řazení – v tomto režimu si můžete obrázky libovolně přeskupit přetažením náhledu myši na nové místo. První přepnutí na uživatelský režim řazení zachová aktuální pořadí. Nyní může uživatel jednoduše myši přesunout obrázek na pozici kterou potřebuje – červená čára naznačuje budoucí pozici. Uživatelské řazení je možné z místní nabídky kdykoliv vynulovat. Pokud zastavíte s ukazatelem myši u okraje okna posune se automaticky zobrazení celé plochy požadovaným směrem.

Způsob řazení má vliv na rychlost programu – řazení podle EXIF vyžaduje před zobrazením náhledů souborů načtení potřebných údajů ze všech souborů. Z tohoto důvodu je řazení podle jména nejrychlejší.

Filtr zobrazení

Filtr slouží k redukci počtu zobrazovaných souborů při procházení složkami nebo alby. Soubory, které nesplňují podmínky, jsou dočasně skryty.

Okno obsahuje záložky s nastavením podmínek, které jsou shodné s [funkcí Najít...](#) Každou záložku je možno zapnout a vypnout volbou před jejím názvem.

Podmínky vyhledávání na zapnuté záložce se použijí, i když se nenacházejí na aktivní (zobrazené) záložce!

Omezit můžete zobrazení podle celého názvu souboru nebo jen části, data vytvoření, poslední úpravy souboru, velikosti, názvu, autora, popisu, klíčových slov uložených v obrázku, fotografických parametrů a GPS informací.

Filtr se zapíná a vypíná v nabídce **Organizovat | Filtrovat zobrazení** nebo pomocí tlačítka v panelu nástrojů okna Průzkumník. Filtr lze spustit i z [panelu klíčových slov](#).

Vyhledávání

Vyhledávání fotografií ve vybraných složkách a podsložkách se spouští v nabídce **Organizovat | Najít... [Ctrl+F]**.

Okno obsahuje záložky s nastavením vyhledávacích podmínek. Každou záložku je možno zapnout a vypnout volbou před jejím názvem.

Podmínky vyhledávání na zapnuté záložce se použijí, i když se nenacházejí na aktivní (zobrazené) záložce!

Vyhledávat lze podle názvu a umístění souborů, podle data vytvoření, modifikace, velikosti, názvu, autora, popisu, hodnocení a klíčových slov. Pokročilé vyhledávání umožňuje dále hledat podle parametrů EXIF (clona, doba expozice, ISO, kompenzace expozice, blesk, ohnisková vzdálenost) a dále podle barevné podobnosti s vybranou fotografií. Hledat lze i podle geografické polohy v okolí místa vybraného z mapy nebo podle souřadnic z referenčního obrázku. Při hledání v textových polích metadat a v uživatelských informacích lze používat podmínky (obsahuje/neobsahuje) a logické operátory (AND a OR).

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

Při vyhledávání v archivu médií je možné určit, ve kterých archivech se má vyhledávání provádět.

Archiv médií

Zoner Photo Studio podporuje práci s katalogy externích médií. Pomocí programu Zoner Photo Studio si do databáze uložíte náhledy a informace z fotografií na vyjímatelném médiu (nejčastěji CD/DVD). V takto vytvořeném katalogu je můžete vyhledávat, aniž byste potřebovali vkládat jednotlivá CD nebo připojovat externí média. Archiv umožňuje snadné řazení obrázků podle fotografických informací (zobrazení typu detail).

Přítomnost média

Do databáze archivu jsou pro případ nepřítomnosti média ukládány definované náhledy, umožňující komfortní procházení po archivním disku, aniž by bylo médium přítomno. V případě požadavku na otevření souboru v Editoru vyzve program ke vložení daného média. Dostupnost dat je aktuálně zobrazována symbolem zatržítka u náhledu obrázku nebo složky.

Velikosti náhledů a databáze

Velikosti náhledů pro zobrazení v okně Průzkumník a pro zobrazení v okně Náhled se definuje při vkládání média do archivu. Zoner Photo Studio od verze 10 ukládá náhledy mimo databázi, která má systémově omezenou velikost na 2GB. Po vyčerpání tohoto limitu nelze do databáze přidat další média. Zmenšit objem dat v databázi lze pomocí funkce [Údržba archivu médií](#).

Přidat médium

Funkce **Organizovat | Archiv médií | Přidat médium** nebo volba **Přidat médium** z lokální nabídky v okně Průzkumník zahájí proces přidání nového média do databáze médií. Po zvolení média nebo cesty (položka **Procházet**) a určení, zda se mají indexovat i prázdné adresáře, si vyberte typ souborů, který má být uložen do databáze.

Následující krok umožňuje vybrat složky, které budou uloženy do archivu. Standardně jsou vybrány všechny složky obsahující alespoň jeden soubor vyhovující zvolenému filtru. Tyto složky jsou označeny ikonkou s obrázkem. Složky, které ani v podsložkách neobsahují žádný takový soubor, se nebudou ve výsledném archivu vůbec vyskytovat. Takové složky jsou zobrazeny černou barvou. Složky, které obsahují kdekoliv ve stromě alespoň jednu označenou podsložku, jsou označeny modrou barvou. Výběr složek se řídí volbami **Označovat včetně podsložek** a **Označovat prázdné složky**.

V dalším kroku se nastavují parametry náhledů a dále velkých náhledů. Malé náhledy jsou použity v Průzkumníku, velké náhledy je možné použít například při Promítání. Po zadání jména média a stisknutí tlačítka **Dokončit** se spustí proces indexace.

Přejmenovat médium

Volba **Organizovat | Archiv médií | Přejmenovat médium** vám umožňuje změnit jméno již existujícího archivu.

Odstranit médium

Volba **Organizovat | Archiv médií | Odstranit médium...** odstraní z databáze existující médium. Po odstranění většího množství médií nebo média s velkými náhledy je vhodné vyvolat údržbu archivu médií.

Údržba archivu médií

Volba **Organizovat | Archiv médií | Údržba archivu médií...** spustí proces, který slouží ke zrychlení archivu médií a zmenšení velikosti databáze s uloženými informacemi. Přidáváním a odebíráním informací v databázi dochází k nežádoucímu členění dat (fragmentace), které se údržbou (defragmentací) odstraňuje.

Tato operace se provádí při příštím spuštění programu Zoner Photo Studio a je důležité, aby zároveň nebyl spuštěn program Zoner Photo Studio ani Editor, který by mohl přistupovat k archivu a to i po síti.

Pomocí této funkce můžete vyexportovat náhledy z archivu médií vytvořeném či importovaném ze starších verzí programu do externích složek. Tím podstatně zmenšíte velikost databáze.

Odstranit velké náhledy

Funkce dostupná pod položkou **Organizovat | Archiv médií | Odstranit velké náhledy...** slouží k zásadnímu snížení paměťové náročnosti databáze. Použitý databázový stroj Microsoft JET má limit pro velikost databázového souboru 2 GB a tato velikost nemůže být překročena. Ve starších verzích programu Zoner Photo Studio se do databáze ukládaly i náhledy a databáze se jimi mohla brzo zaplnit.

Pokud chcete náhledy pouze vyexportovat z databáze do externích složek, použijte funkci [Údržba archivu médií](#).

Po odstranění velkých náhledů se také doporučuje spustit údržbu.

Založit nový archiv

Funkce **Organizovat | Archiv médií | Založit nový archiv...** vytvoří na aktuální cestě v Průzkumníkovi nový archiv médií. Nový archiv je možné založit kdekoliv na disku, kromě složek jiného archivu. Takto vytvořené archivy nejsou vzájemně propojené a operace programu Zoner Photo Studio (například vyhledávání) fungují pouze v aktuálním archivu. Pokud není aktuální žádný archiv, pak je operace provedena ve standardním archivu.

Vykopírovat soubory

Veškerá alba i archivy médií uchovávají pouze zástupce – odkazy na původní obrázky. Pokud potřebujete přemístit originální soubory, musíte použít funkci **Vykopírovat soubory** z nabídky Organizovat okna Průzkumník.

Hromadné přejmenování

Funkce pro hromadnou změnu názvu obrázků s využitím data a vložených informací (metadat).

Snímky z fotoaparátu mají názvy složené z písmen a čísel, které jim přidělí automatika. Toto číslo může být pořadovým číslem fotografie ve složce nebo celkovým pořadovým číslem pořízené fotografie, ... Takovéto číslování ale není příliš vhodné pro organizaci ani pro publikování.

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

Více označených souborů je možné přejmenovat v dialogu, který získáte volbou **Organizovat | Hromadné přejmenování [Ctrl+Shift+Q]** z nabídky okna Průzkumník.

V poli **Jméno souboru** můžete sestavit nový název s použitím vybraných [formátovacích řetězců](#) a počítadla.

Jméno souboru {N}	Rok {Y}
Přípona {E}	Měsíc {M}
Autor* {A}	Den {d}
Název* {T}	Hodina {h}
*stejnomená pole metadat obrázku	Minuta {m}
Počítadlo {C}	Sekunda {s}

Proměnné zastupující jméno souboru je možné doplnit o parametry určující část jména zvolenou ke zkopírování, tedy například {N5-8} použije ze jména pátý až osmý znak. Datum se dosazuje buď podle data vytvoření souboru, nebo data poslední změny.

Jako výstupní složku je možné použít relativní cestu např. „...\\zaloha“ – tato složka pak bude automaticky vytvořena v nadřazené složce.

Volbu **Odstranit diakritiku a nahradit mezery** použijte, pokud chcete soubory umístit na internet nebo odesílat do prostředí, kde nejsou povoleny znaky s diakritikou.

Tipy pro hromadné přejmenování

Nejčastěji používané kombinace řetězců pro hromadné přejmenování snímků.

Jméno souboru podle data pořízení

Je vhodné při synchronizaci snímků pořízených více přístroji, reportážní fotografii, pořizování technické dokumentace a pro archivaci.

Formátovací řetězec (datum jako jméno souboru): {Y}-{M}-{D}-{h}-{m}-{s}-{C}

Počítadlo ve jméně

Použití počítadla na začátku jména souboru je vhodný způsob zafixování [uživatelského řazení](#) i mimo program Zoner Photo Studio.

U počítadla {C} se nastavuje počáteční hodnota, krok (přírusek) a počet číslic, které se doplňují na počátku nulami.

Formátovací řetězec (přidá počítadlo před jméno souboru): {C}-{N}

Jméno z vložených popisků

Ze jména souboru je patrný i obsah. Název je vhodný pro publikování fotografií na Internetu, posílání e-mailem, sdílení, ...

Formátovací řetězec (počítadlo, název z popisku a autor): {C}-{T}-{A}

Název se nemusí skládat jen z proměnných, ale lze použít i text (Dovolená-2005, Rodinná-oslava) a kombinovat ho s časovými údaji nebo počítadlem.

Pokud k tomu nemáte závažný důvod, neměňte příponu souboru {E}. Změnou názvu se může stát, že vám fotografie „zmizí“ z okna Průzkumník.

Zoner Photo Studio (i systém Windows) totiž podle přípony rozpoznává formát dat v souboru a rozhoduje o jeho zobrazení či skrytí. Pokud si omylem přejmenujete příponu (např. z JPG na JPG001) zapněte si zobrazení všech souborů v okně **Možnosti | Zobrazení** a přejmenujte.

Porovnat obrázky

Funkce porovnat obrázky je určena pro souběžné prohlížení více obrázků za účelem výběru těch nejvhodnějších. Funkci je možné vyvolat z modulu Správce pomocí **Organizovat | Porovnat obrázky [Ctrl+J]**. Funkce se otevírá jako záložka v hlavním okně programu, lze se z ní přepnout do jiného modulu pomocí tlačítek v pravé horní části.

Vzhled je rozdělen na několik sektorů podle režimu zobrazení: **Jeden náhled**, **Dva náhledy pod sebou**, **Dva náhledy vedle sebe**, **Tři náhledy pod sebou**, **Tři náhledy vedle sebe** nebo **Čtyři náhledy**.

Jeden z náhledů je vždy aktivní a zvýrazněný červeným rámečkem. Tento aktivní obrázek je možné kopírovat nebo přesunout do jiné složky, případně smazat soubor z disku. Kliknutím na náhled souborů je možné jej zaměnit za jiný obrázek. Zaměnit jej lze i tlačítky **Předcházející soubor** a **Následující soubor**, tyto funkce automaticky přeskakují již zobrazené soubory.

Ostatní funkce řídí zobrazení v náhledech – zvětšení obrázků a zobrazení histogramu, přepalů a přídatných informací o souboru.

Pokud je zapnuta volba **Zobrazit | Informace**, je pod každým náhledem obrázku zobrazen panel s informacemi o obrázku a ovládací prvky pro nastavení hodnocení obrázku a barevné značky.

Panel s náhledy lze tažením za titulek panelu přetáhnout na jiné místo - doleva, doprava, nahoru nebo dolů.

Kolečko myši je možné použít pro rychlé zobrazení obrázku z jednoho náhledu v náhledu jiném. V režimu se dvěma obrázky stačí v kterémkoliv místě náhledu stlačit kolečko a po dobu držení kolečka se v tomto náhledu zobrazí protilehlý obrázek. Tento obrázek je zvýrazněn modrým rámečkem. V režimech s více obrázky je volba „protilehlého“ obrázku složitější. Je třeba držet kolečko v oblasti, která by odpovídala pozici požadovaného obrázku, kdyby byl aktivní náhled rozdělen na pomyslné sektory stejným způsobem, jako je rozdělena celá náhledová plocha. Je-li například vybráno zobrazení Tři náhledy vedle sebe, pak je každý náhled rozdělen do tří svislých sektorů a například kliknutím do levého sektoru (tj. levé třetiny) zobrazíte v aktivním náhledu obrázek z náhledu zcela vlevo.

V dialogu [Možnosti | Porovnání obrázků](#) lze nastavit ovládání kolečkem myši a informace, které se zobrazují pod náhledem obrázku.

Třídít obrázky

Průvodce pro roztřídění fotografií na disku nebo ve složce, pomocí kterého si snadno přeorganizujete obrázky v několika krocích.

Funkci **Třídít obrázky [Ctrl+O]** naleznete v nabídce Organizovat okna Průzkumník.

V prvním kroku nejprve vyberte z rozbalovací nabídky jednotku (pevný disk nebo výměnné médium). Konkrétní složku vyhledáte výběrem volby **Procházet...**

Dále si zde **vyberte způsob rozřídění obrázků**. Přednastavené jsou **3 možnosti** organizace do složek podle data pořízení snímku, které se liší počtem úrovní zanoření složky s obrázkem. Volba **Vlastní** vám umožní nastavit jméno složky pomocí [formátovacích řetězců](#). Po kliknutí na tlačítko se šipkou si můžete vybrat připravené formátovací řetězce data a času, clonu, ohniskovou vzdálenost, autora a model fotoaparátu. Pro vytvoření podsložky použijte ve formátovacím řetězci znak "\" (obrácené lomítko).

Jako poslední nastavení zvolte složku do které se rozřídí kopie nalezených obrázků. V průvodci tříděním obrázku pokračujte tlačítkem **Další**.

V druhém kroku průvodce můžete zvolit, zda kromě třídění bitmapových obrázků (fotografie a grafika) chcete také vyhledat a rozřídít Vektory (to jsou například kresby v Zoner Callistu, nebo uložené tiskové sestavy), Video a Zvuky. Volbou **Třídít pouze soubory o velikosti nad** můžete odfiltrovat velmi malé obrázky (zmenšeniny, stažené bannery, ...). Pro vyhledání obrázku pokračujte tlačítkem **Další**.

Třetí krok ukáže nalezené složky s obrázkem, které jsou označené pro rozřídění. Zde můžete odebrat složky, které třídít nechcete. Pomocí tlačítka **Dokončit** zahájíte třídění vybraných složek, k předchozím krokům průvodce se můžete vrátit tlačítkem **Zpět**.

Funkce je vhodná pro přeorganizování stávajícího fotoarchivu (místa s uloženými fotografiemi) nebo pro založení nového fotoarchivu. Další obrázky do fotoarchivu můžete přidávat například pomocí funkce [Kopírovat ze zařízení](#), která také umožňuje základní zařídění obrázků do složek.

Vytváření

Panoráma

Funkce **Publikovat** | **Panoráma** slouží pro skládání panoramatických fotografií z několika dílčích záběrů.

Zdrojové snímky musí být vyfoceny s určitým přesahem, aby bylo možné je správně spasovat. Vlastní skládání pak probíhá zcela automaticky pomocí průvodce. V prvním kroku se provádí výběr obrázků, ze kterých bude panorama složeno. V dalších krocích se provádí potřebné operace pro správné složení panoramata.

Seřazení obrázků

Po načtení obrázků je provedena jejich analýza a program se pokusí odhadnout typ panorámatu a také pořadí snímků. Typ panorámatu je možné zadat také ručně pomocí ovládacích tlačítek, snímky je možné seřadit vzestupně či sestupně pomocí odpovídajících tlačítek, případně jejich pořadí libovolně změnit přetažením pomocí myši. Při tažení je zvýrazněn obrys aktuálně přesunovaného snímku a pomocí svislé značky je zobrazována také jeho nová pozice.

Spojení obrázků

V tomto kroku dojde k vlastnímu spojení snímku do panorámatu. Před ním je ovšem nutné zadat **ohniskovou vzdálenost** objektivu, kterým byly dílčí snímky pořízeny. Tento údaj je spočítán automaticky, případně je možné jej **určit manuálně**. Manuální určení je záležitostí pro pokročilé uživatele – snímky z digitálních fotoaparátů sice zpravidla mají v EXIFu informace o ohniskové vzdálenosti uloženy, jedná se ale většinou o skutečnou ohniskovou vzdálenost vztahenou k velikosti snímacího senzoru daného fotoaparátu. Pro skládání panorámatu je ovšem nutné znát ohniskovou vzdálenost ekvivalentní 35 mm filmu (kinofilmu). Tuto ekvivalentní ohniskovou vzdálenost získáme vynásobením skutečné ohniskové vzdálenosti násobícím faktorem, což je poměr úhlopříčky kinofilmového políčka a úhlopříčky snímacího senzoru. Po kliknutí na tlačítko **Určit manuálně** se otevře dialog **Zjištění ohniskové vzdálenosti**, v němž zadáte buď přímo násobící faktor, nebo velikost senzoru fotoaparátu, kterým byly snímky pořízeny (velikost senzoru by měla být vždy uvedena v příručce k přístroji). Po potvrzení se automaticky spočítá ekvivalentní ohnisková vzdálenost a navíc se násobící faktor uloží, takže pro všechny další snímky ze stejného fotoaparátu se již ekvivalentní ohnisková vzdálenost určí automaticky. Jestliže EXIF neobsahuje informace o ohniskové vzdálenosti, je tlačítko **Určit manuálně** neaktivní a je nutné ekvivalentní ohniskovou vzdálenost zadat přímo.

Vlastní skládání panorámatu spustíte pomocí tlačítka **Spojit**. Po složení panorámatu je aktivováno tlačítko **Další** a je možné pokračovat na další stránku průvodce.

Nastavení překryvů

V tomto kroku je možné ručně korigovat automaticky nalezené spojení obrázků. Během automatického skládání program vždy pro dva sousední snímky vyhledá body obsažené v obou snímcích a z nich poté vypočítá posun a případné natočení snímků vůči sobě. Jestliže některý ze spojů není ideální, klikněte do červeně orámované oblasti ohraničující tento spoj.

Zobrazí se dialog obsahující oba sousedící snímky a v nich společné body obrázků, přičemž odpovídající body jsou vždy vykresleny stejnou barvou. Pomocí myši je možné polohu bodů změnit, případně zadat nové body kliknutím do požadovaného místa v obrázku (program se pokusí automaticky nalézt pozici párového bodu v druhém obrázku).

Jednotlivé body je možné mazat pomocí tlačítka **Smazat vybraný bod** nebo klávesou [Del]. Kliknutím na tlačítko **Smazat všechny body** vymažete všechny společné body. Pro správné sesazení je nutné zadat alespoň dva body, maximálně je možné zadat 12 společných bodů. Doporučujeme zadat co nejvíce bodů a pokud možno je rovnoměrně rozmístit po celé ploše přesahu snímků. Body je vhodné dávat do míst s velkým kontrastem (například rohy objektů atp.). Pokud je zaškrtnutá volba **Automaticky upřesňovat pozici bodu**, stačí pozici párového bodu zadávat pouze přibližně, program po posunutí bodu automaticky dohledá jeho optimální pozici.

Na výsledném panorámatu je také zobrazena čára horizontu, která určuje svislý posun snímků vzhledem k horizontální rovině. Pokud je panoráma složeno "do oblouku", je možné čáru posunout myší nahoru nebo dolů a tím ovlivnit výsledný tvar panorámatu. Pomocí značky na pravém okraji je možné čáru horizontu, a tím i celé panoráma, natočit.

Ořez

Protože jsou snímky při skládání vůči sobě většinou různě posunuty, bude zřejmě nutné výsledné panoráma oříznout. V tomto dialogu je možné zadat hranice pro ořez, při zobrazení dialogu se program pokusí vhodný ořez nalézt automaticky.

Dokončení

Po kliknutí na tlačítko **Další** v dialogu pro ořez dojde ke složení panorámatu v plné velikosti a následně je zobrazen poslední dialog průvodce, ve kterém je možné výsledné panoráma **Uložit...** do souboru, případně jej **Otevřít v editoru**, kde může být dále editováno.

Tipy pro skládání panorámat

- Pokud jsou jednotlivé snímky foceny širokoúhlým objektivem, často trpí soudkovým zkreslením, což jednak ztěžuje správné spasování a také dochází k nepěkným zlomům na rovných liniích. V tom případě můžete někdy dosáhnout lepších výsledků nastavením delší ohniskové vzdálenosti, než kterou byly snímky skutečně pořízeny.
- Při ruční korekci spojů je vhodné zadat co nejvíce bodů a pokud možno je rovnoměrně rozmístit po celé ploše přesahu snímků. Body doporučujeme dávat do míst s velkým kontrastem (například rohy objektů apod.).
- Pamatujte na to, že výsledný obrázek může být poměrně velký a tím vzrůstají nároky na spotřebu paměti. Například panoráma složené z 10 snímků z fotoaparátu s 6 megapixely má při 30% překrytí snímků rozměry přibližně 22 000 × 2000 pixelů a zabírá v paměti přes 130 MB (!), pokud není složeno vodorovně tak ještě mnohem více. Proto je nutné, aby byl počítač, na kterém budete panoráma skládat, vybaven dostatečným množstvím paměti. Jestliže nepotřebujete výsledné panoráma ve velkém rozlišení (pokud jej nechcete tisknout), doporučujeme jej skládat ze zmenšených kopií původních souborů, výrazně tak snížíte paměťové nároky a skládání bude také podstatně rychlejší.

Jak správně fotit panoráma

- Jednotlivé snímky by měly být foceny objektivem s delší ohniskovou vzdáleností. Širokoúhlé objektivy často trpí soudkovitým zkreslením (zvláště zoomové objektivy), takže snímky pak nelze přesně spasovat. Pokud nelze použít objektiv s delším ohniskem (není možný větší odstup), je vhodné alespoň fotit s fotoaparátem otočeným na výšku (bude sice nutné udělat více snímků, ale půjdou lépe spasovat).
- Fotoaparát by se měl při focení otáčet kolem středu optické soustavy objektivu, pokud tomu tak není, jednotlivé snímky jsou pořízeny z mírně odlišného úhlu, což opět ztěžuje správné spasování (zejména u blízko umístěných objektů). Tohoto požadavku je možné zcela dosáhnout pouze pomocí speciálních pomůcek, ale velmi pomůže i umístění fotoaparátu na stativ. Při focení z ruky tento požadavek prakticky není možné splnit a snímky zřejmě nepůjdou spasovat naprosto přesně.
- Fotoaparát by se měl při focení otáčet pouze kolem svislé osy, čehož opět dosáhneme nejlépe focením ze stativu (ideální je vyrovnat jej pomocí vodováhy, která je často na stativu umístěna). Při focení z ruky je důležité se snažit otáčet fotoaparát v pouze jedné rovině.
- Překryv jednotlivých snímků by měl být optimálně 30—50 %, pokud je překrytí menší, může být obtížné nalézt společné body sousedních snímků a také jsou snímky spasovány v okrajových částech snímku, kde se nejvíce projevují optické vady objektivu, takže spoje jsou pak viditelnější. S větším překrytím než cca 70—80 % program nepočítá a může opět dojít k chybnému spojení.
- Jestliže se v celém rozsahu fotografované scény příliš nemění světelné podmínky, je vhodné uzamknout expozici. Pokud jsou ovšem světelné podmínky jednotlivých snímků výrazně odlišné a u některých z nich by došlo k přeexponování nebo podexponování, doporučujeme nastavit expozici manuálně a rozdíly v expozici u jednotlivých snímků vyrovnat pomocí expozičních korekcí. Je pochopitelně možné využít i expoziční automatiku, v tom případě ovšem může být expozice jednotlivých snímků výrazně odlišná, a přestože algoritmus spojování tyto rozdíly velmi dobře vyrovnává, mohou být spoje snímků více patrné. Pokud to fotoaparát umožňuje, doporučujeme v každém případě manuálně nastavit vyvážení bílé.

3D obrázky

Funkce **Vytvořit | 3D obrázky** slouží k vytváření stereoskopických obrázků (tzv. anaglyfy), které jsou pomocí speciálních brýlí s barevnými filtry viditelné jako prostorové. Pro použití této funkce potřebujete dva speciální zdrojové obrázky, které jsou spojeny do jedné fotografie – anaglyfu.

Vytvoření zdrojových obrázků je poměrně jednoduché a nejsou k němu nutné žádné speciální pomůcky – stačí vyfotit zvolený motiv dvakrát z různých úhlů. Při pořizování druhého snímku posuňte fotoaparát stranou zhruba o 6–7cm (odpovídá vzdálenosti očí).

Po výběru obou zdrojových obrázků se Zoner Photo Studio pokusí **Najít společné body**. Pomocí nich se zajistí přesné sestavení anaglyfu i u dvojice snímků, kdy došlo při pořizování k natočení nebo vertikálnímu posunu fotoaparátu. Chybně nalezené body je možné smazat jejich označením a stiskem tlačítka **Smazat vybraný bod** nebo klávesy **[Del]**. Všechny body lze smazat tlačítkem **Smazat všechny body**. Nové body je možné přidat kliknutím myši přímo do obrázku. Maximální počet bodů je 12.

Je důležité správně určit, která z fotografií byla focena vlevo a která vpravo. Přehození pravé a levé fotografie znemožňuje u budoucího anaglyfu vnímání 3D efektu. Prohození zdrojových obrázků je možné provést v druhém kroku pomocí tlačítka **Levý < — > Pravý**.

V druhém kroku průvodce se také vytváří vlastní anaglyf. Nejprve je možné vybrat jeden ze čtyř typů anaglyfu. **Černobílý** je vytvořen tím způsobem, že se obě fotografie převedou do černobílé varianty a každá se pak převede do cílových barev. Pro vytvoření barevného anaglyfu jsou určeny další tři metody. **Barevný** anaglyf zachovává všechny barvy. Pokud se v obrázku nachází větší jasně červené plochy, pak mohou tyto ve výsledku působit rušivě. Pro omezení tohoto nepříjemného faktu soužijí **Polobarevný** anaglyf, který zeslabuje červenou složku předem nastaveným způsobem. Další zeslabení je možné pomocí volby **Optimalizovaný**. Pak lze určit **Úroveň červeného kanálu** ručně pomocí posuvníku.

Pomocí tlačítek s šipkami je možné nalezenou pozici a natočení snímků manuálně zkorigovat. Tlačítkem uprostřed šipek se zruší manuální posun a rotace snímků.

Nesestavené okraje lze automaticky **oříznout**. Následně lze 3D obrázek uložit nebo otevřít v editoru pro další úpravy.

Podpora formátů MPO, JPS, PNS, BMS

U běžných obrazových formátů je potřeba vždy zvolit dva zdrojové obrázky, existují ale i specializované formáty, u kterých jsou v jediném souboru uloženy oba obrázky. V tomto případě stačí vybrat pouze tento jediný soubor a funkce si jednotlivé obrázky automaticky načte.

Někteří lidé s vadami zraku neuvidí 3D anaglyfy jako prostorový obraz.

HDR prolínáním expozic

Funkce HDR (High Dynamic Range) neboli vysoký dynamický rozsah je určena pro skládání více fotografií v různém expozičním rozsahu do jedné fotografie (také přezdívané „sendvič“).

Tato funkce pomáhá řešit problém s omezeným dynamickým rozsahem snímacích senzorů, který se projevuje nemožností uspokojivě zachytit scénu s velkým rozdílem jasů, například tmavý les na spodní části a jasné nebe v horní části nebo fotografie tmavé místnosti, kde je okno zalité sluncem. Scénu s tak velkým expozičním rozsahem není možné vyfotit, aby byla zachována kresba ve všech částech fotografie, takže je fotograf nucen „obětovat“ buď kresbu ve světlých, nebo ve tmavých oblastech. Pokud však fotograf vytvoří tři shodné snímky s různou expozicí – podexponovaný, přeexponovaný a jeden „středový“, je možné použít funkci HDR. Zoner Photo Studio pak z každého z těchto obrázků využije oblast s kresbou a složením vytvoří nový obrázek.

HDR se typicky skládá ze tří dílčích snímků, někdy ale stačí snímky dva, tedy standardně exponovaný snímek + snímek podexponovaný (pro nahrazení kresby ve světlech), resp. přeexponovaný (pro nahrazení kresby ve stínech), popřípadě snímek podexponovaný + přeexponovaný. Po výběru obrázku v okně Průzkumník spustíte **Vytvořit | HDR prolínáním expozic**, v prvním kroku můžete výběr obrázků ještě upravit. V dalším kroku dojde k automatickému zarovnání obrázků, zarovnání je možné zkontrolovat a případně i ručně upravit, popis kontroly zarovnání a jeho ruční korekce najdete u funkce [Zarovnat obrázky](#) která obsahuje shodný dialog.

V dalším kroku je nutné určit, který obrázek je správně exponovaný, který je podexponovaný a který přeexponovaný. Program se pokusí snímky automaticky seřadit, pořadí můžete změnit přetažením obrázků pomocí

myši. V dalším kroku se již vytvoří HDR snímek, pomocí několika parametrů můžete ovlivnit jeho vzhled.

Jednotlivé parametry se zadávají nezávisle pro světla a stíny, jejich význam je ale ve světlech i stínech stejný. Parametr **Práh přechodu** určuje úroveň jasu, od které se do „středového“ snímku začne kopírovat obrázek podexponovaný, resp. přeexponovaný. Tato hranice ovšem nemusí být zcela ostrá a snímky se začnou „vkopírovávat“ postupně, přičemž šířka toho přechodu se volí pomocí parametru **Plynulost přechodu**. I při použití tohoto přechodu by ovšem hranice původní a upravené části obrázku byla patrná, proto se ještě používá neostrá maska, která zajistí rozprostření úpravy i do okolních pixelů. Neostrost masky je možné ovlivnit pomocí parametru **Rozmazání masky**. Posledním parametrem je **Intenzita**, která určuje poměr mezi původním a „vkopírovaným“ obrázkem.

V posledním kroku je možné výsledný HDR obrázek buď uložit do souboru, nebo jej otevřít v Editoru, kde může být dále upraven.

HDR mapováním tonality

Funkce HDR mapováním tonality je určena pro skládání více fotografií v různém expozičním rozsahu do jedné fotografie metodou mapování tonality. Oproti HDR prolínáním expozičních dovozuje pracovat s neomezeným počtem vstupních obrázků.

Tato funkce pomáhá řešit problém s omezeným dynamickým rozsahem snímacích senzorů, který se projevuje nemožností uspokojivě zachytit scénu s velkým rozdílem jasů, například tmavý les na spodní části a jasné nebe v horní části nebo fotografie tmavé místnosti, kde je okno zalité sluncem. Scénu s tak velkým expozičním rozsahem není možné vyfotit, aby byla zachována kresba ve všech částech fotografie, takže je fotograf nucen „obětovat“ buď kresbu ve světlých, nebo ve tmavých oblastech. Pokud však fotograf vytvoří několik shodných snímků s různou expozicí, je možné použít funkci HDR mapováním tonality. Zoner Photo Studio pak z každého z těchto obrázků využije podstatnou oblast a složením vytvoří nový HDR obrázek, na který je následně použita metoda mapování tonality.

HDR mapováním tonality lze vytvořit z neomezeného počtu vstupních obrázků. Po výběru obrázků v okně Průzkumník spusťte **Vytvořit | HDR mapováním tonality**. Pro vytváření HDR obrazu je potřeba znát expoziční hodnotu (EV) každého obrázku. Tmavší obrázky mají nižší expoziční hodnotu než světlejší. Expoziční hodnota se zjišťuje automaticky z EXIFu pomocí údajů o cloně, doby expozice a ISO hodnoty. Pokud není expoziční hodnota známa program si vyžádá její nastavení. Tlačítkem **Nastavit** se nastaví rozdíl expoziční hodnoty mezi obrázky nebo lze určit expoziční hodnotu jednotlivě pro každý obrázek zvlášť. V dalším kroku dojde k automatickému zarovnání obrázků, zarovnání je možné zkontrolovat a případně i ručně upravit, popis kontroly zarovnání a jeho ruční korekce najdete u funkce [Zarovnat obrázky](#), která obsahuje shodný dialog. V dalším kroku se již vytvoří HDR obraz a provede se inicializace metody mapování tonality. Pomocí několika parametrů můžete ovlivňovat výsledný obraz

Parametr **Intenzita** udává sílu vlivu nastavení na okolní pixely. **Komprese** určuje jakou měrou má být ve výsledném obraze zastoupen celkový dynamický rozsah HDR obrazu. Parametr **Světlo** potlačuje vliv světla a stínů. Intenzitu barev nastavuje **Sytost**. Parametr **Gamma** ovlivňuje zakřivení křivky gamma korekce. Parametry **Černý a bílý bod** určují kolik procent pixelů má být oříznuto. **Intenzita stínů a světla** udává s jakou silou se nastavení projeví v oblasti stínů s světla.

V posledním kroku je možné výsledný HDR obrázek buď uložit do souboru, nebo jej otevřít v Editoru, kde může být dále upraven.

Zajímavou možností je vytvoření HDR z jediného snímku (JPEG, RAW a jiné formáty).

Pohlednice

Obrázky, které mají podobu pohlednice, lze vytvářet pomocí funkce **Vytvořit | Pohlednice**.

Při spuštění funkce se Zoner Photo Studio snaží nalézt odpovídající typ pohlednice podle počtu vybraných zdrojových obrázků. Pokud vhodný typ není nalezen, vybere se první. Zdrojové obrázky lze do pohlednice umístit přetažením pomocí myši z okna s náhledy obrázků přidržením levého tlačítka, přetažením pomocí myši v rámci pohlednice přidržením pravého tlačítka nebo pomocí tlačítka **Přidat obrázek**. Jednotlivě lze každému políčku pohlednice nastavit **Umístění**, **Transformaci**, pozici a velikost. Políčko pohlednice lze vybrat levým tlačítkem myši.

Obrázek z vybraného políčka je možné odstranit klávesou **[Delete]** nebo tlačítkem **Odstranit obrázek**. **Obálky**, jejich **rozmazání**, **šířka rámečku**, **barva rámečku** a **barva pozadí** se specifikují jednotně pro všechny rámečky v pohlednici.

Pohlednici je možné specifikovat **rozměry**, **šířku a barvu okraje**, **šířku a barvu mřížky** a také zda se budou **Kreslit vnější okraje mřížky**.

Rozměry lze zadávat podle volby v obrazových bodech nebo milimetrech a palcích se zvoleným DPI. Pro obrazovku stačí 96 DPI, pro tisk se doporučuje 150 DPI, případně 300 DPI.

V dalším kroku průvodce lze pohlednici uložit nebo otevřít v Editoru pro další úpravy.

PDF promítání

PDF promítání představuje skvělou možnost sdílení fotografických prezentací a to i mezi různými platformami. Na rozdíl od „samospustitelných“ prezentací jde o bezpečný formát – nepřenáší se žádný programový kód a tak je riziko přenosu virů mezi počítači minimální.

PDF soubor s promítáním je standardní dokument PDF, který obsahuje na každé stránce jednu fotografii přes celou stránku. Při jeho generování si můžete pro každou fotografii (stránku) nastavit parametry jejího zobrazení. Jde především o **přechodový efekt** (dostupných je celkem 23) a dále o **dobu zobrazení obrázku** – tyto parametry mohou být pro každý obrázek různé. Tlačítkem **Použít na vše** se použije vybraný efekt a doba zobrazení obrázku na všechny obrázky. Pro celý dokument je dále možné nastavit **dobu vykreslení efektu** a také **vložit hudbu při přehrávání**. Podporované formáty hudby jsou MP3, WAV, MIDI, AIFF a AU. Nejvhodnější formát pro vložení do PDF promítání je formát MP3 kvůli pokročilé kompresi. Další parametry viz [Export do PDF](#).

Pro plnohodnotné přehrávání postačuje mít nainstalován Adobe Reader 6 a vyšší. V případě použití starší verze tohoto programu nebo např. prohlížeče GSview/Ghostscript budou fotografie zobrazeny bez přechodových efektů a bez hudebního doprovodu.

Odstranit šum pomocí multiexpozice

Při focení za nedostatku světla bez stativu zpravidla není možné použít příliš dlouhý expoziční čas ale je nutné zvednout hodnotu ISO čímž dochází k nárůstu šumu na fotografiích. Pokud však pořídíte v krátkém sledu několik fotografií, můžete je pomocí této funkce poskládat do jediné výsledné fotografie a díky zprůměrování jednotlivých pixelů dojde ke snížení šumu. Při fotografování je důležité pokud možno co nejméně hýbat fotoaparátem, protože i malá změna jeho pozice může způsobit poměrně významnou změnu perspektivy a fotografie potom nepůjdou dobře spasovat. Výhodné je použít sériového snímání, kdy jsou fotografie pořizeny velmi rychle po sobě. Doporučujeme pořídít cca 4-6 dílčích snímků, při menším počtu není snížení šumu tak výrazné, při větším počtu narůstá riziko posunu fotoaparátu.

Po výběru obrázků v okně Průzkumník spusťte **Vytvořit | Skládání multiexpozic | Odstranit šum...**, v prvním kroku můžete výběr obrázků ještě upravit. V dalším kroku dojde k automatickému zarovnání obrázků, zarovnání je možné zkontrolovat a případně i ručně upravit, popis kontroly zarovnání a jeho ruční korekce najdete u funkce [Zarovnat obrázky](#) která obsahuje shodný dialog. V dalším kroku dojde k vytvoření výsledné fotografie, pomocí několika parametrů je možné ovlivnit výsledek.

Pomocí volby **Oříznout** dojde k oříznutí okrajových částí kde se jednotlivé snímky dokonale nepřekrývají. Protože při fotografování z ruky dojde vždy k mírnému posunu fotoaparátu a zejména v okrajových částech dojde kvůli nedokonalému spasování k mírnému rozostření, je možné pomocí volby **Doostřit** tuto neostrost eliminovat. Pokud došlo k pohybu některých objektů mezi jednotlivými snímky, použijte volbu **Eliminovat změny na fotkách** a případně posuvníkem **Úroveň eliminace** zvolte takovou hodnotu, kdy dojde k dostatečnému odstranění „duchů“ v obraze ale zároveň se ještě nezvýší šum. Při nastavení příliš vysoké míry eliminace u extrémně zašuměných obrázků totiž bude i tento šum považován za změnu v obraze a nedojde k jeho redukci. V místech kde došlo k pohybu objektů bude redukce šumu o něco nižší než v ostatních částech. Tuto volbu je možné použít i pro statické snímky, a to v případě že došlo k většímu posunu fotoaparátu a snímky není možné dokonale spasovat. Toto volbou budou totiž odstraněny také například zdvojené kontury způsobené nedokonalým spasováním.

V posledním kroku je možné výsledný obrázek buď uložit do souboru, nebo jej otevřít v Editoru, kde může být dále upraven.

Odstranit pohybující se objekty

Tuto funkci využijete v situaci, kdy chcete vyfotit určitý motiv, ale v popředí se neustále pohybují nějaké objekty, které na fotografii nechcete, například turisté, vozidla atp. V tomto případě stačí pořídít několik snímků s určitým časovým odstupem a poté je složit do jedné výsledné fotografie. Funkce pro každou část výsledné fotografie

použije část toho snímku, kde je největší shoda s ostatními snímky, zdrojové snímky je proto třeba pořídit tak, abyste pro každé místo scény měli alespoň dva dílčí snímky, kde v daném místě není žádný nežádoucí objekt. Lepších výsledků dosáhnete při použití stativu, snímky je ale možné pořídit i z ruky, funkce se postará o jejich zarovnání. Pro získání kvalitních podkladů důrazně doporučujeme zamknout expozici a ručně nastavit vyvážení bílé barvy.

Po výběru obrázků v okně Průzkumník spusťte **Vytvořit | Skládání multiexpozic | Odstranit pohybující se objekty...**, v prvním kroku můžete výběr obrázků ještě upravit. V dalším kroku dojde k automatickému zarovnání obrázků, zarovnání jednotlivých obrázků je možné zkontrolovat a případně i ručně upravit, popis kontroly zarovnání a jeho ruční korekce najdete u funkce [Zarovnat obrázky](#) která obsahuje shodný dialog. V dalším kroku dojde k vytvoření výsledné fotografie. Volba **Rozmazání okrajů** zajistí plynulé přechody mezi částmi z různých snímků, pomocí volby **Zduplikovat objekty** potom dojde k dodatečnému zkopírování všech odstraněných objektů do výsledné fotografie. Tímto způsobem je možné vytvořit koláž kdy je např. jeden a tentýž objekt na fotografii vícekrát na různých pozicích.

Jestliže nejsou podklady ideální, zůstanou někdy ve výsledné fotografii zbytky odstraňovaných objektů. V tom případě je možné provést ruční korekci, v místě které chcete změnit natáhněte myší rámec a v následném dialogu zvolte zdrojový obrázek pro tuto oblast.

V posledním kroku je možné výsledný obrázek buď uložit do souboru, nebo jej otevřít v Editoru, kde může být dále upraven.

Zarovnat obrázky

Pokud vyfotíte ze stejného místa několik snímků bez použití stativu, můžete je pomocí této funkce zarovnat. Po výběru obrázků v okně Průzkumník spusťte **Vytvořit | Skládání multiexpozic | Zarovnat obrázky...**, v prvním kroku můžete výběr obrázků ještě upravit. V dalším kroku se program pokusí nalézt společné body v obrázcích a pomocí nich jednotlivé snímky spasovat. Jednotlivé snímky se vždy zarovnávají k prvnímu obrázku, v levé části dialogu je seznam všech obrázků, kromě prvního obrázku je možné jednotlivé obrázky vybírat myší a v pravé části kontrolovat zarovnání vůči prvnímu obrázku. Pod náhledem jsou tlačítka pomocí kterých můžete zobrazit první obrázek, zarovnaný obrázek, případně oba obrázky prolnuté přes sebe.

Jestliže se pro některý obrázek nepodařilo najít žádné společné body nebo se není správně zarovnan, můžete spustit editaci bodů pomocí tlačítka **Editovat společné body**. V pravé části se vedle sebe zobrazí oba zarovnané obrázky a jejich společné body. Kliknutím do požadovaného místa levého či pravého obrázku přidáte nový bod, program se automaticky pokusí nalézt pozici párového bodu v druhém obrázku, tuto pozici můžete změnit táhnutím bodu myší. Vybraný bod je možné odstranit klávesou **[Delete]** nebo tlačítkem **Smazat vybraný bod**, tlačítkem **Smazat všechny body** lze najednou odstranit všechny zadané body. Kdykoliv v průběhu editace bodů je možné pomocí tlačítek v pravé části zobrazit prolnuté obrázky a tím zkontrolovat zarovnání. Tlačítkem **Uložit zadané body** dokončíte editaci a zarovnáte podle nově zadaných bodů, tlačítkem **Ukončit editaci bez uložení bodů** se vrátíte do stavu před editací.

Pomocí volby **Oříznout** dojde k oříznutí okrajových částí kde se jednotlivé snímky dokonale nepřekrývají.

V posledním kroku lze zvolit parametry pro uložení obrázku, je možné přidat k jménu jednotlivých souborů vhodnou příponu, zvolit složku do které budou obrázky uloženy a také formát souborů.

Publikování

Promítání obrázků

Promítání se spouští volbou **Publikovat | Promítnout obrázky [F3]** v nabídce okna Průzkumník nebo ho lze spustit z Prohlížeče klávesou **[F3]** nebo ikonou z hlavního panelu.

Pokud chcete změnit nastavení promítání, použijte volbu **Publikovat | Promítnout s nastavením... [Ctrl+F3]** v nabídce okna Průzkumník nebo v nabídce Promítání | Nastavit promítání v Prohlížeči. Promítání zobrazuje soubory nikoli abecedně, ale podle právě nastaveného pořadí souborů ve složce nebo v albu a začíná od právě označeného obrázku. Promítání je možné spustit od vybraného obrázku stiskem kolečka myši na náhledu v Průzkumníku.

V dialogu s nastavením se na záložce **Zobrazení** určuje typ souborů a automatický nebo ruční přechod na další soubor. Nachází-li se mezi soubory k promítání zvukové soubory a videosekvence, budou také postupně přehrány nebo promítnuty. U počítače s více monitory je možné určit, na kterém monitoru má proběhnout promítání.

Na záložce **Volby** se nastavují další volby promítání. Volba **Zobrazit okno s náhledy** – zapne pro rychlou navigaci v horní části pás náhledů. **Zakázat spořič obrazovky** zajistí, že Promítání nebude přerušeno spořičem. Pokud jsou k souborům přiřazeny zvukové poznámky, program umožní jejich přehrání.

Na záložce **Záhlaví a zápatí** lze povolit zobrazení záhlaví nebo zápatí, jehož obsah nadefinujete pomocí formátovacích řetězců. Poslední záložka **Efekty** určuje, zda bude nový obrázek zobrazen ihned, nebo s použitím různých přechodových efektů.

Při prohlížení lze obrázky dočasně rotovat o 90° a mazat, kopírovat nebo přesunovat. Stiskem druhého tlačítka myši v okolí obrázku zobrazíte místní nabídku, ze které je možné pohodlně ovládat většinu funkcí. Při prohlížení obrázků je možné měnit měřítko (to lze i zamknout), přidávat hodnocení, zobrazit jejich přepal **[O]** a histogram **[H]**. Je též možné zobrazit informace o obrázku **[Shift+Enter]** nebo vyvolat Editor **[Ctrl+Enter]**.

Nastavení promítání lze uložit na spodním okraji konfiguračního dialogu.

Tapeta

Tapeta (Wallpaper) je označení pro obrázek, který je zobrazen jako pozadí na pracovní ploše Windows. Volbami v nabídce **Publikovat | Tapeta** lze označený obrázek v okně Průzkumník použít jako tapetu v pěti režimech zobrazení nebo tapetu odstranit.

Tisk jednoho obrázku

Pro tisk jednoho obrázku použijte Editor a v jeho nabídce zvolte **Soubor | Tisk... [Ctrl+P]**. V dialogu lze nastavit velikost a umístění obrázku na stránce a také je zde možné vložení popisku.

Po výběru tiskárny a volitelném nastavení papíru a barvy (což bývá velmi důležité při tisku na speciální fotopapíry) pomocí tlačítka **Vlastnosti...** Zoner Photo Studio načte velikost stránky a okraje. Volbou **Tisk do souboru** místo tisku uložíte datový soubor pro vybranou tiskárnu. **Počet kopií** se také načítá podle nastavení v ovladači, ale lze ho zde přímo změnit bez nutnosti nastavovat vlastnosti. Volba **Automaticky měnit orientaci papíru podle obrázku** mění hodnoty nastavení v ovladači tiskárny podle orientace tisknuté fotografie.

Velikost a pozice obrázku se nastavuje pomocí voleb a tlačítek pod náhledem tisku.

Volba **umístit do stránky** vsadí nebo ořízne obrázek doprostřed stránky s ohledem na její okraje. Možnost **Vsadit** přizpůsobí obrázek tak, aby se vytiskl celý. Druhá možnost **Oříznout** maximálně vyplní potisknutelnou plochu na stránce a přebytečné okraje obrázku ořízne. Tyto okraje jsou v náhledu označeny červeně.

Volba **podle DPI obrázku** vloží obrázek na stránku ve velikosti nastavené v závislosti na DPI.

Volba **vlastní** aktivuje možnost zadání **Šířky** nebo **Výšky** obrázku. Druhý rozměr se automaticky dopočítává podle poměru stran – obrázek se nedeformuje.

Pomocí tlačítek pod obrázkem nebo výběrem možnosti z volby **pevná pozice**, která se aktivuje stiskem některého z tlačítek, zarovnáte tištěný obrázek k okrajům nebo na střed papíru. Volbou **vlastní** lze nastavit libovolný okraj **Vlevo** a **Nahore**.

Pro nastavování velikosti si můžete zvolit **Jednotky** – milimetry nebo palce.

K obrázku je možné volitelně přidat **Popisek**. **Umístění** je možné pod nebo nad obrázek a **Zarovnání** je možné k okrajům nebo středu obrázku.

Popisek můžete napsat ručně nebo využít vložené popisky (metadata), které vložíte pomocí [formátovacího řetězce](#) po kliknutí na ikonu se šipkou. Tlačítkem **Písmo...** vyberete druh a velikost písma popisku.

Tisk a export více obrázků

V Průzkumníku je tisk a export více obrázků sjednocen do jedné funkce. V několika krocích vytvoříte tiskový výstup podle čtyř různých typů. Tisk více obrázků provedete tak, že v Průzkumníku označíte obrázky, které se mají použít pro tisk nebo export. V menu pak zvolíte **Publikovat | Tisk a export... [Ctrl+P]**. V prvním kroku se objeví dialog, ve kterém zkontrolujete seznam obrázků, které budou použity. Tento krok můžete v budoucnu vynechat, pokud zatrhnete **Příště tento krok přeskočit**. Pro pokračování vždy klepněte na **Další >**.

Na následující straně se volí typ exportu:

- **Šablony** – vložení fotografií do různých předpřipravených dokumentů – jednoduchých nebo s vloženou grafikou
- **Indexové tisky** – automaticky generované rozložení podle daného počtu sloupců, řádků a mezer mezi jednotlivými obrázky, možnost záhlaví, zápatí, popisky obrázků
- **Kalendáře** – automaticky generované kalendáře pro zadaný rok, měsíc a týden.
- **Spořič papíru** – tisk různých formátů fotografií na minimální počet papírů, vstupní parametry jsou velikosti a počty jednotlivých fotografií

Vložení obrázků do tiskového výstupu

Umístění se provádí buď ručně, nebo automaticky. V režimu **Automaticky** budou obrázky umísťovány podle aktuálního pořadí ve složce na jednotlivé stránky a tiskový výstup se vygeneruje najednou s odpovídajícím počtem stran. Volba **Automaticky s rotací** otočí obrázek o 90° pokud jeho orientace nesouhlasí s orientací umístovacího rámce. Při zatržené volbě **Umístit obrázky manuálně** se v dalším kroku objeví jedna tisková strana, do které můžete přetahovat obrázky ze seznamu vlevo. Další strany přidáte klepnutím na tlačítko **Přidat stranu**. Strany lze také mazat. Mezi stranami se listuje tlačítky << a >>.

Obrázky se umísťují třemi způsoby:

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

Volby výstupu

Pokud jste úspěšně prošli přípravou stránek, nabídne program pět možností, jak pokračovat: **Tisknout**, **Uložit**, **Exportovat**, **Editovat** a **Editovat v Zoner Callistu 5**. Tyto možnosti jsou popsány v následujícím textu.

Uložení stránek

Stránky se ukládají do formátu ZMP, který můžete později otevřít v Editoru a dále upravovat, vytisknout nebo exportovat. Do formátu ZMP se neukládají obrázky, ale pouze odkazy na ně.

Export stránek

Zoner Photo Studio umožňuje exportovat tiskový výstup do standardního dokumentového formátu PDF (Portable Document Format). Tak můžete pohodlně posílat elektronická alba s plnou podporou národních znakových sad ve standardním formátu PDF bez nutnosti přikládat prohlížeč aplikaci.

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.

Parametry dialogu jsou popsány v kapitole Export do PDF. Další možností je export jednotlivých tiskových stránek do bitové mapy, který je popsán v kapitole Převést na bitmapu.

Editace tiskových stran

Tiskové strany lze editovat ve vektorovém Editoru automaticky po jejich úspěšném vygenerování nebo po jejich načtení ze souboru ZMP. Panel nástrojů Editoru se při editování souborů ZMP změní a bude obsahovat základní editační nástroje, které znají uživatelé Zoner Callista (Zoner Draw):

- šipka – výběr a editace objektů (přesunování, zmenšování, zvětšování, otáčení a naklánění)
- 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, některé prvky mohou být v šablonách navrženy jako pevné. Editované tiskové stránky lze opět uložit.

Editace tiskových stran v Zoner Callistu 5

Tiskové strany lze editovat v externím programu Zoner Callisto 5. Tento univerzální editor musí být již nainstalován – v opačném případě je tlačítko k jeho vyvolání neaktivní. Práce s tímto editorem je o něco složitější než s vestavěným Editorem, ale o to komplexnější, než s vestavěným Editorem – pro podrobnější nápovědu k tomuto programu viz příložený manuál nebo nainstalovaná nápověda [F1].

Tisk pomocí šablon

Šablony

Zoner Photo Studio obsahuje několik desítek šablon seskupených do tématických oblastí: jednoduché indexové tisky, běžné katalogy, tisk fotografií na fotopapír, obchodní tisky, narození dítěte, svatba, oslava narozenin, reportáž, firemní vývěsky, realitní kanceláře, autobazary atd.

Pokud šablona obsahuje proměnné texty, vyplňte řádky pod náhledy šablon nebo předdefinované texty vymažte. Některé šablony umožňují vložit formátovací řetězce, které budou nahrazeny podle konkrétního obrázku nebo stránky ve výsledném dokumentu. Úpravám formátovacích řetězců je věnována samostatná kapitola Formátovací řetězec.

Vlastní a nové šablony

Pro vytváření vlastních tiskových šablon doporučujeme pořízení grafického editoru Zoner Callisto (Draw) 4 nebo 5. Popis postupu při vytváření šablon a jejich umístění do Zoner Photo Studia je uveden na stránkách <http://www.zoner.cz/>.

Nové šablony budou dostupné na internetu. Na stránky se dostanete klepnutím na odkok **Získat další** vedle seznamu kategorií šablon v tiskovém průvodci.

Indexový tisk

Výběr formátu

Při typech tisku **Indexové tisky**, **Kalendáře** a **Spořič papíru** je dalším krokem výběr formátu papíru. Pokud si nevyberete z předpřipravených formátů, je možné zvolit poslední položku **Vlastní** a zadat jiné hodnoty nebo tlačítko **Načíst formát a okraje z tiskárny**, které zobrazí standardní konfigurační dialog s výběrem formátu. Tato volba zároveň zajistí načtení nejmenších netisknutelných okrajů.

Indexové tisky

Indexové tisky slouží k vytištění předem definovaného počtu fotografií v rozložení daném počtem sloupců, řádků a mezer mezi jednotlivými obrázky. Máte možnost si povolit záhlaví a zápatí stránky, dále popisky obrázků

a nastavení pozadí stránky a jednotlivých obrázků.

Kalendáře

U tvorby kalendářů je klíčová volba vhodné šablony – ty jsou definované vždy v několika alternativách pro různě dlouhá období – týdenní, jedno-, dvouměsíční, čtvrtletní, pololetní a roční. Volitelný je počáteční **měsíc**, **rok**, **orientace týdnů** a volba **prvního dne v týdnu**.

V dalším kroku se volí podrobnosti k zobrazení jmen měsíců a roku, jmen dní, podtržení, orámování a speciální dny. U všech textů je možné po stisku tlačítka **Vlastnosti textu** v příslušné sekci nastavit písmo, velikost, zarovnání, barvu a další parametry.

Spořič papíru

Tato funkce optimálně rozmístí více obrázků zvolené či zadané velikosti na minimální počet listů papírů.

Pokud vám nevyhovují předdefinované velikosti, můžete zvolit položku **Vlastní** a zadat potřebné rozměry ručně. Po zadání počtu obrázků stisknete tlačítko **Přidat**. Seznam velikostí a počtu umístěných obrázků je možné smazat pomocí **Odebrat vše** nebo po jednotlivých položkách tlačítkem **Odebrat**. Každou zvolenou položku je možné upravit a poté **Změnit**.

Nastavení tisku

Před vlastním tiskem je možné nastavit parametry pro tisk. Parametry jsou rozděleny na čtyři záložky.

- **Tiskárna** – Zde vyberte **Jméno tiskárny**, na kterou chcete tisknout. Pod vyskakovacím boxem na výběr tiskárny jsou zobrazeny základní informace o tiskárně. Tlačítkem **Vlastnosti...** vyvoláte dialog pro nastavení vlastností tiskárny, např. formát dokumentu, volba kvality tisku, typ papíru apod. **Rozsah tisku** slouží k volbě, zda se má tisknout celý dokument, jenom vybrané stránky nebo pouze vybrané objekty (tato volba má smysl pouze při tisku z Editoru). **Počet kopií** určuje, kolikrát se zadaný rozsah tisku vytiskne. Při volbě **Tisk do souboru** nedojde k tisku dokumentu, ale k uložení tiskového výstupu do souboru. To je vhodné např. pokud potřebujeme vytisknout soubor na tiskárně, která není připojená k vašemu počítači nebo při exportu do PostScriptu.
- **Volby** – Pomocí volby **Upravit tisk do stránky** se obsah stránky dokumentu vytiskne tak, aby maximálně pokryl tisknutou stránku při zachování poměru stran objektů. Tuto volbu použijete např. pokud chcete tisknout dokument formátu A4 (rozměr standardních šablon) na formát A3. Při volbě **Centrovat na stránku** se obsah stránky dokumentu umístí na střed tisknuté stránky. Pomocí položky **Měřítko** můžete zadat v procentech zvětšení nebo zmenšení obsahu stránky dokumentu. Volba **Tisknout texty jako křivky** zajistí, že se veškeré texty budou tisknout jako křivky. Na některých tiskárnách se může stát, že se nevytisknou písmena přesahující tiskovou stránku, což se projeví např. při billboardovém tisku. Pokud se však texty tisknou jako křivky, k tomuto problému nedochází. **Kvalita vykreslování** určuje, jak budou tištěny barevné přechody a průhlednosti. Pouze kvalita s průhledností zaručuje tisk v podobě v jaké je dokument zobrazen na obrazovce.

Drátový model – pouze obrisy objektů

Nízká kvalita – obrázky a bitmapové výplně šrafované, přechody redukovány na 10 kroků

Vyšší kvalita – barevné přechody mají redukováný počet kroků

Plná kvalita – objekty jsou tištěny přesně podle svých parametrů

S průhledností – je použita také průhlednost objektů

- **Billboardový tisk** – Tato volba slouží pro tisk dokumentů větších, než umožňuje formát tiskárny. Standardní šablony mají běžný rozměr A4, ale pomocí programu Zoner Callisto můžete vytvořit šablonu o libovolných rozměrech – až několik metrů. Tyto velké formáty můžete tisknout po jednotlivých listech, které pak slepíte. Pokud zapnete billboardový tisk, bude každý takový list označen a na okraje doplněna informace, který list k tomuto okraji máte přilepit. Takto můžete vytisknout velké obrázky (například do výlohy) s minimálním úsilím. Před tiskem na více stránek na slepení je potřeba povolit tuto variantu tisku volbou **Povolit billboardový tisk** a zadat, jaké **Ořezové značky** preferujete. Standardně jsou k tisku vybrány všechny listy, avšak může se stát, že potřebujete dotisknout pouze určité listy. Listy pro selektivní tisk se volí v dialogu, který získáte klepnutím na tlačítko **Vybrat stránky...** Stránky, které jsou v dialogu vyplněny modrým rastroem, se nebudou tisknout.
- **Prepress** – Zde vyberte **Tiskové značky**, které chcete vytisknout. Tiskové značky jsou dodatečné informace o dokumentu nebo pomocné značky, které slouží např. pro oříznutí papíru s vytištěným dokumentem. **Separace CMYK** slouží pro výstup na filmy pro osvitovou jednotku. Při přípravě barevných tiskovin je potřeba dodat stránky

„vyseparované“ do základních tiskových barev. Pro separace zaškrtněte volbu CMYK separace a také barevné pláty, které si přejete vytisknout.

Převést na bitmapu

Funkce umožní převést aktuálně vytvořenou nebo upravenou tiskovou sestavu do bitové mapy.

Funkci vyvoláte v posledním kroku průvodce tiskem a exportem nebo volbou **Soubor | Převést na bitmapu** v Editoru tiskové sestavy.

V dialogu pro převod je možné si vybrat způsob určení velikosti – DPI nebo přímo velikost v pixelech. Převod více stran na bitmapu lze provést při závěrečném kroku průvodce „tisk a export“.

Export do PDF

Volba **Soubor | Export do PDF [Ctrl+Shift+E]** umožní vytvořit z vygenerované tiskové sestavy (viz Průzkumník menu **Publikovat | Tisk a export [Ctrl+P]**) dokument PDF (Portable Document Format). Dokument PDF obsahuje položky **Název, Předmět, Autor a Klíčová slova**. Další položky dialogu na export do PDF určují parametry převodu.

Do každého PDF dokumentu by měla být vložena všechna použitá písma (fonty), aby bylo zaručeno správné zobrazení dokumentu nezávisle na okolí. Jiným řešením této situace je rozbití fontů do křivek. V případě malého množství textu může být toto výhodnější, neboť se nepřibaluje soubor s fontem. Nevýhodou je však nemožnost jakýchkoliv operací s tímto textem – vyhledávání, kopírování atd. Toto chování se řídí nastavením **Způsobem exportu textu**.

Pro běžné účely je vhodné využít nějaké **Kompresi obrázků**. Na True Color obrázky je nejvhodnější komprese JPEG, na ostatní ZIP. Parametry kompresí jsou dostupné níže. U ZIP komprese je to úroveň a u JPEG komprese kvalita.

Při exportu fotografií často využíváme přímo fotografie z fotoaparátu, ale většinou nechceme, aby se do výsledného dokumentu ukládaly v původní velikosti. Pro tyto účely je zde volba **Přerastování bitmap**. Pro čtení na obrazovce většinou postačí 96 DPI, pro tiskárnu zvolte větší hodnoty např. 150 DPI, pro kvalitní tisk 300 DPI a více. **Metoda přerastování** určuje způsob zmenšení obrázků. Obecně nejkvalitnější výstup poskytuje metoda Supersampling. **DPI pro vektorovou průhlednost** určuje jak kvalitně mají být do PDF uložena místa, kde je použita vektorová průhlednost. Velikost DPI se zde řídí podobně jako u přerastování bitmap.

Zaškrtnutí **Po exportu automaticky otevřít v prohlížeči** způsobí automatické otevření dokumentu PDF v zaregistrovaném prohlížeči. Většinou je to Adobe (Acrobat) Reader, případně GSview/Ghostscript.

Volby **Komprimovat text a vektory** a **Komprimovat fonty** zaručí, že tyto položky budou do PDF uloženy se ZIP kompresí.

Položka **Vyhlazovat bitmapy v prohlížeči** nastaví u každého obrázků ve výsledném PDF souboru atribut, který zajistí, že prohlížeč PDF bude obrázek při prohlížení v jiném měřítku než 100 % interpolovat.

Vytvořit galerii HTML

Sadu WWW stránek k prohlížení obrázků na internetu vygenerujete v okně Průzkumník průvodcem, který se spouští v menu **Publikovat | Vytvořit Galerie HTML...** Tato galerie je statická, pokud si přejete vytvořit prezentaci, kterou máte v úmyslu dále doplňovat použijte [HTML Alba](#).

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 v rozbalovací nabídce.

Do některých polí můžete vkládat [formátovací řetězce](#). Nastavení parametrů HTML galerie lze ukládat a později opětovně načítat.

Náhled

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

Finalizace

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

Uložit přes FTP

Vybrané soubory z okna Průzkumníku můžete odeslat na webový server pomocí FTP volbou v nabídce **Publikovat | Uložit přes FTP...**

V levém okně si vyberte připojení, které chcete použít pro aktuální přenos. Pomocí tlačítek **Přidat FTP připojení...** a **Duplikovat FTP připojení...** si nastavíte připojení k vašemu internetovému serveru. Informace důležité pro připojení vám sdělí poskytovatel prostoru.

Konfigurace FTP připojení

Jméno připojení si můžete zvolit sami pro lepší orientaci v seznamu připojení. Nastavuje se adresa serveru, údaje pro přihlášení, cesta na serveru a nastavení proxy serveru. **Hostitel** je doménové jméno nebo IP adresa serveru, ke kterému se připojujete. Standardní **Port** pro FTP připojení je 21 – tuto hodnotu neměňte, pokud vám poskytovatel prostoru nesdělí jiný používaný port. **Uživatelské jméno** je vaše přihlašovací jméno k serveru, které vám spolu s **heslem** sdělil poskytovatel při přihlašování. **Vzdálená cesta** je složka na serveru, kam chcete fotografie umístit. Pokud cesta – složka neexistuje, bude vytvořena.

Definice URL slouží k sestavení výsledné cesty k fotografii a závisí na poskytovateli prostoru. Výsledná cesta je vidět v položce **URL pro náhled**.

Nastavení **FTP proxy serveru** neměňte, pokud to poskytovatel internetového připojení vysloveně nepožaduje. Proxy servery se používají ve firemních a domácích sítích, kde vám s případným nastavením poradí správce této sítě.

Odeslat e-mailem

Volbou v nabídce **Publikovat | Odeslat e-mailem... [Ctrl+Shift+M]** se vybrané soubory v okně Průzkumník předají vašemu poštovnímu programu, který je vloží do přílohy nové zprávy. Před odesláním je možné na obrázky a další soubory aplikovat několik postupů.

Poštovní program musí být aplikace podporující rozhraní MAPI. Webové služby toto rozhraní neposkytují, proto jim nelze předat přílohy pomocí této funkce.

Plnobarevné obrázky je možné zmenšit nebo konvertovat do JPEG. Použitím **Zmenšit True Color obrázky na velikost** dojde k zmenšení obrázků větších než jsou zadané hodnoty na nastavené. Nastavené hodnoty jsou chápány jako maximální v obou směrech – pokud jedna překročí je druhá dopočítána vždy tak, aby byl zachován poměr stran. Volba **Konvertovat True Color obrázky na JPEG** změní formát obrázku (pokud je to potřeba) a znovu uloží obrázek se zadanou kvalitou komprese. Obrázky typu GIF a jiné paletové obrázky tato funkce ignoruje.

Dalším krokem je volitelná komprese všech vybraných souborů. Při zaškrtnutí **Přílohy komprimovat ZIPem** budou všechny soubory před odesláním uloženy do souboru se zadaným jménem s nastavenou kompresí.

Poslední položka **Upozornit na velikost** dovoluje nastavit si kontrolu meze, při které bude Zoner Photo Studio upozorňovat na překročení velikosti přílohy. Pokud se tak stane, upozorní na tuto skutečnost a dovolí buď pokračovat, nebo se vrátit zpět do dialogu a změnit nastavení odesílání.

Alternativou k odeslání e-mailem je odeslání **Do schránky**. Při použití tohoto tlačítka se připravené soubory uloží do dočasné složky a do schránky se vloží odkazy na ně. Potom je možné si otevřít okno schopné přijmout soubor – např. nový e-mail nebo libovolná složka a pomocí **[Ctrl+V]** (případně v menu Úpravy | Vložit) do něj soubor(y) vložit. Dočasné soubory budou automaticky smazány při ukončení programu Zoner Photo Studio, dočasně ušetřeny jsou pouze soubory, na které je ve schránce ještě odkaz.

Parametr **Konvertovat obrázky s profilem do sRGB** určuje, zda budou obrázky v barevných profilech než je sRGB převedeny do tohoto „univerzálního“ prostoru.

Výchozí e-mailový klient vyberete v ovládacích panelech Windows pomocí nabídky Přístup a výchozí nastavení programů z okna funkce Přidat nebo odebrat programy.

Nahrát na Zonerama

Zoner Photo Studio integruje do svého prostředí webová alba **Zonerama**. Díky této integraci lze jednoduše a rychle spravovat webová alba přímo z prostředí programu.

Před prvním použitím služby je potřeba se přihlásit, což můžete provést kliknutím na tlačítko **Přihlásit** v pravém horním rohu okna programu vedle tlačítek pro přepínání modulů.

Volbou **Publikovat | Nahrát na Zonerama** přepnete Správce do režimu dvou oken Průzkumníka, kde v jednom je lokální obsah, ve druhém alba na přihlášeném účtu na serveru Zonerama. Pokud je aktivní okno Zonerama, je v Navigátoru zobrazen seznam alb.

Vytvořit nové album lze pomocí volby **Organizovat | Nová složka**. Nová alba se vytváří jako soukromá, tzn. že nebudou zobrazena ve veřejných galeriích na serveru Zonerama. Toto nastavení lze změnit z kontextové nabídky volbou **Nastavit soukromí**.

Pro nahrání fotek do alba přetáhněte fotky z druhého okna Průzkumníka, podobně můžete přetáhnout fotky zpět na lokální disk nebo přetahovat fotky mezi různými alby.

Fotky nahrané na server Zonerama se před nahráním automaticky zmenšují na maximální velikost, kterou podporuje server Zonerama. Pokud fotky stáhnete zpět na počítač, budou mít tuto maximální velikost. Nejedná se tedy o službu vhodnou k zálohování originálních fotek, ale ke snadnému sdílení fotek v prostředí internetu.

Fotky můžete standardním způsobem **přejmenovat, mazat** nebo jim měnit informace. Fotku také můžete **nastavit jako obálku alba** pomocí volby z kontextové nabídky na fotce.

Pro prohlížení fotek v plné velikosti je může otevřít v **Prohlížeči** nebo v **Promítání**.

V dolní části Průzkumníka je zobrazen informační panel, ve kterém naleznete informace o vybraném albu a odkaz **Zobrazit na webu**. Kliknutím na tento odkaz otevřete aktuální webové album na serveru Zonerama v internetovém prohlížeči.

Vypálit CD/DVD s obrázky

Zoner Photo Studio umí používat vypalovací mechaniky a přímo z prostředí programu vypalovat CD a DVD média. Po zvolení fotografií, které si přejete vypálit, vyberte v menu Průzkumníka **Publikovat | Vypálit CD/DVD s obrázky**. Před vypálením dat vyberte, zda si přejete na CD nebo DVD umístit volně šířitelný prohlížeč obrázků Zoner Photo Studio CD Viewer a určete jeho vzhled po automatickém spuštění v počítači při vložení média. Po spuštění je možné vzhled prohlížeče obrázků změnit.

V dalším kroku je možné kontrolovat objem dat na budoucím mediu a vybrat ze tří voleb dalšího zpracování: vypalování, uložení obsahu CD a uložení ISO souboru.

Vypalování

Tato volba startuje vlastní proces tvorby média v CD/DVD vypalovací mechanice. Vyberte **CD/DVD mechaniku, Rychlost vypalování** (Zoner Photo Studio standardně používá maximální možnou), **Jmenovku média** a zda má být použita technologie **Ošetření podtečení**. Tato technologie je v moderních vypalovacích mechanikách pod různými obchodními značkami např.: BURNProof, JustLink, Power-Burn, SafeBurn, Seamless Link a slouží k zabránění přerušení vypalovacího procesu při nedostatku dat.

Po vložení média stiskněte tlačítko **Vypálit**. Zoner Photo Studio automaticky rozpozná prepisovatelná média (CDRW, DVD+RW, ...) a nabídne jejich smazání. Po vypálení je médium vysunuto.

Vypalování lze též používat z CD kompilací – CD kompilace je obdoba alba, které je možné upravovat a opakovaně vypalovat.

Uložit obsah CD/DVD

V případě, že není možné si vypálit médium přímo ze Zoner Photo Studia, je možné uložit si všechny potřebné soubory zvlášť a ty později vypálit pomocí libovolného programu.

Uložit ISO soubor

Jiná možnost jak připravit budoucí médium je uložení souboru ISO. Jedná se o soubor, který je obrazem budoucího vypáleného CD/DVD uložený podle normy ISO 9660. Tento soubor v sobě obsahuje vše potřebné pro vypálení CD/DVD média v libovolném prostředí podporujícím standardní soubory ISO.

DVD Promítání

DVD Promítání je další možností jak efektně prezentovat fotografie s popisky na běžných DVD přehrávačích.

Funkce **Publikovat | DVD Promítání** umožní vytvořit standardní Video DVD, které je možné přímo zobrazit na libovolném DVD přehrávači. V prvním kroku se vybírá **TV norma** a **Poměr stran** – ty by měly být zvoleny s ohledem na předpokládané cílové zobrazení. Parametr **Pokrytí obrazu** určuje, jak velká oblast budoucího obrazu bude použita. **Okraj titulku** umožňuje zvětšit vzdálenost titulků od okraje obrazovky. Změna těchto hodnot je vhodná při zobrazení na TV zařízeních s velkým ořezem okrajů obrazu na obrazovce. Volba **Prokládaný režim** je vhodná tehdy, pokud je cílem pro promítání klasická televizní obrazovka CRT. Tato volba však výrazně prodlužuje dobu výpočtu promítání. **Potlačit chvění obrazu** se používá v případě, že obrázky obsahují velmi drobné detaily, které způsobují chvění obrazu.

Po zvolení **Stylu menu** a **Jména série** je možné dále upravit **Nadpis menu** a **Písmo, Obrázek na pozadí, Způsob vsazení, Stín na pozadí**, případně parametr **Barva pozadí** a **Barva výběru**. Změnu jednotlivých parametrů je možné kontrolovat v oblasti náhledu.

Na další stránce průvodce se u jednotlivých obrázků z levého sloupce určuje způsob jejich zobrazení. Na záložce **Obrázek** jde především o **Přechodový efekt**, **Délku přechodu**, **Způsob vsazení** obrázku, **Dobu zobrazení** a dále jeho **Nadpis** a **Popis**. Pro poslední dva parametry je s výhodou možné použít formátovací řetězec. **Délka přechodu** je doba, po kterou se zobrazí přechodový efekt. Následně obrázek zůstane zobrazený po dobu, kterou určuje **Doba zobrazení**. Pokud je hodnota nulová, přechází se rovnou na zobrazení dalšího obrázku.

Na záložce **Pan&Zoom** je možné nastavit efekt postupného přesunu a přiblížení (oddálení) v rámci jedné fotografie. Můžete využít buď předpřipravený **Styl Pan&Zoom efektu** nebo zvolit vlastní **Počáteční** a **Cílové zvětšení** nebo ještě lépe přímo tažením myši upravit pozici a rozměry nakreslených rámečků v náhledu.

Opět je tu, po stisku tlačítka **Přehrát**, možnost **Náhledu** na výsledný efekt. První použití této funkce může trvat až několik sekund.

V dalším kroku je možné do jednotlivých sérií přidávat hudbu. Podporovány jsou formáty WAV, MP3 a Ogg Vorbis. Způsob přehrání hudby a promítání obrázků je synchronizován v sekci **Sjednocení délek videa a zvuku**.

Neupravovat délky znamená, že pokud je hudba delší než výsledné video pak bude hrát hudba až do konce a na obrazovce zůstane zobrazen poslední obrázek. **Oříznout** zvukovou stopu provede ukončení přehrávání hudby zároveň s videem. Přehrávání hudby je ukončeno pozvolným ztišením. **Přizpůsobit délku obrazové stopy délce zvukové stopy** způsobí, že dočasně změní **Doby zobrazení** tak, aby součet dob zobrazení a přechodových efektů odpovídal délce hudebního doprovodu. Tlačítko **Trvale přizpůsobit délku obrazové stopy délce zvukové stopy** provede přenos tohoto dočasného nastavení hodnot **Doby zobrazení** jednotlivých obrázků do předchozí stránky průvodce.

Nastavení všech parametrů je možné kdykoliv uložit nebo obnovit tlačítky u spodního okraje obrazovky.

Na další stránce průvodce se stiskem kteréhokoliv tlačítka spustí proces zpracování. Tento proces je velice náročný na parametry počítače (především procesoru), v každém případě je přímo úměrný počtu vložených obrázků. Dočasné soubory, vytvořené při prvním akci, jsou zachovány dokud neopustíte tuto stránku.

Tlačítko **Vypálit DVD promítání** spustí po zpracování vypalovací proces. **Uložit ISO soubor** uloží obraz DVD média do ISO souboru. Jedná se o soubor, který je obrazem budoucího vypáleného DVD, uložený podle normy ISO 9660 v hybridním systému souborů ISO/UDF 1.02. Tento soubor v sobě obsahuje vše potřebné pro vypálení DVD média v libovolném prostředí podporujícím standardní soubory ISO. **Kopírovat složku VIDEO_TS** je funkce, která vyvolá kopírování složky VIDEO_TS z dočasné složky. Obsah této složky je možné přehrát pomocí většiny softwarových DVD přehrávačů nebo je možné jej vypálit na DVD pomocí pokročilejšího vypalovacího software.

Doporučujeme ověřit, zda je použité médium podporováno cílovým přehrávačem. Pokud to lze, doporučujeme pro testy použít prepisovatelná média DVD+RW a DVD- RW.

Nastavení programu

Dialog pro nastavení možností programu vyvoláte volbou **Nastavení | Možnosti [Ctrl+M]** v hlavní nabídce programu.

Na levé straně je seznam sekcí, v pravé části se zobrazují volby podle vybrané sekce. Tlačítko **Výchozí** vlevo dole nastavuje výchozí hodnoty pro aktuální sekci.

Vzhled

Volba **Vizuální téma prostředí** umožňuje změnit barevný vzhled aplikace – položka **Podle systému** přizpůsobí barvy aplikace barvám nastaveným v systému, další volby mají barvy přednastavené.

Zde můžete také vypnout **Barevné zvýraznění tlačítek pro přepínání modulů**.

V oblasti **Panely nástrojů** je možné zvolit **Pozadí panelu nástrojů**, **Saturaci ikon** a **Kontrast ikon**.

Tlačítko **Nastavit panely nástrojů** vyvolá dialog pro vlastní konfiguraci obsahu panelů nástrojů.

Všeobecné

Nabídka **Při dvojkliku na náhledu obrázku v Průzkumníku spouštět** Prohlížeč nebo Editor vám umožní změnit chování oken otevřených z okna Průzkumník poklepáním. V předchozích verzích programu Zoner Photo Studio se takto otevíral Editor, který je ale na prohlížení obrázků pomalejší než Prohlížeč. Touto volbou se také řídí poklepání na okno Náhled.

Při zobrazení obrázků, které se nevejdou při měřítku 100% (1:1) na obrazovku, dochází při jejich zobrazení ke změně velikosti. Použitá metoda při změně velikosti se nastavuje pomocí volby **Kvalita vykreslování bitmap**. **Nízká** zaručuje nejvyšší rychlost vykreslování za cenu kvality. Pro běžné účely postačuje **Normální**. **Vysoká** je pro fotografie nejkvalitnější, ale nejnáročnější na výkon procesoru. Toto nastavení je společné pro všechny části programu.

Výchozí JPEG komprese určuje jaká bude použita kvalita JPEG komprese při ukládání obrázku. Další volba určuje co se stane, **Pokud není možno provést bezztrátovou transformaci JPEG obrázku**. **Oříznout obrázek** znamená, že bude obrázek oříznut tak, aby bylo možno provést bezztrátovou transformaci. **Provést ztrátovou transformaci** znamená zachování rozměrů obrázku. Pro neořezané fotografie získané z digitálního fotoaparátu je možné bezztrátové transformace provést vždy.

Prodleva před automatickým náhledem ve filtrech určuje, za jak dlouhou dobu po změně hodnot bude proveden filtr při povoleném automatickém náhledu. Položka **Editor zvuku** určuje jaká aplikace bude spuštěna po zmáčknutí tlačítka **Upravit** v dialogu Informace o souboru, sekce Zvuková poznámka.

Informační stavový řádek obsahuje formátovací řetězec, který se zobrazuje ve stavovém řádku v Editoru a Průzkumníku. Volba **Vyvolat dialog „Kopírovat...“ při zapnutí zařízení** řídí, zda se má automaticky po připojení zařízení vyvolat kopírovací dialog. **Automaticky otáčet obrázky podle uloženého příznaku natočení** zaručí, že obrázek, který má tento příznak bude při otevření v Editoru nebo při Promítání automaticky otočen.

Zobrazení

V této sekci se nastavuje jaké typy souborů (typ souboru určuje jeho přípona) se zobrazují v okně Průzkumník.

Můžete zobrazovat **všechny soubory** nebo si vybrat, které z **podporovaných souborů** chcete vidět.

Zde je možné vypnout barevné zvýraznění souborů v okně Průzkumník (v režimu zobrazení Detaily) pomocí volby **Používat barevné zvýraznění u podporovaných formátů**. Volba **Zobrazit složky v Průzkumníku** určuje, zda budou zobrazovány podsložky v okně Průzkumník.

Katalog

Pokud je **Zapnuta** funkce Katalog, pak jsou do katalogu informací automaticky ukládány všechny fotografie, které jsou zobrazeny v Průzkumníku. Tento katalog je možné kdykoliv **Smazat**, případně určit jinou **složku pro Katalog**. Další volitelný parametr je **Maximální počet náhledů a použití JPEG komprese pro náhledy**.

Volbou **Maximální velikost náhledů** můžete nastavit velikost, v jaké se načítají náhledy zobrazované v Průzkumníku nebo v ostatních modulech v Panelu s náhledy.

Upozornění: Pokud zvolíte větší velikost náhledů než 160 pixelů, může dojít ke značnému zpomalení generování náhledů, protože při generování nebude možno využít náhledů, které jsou v obrázcích uloženy v sekci EXIF. Jejich maximální velikost je 160 × 120 pixelů.

Volba **Jazyk pro fulltextové vyhledávání** má vliv na algoritmus ohýbání slov, který bude použit při indexaci textových informací při přidávání souborů do Katalogu.

Složky vyřazené z Katalogu umožňují určit oblasti souborového systému, které mají být vyloučeny z přidávání do katalogu – například dočasné složky.

Pokud chcete přidávat do Katalogu pouze soubory z vybraných složek, nastavte si jejich seznam v sekci **Přidávat do Katalogu pouze z těchto umístění**.

Dále je možné přímo zde **Přidat soubory do Katalogu**.

Náhledy

Podle nastavení ze sekce Náhledy se řídí zobrazování malých náhledů obrázků v Průzkumníku. Můžete zvolit **Šířku náhledů** a **Poměr stran**. V Průzkumníku můžete velikost náhledů rychle měnit také tažením za jezdec v panelu nástrojů případně točením kolečka myši se současně stisknutou klávesou **[Ctrl]**. Maximální velikost náhledů lze změnit v sekci [Katalog](#).

Zoner Photo Studio umí pro zrychlení **Načítat náhledy z EXIF**. Tato vlastnost může být vypnuta v případě, že se pracuje s obrázky již upravenými v programu, který do nich zároveň neuložil aktualizovaný náhled. Zoner Photo Studio při ukládání upravených obrázků generuje samozřejmě vždy náhled nový. Do obrázků, ve kterých náhled EXIF není nebo je neaktuální, je možné vložit nový pomocí funkce **Informace | Operace s informacemi | Přidat náhled do EXIF**. Tato funkce pracuje pouze s obrázky typu JPEG a TIFF.

Volba **Vytvářet náhledy z videí** umožňuje vypnout načítání náhledů ze souborů obsahujících videosekvence. Pokud již byl takový náhled vytvořen, bude zachován až do smazání vyrovnávací paměti. **Zobrazit v náhledu obrázku ikonu zaregistrovaného programu** řídí zobrazování symbolu na náhledu obrázku, který umožňuje na poklepnání otevřít zaregistrovaný program. **Zobrazovat v náhledu složky náhledy obrázků** umožní vidět v náhledu složky první čtyři obrázky v ní obsažené. Lze také nastavit **Úroveň zanoření pro náhled složky**, kdy se v náhledu složky zobrazí náhledy obrázků i z podsložek až do nastavené úrovně.

Nastavením **Bublinová nápověď** ovlivníte obsah informačního okna, které se zobrazí, pokud se kurzorem myši zastavíte nad souborem v Průzkumníku.

Popisy náhledů

V Průzkumníku je možné u každého náhledu **Zobrazit jména souborů** a dále **Rozšířené informace**. Tyto informace mohou být zobrazeny přímo pod náhledy nebo v **bublinové nápovědě** (tooltip). Nastavení těchto informací se řídí Formátovacím řetězcem. Obdobně mohou být konfigurovány zobrazované informace pro režim Dlaždice.

Editor

V této sekci se nastavují parametry ovlivňující chování a vzhled Editoru, jako je například **Barva pozadí editoru** či **Výchozí měřítko** při otevření obrázku v Editoru. **Zatemnění okolí při ořezu** určuje míru zakrytí oblastí, která bude z obrázku odstraněna při ořezu.

Volbou **Ovládání kolečkem myši** lze nastavit chování Editoru při točení kolečkem myši, lze buď přecházet na další nebo předchozí obrázek nebo měnit měřítko obrázku. Pokud bude při točení kolečkem myši stisknuta klávesa **[Ctrl]**, bude se vždy měnit měřítko obrázku.

Při zapnuté volbě **Animovat obrys výběru** se bude obrys vybrané části obrázku "pohybovat", tak aby byl zřetelnější. Pokud pozorujete při animaci výběru nezvyklé jevy jako blikání obrazovky či výrazné zpomalení běhu programu, tuto volbu vypněte.

Další položka řídí **Nabízenou cestu při „Uložit jako...“** v Editoru. Ta se určuje buď podle předchozí použité cesty nebo podle aktuálního otevřeného souboru (pokud existuje).

Spodní část nastavuje parametry správy paměti pro funkci Zpět. **Minimální počet kroků** je zaručen, i pokud spotřeba paměti přesáhne maximum. **Maximální paměť** je určena v procentech z celkové fyzické paměti počítače.

Prohlížeč

V této sekci se nastavují parametry ovlivňující vzhled a chování Prohlížeče.

- Volbou **Ovládání kolečkem myši** lze nastavit chování Prohlížeče při točení kolečkem myši, lze buď přecházet na další nebo předchozí obrázek nebo měnit měřítko obrázku. Pokud bude při točení kolečkem myši stisknuta klávesa **[Ctrl]**, bude se vždy měnit měřítko obrázku.
- **Barva pozadí prohlížeče**
- **Po posledním souboru přejít na první**
- **Povolit změnu měřítka myši** — umožňuje zvětšovat či zmenšovat měřítko obrázku pomocí levého a pravého tlačítka myši. Při držení levého tlačítka myši lze také natáhnout obdélník a zvětšit tak vybranou oblast. Pokud není tato volba vybrána, kliknutí levého tlačítka myši v Prohlížeči přejde na další obrázek.
- **Používat pravé tlačítko myši pro přechod na předchozí obrázek** — pokud není tato volba vybrána, po stisku pravého tlačítka myši se zobrazí kontextová nabídka, pomocí které lze rychle ovládat většinu funkcí Prohlížeče. Kontextovou nabídku lze také zobrazit kdykoliv nezávisle na nastavených volbách pokud při stisku pravého tlačítka myši podržíte klávesu **[Ctrl]**.
- **Přehrávat zvuky uložené v obrázku** — pokud obrázek obsahuje zvukovou poznámku, přehraje se při zobrazení obrázku.
- **Nastavit záhlaví a zápatí** — zobrazí dialogové okno s podrobným nastavením vzhledu a obsahu zápatí a záhlaví. Pomocí formátovacích řetězců lze v těchto oknech zobrazovat metadata obsažené v právě otevřeném obrázku. Sady nastavení lze ukládat a později vyvolat pomocí ovládacích prvků v levé dolní části dialogového okna.

Porovnání obrázků

V této sekci můžete nastavit možnosti pro funkci [Porovnání obrázků](#).

Volbou **Ovládání kolečkem myši** lze nastavit chování při točení kolečkem myši nad náhledem obrázku, lze buď přecházet na další nebo předchozí obrázek nebo měnit měřítko obrázku.

Lze změnit také **Informace zobrazené pod náhledem obrázku**, k definici zobrazení se používají [Formátovací řetězce](#).

Složky

Zde se nastavuje cesta ke složce **Obrázky**. Obsah této cesty je zobrazován při zvolení položky **Obrázky v Navigátoru**. Tuto cestu si nastavujete při prvním startu programu. Standardně je nabídnuta systémová složka **Obrázky (My Pictures)**, která se nachází ve složce **Dokumenty (My Documents)**.

Další nastavení je **Složky ZPS**. Tato cesta sdružuje několik speciálních podsložek Zoner Photo Studia. Jsou to **Alba**, **CD kompilace**, **Archiv médií**, **Výsledky hledání** a **HTML Alba**. Tato cesta se nastavuje po instalaci automaticky do složky **Dokumenty (My Documents)**.

Volba **Startovat Průzkumník pokaždé v této složce** řídí, zda má Zoner Photo Studio při startu zobrazovat vždy stejnou konkrétní složku, kterou je možné vybrat tlačítkem **Procházet**. Pokud je tato volba vypnuta, pak si Zoner Photo Studio při ukončení zapamatuje poslední navštívenou složku a tu při příštím startu automaticky otevře.

Integrace

Nastavení této sekce ovlivňuje zapojení programu Zoner Photo Studio do uživatelského prostředí Microsoft Windows.

Zaškrtnutím jednotlivých přípon souborů a potvrzením, si zaregistrujete typy souborů k programu Zoner Photo Studio. To mu umožní vyvolávat Editor nebo Prohlížeč (a z něj poté pomocí klávesy **[Enter]** spustit program Zoner Photo Studio) například na poklepání v okně Windows.

Volba **Integrovat Zoner Photo Studio do Windows** řídí zobrazení položek pro rychlé spuštění **Zoner Photo Studio** a **Zoner Editor** v místní nabídce, která se zobrazí po stisknutí druhého tlačítka myši na souboru.

Ve Windows Vista se zobrazí tlačítka **Nastavit jako výchozí program pro všechny podporované typy souborů** pro přidružení všech podporovaných typů souborů k programu Zoner Photo Studio a tlačítka **Uživatelské nastavení...** pomocí kterého se zobrazí systémové okno pro volitelné nastavení přidružení k programu Zoner Photo Studio.

Správa barev

Zaškrtnutím **Používat správu barev** zapnete podporu práce s barevnými profily vstupních a výstupních zařízení. Na správně nastaveném systému dosáhnete použitím správy barev vyšší věrnosti barev na monitoru a při tisku.

Barevný prostor obrázku – tato volba určuje, zda bude obrázek zpracováván v barevném prostoru jaký mu je přiřazen, nebo jestli bude při načtení převeden do uživatelského barevného prostoru.

Pracovní barevný prostor – určuje implicitní barevný prostor použitý při konverzi z CMYK a RGB (pokud je zvolen automatický převod na pracovní barevný prostor).

Správa barev při tisku – určuje, zda a jak bude konverzi do profilu tiskárny kontrolovat aplikace nebo ovladač tiskárny.

Profily zařízení

- **Monitor** – barevný profil určený pro zobrazování
- **Tiskárna** – barevný profil pro tisk
- **Fotoaparát** – barevný profil automaticky vložený do obrázků při použití funkce „kopírovat ze zařízení“
- **Scanner** – barevný profil automaticky vložený do obrázků při použití funkce „získat z rozhraní TWAIN“

Nezvolení profilu znamená

- **Monitor a Tiskárna** – použije se profil zvolený v systému
- **Scanner a Fotoaparát** – neprovede se přiřazení profilu

Profily obrázků CMYK

Implicitní vstupní profil je barevný profil použitý pro konverzi ze CMYK do RGB u obrázků, které neobsahují barevný profil. Pokud není zvolen žádný, použije se režim kompatibilní se staršími programy. **Výstupní profil** je cílový barevný profil pro CMYK obrázky. Pokud není zvolen žádný, použije se režim kompatibilní se staršími programy.

Správa barev při tisku

Správa barev při tisku – určuje, zda a jak bude při tisku z bitmapového Editoru kontrolovat aplikace nebo ovladač tiskárny konverzi do profilu tiskárny.

Režimy správy barev při tisku:

- **Řízena aplikací** - předpokládá se, že je správa barev v tiskárně vypnuta, aplikace má pak plnou kontrolu nad převody mezi profily. Tato volba nebude fungovat správně u tiskáren, které nemají profil v RGB, ale umožňuje nejlepší kontrolu výstupu.
- **Řízena tiskárnou (sRGB)** - předpokládá se, že správa barev v tiskárně je zapnuta. Obrázky se posílají do tiskárny pouze v sRGB, ale uplatní se nastavení profilu pro tiskárnu.
- **Řízena tiskárnou (Adobe RGB)** - funguje stejně jako výše uvedené, s tím rozdílem, že ZPS pošle do tiskárny obrázek v Adobe RGB.
- **Žádná** - obrázek se převede na sRGB a pošle se na tiskárnu bez využití správy barev, kontrola výstupu je plně v režii tiskárny.
- **XPS tisk** - obrázek je poslán do tiskárny jako XPS dokument. Díky tomu je umožněn tisk obrázků s vyšší barevnou hloubkou. Funkce je dostupná pouze pro tiskárny s XPS ovladačem a správa barev při tisku je plně v režii tiskárny.

Přestože je Zoner Photo Studio schopné načítat CMYK obrázky s použitím barevného profilu, vnitřně pracuje s obrázky vždy v RGB. Interpretace CMYK obrázků není na 100 % kompatibilní s Adobe Photoshopem, proto je obecně vhodnější přenášet obrázky v RGB.

Informace

Přestože Zoner Photo Studio umí načítat informace z více formátů, jeho hlavní pozornost se soustřeďuje na formáty JPEG a TIFF. V obrázcích těchto formátů mohou být informace uloženy do tří typů datových zdrojů – EXIF (**Ex**changeable **I**mage **F**ile **F**ormat), IPTC a XMP (**eX**tensible **M**etadata **P**latform). Volby na této záložce umožňují přesnější kontrolu práce s těmito datovými zdroji. Vzhledem k tomu, že Zoner Photo Studio používá pro načítání informací z obrázků vyrovnávací paměť, některé změny v nastaveních se plně projeví až po restartu aplikace.

Primární zdroj dat určuje, který datový zdroj má být při načítání informací z obrázku preferován. Ukládání informací tato volba neovlivňuje, informace jsou ukládány vždy do všech podporovaných datových zdrojů. S ohledem na omezení standardů EXIF a IPTC se mohou při spolupráci s jinými programy nebo webovými galeriemi vyskytnout problémy s kódováním. Proto doporučujeme ponechat výchozí volbu, tedy XMP standard, který těmito neduhy netrpí.

Výchozí kódování IPTC - umožňuje volbu výchozího kódování informačního bloku IPTC, pokud je programem vytvářen. Pro plnou kompatibilitu se staršími aplikacemi ponechte zvoleno Aktuální kódová stránka, pro plnou podporu všech znakových sad přepněte na UTF8.

Ponechat v EXIF privátní data výrobce – digitální fotoaparáty si do EXIF kromě veřejně přístupných informací ukládají i informace v podobě srozumitelné jen pro výrobce fotoaparátu. U významnějších výrobců fotoaparátů Zoner Photo Studio těmto skrytým informacím alespoň částečně rozumí a je schopno je při opětovném uložení obrázku přeložit správně. Pokud se vám ale při práci se software dodaným výrobcem fotoaparátu zobrazují u obrázků upravovaných v programu Zoner Photo Studio nesmyslné údaje, zkuste tuto volbu vypnout.

Ukládat klíčová slova do poznámky EXIF – specifikace EXIF nevyhrazuje prostor pro klíčová slova. Proto Zoner Photo Studio ukládá klíčová slova do poznámky EXIF. Touto volbou je možné toto chování vypnout.

Načítat klíčová slova z IPTC – zrušte tuto volbu, pokud se vám mezi klíčovými slovy zobrazují chybné fragmenty. K této chybě může dojít při načítání obrázků v prostředí s jazykovým prostředím jiným, než pod jakým byly informace uloženy.

Pro DNG ukládat informace do externího XMP souboru – Zoner Photo Studio dokáže ukládat XMP do DNG, ale externí uložení je rychlejší a bezpečnější pro DNG soubor.

Pomocí tlačítka [Uživatelské informace](#) si můžete nastavit vlastní XMP pole podle vašich potřeb. Tuto možnost oceníte, zejména pokud vkládáte obrázky do firemní databáze nebo publikačního systému.

Uživatelské informace

Uživatelské informace jsou v programu Zoner Photo Studio ukládány do XMP.

Specifikaci XMP můžete najít např. na http://www.adobe.com/devnet/xmp/pdfs/xmp_specification.pdf Informace definované v programu Zoner Photo Studio jsou standardně v namespace <http://zoner.com/xmp/userdata/1.0/>, mohou být pouze textové a mohou se vyskytovat ve 4 typech. Zoner Photo Studio neumožňuje plné využití těchto typů, tato možnost je zde spíše z toho důvodu, aby bylo možné do uživatelských informací namapovat některé standardní XMP údaje, které Zoner Photo Studio nezobrazuje.

Tyto typy jsou:

- **prostý text** (a seznam, který se liší jen jiným podáním v uživatelském rozhraní)
- **datum a čas** (je v XMP uloženo jako text s určitými pravidly)
- **lokalizovaný text** (XMP typ, který se využívá například pro uložení copyrightu)
- **sekvence textů** (XMP typ, je takto uložena například informace o autorech – podle XMP může být více autorů a ti budou uloženi jako více položek)

Pro běžného uživatele bude mít význam pouze prostý text, případně seznam nebo datum a čas.

Konfigurace – udává umístění konfiguračního souboru. Pokud chcete uživatelské informace sdílet s více uživateli, je nezbytné, aby měli tito uživatelé zvolené položky také ve svém konfiguračním souboru. Toho můžete dosáhnout buď zkopírováním konfigurace nebo nastavením cesty na sdílenou cestu. V druhém případě nesmí konfiguraci upravovat více uživatelů najednou.

Název položky je pojmenování, pod kterým se bude ve vašem Photo Studiu zvolený údaj zobrazovat. Typ se řídí výše uvedenými pravidly. Možnosti uvádí nabízené varianty přístupné pro typ „seznam“.

Nastavit XMP parametry povoluje konfiguraci způsobu uložení informace v XMP. Pokud není aktivní, konfigurace se vytváří automaticky na základě názvu položky a v případě konfliktu program zobrazí upozornění.

Namespace identifikuje skupinu údajů, do které zvolená položka patří. Seznam standardních namespace můžete najít ve specifikaci xmp, ale je možné si vytvořit i vlastní.

Prefix určuje, jak se budou položky z příslušného namespace identifikovat v uloženém xmp, měl by být krátký a neměl by obsahovat mezery ani znaky z rozšířených znakových sad.

Položka určuje název, pod kterým bude položka v XMP uložena. Na pojmenování se vztahují podobná pravidla jako na Prefix.

Ukázka využití typu „lokalizovaný text“ pro namapování pole pro copyright (které se jinak nachází na první stránce informací o obrázku):

Název: Autorská práva
Typ: Lokalizovaný text
Namespace: <http://purl.org/dc/elements/1.1/>
Prefix: dc
Položka: rights

Značky

Pomocí barevných značek si můžete roztřídit fotografie podle vlastního systému. Značky se vkládají do polí EXIF a XMP jako text, který popisuje barvu.

Formát RAW

Na této záložce jsou soustředěny volby týkající se zpracování formátu RAW.

Pokud jsou na počítači nainstalovány WIC kodeky, program je při načítání RAW preferuje, protože zajišťují shodu zobrazení s JPEG produkovaným fotoaparátem. Pokud nejsou přítomny, program zpracuje RAW soubor vlastními prostředky. Pokud konkrétní fotoaparát není programem přímo podporován, pokusí se Photo Studio načíst RAW za pomoci externího programu dcrw. Volitelně je možné upřednostnit vlastní zpracování RAW před WIC kodeky a dosáhnout tak jednotnějšího vzhledu RAW souborů v rámci programu.

Zobrazovat velké náhledy místo obrázku v plném rozlišení umožňuje rychlejší náhled na RAW, pokud je v něm zároveň uložena i JPEG varianta nebo je možné načíst obrázek v nižším rozlišení. Pro zobrazení celého RAWu slouží v Editoru **Soubor | Načíst v plném rozlišení**.

Povolit zpracování všech bitmapových souborů v RAW konvertoru umožňuje načtení všech bitmapových formátů v RAW modulu. Vzhledem k tomu, že v RAW modulu je obrázek linearizován a prochází větším množstvím úprav, může docházet k efektům jako je posterizace ve větší míře než při běžném zpracování v editoru.

Konvertor RAW formátů na DNG slouží k nastavení cesty k Adobe DNG konvertoru. Pokud je DNG konvertor nainstalován na standardní umístění, program cestu automaticky vyplní. Pokud je povoleno použití externího DNG konvertoru, Zoner Photo Studio povolí využití RAW modulu pro všechny RAW soubory, přičemž při jeho spuštění bude automaticky provádět dočasnou konverzi do formátu DNG, aby bylo umožněno zpracování zvoleného RAW souboru přímo z prostředí Zoner Photo Studia. **Při konverzi do DNG převést na lineární obraz** umožňuje nahrazení Photo Studiem používaných konverzních metod pro demosaicing metodou používanou DNG konvertorem. Tuto volbu je možno využít, pokud ani jedna z metod v modulu RAW neposkytuje uspokojivé výsledky.

Kvalita interpolace a Automatické vyrovnání bílé jsou nastavení knihovny dcrw a zlepšují kvalitu fotografie, za cenu zpomalení načítání. Nízká kvalita interpolace je vhodná pro běžný náhled, Střední interpolace je pokročilejší a tedy náročnější na výkon procesoru počítače, ale odstraňuje některé artefakty, Vysoká kvalita je mimořádně náročná, ale poskytuje nejlepší možnou kvalitu. Tato volba nemá vliv na kvalitu funkcí modulu RAW, používá se pouze pro knihovnu dcrw.

Uživatelské aplikace

Každému formátu lze přiřadit uživatelské aplikace. Nejprve si uživatel musí tlačítkem **Přidat** vytvořit seznam uživatelských aplikací a poté vybere požadovaný typ souboru (příponu) a zvolí **Přiřadit aplikaci**. Tyto aplikace pak lze snadno vyvolávat z kontextové nabídky na souboru v Průzkumníku pod položkou **Aplikace**.

Certifikáty pro podpis

Na této záložce jsou zobrazeny nainstalované certifikáty. Zde zvolený certifikát se automaticky používá při podpisu fotografie. **Ověřovat zneplatnění certifikátu** vyžaduje připojení na internet, proto může být vhodné jej vypnout. Volba **Kontrolovat zneplatnění pouze u podpisového certifikátu** zabrání kontrole celé hierarchie certifikátů.

Ostatní

Tlačítko **Nastavit výchozí klíčová slova** smaže seznam všech známých uživatelských klíčových slov a obnoví výchozí stav. Seznam známých klíčových slov je možné obnovit přímo z obrázků pomocí **Informace | Import a export dat | Načíst klíčová slova**.

Tlačítko **Obnovit varovná hlášení** způsobí, že se budou opět zobrazovat všechna upozornění, tedy i ta, u kterých bylo zatrženo „Příště nezobrazovat“.

Položka **Zobrazovat u Canon nastavené expoziční hodnoty místo skutečných** řídí, zda se budou zobrazovat hodnoty expozice, které jste nastavil na fotoaparátu, nebo ty, které poté použil fotoaparát. Tyto hodnoty nejsou často zcela přesně z klasické expoziční řady.

Kompenzovat asymetrické rozlišení povoluje korekci fotografií s DPI různým v horizontálním a vertikálním směru.

Blok nastavení **Zobrazení přepalů a podexponovaných míst** určuje, jakým způsobem budou zobrazeny oblasti s problematickou expozicí – to jsou příliš světlá, nebo příliš tmavá místa, ve kterých se ztrácí kresba. Volba **Odbarvovat obrázek** určuje, zda bude obrázek převeden do černobílé škály v oblastech, kde není problém. **Zobrazovat přeexponovaná místa v barevných složkách** řídí, zda se mají zobrazovat místa s přeexpozicí, která nastala pouze v jednom, nebo dvou složkách. **Zobrazovat podexponovaná místa** určuje, zda se mají zvýrazňovat příliš tmavá místa – stíny se zanikající kresbou.

Tato záložka obsahuje mimo jiné nastavení **Souborových operací** v programu Zoner Photo Studio. **Smazat příznak „jen pro čtení“ při kopírování z CD** zajistí smazání tohoto příznaku při kopírování souborů z CD, které jej mají automaticky nastavený. **Zvukové znamení po dokončení delších operací** řídí, zda bude signalizován konec operace akustickým signálem po skončení kopírování nebo přesunu, které trvalo déle než půl minuty. Volba **Přesouvat a mazat s obrázky i doprovodné soubory** provádí souborové operace i s případnými přídatnými soubory EXIFBACK (záloha EXIF informací), XMP (externí popis souboru), THM (externí náhled) a WAV (externí zvukový záznam). **Automatické navrhování jmen souborů** navrhuje při přejmenování souborů a složek nové jméno podle názvů, které jste použil v minulosti.

Nekopírovat obsah symbolických linků - pokud je tato volba zatržena, nekopíruje se obsah symbolických linků, ale vytvoří se pouze kopie linků. V opačném případě se zkopíruje veškerá struktura složek a souborů, na které link odkazuje.

Zrychlené načítání obrázků na úkor kvality je volba, která způsobí, že se obrázky otevírají automaticky v menším rozlišení, což má však za následek mírné snížení kvality zobrazení. Tuto volbu je možné použít **v režimu pro promítání** a dále **v náhledu a při generování archivu médií**.

Filtry

Nastavení, která se nachází na této záložce, souvisejí s chováním filtrů.

Volba **Nabízet v editoru pro uložení vždy nejvyšší barevnou hloubku** určuje, zda se má při ukládání obrázků ignorovat poslední použitá hodnota barevné hloubky.

Aplikovat filtry v průzkumníku na všechny stránky dokumentu (vícestránkový TIFF) má vliv pouze na soubory TIFF obsahující více stránek.

Volba **Ukládat nastavení „Poslední použité“** vždy při ukončení dialogu s filtrem povoluje uložení změn, provedených v filtrovém dialogu i bez použití tohoto nastavení.

Další dvě položky souvisí s funkcí hromadné přejmenování a určují, zda se má **Resetovat počítadlo v hromadném přejmenování** nebo **Resetovat počítadlo v hromadném přejmenování při změně šablony pro jméno**.

Zobrazovat v záhlaví dialogu s filtrem plnou cestu k souboru se projeví v titulku okna s filtrem.

Poslední volby jsou opět určeny pro funkci hromadné přejmenování. Volba **Povolit kolizi jmen při hromadném přejmenování** umožňuje spustit akci i v případě, že nová jména souborů nejsou jedinečná a může dojít ke ztrátě dat (přepsání obrázku jiným obrázkem). Volba **Povolit hromadné přejmenování všech typů** povolí hromadně přejmenovat i negrafické soubory (dokumenty, ...).

Zásuvné moduly

Před prvním použitím je nutné nastavit cestu do složky, kde se tyto „plug-iny“ nacházejí a to v **Nastavení | Možnosti | Zásuvné filtry** tlačítkem **Přidat**. Poté se v menu **Upravit | Zásuvné moduly** objeví jména nalezených filtrů a odsud je možné je používat. Ovládání jednotlivých filtrů a nastavení jejich parametrů je věcí jejich návrhu – v případě problémů je třeba se obrátit na jejich autora nebo nahlédnout do dokumentace.

Nastavení GPS

Pole **Vlastní odkaz pro zobrazení GPS souřadnic** obsahuje předvyplněný odkaz na mapový server, na který se bude přistupovat při zvolení položky **Vlastní odkaz** v dialogových oknech pro práci s GPS souřadnicemi.

Ikona **GPS na náhledu v průzkumníku zobrazuje pozici** buď na interní mapě (off-line mapy, Mapy.cz, Google Maps v okně programu Zoner Photo Studio) nebo v aplikaci Google Earth.

Pokud zdrojový tracklog pro přiřazení GPS souřadnic obsahuje hodně chybných údajů, je možné povolit volbu **Filtrovat údaje z GPS záznamu trasy**.

Video

Videa lze v Zoner Photo Studiu přehrávat v okně **Náhled** v modulu **Správce** a v **Prohlížeči**.

Pro přehrávání videí v programu lze použít **DirectShow** - tato metoda používá kodeky nainstalované v systému. Ke každému formátu je většinou potřeba mít nainstalovaný samostatný kodek, nebo lze nainstalovat balík kodeků, obsahující kodeky pro většinu běžných formátů, např. [FFDShow](#).

MPlayer umožňuje přehrávání většího počtu video formátů bez nutnosti instalace dalších kodeků. MPlayer lze nainstalovat například jako součást přehrávače [SMPlayer](#). Zoner Photo Studio se při prvním spuštění pokusí nainstalovaný MPlayer na běžných lokacích najít a pokud uspěje, nastaví přehrávání videí přes MPlayer jako výchozí volbu. V opačném případě je nutné ručně zadat cestu kliknutím na tlačítko **Procházet**.

[Seznam podporovaných formátů.](#)

Druhý monitor

Pro každou záložku lze nastavit, v jakém okně se bude zobrazovat při práci na počítači s připojenými dvěma monitory.

K dispozici jsou následující možnosti:

- **Aktivní okno** - záložka se otevře v okně, které je aktivní
- **Předchozí umístění** - záložka se otevře ve stejném okně, ve kterém byla umístěna naposled
- **Hlavní okno** - záložka se otevře vždy v hlavním okně
- **Druhý monitor** - záložka se otevře vždy v okně pro druhý monitor

Záložka **Správce** se zobrazuje vždy pouze v hlavním okně. Záložku lze přesunout do jiného okna kdykoliv pomocí volby v lokální nabídce na jméno záložky v levé horní části programu.

Pokročilé

Zobrazování pomocí OpenGL

Pomocí této volby můžete dosáhnout rychlejšího zobrazování obrázků. Zobrazování pomocí OpenGL je možné v **Prohlížeči**, **Editoru** a **RAW** modulu. Podpora OpenGL vyžaduje aktuální ovladače grafické karty. Pokud zaznamenáte problémy se zobrazováním, aktualizujte ovladače grafické karty nebo tuto volbu vypněte.

Zobrazování v 10bitové barevné hloubce

Zobrazování v 10bitové barevné hloubce (10 bitů na jeden barevný kanál) přináší oproti tradičnímu 8bitovému zobrazování možnost zobrazit více než miliardu barev. Díky tomu lze zobrazit věrnější barvy a hladší barevné přechody. Tato funkce vyžaduje monitor a grafickou kartu podporující zobrazování v 10bitové barevné hloubce pomocí OpenGL.

V případě problémů s touto funkcí se doporučuje nainstalovat aktuální ovladače ke grafické kartě.

Využití grafické karty pro výpočty

Využití grafické karty pro výpočty vyžaduje výkonou grafickou kartu s aktuálním ovladačem a podporou technologií CUDA nebo OpenCL. V případě, že není nalezena žádná podporovaná grafická karta, nejde využití grafické karty pro výpočty aktivovat.

Podporované grafické karty:

- všechny grafické karty NVIDIA s podporou CUDA technologie
- ATI/AMD Radeon HD 5000 a vyšší

Aktuálně dostupné grafické karty na vašem počítači se nacházejí ve výběru **Grafická karta**. Tlačítkem **Změřit výkon** se porovná zrychlení mezi procesorem a vybranou grafickou kartou. Pokud grafická karta neobsahuje dostatek paměti nebo nejsou nainstalovány aktuální ovladače, nemusí měření proběhnout správně.

Pomocí grafické karty jsou urychleny následující funkce:

- maskování neostrosti
- úprava teploty barev
- míchání kanálů
- Gaussovské rozmazání
- plošné rozmazání
- měkká kresba

Kalibrovat monitor

Volba **Nastavení | Kalibrovat monitor...** zobrazí dialog s obrázkem s vyváženými barvami a kalibračním proužkem. Tyto prvky jsou určeny pro správné nastavení monitoru. Pokud je zapnuta správa barev, pak je na obrázek aplikován zvolený barevný profil monitoru. Další instrukce pro doporučený postup nastavení monitoru jsou obsaženy přímo v dialogu.

Vlastní

Volba **Nastavení | Vlastní...** vyvolá dialog pro nastavení menu, klávesových zkratk a panelu nástrojů pro jednotlivé moduly. Tento dialog je možné také vyvolat položkou **Vlastní...** z kontextové nabídky na panelu nástrojů.

Na záložce **Menu** je možné schovat libovolnou funkci z nabídek v jednotlivých modulech.

Na záložce **Klávesové zkratky** je možné přiřadit jednotlivým funkcím jiné než předdefinované kombinace kláves. Jednotlivé akce mohou mít více zkratk. Pokud zadáte již použitou zkratku, pak program automaticky zobrazí jméno akce, která používá stejnou kombinaci kláves.

Na záložce **Panely nástrojů** je možné libovolně upravit tlačítka v panelu nástrojů. V levé části jsou dostupná tlačítka, v pravé polovině tlačítka již zobrazená v panelu. Pro přidání tlačítka vybereme položku v levé části, v pravé části vybereme budoucí pozici a stiskneme tlačítko přidat. Položka se přidá před zvolenou pozici. Odebrání tlačítka je podobné. V rámci **Zobrazených tlačítek** je možné měnit pořadí a to buď výběrem položky a tlačítka **Nahoru** a **Dolů**, nebo přetažením položky na vybranou pozici přímo myší (drag & drop).

Volba **Nastavení** a tlačítka při spodním okraji okna vám umožňují kdykoliv uložit nebo obnovit aktuální nastavení aktivní stránky.

Uložení, načtení a obnovení nastavení

Zoner Photo Studio je aplikace bohatá na nastavení jednotlivých dialogů, filtrů a celkového prostředí. Všechna tato nastavení jsou uložena do registru systému. Pokud dojde k nové instalaci celého systému nebo k havárii disku jsou tato nastavení nenávratně ztracena. Proto může být vhodné uložit nastavení celého prostředí a po instalaci, nebo kdykoliv během práce, jej zase obnovit. Uložení nastavení se provádí v hlavním okně z nabídky pod tlačítkem **Nastavení | Uložit nastavení**. Poté budete vyzváni k uložení souboru s nastavením. Soubor je po uložení možné zase načíst funkcí **Načíst nastavení**. Funkce **Obnovit výchozí nastavení** provede kompletní smazání všech uživatelských nastavení. Program se poté bude chovat jako ve stavu těsně po první instalaci a spuštění. Po použití funkce pro načtení nebo obnovu nastavení je nutné program Zoner Photo Studio ukončit a znovu nastartovat.

Žádná z těchto funkcí nemá vliv na nastavení předvoleb pro export do HTML galerií, které se ukládají do „ini“ souborů.

Uložení a načtení klíčových slov

Volbou **Nastavení | Uložit klíčová slova** je možné uložit seznam klíčových slov z programu do externího XML souboru. Ten lze poté načíst pomocí volby **Nastavení | Načíst klíčová slova**. Tato funkce je vhodná např. na snadné přenášení seznamu klíčových slov mezi různými počítači.