

Používání aplikace ADOBE® PHOTOSHOP® CS5

Právní upozornění

Právní upozornění naleznete na adrese http://help.adobe.com/en_US/legalnotices/index.html

Obsah

Kapitola 1: Co je nového

Kapitola 2: Dotykové aplikace pro Photoshop

Připojení dotykových aplikací pro Photoshop k aplikaci Photoshop	3
Používání aplikace Adobe Nav	4
Používání aplikace Adobe Color Lava	6
Používání aplikace Adobe Eazel	9

Kapitola 3: Pracovní plocha

Základy práce s pracovní plochou	12
Panely a nabídky	19
Nástroje	24
Prohlížení obrazů	32
Pravítka, mřížka a vodítka	41
Přednastavení, zásuvné moduly a předvolby	46
Panel zpět a historie	51
Paměť a rychlost	56
Služby Adobe Online	58

Kapitola 4: Otevírání a import obrazů

Základní informace o obrazu	59
Velikost obrazu a rozlišení	61
Načítání obrazů z fotoaparátů a skenerů	68
Vytváření, otevírání a import obrazů	69
Umísťování souborů	73
Obrazy s vysokým dynamickým rozsahem	76

Kapitola 5: Základy práce s barvami

O barvách	85
Barevné režimy	87
Převádění mezi barevnými režimy	90
Volba barev	96
Panel Kuler	106

Kapitola 6: Nastavování barev a tónů

Prohlížení histogramů a hodnot obrazových bodů	109
O nastavování barev	115
Nastavení barev a tónů obrazu	121
Příprava obrazů pro komerční tisk	136
Sjednocení, nahrazení a míchání barev	139
Rychlé nastavení obrazu	145
Aplikování speciálních barevných efektů na obrazy	151

Kapitola 7: Retušování a transformace

Nastavení oříznutí, otočení a plátna	154
Retušování a opravování obrazů	159
Korekce deformace a šumu obrazu	169
Nastavení ostrosti a rozmazání obrazu	173
Transformování objektů	178
Pokřivení loutky	184
Změna měřítka s ohledem na obsah	186
Zkapalnění, filtr	187
Úběžný bod	194
Vytváření panoramatických obrazů pomocí funkce Photomerge	209

Kapitola 8: Výběr a maskování

Vytváření výběrů	213
Úpravy výběrů obrazových bodů	221
Přesouvání, kopírování a odstraňování vybraných obrazových bodů	227
Kanály	232
Ukládání výběrů a používání masek	237
Výpočty s kanály	243

Kapitola 9: Vrstvy

Základy práce s vrstvami	246
Výběr, seskupení a svázání vrstev	251
Přemísťování, překrývání a zamykání vrstev	253
Správa vrstev	259
Krytí a prolnutí	262
Efekty a styly vrstev	266
Vrstvy úprav a vrstvy výplně	275
Nedestruktivní úpravy	278
Kompozice vrstev	286
Maskování vrstev	288

Kapitola 10: Malování

Malovací nástroje	297
Přednastavené stopy	304
Vytváření a úpravy stop štětce	306
Režimy prolnutí	318
Přechody	321
Vyplnění a vytažení výběrů, vrstev a cest	326
Vytváření a správa vzorků	330

Kapitola 11: Kreslení

O kreslení	332
Kreslení tvarů	333
Kreslení nástroji pero	337
Správa cest	343
Úpravy cest	345

Změna cest na hranice výběru a naopak	354
Přidávání barev k cestám	355
Kapitola 12: Filtry	
Základy používání filtrů	358
Přehled efektů filtrů	363
Aplikování specifických filtrů	371
Přidávání světelných efektů	374
Kapitola 13: Text	
Vytváření textu	378
Úpravy textu	381
Formátování znaků	385
Písma	389
Mezery mezi řádky a znaky	393
Nastavení měřítka a natočení textu	396
Formátování odstavců	397
Vytváření textových efektů	403
Asijský text	408
Kapitola 14: Ukládání a export obrazů	
Ukládání obrazů	414
Uložení souborů PDF	418
Ukládání a export souborů v jiných formátech	426
Formáty souborů	431
Metadata a poznámky	438
Ochrana autorských práv systémem Digimarc	440
Umístění obrazů aplikace Photoshop do jiných aplikací	442
Kapitola 15: Tisk	
Tisk z aplikace Photoshop	447
Tisk se správou barev v aplikaci Photoshop	451
Tisk obrazů na komerční tiskové stroje	455
Duplexy	460
Tisk přímých barev	463
Kapitola 16: Webová grafika	
Práce s webovou grafikou	467
Rozdělení webových stránek na řezy	469
Úpravy řezů	472
Volby řezů	476
Kapitola 17: Video a animace	
Video a animace ve Photoshopu	479
Vytváření obrazů pro video	484
Import souborů videa a sekvencí obrazů (Photoshop Extended)	489
Interpretování video záběrů (Photoshop Extended)	491
Malování snímků ve vrstvách videa (Photoshop Extended)	492


Obsah

Úpravy vrstev videa a animace (Photoshop Extended)	495
Vytváření animací snímků	499
Vytváření animací založených na časové ose (Photoshop Extended)	507
Zobrazení náhledu videa a animací	514
Ukládání a export videa a animací	517
Kapitola 18: 3D	
3D pracovní plocha (Photoshop Extended)	525
3D vybarvení a úpravy textury (Photoshop Extended)	540
Vytváření, spojování a převádění obsahu 3D (Photoshop Extended)	545
3D vykreslení a uložení (Photoshop Extended)	552
Kapitola 19: Zpracování technických obrazů	
Soubory DICOM (Photoshop Extended)	557
Měření (Photoshop Extended)	561
Počítání objektů v obrazu (Photoshop Extended)	567
Photoshop a MATLAB (Photoshop Extended)	569
Balíčky obrazů (Photoshop Extended)	571
Kapitola 20: Automatizace úloh	
Automatizace pomocí akcí	575
Vytváření akcí	579
Zpracování dávky souborů	583
Skriptování	587
Vytváření grafik řízených daty	588
Kapitola 21: Doplnkové zásuvné moduly	
Sady obrazů a stránky miniatur	595
Vytváření fotogalerií pro web	599
Oddělení objektu od jeho pozadí	606
Generování vzorku pomocí příkazu Pattern Maker (Vytvořit vzorek)	608
Import obrazu pomocí rozhraní TWAIN	610
Kapitola 22: Klávesové zkratky	
Přizpůsobení klávesových zkratk	611
Výchozí klávesové zkratky	612

Vytvoření nové přednastavené stopy

Přízpusobenou stopu můžete uložit jako přednastavenou stopu, která se zobrazí na panelu Přednastavení stop a ve Správci přednastavení.

***Poznámka:** Nové přednastavené stopy se ukládají do souboru předvoleb. Když se tento soubor vymaže nebo poškodí, nebo když obnovíte stopy na výchozí knihovnu, nové přednastavené stopy se ztratí. Chcete-li nové přednastavené stopy trvale uložit, uložte je do knihovny.*

- 1 Přízpusobte nastavení stopy.
- 2 Na panelu Přednastavení stop proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Z nabídky panelu zvolte Nová přednastavená stopa, zadejte název přednastavené stopy a klepněte na tlačítko OK.
 - Klepněte na tlačítko Vytvořit novou stopu .

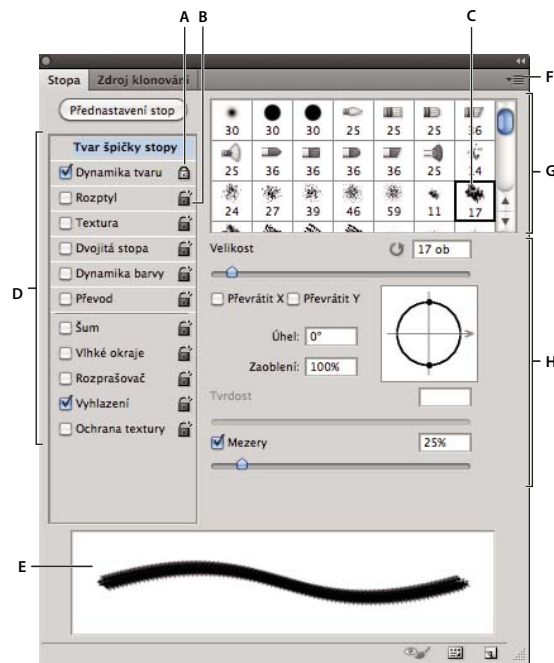
Vytváření a úpravy stop štětce

Stopy pro malování do obrazů můžete vytvářet různými způsoby. Můžete vybrat stávající přednastavenou stopu, tvar špičky stopy nebo vytvořit jedinečnou špičku stopy z části obrazu. Výběrem voleb na panelu Stopa určíte způsob aplikace barvy.

Přehled panelu Stopa


V panelu Stopa můžete vybírat přednastavené stopy v panelu Přednastavení stop, můžete však také upravit stávající stopy a navrhovat nové vlastní stopy. Panel Stopa obsahuje volby špičky stopy, které určují způsob aplikování malby na obraz.


Náhled tahu stopou v dolní části panelu zobrazuje vzhled tahů stopou s aktuálními volbami stopy.



Panel Stopa se zobrazenými volbami Tvar špičky stopy
 A. Zamknutý B. Odemknutý C. Vybraná špička stopy D. Nastavení stopy E. Náhled tahu se stopou F. Rozbalovací nabídka G. Tvary špičky stopy (dostupné, když je vybraná volba Tvar špičky stopy) H. Volby stopy

Zobrazení panelu Stopa a voleb stopy

- 1 Zvolte příkaz Okna > Stopa. Nebo zvolte nástroj pro malování, mazání, tónování nebo aktivaci a klepněte na tlačítko panelu  na levé straně pruhu voleb.
- 2 Vyberte sadu voleb na levé straně panelu. Dostupné volby této sady se objeví na pravé straně panelu.

 Klepněte na zaškrťovací pole vlevo od sady voleb, chcete-li volby zapnout nebo vypnout bez jejich zobrazení.

Vytvoření špičky stopy z obrazu

- 1 Pomocí libovolného nástroje výběru vyberte oblast obrazu, kterou chcete použít jako vlastní stopu. Stopa může mít rozměry až 2 500 krát 2 500 obrazových bodů.



Během malování nelze upravovat tvrdost navzorkovaných štětců. Chcete-li vytvořit stopu s ostrými okraji, nastavte položku Prolnutí okrajů na hodnotu 0 obrazových bodů. Chcete-li vytvořit stopu s měkkými okraji, zvýšte hodnotu nastavení Prolnutí okrajů.

Poznámka: Pokud vyberete barevný obraz, obraz špičky stopy bude převeden na stupně šedi. Maska vrstvy aplikovaná na obraz nemá vliv na definici špičky stopy.

- 2 Zvolte Úpravy > Definovat přednastavení stopy.
- 3 Stopu pojmenujte a klepněte na OK.

Vytvoření stopy a nastavení voleb malování

- 1 Zvolte nástroj pro malování, mazání, tónování nebo aktivaci. Poté zvolte příkaz Okna > Stopa.

- 2 V panelu Stopa vyberte tvar špičky stopy nebo klepněte na panel Přednastavení stop a vyberte stávající přednastavení.
- 3 Vyberte možnost Tvar špičky stopy na levé straně panelu Stopa a nastavte volby. (Viz „Standardní volby tvaru špičky stopy“ na stránce 308 nebo „Volby tvaru špičky štětín“ na stránce 310.)
- 4 Chcete-li nastavit jiné volby stopy štětce, podívejte se na následující témata:
 - „Dynamika tvaru stopy“ na stránce 311
 - „Rozptyl stopy“ na stránce 312
 - „Volby textury stopy“ na stránce 313
 - „Dvojité stopy“ na stránce 314
 - „Volby dynamiky barvy stopy“ na stránce 315
 - „Volby přenosu stopy“ na stránce 316
 - „Další volby stopy“ na stránce 317
- 5 Chcete-li zamknout atributy tvaru špičky stopy (zachovat je v případě výběru jiného přednastavení stopy), klepněte na ikonu odemknutí . Chcete-li špičku stopy odemknout, klepněte na ikonu zámku .
- 6 Chcete-li stopu uložit pro pozdější použití, v nabídce panelu Stopa zvolte příkaz Nové přednastavení stopy.

Poznámka: Chcete-li novou stopu trvale uložit nebo ji poslat jiným uživatelům, musíte stopu uložit jako součást sady stop. V nabídce panelu Přednastavení stop zvolte příkaz Uložit stopy a poté uložte novou sadu nebo přepište stávající sadu. Pokud by došlo k obnově nebo nahrazení stopy v panelu Přednastavení stop bez jejich uložení do sady, mohli byste o novou stopu přijít.

Další témata nápovědy

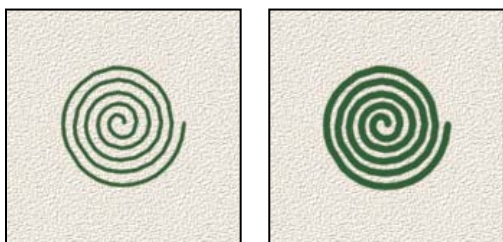
„Přehled panelu Stopa“ na stránce 306

„Vytvoření špičky stopy z obrazu“ na stránce 307

Standardní volby tvaru špičky stopy

U standardních špiček stopy lze na panelu Stopa nastavit tyto volby:

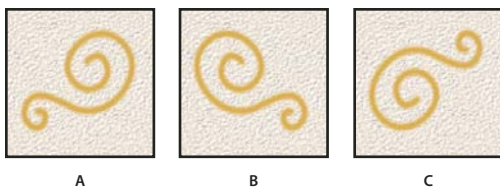
Průměr Určuje velikost stopy. Zadejte hodnotu v obrazových bodech nebo přetáhněte jezdec.



Tahy se stopami s různými hodnotami průměru

Použít velikost vzorku Obnoví průměr stopy na původní rozměr. Tato volba je dostupná pouze v případě, kdy tvar špičky stopy byl vytvořen vzorkováním obrazových bodů v obrazu.

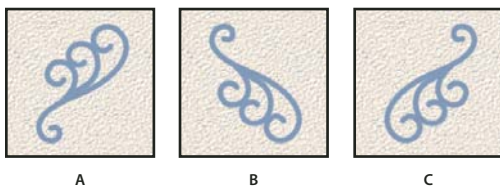
Převrátit X Změní směr špičky stopy podle její osy *x*.



Převrácení špičky stopy podle její osy x.

A. Špička stopy ve výchozí poloze B. S vybranou volbou Převrátit X C. S vybranými volbami Převrátit X a Převrátit Y

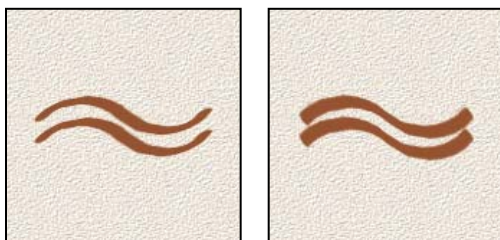
Převrátit Y Změní směr špičky stopy podle její osy y.



Převrácení špičky stopy podle její osy y.

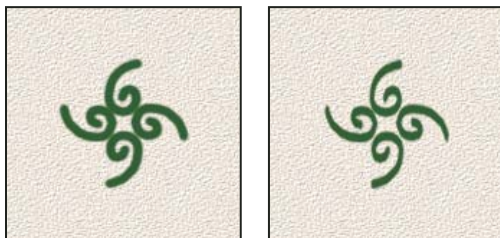
A. Špička stopy ve výchozí poloze B. S vybranou volbou Převrátit Y C. S vybranými volbami Převrátit X a Převrátit Y

Úhel Určuje úhel, o který je hlavní osa eliptické nebo navzorkované stopy natočena od vodorovného směru. Zadejte hodnotu ve stupních nebo přetáhněte vodorovnou osu v poli náhledu.



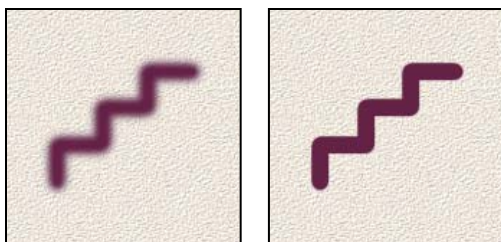
Nakloněné stopy vytvářejí jakoby vyrytou stopu

Zaoblení Určuje poměr mezi krátkou a dlouhou osou stopy. Zadejte hodnotu v procentech nebo přetáhněte body v poli náhledu. Hodnota 100 % znamená kruhovou stopu, hodnota 0 % čárovou stopu, mezilehlé hodnoty označují eliptické stopy.



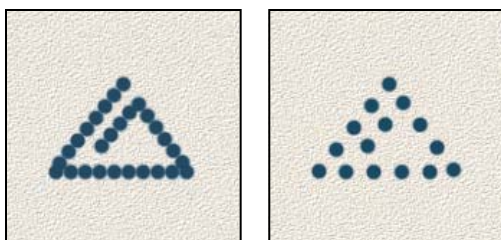
Stlačení tvaru špičky stopy nastavením zaoblení

Tvrдост Určuje velikost tvrdého středu stopy. Zadejte hodnotu v procentech z průměru stopy nebo přetáhněte jezdec. Tvrдост navzorkovaných stop nemůžete změnit.



Tahy stopami s různými hodnotami tvrdosti

Mezery Určuje vzdálenost mezi jednotlivými otisky stopy v tahu. Zadejte hodnotu mezer v procentech z průměru stopy nebo přetáhněte jezdec. Když tato volba není vybraná, jsou mezery určeny rychlostí pohybu kurzoru.



Zvětšení hodnoty Mezery způsobí mezery v tahu štětcem

💡 Při práci s přednastavenou stopou stiskněte klávesu [, chcete-li zmenšit šířku stopy; stiskněte klávesu], chcete-li stopu rozšířit. Pro tvrdé oblé, měkké oblé a kaligrafické stopy stiskněte klávesy Shift + [, chcete-li zmenšit velikost tvrdého středu stopy; stiskněte klávesy Shift +], chcete-li tvrdý střed stopy zvětšit.

Další témata nápovědy

„Přehled panelu Stopa“ na stránce 306

„Vytvoření stopy a nastavení voleb malování“ na stránce 307

Volby tvaru špičky štětín

💡 Video o špičkách štětín najdete na adrese www.adobe.com/go/lrvid5009_ps_cz.

Špičky štětín umožňují určení přesných vlastností štětín a vytváření velmi realistických tahů s přirozeným vzhledem. V panelu Stopa nastavte následující volby tvaru špičky stopy:

Tvar Určuje celkové uspořádání štětín.

Štětiny Řídí celkovou hustotu štětín.

Délka Změní délku štětín.


Tloušťka Řídí šířku jednotlivých štětín.

Tuhost Řídí pružnost štětín. Při nízkých nastaveních se tvar stopy snadno deformuje.

💡 Chcete-li měnit vytváření tahů, když používáte myš, upravte nastavení tuhosti.

Úhel Při malování pomocí myši určuje úhel špičky stopy.

Mezery Určuje vzdálenost mezi jednotlivými otisky stopy v tahu. Chcete-li změnit velikost mezer, zadejte číslo nebo pomocí jezdců určete procentuální velikost průměru stopy. Když tato volba není vybraná, jsou mezery určeny rychlostí pohybu kurzoru.

Náhled stopy štětínového kartáče  Zobrazí špičku stopy, která odráží změny výše uvedených nastavení, stejně jako aktuální tlak a úhel tahu. Klepnutím na okno náhledu zobrazíte stopu z různých stran.

Poznámka: *Náhledy stop štětínového kartáče vyžadují rozhraní OpenGL. (Viz „Zapnutí rozhraní OpenGL a optimalizace nastavení GPU“ na stránce 58.)*

Přidávání dynamiky stopy

Na panelu Stopa je k dispozici mnoho voleb pro přidávání dynamických (neboli proměnlivých) prvků k přednastaveným špičkám stop. Můžete například nastavit volby, které mění velikost, barvu a krytí otisků stopy v průběhu tahu.

Při přidávání dynamických elementů ke stopě pracujete se dvěma součástmi:

- Procento kolísání určuje náhodnost dynamického elementu. Při 0 % se element v průběhu tahu nemění; při 100 % má element maximální možnou míru náhodnosti.
- Volby v rozbalovacích nabídkách Řízení určují, jakým způsobem chcete ovládat proměnlivost dynamických elementů. Můžete zvolit, že změny elementu nechcete ovládat, chcete zeslabovat element v určeném počtu kroků nebo chcete měnit element podle přtlaku pera, náklonu pera, polohy kolečka pera nebo natočení pera.

Poznámka: *Volby pro pero jsou dostupné pouze v případě, že používáte tlakově citlivý tablet, například tablet Wacom, a podporovaná pera (pro ovládání natočení a kolečka pera). V případě, že vyberete ovládání pera, ale nemáte nainstalován tablet, nebo použijete pero bez ovládacího prvku, zobrazí se ikona s upozorněním.*

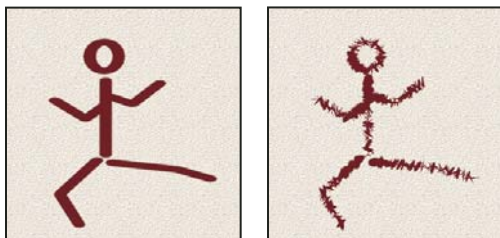
Další témata nápovědy

„Přehled panelu Stopa“ na stránce 306

„Vytvoření stopy a nastavení voleb malování“ na stránce 307

Dynamika tvaru stopy

Dynamika tvaru určuje proměnlivost otisků stopy v tahu.



Tahy stopou bez dynamiky tvaru a s dynamikou tvaru

Kolísání a řízení velikosti Určuje, jak se mění velikost otisků stopy v průběhu tahu. Další informace viz „Přidávání dynamiky stopy“ na stránce 311.

Chcete-li určit maximální procenta kolísání, zadejte číslo nebo nastavte hodnotu pomocí jezdců. Chcete-li určit, jak se bude ovládat proměnlivost velikosti otisků stopy, vyberte volbu z rozbalovací nabídky Řízení:

- **Vypnuto** Určuje, že proměnlivost velikosti otisků stopy se nebude ovládat.

- **Odeznit** Zmenšuje otisky stopy v rozmezí od počátečního do minimálního průměru v určeném počtu kroků. Každý krok se rovná jednomu otisku špičky stopy. Hodnota se může měnit v rozsahu od 1 do 9999. Například zadáním hodnoty 10 dojde k odeznění v deseti krocích.

- **Přítlak pera, Náklon pera, Kolečko pera** Mění velikost otisků stopy v rozmezí od počátečního do minimálního průměru podle přítlaku pera, náklonu pera nebo polohy kolečka pera.

Minimální průměr Určuje minimální hodnotu v procentech, na kterou se může změnit velikost otisku stopy, když je zapnuto Kolísání velikosti nebo Řízení velikosti. Použijte jezdec nebo zadejte hodnotu v procentech z průměru špičky stopy.

Velikost z náklonu Určuje faktor změny velikosti, aplikovaný na stopu před jejím natočením, když je Řízení velikosti nastaveno na Náklon pera. Zadejte hodnotu v procentech z průměru stopy nebo přetáhněte jezdec.

Kolísání a řízení úhlu Určuje jak se mění úhel otisků stopy v průběhu tahu. Abyste určili maximální procenta kolísání, zadejte hodnotu v procentech z 360 stupňů. Chcete-li určit, jak se bude ovládat proměnlivost úhlu otisků stopy, vyberte volbu z rozbalovací nabídky Řízení:

- **Vypnuto** Určuje, že proměnlivost úhlu otisků stopy se nebude ovládat.
- **Odeznit** Zmenšuje úhel otisků stopy v rozmezí od 0 do 360 stupňů v určeném počtu kroků.
- **Přítlak pera, Náklon pera, Kolečko pera, Natočení** Mění úhel otisků stopy v rozmezí od 0 do 360 stupňů podle přítlaku pera, náklonu pera, polohy kolečka pera nebo natočení pera.
- **Počáteční směr** Odvodí úhel otisků stopy od počátečního směru tahu štětce.
- **Směr** Odvodí úhel otisků stopy od směru tahu stopy.

Kolísání a řízení zaoblení Určuje, jak se mění zaoblení otisků stopy v průběhu tahu. Chcete-li určit maximální procenta kolísání, zadejte číslo v procentech, určující poměr mezi krátkou a dlouhou osou stopy. Chcete-li určit, jak se bude ovládat proměnlivost zaoblení otisků stopy, vyberte volbu z rozbalovací nabídky Řízení:

- **Vypnuto** Určuje, že proměnlivost zaoblení otisků stopy se nebude ovládat.
- **Odeznit** Zmenšuje zaoblení otisků stopy v rozmezí mezi 100 % a hodnotou Minimální zaoblení v určeném počtu kroků.
- **Přítlak pera, Náklon pera, Kolečko pera, Natočení** Mění zaoblení otisků stopy v rozmezí od 100 % do minimální hodnoty zaoblení podle přítlaku pera, náklonu pera, polohy kolečka pera nebo natočení pera.

Minimální zaoblení Určuje minimální zaoblení otisků stopy, když je zapnuté kolísání zaoblení nebo řízení zaoblení. Zadejte poměr mezi krátkou a dlouhou osou stopy v procentech.

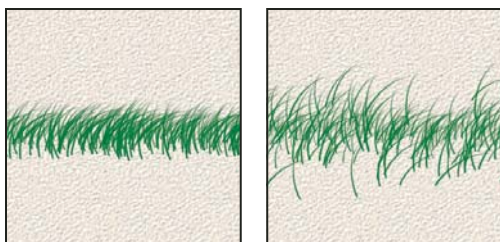
Další témata nápovědy

„Přidávání dynamiky stopy“ na stránce 311

„Vytvoření stopy a nastavení voleb malování“ na stránce 307

Rozptyl stopy

Rozptyl stopy určuje počet a umístění otisků stopy v tahu.



Tahy stopou bez rozptylu (vlevo) a s rozptylem (vpravo)

Rozptyl a řízení Určuje, jak se rozmísťují otisky stopy v tahu. Když je vybraná volba *Obě osy*, otisky stopy se rozmísťují hvězdicovitě. Když volba *Obě osy* není vybraná, otisky stopy se rozmísťují kolmo ke směru tahu.

Zadejte hodnotu, určující maximální rozptyl v procentech. Chcete-li určit, jak se bude ovládat proměnlivost rozptylu otisků stopy, vyberte volbu z rozbalovací nabídky *Řízení*:

- **Vypnuto** Určuje, že proměnlivost rozptylu otisků stopy se nebude ovládat.
- **Odeznit** Zmenšuje rozptyl otisků stopy v rozmezí od maximálního rozptylu až po nulový rozptyl v určeném počtu kroků.
- **Přítlak pera, Náklon pera, Kolečko pera, Natočení** Mění rozptyl otisků stopy podle přítlaku pera, náklonu pera, polohy kolečka pera nebo natočení pera.

Počet Určuje počet otisků stopy, použitých v každém intervalu rozestupu.

Poznámka: Pokud zvýšíte počet, aniž byste zvětšili hodnoty pro rozestup nebo rozptyl, může se snížit rychlost kreslení.

Kolísání a řízení počtu Určuje, jak se mění počet otisků stopy v každém intervalu rozestupu. Zadejte hodnotu, určující maximální procento otisků stopy, použitých v každém intervalu rozestupu. Chcete-li určit, jak se bude ovládat proměnlivost počtu otisků stopy, vyberte volbu z rozbalovací nabídky *Řízení*:

- **Vypnuto** Určuje, že proměnlivost počtu otisků stopy se nebude ovládat.
- **Odeznit** Zmenšuje počet otisků stopy v rozmezí od hodnoty *Počet do 1* v určeném počtu kroků.
- **Přítlak pera, Náklon pera, Kolečko pera, Natočení** Mění počet otisků stopy podle přítlaku pera, náklonu pera, polohy kolečka pera nebo natočení pera.

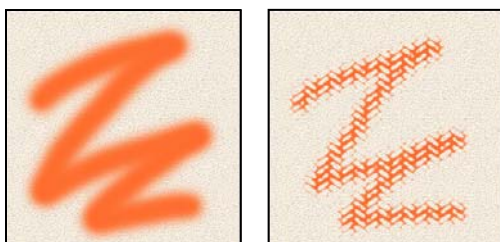
Další témata nápovědy

„Přidávání dynamiky stopy“ na stránce 311

„Vytvoření stopy a nastavení voleb malování“ na stránce 307

Volby textury stopy

Texturovaná stopa používá vzorek k vytvoření tahů, které vypadají jakoby byly namalované na plátně s texturou.



Tahy stopou bez textury (vlevo) a s texturou (vpravo)

Klepněte na ukázkou vzorku a vyberte vzorek z rozbalovacího panelu. Nastavte jednu nebo více z následujících voleb:

Invertovat Invertuje vysoké a nízké body v textuře na základě tónů ve vzorku. Když je vybraná volba Invertovat, nejsvětější plochy ve vzorku jsou nízké body v textuře, a proto dostanou nejméně barvy; nejtmaší plochy ve vzorku jsou vysoké body v textuře, a proto dostanou nejvíce barvy. Když volba Invertovat není vybraná, nejsvětější plochy ve vzorku dostanou nejvíce barvy; nejtmaší plochy ve vzorku dostanou nejméně barvy.

Měřítko Určuje změnu velikosti vzorku. Zadejte hodnotu v procentech z velikosti vzorku nebo přetáhněte jezdec.

Texturovat každý otisk Aplikuje vybranou texturu jednotlivě pro každý otisk stopy v tahu stopou místo na tah stopy jako celek (tah stopou je tvořen množstvím otisků stopy aplikovaných postupně při tažení stopy). Tuto volbu musíte vybrat, aby se zpřístupnily volby proměnlivosti hloubky.

Režim Určuje režim prolnutí, použitý ke kombinování stopy a vzorku. (Další informace najdete v části „[Režimy prolnutí](#)“ na stránce 318.)

Hloubka Určuje, jak hluboko proniká barva do textury. Zadejte číslo nebo určete hodnotu pomocí jezdců. 100 % znamená, že nízké body v textuře nedostanou žádnou barvu. Při 0 % všechny body v textuře dostanou stejné množství barvy a vzorek se proto skryje.

Minimální hloubka Určuje minimální hloubku, do které může barva proniknout, když je volba Řízení hloubky nastavena na Zeslabovat, Přítlak pera, Náklon pera nebo Kolečko pera a je vybraná volba Texturovat každý otisk.

Kolísání a řízení hloubky Určuje, jak se mění hloubka, když je vybraná volba Texturovat každý otisk. Zadejte hodnotu, určující maximální kolísání v procentech. Chcete-li určit, jak se bude ovládat proměnlivost hloubky otisků stopy, vyberte volbu z rozbalovací nabídky Řízení:

- **Vypnuto** Určuje, že proměnlivost hloubky otisků stopy se nebude ovládat.
- **Odezít** Zmenšuje hloubku v rozmezí od hodnoty Kolísání hloubky do hodnoty Minimální hloubka v určeném počtu kroků.
- **Přítlak pera, Náklon pera, Kolečko pera, Natočení** Mění hloubku podle přítlaku pera, náklonu pera, polohy kolečka pera nebo natočení pera.

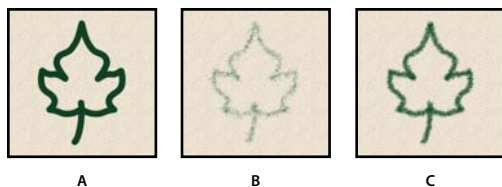
Další témata nápovědy

„[Přidávání dynamiky stopy](#)“ na stránce 311

„[Vytvoření stopy a nastavení voleb malování](#)“ na stránce 307

Dvojitě stopy

Dvojitá stopa vytváří otisky stopy kombinováním dvou špiček. Textura druhé stopy se aplikuje do tahu stopou primární stopy; malují se pouze oblasti, kde se oba tahy protínají. V části Tvar špičky stopy panelu Stopa nastavte volby pro primární špičku. V části Dvojitá stopa panelu Stopa vyberte druhou špičku stopy a nastavte kteroukoli z následujících voleb.



A. Primární tah špičkou stopy (Tvrdá kruhová 55). B. Sekundární tah špičkou stopy (Tráva). C. Tah dvojitou stopou (používající obě).

Režim Nastaví režim prolnutí, který se použije při kombinování otisků hlavní a vedlejší špičky dvojitě stopy. (Další informace najdete v části „[Režimy prolnutí](#)“ na stránce 318.)

Průměr Určuje velikost druhé špičky. Zadejte hodnotu v obrazových bodech, přetáhněte jezdec nebo klepněte na Použit velikost vzorku, chcete-li použít původní průměr špičky stopy. (Volba Použit velikost vzorku je dostupná pouze v případě, že byl tvar špičky stopy vytvořen vzorkováním obrazových bodů v obraze.)

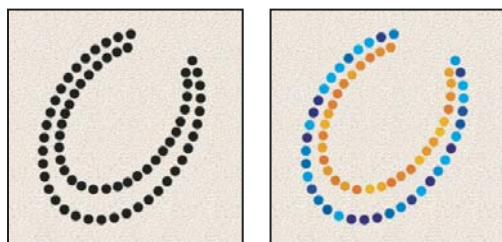
Mezery Určuje vzdálenost mezi jednotlivými otisky druhé špičky stopy v tahu. Zadejte velikost mezer v procentech z průměru špičky nebo přetáhněte jezdec.

Rozptyl Určuje jak se rozmísťují otisky druhé špičky stopy v tahu. Když je vybraná volba Obě osy, otisky druhé špičky stopy se rozmísťují hvězdicovitě. Když volba Obě osy není vybraná, otisky druhé špičky stopy se rozmísťují kolmo ke směru tahu. Chcete-li určit maximální procenta rozptylu, zadejte číslo nebo nastavte hodnotu pomocí jezdec.

Počet Určuje počet otisků druhé špičky stopy, použitých v každém intervalu rozestupu. Zadejte číslo nebo určete hodnotu pomocí jezdec.

Volby dynamiky barvy stopy

Dynamika barvy určuje, jak se mění barva malby v průběhu tahu.



Tahy stopou bez dynamiky barvy (vlevo) a s dynamikou barvy (vpravo)

Kolísání a řízení popředí/pozadí Určuje, jak se barva mění mezi barvou popředí a barvou pozadí.

Chcete-li určit v procentech, jak se barva malby může měnit, zadejte číslo nebo nastavte hodnotu pomocí jezdec. Chcete-li určit, jak se bude ovládat proměnlivost barvy otisků stopy, vyberte volbu z rozbalovací nabídky Řízení:

- **Vypnuto** Určuje, že proměnlivost barvy otisků stopy se nebude ovládat.
- **Odeznit** Mění barvu malby od barvy popředí po barvu pozadí v určeném počtu kroků.
- **Přítlak pera, Náklon pera, Kolečko pera, Natočení** Mění barvu malby od barvy popředí po barvu pozadí podle přítlaku pera, náklonu pera, polohy kolečka pera nebo natočení pera.

Kolísání odstínu Určuje v procentech, jak se může měnit odstín barvy v tahu. Zadejte číslo nebo určete hodnotu pomocí jezdec. S nižší hodnotou se odstín mění tak, aby se zachovala jeho blízkost k odstínu barvy popředí. S vyšší hodnotou se rozdíl mezi odstíny zvětšuje.

Kolísání sytosti Určuje v procentech, jak se může měnit sytost barvy v tahu. Zadejte číslo nebo určete hodnotu pomocí jezdce. S nižší hodnotou se mění sytost tak, aby se zachovala její blízkost k sytosti barvy popředí. S vyšší hodnotou se rozdíl mezi úrovněmi sytosti zvětšuje.

Kolísání jasu Určuje v procentech, jak se může měnit jas barvy v tahu. Zadejte číslo nebo určete hodnotu pomocí jezdce. S nižší hodnotou se jas mění tak, aby se zachovala jeho blízkost k jasů barvy popředí. S vyšší hodnotou se rozdíl mezi úrovněmi jasu zvětšuje.

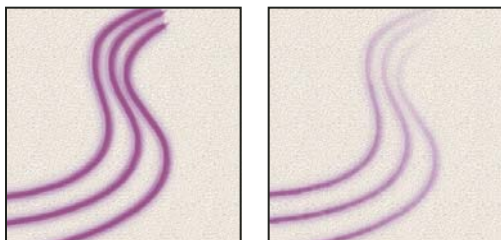
Čistota Zvyšuje nebo snižuje sytost barvy. Zadejte číslo nebo pomocí jezdce určete hodnotu v procentech mezi -100 a 100. S hodnotou -100 % je barva úplně bez sytosti (šedá); s hodnotou 100 % má barva plnou sytost.

Další témata nápovědy

„Přidávání dynamiky stopy“ na stránce 311

Volby přenosu stopy

Volby přenosu stopy určují způsob změn malby v průběhu tahu.



Tahu stopou bez dynamiky malby (vlevo) a s dynamikou malby (vpravo)

Kolísání a řízení krytí Určuje, jak se mění krytí malby v tahu stopou, až k hodnotě krytí určené v pruhu voleb. Chcete-li určit v procentech, jak se krytí malby může měnit, zadejte číslo nebo nastavte hodnotu pomocí jezdce. Chcete-li určit, jak se bude ovládat proměnlivost krytí otisků stopy, vyberte volbu z rozbalovací nabídky Řízení:

- **Vypnuto** Určuje, že proměnlivost krytí otisků stopy se nebude ovládat.
- **Odeznít** Zmenšuje krytí malby od hodnoty krytí v pruhu voleb až po krytí 0 v určeném počtu kroků.
- **Přítlak pera, Náklon pera, Kolečko pera** Mění krytí malby podle přítlaku pera, náklonu pera nebo polohy kolečka pera.

Kolísání a řízení hustoty Určuje jak se mění hustota malby v tahu štětcem, až po hodnotu hustoty, nastavenou v pruhu voleb.

Chcete-li určit v procentech, jak se hustota malby může měnit, zadejte číslo nebo nastavte hodnotu pomocí jezdce. Chcete-li určit, jak se bude ovládat proměnlivost hustoty otisků stopy, vyberte volbu z rozbalovací nabídky Řízení:

- **Vypnuto** Určuje, že proměnlivost hustoty otisků stopy se nebude ovládat.
- **Odeznít** Zmenšuje hustotu malby od hodnoty hustoty v pruhu voleb až po 0 v určeném počtu kroků.
- **Přítlak pera, Náklon pera, Kolečko pera** Mění hustotu malby podle přítlaku pera, náklonu pera nebo polohy kolečka pera.

Další témata nápovědy

„Přidávání dynamiky stopy“ na stránce 311

„Vytvoření stopy a nastavení voleb malování“ na stránce 307

Další volby stopy

Šum Přidá další náhodnost k jednotlivým otiskům stopy. Tato volba je neefektivnější, když ji použijete pro měkkou špičku stopy (špičku stopy obsahující hodnoty šedi).

Vlhké okraje Způsobí zesílení malby na okrajích tahu stopou a tím vytvoří efekt vodových barev (akvarelu).

Rozprašovač Aplikuje v obraze postupné přechody tónů a tím napodobuje efekt tradičních rozprašovačů barev (airbrush). Volba Rozprašovač na panelu Stopa odpovídá volbě Rozprašovač na pruhu voleb.

Vyhlazení Vytváří hladší křivky v tazích stopou. Tato volba je neefektivnější, když kreslíte rychle pomocí pera; může ale způsobit malé zpoždění ve vykreslování tahů.

Ochrana textury Aplikuje stejný vzorek a měřítko na všechny přednastavené stopy, které mají texturu. Vyberte tuto volbu, chcete-li simulovat souvislou texturu plátna, když malujete různými špičkami stopy s texturou.

Kopírování textury mezi nástroji

Když určíte texturu pro platný nástroj, můžete zkopírovat vzorek a velikost textury, a použít ji pro všechny nástroje, které podporují textury. Můžete například zkopírovat vzorek a velikost platné textury nástroje štětec a použít ho pro nástroj tužka, klonovací razítko, razítko se vzorkem, štětec historie, umělecký štětec historie, guma, zesvětlení, ztmavení a houba.

❖ V nabídce panelu Stopa vyberte položku Kopírovat texturu do ostatních nástrojů.



Vymazání voleb stopy

Všechny změněné volby přednastavené stopy můžete najednou vymazat (kromě nastavení tvaru stopy).


❖ V nabídce panelu Stopa vyberte položku Vymazat nastavení stopy.

Změna velikosti stopy a krytí pomocí přítlaku pera

Pokud pracujete s grafickým tabletem, např. tabletem Wacom®, můžete ovládat nástroje pro malování pomocí přítlaku, úhlu, natočení nebo kolečka pera.

1 Vyberte nástroj Štětec , Tužka  nebo jiný nástroj pro malování.

2 V pruhu voleb proveďte jeden z následujících dvou úkonů:

• Klepněte na tlačítko Tlak tabletu ovládá velikost .

• Klepněte na tlačítko Tlak tabletu ovládá krytí .

***Poznámka:** Zvolte příkaz Okna > Stopa, čímž získáte přístup k dalším ovládacím prvkům, které mění úhel, hustotu, rozptyl, hloubku textury a zaoblení tahu podle přítlaku pera.*

Další témata nápovědy

„Přehled panelu Stopa“ na stránce 306

„Dynamika tvaru stopy“ na stránce 311