

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Datum: 1. 12. 2013

Projekt: Využití ICT techniky především v uměleckém vzdělávání

Registrační číslo: CZ.1.07/1.5.00/34.1013

Číslo DUM: VY_32_INOVACE_657

Škola: Akademie - VOŠ, Gymn. a SOŠUP Světlá nad Sázavou

Jméno autora: Ing. Michal Hošek

Název sady: Používání víceuživatelských počítačových systémů pro zpracování obrazových dat se zaměřením na 2D a 3D grafiku

Název práce: **Adobe Photoshop - rozhraní a orientace v programu (prezentace)**

Předmět: Počítačová grafika, Informatika

Ročník: I. - IV.

Obor: 82-41-M/* (Výtvarné obory)

Časová dotace: 45 minut

Vzdělávací cíl: Materiál seznámí žáka s programem pro práci s rastrovou grafikou a fotografiemi, Adobe Photoshop. Žák bude proveden krok za krokem pracovním prostředím programu a bude mu vysvětlena funkce nejdůležitějších skupin nástrojů. Po absolvování bude žák schopen orientace v prostředí programu, čímž bude připraven pro další praktickou práci.

Pomůcky: Projektor a počítač

Inovace: Posílení mezipředmětových vztahů, využití multimediální techniky, využití ICT.

Adobe Photoshop - rozhraní a orientace v programu

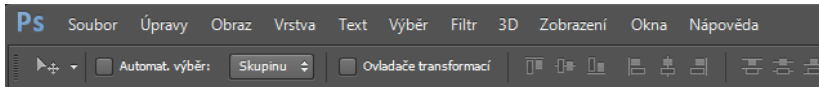
Co je Adobe Photoshop?

- Adobe Photoshop je bitmapový grafický editor pro tvorbu a úpravy bitmapové grafiky, zejména fotografií, vytvořený firmou Adobe Systems.

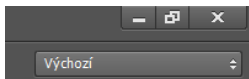


Roletové menu

- V horní části Photoshopu je roletové menu, které obsahuje všechny funkce programu rozdělené do jedenácti skupin.
- Pod ním je umístěn prostor pro funkce jednotlivých nástrojů — mění se podle aktuálně vybraného nástroje.



- V pravé části je přepínač rozhraní (rozvržení panelů lze uložit) a ikony známé z jiných programů (*minimalizace, maximalizace, zavřít*).



Základní panel nástrojů



- V levé části obrazovky je základní panel nástrojů, se kterými budeme pracovat.
- Jednotlivé skupiny nástrojů si podrobně proberme.

Nástroje výběru

Nástroje popsané odshora dolů:

Přesun manipuluje s vrstvami a objekty

Obdélníkový výběr umožňuje vybrat pouze část obrázku ve tvaru obdélníku nebo elipsy, lze použít i pro výběr jediného řádku nebo sloupce pixelů

Laso provede výběr objektů spadajících do nakreslené oblasti. Oblast lze kreslit od ruky, pomocí bodů (polygonové), nebo s přichycením (magnetické)

Kouzelná hůlka umožňuje vybrat oblasti s podobnou barvou, hodí se např. na odstraňování pozadí. V novějších verzích je rovněž k dispozici nástroj *Rychlý výběr* s automatickou detekcí hran

Ořez umožňuje oříznout pracovní oblast, **pozor: obrazová data mimo oblast budou smazána**

Kapátko navzorkuje barvu z části obrázku, kterou je poté možné kreslit (viz dále)



Nástroje kreslení a úprav



Nástroje popsané odshora dolů:

Záplata / retušovací štětec slouží k retušování fotografií, mocný nástroj

Štětec pro přímé kreslení a kaligrafii, má mnoho nastavení, umožňuje simulovat různé kreslířské techniky

Klonovací razítko umožňuje jednoduše duplikovat části obrázku, používá se také k retušování

Štětec historie „maluje do minulosti“, zasažené plochy se navrátí do původního stavu

Guma maže obrazovou informaci, umožňuje také inteligentně mazat pozadí

Přechod vytváří barevné přechody (gradienty) různých typů

Ostření / rozmazání umožňuje selektivně rozostřit, rozmazat, či zaostřit

Zesvětlení / ztmavení simuluje práci s klasickou fotografií

Nástroje vektorové grafiky

Nástroje popsané odshora dolů:



Pero na rozdíl od *Štětce* kreslí vektorovou četu, která se poté renderuje (vykreslí) do rastru

Text vkládá textové pole, účarí textu je možné libovolně orientovat

Výběr cesty manipuluje s vektorovými objekty, či jejich částmi.
Neplést s nástrojem *Přesun!*

Tvar kreslí vektorové tvary, k dispozici je obdélník, zaoblený obdélník, elipsa, mnohoúhelník, čára a definovaný tvar

Nástroje pro práci s kreslicím plátnem a navigaci

Nástroje popsané odshora dolů:

Posun (mezerník+táhnout myší) umožňuje pohyb s pracovní plochou

Lupa (Alt+kolečko myši) přibližuje a oddaluje pohled na plátno



Praktický tip

Tyto nástroje je při práci vhodné aktivovat s pomocí klávesnice — stisknutím příslušné klávesy a současnou akcí myši (uvedeno v závorce).

Nástroje barvy

- V této sekci jsou zejména přítomny nástroje pro práci s barvou, tyto barvy pak používají jednotlivé nástroje
- Dva velké čtverce ovládají barvu:
 - Barva popředí — nyní černá
 - Barva pozadí — nyní bílá
- **Kliknutím** levým tlačítkem myši na příslušný čtverec otevřeme dialog s barvou, po potvrzení se barva změní
- Barvy je občas potřeba vzájemně prohodit. K tomu slouží tlačítko se symbolem ortogonálních šipek pravo nahoře, případně klávesa *X* na klávesnici.

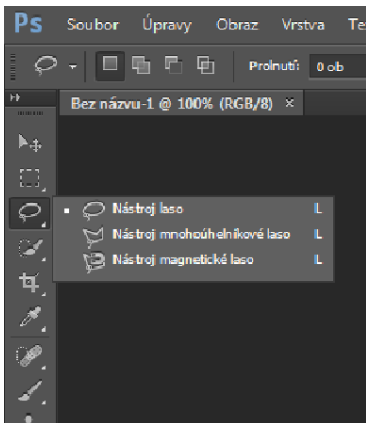


Pro zvědavé

Posledním nástrojem, který zatím vynecháme, je *Rychlá maska*. Jedná se o pokročilý nástroj, který však může ušetřit mnoho starostí. Jak ho použít, se dozvíte např. zde:

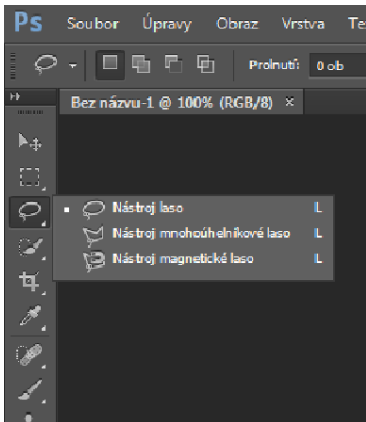
<http://www.digineff.cz/art/editujeme/rychl-mask.html>

Seskupování nástrojů



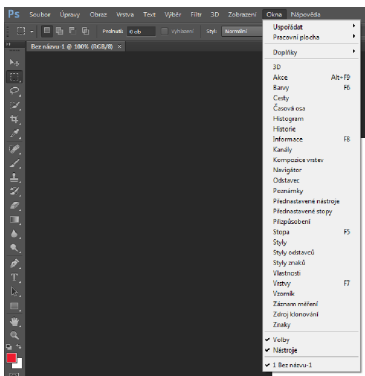
- U některých nástrojů je přítomen v pravém spodním rohu malý bílý trojúhelník.
- Pod takovou ikonou se skrývají ještě další nástroje.
- Ke skrytým nástrojům se dostaneme dlouhým klikem na příslušnou ikonu — otevře se roletka se skrytými nástroji.
- Normálním klikem zvolíme požadovaný nástroj, jehož ikona se zobrazí na příslušném místě v panelu nástrojů.

Klávesové zkratky nástrojů



- Všimněme si, že některé nástroje mají vedle jména zobrazen znak v závorce — klávesovou zkratku.
- Stisknutím příslušné klávesy na klávesnici se vybere daný nástroj.
- Použití klávesových zkratk značně zjednodušuje práci, proto je dobré je začít používat hned od začátku. Není však účelné se je „biflovat“ na zpaměť.

Plovoucí okna



- Další okna s nástroji důležitými pro práci v programu jsou v roletovém menu nabídce *Okna*
- Zatrhnutím nebo použitím klávesových zkratk otevřeme příslušné okno
- Je vhodné mít otevřené alespoň okno *Vrstvy*, jelikož vrstvy jsou klíčovou součástí práce ve Photoshopu

Prameny a literatura

Snímky obrazovky byly pořízeny v programu Adobe Photoshop CS6.

Všechny uveřejněné odkazy [cit. 01-12-2013]

Dílo smí být dále šířeno pod licencí CC BY-SA
(www.creativecommons.cz)



Materiály jsou určeny pro bezplatné používání pro potřeby výuky a vzdělávání na všech typech škol a školských zařízení. Jakékoliv další využití podléhá autorskému zákonu. Všechna neocitovaná autorská díla jsou dílem autora.