

Zoner Media Explorer 6

Poznejte kouzlo digitální fotografie



Příručka k programu

Úvodem

Vážení přátelé, děkujeme za vaše rozhodnutí používat správce digitálních fotografií a multimediálních dat – Zoner Media Explorer 6. Tento program navazuje na svého úspěšného předchůdce a rozšiřuje jeho schopnosti o další uživatelské a technologické novinky v oblasti digitální fotografie a její archivace.

Věříme, že se Zoner Media Explorer stane častým a nepostradatelným pomocníkem každého laického i profesionálního fotografa.

Přejeme vám mnoho úspěchů nejenom při práci s digitální fotografií!

Minimální systémové požadavky

OS: Windows 98/ME/2000/XP, MSIE 4.01

Processor: kompatibilní s Intel Pentium 300 Mhz

Paměť: 64 MB RAM

HDD: 80 MB volného místa na disku

Rozlišení: 800 × 600 High Color

Instalace programu

Před instalací programu se ujistěte, že konfigurace Vašeho počítače odpovídá alespoň minimálním systémovým požadavkům.

Pro bezproblémovou instalaci program vyžaduje dočasně 150 MB volného místa na systémovém disku. Používáte-li operační systém Windows 2000 nebo XP, ověřte, zda máte oprávnění instalovat program jako administrátor systému.

Pro správnou funkci archivu médií je nutné mít na počítači nainstalované knihovny ADO a JET (MDAC 2.5). Tyto knihovny jsou standardní součástí operačních systémů Windows Me/2000/XP. Operační systém Windows 98 tyto knihovny neobsahuje a je tedy nutné je doinstalovat.

Pokud používáte verzi Zoner Media Explorer 6 Professional a máte na počítači vypalovací mechaniku CD/DVD, nainstalujte si prosím ovladače potřebné pro správnou funkci vypalování z prostředí Zoner Media Exploreru 6.

Oba tyto ovladače naleznete na instalačním CD nebo na webových stránkách Zoneru v sekci „Podpora“ na adrese <http://www.zoner.cz/podpora>.

Pokud budete po instalaci požádáni o provedení restartu operačního systému, doporučujeme jej provést, zejména pokud hodláte využívat funkce pro vypalování CD/DVD a Video CD.

Přehled funkcí a novinek

V tomto oddílu naleznete stručné vyjmenování základních vlastností programu Zoner Media Explorer 6. Novinky jsou označeny hvězdičkou*.

Prostředí

- plně škálovatelné, grafické, podpora grafických schémat (skins)
- možnost otevření libovolného počtu Průzkumníků a Editorů (nezávislé zobrazení)
- konfigurovatelné lišty nástrojů v Průzkumníku a Editoru*
- konfigurovatelné zobrazení položek v okně Informace*
- různé ikony pro zaregistrované soubory podle typu obrázku
- zobrazení kalibrační fotografie a grafiky*
- ukládání a obnova nastavení celého prostředí*

Získávání obrázků

- stahování digitálních fotografií z připojených přístrojů s podporou USB storage, kopírování jenom novějších obrázků, automatické přiřazení textů do EXIF (autor, copyright), možnost vytvářet novou složku podle data stahování nebo data pořízení obrázku*
- skenování obrázků přes rozhraní TWAIN
- kopie obrázků ze schránky Windows
- snímání obrazovky
- stahování obrázků z webu

Úpravy obrázků v Editoru

- ořez, s definovaným poměrem (velikostí) stran, rychlý výběr maximální plochy podle zvoleného poměru*
- víceřadová funkce Zpět/Opakovat*
- srovnání horizontu a vertikály
- srovnání kolinearity (kácející se linie)
- redukce jevu červených očí, rozšířena o výběr barvy kapátkem*
- klonovací razítko pro retuše obrázků*

Základní funkce pro manipulaci s obrázky

- změna velikosti s pokročilými funkcemi (Lanczos, Mitchel...)* s možností doostřit obrázků
- otáčení – o 90°, přesné otočení po 0,1°, otočení podle EXIF a podle proporcí*
- nastavení okrajů, vnější a vnitřní rámeček
- horizontální a vertikální překlopení
- konverze souborových formátů

Funkce pro vylepšení obrázků

- úprava úrovně barevných složek*, jasu, kontrastu (i automaticky), gamma korekce
- automatické vyrovnání bílé, odstín, sytost, světlost, vše v režimech normální, pouze světlé části nebo pouze tmavé části
- úprava teploty barev, s ručním určením šedého a bílého bodu kapátkem*
- automatické vylepšení expozice, vyrovnání bílé, vylepšení pro nízký a vysoký kontrast, vylepšení při podexponování nebo přeexponování, vše ve třech stupních intenzity a ve třech režimech
- kombinované úpravy obrazu: vyrovnání histogramu, vyrovnání histogramu podle RGB složek, vylepšení stinných míst, vše ve třech režimech
- zaostření a rozmazání, maskování neostrosti (unsharp mask)*
- zobrazení histogramu a přepalů*

Funkce na opravu vad obrázků

- redukce šumu*
- odstranění řádkového prokladu u obrázků z videa*
- odstranění soudkovitosti*
- odstranění vinětace
- odstranění chromatické vady (aberrace)*

Obrázkové efekty

- text do obrázku (včetně automatického vkládání údajů z EXIF)
- obrázek do obrázku
- desaturace, odstíny šedi volitelně v několika režimech*
- exploze, olejomalba, vlny, kresba tužkou, posterizace
- protlačení, detekce hran, stará fotografie a negativ
- obálky a 3D tlačítka
- průhledné hrany* a měkký stín*
- obrázek do obrázku, obálky, 3D tlačítka

Organizace

- plná podpora EXIF až do verze 2.2 a IPTC* i se zálohováním a obnovou (i se všemi „markery“)
- archiv médií s možností řazení a vyhledávání podle informací z EXIF*
- podpora formátu Paint Shop Pro verze 6, 7, 8*
- třídění do alb, libovolný počet, jednoúrovňová, jako složky Windows se zástupci
- podpora privátních dat výrobců (MakerNote) Canon, Olympus a dalších výrobců*
- import a export popisků*, import informací z ACD™ Systems ACDSee™ 5*
- vylepšené generování seznamu souborů*
- nastavení data a času podle EXIF*
- klíčová slova, poznámky a zvukové poznámky v EXIF, načtení seznamu klíčových slov z obrázků*
- vyhledávání, filtrování, řazení
- tradiční souborové operace Windows
- hromadné přejmenování a konverze
- správa barev*, práce s barevnými profily*, hromadné přiřazení ICC profilu*
- univerzální formátovací řetězec – nové značky a bohatší možnosti formátování

Tisk a export

- vypalování obrázků na CD/DVD včetně prohlížeče nebo jako Video CD*
- podpora správy barev (color management), podpora EXIF Print a Print Image Matching II (PIM)*
- tisk podle 250 tématických šablon
- plná editace tiskové stránky
- ukládání tiskových výstupů
- export alb do PDF
- odesílání dat na FTP
- generování galerií do HTML – možnost uložení nastavení, zobrazení průběhu generování stránek*
- správa zakázek pro digitální fotosběrny
- promítání alb a složek včetně podsložek, možnost dočasného otáčení obrázků*, spuštění promítání i bez konfiguračního dialogu*, zobrazení histogramu a přepalů*
- zasilání souborů e-mailem – změna rozměru obrázků*, konverze na JPEG*, komprese ZIP*, kontrola velikosti*
- ukládání tapety na plochu Windows

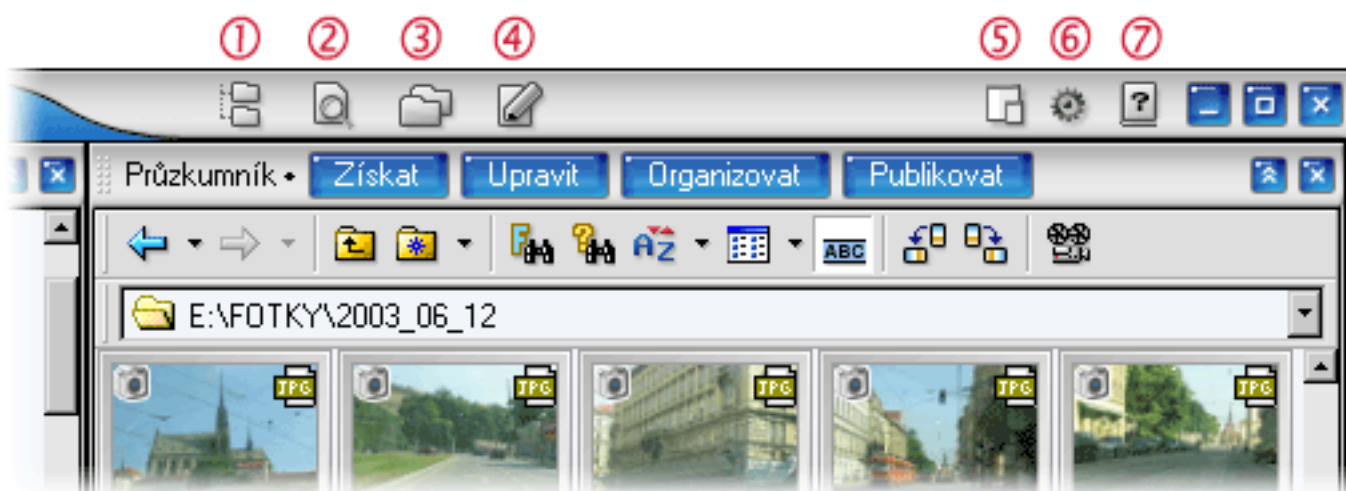
Verze PROFESSIONAL a HOME

Program Zoner Media Explorer je distribuován ve dvou funkčně odlišných verzích HOME a PROFESSIONAL. Verze HOME je určena pro každodenní zpracování digitálních fotografií. Verze PROFESSIONAL je doplněna vlastnostmi, které ocení zejména zkušenější uživatelé digitální fotografie nebo uživatelé, kteří navíc chtějí svoje data sdílet s kolegy či přáteli.

Verze HOME neobsahuje: stahování obrázků z webu, odesílání e-mailem, export do PDF, vytváření galerií v HTML, přenos dat přes FTP, vypalování CD/DVD a Video CD, úpravy úrovní, odstranění šumu a podporu těchto vektorových formátů: AI, EPS, PS, CDR, CMX, CGM, DRW, DSF, DWG, DXF, HGL a PLT.

Prostředí programu

Zoner Media Explorer běží v hlavním okně, ze kterého se ovládá nastavení celého prostředí. V hlavním pruhu aplikace jsou dvě sady tlačítek.



Nalevo se zapíná zobrazení čtyř druhů oken: **Navigátor** ①, **Náhled** ② (obě okna pouze v jedné instanci), **Průzkumník** ③ a **Editor** ④ (libovolný počet instancí). V pravé části jsou tlačítka **Okna** ⑤, **Nastavení** ⑥ a **Nápověda** ⑦. Tato tlačítka po stisku vyvolají další nabídku.

Jednotlivé funkce obsažené v těchto nabídkách budou podrobněji popsány dalším textem. Vzhled tlačítek určuje zvolený skin (grafické schéma programu). Jeho volbu můžete změnit v nabídce pod tlačítkem **Nastavení | Možnosti | Všeobecné | Skin**.

Ovládání oken

Ukotvená a volná okna

Ve výchozí konfiguraci programu jsou všechna okna ukotvená. Okna je možné umístit jinam pomocí kliknutí na hlavní pruh a jejich tažením do požadovaného místa. Pomocí lokální nabídky vyvolané na druhé tlačítko myši na titulku okna, lze neukotvené galerii nastavit „Vždy navrchu“. Klepnutím na tlačítko se dvěma šipkami se okno uvolní a pak jej lze používat samostatně. Volná okna se chovají jako nezávislé aplikace Windows, tj. objeví se na hlavním panelu (Taskbar) a při přepínání mezi aplikacemi přes [ALT+TAB].

Redukovaná velikost oken

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

Rozložení oken

Kromě standardního rozložení oken (v levé části Navigátor a Náhled, ve větším pravé části Průzkumník) lze Zoner Media Explorer používat v mnoha různých variacích s ukotvenými nebo volnými okny. Mezi různými rozloženími oken se přepíná klávesami [ALT+0] až [ALT+9] nebo pomocí menu u tlačítka **Okna** na hlavní liště.

Vaše vlastní rozložení oken uložíte volbou **Okna | Uložit** rozložení oken. Do rozložení oken se ukládá pouze rozložení oken, neukládají se další informace jako aktuální složka. Pro rychlý přístup do uživatelských složek slouží **Oblíbené složky**, které jsou dostupné tlačítkem z lišty nástrojů Průzkumníka

Okno Navigátor

Okno Navigátor pracuje v jednom ze sedmi režimů, které vyberete v menu v jeho titulkovém pruhu. Pro aktuální položku v Navigátoru zobrazí Průzkumník její obsah podle zvoleného režimu zobrazení – nejčastěji náhledy obrázků.

- **Strom** – Při tomto zobrazení můžete procházet kompletní strukturu složek vašeho počítače.
- **Obrázky** – Zkratka do složky, ve které uchováváte vaše obrázky. Nejčastěji se jedná o systémovou složku **Obrázky (My Pictures)**, která se nachází ve složce **Dokumenty (My Documents)**. Nastavuje se při prvním spuštění programu nebo v **Možnosti | Složky | Obrázky**.
- **Složky ZME** – Zkratka do složky, ve které jsou zobrazeny všechny speciální složky Zoner Media Exploreru – **Alba**, **CD kompilace**, **Archiv médií** a **Výsledky hledání**. Cesta se nastavuje po instalaci automaticky do složky **Dokumenty (My Documents)** a je možné ji změnit v **Možnosti | Složky | Složky ZME**.
- **Alba** – Zobrazí uživatelská alba. Alba Zoner Media Exploreru 6 představují tradiční složky Windows a jednotlivé položky jsou zástupci, takže s alby lze pracovat i mimo Zoner Media Explorer. Umístění Alb a dalších speciálních složek se odvozuje od nastavení **Složek ZME**.
- **CD kompilace** – Složka kompilací určených k vypalování. Při otevření této složky v průzkumníku se při jeho dolním okraji zobrazí vypalovací lišta. Tlačítko **Vypálit** spustí vypalovací proces s aktuální kompilací. Tento proces je podrobně popsán dále. Tlačítko **Přepočítat velikost** ověří velikost souborů na disku.
- **Archiv médií** – Složka sdružující naindexovaná média. Média představují obrazy archivů uložených nejčastěji na CD s načtenými náhledy na obrázky a dalšími fotografickými informacemi. Vytváření „off-line“ archivu je dále věnována celá kapitola **Archiv médií**.
- **Výsledky hledání** – Do této složky se automaticky ukládají výsledky předchozích vyhledávání. Vyhledávání se spouští v Průzkumníkovi, menu **Organizovat | Najít...**

Okno podporuje práci metodou táhni a pusť (drag & drop). Zde je možné využít automatického posunu (autoscroll) zobrazeného stromu a to tak, že zastavíme s 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.

Okno Náhled

Toto okno je určeno pro rychlé zjištění informací o aktuálním obrázku. Režim okna se řídí výběrem v menu jeho titulkového pruhu.

- **Náhled** – Výchozí režim zobrazující náhled na obrázek ve vybraném (označeném) souboru v Průzkumníkovi. Z lokální nabídky v tomto okně je možné zapnout zobrazení přepalu a histogramu.
- **Informace** – V režimu **Informace** jsou zobrazeny informace EXIF. Jednotlivé položky můžete označit (podobně jako soubory) a poté vkládat označený text do schránky pomocí [CTRL+C]. Tato a další funkce jsou dostupné i z lokální nabídky, která se objeví po stisku druhého tlačítka myši v okně. Označené položky je možno hromadně schovat.

- **Histogram** – V režimu Histogram se zobrazuje histogram aktuálního obrázku. Tato funkce má význam pouze pro True Color (24 nebo 32 bitové) obrázky. Histogram je graf četnosti bodů obrazu podle jejich jasu. Na jeho vodorovné ose je vyneseno 256 odstínů zvolené barevné složky nebo jasu. Na svislé ose je zobrazena četnost těchto složek v obraze. Pokud má histogram přemíru hodnot na levé straně (ve tmavých tónech) a na pravé straně jich je naopak nedostatek, je snímek pravděpodobně podexponovaný. Pokud je většina hodnot v pravé straně, je fotografie pravděpodobně přeexponovaná. Ideální fotografie využívá rovnoměrně celé pásmo histogramu.

Okno Průzkumník

Průzkumník obsahuje hlavní funkční výbavu Zoner Media Exploreru 6 pro práci s obrázky. Funkce menu jsou sdruženy do 4 kategorií podle typu práce s obrázky – získávání, úpravy, organizace a publikování. Těmto funkcím se věnují další kapitoly.

Hlavní plocha Průzkumníka je určena pro zobrazení aktuálního obsahu složky vybrané v Navigátoru. Způsob zobrazení jednotlivých objektů je možné změnit v **Možnosti | Všeobecné | Styl náhledů**. Typ zobrazení je možné změnit buď tlačítkem Režim zobrazení v liště okna nebo v kontextovém menu, které se zobrazí stiskem druhého tlačítka myši na volné ploše Průzkumníka. Typ zobrazení obsahu je po prvním startu nastaven na náhledy obrázků. Další režimy Velké ikony, Malé ikony, Seznam a Details jsou podobné jako režimy standardního Windows Exploreru. Průzkumník Zoner Media Exploreru 6 má téměř totožné ovládání jako standardní průzkumník (Explorer) v systému Windows (historie zobrazených složek, oblíbené složky, přesunování a kopírování souborů metodou táhni a pusť (drag & drop), režimy zobrazení, atd.

Další okna Průzkumníka otevřete přes ikonu Průzkumník v hlavní aplikaci. Pokud je otevřeno více Průzkumníků, přepíná se mezi nimi opět přes tuto ikonu. Okno právě aktuálního Průzkumníka je označeno tečkou za jménem okna. Podle tohoto okna se řídí zobrazení stromu složek v Navigátoru, zde se vždy zvýrazní odpovídající složka.

Režim Náhledy

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

Umístění a limit pro maximální velikost dočasného souboru určíte v **Možnosti | Náhledy**. Paměťovou náročnost uložených náhledů lze zmenšit zapnutím volby **Používat JPEG kompresi pro náhledy** a nastavením kvality, nicméně použití komprese JPEG mírně zpomalí práci s Průzkumníkem. Dále je zde možné vypnout **načítání náhledů z EXIF** – to se hodí pokud pracujete s obrázky již upravenými v programu, který do nich zároveň neuložil aktualizovaný náhled. Zoner Media Explorer 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 **Organizovat | Operace s informacemi | Přidat náhled do EXIF**. Tato funkce pracuje pouze s obrázky typu JPEG.

Na náhledech se zobrazují malé grafické symboly indikující přítomnost jednotlivých atributů v obrázku. Postupně z levého horního okraje doprava jsou to fotografické informace, textové informace (jméno, autor, popisek, ...), klíčová slova, zvuková poznámka a záloha informací. Poklepáním na každý z těchto symbolů se zobrazí dialog zobrazující související informace, u zálohy informací nabídka obnovení.

U spodního okraje jsou to symboly zástupce a on/off-line indikátor. Zástupce upozorňuje, že se nepracuje s fyzickým souborem. On/off-line indikátor se zobrazuje pouze při procházení Archivu médií a oznamuje, zda je v daném okamžiku dostupný původní soubor. Zobrazení všech těchto ikon je závislé na zvoleném skinu.

Zcela vpravo je zobrazena ikona zaregistrovaného programu. Poklepáním na ikonu je možné obrázek v tomto programu otevřít. Zobrazení tohoto symbolu je možné pro urychlení programu v **Možnosti | Náhledy** zakázat.

Režim Detaily

V režimu Detaily se zobrazují v přehledné tabulce textové informace o souborech. Pomocí kontextové nabídky, kterou vyvoláte druhým tlačítkem na podtitulku okna obsahujícím názvy jednotlivých atributů obrázku, můžete přidávat nebo ubírat jednotlivé atributy. Chycením a táhnutím za libovolný atribut je možné přesunout celý sloupec na jinou pozici. Stisknutím jednotlivých atributů v podtitulku můžete obrázky pohodlně seřadit. 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 **Možnosti | Zobrazení | Používat barevné zvýraznění u podporovaných formátů**. Je-li to možné, zobrazí se u ukazatele myši náhled na soubor pod ukazatelem.

Řazení

Složku souborů je možné seřadit podle atributů jednotlivých souborů – jméno, jméno numerickou metodou, velikost souborů, přípona, typ, datum a uživatelsky. Uživatelské řazení si v režimu náhledy může uživatel libovolně přeskupit. První přepnutí na uživatelský režim řazení zachová aktuální pořadí. Nyní může uživatel jednoduše myší 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.

V Archivu médií je možné řadit obrázky podle většiny dalších informací získaných při přidání média z původního souboru. Je to například expozice, ohnisková vzdálenost, použití blesku, digitální zoom atd.

Filtr zobrazení

Filtr slouží k redukci počtu zobrazovaných souborů při procházení složkami nebo alb. Omezit můžete zobrazení podle celého nebo části názvu souborů, data vytvoření, poslední úpravy souboru, velikosti, názvu, autora, popisu a klíčových slov uložených v obrázku. Filtr se zapíná a vypíná v menu **Organizovat | Filtrovat zobrazení**.

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**. (Toto nastavení platí 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 na zobrazení všech souborů nebo omezení se provádí v **Možnosti | Zobrazení**. Další nastavení související se zobrazením objektů v Průzkumníku je **Zobrazit složky v náhledech**.

Okno Editor

Okno Editoru slouží k prohlížení a úpravě obrázků. Vyvolává se několika způsoby: z hlavního okna aplikace kliknutím na ikonu Editor, z Průzkumníka poklepaním na položce (náhledu) obrázku nebo z menu Průzkumníka **Upravit | Editovat obrázek [ENTER]**. První Editor se standardně otevře v novém okně, které nebude ukotvené. Editor v neukotveném okně zavřete stiskem [Esc] nebo [ALT+F4].

Další okno Editoru (druhé, třetí atd.) se zobrazí poklepaním na položce (náhledu) obrázku se současně stisknutou klávesou [CTRL] nebo z menu Průzkumníka **Upravit | Editovat obrázek v novém okně...** Editor lze také přepnout do celoobrazovkového režimu [CTRL+F] nebo stiskem kolečka myši.

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

V titulku okna jsou dostupné tři nabídky: **Soubor**, **Upravit**, **Nástroje**. Obsah těchto nabídek bude postupně popsán dále. Pod titulkem je umístěna lišta nástrojů a pod ní alternativní lišta. Tlačítka v liště nástrojů je možné libovolně upravit – například z lokální nabídky volbou **upravit** nebo v **Nastavení | Upravit lištu nástrojů | Editor**. Takto je možné si zvolit nejčastěji používané funkce na dosah ruky. Alternativní lišta se automaticky přizpůsobuje zvolenému nástroji.

Ve standardní nabídce nástrojů je funkce pro rychlý přechod z Editoru do Průzkumníka (lze též stiskem [ENTER]). Následující tlačítka pro rychlý přesun na předchozí nebo následující soubor ve složce (lze též dosáhnout točením kolečka myši).

Editor obsahuje stejné funkce pro úpravu obrázků jako Průzkumník. Úpravy se aplikují buď na celý obrázek nebo na vybranou část. Pokud dojde při práci na obrázku k chybné úpravě nebo při retušování, je výhodné použít funkci **Upravit | Zpět** [CTRL+Z], která obnoví stav obrázku předcházející poslední operaci. Tato funkce je (pokud dostačuje paměť počítače) vícekroková. Kroky vrácené zpět je možné znovu zopakovat **Upravit | Opakovat** [CTRL+Y]. Pro jednoduché přepínání posledních dvou operací je možné využít funkci **Upravit | Opakovat poslední krok** [SHIFT+Z]. Paměťové nároky funkce Zpět jsou popsány v kapitole **Nastavení programu**.

Při zobrazení obrázků TIFF a ZMF podporuje Editor ZME zobrazení všech obsažených stránek. Přesun na další stránku provedete pomocí příkazu **Nástroje | Předchozí strana** [F11] a **Další strana** [F12].

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, přenesení se obrázek tam, jinak je možné pomocí klávesy [CTRL+SHIFT+DEL] smazat soubor bez použití koše.

Ve spodní liště okna se zobrazují informace o právě otevřeném obrázku. Informace vlevo jsou konfigurovatelné a nastavují se pomocí univerzálního formátovacího řetězce v **Možnosti | Všeobecné | Informační stavový řádek**. Toto nastavení je společné pro Editor a Průzkumník. Sestavení a úpravě 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. Pokud existuje nějaký výběr, zobrazuje se zde ještě jeho šířka a výška.

Zcela vpravo dole se zobrazuje příznak změněného obrázku. Pokud byl obrázek změněn, zobrazuje se v těchto místech hvězdička. Ta indikuje, že bude-li Editor ukončen bude uživatel vyzván k uložení dat. Nebude-li obrázek uložen, veškeré provedené změny budou ztraceny.

Editor pracuje s těmito nástroji:

- měřítko (lupa)
- posun
- výběr části obrázku a ořez
- srovnání horizontu
- úprava kolinearit
- redukce červených očí
- klonovací razítko

Mezi nástroji se přepíná v panelu nástrojů editoru. Vždy je zvolen jeden z těchto nástrojů, nejčastěji měřítko (lupa). Po opětovném spuštění Editoru bude vybrán stejný nástroj jako při posledním ukončení.

Nástroje

Měřítko

Funkce **Nástroje | Měřítko** [Z] slouží pro zvětšení a zmenšení pohledu na obrázek. Tuto funkci je výhodné používat z numerické klávesnice stiskem [+] a [-] pro zvětšení a zmenšení, [*] pro 100% měřítko a [0] pro zobrazení celého obrázku.

Posun

Funkce **Nástroje** | **Posun** [P] slouží k posunu (panning) zobrazeného obrázku. Podobně lze používat i kurzorové klávesy nebo stisk kolečka na myši a tažení požadovaným směrem.

Výběr a ořez

Ořez se provádí v Editoru tak, že zvolíte nástroj pro označování, vyberete část obrázku, která má zůstat zachována a v panelu nástrojů klepnete na tlačítko **Ořezat**. Ořez lze provést také stiskem druhého tlačítka myši. Editor s předem zvoleným nástrojem pro ořez lze vyvolat z Průzkumníka volbou v menu **Upravit** | **Nástroje** | **Oříznout** [ALT+SHIFT+S].

Digitální (4 : 3) a klasická fotografie (3 : 2) nepracují se stejným poměrem stran. Pro účely přípravy fotografií k předání do výroby je výhodné při ořezu zajistit poměr stran tak, aby papír výsledné fotografie nemusel být ořezán nebo aby na něm nezbyly bílé okraje.

Před označením výřezu můžete natahování obdélníka omezit nastavením pevného poměru nebo pevné velikosti výřezu a to ve vyskakovacím seznamu v panelu nástrojů.

Pokud použijete [CTRL+A] bude vybrána celá plocha, při nastaveném pevném poměru stran bude vybrána maximální plocha. Tlačítkem mezi jednotlivými poměry v liště lze tyto hodnoty jednoduše prohodit.

Srovnání horizontu

Aby se při srovnávání horizontu zabránilo zdlouhavému náhodnému zkoušení úhlu nutného otočení, je srovnání horizontu (vertikály) řešeno jako samostatný nástroj Editoru. Funkci Srovnání horizontu vyvoláte z průzkumníka **Upravit** | **Nástroje** | **Srovnat horizont** [ALT+SHIFT+H], v Editoru **Nástroje** | **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 ZME uživatel nastaví pomocnou linku shodně s horizontem a program se postará o opravu.

Po zvolení nástroje z panelu nástrojů se objeví přímka se dvěma úchopovými body. Pomocí těchto bodů ji sesouhlaste s horizontem (nebo vertikálou), který je určující pro srovnání obrázku a klepnete na tlačítko **Použít**. Srovnání horizontu lze provést také stiskem druhého tlačítka myši.

Automatický ořez zajistí oříznutí oblastí, které vzniknou při natočení obrázku.

Úprava kolinearit

Úprava kolinearit (kácejících se linií) se provádí v Editoru nástrojem, který zvolíte v panelu nástrojů nebo v menu **Nástroje** | **Úprava kolinearit** [C]. Z Průzkumníka se funkce vyvolá volbou v menu **Upravit** | **Nástroje** | **Upravit kolinearitu** [ALT+SHIFT+C]. Tento nástroj je vhodný pro korekci sbíhavých linií nejčastěji u záběrů staveb, kdy perspektiva způsobí zužování (ustupování) objektu. Velmi jednoduše lze pomocí tohoto nástroje vyrovnat také nejrůznější tabule.

Po zvolení nástroje jsou v obrázku zobrazeny dvě svislé linky. Tažením myši tyto linky sesouhlaste s hranami objektu, které se mají vyrovnat a klepnete na tlačítko **Použít**. Toto lze provést také stiskem druhého tlačítka myši. Úprava kolinearit znamená jistou deformaci formátu, takže následně je potřeba obrázků ořezat, aby se odstranily prázdné okraje. Pro menší úpravy je výhodné použít Automatický ořez.

Odstranění červených očí

Pro redukci červených očí je v Editoru samostatný nástroj, který zvolíte v panelu nástrojů nebo v menu **Nástroje** | **Redukce červených očí** [R]. Z Průzkumníka se funkce vyvolá volbou v menu **Upravit** | **Nástroje** | **Redukce červených očí** [ALT+SHIFT+R].

V panelu nástrojů 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). **Ztmavit** určuje míru ztmavení oblasti, ve které souhlasí barva s vybranou barvou podle hodnoty **Tolerance**.

Klonovací razítko

Nástroj Klonovací razítko vyvoláte v Editoru volbou **Nástroje | Klonovací razítko [L]** z **Průzkumníka Upravit | Nástroje | Klonovací razítko [ALT+SHIFT+L]**. Tento nástroj je možné použít pro retušování nežádoucích prvků v obrazu ve fotografii například škrábanců na filmu. Princip spočívá v přenášení části obrazu na jiné místo.

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 na jiné místo kopírovat obraz ze zaměřené oblasti. Volbou **Poloměr** určíte velikost přenášeného obrazu, **Krytí** je maximální míra přeneseného obrazu (opakované přejíždění myši), **Hustota** je míra přeneseného obrazu pro jednu aplikaci efektu (jednom 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.

Zobrazit přepaly

Pro dočasné zobrazení přepalu nad aktivním obrázkem použijete funkci **Nástroje | 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 v přepálené oblasti. Příčinou může být přeexponovaný obrázek nebo velice silný zdroj světla (slunce, oheň...). Sama přítomnost přepalu ještě neznamena znehodnocenou fotografii, kvalitu fotografie snižují často se opakující přepaly na větších oblastech, v některých místech se přepalu zabránit nedá (např. odraz na lesklých předmětech).

Zoner Media Explorer 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 všechny složky v součty překračují hraniční mez. Místa bez přepalu jsou zobrazena černobíle, oblasti s přepalem jsou zobrazeny přímo barvou přepálených složek – přepal v R červeně, G zeleně, B modře, kombinovaný RG žlutě, RB fialově, GB tyrkysovou a RGB světle žlutou. Součtový přepal je zobrazen žlutobílou barvou.

Náhled barev před tiskem

Funkce **Nástroje | Náhled barev před tiskem [SHIFT+P]** má smysl pouze tehdy, pokud je povolena správa barev (v **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.

Obě funkce **Zobrazit Přepaly** a **Náhled barev před tiskem** se chovají podobným způsobem. U obrázků se mění pouze způsob jejich zobrazení, např. při uložení se ukládá zdrojový obrázek. Funkce se při přechodu mezi obrázky automaticky vypínají.

Přiřadit barevný profil

Tato funkce provede nahrazení aktuálního barevného profilu ICC v obrázku beze změny barevných informací. Funkce je vázána na aktivovanou správu barev.

Převést do profilu

Tato funkce provede konverzi obrazových dat do barevného prostoru zvoleného profilu metodou zvolenou v nabídce **Reprodukce**. Doporučená metoda je perceptuální.

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 **Komprese 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 obrazovku 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. Nejlepší výstup obecně 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.

Převést na bitmapu

Volba **Soubor** | **Převést na bitmapu** umožní převést aktuálně otevřený vektorový soubor nebo upravenou šablonu do bitové mapy. Pokud má dokument více stránek, pak je převedena pouze aktuální. V dialogu pro převod je možné si vybrat způsob určení velikosti – DPI nebo přímo velikost v pixelech.

Úpravy

Naprostá většina filtrů pro zpracování obrázků je použitelná z Editoru i Průzkumníka. Nastavení a použití jednotlivých funkcí je popsáno v kapitole Úpravy, vylepšování obrázků a efekty.

Získávání obrázků

Kopírovat/přesunout ze zařízení

Naprostá většina dnešních digitálních fotoaparátů se k počítači připojují přes USB. Po připojení se zařízení chová jako standardní disk. Náhledy obrázků z připojeného zařízení načtete volbou v menu **Průzkumníka Získat | Kopírovat/přesunout ze zařízení...** Pokud váš fotoaparát generuje náhledy obrázků do informací EXIF, Zoner Media Explorer je použije, takže zobrazení náhledů bude velmi rychlé. Načtené položky je možno následně přesunout nebo kopírovat do zadané složky. Implicitně je jako cílová nabídnuta složka, kterou uživatel nastavil při prvním spuštění nebo později v **Možnosti | Složky | Obrázky**.

V dialogu po stisku **Možnosti** je možné si vybrat zda se má obrázek otočit podle informací obsažených v EXIF – pokud je tam fotoaparát ukládá. Zde můžete nastavit automatické přiřazení autora a copyrightu fotografa. **Cílová složka** umožňuje základní roztřídění obrázků do podsložek podle data. Při vytváření složek podle EXIF je možné, že bude vytvořeno více složek podle toho v kolika dnech byly fotografie pořízeny.

Aby jste se vyhnuli opakovanému zadávání disku a cesty k fotkám, Zoner Media Explorer si při prvním úspěšném přístupu do vašeho přístroje tuto cestu zapamatuje. Až příště vyvoláte funkci **Kopírovat/přesunout ze zařízení...** program přistoupí na stejnou cestu. Pokud by cesta nebyla platná (fotoaparát není připojen nebo je použit jiný typ) program nabídne její znovunastavení.

V dialogu **Možnosti | Všeobecné** můžete nastavit, aby se funkce stahování obrázků aktivovala automaticky po připojení fotoaparátu.

Získat z rozhraní TWAIN

Rozhraní TWAIN se používá hlavně ke komunikaci se skenery. TWAIN můžete také použít k získání obrázků z fotoaparátů, které nepodporují USB storage. Obrázky se přidávají do Zoner Media Exploreru 6 volbou v menu Průzkumníka **Získat | Získat z rozhraní TWAIN...** Vyvolá se obslužný program rozhraní TWAIN a získané obrázky se budou ukládat do zadané složky. Pozor – rozhraní TWAIN předává programu pouze obrazová data, takže výsledné soubory nemohou obsahovat informaci EXIF.

Získat ze schránky

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

Snímání obrazovky

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

Stáhnout obrázky z webu

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

Typy stahování

- **Všechny obrázky do jedné složky** – obrázky budou ukládány do aktuální složky, bez ohledu na to, z jaké úrovně vnoření byly staženy. Při výskytu více souborů stejného jména budou soubory rozlišeny přidáním podtržítka a čísla do názvu.

- **Jméno serveru jako složka** – obrázky budou ukládány do složek, které budou shodné s názvy domén a soubory budou pojmenovány podle jejich skutečné adresy,

příklad:

složka: www.zoner.cz

soubor: zme.test.hory.ledovec.jpg

- **Vytvářet složky jako na serveru** – program vytvoří strukturu složek a obrázků, která bude odpovídat umístění obrázků jako na serveru,

příklad:

složka: www.zoner.cz

podložky: \zme\test\hory

soubor: ledovec.jpg.

Úpravy, vylepšování obrázků a efekty

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

UPOZORNĚNÍ:

Úpravy prováděné v Průzkumníkovi se ihned aplikují do souborů bez možnosti vrácení zpět!

Doporučujeme vám, pokud je to možné, zálohujte originály a pracujte na kopiích. Využijte možnost vypálení záložních médií v Zoner Media Exploreru.

Univerzální dialog pro obrázkové filtry

Většina úprav obrázků se ovládá v univerzálním dialogu, jehož horní část je pro všechny efekty společná. Spodní část se mění podle zvoleného efektu.

Horní část umožňuje uživateli shlédnout výsledky filtru ještě před jeho aplikací. V levé části jsou čtyři tlačítka pro řízení měřítka – zvětšení, zmenšení (možno též kolečkem myši), 100% měřítka a zvětšení do plochy. Tlačítka vedle se zapíná zobrazení histogramu a přepalu. Zobrazený histogram je v rámci náhledu možné libovolně umístit. Přepínáním čtyř tlačítek se volí jasová složka nebo zobrazený barevný kanál.

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 dialogů mají měnitelnou velikost, zvětšení okna se projeví zvětšením náhledové plochy dialogu.

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** a náhled obnovujte klepnutím na tlačítko **Náhled**. Při hromadných operacích je v dialogích vlevo zobrazen seznam souborů, na které se má změna aplikovat. Seznamem můžete procházet a nastavenou úpravu „otestovat“ na všech obrázcích. Úprava se aplikuje buď na jeden aktuální obrázek klepnutím na tlačítko **Aplikovat** nebo na všechny (**Aplikovat na vše**).

Parametry úprav v dialogích je možné ukládat a obnovovat pomocí ovládacích prvků umístěných těsně pod náhledy. Nastavené parametry jsou při aplikaci uloženy pod jménem **<Poslední použité>**. Tyto parametry jsou automaticky načteny při opětovném vyvolání dialogu. Pomocí tlačítek **Uložit** a **Smazat nastavení** může uživatel připravit libovolné množství předvoleb. Tlačítko **Výchozí nastavení** rychle vybere položku **<Výchozí>**, která představuje „nulový stav“ dialogu.

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

Bezztrátové operace JPEG

Protože je kompresní metoda JPEG ztrátová, může při každém novém uložení do tohoto formátu dojít ke ztrátě obrazových informací. Zoner Media Explorer umožňuje na souborech JPEG při otočení a převrácení za určitých okolností bezztrátové transformace (lossless transformations).

Bezztrátová transformace je možná pouze u obrázků, které 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 Zoner Media Exploreru vždy bezztrátové. Pokud není technicky možné provést transformaci bezztrátově, postupuje se podle volby v **Možnosti | Všeobecné | Pokud není možno provést bezztrátovou transformaci JPEG obrázku**.

Bezztrátové úpravy jsou prováděny pouze při volání operací z Průzkumníka, v Editoru je nutné při otevření souboru dekodovat celý obraz a při ukládání zase zpětně kódovat, jde tedy vždy o potenciálně ztrátovou operaci.

Otočení a převrácení

O 90°

Označte v Průzkumníkovi všechny obrázky k otočení a v menu vyberte **Upravit | Otočení a převrácení | Otočit vlevo o 90° [CTRL+L]** nebo **Otočit vpravo o 90° [CTRL+R]**. Úprava bude aplikována najednou. Při volání z Průzkumníka je úprava v obrázcích JPEG, pokud je to možné, bezztrátová. V Editoru jsou volby v menu identické.

O přesný úhel

Označte v Průzkumníkovi všechny obrázky k přesnému otočení a v menu vyberte **Upravit | Otočení a převrácení | Přesně otočit... [CTRL+SHIFT+R]**. V Editoru je volba v menu identická.

Otočit podle EXIF

V digitálních fotoaparátech, které mají speciální senzor, lze ukládat příznak natočení do konkrétního obrázku. Obrázek se po stažení do počítače jeví sice jako nenatočený, ale v EXIFu obsahuje informaci o směru otočení. Zoner Media Explorer takové obrázky zobrazuje v náhledech Průzkumníka a v Editoru v základním (neotočeném) stavu. Pokud chcete, aby byly správně natočené, označte je v Průzkumníkovi a v menu zvolte **Upravit | Otočení a převrácení | Otočit podle EXIF**. Úprava je v obrázcích JPEG, pokud je to možné, bezztrátová.

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 menu Průzkumníka **Upravit | Otočení a převrácení | Otočit podle proporcí**. Úprava je v obrázcích JPEG, pokud je to možné, bezztrátová.

Převrácení

Převrácení (překlopení) obrázků se provádí v Průzkumníkovi i v Editoru volbou v menu **Upravit | Otočení a převrácení | Převrátit vodorovně** nebo **Převrátit svisle**. Při volání z Průzkumníka je úprava v obrázcích JPEG, pokud je to možné, bezztrátová.

Vylepšení obrazu

K vylepšování obrazu se používá skupina funkcí, která je dostupná v Editoru i Průzkumníkovi pod nabídkou **Upravit | Vylepšit obraz**. Některé funkce se v dialogích opakují, protože je výhodné jejich současné použití v kombinaci s jinými, typickým příkladem je automatické vyvážení bílé. V Editoru se úpravy aplikují na celý obrázek nebo na vybranou část.

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

Úrovně

Úrovně (Levels) jsou důležitý nástroj pro korekci tónového rozsahu a vyvážení barev. Funkci vyvoláte pomocí **Upravit | Vylepšit obraz | Úrovně [SHIFT+L]**. Práce může probíhat buď automaticky nebo manuálně podle **Automatické korekce barev**. V levé části se nachází náhled na histogram a nastavení manuální úpravy histogramu. **Kanál** zobrazuje, která ze složek barvy bude zobrazena. Pro každou složku i pro RGB (jasovou 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. Všech pět hodnot se dá volit jak přímo číslem v odpovídajícím poli, tak i posunem myši za trojúhelníkové značky pod histogramem a škálou výstupního přechodu.

Položky **Černý bod** a **Bílý bod** umožňují zvolit si 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 Automatický kontrast „roztahuje“ jednotlivé barvy, proto zde může dojít ke změně barevného podání obrázku. **Cílové barvy** umožňují změnit do jakých barev se přemapuje 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 extrémny.

Upravit barvy

Funkci pro úpravu barev vyvoláte z menu **Upravit | Vylepšení obrazu | Upravit barvy... [CTRL+1]**

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 nesprávně zabarvených fotek vlivem nenastavené korekce bílé vyvoláte z menu **Upravit | Vylepšení obrazu | Upravit teplotu barev... [CTRL+2]**. Korekce se provádí automaticky, určením barevně neutrálního bodu nebo zadáním teploty osvětlení.

Ruční určení barevně neutrálního bodu umožňuje výběr takzvané „šedé barvy“. To je barva, která nemá po aplikaci obsahovat žádný barevný tón a zároveň není úplně bílá, protože z čisté bílé není možné zjistit barevný posun.

Teplota osvětlení se zadává dvěma posuvníky. První slouží k určení aktuální hodnoty barevné teploty obrázku a druhý ke stanovení požadované teploty barev.

Vylepšit expozici

Funkci pro vylepšení expozice vyvoláte z menu **Upravit | Vylepšení obrazu | Vylepšit expozici... [CTRL+3]**.

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

Speciální funkci kombinující více metod úprav obrazu vyvoláte z menu **Upravit | Vylepšení obrazu | Kombinovaná úprava obrazu... [CTRL+4]**.

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

Automatizované vyrovnání histogramu se používá na optimální nastavení světelnosti (luminosity) fotografie k maximálnímu zvýraznění všech detailů. Zoner Media Explorer implementuje celkové vyrovnání a jemné vyrovnání histogramu buď pro celý obrázek nebo RGB složky. Uživatel nastavuje sílu aplikace efektu od 0 do 100 % a to na celý obrázek, světlé části nebo stíny.

Maskování neostrosti

Funkci vyvinutou speciálně pro zaostřování fotografií vyvoláte z menu **Upravit | Vylepšení obrazu | Maskování neostrosti...** [CTRL+5].

Jedná se o funkci odvozenou z tradiční filmové technologie. Jejím vhodným použitím 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 neostřé 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 přeastření, které se projevuje světlými obrysy (nebo dokonce záři) vycházející z hran. **Práh** určuje jak musí být rozdílné dvě hodnoty jasy, aby byly považovány z 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.

Jasová metoda je aplikací funkce Maskování neostrosti pouze na jasovou složku obrázku. Tuto metodu použijte při nežádoucích barevných posunech ve výsledném obrázku. Nastavení **Vysoká kvalita** způsobí provedení části výpočtů přesnější metodou a má význam pro dosažení vyšší kvality efektu za cenu delšího výpočtu.

Zaostřit nebo rozmazat

Jednoduchá funkce pro zaostření nebo rozmazání je dostupná z menu **Upravit | Vylepšení obrazu | Zaostřit nebo rozmazat...** [CTRL+6].

První posuvník je společný pro ladění ostrosti obrázku směrem k rozmazání nebo zaostření. Navíc program podporuje volbu režimu práce nad barevnými složkami nebo jasem prostřednictvím volby Upravovat pouze jasovou složku. Pro silnější efekt rozmazání je zde ještě druhý posuvník.

Odstranění vad obrazu

Šum

Pro odstranění šumu z fotografie použijte **Upravit | Odstranit vady obrazu | Šum** [CTRL+SHIFT+N]. Zoner Media Explorer 6 disponuje nástrojem pro odstranění nepříjemného šumu z digitálního obrazu, a to 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 obou se volí **Charakter šumu** podle konkrétního obrázku. U aditivního šumu upravuje uživatel ještě **Typ obrazu** a **Sílu filtru**. **Zachování hran** je vhodné použít pokud filtr rozmazává hrany.

Chromatická vada

Na opravu fotografií s chromatickou vadou je vhodná funkce **Upravit | Odstranit vady obrazu | Chromatická vada** [CTRL+SHIFT+A].

Chromatická vada (aberrace) je jev, který vzniká nestejným lomem světelných paprsků různé vlnové délky. Na snímcích se projevuje nejčastěji fialovou, někdy též zelenou nebo modrou rozpitou konturou v místě s velkým kontrastem. Zoner Media Explorer nabízí velmi snadno ovladatelný nástroj pro odstranění této chyby. Uživatel volí barvu a toleranci pro korekci.

Soudkovitost

Na fotografii se soudkovitostí je možné použít funkci **Upravit | Odstranit vady obrazu | Soudkovitost** [CTRL+SHIFT+D]

Soudkovitost a poduškovitost je častá vada objektivů, zřejmá při fotografování architektury a rovných hran. Uživatel volí sílu prohnutí nebo vypuknutí objektu. Při prohnutí dovnitř je možné s výhodou použít **Automatické ořezání**. Volbu **Kvality** je možné použít pro urychlení náhledu například **Nejbližší body** a efekt po nalezení optimální hodnoty aplikovat v nejlepší – **Bikubické metodě**.

Funkci je nejlepší aplikovat na původní neořezanou fotografii.

Vinětace

Vinětaci z fotografií pomáhá odstranit funkce z menu **Upravit | Vylepšení obrazu | Odstranit vinětaci ...** [CTRL+SHIFT+V].

Vinětace je nestejněměrná expozice v ploše fotografie. Obvykle vzniká při skenování, větší transfokaci nebo při delších expozičních časech. V dialogu se nastavuje síla efektu automatické antivinětace, gamma korekce, voleb roztažení kontrastu a zachování barev.

Řádkový proklad

Problematiku obrázků s řádkovým prokladem řeší funkce **Upravit | Vylepšení obrazu | Řádkový proklad ...** [CTRL+SHIFT+L].

Digitální kamery a jiná videotechnika pracuje z historických důvodů s prokládanými snímky. Takové snímky obsahují pouze liché nebo pouze sudé řádky. Obrázek složený z takových snímků může obsahovat dva za sebou následující velice rozdílné záběry. Toto se projevuje rušivě především při větším pohybu ve scéně, ale i při například mrknutí. ZME umožňuje upravit fotografie pořízené obsahující prolínající se snímky. Podle volby **Zachovat liché řádky** se odstraní polovina řádků a vytvoří se nové buď duplikací nebo interpolací původních řádků – podle volby **Metoda**. Metoda **Prohodit** pouze prohazuje sudé a liché řádky.

Obrázkové efekty

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

Odstíny šedi

U některých fotografií je efektní použití konverze do černobílé fotografie. Použití funkce **Upravit | Efekty | Odstíny šedi** [CTRL+G] 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** – jiná varianta výpočtu výsledné barvy

- **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 dává uživateli nejvíce možností zvolit si s jakým důrazem má být použita která složka. Volba **Normalizovat** zaručí, že součet procent bude rovných 100 %.

Stará fotografie

Volba v menu **Upravit | Efekty | Stará fotografie...**

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

Exploze

Volba v menu **Upravit | Efekty | Exploze...**

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

Olejomalba

Volba v menu **Upravit | Efekty | Olejomalba...**

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

Vlny

Volba v menu **Upravit | Efekty | Vlny...**

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

Kresba tužkou

Volba v menu **Upravit | Efekty | Kresba tužkou...**

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

Posterizace

Volba v menu **Upravit | Efekty | Posterizace...**

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

Protlačení

Volba v menu **Upravit | Efekty | Protlačení...**

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

Detekce hran

Volba v menu **Upravit | Efekty | Detekce hran...**

Tradiční bitmapový efekt. Nastavuje se síla efektu.

Negativ

Volba v menu **Upravit | Efekty | Negativ...**

Převrácení barevných složek.

Ostatní manipulace s obrázky

Text do obrázku

Funkce se vložení textu do obrázku se používá nejčastěji k vložení copyrightu do fotografie. Tuto funkci vyvoláte v Průzkumníku i v Editoru volbou v menu **Upravit | Ostatní | Text do obrázku** [CTRL+T].

V dialogu zadejte vkládaný text, parametry textu, 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.

Funkce vložení textu do obrázku je zahrnuta i do dialogu hromadných konverzí: v Průzkumníku menu **Organizovat | Hromadné konverze** [CTRL+Q].

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

Obrázek do obrázku

V Průzkumníku i v Editoru – volba v menu **Upravit | Ostatní | Obrázek do obrázku** [CTRL+SHIFT+T]. Funkce se používá nejčastěji k vložení malého loga nebo podpisu fotografa do fotografie.

V dialogu vyberete obrázek pro vložení, umístění, posunutí od zvoleného okraje a průhlednost (z obrázků typu GIF a PNG).

Obálky

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

Vybraný obrázek lze ořezat dle několika desítek předdefinovaných tvarů, jako jsou srdíčka, bubliny, rámečky apod. Zoner Media Explorer umí nastavit ostrost ořezu, barvu zbylého pozadí a ořez udělat „do ztracena“.

Obálky slouží k tématickým výřezům z fotografií. Mohou být buď černobílé nebo barevné. 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.

Vaše vlastní obálky

Soubor motivů (obálek) můžete rozšiřovat. Obrázky se „ořezávají“ podle masek, které jsou uloženy v jedné ze systémových složek Zoner Media Exploreru 6 – 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.

Průhledné hrany

Pokud chceme nějakým způsobem „vyhladit“ okraje obrázku, můžeme využít funkci **Upravit | Ostatní | 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 obrázků 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 | Ostatní | 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** | **Ostatní** | **3D tlačítka** vytvoří z obrázků prosvětlením nebo ztmavením hran objekty podobné tlačítkům. Vytvoření „tlačítka“ z obrázku znamená úprava jeho okrajů, tak aby navozoval třírozměrný dojem.

Specifický ořez

Je vhodný zejména pro hromadné ořezání více obrázků podle předem definovaných kritérií. V Průzkumníku se vyvolává v menu **Upravit** | **Ostatní** | **Specifický ořez...** [CTRL+SHIFT+W]

Změna rozměrů

Při práci s obrázky často potřebujeme pro publikování jejich menší varianty. 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 (dot) bude použito na jednotku délky jeden palec (inch). 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. Uživatel si může 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** – jejich vliv je popsán níže.

Uložit pouze obrazová data zaručí, že se do výsledných obrázků nebude ukládat EXIF a jiné informace, což může být při zmenšení obrázku za účelem úspory rozhodující.

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

Pokročilá změna rozměrů

V Průzkumníku i v Editoru se provádí v dialogu, který se získá volbou v menu **Upravit** | **Pokročilá změna rozměrů** [SHIFT+E]. Dialog na změnu rozměrů obsahuje tři přístupy:

- **Uživatelská velikost**
- **Zachovat proporce** – zatrhněte šířku nebo výšku a zvolte jeden rozměr.
 - **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.

Metody přerastování

Existuje nepřehledné 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 obrázku.

Jednou z charakteristik přerastrovávacích 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
- **Bilineární** – 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, vhodný 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
- **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.

Okraje a rámečky

V Průzkumníku i v Editoru – volba v menu **Upravit | Okraje a rámečky** [CTRL+SHIFT+B].

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

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

Změna okraje a nastavení rámečků je zahrnuto i do dialogu hromadných konverzí, v Průzkumníku menu **Organizovat | Hromadné konverze** [CTRL+Q].

Konvertovat soubor

Příkaz **Upravit | Konvertovat soubor** [CTRL+SHIFT+F] je dostupný pouze z Průzkumníka. Po jeho vyvolání se zobrazí konverzní dialog. V jeho levé části je volba Formát. Tato volba je klíčová pro nastavení zbytku dialogu. Pod ní jsou specifické parametry formátu. V pravé části je nastavení barevné hloubky a případné konverze barev a nastavení palety.

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 okolo 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.

Ukládat je možné do těchto formátů:

- **GIF** – pouze paletový formát, bezztrátová komprese LZW, maximálně 256 barev, 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

Pokud je bitmapový obrázek otevřen v Editoru je možné jej uložit v libovolném z těchto formátů pomocí **Soubor | Uložit jako [CTRL+SHIFT+S]**.

Organizace souborů

Souborové operace

Zoner Media Explorer se chová podobně jako tradiční průzkumník Windows.

Přehled operací se soubory:

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

Lokální nabídka

Pokud v průzkumníkovi klepnete na soubor pravým tlačítkem objeví se podobná lokální nabídka, jakou znáte z průzkumníka Windows.

Označování (vybírání) souborů

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

Souborový strom versus katalog

Většina programů pro práci s digitální fotografií 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 Media Explorer 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.

Základní souborové operace

Menu **Organizovat** obsahuje všechny volby pro dokonalý přehled nad multimediálními daty a jejich katalogizaci. V tomto menu nalezne uživatel 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).

Vyhledávání

Vyhledávání se spouští v menu **Organizovat | Najít... [CTRL+F]**. Vyhledávat lze podle názvu a umístění souborů, podle data vytvoření, modifikace, podle velikosti, podle názvu, autora, popisu a klíčových slov uložených v EXIFu. 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 **Možnosti**.

Alba

Album Zoner Media Exploreru 6 představuje standardní složku Windows, ve které jsou zástupci odkazující na konkrétní soubory.

Všechna alba se ukládají do složky Alba, která je standardně umístěna ve složce Dokumenty (My Documents). Její umístění se odvozuje od nastavení v dialogu **Možnosti | Složky**.

Alba se chovají jako normální složky, takže obrázky můžete prohlížet a upravovat. Mazání položky v albu znamená smazání zástupce, takže originál zůstane zachován. Kopírování nebo přesun položky z alba do jiné složky se bude týkat také pouze zástupce.

K čemu jsou alba

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

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

Archiv médií

Zoner Media Explorer 6 podporuje práci s katalogy externích médií. Uživatel si pomocí ZME naindexuje fotografie na lokálním disku nebo vyjimatelném médiu (nejčastěji CD/DVD) do digitálního archivu. Náhledy a fotografická data jsou následně uložena do databáze. Ve vytvořeném katalogu je vyhledávání mnohem rychlejší než v neindexovaných souborech. Archiv umožňuje uživateli snadné řazení obrázků podle fotografických informací (zobrazení typu detail).

Přítomnost média

Do databáze archivu jsou pro případ nepřítomnosti média ukládány uživatelem 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 uživateli aktuálně zobrazována symbolem zatržítka u náhledu obrázku nebo složky.

Velikosti náhledů a databáze

Velikosti náhledů pro zobrazení v okně průzkumníka a pro zobrazení v okně Náhled se definuje při zakládání archivu. Velikost databáze pro jedno plné CD (přibližně 600 fotografií) s normální velikostí náhledu Průzkumníka a většími náhledy 640 × 480 bodů je zhruba 20 MB.

Přidat médium

Funkce **Organizovat** | **Archiv médií** | **Přidat médium** 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 uživatel vybere 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** umožňuje uživateli 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 Zoner Media Exploreru a je důležité, aby zároveň nebyl spuštěn žádný jiný Zoner Media Explorer ani Zoner Editor, které by mohly přistupovat k archivu a to i po síti.

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. Pro ilustraci – jedno CD s 600 snímky přidané do archivu se standardní velikostí malých náhledů a s velkými náhledy o velikosti 640 × 480 bodů zabere v databázi přibližně 20 MB.

Po odstranění velkých náhledů se doporučuje spustit údržbou archivu médií.

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 ZME (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 uchovávají pouze odkazy na původní obrázky. Pomocí funkce **Organizovat** | **Vykopírovat soubory** lze tyto soubory jednoduše kopírovat.

CD kompilace

Zoner Media Explorer umí používat vypalovací mechaniky a přímo vytvářet CD a DVD media. Vypalování lze používat dvěma způsoby. Bud je možné přímo vypalovat označené soubory nebo je možné vytvořit CD kompilaci pomocí **Organizovat** | **Nový objekt** | **Nová CD kompilace**. CD kompilace je obdoba alba (soubory a složky se sem ukládají jako zástupci na původní soubory) s vypalovací lištou s tlačítky **Vypálit** a **Přepočítat velikost**. Tuto kompilaci je možné upravovat a opakovaně vypalovat.

Import a export dat

Generování seznamu souborů

Volbou v menu Průzkumníka **Organizovat** | **Import a export dat** | **Generovat seznam souborů** vytvoříte textový soubor se seznamem souborů a jejich vlastností v uživatelem definovaném tvaru. Po zvolení na jaké soubory se má funkce aplikovat, vybírá uživatel formátovací řetězec a typ výstupu. Generování řetězce je věnována samostatná kapitola **Formátovací řetězec**.

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.

Po skončení operace bude výstupní soubor automaticky otevřen v zaregistrovaném programu: TXT v Poznámkovém bloku (standardně Notepad) a HTML pomocí internetového prohlížeče (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 **Organizovat | Import a export dat | Exportovat popisky a Importovat popisky** můžete tyto popisky vyexportovat do souborů nebo naimportovat. Uživatel si může zvolit, zda použije jako popis 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™

Zoner Media Explorer 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 **Organizovat | 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.

Načtení klíčových slov

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 Media Exploreru. Zoner Media Explorer ukládá klíčová slova přímo do obrázkových souborů do oblasti EXIF. Klíčová slova se tak nemohou z obrázku ztratit ani když je přemístíte jinam nebo nějakou havárií přijdete o svá data.

Tuto funkci doporučujeme použít například při přechodu z předchozí verze Zoner Media Exploreru 5. Nový ZME tak bude mít kompletní seznam použitých klíčových slov a bude je nabízet v dialogích pro hledání a přidání klíčových slov.

Operace s informacemi

Většina digitálních fotoaparátů ukládá do obrázků JPEG dodatečné informace, například clonu, čas expozice, použití blesku, transfokační vzdálenost atd. Tyto informace jsou ukládány podle standardu nazvaného EXIF (Exchangeable Image Format). V průměru se jedná o 20 údajů.

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

Zoner Media Explorer 6 podporuje EXIF včetně poslední normy 2.2 (EXIF Print) a základní informace EXIF dokáže zobrazit v okně **Informace**.

Zobrazení všech údajů EXIF a IPTC

Kromě zobrazení základních údajů v okně Informace jsou data z EXIF a IPTC přístupná v dialogu, který získáte volbou v menu Průzkumníka **Organizovat | Informace o obrázku** [SHIFT+ENTER] a to v sekci Všeobecné informace. Informace lze z dialogu kopírovat do schránky v přehledné tabulce v prostém textu.

Klíčová slova a popisy

Všem fotografiím lze přiřadit doplňující identifikační údaje, jako jsou název, komentář, autor, klíčová slova. Ty poté slouží pro vyhledávání, filtrování a zobrazení v publikačních nástrojích (např. tisk) nebo při vkládání textů do obrázku.

Zálohování a obnova informací

Úpravou fotografií v mnoha programech přichází uživatel o informace EXIF, IPTC, barevných profilech a jiných informací obsažených v obrázcích.

Pomocí ZME však můžete provádět úpravy i v jiném programu, který EXIF a další informace ve fotografiích nepodporuje. Zoner Media Explorer 6 provádí kompletní zálohu a obnovu veškerých rozšiřujících údajů EXIF a IPTC (i se všemi „markery“), včetně privátních dat výrobců (MakerNote). Záloha se provádí z menu **Organizovat | 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 **Organizovat | Operace s informacemi | Obnovit informace** nebo **Obnovit informace pro pokročilé...** (položku po položce) je možné vrátit zpět informace ze zálohy.

Přidat náhled do EXIF

Pro zrychlení procházení složek s obrázky se používají, pokud je to v nastavení povoleno, náhledy uložené v EXIF.

Pokud pracujete s obrázky typu JPEG již upravenými v programu, který do nich zároveň s úpravou neuložil nový aktuální náhled, použijte funkci **Operace s informacemi | Přidat náhled do EXIF**, která vloží do souborů aktuální náhled.

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 Media Explorer nejenže umí korektně pracovat s obrázky, kde je EXIF v libovolném bloku, ale umí vyvoláním funkce **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 **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.

Informace o obrázku

V dialogu Informace o obrázku [Shift+Enter] lze zobrazit základní informace jako velikost, datum vytvoření souboru atd. Zde je také viditelná kompletní tabulka informací EXIF a IPTC. Dále je zde možno přehrávat nebo upravovat zvukovou poznámku. Ta může být vložena přímo do obrázku (pozor na extrémní nárůst jeho velikosti) nebo přiložena jako externí soubor. Norma EXIF nepodporuje použití zvukové poznámky ve formátu MP3.

Hromadné přiřazení textů

Volbou v menu **Organizovat | Hromadné přiřazení textů...** vyvoláte dialog pro současné zadávání názvu, autora, popisu, copyrightu, klíčových slov a dat vzniku.

Hromadné přejmenování

Přejmenování jednoho souboru je shodné jako v systémovém Průzkumníku Windows, označte soubor a podruhé na něj klepněte nebo stiskněte [F2]. Více označených souborů se přejmenovává automaticky v dialogu, který získáte volbou z menu Průzkumníka **Organizovat | Hromadné přejmenování**.

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

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

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

Hromadné konverze

ZME je vybaveno dialogem pro výkon více funkcí současně na vybraných obrázcích. Tuto funkci vyvoláte z Průzkumníka **Organizovat | Hromadné konverze [CTRL+Q]**.

Ve vyvolaném dialogu jsou záložky **Formát, Cesta, Velikost, Úpravy, Rámečky, Text** a **Obrázek**. Tyto záložky odpovídají funkcím pro konverzi, přejmenování, změnu velikosti, úprava barev a zaostření/roz-mazání, okraje a rámečky, text a obrázek do obrázku. Jedním krokem lze například konvertovat obrázky z BMP do JPEG, přejmenovat je podle schématu s číslováním, sjednotit jejich velikost na 800 × 600, nastavit více jasů o 10 %, ohraničit je bílým okrajem s černými rámečky a do okrajů vložit copyright. Takto nastavenou konverzi lze „odklepávat“ po jedné fotografii a nebo pustit na všechny vybrané fotografie, které se pro dokonalou informaci uživatele zobrazují v seznamu v levé části konverzního dialogu.

Pro podrobnější informace k jednotlivým záložkám viz konkrétní funkce.

Hromadné 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 kalibrovaná, bude jeden obrázek vypadat stejně. Pokud obrázek žádný ICC profil nemá můžeme mu jej pomocí funkce Průzkumníka **Organizovat | Hromadné přiřazení ICC profilu** přiřadit. 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.

Hromadné vylepšení podle PIM

Pokud je v obrázku uložen PIM nebo EXIF Print je možné obrázek trvale vylepšit podle informací v něm uložených. Tato funkce zahrnuje automatickou dodatečnou úpravu fotografií (postprocessing) podle informací uložených fotoaparátem, jako je například autokontrast nebo doostření. Tato funkce je pouze v Průzkumníku pod **Organizovat | Hromadně vylepšit podle PIM** a je vázána na povolenou Správu barev

a existenci PIM nebo EXIF Print informací v obrázku. Informace PIM jsou po aplikaci této funkce z obrázků odstraněny.

Tato funkce umožňuje přenést výhodu podpory PIM i do prostředí, které PIM ignorují, například při exportu fotografií na webové stránky (webové prohlížeče PIM nepodporují) nebo při odesílání fotografií do fotolabu.

Nevýhodou je jistá ztráta informace související s konverzí obrázku do sRGB – barevného prostoru optimálního pro prohlížení. Pro jiné účely, například pro tisk, mohou být vhodnější data z původního obrázku.

Publikovat

Zoner Media Explorer obsahuje v sekci Publikovat široké publikační možnosti.

Tisk a export

V ZME lze tisknout buď jednotlivé obrázky nebo katalogové listy (alba). Jeden obrázek lze na stránce před tiskem vizuálně umístit, takže se nemůže stát, že by část souboru vyjela na druhý papír. Více obrázků je možno rozmístit na stránku podle šablon. ZME obsahuje několik desítek šablon seskupených do tematických oblastí: běžné katalogy, narození dítěte, svatba, oslava narozenin, reportáž, firemní vývěsky, realitní kanceláře, autobazary atd.

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

Pro tisk jednoho obrázku použijte Editor.

Tisk jednoho obrázku

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

Příprava tisku více obrázků

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

1. Výběr obrázků

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

2. Volba šablony

V dalším kroku vyberte tiskovou šablonu. Šablony jsou řazeny do tematických kategorií – indexové tisky, tisk fotografií na fotopapír, obchodní tisky, kalendáře a reportáže.

3. Texty

Pokud šablona obsahuje proměnné texty, vyplňte řádky pod náhledy šablon nebo předdefinované texty vymažte. Některé šablony umožňují vložit formátovací řetězce, které budou nahrazeny podle konkrétního obrázku a nebo strany. Úpravám formátovacích řetězců je věnována samostatná kapitola Formátovací řetězce.

4. Umístění obrázků do šablony

Umístění se provádí dvojitým způsobem ručně nebo automaticky. Při automatickém režimu budou obrázky umístovány podle aktuálního pořadí ve složce na jednotlivé stránky a tiskový výstup se vygeneruje

najednou. Při zatržené volbě **Umístit obrázky manuálně** se v dalším kroku objeví jedna tisková strana, do které můžete přetahovat obrázky ze seznamu vlevo.

Obrázky se umísťují třemi způsoby:

- **Vsadit** – celý obrázek je vsazen do 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.

Tiskové strany

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

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

Tisk a uložení stránek

Pokud jste úspěšně prošli přípravou stránek, nabídne program čtyři možnosti, jak pokračovat – tisknout, uložit, exportovat a editovat. 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 Media Explorer exportuje tiskový výstup do standardního dokumentového formátu PDF (Portable Document Format). Soubor PDF plně podporuje národní fonty.

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.

Díky exportu do PDF můžete pohodlně posílat elektronická alba ve standardním formátu bez nutnosti přikládat prohlížeč aplikaci.

Editace tiskových stran

Tiskové strany lze editovat v 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 naklápění)
- 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.

Vlastní a nové šablony

Pro vytváření vlastních tiskových šablon doporučujeme pořízení grafického editoru Zoner Callisto 4 (Zoner Draw 4). Popis postupu při vytváření šablon a jejich umístění do Zoner Media Exploreru je uveden na stránkách <http://www.zoner.cz/zme>.

Nové šablony (např. aktualizované kalendáře) budou dostupné na internetu. Na stránky se dostanete klepnutím na odkok **Získat další** vedle seznamu kategorií šablon v tiskovém průvodci.

Galerie HTML

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

Do některých polí můžete vkládat 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.

Poznámka: ZME umí exportovat do HTML fotografie také s natočením!

FTP přenos

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

Odeslat e-mailem

Volbou v menu **Publikovat | Odeslat e-mailem...** [CTRL+SHIFT+M] se vybrané soubory v Průzkumníkovi předají vašemu poštovnímu programu, který je vloží do přílohy nové zprávy. Před odesláním je možné na obrázky a další soubory aplikovat několik postupů.

Plnobarevné obrázky je možné zmenšit a nebo překonvertovat 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 ZME 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.

Vypálit CD s obrázky

Zoner Media Explorer 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 s obrázky**. Před vypálením dat vyberte, zda si přejete na CD nebo DVD umístit volně šířitelný prohlížeč obrázků Zoner Media Explorer 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 objemu dat na budoucím mediu a vybrat ze tří voleb dalšího zpracování – vypalování, uložení obsahu CD a uložení ISO souboru.

Vypalování

Tato volba startuje vlastní tvorbu média v CD/DVD vypalovací mechanice. Po vybrání **CD/DVD mechaniky**, **Rychlosti vypalování** (ZME standardně používá maximální možnou) a volby **Ošetření podtečení** (BurnProof, JustLink, ...), která zabrání přerušení vypalovacího procesu při nedostatku dat, zbývá zvolit **Jmenovka média**.

Po vložení média stiskněte tlačítko **Vypálit**. ZME automaticky rozpozná přepisovatelná 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

V případě, že není možné si vypálit médium přímo ze Zoner Media Exploreru, je možné si 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.

Vypálit Video CD

ZME umožňuje rovněž vypálení dat ve formátu Video CD pro prohlížení na „stolních“ DVD přehrávačích, přičemž dovoluje umístit více než 99 fotografií (narozdíl od jiných programů). Volbou v menu Průzkumníka **Publikovat | Vypálit Video CD** vyvoláte výběr obrázků určených k vypálení.

Použitím volby **Generovat indexové stránky** můžete vytvářet nabídku tvořenou několika stránkami s titulkem, volitelným počtem náhledů, navigací a popiskem ke každému obrázku. Popisek obrázku může být definován formátovacím řetězcem. Stiskem tlačítka **Náhled** je možné zobrazit budoucí rozložení obrazovky. Tlačítko **Vypálit** přechází do vypalovacího režimu jako v předchozí kapitole.

Promítání obrázků

Promítání se spouští volbou v menu Průzkumníka **Publikovat | Promítnout složku [F3]**. Pokud chcete změnit nastavení promítání použijte **Publikovat | Promítnout složku s nastavením... [CTRL+F3]**. 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 obrázku v Průzkumníku.

V dialogu s nastavením se určuje typ souborů, automatický nebo ruční přechod na další soubor. Pokud jsou k souborům přiřazeny zvukové poznámky, program umožní jejich přehrání. Nachází-li se mezi soubory k promítání zvukové soubory a videosekvence, budou také postupně přehrány nebo promítnuty.

Promítání lze nastavit tak, aby se zobrazovalo záhlaví nebo zápatí, jehož obsah nadefinujete pomocí formátovacích řetězců. Pro rychlou navigaci lze zapnout v horní části pás náhledů (volba **Zobrazit okno s náhledy**).

Při prohlížení lze obrázky dočasně rotovat o 90° a mazat. Volba **Otočit podle příznaku v EXIF** způsobí automatické dočasné otáčení obrázků podle informací uložených fotoaparátem do fotografie.

Zakázat spořič obrazovky zajistí, že Promítání nebude přerušeno spořičem. Stiskem druhého tlačítka myši v okolí obrázku zobrazíte lokální nabídku, ze které je možné pohodlně ovládat většinu funkcí. U počítače s více monitory je možné určit, na kterém monitoru má proměhnout promítání.

Při prohlížení obrázků je možné zobrazit jejich přepal [SHIFT+O] a histogram [CTRL+H]. Je též možné zobrazit Informace o obrázku [SHIFT+ENTER].

Tapeta

Tapeta (Wallpaper) je označení pro obrázek, který je standardně zobrazen jako pozadí na pracovní ploše Windows. Volbami v menu **Publikovat | Tapeta** lze označený obrázek v Průzkumníku použít jako tapetu ve třech režimech zobrazení a nebo tapetu odstranit.

Odeslat do fotosběrny

Zoner Media Explorer obsahuje manažer zakázek pro výrobu klasických fotografií. V prvním kroku uživatel označí fotografie k výrobě, dále pro ně vybere druh zpracování (lesk/mat), velikost, způsob ořezu a počet. Podle těchto kritérií se vypočítá cena zakázky. Uživatel zvolí nejvhodnější sběrnou k vyzvednutí zakázky. Zoner Media Explorer poskytuje uživateli nejsnazší a nejprůhlednější kompletní zadání zakázky digitální fotografie v tuzemsku.

Zoner Media Explorer podporuje přijímání zakázek dvou největších zpracovatelů fotografií v ČR, společnostmi **FotoStar Südcolor spol. s r. o.** a **Fotolab akciová společnost**.

Postup odeslání do fotosběrny

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

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

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

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

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

Přenos přes pevné médium – Zakázky s velkým datovým objemem lze připravit k nahrání na přenosné médium, kde se také uloží údaje, podle kterých budou fotografie zpracovány. Takové médium je potřeba zanechat osobně do vybrané sběrně, která se postará o doručení zpracovateli. Tato možnost je individuální podle typu zpracovatele.

Česká republika a Slovensko – Pro obě země platí rozdílný ceník, dodací lhůty a seznam sběrem.

Komunikace s fotosběrnou

Modul Centra zakázek digitální fotografie Zoner Media Exploreru pro komunikaci se sběrnami digitálních fotolaboratoří používá pro přenos obrázků a dalších informací dva protokoly na standardních portech HTTP (port 80) a FTP (port 21).

Pokud je váš počítač připojen přímo na internet (např. přes modem) a nenachází se za „oddělovacím“ počítačem (firewall nebo proxy), není třeba nikde nic nastavovat.

Pokud je váš počítač oddělen od internetu proxy serverem, je potřeba mít povoleny protokoly HTTP a FTP. Je třeba také nastavit správné parametry HTTP a FTP proxy v Centru zakázek digitální fotografie (tlačítko **Konfigurace...**).

V případě, že nejste správcem sítě, předejte prosím tyto informace vašemu správci, který již bude vědět co je potřeba nastavit.

Při problémech také ověřte, že máte poslední sestavení programu **Nápověda | Ověření aktuální verze**.

Nastavení programu

Dialog pro nastavení možností programu vyvoláte volbou **Nastavení | Možnosti** [CTRL+M] v hlavní liště programu (ikonka s ozubeným kolem). Na levé straně je seznam sekcí, v pravé části se zobrazují volby podle vybrané sekce. Tlačítko **Výchozí** vlevo dole nastavuje výchozí hodnoty pro aktuální stránku.

Všeobecné

Položka **Skin** umožňuje změnit vzhled Zoner Media Exploreru. **Styl náhledů** určuje zobrazení obrázků v Průzkumníku při zobrazení typu náhledy. **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.

Zobrazení

V této sekci se nastavuje jaké typy souborů (typ souboru určuje jeho přípona) se zobrazují v Průzkumníku. Uživatel si může zobrazit všechny soubory nebo vybrat z podporovaných souborů.

Zde je možné vypnout barevné zvýraznění. **Zobrazit složky v Průzkumníku** určuje zda budou zobrazovány složky i v Průzkumníku stejně jako v Navigátoru.

Náhledy

Podle nastavení ze sekce Náhledy se řídí zobrazování malých náhledů obrázků v Průzkumníku. Zoner Media Explorer si náhledy, které již z obrázků načetl ukládá do souboru určeném **Složkou s pamětí pro náhledy**. Velikost souboru je limitována **Maximální velikostí paměti**, kde se určuje počet uložených náhledů. Zde je možné tlačítkem **Smazat paměť** „vyčistit“ celou paměť s náhledy a tak přinutit Zoner Media Explorer, aby znovu načítal všechny náhledy. **Velikost náhledu** má pět přednastavení. Uživatelská velikost je nastavitelná až do rozměrů 250 × 250 bodů. **Používat JPEG kompresi pro náhledy** dovoluje zmenšit objem souboru s náhledy s nevýhodou drobného zpomalení Průzkumníka. U komprese JPEG se určuje její **Kvalita**. Zoner Media Explorer umí pro zrychlení **Načítat náhledy z EXIF**. **Zobrazit v náhledu obrázku ikonu zaregistrovaného programu** řídí zobrazování symbolu na náhledu obrázku, který umožňuje na poklepání otevřít zaregistrovaný program.

Editor

V této sekci se nastavují parametry ovlivňující chování a vzhled Editoru, jako je například **Barva pozadí editoru**. Při zobrazení obrázku upravuje Editor velikost obrázku podle nastaveného měřítka. Pokud není měřítko 100 %, použije se ke změně velikosti metoda nastavená u **Kvality 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.

Další prvek 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 určuje 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.

Složky

Zde se nastavuje cesta ke složce **Obrázky**. Obsah této cesty je zobrazován při zvolení položky **Obrázky** v Navigátoru. Tuto cestu si nastavuje uživatel při prvním startu programu.

Standardně je nabídnuta systémová složka **Obrázky (My Pictures)**, která se nachází ve složce **Dokumenty (My Documents)**.

Další nastavení je **Složky ZME**. Tato cesta sdružuje několik speciálních podsložek Zoner Media Exploreru. Jsou to **Alba**, **CD kompilace**, **Archiv médií** a **Výsledky hledání**. Tato cesta se nastavuje po instalaci automaticky do složky **Dokumenty (My Documents)**.

Integrace

Nastavení této sekce ovlivňuje zapojení Zoner Media Exploreru do uživatelského prostředí Microsoft Windows. Zaškrtnutím jednotlivých přípon souborů a potvrzením, si uživatel zaregistruje typy souborů na ZME. To mu umožní vyvolávat Editor (a z něj pomocí [ENTER] i celý ZME) například na dvojklik ve Windows Exploreru. **Integrovat Zoner Media Explorer do Windows** řídí zobrazení položek pro rychlé spuštění **Zoner Media Explorer** a **Zoner Editor** v kontextové nabídce, která se zobrazí po stisknutí druhého tlačítka myši na souboru.

Správa barev

Zaškrtnutím **Používat správu barev** zapnete podporu práce s barevnými profily vstupních a výstupních zařízení. To umožní lepší interpretaci barev na monitoru. Při použití správy barev na správně nastaveném systému dosáhnete vyšší věrnosti barev jak na monitoru, tak při tisku.

Používat Print Image Matching a EXIF Print – zapíná podporu rozšířených informací podpora **Print Image Matching II (PIM)** a **EXIF Print**. Moderní fotoaparáty zapisují do obrázku podrobné informace o tom, jak byl snímek pořízen. Na základě těchto informací ZME provádí při zobrazení automatické úpravy, tak aby obrázek vypadal co nejlépe bez nutnosti zásahu uživatele. S použitím této funkce při tisku na tiskárně kompatibilní s **Print Image Matching** je dosaženo kvalitnější a bohatší podání barev.

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).

Profily zařízení

- Monitor barevný profil určený pro zobrazování
- Tiskárna barevný profil pro tisk
- Fotoaparát barevný profil automaticky vložený do obrázků při použití funkce „kopírovat/přesunout ze zařízení“
- Scanner barevný profil automaticky vložený do obrázků při použití funkce „získat z rozhraní TWAIN“

Nezvolení profilu znamená

- Tiskárna použije profil zvolený v systému
- Scanner a Fotoaparát . . neprovede se přiřazení profilu
- Monitor použije se sRGB

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.

Přestože je v Media Exploreru 6 práce s CMYK obrázky kvalitnější než v předchozích verzích, není na 100 % kompatibilní s Adobe Photoshopem a proto je obecně vhodnější přenášet obrázky v RGB.

Informace

Naprostá většina zařízení na pořizování digitálních fotografií ukládá spolu s grafickými daty dodatečně informace EXIF (Exchangeable Image File Format), které uchovávají parametry vzniku fotografie, jako jsou clona, čas expozice, transfokační vzdálenost, použití blesku, citlivost atd. V průměru se jedná o 20 údajů. ZME zobrazuje a ukládá rovněž informace uložené ve formátu IPTC, používaném např. aplikacemi firmy Adobe. Uživatel si sám definuje, která informace bude zdrojem informací a do které oblasti (případně do obou) budou data zapisována.

K určení chování jsou nastavení **Primární zdroj dat** a **Primární cíl**. Další nastavení řídí zachovávání privátních dat výrobce (MakerNote) a Adobe XML.

Uložení, načtení a obnovení nastavení

Zoner Media Explorer 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 ZME. Soubor je po uložení možné zase načíst funkcí **Načíst nastavení**. Funkce **Obnovit výchozí nastavení** provede kompletní smazání všech nastavení ZME. Program se poté bude chovat jako ve stavu těsně po první instalaci a spuštění. Po použití funkce pro načtení nebo obnovu nastavení je nutné ZME ukončit a znovu nastartovat.

Žádná z těchto funkcí nemá vliv na nastavení fotosběren – neukládá je ani neobnovuje. Další takovou výjimkou je nastavení předvoleb pro export do HTML galerií, které se ukládají do „ini“ souborů u HTML šablon.

Upravit lištu nástrojů

V titulku okna Editor a Průzkumník se nachází lišty nástrojů. Obě tyto nabídky jsou konfigurovatelné. Použijete-li druhé tlačítko kdekoliv na liště, objeví se lokální nabídka s volbami **Výchozí** a **Upravit**. Volba **Výchozí** nastaví lištu do původního stavu, volba **Upravit** zobrazí konfigurační dialog. V tomto dialogu je možné libovolně upravit tlačítka v liště nástrojů. V levé části jsou dostupná tlačítka, v pravé polovině tlačítka již zobrazená v liště. 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). Dialog pro konfiguraci lišty je možné vyvolat též pomocí **Nastavení | Upravit lištu nástrojů | Editor** nebo **Průzkumník**.

Kalibrovat monitor

Tato volba zobrazí dialog s obrázkem s vyváženými barvami a proužkem s přechodem mezi bílou a černou barvou. 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.

Formátovací řetězec

Formátovací řetězec je obecný předpis, podle kterého se budou formátovat informace o obrázku. Uživatel si může tento řetězec 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.

Tento řetězec je možné využít na několika místech ZME:

1. definice Informačního stavového řádku v Editoru a Průzkumníku
2. promítání souborů
3. generování HTML galerií
4. tisk a export pomocí šablon
5. vkládání textu do obrázků
6. generování seznamu souborů
7. tvorba Video CD

Významy jednotlivých polí:

Pole	Význam
{I}	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
{NAME}	Jméno souboru
{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_CAMHWMAKER}	Výrobce fotoaparátu
{CAM_CAMHWMODEL}	Model aparátu
{CAM_CAMERASW}	Software

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. 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**. Význam těchto položek je uveden dále. Zkušený uživatel může psát formátovací řetězce ručně bez použití dialogu pro formátování.

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, popisek“ pokud bude mít popisek, v opačném případě bude výsledek „Fotka“ bez separátoru.

Pokud uživateli nevyhovuje standardní oddělovač, může si pomocí zápisu {NAME#S:“; „} tento 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 popisek použit.

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

Další možnosti rozšíření

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

Formátování data a času

{TC#F:S}. krátký formát (18.7.2003 16:45)
{TC#F:L}. dlouhý formát (18. července 2003 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, 12 hodinový cyklus
hh. Hodina s úvodní nulou, 12 hodinový cyklus
H Hodina bez úvodní nuly, 24 hodinový cyklus
HH Hodina s úvodní nulou, 24 hodinový 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#TC:"hh':‘mm’:‘ss tt“}
výsledek: pá, VII 18 03; 18. července 2003 16:45:15

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 uživatele. 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 užit, bude ignorován.

Klávesové zkratky

Globální zkratky

Ctrl+M	Možnosti
Alt+0-9	Přepínání rozložení oken
F1	Nápověda
F5	Obnovit
F8	Režimy Navigátoru
F9	Náhled – Informace – Histogram

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+Shift+T	Obrázek do obrázku
Ctrl+T	Text do obrázku
Ctrl+Shift+B	Okraje a rámečky

Pokročilé úpravy obrazu

Shift+L	Úrovně
Ctrl+1	Upravit barvy
Ctrl+2	Upravit teplotu barev
Ctrl+3	Vylepšit expozici
Ctrl+4	Kombinovaná úprava obrazu
Ctrl+5	Maskování neostrosti
Ctrl+6	Zaostřit nebo rozmazat
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 průzkumník

Alt+C	Kopírovat do složky
Alt+M	Přesunout do složky
Backspace	O úroveň výš
Esc	Zrušit výběr
Num *	Inverze výběru
Num /	Speciální výběr
Ctrl+A	Vybrat vše
Ctrl+I	Inverze výběru
Ctrl+F	Najít
Ctrl+P	Tisk a export
F2	Přejmenování

F3	Promítání složky
Ctrl+F3	Promítání složky s nastavením
F6	Nová složka
F7	Nové album
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
Alt+Enter	Vlastnosti souboru
Enter	Otevřít v Editoru
Ctrl+Enter	Otevřít v novém Editoru
Ctrl+Shift+C	Kopírovat obrázek do schránky
Ctrl+K	Hromadné přiřazení textů
Ctrl+Shift+Q	Hromadné přejmenování
Ctrl+Q	Hromadné konverze

Operace s otevřením v Editoru

Alt+Shift+S	Oříznout
Alt+Shift+H	Srovnat horizont
Alt+Shift+C	Upravit kolinearitu
Alt+Shift+R	Redukovat červené oči
Alt+Shift+L	Klonovací razítko

Pouze editor

Ctrl+O	Otevřít soubor
Ctrl+S	Uložit soubor
Ctrl+Shift+S	Uložit jako
Ctrl+Shift+I	Import ve vektor. editoru
Ctrl+Shift+E	Export do PDF
Z	Měřítko*
P	Navigace (panning)*
S	Označování a ořez*
H	Srovnání horizontu*
C	Úprava kolinearit*
R	Redukce červených očí*
L	Klonovací razítko
Shift+Enter	Informace o obrázku
Enter	Přejít do Průzkumníka
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 měřítka – výběr
1	Měřítko 10 %*
2	Měřítko 25 %*
3	Měřítko 50 %*

4	Měřítko 100 %*
5	Měřítko 200 %*
6	Měřítko 400 %*
7	Měřítko 800 %*
8	Měřítko 1600 %'*
Num +	Měřítko plus*
Num -	Měřítko mínus*
Num 0	Měřítko celý obrázek*
Num *	Měřítko 100 %*
F11	Předchozí strana
F12	Následující strana
Home	První soubor*
End	Poslední soubor*
Page Up	Předchozí soubor*
Page Down	Následující soubor*
Ctrl+Delete	Smazat soubor*
Ctrl+Shift+Delete	Smazat soubor bez koše*
Shift+O	Zobrazit přepal
Shift+P	Náhled před tiskem
Ctrl+Z	Zpět
Ctrl+Y	Opakovat
Shift+Z	Zpět poslední krok

Editor — označování a ořez

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

Editor — při textovém nástroji

Ctrl+B	Tučné písmo
Ctrl+I	Kurzíva
Ctrl+A	Vybrat vše
Ctrl+D	Zdvojení vybraného objektu
Ctrl+H	Histogram

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

Editor — použití myši

Prostřední kolečko:

- otáčení Předchozí nebo následující obrázek
- stisk Celá obrazovka
- Ctrl+otáčení Vertikální posun obrázku
- Shift+otáčení Horizontální posun obrázku
- Ctrl+Shift+otáčení Změna měřítka

Podporované formáty

Zoner Media Explorer podporuje tyto formáty:

Bitmapové formáty

- PSD – 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 – Paint Shop Pro

Vektorové formáty

- AI – Adobe Illustrator až do verze 7
- EPS – Encapsulated PostScript
- PS – Postscript Interpreted
- CDR – grafický formát Corel Draw! až do verze 8
- CMX – Corel ClipArt verze 5 až 7
- CGM – Computer Graphics Metafile
- DRW – Micrografx Drawing
- DSF – Micrografx Designer 6.0
- DWG, DXF – výkresy programů pro CAD
- HGL, PLT – výkresy pro plotery
- WMF – Windows Metafile
- EMF – Enhanced Metafile
- ZBR – Zebra pro Windows, nejstarší grafický editor z produkce ZONER software, s.r.o.
- ZMF – Formát programu Zoner Callisto až do verze 4.
- ZCL – formát pro uložení klipartů Zoner Callista 3
- ZMP – tiskové šablony Zoner Media Exploreru s referencemi na obrázky

Multimediální formáty

- FLI, FLC – animace

Pokud máte nainstalovanou podporu DirectX ve Windows, podporuje Zoner Media Explorer navíc tyto formáty:

- Video soubory – ASF, AVI, M1V, MOV, MPE, MPEG, MPG, QT, WMV
- Zvukové soubory – AIF, AIFF, AU, MID, MIDI, MP2, MP3, MPA, RMI, SND, WAV, WMA

Více informací o DirectX naleznete zde: <http://www.microsoft.com/directx>.

Řešení problémů se ZME

Pokud při používání Zoner Media Exploreru narazíte na nějaké potíže, v první řadě se přesvědčte, že používáte nejnovější sestavení programu. Pokud ne, stáhněte a nainstalujte se bezplatnou opravu. Opravy jsou kumulativní, to znamená, že poslední oprava vždy zahrnuje všechny předchozí opravy. Číslo sestavení naleznete vždy v menu **Nápověda | O programu**.

Pokud používáte poslední sestavení a instalace opravného souboru nepomohla vyřešit váš problém, prostudujte, prosím, soubor nejčastěji kladených otázek na adrese <http://www.zoner.cz/podpora>, možná zde naleznete řešení na základě publikovaných zkušeností technické podpory.

Pokud jste ani zde nenalezli odpověď na vaši otázku, nebo máte konkrétní uživatelský problém, prosím kontaktujte technickou podporu ZONER software na zme@zoner.cz.

Kontaktní údaje

ZONER software, s. r. o., Koželužská 7, 602 00 Brno

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

e-mail: info@zoner.cz

<http://www.zoner.cz>, <http://www.zoner.cz/zme>

Copyright

Zoner Media Explorer 6 – Uživatelská příručka

Příručku lze libovolně tisknout pouze pro osobní potřebu, pokud není společností ZONER software, s. r. o. povoleno jinak. Příručka i její tištěné kopie jsou chráněny autorským zákonem a nelze je dále bez povolení šířit zdarma ani za úplatu.

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

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

Software: © 1994–2003 ZONER software, s. r. o.

Dokumentace: © 2001–2003 ZONER software, s. r. o.

Ilustrace: © 1999–2003 ZONER software, s. r. o.

Všechna práva vyhrazena.

Revize textu: 4

Text neprošel jazykovou korekturou.

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

ImageStream® Graphics Filters Copyright © 1991–1999 Stellant Chicago. All Rights Reserved.

Obsah

Úvodem.....	1
Minimální systémové požadavky	2
Instalace programu.....	2
Přehled funkcí a novinek	3
Verze PROFESSIONAL a HOME.....	5
Prostředí programu	5
Ovládání oken.....	5
Okno Navigátor	6
Okno Náhled.....	6
Okno Průzkumník	7
Režim Náhledy	7
Režim Detaily	8
Řazení	8
Okno Editor.....	8
Nástroje.....	9
Měřítko	9
Posun	10
Výběr a ořez.....	10
Srovnání horizontu	10
Úprava kolinearity.....	10
Odstranění červených očí	10
Klonovací razítko	11
Zobrazit přepaly	11
Náhled barev před tiskem.....	11
Přiřadit barevný profil	11
Převést do profilu	11
Export do PDF.....	12
Převést na bitmapu	12
Úpravy.....	12
Získávání obrázků	13
Kopírovat/přesunout ze zařízení.....	13
Získat z rozhraní TWAIN	13
Získat ze schránky.....	13
Snímání obrazovky	13
Stáhnout obrázky z webu	13
Úpravy, vylepšování obrázků a efekty	15
Univerzální dialog pro obrázkové filtry	15
Beztrátové operace JPEG	15
Otočení a převrácení	16
O 90°	16
O přesný úhel	16
Otočit podle EXIF.....	16
Otočit podle proporcí.....	16
Převrácení	16
Úrovně	17
Upravit barvy	17
Upravit teplotu barev.....	17
Vylepšit expozici.....	17
Kombinovaná úprava obrazu.....	17
Maskování neostrosti.....	18
Zaostřit nebo rozmazat.....	18
Odstranění vad obrazu.....	18
Šum	18
Chromatická vada	18

Soudkovitost.....	19
Vinětace	19
Řádkový proklad	19
Obrázkové efekty.....	19
Odstíny šedi	19
Stará fotografie	20
Exploze.....	20
Olejomalba	20
Vlny	20
Kresba tužkou	20
Posterizace	20
Protlačení.....	20
Detekce hran.....	20
Negativ	20
Ostatní manipulace s obrázky	21
Text do obrázku.....	21
Obrázek do obrázku.....	21
Obálky	21
Průhledné hrany	21
Měkký stín	21
3D tlačítka.....	22
Specifický ořez.....	22
Změna rozměrů	22
Pokročilá změna rozměrů	22
Okraje a rámečky	23
Konvertovat soubor	23
Organizace souborů	25
Vyhledávání	25
Alba.....	25
Archiv médií.....	26
Přidat médium	26
Přejmenovat médium.....	26
Odstranit médium	27
Údržba archivu médií	27
Odstranit velké náhledy.	27
Založit nový archiv	27
Vykopírovat soubory	27
CD kompilace	27
Import a export dat	27
Generování seznamu souborů	27
Import a export popisků.....	28
Import informací z ACDS [™]	28
Načtení klíčových slov	28
Operace s informacemi.....	28
Klíčová slova a popisy	29
Zálohování a obnova informací.....	29
Přidat náhled do EXIF	29
Opravit pozici dat EXIF	29
Nastavit datum podle EXIF	29
Informace o obrázku	29
Hromadné přiřazení textů	30
Hromadné přejmenování	30
Hromadné konverze	30
Hromadné přiřazení ICC profilu	30
Hromadné vylepšení podle PIM.....	30
Publikovat.....	31

Tisk a export	31
FTP přenos.....	33
Odeslat e-mailem	33
Vypálit CD s obrázky	34
Vypalování	34
Uložit obsah CD	34
Uložit ISO soubor	34
Vypálit Video CD	34
Promítání obrázků	34
Tapeta	35
Odeslat do fotosběrny	35
Nastavení programu.....	37
Všeobecné	37
Zobrazení	37
Náhledy	37
Editor.....	37
Složky	38
Integrace	38
Správa barev	38
Informace.....	39
Uložení, načtení a obnovení nastavení	39
Upravit lištu nástrojů	39
Kalibrovat monitor	39
Formátovací řetězec.....	40
Klávesové zkratky	43
Podporované formáty.....	46
Řešení problémů se ZME	47
Kontaktní údaje.....	47
Copyright.....	48