

	EUR
^* -	
· **	Euró

EURÓPSKA ÚNIA Európsky sociálny fond Európsky fond regionálneho rozvoja



OPERAČNÝ PROGRAM ĽUDSKÉ ZDROJE

1. Prioritná os	Vzdelávanie
2. Špecifický cieľ	1.1.1 Zvýšiť inkluzívnosť a rovnaký prístup ku kval- itnému vzdelávaniu a zlepšiť výsledky a kompetencie detí a žiakov
3. Prijímateľ	Stredná priemyselná škola stavebná a geodetická v Košiciach, Lermontovova 1, 04001 Košice - mestská časť Staré Mesto
4. Názov projektu	Digitálni stavbári a geodeti
5. Kód projektu ITMS2014+	312011AKZ2
6. Názov pedagogického klubu	Visual design
7. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing.arch. Maroš Mitro
8. Školský polrok	September 2020 – január 2021 http://www.stavke.sk/?page_id=3912
9. Odkaz na webové sídlo zverejnenia písomného výstupu	http://www.stavke.sk/?page_id=3912

Stručná anotácia

Dokument predstavuje príručku do programu Adobe Photoshop. Ide o zhrnutie lekcií prezentovaných na kluboch učiteľov Visual design za posledný polrok, ktorá má pomôcť pri práci so spomínaným softvérom..

Kľúčové slová

manuál, Adobe photoshop, bitmapová grafika, vrstvy, fotografia, typografia, retušovanie, grafika

Zámer a priblíženie témy písomného výstupu

Dokument by mal svojím obsahom uľahčiť zoznamovanie sa s programom Adobe Photoshop. Obsahuje viaceré kategórie prezentované textom s obrázkami pre lepšie pochopenie a orientáciu. Začína popisom rozhrania programu a navigácie v softvéri a následne prechádza na konkrétne témy. Vysvetľuje princíp vrstiev, opisuje tvorbu nových dokumentov a ich ukladanie, načrtá editáciu fotografií, tvorbu textu, prácu so štetcami, spomína kreatívne filtre pre fotografie a taktiež tvorbu koláže

Jadro: Popis témy/problém

Pracovné prostredie - prehľad

Pracovné prostredie medzi jednotlivými verziami programu sa výrazne nemenilo a ostáva rovnaké. Je definované pracovnou plochou/plátnom, lištami a paletkami, ktoré je možné presúvať, otvárať zatvárať a prispôsobovať podľa druhu práce.



- A plátno/ otvorený dokument v ktorom pracujete
- B okná dokumentov je možné mať otvorené viac dokumentov naraz a v tejto paletke sa preklikávať medzi jednotlivými dokumentmi
- C paletka nástrojov obsahuje nástroje pre úpravu a vytváranie obsahu dokumentov, podobné nástroje sú zoskupené
- D pruh volieb zobrazujú sa možnosti konkrétneho nástroja ktorý je vybraný v paletke nátrojov
- E titulný panel voľby týkajúce sa dokumentov a nastavenia softvéru -
- F panely zbalené do ikon
- G rozbalené panely usporiadanie a výber panelov je editovateľný je možné sem uložiť rôzne panely (napr. uložené farby, panel pre úpravu textu, vrstvy (hladiny) a iné)

Prehľad pracovných nástrojov

V paletke nástrojov nachádzajúcej sa naľavo si vyberáme rôzne nástroje pre kreatívnu prácu. Po vybratí nástroja sa ikona myšky zmení a podľa toho vieme, že máme vybraný nejaký nástroj. Každý nástroj má svoju ikonu. Ak na ikonu klikneme pravým tlačítkom na myši, alebo ak držíme ľavé tlačidlo na myši na ikonke, roztvorí ikonka nástroja a zobrazia sa ďalšie nástroje ktoré sú zoskupené pretože sú podobné. Zároveň vidíme klávesovú skratku daného nástroja.





Tools Panel Overview



Přehled panelu nástrojů

O Nástroje pro výběr	Nástroj guma (E) Nástroj mazání pozadí (E)	 Nástroj pro výběr cesty (A) Nástroj pro přímý výběr (A)
 P.4. Naštroj presulu (V)* Náštroj pro obdelničový výběr (M) Náštroj pro výběr jednoho sloupce Náštroj pro výběr jednoho řádku Náštroj kas (L) 	 Nástroj kouzelná guma (E) Nástroj rozostření Nástroj zostření Nástroj rozmazání Nástroj zesvětlení (O) 	Inástroj obdálník (U) Nástroj zaoblený obdélník (U) Nástroj elipsa (U) Nástroj mnohoúhelník (U) Nástroj čára (U) Nástroj čára (U)
♥ Nástroj mnohoùhelnikové laso (L) ₽ Nástroj magnetické laso (L)	 Nástroj ztmavení (O) Nástroj houba (O) 	Mástroje pro navigaci
Nástroj pro rychlý výběr (W) Nástroj kouzelná hůlka (W)	Nástroje pro malování	 Nástroj 3D otáčení (K)† Nástroj 2D kutálení (K)†
 Nástroje pro oříznutí a řezy 4 Nástroj oříznutí (C) 	 Nastroj stetec (B) Nástroj tužka (B) Nástroj nahrazení barvy (B) Nástroj míchací štětec (B) 	Nástroj 3D posouvání (K)† Nástroj 3D posouvání (K)†
🍠 Nástroj řez (C) 🍠 Nástroj výběr řezu (C)	 Nástroj štětec historie (Y) Nástroj umělecký štětec historie (Y) 	 ☆ Nástroj 3D změna velikosti (K)† ■ S Nástroj 3D obíhání (N)†
G Nástroje pro měření	 Mástroj přechod (G) Nástroj plechovka barvy (G) 	Nástroj 3D převracení zobrazení (N)†
 Nástroj kapátko (I) Nástroj pro vzorkováni barev (I) Nástroj pravitko (I) Nástroj poznámka (II) Nástroj pozlám((I)+ 	 G Nástroje pro kreslení a text Mástroj pero (P) 	Năstroj 3D posouvâní zobrazení (N)† Năstroj 3D pojiždění (N)†
 Nástroje pro retušování Nástrojbodový retušovací štětec (J) 	 Nástroj cesta od ruky (P) Nástroj přidat kotevní bod Nástroj odstranit kotevní bod Nástroj změnit bod 	 Vástroj ručička (H) Nástroj otočeni zobrazení (R) Nástroj lupa (Z)
 Nástroj retušovací štětec (J) Nástroj záplata (J) Nástroj červené oči (J) Nástroj klonovací razítko (S) 	T Nástroj vodorovný text (T) T Nástroj svislý text (T) Nástroj vodorovná textová maska (T)	
	 Nástroj přesun (V)* Nástroj pro obdélníkový výběr (M) Nástroj pro výběr jednoho sloupce Nástroj pro výběr jednoho sloupce Nástroj laso (L) Nástroj laso (L) Nástroj pro rychlý výběr (W) Nástroj pro rýchlý výběr (W) Nástroj rez (C) Nástroj rez (C) Nástroj pro vzorkování barev (I) Nástroj pro vzorkování barev (I) Nástroj provitko (I) Nástroj provitko (I) Nástroj pro retušování V Nástroj pro retušování Nástroj retušovaci štětec (J) Nástroj retušovaci štětec (J) Nástroj záplata (J) Nástroj klonovací razitko (S) 	 Nastroj pro vyber Nastroj pro vyber Nastroj pro vyber jednoho sloupce Nastroj pro vyber jednoho sloupce Nastroj pro vyber jednoho słaku Nastroj pro

Označuje výchozí nástroj * Závorky obsahují klávesové zkratky † Pouze pro Extended

Galéria nástrojov

Nasledujúce obrázky dostupné online na webovej stránke Adobe vysvetľujú jednotlivé nástroje.



Nástroj houba mění sytost barvy v oblasti.

Nástroj zesvětlení

zesvětluje oblasti obrazu

0

obrazu.

Nástroj ztmavení ztmavuje oblasti

🗸 Galerie nástrojů pro malování



tahy štětce.

Nástroj tužka kreslí tahy s ostrými okraji.

Nástroj umělecký štětec historie

maluje stylizované tahy simulující

vzhled různých malířských stylů, a

to na základě vybraného stavu nebo

6



Nástroj pro nahrazení barvy nahradí vybranou barvu novou

barvou.

Nástroje přechodů

vytvářejí lineární,

kruhové, úhlové,

přechody mezi

barvami.

Textové nástroje vytvářejí text

Nástroj jiný tvar vytváří vlastní tvary, vybrané ze

seznamu uživatelských tvarů.

Т

v obrazu.

zrcadlené a křížové



Nástroj míchací štětec simuluje realistické techniky malování, jako je například prolínání barev na plátně nebo používání různých vlhkostí malby.



Nástroje textových

výběr ve tvaru textu.

masek vytvářejí

Nástroj plechovka barvy vyplňuje podobně vybarvené oblasti barvou , popředí.

Nástroje pera

kreslit hladké

umožňují

cesty.

Galerie nástrojů pro kreslení a textových nástrojů

snímku.



Nástroj štětec historie

maluje kopii

vybraného stavu

nebo snímku do

platného okna

obrazu.

Nástroje pro výběr cesty vytvářejí výběry tvarů nebo segmentů se zobrazenými kotevními a směrovými body a směrovými úsečkami.



Nástroje tvarů a nástroj čára kreslí tvary a čáry v normální vrstvě nebo ve vrstvě tvarů.

Galerie nástrojů pro navigaci, poznámky a měření







posunuje obraz uvnitř jeho okna.





vzorkuje barvy

v obraze.



zobrazuje hodnoty barvy až pro čtyři oblasti.



a zmenšuje zobrazení

obrazu.

a úhly.

Nástroj pravítko měří vzdálenosti, polohy



poznámky, které lze připojit k obrazu.



Nástroj počítání počítá objekty v obrazu.



Zdroj: https://helpx.adobe.com/cz/photoshop/using/tools.html#tool_galleries

Navigácia v dokumente

V dokumente sa pohybujeme najmä pomocou nástrojou Hand (Ruka, skratka H) a Zoom (Lupa, skratka Z) ktoré nájdeme v paletke nástrojom (naľavo). Po vybraní Lupy klikneme a držíme ľavé tlačítko na myši na danom mieste v dokumente a posúvame myšku smerom hore (vzdialenie) a dole (priblíženie). Po vybraní nástroja Ruka vieme posúvať otvorený dokument (plátno) držaním ľavého tlačídla na myši a posúvaním. Pre urýchlenie práce odporúčam používanie skratiek H a Z.

Okrem toho je možné docieliť spomínaný efekt pomocou klávesy Medzerník a ALT. Ak držíme ALT a posúvame koliesko na myši docielime efekt ZOOM a ak držíme Medzerník a zároveň ľavé tlačídlo na myši, posúvame plátnom.



Vrstvy (Layers)

Vrstvy (angl. Layers) sú základným stavebným prvkom pri práci s Photoshopom. Je možné si ich predstaviť ako priesvitné papiere s potlačou ukladané na seba pričom cez priesvitné časti presvitajú spodné vrstvy. Úroveň presvitania je možné regulovať, jednotlivé časti môžu byť úplne priesvitné, sčasti priesvitné alebo aj nepriehľadné. Vrstvy taktiež slúžia aj pre organizáciu dokumentu a čistejšiu prácu. Prideľovaním objektov do samostatných vrstiev dosiahneme jednak lepšiu čitateľnosť dokumentu ale najmä väčšiu slobodu pri tvorení. Každá vrstva a aj objekty v nej sú oddelené od ostatných vrstiev a všetky úpravy sa týkajú iba konkrétnej vrstvy. Vďaka tomu, môžeme aplikovať rôzne úpravy a efekty na rôzne časti obrázka.



Zdroj: https://helpx.adobe.com/cz/photoshop/using/layer-basics.html

Pri práci s vrstvami používame samostatný panel určený pre vrstvy. Nájdeme ho medzi panelmi napravo dole (G).



Pri novom dokumente máme iba jednú vrstvu, ktorá je zároveň pozadím (akokeby plátno na maľovanie). Všetky vložené objekty by mali byť uložené v novej vrstve.

Novú vrstvu vytvárame buď skratkou CTRL+SHIFT+N alebo druhou ikonkou z ľava v paneli vrstiev. Vrstvu odstránime buď stláčením klávesy DEL alebo prvou ikonkou z prava v paneli vrstiev (vrstva musí byť najprv označená v paneli vrstiev). Tretia ikonka slúži pre vytvorenie skupiny vrstiev. Tá slúži pre organizovanie vrstiev do spoločných skupín pre udržanie priehľadnosti v dokumente. Štvrtá ikonka je pre vytváranie efektov.



Vrstvy vieme prepísať dvojitým kliknutím na názov vrstvy a následným napísaním nového názvu. Ak chceme znížiť priehľadnosť vrstvy tak znížujeme hodnotu OPACITY. Pri 100% hodnote bude vrstva nepriehľadná pri 0% bude neviditeľná. Ak chceme skryť vrstvu, klikneme na oko pri miniatúre vrstvy (F), opätovným klikom vrstvu zapneme a zobrazíme. Štýl vrstiev (E) poskytuje výber spôsobov ako sa vrstva bude prelínať s ostatnými vrstvami. Zákôadný štýl je NORMAL, pri iných štýloch dôjde k zmenám kontrastu, zmenám farebnosti a podobne.

Ak do dokumentu vložíme obrázok, automaticky bude pridelený do novej vrstvy.

Kópiu vrstvy vytvoríme pomocou skratky CTRL + J alebo potiahnutím konkrétnej vrstvy do ikonky Nová vrstva.

Vytvorenie nového dokumentu

Najrýchlejší spôsob ako vytvoriť nový dokument je použiť klávesovú skratku CTRL+N alebo v titulnom paneli File-New...(Súbor-nový...). Zobrazí sa nové okno s vlastnosťami nového dokumentu. Tu je možné nastaviť názov nového dokumentu, veľkosť (digitálnu v pixeloch alebo fyzickú v milimetroch) a rozlíšenie (resolution). Pri rozkliknutí okna DOCUMENT TYPE sa zobrazia predpripravené rozmery dokumentov, ktoré ponúka Photoshop. V sekcii International Paper nájdeme klasické papierové formáty.

S File Edit Image Layer Typ New Open Browse in Bridge Open As	e Select Filter View Ctrl+N Ctrl+O Alt+Ctrl+O Alt+Shift+Ctrl+O 59	 New					×
Open as Smart Object Open Recent	•		Name: Untitled-	-1			ОК
Close Close All	Ctrl+W Alt+Ctrl+W		locument Type:	ernational Paper		•	Cancel
Close and Go to Bridge	Shift+Ctrl+W		Size:	A4		\$	Save Preset
Save As Check In	Shift+Ctrl+S		Width:	210	Millimeters	\$	Delete Preset
Revert	F12		Height:	297	Millimeters	\$	
Export Generate Share on Behance	*		Resolution:	300	Pixels/Inch	\$	
Search Adobe Stock			Color Mode:	RGB Color +	8 bit	\$	
Place Embedded Place Linked Package			Background Contents:	White		¢	Image Size:
Automate	•		Advanced				24,9M
Scripts Import	> >		Color Profile:	Don't Color Manag	ge this Documer	nt ÷	
File Info	Alt+Shift+Ctrl+I		Pixel Aspect Ratio	Square Pixels		¢	
Print Print One Copy	Ctrl+P Alt+Shift+Ctrl+P		The hope of the total of	Square Tixels			
Exit	Ctrl+Q						
0							

Ak chceme otvoriť už skôr vytvorený dokument alebo obrázok, použíjeme skratku CTRL + O alebo v titulnom paneli File-Open...

Dokument uložíme pomocou CTRL + SHIFT + S alebo File-Save as...kde si môžeme vybrať jeden z formátov (PSD, PDF, JPeG...)

Úprava fotografie

Prvým krokom je otvorenie fotografie (CTRL + O alebo File-Open...). Úpravy môžeme vykonávať dvomi spôsobmi. Jeden je trvalý, nezmeniteľný, zatiaľčo pri druhom spôsobe je možné kedykoľvek zmeniť parametre filtrov a vypínať ich. Pri obidvoch spôsoboch používame tie isté efekty len iným spôsobom.

K trvalým úpravam sa dostaneme cez Image-Adjustments. Tu nájdeme všetky filtre a efekty, ktoré sa používajú pri úpravách fotografií. Je to hlavne nástroj Curves (Krivky), Levels (Úrovne), Vibrance (Živosť), Brightness/Contrast (Jasnosť/Kontrast), Color balane (Vyváženie farieb) a iné.

V sekcii Image (obrázok) môžeme nájsť aj automatickú úpravu obrázkov - Auto Tune, Auto Conrast a Auto Color, ktoré automaticky upravia kontrast, farby a tón fotografie.

Nižšie, v časti Image Size (veľkosť obrázka) vieme zistiť veľkosť a rozlíšenie dokumentu, ktorú môžeme aj zmeniť.



Druhý spôsob ako dosiahnúť úpravy fotografie je vytvárať filtre v paneli vrstiev- štvrtá ikonka sprava (kruh s diagonálou). Po kliknutí na ikonku sa otvoria tie isté efekty ako pri prvom spôsobe. Rozdiel sa objaví pri vybraní jedného z nich kedy sa automaticky vytvorí nová vrstva s vybraným efektom. Pre nás to znamená to, že daný efekt vo vrstve vieme premenovať, presúvať, vypínať zapínať a hlavne kedykoľvek meniť jeho parametre.

Najobľúbenejším nástrojom na úpravu svetelnosti a kontrastu je zrejme Curves (Krivky). Ide o selektívne upravovanie svetlých tónov (nachadzajúcich sa v pravej časti diagramu), stredných tónov (stred diagramu) a tieňov (ľavá časť diagramu). Kliknutím na krivku a posúvaním bodu hore zosvetľujeme dané tóny a posúvaním bodu dole tieto tóny stmavujeme.

Jednoduchším nástrojom je Exposure (Expozícia), ktorou sa zosvetľuje/stmavuje celá fotorafia súčasne a Brightness/Contrast upravujúci svetlosť a kontrast. Pre úpravu farebnosti je vhodné použiť Vibrance (Živosť) alebo Hue/Saturation (Odtieň/Sýtosť), ktoré pridávajú/ zoslabujú intenzitu farieb. Pomocou Color Balance vieme namiešať rôzne sfarbenie tieňov, stredných a svetlých tónov.



Pri používaní viacerých efektov sa postúpne Panel vrstiev zapĺňa vrstvami, keďže každý efekt je v samostatnej vrstve. Ak chceme dodatočne zmeniť ich hodnoty je potrebné otvoriť daný efekt dvojklikom na jeho ikonku (A). Následne sa otvorí a je možné ho upravovať (B).

Efekt môžeme vypnúť kliknutím na "oko" (C) pri danej vrstve alebo zoslabiť ho znížením jeho Opacity (D).

Efekt odstránime stláčením klávesy DEL alebo kliknutím na ikonku Kôš (E) dole napravo v Paneli vrstiev.

Orezanie fotografie

Často sa stáva, že potrebujeme fotografiu dodatočne orezať, respektíve zmeniť pomer jej strán. To dosiahneme použitím nástroja Crop Tool (skratka C) v paneli nástrojov.



Po kliknutí na ikonku sa objavia štyri body v rohoch fotografie, ktoré môžeme posúvať. Ak chceme zachovať pôvodný pomer strán je potrebné držať klávesu SHIFT. Ak chceme dosiahnúť konkrétny pomer strán, možeme ho zadať do pruhu volieb, ktorý sa zobrazí po zvolení nástroja - RATIO. Potvrdíme stlačením klávesy ENTER alebo kliknutím na ikonku (posledná v rade), zrušíme kliknutím na predposlednú ikonku v rade alebo stláčením klávesy ESC.



<u>Štetce</u>

Photoshpo sa často používa pre digitálnu kresbu vďaka veľkým možnostiam aké poskytujú štetce. Nástroj Brush/Štetec nájdeme v paneli nástrojov alebo ho zvolíme skratkou B. Po jeho vybraní sa kurzor myšky zmení na kruh, ktorý znázorňuje stopu štetca - jeho tvar a veľkosť. Farbu štetca udáva prvý štvorec nachádzajúci sa dole v paneli nástrojov. Ak chceme zmeniť jeho farbu, klikneme naň a otvorí sa nové okno kde si môžeme namiešať vlastnú farbu. Štvorce sú dve a dávajú nám možnosť mať vybrané dve farby a jednoducho sa preklikávať medzi nimi pomocou príľahlej šípky alebo klávesou X. Ak chceme meniť farbu spodného štvorčeka je potrebné kliknúť na spodný štvorček. Reštartovanie farieb dosiahneme kliknutím na dve menšie čiernobielé štvorčeky.



Veľkosť a tvar stopy štetca môžeme zmeniť kliknutím pravého tlačítka na myši, ktoré otvorí nastavenia štetca. Size udáva veľkosť v pixeloch a Hardness/Tvrdosť udáva či štetec bude mať mäkký alebo tvrdý okraj. Pri hodnote 100% bude okraj tvrdý a pri hodnote 0% sa bude okraj štetca roztpýľovať do okolia. Nižšie nájdeme rôzne druhy štetcov.



V pruhu volieb môžeme taktiež zmeniť veľkosť a druh štetca. Okrem toho vedľajšia ikona otvára obrovské možnosti úprav štetcov. Hodnoty Opacity a Flow určujú silu štetca.

Kreatívne filtre

Photoshop ponúka taktiež množstvo filtrov, ktoré je možné aplikovať napríklad na fotografie. Nájdeme ich v titulnom paneli Filter- Filter Gallery... Po kliknutí sa otvorí nové okno s kategóriami filtrov rôznych štýlov a paraetrami ktoré udávajú ako silno bude fotografia upravená. Často ide o veľmi výrazné filtre imitujúce rôzne maliarske techniky alebo rôzne povrchy.

File	Edit	Image	Layer	Туре	Select	Filter View	Window	Help		
• • [Auto	Select:			Show Tran	Last Filter			Ctrl+F	þ⊧
_DSC	.9668.A	RW @ 2	5% (RGB/8	3)* ×		Convert f	or Smart I	Filters		
	300		250	200		rite of the				
5 -						Filter Gall	ery			
						Adaptive	Wide Ang	gle	Alt+Shift+Ctrl+A	
						Camera R	aw Filter.		Shift+Ctrl+A	
0 -						Lens Corr	ection		Shitt+Ctrl+R	6776 A
						Liquify			Shift+Ctrl+X	
						Vanishing	Point		Alt+Ctrl+V	
5 -						3D			•	1
ŏ						Blur			•	
						Blur Galle	ry		•	100 A
-						Distort			•	100
1 -						Noise			•	12
• - -						Pixelate			•	
						Render			•	
1 -						Sharpen			•	14
ŏ						Stylize			•	1/2
						Video			•	
2 -						Other			•	
0									`	
-						Nik Collec	tion		•	
2 -						Browse Fi	lters Onli	ne		•
5										

Colored Pencil (100%)



Vkladanie obrázkov do koláže a ich upravovanie

Ak cheme vkladať obrázky do svojho dokumentu, potrebujeme ich najprv otvoriť vo Photoshope. Cez File-Open si nájdeme všetky obrázky, ktoré chceme použiť a otvoríme ich. Photoshop všetky obrázky otvorí ako samostatné dokumenty v jednotlivých kartách (ako karty v internetovom prehliadači). Obrázok dostaneme do iného dokumentu pomocou nástroja Move tool. Ide o prvý nástroj v paneli nástrojov (skratka V). Po zvolení nástroja jednoducho pretiahneme obrázok do nášho dokumentu a to tak, že klikneme a držíme ľavé tlačítko na myši a obrázok ťaháme do karty kde ho chceme dostať.



Druhý spôsob je skopírovať obrázok pomocou skratky CTRL + C a vložiť ho do iného dokumentu pomocou skratky CTRL + V. Tretím spôsobom je zduplikovanie vrstvy pravým kliknutím na vrstvu v paneli vrstiev a zvolením Duplicate Layer (Duplikovať vrstvu). Následne si vyberieme dokument, do ktorého obrázok chceme skopírovať a potvrdíme tlačítkom OK. Týmito spôsobmi si môžeme vložiť množstvo rôznych obrázkov do jedného dokumentu.

0	Backgi	Layer from Background
		Duplicate Layer Delete Layer
		Quick Export as PNG Export As
		Convert to Smart Object
		Merge Visible

Move tool používame najmä pri posúvaní obrázkov v rámci dokumentu. Držaním ľavého tlačítka na myši a jej pohybom posúvame jednotlivé obrázky. Ak chceme vytvoriť kópiu držíme pred presúvaním klávesu ALT. Pri komponovaní koláže z jednotlivých obrázkov je dôležité mať zvolenú správnu vrstvu. Ak chceme zmeniť nejaký obrázok, musíme mať zvolenú jeho vrstvu v opačnom prípade sa bude meniť iný obrázok. Prepínanie vrstiev vie uľahčiť Auto-select, ktorý nájdeme v pruhu volieb ak máme zvolený nástroj Move Tool (V). Táto možnosť spôsobí to, že ak klikneme na obrázok, automaticky zvolí jeho vrstvu. Ak zapneme možnosť Show Transform Controls (Ukázať kontrolné body) objavia sa kontrolné body okolo obrázka, vďaka čomu vieme meniť jeho veľkosť a otáčať ho. Ja uprednostňujem nechať túto možnosť vypnutú, keďže ide o transformáciu obrázku, ktorú vieme nájsť aj v paneli Edit- Free Transform alebo zapnúť ju pomocou skratky CTRL + T.



Ak cheme chceme zväčšiť alebo zmenšiť obrázok prejdeme kurzorom myšky do rohu obrázka. Kurzor sa zmení na protichodné šípky, držíme ľavé tlačítko na myši a ťaháme do strán. Opäť ak chceme ponechať pomer strán, čo odporúčam, držíme klávesu SHIFT. Ak posunieme kurzor ďalej od rohu, zmení sa na pravouhlé šípky, čo znamená, že obrázok môžeme otáčať. V prípade, že chceme obrázok naťahovať v jednom smere, prejdeme kurzorom do stredného bodu po stranách. Zmeny potvrdíme stlačením klávesy Enter a zrušíme klávesou ESC.

<u>Krok späť</u>

Často sa stáva, že pri práci dôjde k chybám. Preto je dôležité si zapamätať skratku CTRL + Z, ktorá vratí 1 krok späť a následne pri opätovnom stlačení ten istý krok dopredu, no najmä skratku CTRL + ALT + Z, ktorou vraciame viac krokov naspäť. Ak by sme chceli kroky vrátiť dopredu, použijeme skratku CTRL + SHIFT + Z.

Tí, ktorí nie sú fanúšikovia skratiek nájdu tieto kroky v titulnom paneli Edit- Undo Move, Edit - Step Forward, Edit- Step Backward.

File	Edit	Image	Layer	Туре	Select	Filter	View	Window	r He	elp
	U	ndo Mo	ve			cl : 6	Ctrl+	Z		
_DSC	St St	ep Forv ep Back	ward			Shift	:+Ctrl+ :+Ctrl+	Z 97,6%	(Layeı	- 3 cop
50								10		20 .

Záver: Zhrnutia a odporúčania pre činnosť pedagogických zamestnancov

Adobe Photoshop je komplexný softvér s veľkým množstvom možností. Pre jeho pochopenie a odhalenie princípu ako funguje je nevyhnutný osobitý prístup. Pedagógovia cítia veľký prísun informáií, ktoré sú pre nich úplne nové, čo môže mať za následok stratenie sa v softvéri. Odporúčam skúšanie a opakovanie krokov, ktoré sme spolu prešli aby si ich poslucháči osvojili. Taktiež je vhodná istá forma samoštúdia pre opakovanie respektíve hľadanie nezodpovedaných otázok a sebarozvíjanie. Materiál pre výučbu ponúka aj samotný Adobe, dostupný na linku: https://helpx.adobe.com/cz/photoshop/user-guide.html

11. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing.arch. Maroš Mitro
12. Dátum	05.03.2021
	A
13. Podpis	hito
14. Schválil (meno, priezvisko)	
15. Dátum	
16. Podpis	

Pokyny k vyplneniu Písomného výstupu pedagogického klubu:

Písomný výstup zahrňuje napr. osvedčenú pedagogickú prax, analýzu s odporúčaniami, správu s odporúčaniami. Vypracováva sa jeden písomný výstup za polrok.

- 1.V riadku Prioritná os Vzdelávanie
- 2.V riadku špecifický cieľ riadok bude vyplnený v zmysle zmluvy o poskytnutí NFP
- 3.V riadku Prijímateľ uvedie sa názov prijímateľ a podľa zmluvy o poskytnutí nenávratného finančného príspevku (ďalej len "zmluva o NFP")
- 4.V riadku Názov projektu uvedie sa úplný názov projektu podľa zmluvy NFP, nepoužíva sa skrátený názov projektu
- 5.V riadku Kód projektu ITMS2014+ uvedie sa kód projektu podľa zmluvy NFP
- 6.V riadku Názov pedagogického klubu (ďalej aj "klub") uvedie sa celý názov klubu
- 7.V riadku Meno koordinátora pedagogického klubu uvedie sa celé meno a priezvisko koor dinátora klubu

8.V riadku Školský polrok - výber z dvoch možnosti – vypracuje sa za každý polrok zvlášť

- september RRRR január RRRR
- február RRRR jún RRRR
- 9.V riadku Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy uvedie sa odkaz / link na webovú stránku, kde je písomný výstup zverejnený
- 10.V tabuľkách Úvod "Jadro a Záver sa popíše výstup v požadovanej štruktúre
- 11.V riadku Vypracoval uvedie sa celé meno a priezvisko osoby/osôb (členov klubu), ktorá písomný výstup vypracovala
- 12.V riadku Dátum uvedie sa dátum vypracovania písomného výstupu
- 13.V riadku Podpis osoba/osoby, ktorá písomný výstup vypracovala sa vlastnoručne pod píše
- 14.V riadku Schválil uvedie sa celé meno a priezvisko osoby, ktorá písomný výstup schváli la (koordinátor klubu/vedúci klubu učiteľov)
- 15.V riadku Dátum uvedie sa dátum schválenia písomného výstupu
- 16.V riadku Podpis osoba, ktorá písomný výstup schválila sa vlastnoručne podpíše.