

Mojmír Král

Adobe  
Photoshop

# Lightroom 2

Importování snímků v různých  
datových formátech

Snadné třídění a vyhledávání snímků  
pomocí metadat a dalších nástrojů

Nedestruktivní úpravy a zpracování  
fotografií

Snadné výstupy snímků do webových  
galerií, tisku a prezentací

GRADA

SNADNO  RYCHLE

## Upozornění pro čtenáře a uživatele této knihy

Všechna práva vyhrazena. Žádná část této tištěné či elektronické knihy nesmí být reprodukována a šířena v papírové, elektronické či jiné podobě bez předchozího písemného souhlasu nakladatele. Neoprávněné užití této knihy bude **trestně stíháno**.

*Používání elektronické verze knihy je umožněno jen osobě, která ji legálně nabyla a jen pro její osobní a vnitřní potřeby v rozsahu stanoveném autorským zákonem. Elektronická kniha je datový soubor, který lze užívat pouze v takové formě, v jaké jej lze stáhnout s portálu. Jakékoliv neoprávněné užití elektronické knihy nebo její části, spočívající např. v kopírování, úpravách, prodeji, pronajímání, půjčování, sdělování veřejnosti nebo jakémkoliv druhu obchodování nebo neobchodního šíření je zakázáno! Zejména je zakázána jakákoliv konverze datového souboru nebo extrakce části nebo celého textu, umístování textu na servery, ze kterých je možno tento soubor dále stahovat, přitom není rozhodující, kdo takovéto sdílení umožnil. Je zakázáno sdělování údajů o uživatelském účtu jiným osobám, zasahování do technických prostředků, které chrání elektronickou knihu, případně omezují rozsah jejího užití. Uživatel také není oprávněn jakkoliv testovat, zkoušet či obcházet technické zabezpečení elektronické knihy.*



Copyright © Grada Publishing, a.s.

# Obsah

Úvod.....	9
<b>1. Seznámení s programem.....</b>	<b>12</b>
1.1 Otevření a zavření programu .....	12
1.1.1 Otevření programu .....	12
1.1.2 Zavření programu .....	12
1.2 Struktura programu .....	13
1.3 Pracovní okno Lightroom .....	13
1.3.1 Ovládání okna programu .....	14
1.3.2 Režimy zobrazení .....	14
1.3.3 Panely nástrojů .....	15
1.3.4 Hlavní zobrazovací plocha .....	16
1.3.5 Ztlumení a vypnutí světel .....	20
1.4 Kompresce a formáty souborů .....	22
1.4.1 Kompresce souborů.....	22
1.4.2 Formáty souborů .....	22
1.5 Náповěda programu .....	23
1.6 Doporučený pracovní postup .....	25
<b>2. Import fotografií.....</b>	<b>26</b>
2.1 Základní postup při importu fotografií .....	26
2.1.1 Základní kroky při importu .....	26
2.1.2 Způsob zpracování souborů .....	26
2.1.3 Možnost zálohy fotografií .....	27
2.1.4 Přejmenování souborů .....	28
2.1.5 Přidání informací k fotografiím .....	29
2.2 Import fotografií .....	29
2.2.1 Import z fotoaparátu .....	29
2.2.2 Import z pevného disku .....	32
2.2.3 Import z přenosného média .....	33
2.2.4 Import z katalogu .....	34
2.2.5 Import ze sledované složky .....	35
<b>3. Uspořádání a vyhledávání fotografií .....</b>	<b>37</b>
3.1 Porovnání fotografií .....	37
3.1.1 Porovnání dvou fotografií .....	37
3.1.2 Porovnávání více fotografií .....	40

<b>3.2</b>	<b>Označování snímků</b>	<b>42</b>
3.2.1	Označení vlajkou	42
3.2.2	Přiřazení hodnocení ke snímkům	43
3.2.3	Přiřazení barevné visáčky ke snímkům	44
3.2.4	Klíčová slova	48
3.2.5	Doplnění metadat	49
<b>3.3</b>	<b>Rozprašovač</b>	<b>52</b>
<b>3.4</b>	<b>Kolekce snímků</b>	<b>53</b>
3.4.1	Rychlá kolekce	53
3.4.2	Uložení Rychlé kolekce jako stále	54
3.4.3	Inteligentní kolekce	55
3.4.4	Kolekce	57
<b>3.5</b>	<b>Vyhledávání snímků</b>	<b>57</b>
3.5.1	Vyhledávání snímků pomocí klíčových slov	57
3.5.2	Vyhledávání snímků pomocí atributů	59
3.5.3	Vyhledávání snímků pomocí metadat	60
3.5.4	Práce se snímky na filmovém pásu	61
<b>3.6</b>	<b>Seřazení miniatur</b>	<b>65</b>
3.6.1	Seskupení snímků do balíčku	65
3.6.2	Seřazení snímků podle vlajky	66
<b>3.7</b>	<b>Odstranění snímků z katalogu</b>	<b>66</b>
<b>3.8</b>	<b>Složky</b>	<b>66</b>
3.8.1	Vytvoření a odstranění složky	66
3.8.2	Synchronizace složek	68
<b>4.</b>	<b>Úpravy snímků</b>	<b>70</b>
<b>4.1</b>	<b>Rychlé vyvolávání</b>	<b>70</b>
4.1.1	Oriznutí fotografie	70
4.1.2	Černobílá fotografie	71
4.1.3	Vyvážení bílé	71
4.1.4	Další úpravy fotografií	71
4.1.5	Umělecké úpravy fotografií	72
4.1.6	Vrácení zpět	72
<b>4.2</b>	<b>Modul Vyvolávání</b>	<b>72</b>
4.2.1	Možnosti zobrazení	73
4.2.2	Panel nástrojů Historie	74
4.2.3	Panel nástrojů Snímky	74
4.2.4	Virtuální kopie	75
4.2.5	Oriznutí a otočení	76
4.2.6	Odstranění skvrn	78
4.2.7	Základní úpravy barev	79
4.2.8	Synchronizace úprav	86
4.2.9	Úpravy části snímku	87
4.2.10	Úpravy v externím programu	89

<b>5. Tvorba prezentací .....</b>	<b>90</b>
5.1 Pořadí snímků .....	90
5.2 Okamžitá prezentace .....	90
5.3 Modul Prezentace .....	91
5.3.1 Předloha prezentace .....	91
5.3.2 Velikost a pozice fotografie na snímku .....	93
5.3.3 Pozadí snímku prezentace .....	94
5.3.4 Rámeček a stín .....	95
5.3.5 Překryvný text .....	95
5.3.6 Titulní a závěrečný snímek .....	97
5.3.7 Přehrávání snímků .....	97
5.4 Editor textových předloh .....	98
5.5 Uložení předlohy prezentace .....	99
5.6 Export prezentace .....	99
<b>6. Tisk fotografií.....</b>	<b>101</b>
6.1 Tiskové předlohy programu .....	101
6.2 Tiskárna .....	102
6.3 Úprava tiskové předlohy .....	103
6.3.1 Úprava počtu a velikosti tiskových buněk .....	104
6.3.2 Zobrazení vodiček .....	105
6.3.3 Nastavení obrazu .....	105
6.3.4 Přidání popisu a metadat .....	105
6.3.5 Uložení tiskové předlohy .....	106
6.4 Konfigurace výstupních nastavení .....	107
6.5 Správa barev .....	108
6.5.1 Správa barev prováděná tiskárnou .....	108
6.5.2 Správa barev prováděná programem Lightroom .....	109
6.6 Vlastní tisk .....	110
<b>7. Publikování na webu.....</b>	<b>111</b>
7.1 Galerie HTML a Flash .....	112
7.2 Předlohy modulu Web .....	112
7.3 Úprava webové galerie .....	113
7.3.1 Zadání informací o webu .....	114
7.3.2 Změna barev .....	115
7.3.3 Změna vzhledu webové galerie .....	115
7.3.4 Doplnění informací k fotografiím .....	116
7.3.5 Výstupní nastavení .....	119
7.3.6 Náhled v prohlížeči webových stránek .....	121
7.3.7 Uložení vlastní předlohy .....	121
7.3.8 Export galerie .....	122
7.3.9 Odeslání galerie na webový server .....	123

<b>8. Zálohování a export .....</b>	<b>125</b>
<b>8.1 Zálohování souboru katalogu .....</b>	<b>125</b>
8.1.1 Automatické zálohování souboru katalogu .....	125
8.1.2 Obnova ze zálohy .....	127
<b>8.2 Export metadat .....</b>	<b>127</b>
8.2.1 Manuální export metadat snímku .....	127
8.2.2 Automatický export metadat .....	130
<b>8.3 Zálohování knihovny .....</b>	<b>130</b>
8.3.1 Export fotografií jako katalogu .....	130
8.3.2 Obnova z exportovaného katalogu Knihovny .....	131
8.3.3 Zálohování přírůstků .....	132
<b>8.4 Export fotografií .....</b>	<b>132</b>
8.4.1 Export fotografií pro prohlížení na obrazovce .....	133
8.4.2 Export fotografií do formátu TIFF či PSD .....	135
8.4.3 Export fotografií jako originálů .....	136
8.4.4 Export fotografií jako souborů DNG .....	138
8.4.5 Přednastavení exportu .....	138
8.4.6 Exportovat jako katalog .....	139
<b>9. Nastavení programu .....</b>	<b>141</b>
<b>9.1 Nastavení jazyka aplikace .....</b>	<b>141</b>
<b>9.2 Nastavení automatických aktualizací .....</b>	<b>142</b>
<b>9.3 Výchozí katalog fotografií .....</b>	<b>142</b>
9.3.1 Nastavení výchozího katalogu .....	142
9.3.2 Možnosti okna Výběr katalogu .....	143
<b>9.4 Nastavení zvuků .....</b>	<b>143</b>
<b>9.5 Nastavení uživatelského rozhraní .....</b>	<b>144</b>
9.5.1 Nastavení panelů nástrojů .....	144
9.5.2 Nastavení osvětlení programu .....	145
9.5.3 Nastavení pozadí programu .....	146
9.5.4 Nastavení filmového pásu .....	146
<b>9.6 Nastavení katalogu .....</b>	<b>146</b>
<b>9.7 Nastavení identifikační tabulky .....</b>	<b>149</b>
<b>9.8 (Před)Nastavení metadat .....</b>	<b>150</b>
<b>9.9 Nastavení klíčových slov .....</b>	<b>151</b>
<b>9.10 Nastavení barevných visaček .....</b>	<b>152</b>
<b>Závěrečné shrnutí .....</b>	<b>153</b>

# Úvod

Vážení čtenáři, byl jsem požádán vydavatelstvím Grada Publishing, a. s. o napsání této knihy. Jelikož mne psaní knih baví, a protože působím již dlouhou dobu také jako lektor počítačových kurzů (mezi něž patří i ty, které učí uživatele pracovat s programem Lightroom), tuto nabídku jsem uvítal. Doufám i věřím, že kniha, kterou držíte ve svých rukou, vám bude pomocníkem při pronikání do tajů práce s programem **Adobe Photoshop Lightroom**.

Aplikace Lightroom představuje komplexní řešení správy fotografií – od získání snímků, přes jejich prohlížení, úpravy až po výstup (tisk, prezentace, publikování), a to vše včetně exportu a zálohování dat. Program je klasickou ukázkou kvalitní a precizní práce vývojářů firmy Adobe, a využít ho zejména začínající, ale i pokročilí fotografové pro práci s fotografiemi. Profesionální grafici se posléze nejspíš uchýlí k programu Adobe Photoshop, s nímž může Lightroom úzce spolupracovat, ale jsem přesvědčen, že Lightroom má co nabídnout i jim. Práce s programem není složitá a náročná, přesto program obsahuje vše potřebné. Zatímco známější Adobe Photoshop obsahuje mnoho nabídek, možností a nástrojů (čemuž odpovídá i jeho cena<sup>1</sup>), které využije jen opravdový a skutečný profesionál, **Adobe Photoshop Lightroom** nabízí právě ty nástroje, které skutečně použije běžný fotograf, aniž by musel být počítačovým expertem, a přitom ho nikterak finančně nezruinuje<sup>2</sup>. Zároveň ale

(na rozdíl od levnější konkurence) nabízí komfort ovládání, preciznost a přitom jednoduchost, tak jak je známe právě od výrobků firmy Adobe.

## Jednotlivé kapitoly

Kniha je členěna do několika kapitol, jejichž hlavním zaměřením je práce s fotografiemi. Jednotlivé kapitoly obsahují popisy konkrétních činností i s vysvětlením jejich účelu. Tyto kapitoly jsou uspořádány tak, aby napodobovaly reálnou práci s fotografiemi – čili postupně od získání, přes uspořádání, úpravy až po výstup snímků.

A nyní stručný přehled jednotlivých kapitol:

- Kapitola **Seznámení s programem** popisuje vzhled programu, věnuje se ale také přehledu nejběžnějších formátů fotografií a práci s Nápovědou.
- Kapitola **Import fotografií** popisuje možnosti, jak snímky z digitálního fotoaparátu „přenést“ do počítače, resp. do prostředí programu Lightroom.
- Kapitola pojmenovaná **Uspořádání a vyhledávání fotografií** se zabývá zejména správou snímků – věnuje se porovnávání fotografií, označování a hodnocení fotografií, tvorbě kolekcí snímků, jejich vyhledávání, a také práci se složkami.
- Kapitola **Úpravy snímků** je jednou z těch „nosných“, tj. dozvíte se zde, jak vaše fotografie ještě vylepšit.

<sup>1</sup> V současných verzích se k dnešnímu dni (4. června 2009) cena plné verze Adobe Photoshopu pohybuje kolem Kč 23 000,-.

<sup>2</sup> Cena současné verze aplikace Adobe Photoshop Lightroom je cca Kč 7 000,-.



- Kapitola **Tvorba prezentací** už patří mezi kapitoly tzv. výstupní – ukazuje totiž, jak z vašich fotografií sestavit a posléze i promítat prezentaci jako jednu z možností výstupu pro diváky.
- Kapitola **Tisk fotografií** pokračují „výstupní“ kapitoly, neboť se zde dozvíte, co je potřeba udělat, abyste své snímky mohli vytisknout.
- Další z „výstupních“ kapitol nese název **Publikování na webu**. Jak se v ní přesvědčíte, pojednává o tom, jakým způsobem vytvořit tzv. fotoalbum.
- I kapitola **Zálohování a export** je velice důležitá. Mnoho uživatelů ještě stále zálohování souborů podceňuje, a teprve až o data (včetně množství práce, kterou vynaložili při úpravách fotografií) přijdou, zjistí, že právě s pomocí této kapitoly mohou podobným ztrátám předcházet.
- Kapitola nazvaná **Nastavení programu** vás provede základními nastaveními programu Lightroom, která byste měli provést, pokud chcete, aby program fungoval k vaší spokojenosti.
- A konečně, není zapomenuto ani na kapitolu **Literatura**, kde je uveden přehled literatury, ze které jsem čerpal své vědomosti, byt' velkým zdrojem informací jsou pro mne patřičné webové stránky (jejichž tvůrcům tímto děkuji).

## Čeština a angličtina

V knize mimo jiné naleznete i popisy dialogových oken, jednotlivé nabídky, příkazy apod. Jelikož program můžete používat nejenom v českém, ale i v originálním anglickém jazykovém prostředí, uvádím vždy u jednotlivých popisů jak české, tak

i originální znění. Přesto, že by se některým čtenářům mohlo zdát, že se tímto kniha stává poněkud méně přehlednou, věřím, že si na tuto formu zvyknete a naopak oceníte, že práci s programem nakonec zvládnete bez problémů i v jeho originálním provedení.

## Použité pojmy a struktura knihy

Pro snadnější orientaci v knize jsou použity tyto typografické prvky:

- **Tučným** písmem jsou označeny názvy dialogových oken a příkazy v nabídkách programů.
- *Kurzívou* je uvedeno doplňující anglické znění popisů dialogových oken, nabídek a příkazů.
- **KAPITÁLKY** jsou použity pro označení názvů kláves a klávesových zkratk.

Mimo výše uvedeného narazíte v textu na následující typy ikonek:

### Poznámka

Takto vypadá text, který aktuální téma rozšiřuje o zajímavé dodatečné informace.

### Tip

Tip vám nejčastěji nabídne možnost, jak si ulehčit práci oproti standardnímu, v tématu uvedenému postupu.

Protože ve sférách výpočetní techniky se v praxi používají různé názvy pro označení stejných činností a pojmů, příkládám legendu k názvům užívaným v této knize:

- **Najetí** – umístění kurzoru myši (grafický symbol ovládaný pohybem myši na podložce) na vybraný objekt.

- **Klepnutí** – krátké, lehké zmáčknutí tlačítka myši (pokud není výslovně určeno, že máte použít pravé tlačítko myši, je myšleno zmáčknutí levého tlačítka).
- **Poklepání** – dvojí krátké rychlé zmáčknutí levého tlačítka myši (dříve označováno také jako dvojklik).
- **Tažení** – najetí myši na určité místo, zmáčknutí levého tlačítka myši a za jeho stálého držení probíhá posun na jiné místo na obrazovce, kde tlačítko pustíte.
- **Stisknutí/zmáčknutí tlačítka** – tlačítkem je grafický objekt na obrazovce, zpravidla umístěn v rámečku, v němž se nachází text, případně piktogram. Tlačítko stisknete najetím kurzoru myši na daný grafický objekt a zmáčknutím jejího levého tlačítka.
- **Místní nabídka** – jde o nabídku, která se zobrazí po stisknutí pravé-

ho tlačítka myši při najetí na příslušný objekt.

- **Klávesová zkratka** – současně stisknutí dvou nebo více kláves.

## Přání čtenářům

Doufám, že vám kniha přinese potřebné informace a že vám tak bude dostatečným pomocníkem při používání programu **Adobe Photoshop Lightroom**<sup>3</sup>, který se stane vynikajícím prostředkem ke správě a úpravě vašich fotografií. Chtěl bych poděkovat především své mamince a svému strýci, kteří mne nesmírně podporují; bez jejich pomoci bych tuto knihu nikdy nenapsal.

Brno 7. června 2009  
Ing. Mojmír Král

---

<sup>3</sup> Kniha je věnována programu Adobe Photoshop Lightroom verze 2 (resp. jeho nejnovější verzi 2.3). Případné drobné odchylky mezi podverzemí verze 2 nejsou nikterak na závadu a nepůsobí žádné komplikace při ovládání programu.

# 1. Seznámení s programem

Program **Adobe Photoshop Lightroom verze 2** (dále většinou jen Lightroom nebo program) vám nabízí kompletní správu vašich fotografií – fotografie můžete importovat (tj. nahrát do vašeho počítače<sup>1</sup>), uspořádat, prohlížet, upravovat a předvádět i publikovat.

**Nedestruktivní úpravy.** Lightroom se v přístupu ke zpracování fotografií liší od ostatních programů, které jste možná doposud používali. Lightroom totiž při importu nevytváří „nové“ snímky fyzicky, ale jenom o nich utváří záznam v katalogu (obsahující informace o uložení snímku). Veškeré úpravy, které následně se snímkem provádíte, se týkají jenom katalogu a nikoliv původního snímku jako takového. Výhody tohoto principu „zpracování“ jsou jasné: pokud totiž uděláte při úpravách chybu a snímek uložíte, máte v případě, že originál není zálohován na jiném disku, smůlu a změny jsou nevratné. Nikoliv však v programu Lightroom. Také se nemusíte bát, že se při každém uložení změn v JPEG souboru sníží kvalita snímku, protože změny se vůbec do obrazového souboru neukládají.

## 1.1 Otevření a zavření programu

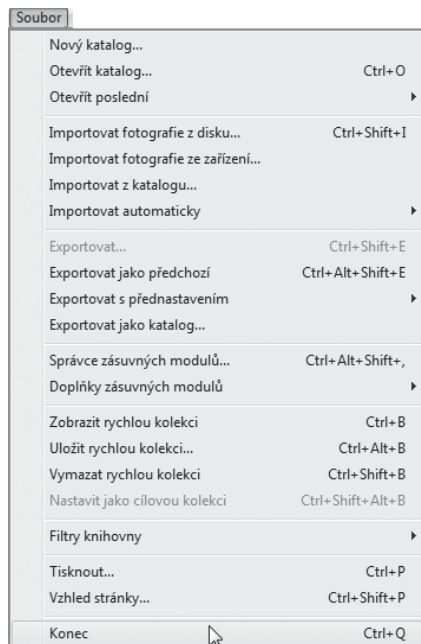
### 1.1.1 Otevření programu

Po instalaci je Lightroom standardně umístěn do skupiny **Všechny programy** (*All Programs*), kde ho také, po klepnutí na tlačítko **Start**, můžete najít a spustit. Další možnost, jak spustit program, je poklepnutím na zástupce programu na plo-

še, příp. klepnutím na ikonku programu na panelu **Snadné spuštění** (*Quick Launch*).

### 1.1.2 Zavření programu

Program Lightroom lze zavřít také více způsoby – nejběžnější je klepnutím na ikonku **Zavřít** (*Close*) v pravém horním rohu programu, dále pak z nabídky **Soubor** (*File*) příkazem **Konec** (*Exit*) – viz obrázek 1.1.



Obrázek 1.1: Nabídka Soubor

#### Tip

Zavřít program Lightroom můžete také klávesovou kombinací **CTRL+Q**.

<sup>1</sup> Zde konkrétně do prostředí programu Lightroom.

## 1.2 Struktura programu

Samotný Lightroom se skládá z pěti základních modulů, které najdete vyjmenovány v pravém horním rohu okna programu (viz obrázek 1.2):

- **Knihovna** (*Library*) – do knihovny se importují snímky, které se zde posléze posuzují a třídí.
- **Vyvolávání** (*Develop*) – v tomto modulu se fotografie upravují a vylepšují.
- **Prezentace** (*Slideshow*) – slouží k vytváření prezentací.
- **Tisk** (*Print*) – jak již sám název napovídá, tento modul nabízí skutečně bohatou podporu pro tisk vašich fotografií.
- **Web** (*Web*) – i v tomto případě již název říká dost jasně, o co v modulu

Knihovna | Vyvolávání | Prezentace | Tisk | Web

Obrázek 1.2: Moduly programu Lightroom

půjde. Pomocí něj totiž můžete vytvořit tzv. webovou galerii fotografií.

## 1.3 Pracovní okno Lightroomu

Vzhled pracovní plochy programu se příliš neliší, ať již pracujete v jakémkoliv modulu. Na pracovní ploše můžete najít (viz obrázek 1.3):

- **Titulkový pruh** programu, který se nachází úplně nahoře a vidíte v něm název programu se jménem modulu, ve kterém zrovna pracujete.
- **Panel nabídek** – klepnutím na některou z nabídek otevíráte seznam příkazů, které využijete pro vaši práci.
- **Horní panel** – zobrazuje identifikační tabulku a pruh modulů.
- **Základní pracovní plocha s postranními panely** – nachází se v hlavní části dialogového okna. Obsah po-



Obrázek 1.3: Pracovní okno programu Lightroom

stranních panelů se může lišit (podle aktuálního modulu), ale obecně platí, že v levém postranním panelu spíše vyhledáváme a vybíráme konkrétní snímky či položky, v pravém zase provádíme jejich změny. Vzhled pracovní plochy popíšeme podrobněji vždy v patřičném modulu. Někdy se také používá název pracovní zóna a hlavní náhled.

- **Filmový pás** – nachází se ve spodní části obrazovky. Je v něm zobrazena celá série snímků a slouží, mj., k rychlému nalezení a označení konkrétního snímku.

### 1.3.1 Ovládání okna programu

V pravé části titulkového pruhu se nacházejí tři tlačítka (pořadí zleva):

- **minimalizační** – klepnutí na toto tlačítko „ukryje“ program do hlavního panelu, odkud ho můžete znova zobrazit,
- **maximalizační** – klepnutím na toto tlačítko okno programu „roztáhnete“ přes celou obrazovku,
- **zavírací** – toto tlačítko slouží k ukončení chodu programu.

### 1.3.2 Režimy zobrazení

V programu Lightroom můžete pracovat v jednom ze čtyř režimů zobrazení:

Okna	
Okamžitá prezentace	Ctrl+Enter
Panely	
Režim zobrazení	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Normální Ctrl+Alt+F</li> <li>Na celou obrazovku s nabídkami</li> <li>Na celou obrazovku</li> </ul>
Vypnuté osvětlení	
Sekundární zobrazení	
Zpět	Ctrl+Alt+Doleva
Dopředu	Ctrl+Alt+Doprava
Na celou obrazovku a skrytí panely	Ctrl+Shift+F
Další režim zobrazení	F
Moduly:	
✓ Knihovna	Ctrl+Alt+1
Vyvolávání	Ctrl+Alt+2
Prezentace	Ctrl+Alt+3
Tisk	Ctrl+Alt+4
Web	Ctrl+Alt+5
Zpět do předchozího modulu	Ctrl+Alt+Nahoru

Obrázek 1.4: Režimy zobrazení

### Poznámka

O tom, jak nastavit program a také potřebné zobrazení aplikace, pojednává kapitola Nastavení programu.

- **Normální režim zobrazení** nabízí „klasickou“ pracovní plochu v okně aplikace a panel nabídek pod titulkovým pruhem (viz obrázek 1.4). Toto zobrazení budete zřejmě používat nejčastěji, neboť je určeno pro většinu prací. Zapnete ho pomocí nabídky **Okna (Window)**, ze skupiny příkazů **Režim zobrazení (Screen Mode)** příkazem **Normální (Normal)**.
- **Na celou obrazovku s nabídkami (Full Screen with Menubar)** – pracovní plocha bude zvětšená, řádka s nabídkami ale na obrazovce zůstane.
- **Na celou obrazovku (Full Screen)** – pracovní plocha vyplní převážnou část obrazovky, nabídky budou skryté.
- **Na celou obrazovku a skrytí panely (Full Screen and Hide Panels)** je zobrazení, které kromě řádky nabídek skrývá i postranní panely. Spodní panel nástrojů můžete skryt/zobrazit stiskem klávesy T a potom máte na obrazovce již jen obrázky.

### Tip

Normální režim zobrazení můžete aktivovat i klávesovou kombinací **Ctrl+Alt+F**. Celoobrazovkový režim se skrytými panely zase zapíná kombinace kláves **Shift+Ctrl+F**. Z celoobrazovkového zobrazení se můžete vrátit zpět k původnímu stiskem klávesy F.

Okna			
Okamžitá prezentace	Ctrl+Enter		
<b>Panely</b>		✓ Navigátor	Ctrl+Shift+0
Režim zobrazení		Katalóg	Ctrl+Shift+1
Vypnuté osvětlení		Složky	Ctrl+Shift+2
Sekundární zobrazení		Kolekce	Ctrl+Shift+3
Zpět	Ctrl+Alt+Doleva	✓ Histogram	Ctrl+0
Dopředu	Ctrl+Alt+Doprava	Rychlé vyvolávání	Ctrl+1
Moduly:		Zadávání klíčových slov	Ctrl+2
✓ Knihovna	Ctrl+Alt+1	Seznam klíčových slov	Ctrl+3
Vyvolávání	Ctrl+Alt+2	Metadata	Ctrl+4
Prezentace	Ctrl+Alt+3	Zobrazit/skrýt postranní panely	Tabulátor
Tisk	Ctrl+Alt+4	Zobrazit/skrýt všechny panely	Shift+Tabulátor
Web	Ctrl+Alt+5	Zobrazit výběr modulů	F5
Zpět do předchozího modulu	Ctrl+Alt+Nahoru	✓ Zobrazit filmový pás	F6
		✓ Zobrazit levé panely modulů	F7
		✓ Zobrazit pravé panely modulů	F8

Obrázek 1.5: Aktivní panely nástrojů

### 1.3.3 Panely nástrojů

Panely nástrojů obsahují tlačítka sloužící pro konkrétní práce v programu. Můžete je zobrazovat/skrývat pomocí nabídky **Okna** (*Window*) a skupiny příkazů **Panely** (*Panels*). Zobrazené panely jsou označeny zatržítkem (viz obrázek 1.5). Nejrychlejší skrytí/zobrazení panelů nástrojů je možné provést buď v uvedené skupině příkazů **Panely** (*Panels*), nebo klávesami:

- TAB pro skrytí/zobrazení postranních panelů,
- SHIFT+TAB pro skrytí/zobrazení všech panelů.

Další klávesové zkratky pro skrývání/zobrazování panelů nástrojů vidíte na obrázku 1.5, nepochybně si je oblíbíte, především kvůli zrychlení práce s programem. Základní z nich uvádím v tomto stručném přehledu:

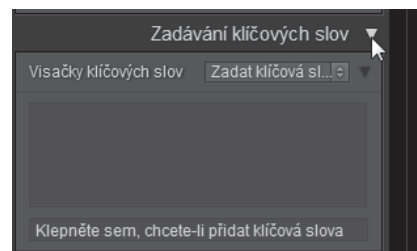
- CTRL+0 – zobrazuje/skrývá panel **Histogram**,
- CTRL+1 – zobrazuje/skrývá panel **Rychlé vyvolávání**,
- CTRL+2 – zobrazuje/skrývá panel **Zadávání klíčových slov**,
- CTRL+3 – zobrazuje/skrývá panel **Seznam klíčových slov**,

#### Tip

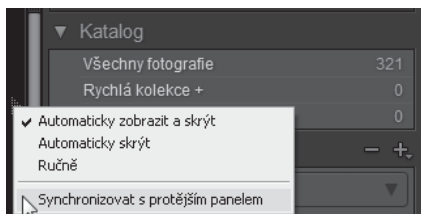
Skrytí/zobrazení patřičného panelu nástrojů provedete velice rychle tak, že klepnete na šipku **Zobrazit/Skrýt skupinu panelů** (*Show/Hide Panel Group*) nacházející se vždy u tohoto panelu (obrázek 1.6).

- CTRL+4 – zobrazuje/skrývá panel **Metadata**,
- F6 – zobrazuje/skrývá panel **Filmový pás**,
- F7 – zobrazuje/skrývá levé panely,
- F8 – zobrazuje/skrývá pravé panely.

Zajímavou variantou je příkaz **Synchronizovat s protějším panelem** (*Synchronize with Opposite Panel*). Uvidíte ho, když na šipku **Zobrazit/Skrýt skupinu panelů** (*Show/Hide Panel Group*) klepnete *pravým* tlačítkem myši, čili v tzv. místní nabídce (viz obrázek 1.7). Při aktivaci tohoto příkazu potom platí, že klepnete-li na jednu (na levé či pravé straně) ze šipek **Zobrazit/Skrýt skupinu panelů** (*Show/Hide Panel Group*), skryjí/zobrazí se zároveň oba dva postranní panely nástrojů.



Obrázek 1.6: Skrytí/zobrazení panelu nástrojů



Obrázek 1.7: Příkaz synchronizovat s protějším panelem

Příkaz **Automaticky zobrazit a skrýt** (*Auto Hide and Show*) z této skupiny příkazů znamená, že pokud posunete kurzor myši kamkoliv mimo tuto šipku, panel nástrojů vidět nebude. Najedete-li na tuto šipku, automaticky se zobrazí.

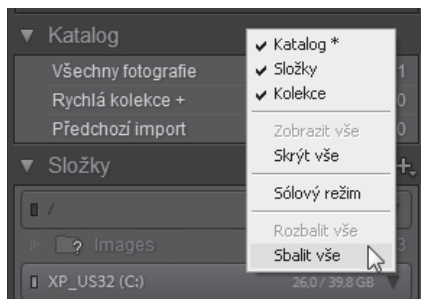
Příkaz **Automaticky skrýt** (*Auto Hide*) z této skupiny příkazů odpovídající panel nástrojů skryje. Chcete-li ho opět zviditelnit, musíte na šipku **Zobrazit/Skrýt skupinu panelů** (*Show/Hide Panel Group*) klepnout myší.

Já sám používám (před)poslední z příkazů této skupiny, a sice **Ručně** (*Manual*), neboť si postranní panely nástrojů chci skrývat/zobrazovat sám podle svého rozhodnutí, a to klepnutím myši na odpovídající šipku **Zobrazit/Skrýt skupinu panelů** (*Show/Hide Panel Group*).

**Zvětšení** či **zmenšení panelu nástrojů** můžete provést tažením myši – pokud najedete na okraj panelu nástrojů, ukazatel myši se změní na dvojšipku. Potom tažením myši doprava/doleva můžete v určitém rozmezí odpovídající panel nástrojů zvětšit/zmenšit. Podle toho se také automaticky upravuje vzhled hlavního okna.

**Zobrazení/skrýtí obsahu složky** v levém panelu nástrojů v modulu **Knihovna** (*Library*) provedete klepnutím na šipku ve tvaru trojúhelníku u patřičné složky. Pokud šipka ukazuje dolů, je složka „rozbalena“, pokud doleva, je naopak „sbalena“.

Všechny panely nástrojů v levé/pravé postranní skupině můžete rychle „sbalit“, pokud v záhlaví některého z těchto panelů klepnete *pravým* tlačítkem myši a z místní nabídky vyberete příkaz **Sbalit vše** (*Collapse All*). Naopak rozbalení všech panelů má na svědomí příkaz **Rozbalit vše** (*Expand All*) z téže místní nabídky (obrázek 1.8).



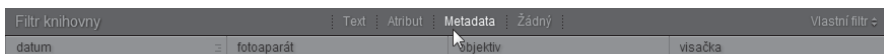
Obrázek 1.8: Místní nabídka záhlaví panelu nástrojů

**Skrytí/zobrazení** všech postranních panelů provádíte také z místní nabídky záhlaví panelů, tentokrát ale zvolíte příkaz **Skrýt vše** (*Hide All*) nebo **Zobrazit vše** (*Show All*). Po skrytí uvidíte místo panelů pouze ozdobný ornament. Chcete-li opět zobrazit všechny panely nástrojů, klepněte na tento ornament *pravým* tlačítkem myši a z místní nabídky zvolte příkaz **Zobrazit vše** (*Show All*).

### 1.3.4 Hlavní zobrazovací plocha

Uprostřed obrazovky programu Lightroom se nachází hlavní zobrazovací plocha, někdy také nazývaná „pracovní zóna“.

**Filtr knihovny.** Pracovní zóna má velmi široké použití (viz dále) a nad ní vidíte **Filtr knihovny** (*Filter Bar*). Tento nástroj můžete zobrazit/skrýt v nabídce **Zobrazení** (*View*) příkazem **Zobrazit pruh filtru** (*Show Filter Bar*). Patřičné zobra-



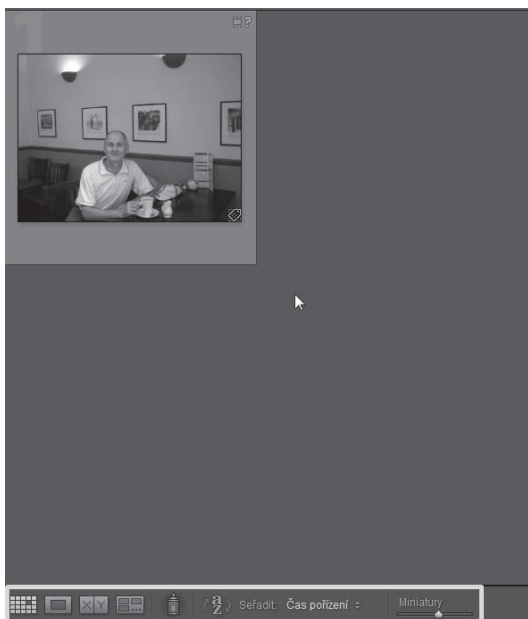
Obrázek 1.9: Filtr Knihovny

zení pruhu filtru potom aktivujete klepnutím na odpovídající tlačítko **Text** (*Text*), **Atribut** (*Attribute*), **Metadata** (*Metadata*), **Žádný** (*None*) – viz obrázek 1.9.

**Panel nástrojů.** Panel nástrojů (*Toolbar*) hlavní zobrazovací plochy se nachází na jejím spodním okraji (viz obrázek 1.10). Tlačítka, která tento panel nabízí, se mírně liší podle toho, v jakém modulu zrovna pracujete. Zobrazujete/skrýváte ho pomocí nabídky **Zobrazení** (*View*) příkazem **Zobrazit/Skrýt panel nástrojů** (*Show/Hide Toolbar*).

**Tip**

Panel nástrojů pracovní zóny lze zobrazit/skrýt také stiskem klávesy T.



Obrázek 1.10: Panel nástrojů pracovní zóny

Zobrazení **Miniatury** a zobrazení **Lupa**. Podle toho, jakému zobrazení dáte přednost, můžete vidět buď více snímků, tj. **Miniatury** (*Grid*), nebo zobrazení **Lupa** (*Loupe*) pro zobrazení detailů. Mezi oběma zobrazeními se přepínáte:

- pomocí nabídky **Zobrazení** (*View*) odpovídajícím příkazem **Miniatury** (*Grid*) či **Lupa** (*Loupe*),
- klepnutím na tlačítko **Zobrazení miniatuur** (*Show Grid*) či **Zobrazení Lupa** (*Show Loupe*) na panelu nástrojů hlavní zobrazovací plochy,
- poklepáním myši na ploše snímku: přechází volně z miniatuur do lupy a naopak.

**Tip**

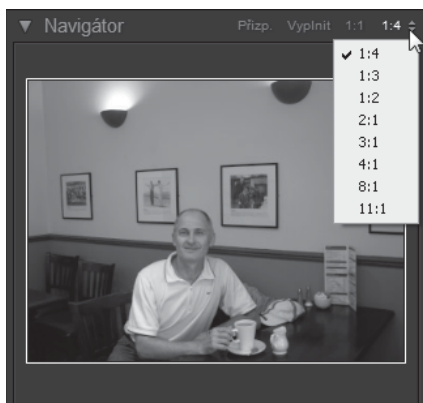
Zobrazení **Miniatury** (*Grid*) vyvoláte klávesou G, zobrazení **Lupa** (*Loupe*) klávesou E.

Nastavení zvětšení ve zobrazení **Lupa** (*Loupe*) provádíte buď klepnutím myši na obrázek, nebo pomocí tlačítek ve skupině **Navigátor** (*Navigator*). Zde klepnete na:

- tlačítko **Přizpůsobit** (*Fit*) – zobrazí snímek s okraji,
- tlačítko **Vyplnit** (*Fill*) – vyplní celý prostor okna,
- tlačítko **1:1** – patřičně zvětší snímek,
- ostatní výběr zvětšení/zmenšení snímku máte k dispozici na posledním tlačítku se šipkou seznamu (viz obrázek 1.11).

**Zobrazení/skrýtí náhledu obrázku** v sekci **Navigátor** (*Navi-*





Obrázek 1.11: Nastavení zvětšení ve zobrazení *Lupa*

gator) řídíte šipkou u slova **Navigátor** (*Navigator*). Pokud tento náhled obrázku máte zobrazen, můžete myší (při zapnutém zvětšení obrázku) vybrat část fotografie, kterou chcete v hlavním okně vidět,

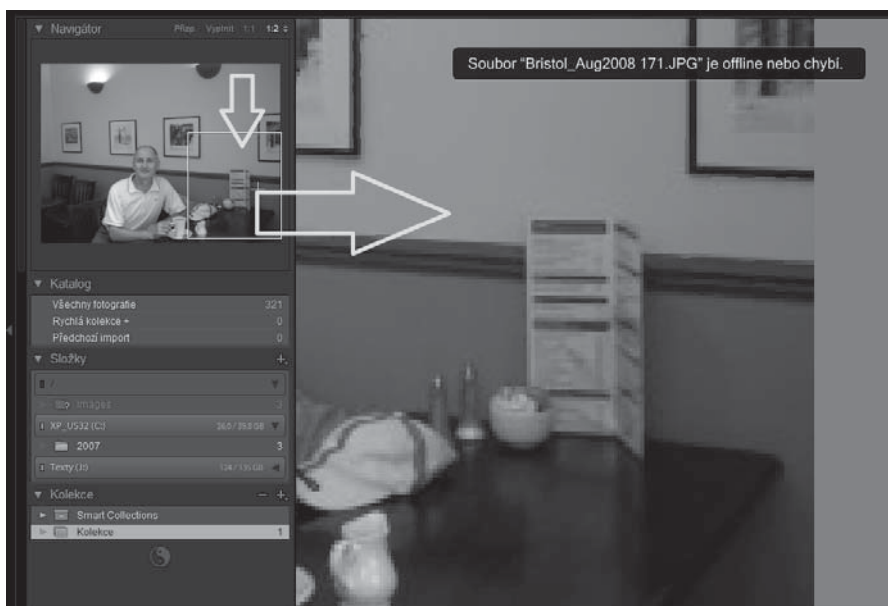
a to tažením myši či klepnutím myši na požadované místo v náhledu (viz obrázek 1.12). Pohybovat se ve zvětšeném zobrazení snímku můžete i v hlavnímní okně pracovní zóny.

### Tip

Pokud se po zvětšeném snímku chcete pohybovat pomocí kláves, použijte klávesy **HOME/END/PAGE-UP/PAGE-DOWN**. Jejich možnosti pohybu se vám určitě zalíbí.

Další možnosti zobrazení naleznete v nabídce **Zobrazení** (*View*), konkrétně se jedná o příkazy:

- **Přepnout zobrazení *Lupa*** (*Toggle Loupe View*),
- **Přepnout zvětšené zobrazení** (*Toggle Zoom View*) – tento příkaz přepíná do zobrazení podle přednastaveného zvětšení/zmenšení na panelu



Obrázek 1.12: Výběr místa na fotografii



Obrázek 1.13: Základní informace o snímku

**Navigátor** (*Navigator*) – viz obrázek 1.11.

### Tip

**Příkaz Přepnout zvětšené zobrazení** (*Toggle Zoom View*) aktivujete i klávesou Z.

Nastavení zobrazení informací – ve zobrazení **Miniatury** (*Grid*) a **Lupa** (*Loupe*) si můžete zvolit, jaké informace chcete vidět.

**Základní informace o snímku** patříte ve zobrazení **Miniatury** (*Grid*), pokud na snímek najedete myší (viz obrázek 1.13).

Výběr viditelných informací ve zobrazení **Miniatury** (*Grid*) provádíte v nabídce **Zobrazení** (*View*) příkazem **Volby zobrazení** (*View Options*). V dialogovém okně **Volby zobrazení Knihovna** (*Library View Options*) jste na kartě **Zobrazení miniatur** (*Grid View*). Mezi základní nastavení patří následující:

- Varianty **Kompaktní buňky** (*Compact Cells*) nebo **Rozšířené buňky** (*Expanded Cells*) se přepínají šipkou seznamu u políčka **Zobrazit volby miniatur** (*Show Grid Extras*). První možnost ukáže informace po najetí myší na snímek, druhá tyto informace umísťuje do záhlaví snímku, vyzkoušejte si obě varianty.

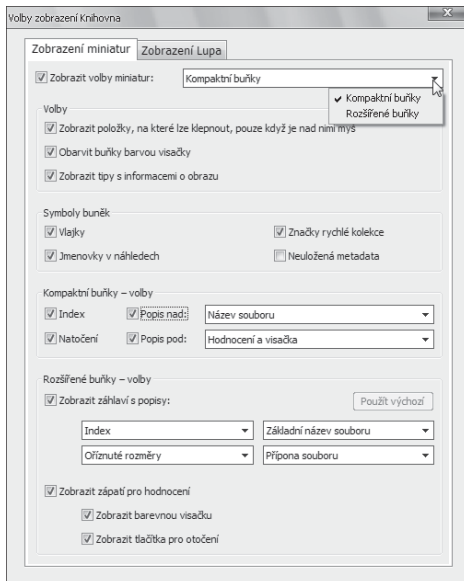
• Ostatní položky aktivujte podle potřeby, vhodné je aktivovat kromě výchozího nastavení i políčko **Popis nad** (*Top Label*) v sekci **Kompaktní buňky – volby** (*Compact Cell Extras*) – viz obrázek 1.14.

Po ukončení nastavení okno zavřete.

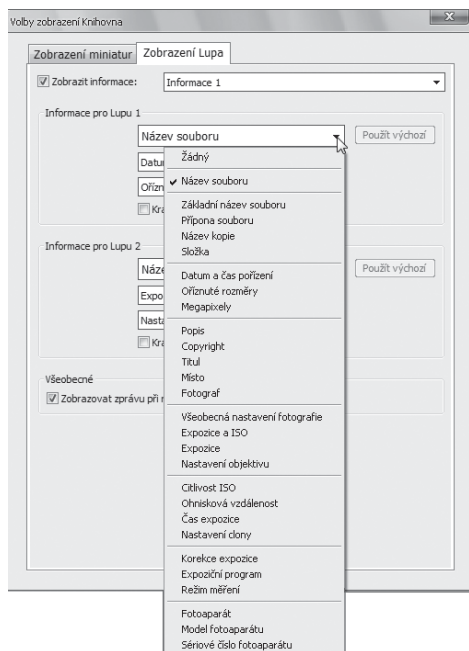
### Tip

Kartu **Zobrazení miniatur** (*Grid View*) otevřete i kombinací kláves CTRL+J.

Výběr umístění informací ve zobrazení **Lupa** (*Loupe*) také provádíte v nabídce **Zobrazení** (*View*) příkazem **Volby zobrazení** (*View Options*). V dialogovém okně **Volby zobrazení Knihovna** (*Library View Options*) jste v tomto případě na



Obrázek 1.14: Možnost Zobrazit volby miniatur



Obrázek 1.15: Výběr informací pro zobrazení *Lupa*



Obrázek 1.16: Políčko *Zobrazit informace*

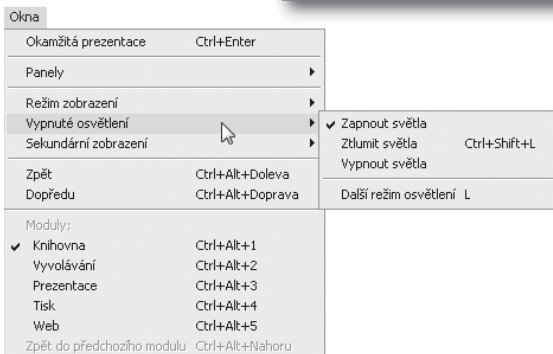
kartě **Zobrazení lupa** (*Loupe View*). Zde si můžete zadat (vybrat pomocí šipky seznamu) některé z nabízených informací do odpovídajících políček (viz obrázek 1.15). Kterou ze skupin informací následně spatříte ve zobrazení **Lupa** (*Loupe*) určujete výběrem varianty **Informace 1** (*Info 1*) nebo **Informace 2** (*Info 2*), a to šipkou seznamu u políčka **Zobrazit informace** (*Show Info Overlay*) – viz obrázek 1.16. Po dokončení nastavení okno zavřete.

## 1.3.5 Ztlumení a vypnutí světel

Program Lightroom umožňuje nastavit zobrazení pracovní plochy tak, abyste se mohli plně soustředit pouze na vlastní snímek a ostatní prvky plochy tolik nepřitahovaly vaši pozornost. Samozřejmě, že všechny nástroje zůstávají plně funkční.

**Ztlumení světel.** Při tomto efektu Lightroom překryje uživatelské rozhraní 80% černou vrstvou a vlastní snímky tak více vyniknou. Postup:

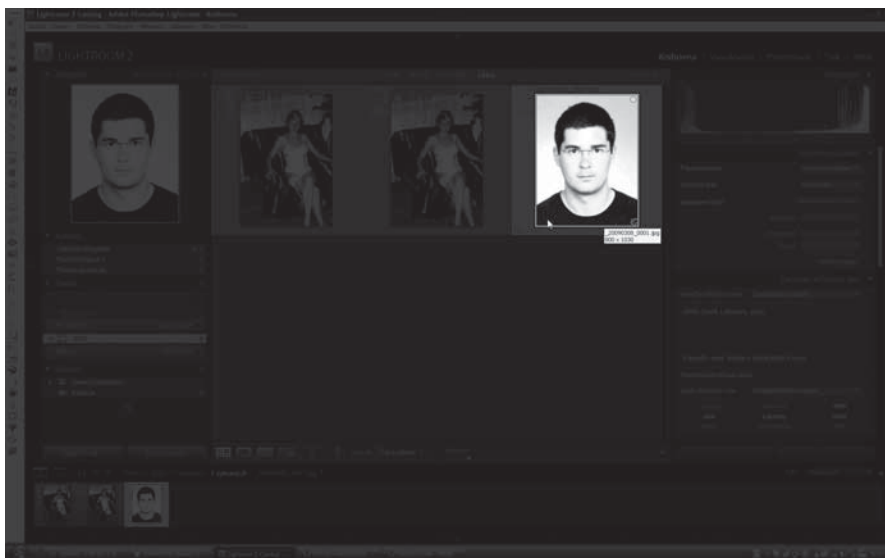
1. Klepněte na nabídku **Okna** (*Window*) a pokračujte na skupinu příkazů **Vypnuté osvětlení** (*Lights Out*).
2. Z této skupiny vyberte odpovídající příkaz, např. **Ztlumit světla** (*Lights Dim*).
3. Pro opětovné zapnutí světel použijte jeden z příkazů **Ztlumit světla** (*Lights Dim*) nebo **Zapnout světla** (*Lights On*) ze stejné skupiny příkazů, viz obrázek 1.17 a 1.18.



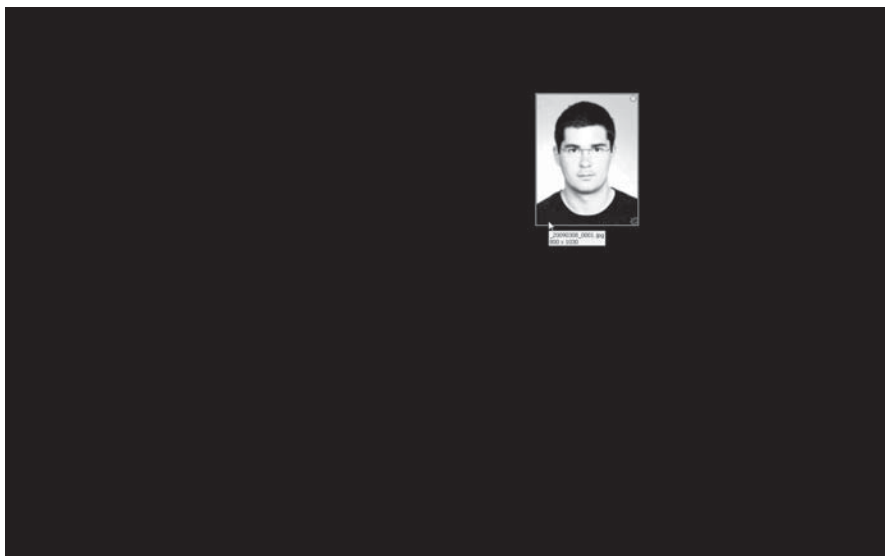
Obrázek 1.17: Skupina příkazů *Vypnuté osvětlení*

### Tip

Pro ztlumení/opětovné zapnutí světel použijte klávesovou zkratku **SHIFT+CTRL+L**.



Obrázek 1.18: Ztlumení světel na 80 %



Obrázek 1.19: Ztlumení světel na 100 %

**Vypnutí světel.** Efekt vypnutí světel je ještě „silnější“ než ztlumení, neboť při něm Lightroom překrývá uživatelské roz-

hraní 100% černou vrstvou a vy se můžete lépe soustředit na vlastní snímky. Postup je stejný jako v předchozím přípa-