

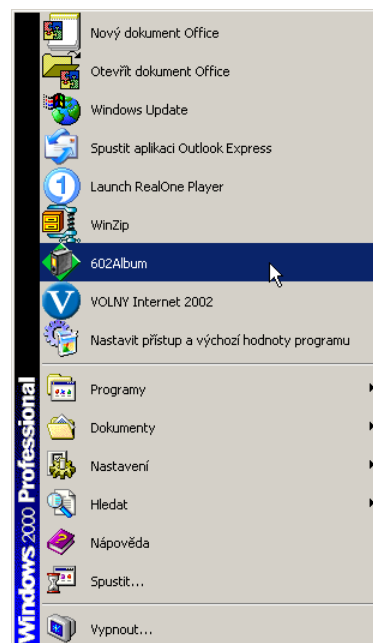
602PHOTO SUITE

Založte si fotografické album.....	3
Spuštění 602Album.....	3
Zakládáme nové album.....	4
Album si ještě pojmenujeme	4
... a je připraveno k práci	4
Přenos obrázků z paměti fotoaparátu do alba.....	5
Nejrychlejší je přenos přímo do alba přes rozhraní USB.....	5
Pokud máte starší fotoaparát.....	6
Několik poznámek	6
Načítání grafických souborů ze složek (včetně CD).....	6
Pracujte s plovoucí nabídkou pravého tlačítka myši.....	6
Vyhledávání fotografií a obrázků	7
Náhledy a fotografie v albu	8
Abyste nemuseli otáčet monitor	9
Pootočení obrázku.....	10
Oříznutí.....	10
Prohlížení fotografií v albu	11
Listování „obrázek po obrázku“	11
Automatická prezentace	11
Prezentace na přání	12
Celostránkový náhled	13
Hromadné změny obrázků.....	14
Hromadné přejmenování.....	14
Hromadná konverze.....	14
Vkládání různých doplňků do obrázků.....	15
Vložení textového popisku	15
Vkládání zvukových komentářů	15
Objekty vkládané do fotografií a obrázků	17
Vložení objektu a jeho vlastnosti	17
Vložení zvukového doprovodu.....	18
Předdefinované objekty.....	19
Uložení objektu jako vzor.....	19
Vložení předdefinovaného vzoru objektu.....	19

Tagy v textu	20
Úpravy fotografií	21
Zobrazení obrázků v 602Photo.....	21
Minimum teorie na úvod	21
Volte si vždy vhodné měřítko zobrazení	21
Změna fyzické velikosti obrázku	22
Nastavení poměru barev	23
Jas a kontrast	23
Spěcháte?.....	24
Máte čas si obrázky pohrát?.....	24
Retuš fotografií – korekce červených očí	25
Usnadnění posunu obrázku.....	28
Postarejte se o přenositelnost svých snímků	29
Zveřejnění fotografií na webu.....	29
Posílání obrázků elektronickou poštou.....	30
Vypalování fotografií a fotografických alb na CD	30
602View - prohlížeč grafických souborů na CD.....	31
Vypalování dokumentů v šanonu.....	32
Jak si objednat tisk fotografií přímo z počítače	33
Digitální fotografie na papíře? Žádný problém!	33
Jak fotografie objednáte.....	33
Volba snímků	33
Sestavení objednávky usnadní průvodce	33
První krok.....	34
Druhý krok	34
Třetí krok.....	34
Čtvrtý krok.....	35
Pátý krok.....	35
Šestý krok.....	36
Poslední krok.....	36
Práce se zvláštními typy souborů.....	37
Zobrazení a přehrávání MP3 souborů, seznamy skladeb	37
Soubory typu HTML a MHT	37

Založte si fotografické album

Fotografování digitálním fotoaparátem se dnes stalo zálibou nejširšího okruhu fotoamatérů. Do jisté míry to podmínilo i rozšíření osobních počítačů do domácností, takže k prohlížení „digitálních“ fotografií již není třeba jejich (stále poměrně nákladný) tisk na papír. Způsobů, jak si fotografie prohlížet, může být celá řada. Nejjednodušší je asi klikat v nějakém souborovém manažeru na názvy grafických souborů a prohlížet si obrázky jeden po druhém – třeba pomocí *Microsoft Photo Editoru*. To je ovšem poněkud primitivní, nehledě k tomu, že vyznat se v souborech pojmenovaných jako třeba P2080281.JPG není snad ani možné. Jinou možností je sestavit prezentaci, ale s tím může být „moc práce“. Programový „balík“ 602PC SUITE vám ale nabízí jinou možnost – všechny obrázky si ukládat do elektronického ekvivalentu fotografických alb a jako v albech si je pak i prohlížet.

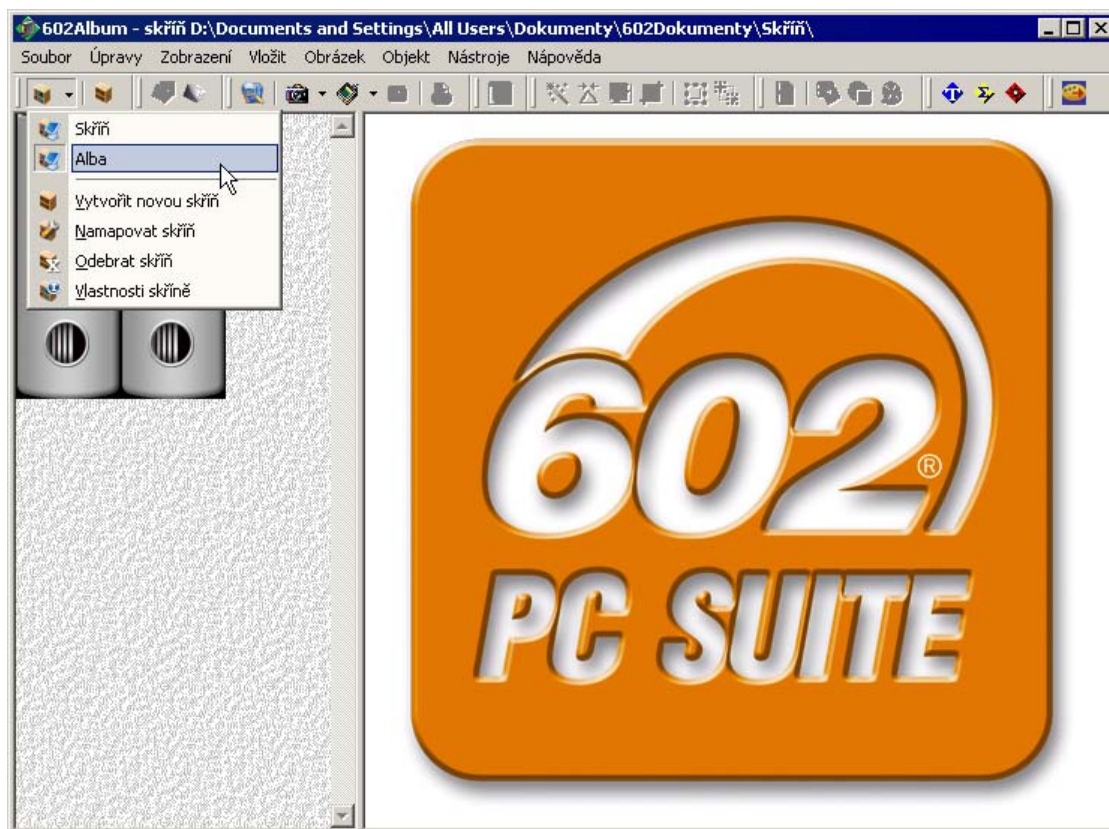


Spuštění 602Album

Zkusme si teď takové album založit a naplnit obsahem paměti fotoaparátu.

Program 602Album nejnázve spustíte pomocí stejnojmenné položky v horní části nabídky **Start**.

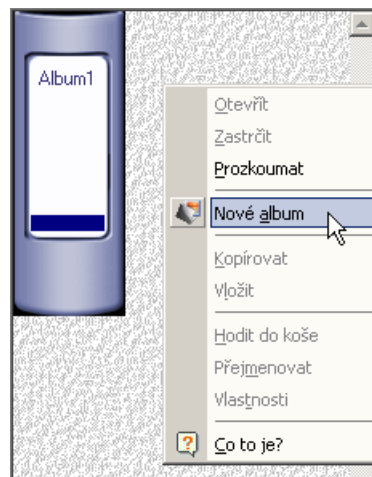
Otevře se hlavní okno programu. Pokud program spouštíte poprvé, nic moc v okně zatím není k vidění – ale my přejdeme hned k albům. Pod vodorovnou hlavní příkazovou nabídkou, která je v okně úplně nahoře, je lišta s tlačítky. U prvního tlačítka (na liště zcela vlevo) je malá černá šipka. Klikněte na ni; tím se otevře plovoucí příkazová nabídka, ve které spustíte příkaz **Alba**. Tím přejdete do prostředí fotografických alb.



Zakládáme nové album

V okně nyní pravděpodobně uvidíte jedno album, které se vytvořilo hned při instalaci a které je tu jen tak na ukázkou. My ale půjdeme dál a vytvoříme si hned album nové. Klikněte pravým tlačítkem myši na volnou plochu vedle alba a z plovoucí nabídky spusťte příkaz **Nové album**.

Vedle vzorového alba se vytvoří album zcela nové. Jeho hřbet je opticky povysunut; tím se dává najevo, že album je otevřené a připravené k práci.



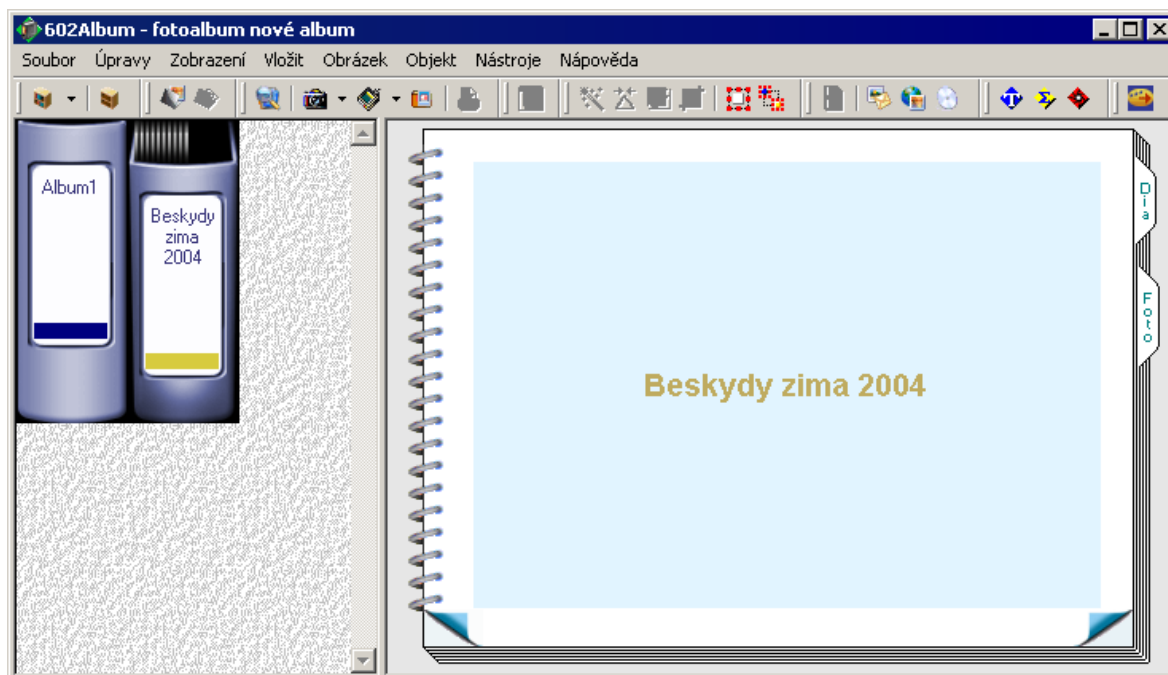
Album si ještě pojmenujeme ...



Album je pojmenováno zatím jen pracovní – **nové album**. Jak vám ale inverzní podbarvení názvu napovídá, můžete si pracovní název hned přepsat vhodným názvem vlastním.

Album je vytvořeno, pojmenováno a připraveno přijmout vaše obrázky. Jak vidíte, na jeho titulní stránce je název shodný s vaším pojmenováním na hřbetním štítku.

... a je připraveno k práci



Přenos obrázků z paměti fotoaparátu do alba

S technologií *Plug&Play*, tedy česky “připoj a hraj”, kterou Windows používají pro připojení nových zařízení, by nemělo být stahování fotografií z digitálního fotoaparátu nebo scanneru problémem. Obvykle postačí fotoaparát připojit přes USB kabel dodávaný spolu s ním k běžícímu počítači. Víc není třeba.

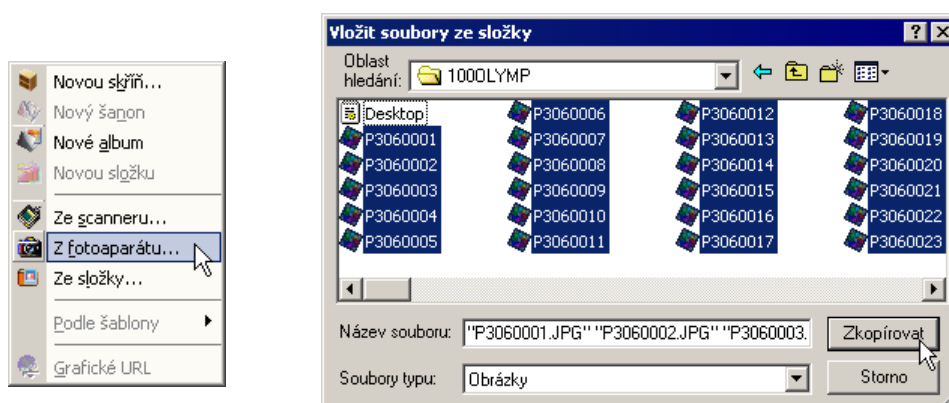
U starších systémů je někdy potřeba nainstalovat ovladače dodávané s fotoaparátem na CD.

Nejrychlejší je přenos přímo do alba přes rozhraní USB

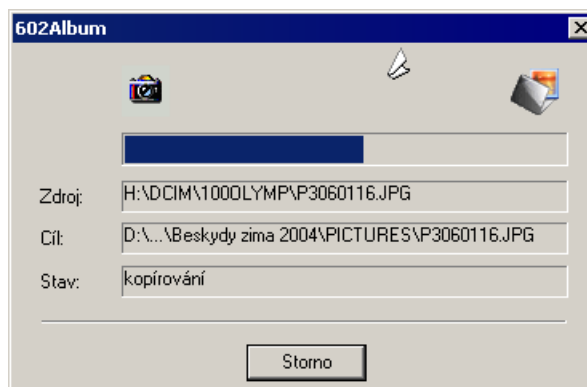
Budeme předpokládat, že máte fotoaparát s paměti plnou obrázků, které si budete chtít do alba vložit. Většina moderních fotoaparátů i počítačů je přizpůsobena práci s rozhraním USB; budeme tedy obrázky „stahovat“ jeho prostřednictvím. To má velkou výhodu – paměť fotoaparátu se při tom chová jako malý pevný disk, ze kterého můžete soubory s fotografiemi kopírovat do alba jako z jakéhokoliv jiného disku.

- Pomocí USB kabelu připojte fotoaparát k počítači.
- Vyčkejte až systém detekuje nový hardware – fotoaparát se bude chovat jako další lokální disk v systému.
- Používáte-li Windows XP, stornujte průvodce stahováním fotografií

Stiskněte tlačítko digitálního fotoaparátu na nástrojové liště v 602Albu, nebo z nabídky **Vložit** spusťte příkaz **Z fotoaparátu**. V následujícím dialogu vyberte soubory, které budete chtít z paměti zkopírovat do alba. Tip: k označení celého obsahu paměti použijte klávesový povol **Ctrl+A**. Pokud chcete vybrat jen některé soubory, označte je postupně klepnutím myši při stisknutí klávese **Ctrl**. Pak stiskněte tlačítko **Zkopírovat**.



Obrázky se kopírují; to může trvat trochu déle, ale rozhodně rychleji než kdybyste velkokapacitní paměť stahovali přes sériový kabel. Průběh kopírování je indikován informačním dialogem.



Pokud máte starší fotoaparát

Pokud máte starší fotoaparát, nemusí být připojení přes rozhraní USB k dispozici. Potom je potřeba postupovat podle pokynů výrobce a obrázky stahovat pravděpodobně prostřednictvím sériového rozhraní COM, což je mnohem pomalejší než přes USB.

Pravděpodobně bude zapotřebí použít externí software pro stáhnutí fotografií a obrázky pak přidat do alba zkopírováním příslušných souborů.

Dalším řešením jsou tzv. „čtečky“ paměťových karet, do kterých kartu vložíte a celé zařízení použijete podobně jako disketu. I v tomto případě je třeba postupovat podle návodu příslušného dodavatele zařízení.

Několik poznámek

V pravé části tlačítek digitálního fotoaparátu a scanneru se nalézá malá šipka zpřístupňující podrobnější nastavení stahování digitálních obrázků.

- **Nastavení zdroje** – zde si můžete nastavit USB disk (digitální fotoaparát), nebo TWAIN ovladač. TWAIN ovladač je dnes již nepoužívaná technologie, která Vám pomůže na starších operačních systémech. Nepodporuje bohužel Exif informace.
- **Formát výstupu** – pomocí podnabídky vyberte formát, ve kterém chcete stahovat digitální fotografie z paměti fotoaparátu. Pokud stahujete klasické fotografie (z dovolené) doporučujeme použít formát JPG. Pokud stahujete fotografie dokumentů (i ze scanneru) může být výhodnější vektorový formát jako je PNG nebo GIF.

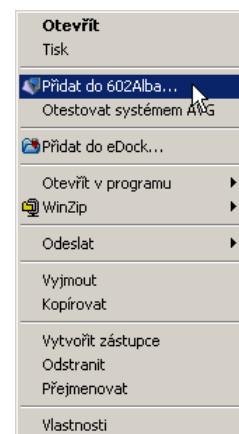
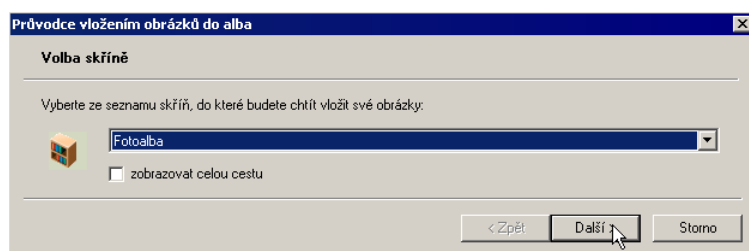
Pokud vlastníte fotoaparát zn. Canon, můžete při stahování přijít o Exif informace. Důvodem je nedodržování standardu ze strany Canonu. Fotoaparát se nepřipojí jako disk, fotografie se stahují přes TWAIN. Doporučujeme použít software dodávaný s fotoaparátem a stáhnuté fotografie pak do alba zkopírovat.

Načítání grafických souborů ze složek (včetně CD)

V hlavní nabídce 602Album máte v nabídce **Vložit** k dispozici příkaz **Ze složky**. Jeho spuštěním se otevře standardní systémový dialog pro načítání souborů. Jeho pomocí můžete na libovolném dostupném disku (včetně CD či fotoaparátu, jehož paměť je v dané chvíli připojena pomocí rozhraní USB jako další disk) a v jeho libovolné složce vybrat grafické soubory. Potvrzením výběru se soubory loží do právě otevřeného alba či šanonu.

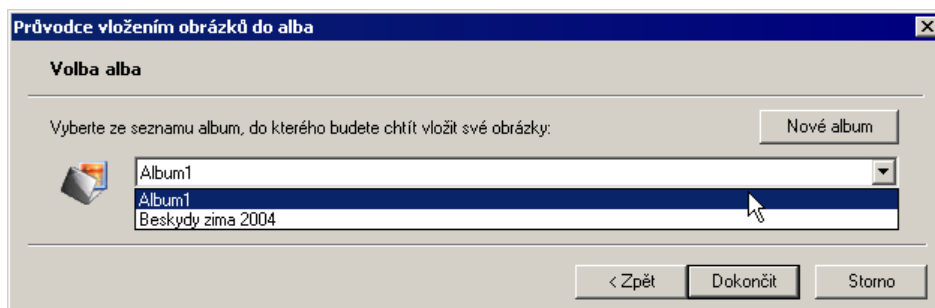
Pracujte s plovoucí nabídkou pravého tlačítka myši

Pokud v některém z programů typu „souborový manažer“ (jako je třeba standardní Průzkumník ve Windows) klepnete nad položkou s grafickým souborem pravým tlačítkem myši, otevře se plovoucí nabídka, ve které by měl být zastoupen i příkaz Přidat do 602Alba. Stačí pak při stisknutí klávese **Ctrl** označit položky s grafickými soubory a spustit příkaz. Rozeběhne se Průvodce vložení obrázků do alba.



Průvodce vám nabídne možnost výběru, kam budete chtít obrázky uložit; pomocí voliče **Volba skříně** vyberte skříně, do které chcete vložit vybrané fotografie. Pak stiskněte tlačítko **Další**.

Následuje dotaz **Volba alba** – pomocí voliče alb v dané skříně vyberte požadované album. Pokud chcete založit nové album, stiskněte tlačítko **Nové album**. Po zaškrtnutí možnosti **po vložení přejít do tohoto alba** přejde 602Album do daného alba. Pokud 602Album není spuštěno, spustí se.



Stiskem tlačítka **Dokončit** se pak obrázky překopírují ze složky do vybraného alba.

Vyhledávání fotografií a obrázků

Hledání ve Windows

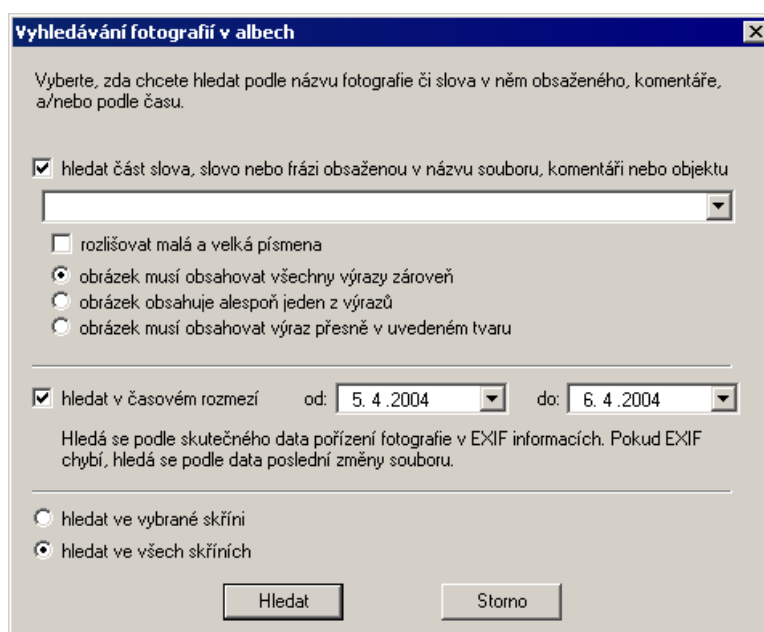
K vyhledání souboru použijete příkaz **Hledat ve Windows** v menu **Soubor**. Ten otevře systémový dialog pro vyhledávání souborů podle zadaných kritérií.

Hledání v Albech

Vylepšené vyhledávání pouze v albech, není dostupné v šanonech. Alternativně nebo zároveň můžete:

- Vyhledávat podle slova nebo fráze obsažené v názvu, komentáři, nebo objektu souboru.
- Hledat v časovém rozmezí vzniku souboru. Podle výchozího nastavení se nejprve hledá v EXIF, pokud EXIF chybí, hledá se podle data poslední změny souboru.
- Hledat v různých skříních nebo jen ve vybrané.

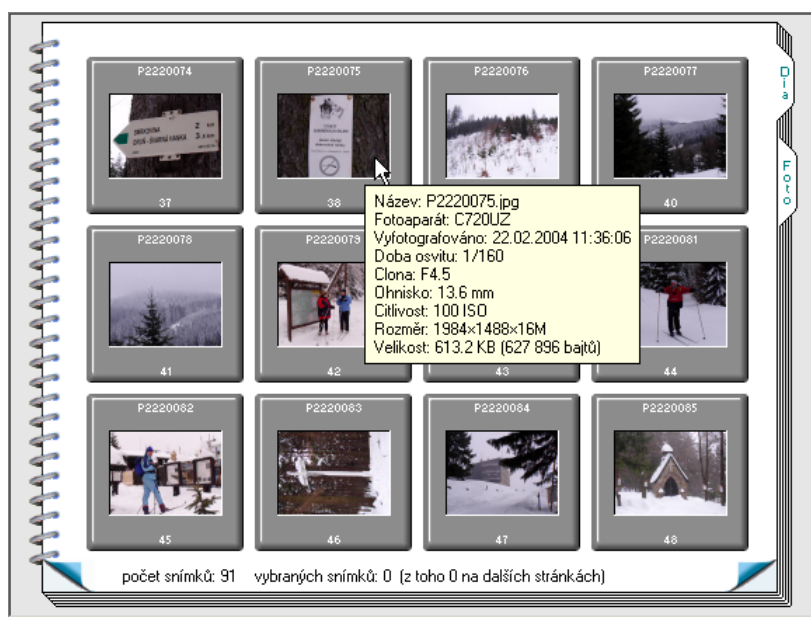
Program vám zobrazí náhledy nalezených fotografií, se kterými můžete pracovat stejně jako s obyčejnými náhledy.



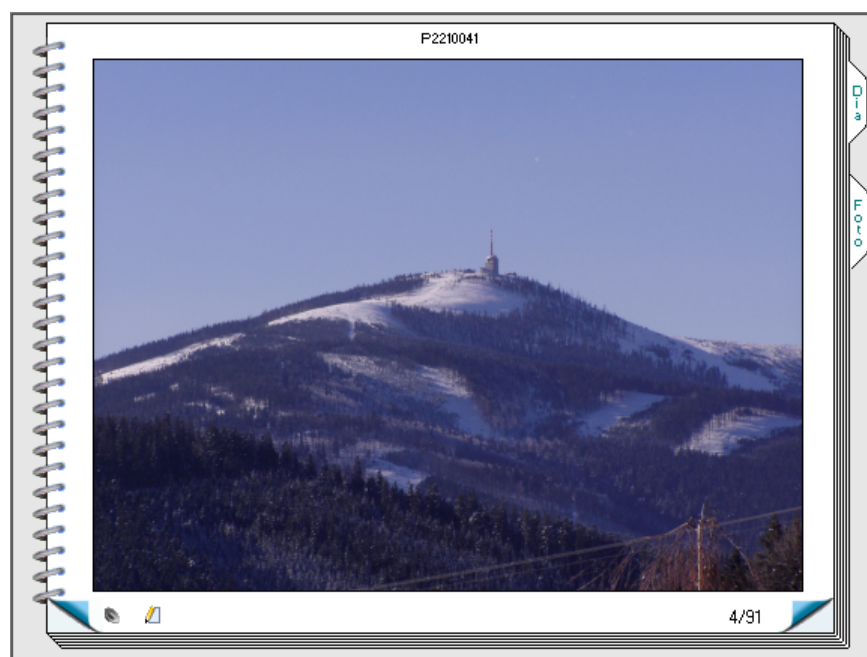
Náhledy a fotografie v albu

Jakmile se obrázky zkopírují; odpojte fotoaparát a můžete si hned své album prohlédnout. Na první pohled se nic nezměnilo – ale zdání klame. Nyní přijdou ke slovu ty dvě malé záložky vpravo nahoře; jsou na nich nápisy **Dia** a **Foto**. Zkuste si klepnout myší na záložku **Dia**.

Stránka s názvem alba je nahrazena stránkou, na které jsou rozloženy obrázky připomínající klasické kinofilmové diapozitivy.



Diapozitivy představují náhledy na skutečné obrázky uložené v albu. Pokud byste se chtěli k nim dostat přímo, klepněte na záložku **Foto** – my ale teď zůstanme u náhledů. Pokud nad nimi pohybuje kurzorem myši, zobrazí se vám vždy za okamžik technické údaje o fotografii. Jestliže na náhled klepnete myší, označí se – orámuje tenkou červenou čarou. Pokud podržíte stisknutou klávesu **Ctrl**, můžete označit náhledů více. Označené obrázky se později naučíte různě zpracovávat. V tuto chvíli ale pro vás bude nejdůležitější dvojí kliknutí na diapozitiv – tím příslušný obrázek zobrazíte na celé stránce alba.



K zobrazení náhledů se vrátíte jednoduše; stiskem klávesy **Esc**.

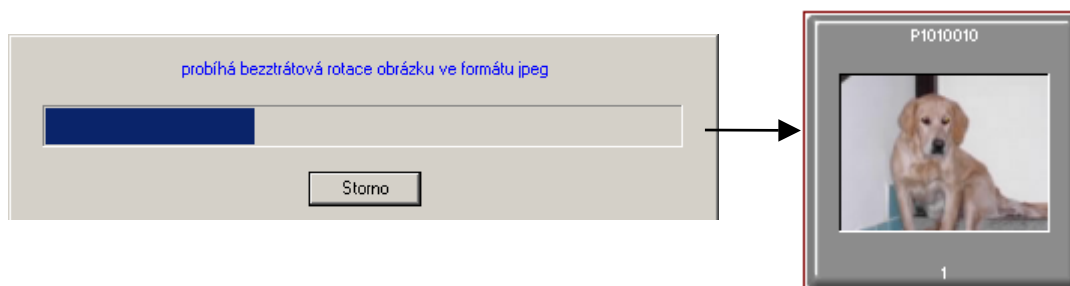
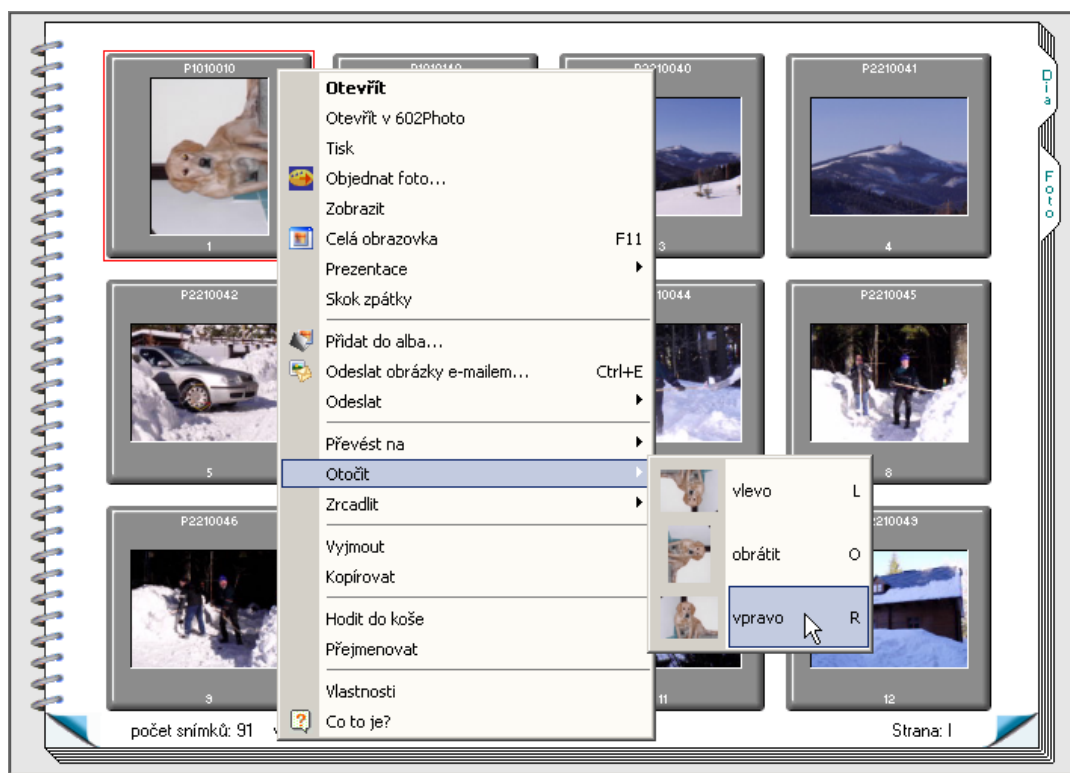
Ze základních manipulací nám zbývá již jen jedno – říci si, jak albem listovat stránku po stránce. K tomu slouží ty zahnuté růžky vpravo a vlevo dole. Když do jejich blízkosti nastavíte kurzor myši, změní se v symbol ruky s napřaženým ukazováčkem. Stiskem levého tlačítka myši přejdete na následující stránku s náhledy nebo na následující fotografii.



Tip: pokud vám nestačí velikost fotografie v albu, dvakrát na ni klikněte myší. Obrázek se načte do grafického editoru asociovaného v registrační databázi Windows k danému typu grafických souborů.

Abyste nemuseli otáčet monitor ...

U některých motivů, zejména fotografií postav, se nevyhnete tomu, abyste obrázek exponovali "na výšku". Tím se vám ale jak náhled, tak vlastní fotografie v albu zobrazí "na ležato". U papírového alba by to tak moc nevadilo - ale zkuste si nahýbat monitor počítače ... Naštěstí je tu elegantní a účinné řešení. Klikněte na náhledový diapozitiv pravým tlačítkem myši. V plovoucí nabídce spusťte příkaz Otočit. Otevře se podnabídka s třemi příkazy umožňujícími obrázek pootočit o čtvrt kruhu doleva, doprava nebo "vzhůru nohama". Orientaci ve významu příkazů vám usnadní malinké náhledy; vyberte si ten, kde bude obrázek umístěn přirozeným způsobem a příkaz "odklepněte". Náhledový diapozitiv i celý obrázek v albu se pootočí tak, aby odpovídal skutečnému pohledu. Při tom nedojde ke ztrátám obrazové informace, jde jen o způsob zobrazení.



Pootočení obrázku

Jestliže fotografujete krajinu a nemáte hranu, od které se očekává, že bude vypadat vodorovně doopravdy vodorovnou, můžete si celý snímek dodatečně pootočit a vše napravit. K tomu použijte příkaz **Pootočít** nebo klávesový povel **Ctrl+U**.



Na obrázku se vám objeví pomocné vodící čáry. Pomocí myši jimi lze pootáčet kolem středu úhlopříček obdélníka – natočte je tak, aby došlo k vyrovnání pomyslné vodorovné hrany na obrázku. Klikněte znovu na pootočený obrázek a buď ho uložte nebo celou akci stornujte. Nevyrovnané obrysy snímku je zapotřebí oříznout.

Oříznutí

Ořízněte z fotografie nechtěné rušící elementy na okraji pomocí příkazu **Oříznout**, **Shift+R**. Po vyvolání příkazu se na okrajích fotografie zobrazí pomocné čáry, které pomocí myši posunete na pomyslný kraj nového obrázku. Potom znovu klikněte na obrázek a oříznutí **uložte**, nebo **stornujte**.



Prohlížení fotografií v albu

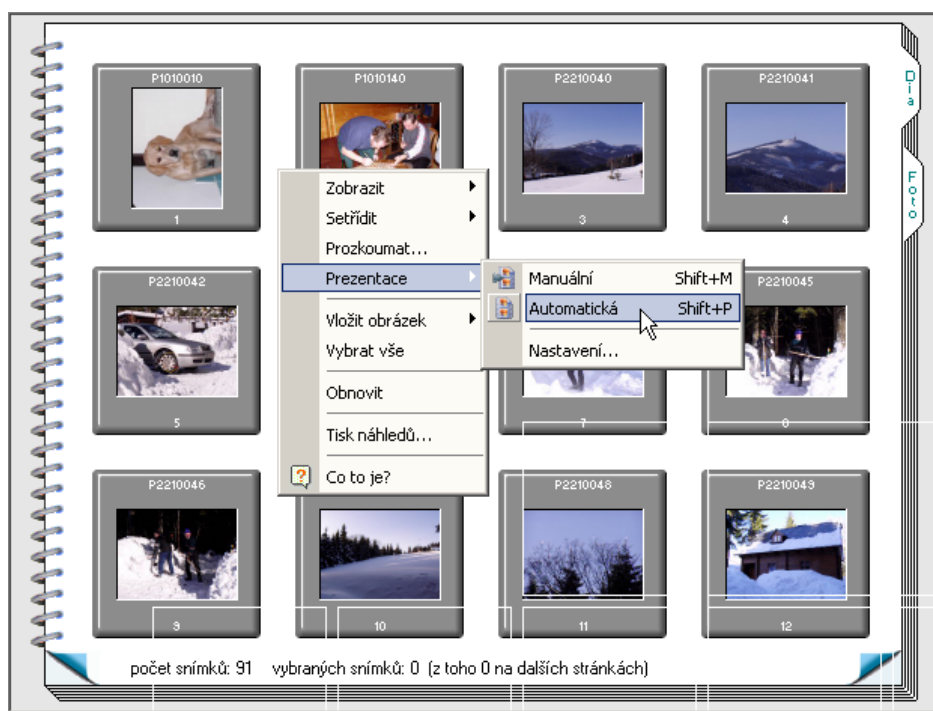
Již víte, jakým způsobem můžete naplnit svá alba fotografiemi. Analogie s fotografiemi nalepenými na papírové listy běžného fotoalba pokračuje – budete si chtít asi své „dílo“ hned po naplnění prohlédnout. A potom, ale to již jsme nad možnostmi papírových alb, budete chtít třeba také své obrázky upravit.

Listování „obrázek po obrázku“

Co se týče prohlížení obrázků přímo v albu a prostředky alba, zde můžete postupovat dvěma způsoby. Buď využijete náhledovou sekci (**Dia**) a budete si prohlížet jednotlivé obrázky podle vlastního výběru (obrázek otevřete dvojným kliknutím na diapozitiv) nebo přejdete do vlastního alba (**Foto**) a budete si „vylepenými“ obrázky listovat – prohlížet jeden po druhém. Připomeňme si, že k přechodu na následující (nebo předchozí) obrázek slouží kurzor myši, který se v oblasti obou pravých či levých rohů stránky alba změní v symbol ruky s ukazováčkem namířeným ve směru „listování“. Stejně účinky mají také kurzorové klávesy se šipkami nebo klávesy **Page Down** a **Page Up**.

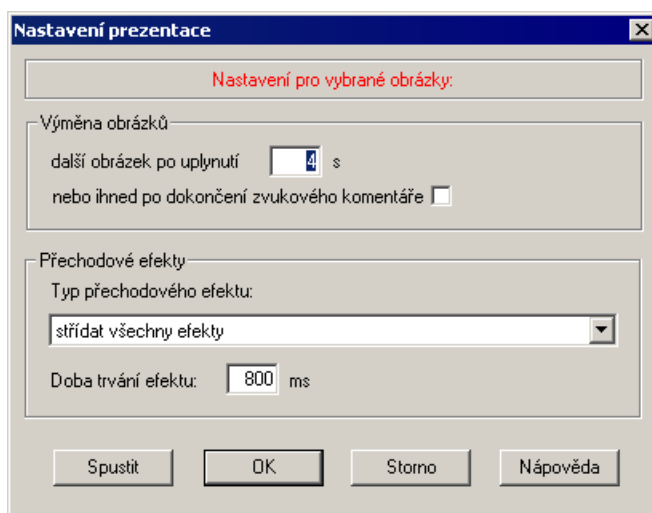
Automatická prezentace

Listování fotografiemi „ručně“ může být vhodné, když budete chtít své obrázky upravit nebo z nich vybrat jen některé – třeba pro ilustrace k nějakému článku nebo tak podobně. Ale můžete si také představit situaci, kdy přijedete z dovolené, uložíte si rychle obsah paměti svého fotoaparátu do alba – a budete se chtít vrátit k těm hezkým okamžikům, které sice již patří minulosti, ale jsou zachyceny v tisících a statisících bitů paměti vašeho počítače.



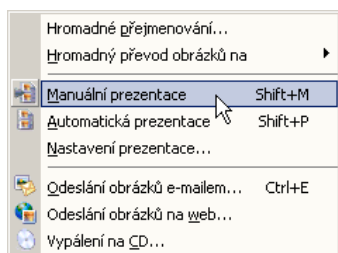
V tom případě bude pro vás nejlepší si uvařit kávu nebo nalít skleničku oblíbeného nápoje, sednout si před obrazovku a spustit tak zvanou automatickou prezentaci. Obrázky se vám budou na obrazovku promítat jako diapozitivy na plátno a vy nemusíte dělat vůbec nic, jen se dívat.

Automatickou prezentaci spustíte příkazem **Automatická** z plovoucí nabídky a podnabídky **Prezentace** nebo příkazem **Automatická prezentace** z nabídky **Nástroje** nebo klávesovým povelům **Shift+P** – možností je tedy několik.



Druhé nastavení se týká tak zvaného přechodového efektu. Jde o to, jakým způsobem ukončit zobrazení obrázku stávajícího a jak přejít k obrázku následujícímu. Přechodový efekt si můžete vybrat voličem **Typ přechodového efektu**. Pokud vyberete položku konkrétního efektu, bude tento efekt použit pro zobrazení všech obrázků. Pokud ale nastavíte položku **střídat všechny efekty**, budou přechodové efekty cyklicky obměňovány podle položek uvedených v seznamu voliče. Dále je možné určit, jak dlouho má přechodový efekt trvat. V číselníku **Doba trvání efektu** je standardně předvolena hodnota 800 ms (0,8 sekundy). Tento údaj můžete změnit podle vlastního uvážení.

Spuštění prezentace



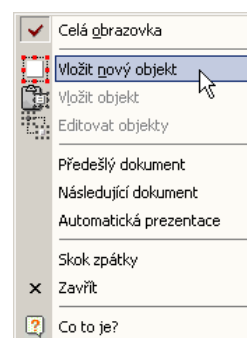
Prezentaci spustíte přímo z dialogu stiskem tlačítka **Spustit**. Pokud chcete s využitím nastavených parametrů prezentaci spustit znovu nebo jen pro jiné vybrané obrázky, použijte k tomu příkaz **Manuální prezentace** z nabídky **Nástroje**, příkaz **Manuální** z plovoucí nabídky (podnabídky **Prezentace**) nebo klávesový povel **Shift+M**.

Pokud byste chtěli obrázek na nějakou dobu pozastavit (třeba než někoho přivoláte, aby se šel také podívat), klepněte do něj pravým tlačítkem myši. Prezentace se pozastaví (nahore uprostřed se objeví nápis **pauza**) do stisku klávesy **Enter** nebo **Esc**.

Prezentace s manuálním listováním obrázků

Co se stane, když spustíte manuální prezentaci bez předchozího výběru diapozitivů? Objeví se vám první obrázek z alba; stejně jako u jiných prezentací v celoobrazovkovém pohledu. Pokud nastavíte kurzor myši k levému nebo pravému okraji obrázku, objeví se povědomé „ručičky“ s napřaženým ukazovákem. Kliknutím myši pak přejdete na obrázek v albu následující (předchozí). Přechodové efekty se v tomto případě neuplatňují.

Při manuální prezentaci s ručním posunem můžete přímo do obrázků vkládat objekty, například textové popisy nebo zvukové komentáře. K tomu využijte příkazy plovoucí nabídky otevřené kliknutím pravým tlačítkem myši.



Celostránkový náhled

Obrázek zobrazený na stránce alba si můžete zvětšit na celou obrazovku. K tomu si nad ním otevřete plovoucí nabídku a spustíte příkaz **Celá obrazovka** (nebo stisknete klávesu **F11**). Veškeré ovladače programu Album602 zmizí a obrázek (proporčně) vyplní celou plochu monitoru. Zpět do alba se vrátíte stiskem klávesy **Esc**.

Hromadné změny obrázků

Hromadné přejmenování

Soubory stažené z paměti fotoaparátu nemívají příliš „duchaplné“ názvy – většinou něco jako P3310035.JPG a podobně. Může být užitečné si soubory pojmenovat alespoň tak, aby se jejich název skládal z označení „akce“, kde byly snímky pořízeny a pořadového čísla. Podle pořadových čísel jsou také pak obrázky vybírány k prezentaci.

Klepněte pravým tlačítkem mimo obrázek a v plovoucí nabídce spusťte příkaz **Vybrat vše** (nebo z nabídky **Úpravy** spusťte příkaz **Vybrat vše**, případně použijte klávesový povol **Ctrl+A**).

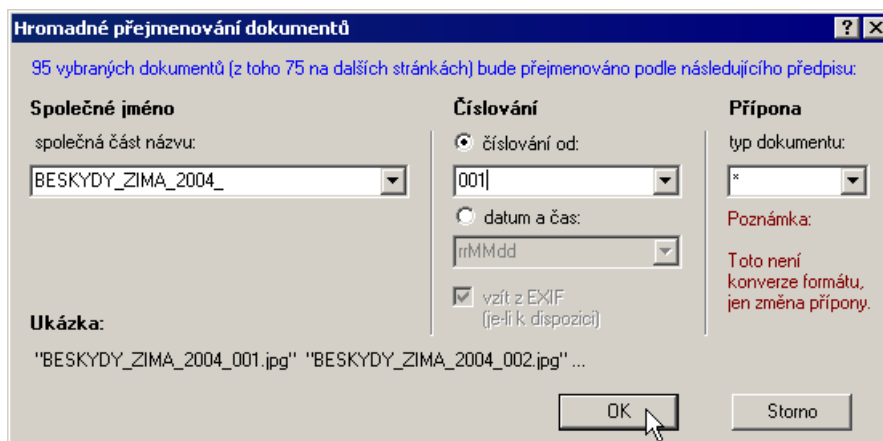
Z nabídky **Nástroje** spusťte příkaz **Hromadné přejmenování**.

Zobrazí se dialog **Hromadné přejmenování dokumentů**, kde určíte způsob přejmenování souborů:

- uvedete společnou část názvu; např. Dovolená 2004
- v případě číslování fotografií určíte první číslo v pořadí. Např. 001
- do názvu můžete zahrnout také datum a čas vytvoření souboru. Pokud přejmenováváte digitální fotografie, určitě uvítáte možnost vybrat dané informace z EXIF. EXIF jsou informace, které vyplňuje digitální fotoaparát. Jde o informace jako je čas vytvoření, clona, osvětlení, ... Pokud vám tato funkce nebude dobře fungovat, podívejte se prosím na lokální nastavení Start – Nastavení – Ovládací panely – Místní a jazykové nastavení. Zde se můžete podívat na další možnosti. Např. rrrr – rok ve tvaru 1995....
- všem obrázkům můžete, ale nemusíte přiřadit společný typ dokumentu; např. *.jpg, *.html.

Potvrzením stiskem tlačítka **OK** se obrázky ve složce přejmenují a zobrazí již přejmenované.

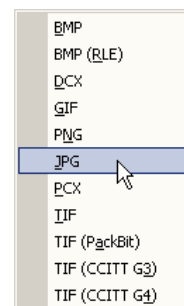
Tip: za společnou část názvu před číslováním doporučujeme vložit mezeru nebo podtržítka pro vizuální oddělení číslování např. Dovolená_2004_.



Hromadné přejmenování je možné jak v albu tak v šanonu.

Hromadná konverze

Označené položky s obrázky lze hromadně zkonvertovat do jiného grafického formátu. K tomu spusťte v nabídce **Nástroje** příkaz **Hromadný převod obrázků na** a v nabídce vyberte cílový typ konverze.



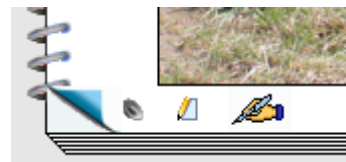
Vkládání různých doplňků do obrázků

Vložení textového popisku

Při listování albem si můžete ke každé fotografii přidat textový nebo zvukový komentář. Textový komentář se uloží do zvláštního INI souboru v daném adresáři a je s fotografií svázán pro kopírování i mazání.

Textový popisek k obrázku

Při listování v albu s fotografiemi můžete každé fotce přidávat textový popisek. Klikněte jednoduše na ikonu tužky pod vaší fotografií a vyplňte váš komentář. Po stisknutí **Enter** se popisek uloží. Pro zjednodušení můžete použít klávesový povel **Ctrl+N**.



Hledání v albech pomocí textového popisku

Pro pokročilejší vyhledávání spustíte dialog z nabídky **Soubor** příkaz **Hledat v Albech**. Nyní můžete vyhledávat podle názvu souboru nebo **textového popisu**. Stačí zadat část názvu a stisknout **<enter>**. Můžete rovněž vyhledávat podle data vytvoření obrázku. Zde se za datum bere buď datum pořízení snímku (umístěno v EXIFu) nebo pokud nejsou tyto informace dostupné, bere se datum vytvoření souboru.

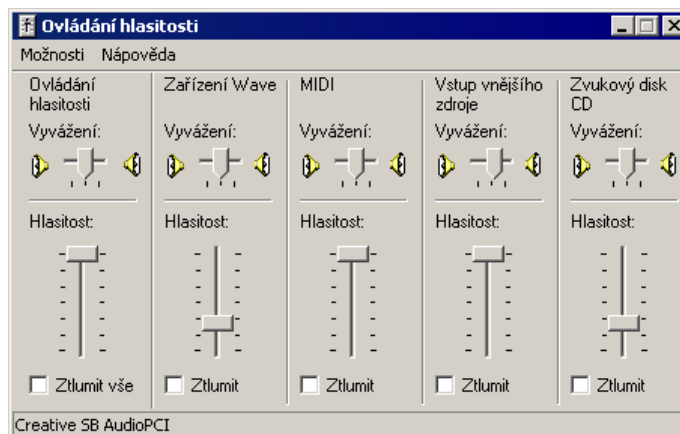
Vkládání zvukových komentářů

Stejně jako textový popisek, můžete při listování v albu přidávat k fotkám i zvukové komentáře. Stačí mít nainstalovanou zvukovou kartu a případně i mikrofon. Pokud při příštím prohlížení alba přijdete k tomuto souboru a budete mít nainstalovanou zvukovou kartu, zvuk se na přání automaticky přehraje. Zvuk můžete nahrát přímo a nebo vybrat nějaký zvukový soubor, který máte uložen v počítači.

Zprovoznění mikrofonu

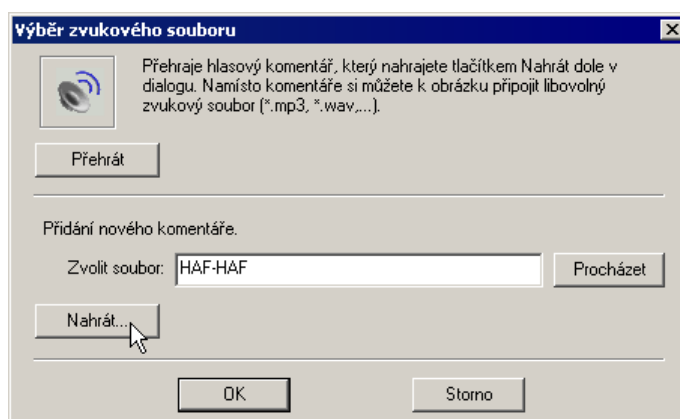
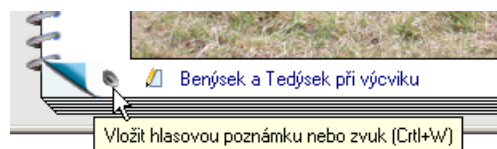
Ubezte se, že máte mikrofon správně zastrčený do odpovídající zdičky na vaší zvukové kartě. Poté dvakrát poklepejte myší na ikonu reproduktoru v **SysTray** části na hlavním panelu (vpravo dole na liště vedle hodin). Otevře se vám panel **Ovládání hlasitosti**, kde si můžete nastavit hlasitost vstupů a výstupů vaší zvukové karty. Pod posuvníkem mikrofonu odškrtněte políčko **Ztlumit**. Pokud na panelu **Ovládání hlasitosti** posuvník

mikrofonu nevidíte, pak v nabídce **Možnosti** vyberte položku **Vlastnosti**. Na kartě Nastavení, která se vám zobrazí, vyberte ovladač mikrofonu a potvrzením ho zařadíte mezi ovladače, které se zobrazují na hlavní kartě.



Nahrávání

Klikněte na ikonu reproduktoru pod fotografií. V dialogu, který se před vámi objeví, stiskněte tlačítko **Nahrát**. V nahrávacím dialogu si již lehce nahrajete váš zvukový komentář, který může být až 3 minuty dlouhý. Pro kontrolu si můžete nahraný zvuk přehrát.



Přehrávání

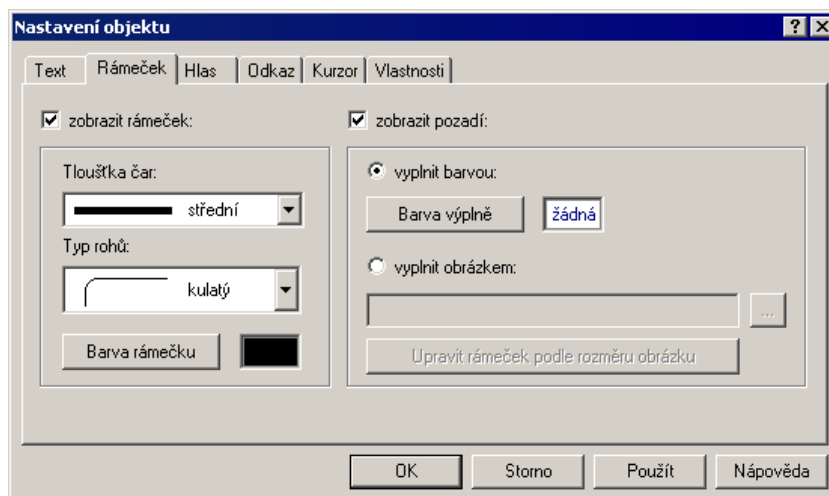
Po nahrání zvukového komentáře se změní ikona reproduktoru umístěná pod fotografií. Kliknutím levým tlačítkem na tuto ikonu se zvuk přehraje, kliknutím pravým tlačítkem můžete zvuk změnit, nebo nahrát nový. Pro přehrávání můžete také použít klávesový povel **Ctrl+W** (shodný s povel pro vyvolání nahrávacího dialogu, pokud žádný zvuk není vložen). Pokud chcete, aby se zvuk přehrával automaticky po přechodu na tuto fotografii, musíte ho vložit jako objekt (viz dále).

Objekty vkládané do fotografií a obrázků

Vložení objektu a jeho vlastnosti

Obrázky a fotografie uložené v albech lze opatřit popisky či jinými doprovodnými texty (název, technické údaje vzniku, datum pořízení apod.). Popisné texty jsou uloženy mimo vlastní obrázek, takže původní soubor tím nedozná žádnou změnu.

Nad fotografií otevřenou v záložce **Foto** spusťte příkaz **Vložit nový objekt** (z menu **Objekt**). Kurzor se změní v záměrný kříž. Tahem myši při stisknutém levém tlačítku myši označíte v obrázku oblast, se kterou budete chtít dále pracovat. Uvolněním tlačítka myši se otevře dialog **Nastavení objektu**, kde můžete na několika kartách vybrat to, co s označenou oblastí budete chtít udělat:



- **Text** – na této kartě můžete do obrázku vepsat vlastní text. V sekcích **Vodorovné zarovnání** a **Svislé zarovnání** zvolíte polohu textu. Tlačítka **Písmo** a **Barva** vyberete typ písma a na paletách jeho barvu. Text můžete také přepínačem pod těmito tlačítky podtrhnout.
- **Rámeček** – pokud budete chtít zobrazit okolo oblasti rámeček zde vyberete jak má vypadat.
- **Hlas** – pokud budete chtít k obrázku vytvořit zvukový doprovod, zde vyberete, jaký budete chtít připojit zvukový soubor či zda budete chtít použít hlasovou syntézu (volba jazyka, volba hlasu). Na počítači musí být samozřejmě nainstalována zvuková karta a nakonfigurována její programová podpora.
- **Odkaz** – na kartě můžete vyžádat, aby se oblast stala aktivním místem pro skok na určitou URL adresu na Internetu, na jiný obrázek, diapositiv či východiskem ke spuštění nějakého programu. Nastavením přepínače do polohy **Odkaz na URL adresu** se vybraná stránka WWW přiřadí k objektu nad nímž je dialog spuštěn. Tento objekt pak může sloužit ke spuštění vybrané URL adresy implicitně nastaveným prohlížečem stránek WWW.
- **Kurzor** – vzhled kurzoru můžete nastavit dle potřeby - například pro znázornění posunu vpravo při najetí kurzorem na vložený objekt v obrázku – vyberete kurzor tvaru ruku ukazující do prava. Voličem lze vybrat obrázek, který se po najetí kurzoru na objekt zobrazí. V editačním poli můžete objekt doprovodit textem, který se nad ním zobrazí v bublině.
- **Vlastnosti** – Upravuje umístění objektu vzhledem k obrázku a to jak vodorovné, tak svislé. Dále se na této záložce nastavuje zda se bude objekt tisknout s fotografií, zda bude umístěn na všech obrázcích alba, a zda se budou překládat textové *tagy*, či nikoli.

Rámeček s objektem lze po označení klepnutím myši v obrázku libovolně posouvat a tahem za čtvercové černé značky můžete nastavit jeho velikost. Objektu lze kombinovat; tak například můžete nad sebe vložit textový objekt a objekt pro skok na URL adresu nebo třeba obrázek a text v bublině.

Dovoleny jsou i různé smysluplné kombinace, např. text + rámeček + hlas + kurzor, apod.

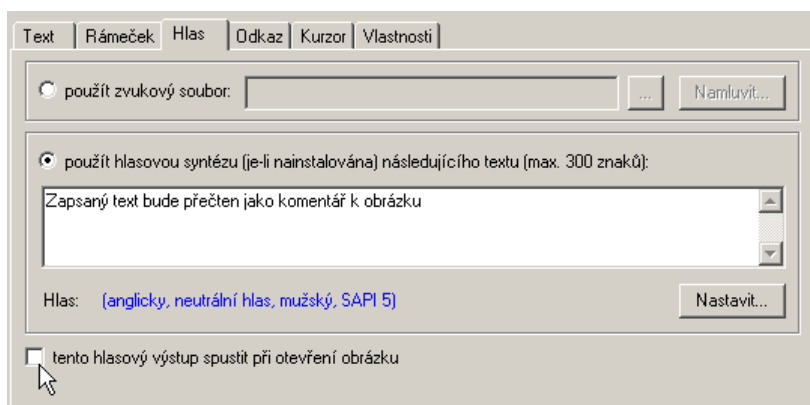
Vložení zvukového doprovodu

Přidání zvukového doprovodu

Je-li uložen objekt (fotografie, obrázek,...), který je doplněn zvukovým doprovodem, je tento uložen také a je-li instalována zvuková karta je při zobrazení obrázku spuštěn.

Nastavení zvukového doprovodu k libovolnému objektu umožní dialog **Nastavení objektu**, kde na kartě **Hlas** nastavíte vlastnosti zvukového doprovodu. Na výběr máte ze dvou možností:

- použít zvukový soubor – tento soubor musíte nejdříve vytvořit resp. namluvit.
- použít hlasovou syntézu (je-li nainstalována) na základě zapsaného textu (max. 300 znaků).



Jak namluvit vlastní komentář

Na kartě nastavení vlastností objektu přejděte na záložku **Hlas**. Zaškrtněte možnost **použít zvukový soubor**. Vyberte vhodný zvukový soubor, nebo stiskněte tlačítko **Namluvit**. Pokud je potřeba, zkontrolujte nejprve nastavení mikrofону (viz str. 15).

Zvukový doprovod hlasovou syntézou

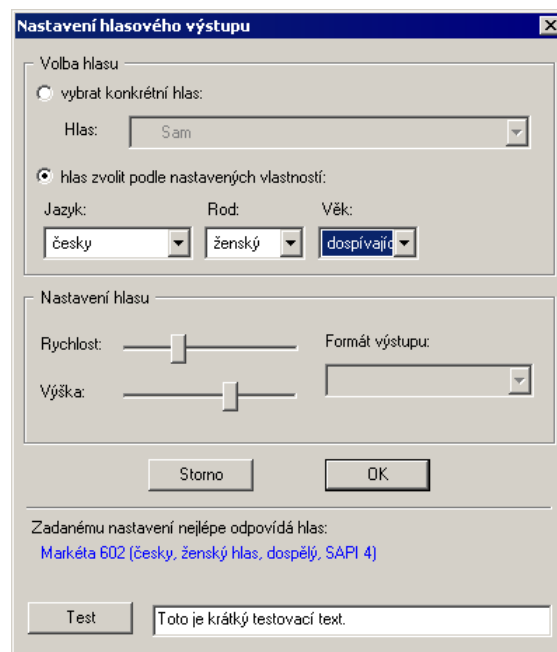
Parametry hlasu, který bude pro hlasový výstup použit, jsou vypsané pod polem pro zápis textu. Pokud chcete hlas upřesnit, stiskněte tlačítko **Nastavit**.

Přepínač Volba hlasu

- **Vybrat konkrétní hlas** – pomocí voliče vyberte název hlasu ze seznamu hlasů nainstalovaných ve Windows.
- **Hlas zvolit podle nastavených vlastností** – trojicí voličů vyberte typ hlasu podle jazyka, rodu a věku osoby. Nastavení hlasu podle vlastností je určeno pro kopírování obrázku s komentářem na jiný počítač. Umožňuje komentáře přehrát nejbližším dostupným hlasem i v případě, že konkrétní hlas není na počítači dostupný.

Sekce Nastavení hlasu

- **Rychlost, Výška** – pomocí dvojice posuvníků je možné nastavit rychlost čtení komentáře a výšku hlasu.
- **Formát výstupu** – volič umožní výběr hlasového formátu výstupu (pokud je volba dostupná).



Zkouška nastavení

Pro ukázkou vybraného hlasu s využitím všech nastavených vlastností stiskněte tlačítko **Test**. Pokud je třeba (například při změně jazyka), můžete do pole napravo napsat vlastní testovací větu či slovní spojení.

Nad polem pro zápis testovacího textu najdete pod nadpisem **Zadanému nastavení nejlépe odpovídá hlas** informaci o tom, jakému ze standardních hlasů dané nastavení nejlépe odpovídá.

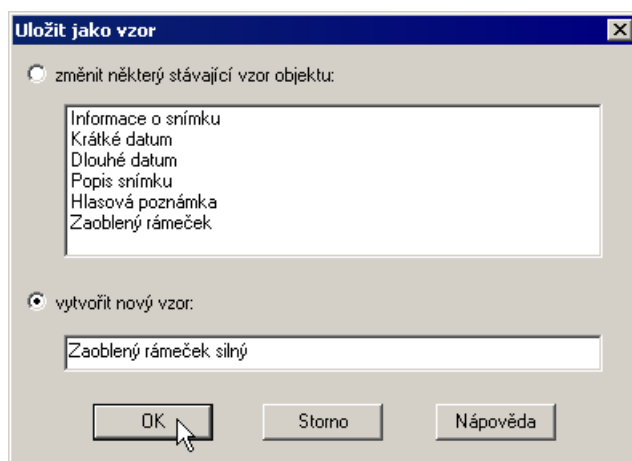
Předdefinované objekty

Uložení objektu jako vzor

Kliknutím na objekt pravým tlačítkem myši se vyvolá plovoucí menu, které obsahuje i položku **Objekt uložit jako vzor...** Po kliknutí na tento příkaz se vyvolá dialog **Uložit jako vzor**. Dialog umožňuje vytvořit z označeného objektu nový vzorový objekt. Vzorový objekt se přidá do nabídky menu **Vložit objekt**, které se zobrazí po pravém kliknutí nad obrázkem nebo titulní stranou alba.

- **změnit některý stávající vzor objektu** – výběrem názvu objektu ze seznamu můžete novým objektem nahradit objekt již existující.
- **vytvořit nový vzor** – zadáním názvu v níže umístěném vstupním poli vytvoříte nový vzor.

Ve vytváření vzorových objektech můžete s úspěchem použít tagy.



Vložení předdefinovaného vzoru objektu

Objekty můžete vkládat i z předdefinovaných vzorů. Vzorové objekty můžete vkládat z nabídky **Vložit objekt**, která se zobrazí po pravém kliknutí nad obrázkem nebo titulní stranou alba. Standardně jsou předdefinovány tyto vzory.

- **Informace o snímku** – vloží objekt do pravého horního rohu snímku. Po najetí myši se zobrazí informace o Názvu fotoaparátu, názvu snímku, době pořízení, Zadané informace si můžete změnit a uložit jako vzor.
- **Krátké datum** – vloží do snímku informaci o datu pořízení fotografie.
- **Dlouhé datum** – vloží do snímku informaci o datu pořízení fotografie ve „dlouhém“ formátu.
- **Popis snímku** – vloží objekt s popisem snímku. Doporučujeme použít spíše funkci Vložit textový popis.
- **Hlasová poznámka** – vloží zvukový komentář z předem připraveného zvukového záznamu nebo hlasovou syntézou z psaného textu.

Tagy v textu

Tagem se rozumí proměnná vložená do určitého textového řetězce, která se při jeho zobrazení nahradí určitým konkrétním údajem. Tag se do textu vkládá ve formě řetězce ohraničeného ostrými závorkami (<>), mezi které zapíšete název tagu. Tagy mohou být použity v zobrazovaném textu (záložka **Text**), v textu určeném pro TTS (záložka **Hlas**) a v textu v bublině (záložka **Kurzor**). K dispozici jsou tyto tagy:

- **<DocumentCount>** je nahrazen číslem, které odpovídá počtu obrázků ve fotoalbu nebo počtu dokumentů ve složce. To umožňuje např. zobrazovat aktuální počet obrázků uložených do určitého alba.
- **<FileName>** je nahrazen názvem souboru, který obsahuje obrázek
- **<CameraName>** doplní název fotoaparátu.
- **<DateOfPhotoS>** vloží datum vytvoření snímku v krátkém tvaru.
- **<DateOfPhotoL>** vloží datum vytvoření snímku v dlouhém tvaru.
- **<ExposureTime>** vypíše použitý čas – délku expozice.
- **<FNumber>** uvede velikost clony nastavené při pořízení snímku.
- **<FocusDist>** vloží ohniskovou vzdálenost objektivu v okamžiku pořízení snímku. #####
- **<Sensitivity>** vypíše nastavenou citlivost v ISO, která byla použita ke zhotovení snímku. #####

Technické údaje o snímku (clona, čas, ohnisková vzdálenost ...) se přebírají z rozšířených informací (EXIF), které jsou součástí souboru s fotografií.

Tagy se používají u předdefinovaných vzorových objektů.

Příklad

Do obrázku vložíme rámeček s textem: **Tato fotografie se jmenuje <FileName> a byla pořízena <DateOfPhotoS> fotoaparátem <CameraName>.**

Text obsahující tagy je pak při zobrazení ve snímku uloženém v 602Albu interpretován například takto:

Tato fotografie se jmenuje Benny_01.jpg a byla pořízena 21.8.2003 07:25:49 fotoaparátem C720UZ

Připomeňme, že ani zde se nic nezapisuje přímo do grafického souboru.

Úpravy fotografií

Digitální fotoaparáty se stávají běžným vybavením profesionálních fotografů a čím dál tím více pronikají i mezi fotografy amatéry. K jejich oblíbě přispívá i to, že fotografie jsou ihned k dispozici, nic se nemusí vyvolávat, na nic nemusíte čekat. Další velkou výhodou je, že obrázky snadno v počítači upravíte tak, aby se co nejvíce blížily věrnosti své předloze – nebo vašim uměleckým představám. Ukažme si, jak upravit základní vlastnosti digitální fotografie v programu 602Photo.

Zobrazení obrázků v 602Photo

Program 602Photo je grafický program určený pro úpravy obrázků, nikoliv pro jejich kreslení. Poskytuje řadu možností, jak obrázkům nastavit jas, kontrast, barvy – jedním slovem vzhled. Dnes se podíváme na dva aspekty, které se často zaměňují – na měřítko zobrazení a změnu velikosti obrázku samotného.

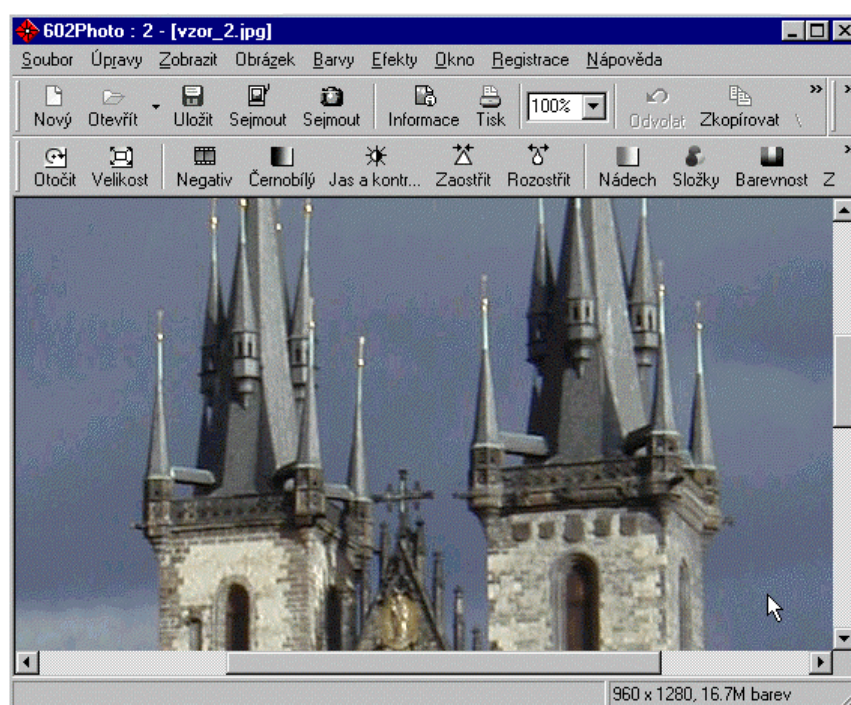
Minimum teorie na úvod

Zjednodušeně řečeno, obrázky se pro elektronické zpracování na počítači pořizují a zobrazují v podobě rastru barevných bodů. Každý bod může mít různou barvu a jas; výsledný dojem pak lidské oko díky své nedokonalosti vnímá jako více či méně dokonalý obraz. Asi vás nepřekvapí, že čím více bodů bude obraz mít a čím více barev budou jednotlivé body schopné odlišit, tím dokonalejší bude výsledek.

Jako příklad si uveďme digitální fotoaparát z té „lidovější“ kategorie. Dokáže rozlišit zhruba 1,3 miliónu bodů, což odpovídá reálné matici 1248 x 960 bodů; každý z nich může interpretovat jednu ze 16,7 miliónu barev. Také obrazovka vašeho monitoru má určité bodové rozlišení. Dříve bylo typické 640 x 480 bodů, dnes je to spíše 800 x 600 bodů a vyšší. Vezmeme-li si typické dnešní rozlišení 800 x 600 a obrázek velikosti 1248 x 960, něco nám tu nehraje. Obrázek nevidíte na monitoru vcelku.

Volte si vždy vhodné měřítko zobrazení

Okno pro zobrazení obrázku v programu 602Photo sice nabízí obvyklé dva posuvníky, jimiž můžete obrázek prohlížet po částech a můžete také využít točítka myši – to ale není „to pravé“.



Jak vidíte na stavovém řádku (vpravo dole), obrázek má velikost 960 x 1280 bodů, do okna se však celý zdaleka nevejde.

Existuje možnost, jak chybu napravit – obrázek zmenšit tak, aby se do okna vešel. Ale změnou fyzické velikosti ztratíte výchozí obrázek – a co když si ho jindy budete chtít prohlížet v jiném rozlišení na větším monitoru? A navíc – při zmenšení dojde nutně k zaokrouhlování, některé body musí být vypuštěny a obsah jiných se vypočítá z bodů okolních, čímž kvalita a ostrost samozřejmě klesá.

Způsob prezentace obrázku v okně však můžete upravit jen pro „toto prohlížení“ volbou vhodného měřítka zobrazení. Nastavení měřítka nemá žádný vliv na skutečnou velikost obrázku a při uložení jej nijak neovlivní. Příklady pro nastavení měřítka zobrazení najdete v nabídce **Zobrazit**.

Původnímu, výchozímu zobrazení jedna ku jedné (jeden bod obrazovky odpovídá jednomu bodu obrázku) odpovídá příkaz **Zvětšení 100 %**. Obrázek pak v okně vypadá tak, jak ukazuje předchozí vyobrazení.

Maximální využití plochy obrazovky docílíte příkazem **Přes celou obrazovku**.

Okno 602Photo se dočasně zvětší a modifikuje měřítka zobrazení tak, že v hlavním okně Windows je na obrazovce pouze obrázek; je zvětšený tak, aby obrazovku co nejlépe vyplňoval (při zachování výchozích proporcí). Všechna ostatní okna a ovládací prvky jsou pro tuto chvíli potlačeny.

K běžnému zobrazení v oknech se vrátíte stiskem klávesy **Esc** nebo dalším spuštěním téhož příkazu, tentokrát ovšem z plovoucí nabídky po pravém klepnutí myši kamkoliv na ploše okna.

Pokud budete naopak chtít za každou cenu vidět obrázek celý, ale při zachování okamžité velikosti okna, zkuste spustit příkaz **Velikost okna** z nabídky **Zobrazit**.

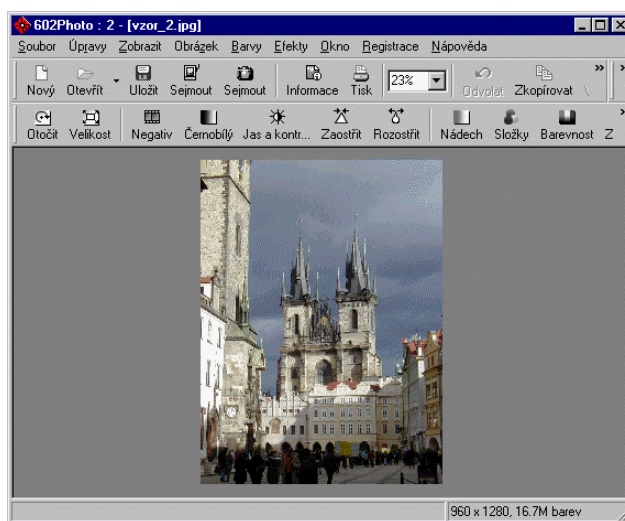
Obrázek se velikostí přizpůsobí tak, aby byl při dané velikosti pracovního okna zobrazen celý. Při tom se samozřejmě zachovávají proporce délky a šířky.

Měřítka zobrazení vidíte v okénku voliče **Zvětšení** na liště **Standardní nástroje**.

Volič můžete využít k nastavení jednoho z předvolených měřítek v rozmezí od 10 % do 1000 %. Pokud potřebujete, můžete hodnotu procentuálního měřítka do pole přímo vepsat. Obdobný význam má příkaz **Zvětšení**.

V jeho dialogu máte k dispozici menší repertoár možností, jen v rozmezí od 25 % do 400 %.

Existují i vícestránkové obrázky; těmi lze v oknech listovat. Toto listování nemá spojitost s posunem obrázku v okně při nastavení příliš velkého měřítka. V nabídce **Zobrazit** pak máte k dispozici dvojici příkazů: příkaz **Následující stránku** odlistuje obrázek na následující stránku a příkaz **Předchozí stránku** vrátí obrázek na stránku předchozí. Oba příkazy jsou použitelné jen u vícestránkových obrázků



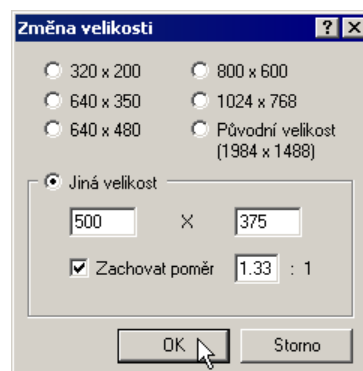
Změna fyzické velikosti obrázku

Soubory s obrázky pořízenými digitálním fotoaparátem bývají velké. Při rozlišení 3,3 MPx jedna fotografie zaujímá obvykle kolem 600 – 700 kB. Pokud obrázky archivujete na velkokapacitním disku nebo je vypalujete na CD, příliš to nevadí. Pokud ale chcete známé oblažit obrázky ze včerejšího plesu, asi budou potíže s přenosem většího množství souborů této velikosti elektronickou poštou. Proto bude užitečné, když své fotografie, respektive jejich kopie, zmenšíte tak, aby se daly ještě hezky prohlížet na obrazovce počítače a

přítom aby nezabíraly moc místa. Rozumným kompromisem může být třeba zmenšení na velikost o šířce 600 bodů; tím se výchozí soubory zmenší třeba na desetinu, někdy i více.

V každém případě bude dobré si nejprve založit pracovní adresář (složku), soubory s obrázky do ní zkopírovat a dále manipulovat s kopiemi. Jak obrázek zmenšíte? Především – nepletěte si velikost obrázku s měřítkem jeho zobrazení. Při změně velikosti dochází k zásahu do souboru, ve kterém je obrázek uložen, při změně měřítka zobrazení nikoliv. Fyzickou velikost obrázku nastavíte v dialogu otevřeném příkazem **Změna velikosti** z nabídky **Obrázek**.

Dialog obsahuje několik předvoleb typických, často používaných rozměrů a dále prostředky pro vaši vlastní volbu. V sekci **Jiná velikost** pak můžete zvolit rozměry podle svého uvážení. Pokud chcete zachovat proporčnost původních rozměrů (výška a šířka budou ve stejném poměru), zaškrtněte čtverec **Zachovat poměr**. Pak stačí zadat jen výšku nebo šířku a druhý rozměr se dopočte. Ve zvláštních případech můžete zaškrtnutí čtverce zrušit a zadat každý rozměr zvlášť. To se může hodit třeba tehdy, když pořizujete výřezy z fotografií a potřebujete je vlepít do prostoru předem daného rozměru – například do buňky nějaké tabulky. Při zhotovení výřezu se zaručeně nestrefíte do potřebných proporcí. Co s tím? Potřebujete třeba obrázek o velikosti 500x350 bodů. Uděláte výřez, změníte jeho velikost na šířku 500 – a náhle vidíte, že výška je třeba 355. Zde pomůže „odemknout“ zámek zachování proporcí a místo 375 napsat do pole 350. Obrázek se sice deformuje, ale celkem nepatrně; hlavní je, že získáte požadovaný rozměr.

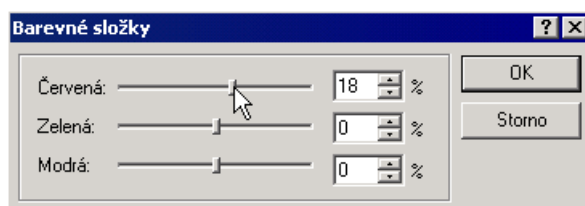


Další možností, jak obrázky pro dosažení zvláštních efektů úmyslně zdeformovat, je sice mít poměr „uzamčený“, ale jeho velikost upravit ručně zápisem do políčka vpravo od čtverce.

Velikost obrázku vidíte na stavovém řádku, v jeho pravé části.

Nastavení poměru barev

Digitální fotoaparáty jsou vybaveny automatikou pro vyvážení barev v závislosti na okamžité „barevné teplotě“ světla a lze u nich také ručně nastavit korekce na zářivky, zamračenou oblohu a další zdroje světla. Přesto můžete být často nepříjemně překvapeni nepřírozeným barevným nádechem svých obrázků. Tak třeba v místnosti, kde je přírodní dřevěné obložení, bude mít vše odstín do oranžova, mlha při východu Slunce bude zbarvená do červena ... atd. O to více si můžeme vážit svých očí a mozku, jak si s těmito situacemi dovedou poradit, abychom viděli svět v přirozených barvách. No a s korekcí barev na fotografiích si zase poradí snadno program 602Photo.

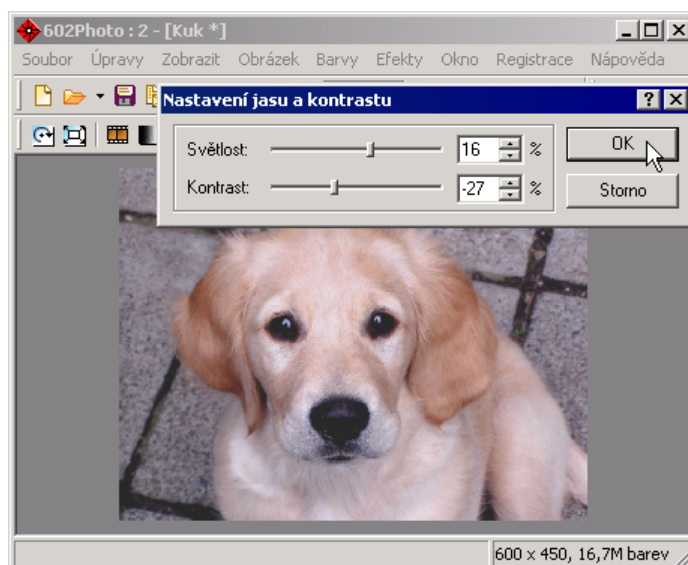


Na obrázku si můžete nastavit poměr „namíchání“ všech tří základních barev – červené, modré a zelené barevné složky. K tomu použijete dialog příkazu **Barevné složky**, který spustíte z nabídky **Barvy**. Tahem za posuvné voliče si můžete zkoušet namíchat barvy tak, aby odpovídaly vašim představám. Pokud vás při posouzení výsledného efektu dialog překrývající část obrázku ruší, odsuňte ho tahem myši za horní část rámečku stranou.

Jas a kontrast

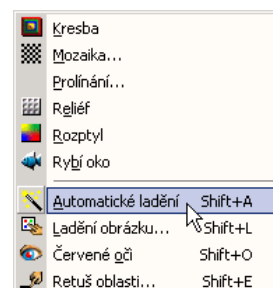
Další záležitostí, se kterou si expoziční automatika fotoaparátu někdy neporadí, je celkový jas či kontrast obrázku. No, většinou to sice vyjde dobře, ale v mezních situacích, jako je třeba fotografování v protisvětle nebo za neobvyklých světelných podmínkách (třeba i s bleskem) se stane, že obrázek vypadá jinak než jste zamýšleli. Pak přijde vhod ručně upravit jeho jas nebo nastavit kontrast.

Jas i kontrast nastavíte ve společném dialogu otevřeném příkazem **Jas & Kontrast** z nabídky **Obrázek**. Obě veličiny můžete nastavit tahem za ovladače posuvníků **Světlost** a **Kontrast** nebo přímým zápisem do vstupních polí. Nastavení se průběžně promítá do obrázku. Základní jas a kontrast původního obrázku jsou 0% a vy je můžete měnit v rozmezí od -100% do +100%.



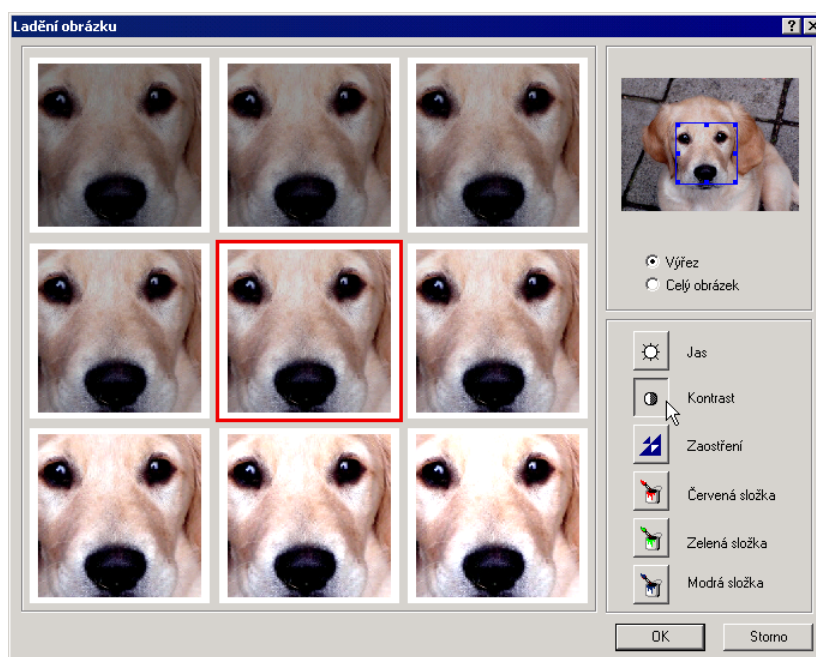
Spěcháte?

Pak místo nastavování jednotlivých prvků jednoho po druhém zkuste příkaz **Automatické ladění** z nabídky **Efekty**. Příkaz upraví v obrázku jas, kontrast, ostrost a zastoupení všech tří barevných složek automaticky tak, aby se vzhled obrázku optimalizoval (alespoň podle mínění 602Photo).



Máte čas si obrázky pohrát?

V tom případě si zkuste z nabídky **Efekty** spustit příkaz **Ladění obrázku**. Příkaz otevře komplexní dialog pro nastavení jasu, kontrastu, ostrosti a všech tří barevných složek.



V pravé horní části dialogu je zobrazen náhled, ve kterém posunem myši vyberte výřez obrázku, který má být pro nastavení vlastností klíčový (nastavením přepínače pod náhledem do polohy **Celý obrázek** můžete vzít v potaz i celou plochu obrázku). Pod náhledem pomocí šestice tlačítek určíte vlastnost, kterou chcete upravit.

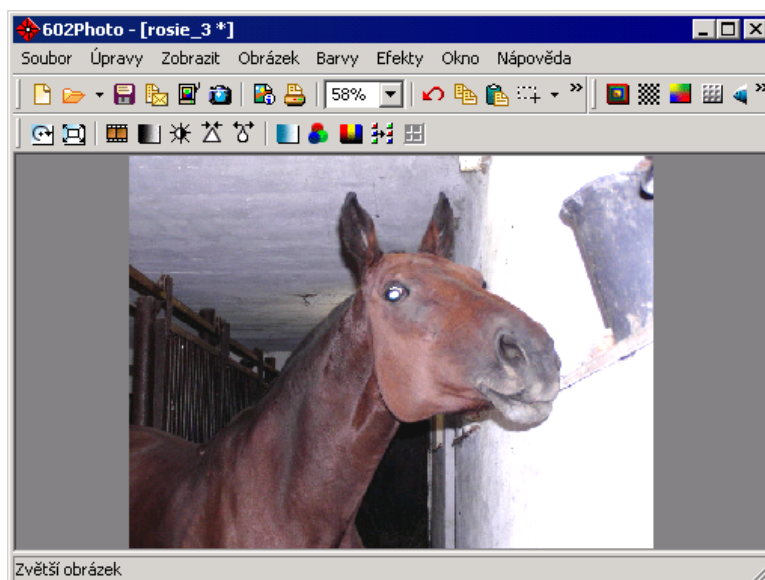
Hlavní částí dialogu je paleta osmi nabídek – devátá (červeně orámovaná uprostřed) odpovídá okamžitému stavu. Podle svého uvážení vyberte z nabídnutých vzorů ten, který nejlépe odpovídá skutečnosti a klepněte na něj myší. Nabídka se přesune do středního pole a celá paleta se aktualizuje; nyní můžete nastavení dále upřesnit nebo nastavit jinou z vlastností obrázku.

Retuš fotografií – korekce červených očí

Na fotografiích pořízených s bleskem se často projevují reflexy na sítnici, které způsobují, že oči fotografovaných osob i zvířat mají nepřírozenou barvu – u lidí obvykle červenou. K odstranění tohoto jevu bývají fotoaparáty již obvykle vybaveny přídatným zařízením, které má tento jev odstranit. Je to buď „předblesk“ nižší intenzity nebo malý doplňkový žárovkový reflektor. Principem jejich funkce je, že prvním záblesku oči zareagují na světelný impuls, zornice se stáhne a při následně pořízeném snímku je tím reflex v očích potlačen. Popsaný princip sice obvykle uspokojivě funguje, ale lze jej bez výhrad použít jen při statických snímcích. Pokud fotografujete osoby či zvířata za pohybu, může prodleva mezi „předbleskem“ a vlastní expozicí klidně způsobit, že fotografovaný objekt změní polohu či dokonce zmizí ze zorného pole. Nezbuďte tedy než funkci redukce červených očí potlačit a fotografovat s tím, že budete mít na snímku králičí oči. U fotografií pořízených běžným fotopřístrojem není obvykle jiná možnost než retušovat každý snímek přímo na papíře. U digitálních nebo digitalizovaných fotografií je to snazší – v programu 602Photo máte možnost takové chyby snadno napravit.

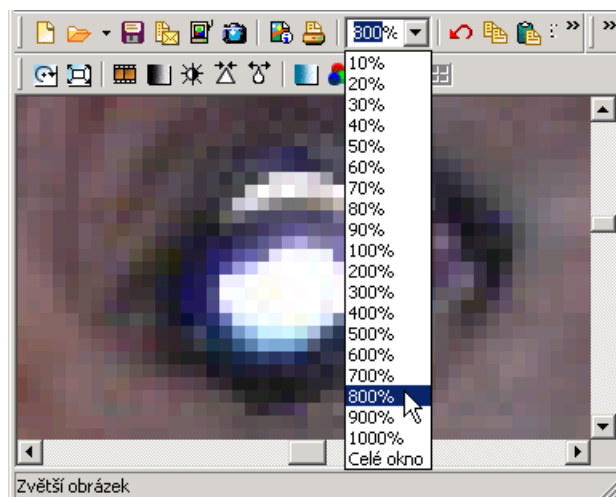
Načtete výchozí obrázek

Načtíme si výchozí fotografii; abychom si demonstrovali činnost programu i na jiných očích než klasicky červených, je použita fotografie koně Rozárky, která má reflex spíše nazelenalý. Lesk v očích zabírá sice nepatrný zlomek plochy snímku, působí však rušivě. Pokusme se ho odstranit nebo alespoň zmenšit tak, aby fotografie působila vyváženějším dojmem.



Zvolte vhodné měřítko zobrazení

Pro usnadnění práce si zvětšete měřítko zobrazení tak, abyste s částí obrázku s okem mohli pohodlně pracovat. Měřítka snadno nastavíte voličem na nástrojovém panelu, tlačítka + / - z numerické části klávesnice nebo točítkem na myši při stisknutí klávesy **Ctrl**. Nebojte se měřítko klidně zvětšit i na několik set procent – i když kontury obrázku ztratí spojitost a budou složeny z malých čtverečků.



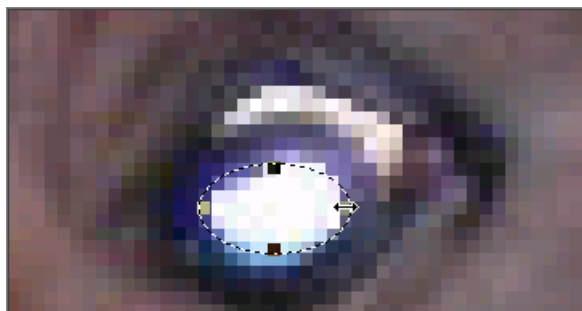
V nabídce **Efekty** spusťte příkaz **Červené oči** (stiskněte tlačítko **Odstranění červených očí** na panelu **Efekty obrazu**).

Otevře se dialog pro nastavení korekce. Dialog je doplněn velmi podrobnou nápovědou; její zobrazení můžete potlačit (nebo obnovit) pomocí zaškrťovacího čtverce **Zobrazovat nápovědu**.

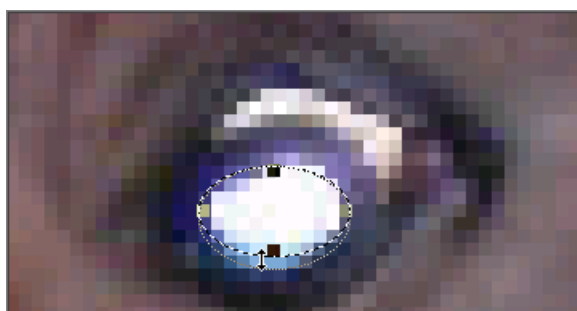
Vymezte oblast oka, kterou chcete upravit

Zároveň se kurzor myši v obrázku změní v kříž se symbolem elipsy. Kurzor nastavte do oblasti oka.

Stiskněte levé tlačítko a tahem myši zobrazte pomocnou elipsu se čtyřmi úchyty (čtverečky). Pokud nevidíte všechny čtyři úchyty, zvětšete ještě měřítko zobrazení.



Tahem myši za úchyty (čtvercové černé značky po obvodu elipsy) přesně vymezte oblast oka, kterou budete chtít korigovat.



Upravte v oblasti zobrazení

Myši posunujte ovladač **Sytost červeného**. Výsledek se ihned promítá do obrázku. I teď ještě můžete měnit měřítko zobrazení obrázku nebo za pomoci úchyťů měnit korigovanou oblast, aniž abyste museli zavřít a znovu otevřít dialog.

Tip – pokud zaškrtnutím čtverce **Skrýt pomůcku pro výběr**, potlačíte při nastavení sytosti zobrazení pomocné elipsy, budete moci lépe posoudit výsledek.

Tip – dialog si můžete posunout tahem myši tak, aby nezasahoval do obrázku.



Pro dosažení optimálního vzhledu oka můžete zkoušet posunem ovladače **Jas červeného oka** v opravené oblasti zvyšovat a snižovat jas. Posunem obou ovladačů změňte vzhled vymezené plochy tak, aby co nejlépe odpovídal vašim představám.



Jakmile budete s úpravami spokojeni, stiskněte tlačítko **OK**. Pokud se zásahem nejste spokojeni, můžete úpravy ještě zrušit stiskem tlačítka **Odvolat** z panelu **Standardní nástroje**.



Pokud je součástí obrázku více „proviniých“ očí, přejděte na další korekturu. Protože se dá předpokládat, že oči na snímku budou mít obdobné reflexy, můžete pro urychlení práce s výhodou využít tu vlastnost dialogu, že po dobu práce s jedním obrázkem se nastavení obou voličů pro další akci zachovává.

Usnadnění posunu obrázku

Při vyhledávání očí, tedy oblasti kterou chcete korigovat (ale i při jiných příležitostech), můžete střídavě posouvat obraz v okně pomocí posuvníků. To je sice zcela funkční varianta, ale poněkud nepohodlná. Posun si můžete usnadnit „zaklesnutím“ obrázku a jeho posunem v obou směrech myší.



Stačí nad plochou obrázku stisknout levé tlačítko myši. Kurzor se změní ve stylizovanou ruku. Pokud nyní (stále držíte tlačítko stisknuté) pohybujete myší, posouvá se v pracovním okně i celý obrázek. Posun celou myší můžete kombinovat s pohybem jejího kolečka. Při jeho otáčení se obrázek posouvá svisle; pokud při tom ještě podržíte stisknutou klávesu **Shift**, je posun vodorovný.

Postarejte se o přenositelnost svých snímků

Zveřejnění fotografií na webu

Odeslání obrázků na web lze spustit pouze v prostředí alb, nikoli v šanonech.

Výběr fotografií k publikování na internetu

Ve složce alba označte červeným rámečkem sadu obrázků, které chcete vystavit na internetu. Spusťte příkaz **Odeslání obrázků na web** (z menu **Nástroje**). Ten spustí průvodce odesláním na web. Pokud nevyberete žádné fotografie, budou vystaveny všechny fotografie.

Vyberte kde chcete fotografie vystavit

Na první stránce průvodce si můžete vybrat zda chcete poslat vaše fotografie do **easyAlbum Software602**, nebo na **zadaný webový server**, kde máte prostor pro své soubory.

- **EasyAlbum Software602** – Jedná se prostor pro souboru umístění na firemním serveru pro zákazníky firmy Software602, kteří mají placenou technickou podporu.
- **Zadaný webový server** – Pro použití této funkce musíte mít na některém webovém serveru na internetu prostor pro své soubory. Pokud nemáte, ale chtěli byste, zaregistrujte se na některém serveru poskytujícím webový prostor zdarma, jako je třeba <http://www.webzdarma.cz>, nebo <http://seznam.cz>.

Úprava obrázků před odesláním

Fotografie získané z digitálního fotoaparátu jsou zpravidla ve velmi vysoké kvalitě. Tomu odpovídá i velikost jednotlivých souborů. Pokud chcete, aby si každý mohl vaše fotografie na webu s jistotou pohodlně prohlédnout, musíte je nejdříve přizpůsobit, tj. zmenšit. Můžete je sice nechat v původní velikosti, ale počítejte s tím, že náhled na jeden takový obrázek může při pomalejším připojení trvat i několik minut.

- **Míra komprese** – Soubory fotografií jsou zpravidla uloženy ve formátu JPG. Kompresní algoritmus formátu JPG je založen na ztrátové kompresi. Tedy, čím větší komprese obrázku, tím menší kvalita a naopak. Rozumný kompromis mezi velikostí obrázku a kvalitou je 50. Lidské oko nevnímá na monitoru téměř žádný rozdíl.
- **Nastavení rozměru** – Jednoduchým způsobem jak zmenšit velikost souboru fotografie, je zmenšit jeho rozlišení, tedy rozměry. Při dnešním vysokém rozlišení fotoaparátů se originál vyfocené fotografie zpravidla ani nevejde na vaši obrazovku. Pro jeho prohlédnutí si tedy stejně musíte vytvořit zmenšený náhled. Rozumná velikost fotografií pro publikování na web je např. 600/450. Vaše fotografie se budou rychle načítat a kvalita zůstane dostačující pro prohlížení. Jedná se o dobrý kompromis mezi funkčností (rychlostí webu) a kvalitou fotografií.

Nastavení vzhledu webového fotoalba

V této fázi odesílání vašich fotografií na web si můžete vybrat jeden z přednastavených stylů vzhledu vašeho webového alba. Dále si nastavte barvu textu, barvu pozadí či barvu odkazů. Určete, zda chcete u obrázků zobrazovat jejich název a údaje o rozměru a počtu barev. U některých předdefinovaných stylů můžete určit počet diarámečků na stránku.

Nastavení vlastností HTML stránky s albem

Nastavte si další vlastnosti HTML stránky. **Jméno autora a titulek** se objeví v hlavičce stránky, **informační odkaz** pak dole na konci stránky.

- **Jméno autora** – Zde můžete uvést vaše jméno, nebo jméno fotografa.
- **Titulek stránky** – Titulek stránky se objeví na horní liště vašeho prohlížeče. Např. „Dovolená 2004“.
- **Komentář** – Komentář se objeví pod titulkem v horní části vygenerované HTML stránky. Např. „Ať se vám moje fotografie líbí“.
- **Informační odkaz**

- **Text odkazu.**

Přihlášení na server

V této části odesílání na webový server specifikujte typ serveru, zadejte vaše uživatelské jméno a heslo

- **Hostitel** – V polích hostitel vyberte typ webového serveru a zadejte jeho název, nebo IP adresu.
- **Vzdálený adresář** – Napište jméno adresáře, do kterého bude umístěno album na webovém serveru.
- **Jméno uživatele** – Vypište přihlašovací informace na webový server.
- **Heslo** – Vypište přihlašovací informace na webový server. Můžete zaškrtnout volbu **pamatovat si heslo**, která zajistí, že příště už nemusíte heslo vyplňovat.
- U FTP serveru zvolte, zda se má použít pasivní mód přenosu, či nikoliv. Pasivní mód přenosu je potřebný, pokud jste připojeni přes firewall. Pokud přenos nefunguje, kontaktujte správce vaší sítě.
- **URL** – Tato URL se vloží na první stránku vašeho alba v aplikaci 602Album.

Prohlédnutí vygenerované HTML stránky

Po stisknutí tlačítka **Dokončit** v průvodci fotografií se vygeneruje HTML stránka vašeho alba. Před odesláním si ji můžete prohlédnout přímo na vašem počítači. Nejdříve je ale potřeba průvodce úspěšně dokončit. Před odesláním máte možnost odesílání zrušit a pouze si vygenerované stránky prohlédnout. Zkušební uživatelé, kteří chtějí odesílat své fotky pomocí jiné aplikace nebo jiným protokolem, najdou vygenerované stránky v adresáři „upload“ v daném albu na svém disku.

Posílání obrázků elektronickou poštou

V aplikaci 602Album lze měnit velikost obrázků odesílaných emailem a tím urychlit jejich přenos a zjednodušit prohlížení příjemcem. Můžete kombinovat dva přístupy ke zmenšení obrázků. Míra komprese a rozměr obrázku. Doporučujeme použít oba zároveň.

- **Míra komprese** – Soubory fotografií jsou zpravidla uloženy ve formátu JPG. Kompresní algoritmus formátu JPG je založen na ztrátové kompresi. Tedy, čím větší komprese obrázku, tím menší kvalita a naopak. Rozumný kompromis mezi velikostí obrázku a kvalitou je 50. Lidské oko nevnímá na monitoru téměř žádný rozdíl.
- **Nastavení rozměru** – Jednoduchým způsobem jak zmenšit velikost souboru fotografie, je zmenšit jeho rozlišení, rozměr. Při dnešním vysokém rozlišení fotoaparátů se originál vyfocených fotografií zpravidla ani nevejde na vaši obrazovku. Pro jeho prohlédnutí si tedy stejně musíte vytvořit zmenšený náhled. Rozumná velikost fotografií pro odesílání emailem je např. 600/450. Vaše fotografie budou stále pěkně vypadat a příjemce si je rychle stáhne i prohlédne. Jedná se o dobrý kompromis mezi funkčností (rychlostí) a kvalitou fotografií. Po zaškrtnutí volby **výšku dle monitoru** se obrázky zmenší dle nastavení výšky vašeho monitoru přičemž poměr šířky a výšky zůstane stejný.

Vypalování fotografií a fotografických alb na CD

Vybrané fotografie nebo celá alba si můžete vypálit na CD za použití systémové podpory Windows (pouze Windows XP a novější), pomocí programu Nero Burning Room verze 5 a vyšší nebo jiného programu.

Příprava k vypalování

Ve složce alba označte za pomoci myši a kláves **Ctrl** a **Shift** červeným rámečkem sadu obrázků, které chcete vypálit. Pokud chcete vypálit celé album, neoznačujte nic. Spustíte příkaz **Vypálení obrázků na CD** (z menu **Nástroje**). Ten otevře průvodce vypálením na CD.

Způsob umístění fotografií na CD

První stránka průvodce obsahuje nabídku způsobu umístění obrázků na CD.

Můžete si vybrat ze tří možností:

- **Vypálit vybrané album jako celek** – v tomto případě vypálíte všechny fotografie v albu včetně popisků, zvuků a vložených objektů.
- **Vypálit vybrané fotografie** – pokud jste před spuštěním průvodce vybrali některé fotografie, po vybrání této položky se vypálí pouze vybrané fotografie.
- **Vypálit všechny fotografie uložené v albu** – na CD se vypálí pouze fotografie umístěné v albu. Popisky ani objekty se k fotografiím nepřipojí. Po vybrání této možnosti můžete ještě uvést název adresáře, do kterého se fotografie na CD umístí. Pokud pole nevyplníte, žádný adresář nebude vytvořen a fotografie budou umístěny přímo na "CD":/

Připojení k připraveným souborům

Pokud jste si již průvodce vypalováním spouštěli, mohli jste vypálení fotografií odsunout na pozdější dobu. V této chvíli si můžete vybrat, zda spojíte předchozí a tuto vypalovací úlohu, nebo zda chcete tyto fotografie vypálit samostatně. Pokud chcete vypálit pouze tyto fotografie, stiskněte tlačítko **Vymazat vše**. Připravené soubory se odstraní a budete je muset připravit z alb znovu.

Připojit offline prohlížeč

Pokud si nejste jisti přítomností prohlížeče fotografií na cílovém počítači, kde budete CD prohlížet, můžete k obrázkům připojit prohlížeč 602Album. Dále si můžete určit, na které fotografii se prohlížeč spustí, zda se má automaticky spustit prezentace po zasunutí CD do počítače a zda se po ukončení prezentace ukončí i prohlížeč.

Volba vypalovacího programu

Na tomto dialogu můžete odsunout vypalování na pozdější dobu. Např. až nashromáždíte více fotografií. Navíc můžete určit, který program provede samotné vypálení na CD. Pokud vyberete jiný vypalovací program než standardní součást systému (pouze u Windows XP), je možné, že u některých programů budete nuceni ručně přetáhnout vypalované soubory z určené složky do vypalovacího programu.

Pokud chcete ušetřit místo na vašem pevném disku, můžete vybrané album přesunout na CD a přitom ho mít stále zaregistrované v počítači. Po vymazání vypálených fotografií budete mít na vašem počítači stále uloženy dia náhledy. Pokud si budete chtít prohlédnout originál fotografie, budete aplikací 602Album požádáni o vložení správného CD. Offline album lehce poznáte podle ikony **CD** na hřbetu offline alba. Stisknutím této ikony se dostanete ke správě offline alba, jako je vymazání vypálených fotografií z vašeho počítače, nahrání fotografií z CD zpět do počítače.

Na jednom CD může být několik offline alb. Pokud chcete vypálit několik alb na jedno CD, odložte vypalování na pozdější dobu, až do zaplnění kapacity média.

- **Odstranit obrázky z PC** – klikněte na ikonu **CD** na hřbetu alba. Vyberte příkaz **Odstranit obrázky z PC**. Budete vyzváni o vložení správného CD s offline albem. Potom se obrázky z počítače vymažou.
- **Obnovit obrázky z CD** – po odstranění obrázků z pevného disku Vašeho počítače se u offline alb uchovávají na disku pouze náhledy fotografií. Pokud si chcete přehrát originály fotografií zpět z CD do počítače, klikněte na ikonu **CD** na hřbetu alba a vyberte **Obnovit obrázky z CD**. 602Album Vás požádá o vložení správného CD. Potom se fotografie nakopírují zpět do počítače.

602View - prohlížeč grafických souborů na CD

Pokud si nejste jisti, zda na počítači, kde budete chtít prohlížet své CD s obrázky je instalován vhodný prohlížeč, můžete k obrázkům připojit prohlížeč 602View. Dále si můžete určit, na které fotografii se prohlížeč spustí, zda se má automaticky spustit prezentace po zasunutí CD do počítače a zda se po ukončení prezentace ukončí i prohlížeč. 602View je odlehčená verze aplikace 602Album. Pokud vypalujete album jako celek a připojíte prohlížeč, 602View zobrazí data jako album. Pokud vypalujete pouze vybrané fotografie, 602View je zobrazí jako šanon.

Vypalování dokumentů v šanonu

Ve vybraném šanonu, ve vybrané složce označte za pomoci kláves **Ctrl** a **Shift** červeným rámečkem sadu dokumentů, které chcete vypálit. Pokud chcete vypálit celý šanon, neoznačujte nic. Pokud máte dokumenty k vypálení roztroušeny po více šanonech, překopírujte si je do jednoho, nebo využijte výhod v průvodci vypalování.

Způsob umístění souborů na CD

Zvolené soubory můžete vypálit na CD různými způsoby.

- Vypálit celý šanon se všemi složkami
- Vypálit jen vybrané soubory
- Vypálit všechny soubory umístěné ve složce šanonu

U poslední možnosti si můžete určit, do jaké složky na CD se soubory umístí.

Připojení k připraveným souborům

Pokud jste si již průvodce vypalováním spouštěli, mohli jste vypálení fotografií odsunout na pozdější dobu. V tuto chvíli si můžete vybrat. Buď připojíte nové soubory ke stávajícím, a vypálíte je na jedno CD, nebo připravené soubory odstraníte a vypálíte nové soubory samostatně. Pokud je chcete odstranit, stiskněte tlačítko **Vymazat vše**.

Dokončení přípravy k vypálení

Nyní máte soubory připravené k vypálení. Můžete pokračovat a soubory vypalovat, a nebo stisknutím tlačítka **Storno** odsunout vypalování na později.

Připojení offline prohlížeče

Pokud máte v šanonech uloženy originály k fotografiím, potom možná uvítáte možnost vypálit si na CD k fotografiím i offline prohlížeč. V případě že vypalujete jiné dokumenty, prohlížeč nepřipojujte.

Volba vypalovacího programu

Na tomto dialogu můžete odsunout vypalování na pozdější dobu. Vybrat si mezi systémovým vypalovacím programem (winXP a vyšší), vypalovacím programem Nero (5 a vyšším), nebo specifikovat jiný vypalovací program. Je možné, že u některých programů budete nuceni ručně přetáhnout soubory z otevřené složky do vypalovacího programu.

Jak si objednat tisk fotografií přímo z počítače

Doba dovolených letošního léta je nenávratně za námi. Zbývají vzpomínky a mnohdy také spousta exponovaných filmů čekajících na zpracování. Řada fotoamatérů i profesionálních fotografů ale již podlehla kouzlu digitálních fotoaparátů a stala se vyznavači jejich skutečně širokých možností. Místo kazet s kinofilmem teď čeká v pamětech jejich přístrojů na zpracování řada grafických souborů. Je třeba je přenést na disk počítače, prohlédnout a upravit podle tvůrčích požadavků autora. A pak samozřejmě ukázat známým a přátelům či přenést na své internetové stránky a pochlubit se svými záběry celému světu.

Digitální fotografie na papíře? Žádný problém!

Prohlížení fotografií na obrazovce počítače, kde máte soubory uloženy, je nejjednodušší – je to rychlé a pohodlné ... ale můžete s sebou vzít počítač třeba do vinárny na posezení s přáteli? Ano, i dnes často přece jen raději sáhnete po klasických papírových fotografiích. Nemusíte kvůli tomu mít dva fotoaparáty; z „digitálních fotografií“ lze snadno pořídit papírové „zvětšeniny“ k nerozeznání od těch, které vznikly z klasického negativu. A dnes dokonce kvůli tomu ani nemusíte vstát od počítače. Stačí mít internet a vhodný prostředek, jak do fotoběhny poslat své soubory a objednat si zhotovení papírových fotografií.

Jedním z prostředků, který vám to umožní, je 602Album, součást kompletu **602PC SUITE Placená verze** (dříve **602Pro PC SUITE Plus Pack**). Stačí si v prostředí 602Album uložit své snímky do fotografického alba, pak si vybrat ty, které chcete mít na papíře a svou objednávku prostřednictvím Internetu poslat firmě **FotoStar Südcolor spol. s r.o.** Zhotovené fotografie si budete moci vyzvednout ve vámi vybrané sběrně této firmy nebo si je nechat doručit na dobírku.

Jak fotografie objednáte

Volba snímků

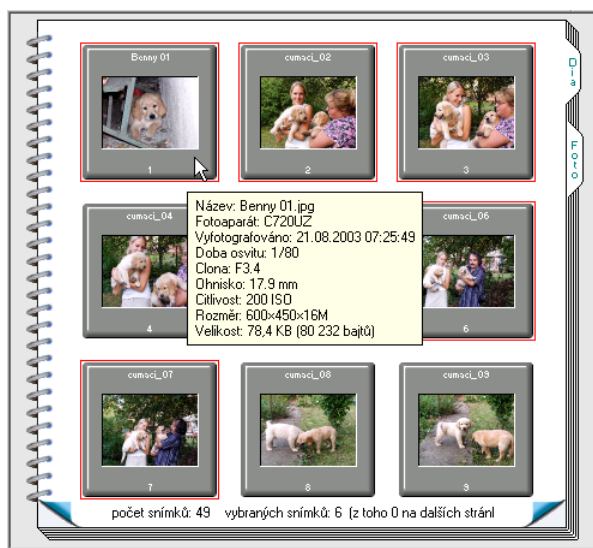
Spustíte program 602Album a otevřete album, ze kterého si budete chtít snímky objednat. Přejděte na stránky s náhledovými diapozitivy (**Dia**). Můžete také otevřít libovolný adresář s obrázky a nastavit zobrazení v režimu náhledů. Fotografické snímky (ale obecně i jakékoliv obrázky) postupně označte klepnutím myši při stisknutí klávese **Ctrl**. Můžete při tom samozřejmě přecházet mezi jednotlivými stránkami s náhledy do alba.

Sestavení objednávky usnadní průvodce

Jakmile máte označeny všechny požadované obrázky, klepněte na libovolný z nich pravým tlačítkem myši a v plovoucí nabídce spusťte příkaz **Objednat foto**. Můžete také použít tlačítko **Objednat** z nástrojového panelu **FotoStar**.

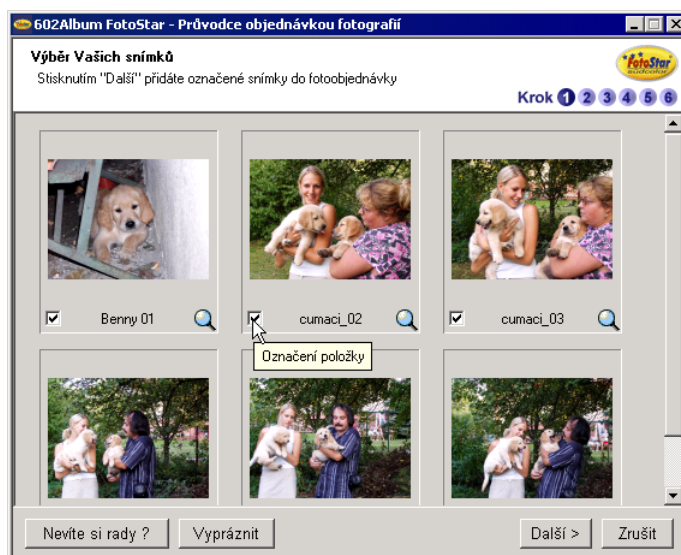


Tím pro vybrané obrázky spustíte interaktivního průvodce – sekvenci dialogů pro přesnou specifikaci vaší objednávky. Celé sestavení objednávky se skládá z několika kroků; postup je jednoduchý a průvodce vás jím spolehlivě povede.



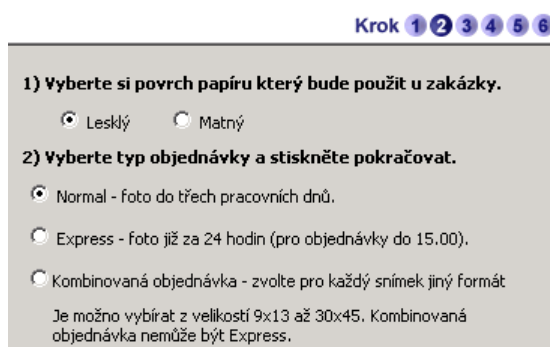
První krok

Na první kartě průvodce znovu vidíte náhled na snímky vybrané z alba. Zde se ještě můžete na poslední chvíli rozhodnout některé záběry z objednávky vyřadit. Stačí klepnutím myši zrušit zaškrtnutí čtverce vlevo pod obrázkem. Pokud potřebujete, můžete si posouzení obrázku usnadnit jeho zvětšením – to docílíte klepnutím myši na symbol lupy.



Druhý krok

Následuje připojení k Internetu (pokud již připojeni v dané chvíli nejste). Zde je důležitá jedna věc – na svém počítači musíte mít povolenou práci se soubory *cookie*. U Microsoft Exploreru se nastavuje v dialogu, který spustíte příkazem **Možnosti Internetu** z nabídky **Nástroje**, na kartě **Osobní údaje**. Zde stisknete tlačítko **Upřesnit**; v pomocném dialogu najdete potřebné ovladače.



Na druhé kartě průvodce si vyberte, jaký vzhled mají mít objednané fotografie a jaký potřebujete termín dodání. Vše je jasné přímo z obrázku karty; zastavme se jen u položky **Kombinovaná objednávka** – tu zvolte, pokud budete chtít, aby jednotlivé fotografie byly zhotoveny na papírech různých formátů. V tomto případě ale nelze zakázku vyřídít expresním způsobem.

Třetí krok

Pokud jste zvolili normální termín dodání, můžete si vybrat ze širokého rozmezí formátů od velikosti 9x13 cm do velikosti 30x45 cm. Na kartě u každé velikosti vidíte i cenu jedné zvětšeniny. Pod tabulkou můžete určit počet kopií (od každého snímku stejný počet). Jestliže jste zvolili expresní objednávku, máte na výběr pouze

formáty 10x15 nebo 20x30 cm a cena za fotografie je trochu vyšší; i zde lze vyžádat více kopií – opět stejný počet od všech snímků v objednávce. V rámci kombinované objednávky můžete pro každou fotografii nastavit samostatně jak požadovaný formát, tak počet kopií.

Krok 1 2 3 4 5 6

1) Vyberte si formát fotografií.

zvolit	formát	cena
<input type="radio"/>	9x13	9,90 Kč
<input type="radio"/>	9x13 bez úprav	7,90 Kč
<input type="radio"/>	10x15	9,90 Kč
<input checked="" type="radio"/>	10x15 bez úprav	7,90 Kč
<input type="radio"/>	13x18	12,90 Kč
<input type="radio"/>	15x21	29,90 Kč
<input type="radio"/>	20x30	59,90 Kč
<input type="radio"/>	30x45	99,90 Kč

2) Zadejte počet fotografií od každého snímku ve zvoleném formátu.

Čtvrtý krok

Fotografie se zhotovují v řadě normalizovaných formátů; ne vždy se ovšem vaše fotografie, zejména po úpravách v počítači, budou proporcčně s tímto formátem shodovat. Nastavením grafického přepínače na kartě můžete zvolit, zda nevyužitý okraj papíru budete chtít oříznout nebo zda je budete chtít ponechat jako dva symetricky rozmístěné bílé proužky.

Provedení snímku na fotopapír

Zde zvolte jak bude snímek na fotopapíře umístěn. Obecně doporučujeme zvolit "Ořez".

Ořez Dva bílé okraje

Cerná část snímku bude oříznuta. Sedivá část je Váš snímek.

Na konečné fotografii budou dva bílé okraje.

Pátý krok

Na další kartě si vyberete, jakým způsobem budete chtít zhotovenou zakázku doručit. Buď si fotografie osobně vyzdvihnete ve sběrně, kterou zvolíte na čtvrté kartě – nebo si je necháte poslat na dobírku.

Na kartě si také můžete dodatečně zkontrolovat, kolik jste si od kterého snímku vybrali exemplářů a v jakém formátu.

Přehled objednávky

Překontrolujte obsah Vaší objednávky.

Vyberu si snímky na sběrně K doručení a platbě použiji dobírku

Šestý krok

Karta tohoto kroku je „šita na míru“ způsobu doručení vybranému v kroku předchozím. Pokud zakázku chcete vyzvednout osobně, specifikujete zde sběrnou – výběr je interaktivní, podle skutečných sběrů FotoStar v tom kterém kraji a městě. Při objednávce na dobírku je třeba uvést adresu, kam budete chtít fotografie doručit.

Výběr fotosběrny

Zvolte sběrnou pro doručení objednávky.

Jméno*	<input type="text"/>	E-mail*	<input type="text"/>
Příjmení*	<input type="text"/>	Mobil	<input type="text"/>

Vyberte nejdříve Oblast.

Oblast*	<input type="text" value="Vyberte oblast"/>
Město*	<input type="text" value="Vyberte sídlo sběrný"/>
Sběrna*	<input type="text" value="Prosím vyberte vaši sběrnou"/>

Povinné údaje jsou označeny hvězdičkou (*)

Poslední krok

Na poslední kartě ještě zkontrolujte, zda souhlasí závěrečný souhrn všech položek právě sestavené objednávky. Případné nepřesnosti můžete korigovat návratem na předchozí karty; k tomu máte k dispozici tlačítka **Předchozí** a **Další**.

Potvrzením objednávky na poslední kartě stiskem tlačítka **Odeslat** zahájíte přenos souborů s fotografiemi do centrály **FotoStar Südcolor**.

Práce se zvláštními typy souborů

Zobrazení a přehrávání MP3 souborů, seznamy skladeb

Soubory s hudebními skladbami ve formátu MP3 mohou obsahovat doplňkové informace, například obrázek. Typickým příkladem je obrázek obálky CD, na kterém je skladba v komerční podobě vypálena. V takovém případě je možné grafickou informaci zobrazit v pravé sekci okna 602Album jako stylizované CD.

Některé údaje o souborech ve formátu MP3 (respektive o skladbách, které reprezentují) lze získat na kartě **MPEG formát** dialogu **Vlastnosti dokumentu**, který otevřete nejsnáze příkazem **Vlastnosti** z plovoucí příkazové nabídky otevřené klepnutím pravým tlačítkem myši na položku se souborem.

Jak skladbu přehrajete

Pokud máte k dispozici počítač vybavený pro práci se zvukem, můžete si skladby ve formátu MP3 z 602Album přehrávat. Stačí na položku poklepat myší nebo klepnout na symbol lupy v pravém dolním rohu ikony souboru. Spustí se implicitně nastavený přehrávací program a soubor se v něm přehraje .

Seznamy skladeb

602Album podporuje snadné vytváření souborů se seznamem skladeb – soubory ve formátu M3U. Když takový seznam spustíte odpovídajícím programem, například MediaPlayerem, přehraje se celý jeho obsah; tj. všechny skladby v seznamu zahrnuté.

Nový seznam ve formátu M3U snadno založíte pomocí myši. Klepněte pravým tlačítkem a v plovoucí nabídce postupně spusťte příkazy **Vložit dokument – Nový podle šablony – Nový seznam nahrávek.m3u**. Založený seznam naplníte pomocí myši; přetahujte nad jeho ikonu postupně jednotlivé skladby ve formátu MP3, které chcete mít v seznamu zahrnuté. Tímto postupem se do seznamu ve formátu M3U přidávají; pokud chcete existující položku přepsat, podržte při uvolnění tlačítka myši stisknutou klávesu **Shift**.

Soubory typu HTML a MHT

Zvláštnost náhledů na soubory ve formátu HTML

Náhledy a prohlížení HTML dokumentů je přepracované. Náhled na HTML dokument se před prvním otevřením nejprve zobrazí jako stylizované písmeno e – podle Internet Exploreru.

Klepnutím na symbolickou lupu se zobrazí zvětšeným náhledu. Otevře se samostatné okénko obsahující prohlížeč stránek HTML, ve kterém je obsah dokumentu v tomto formátu viditelný. Po zavření náhledového okna se do malého náhledu v pravé sekci okna 602Album již překreslí začátek náhledu na dokument.

Prohlížení souborů ve formátu MHT

Formát **MHT** (*MIME HTML*) je formát firmy Microsoft, který prohlížeč stránek www používá pro grabování HTML stránek z webu. Všechny soubory potřebné k zobrazení kompletního obsahu stránky uloží do jediného souboru ve formátu MHT, který umí 602Album prohlížet stejně jako HTML soubory.

Všechny HTML a MHT soubory stažené z webu přes prohlížeč pomocí příkazu **Uložit jako** obsahují v sobě původní výchozí adresu (URL). Když na položku takového souboru v 602Albu klepnete pravým tlačítkem myši, najdete v plovoucí nabídce příkaz **Otevřít na původní URL**, který se pokusí do prohlížeče načíst stránku přímo z té adresy na webu, ze které byla stažena a uložena.

Příkaz **Otevřít** sice také spustí prohlížeč, ale stránka se načte ze staženého souboru.