

PHOTO *Mirage*™

GUÍA DEL USUARIO

PhotoMirage™
Guía del usuario

Bienvenido a PhotoMirage

¡Bienvenido a PhotoMirage™!

PhotoMirage es un programa de software de edición de fotos que le permite transformar imágenes fijas en animaciones dinámicas y atractivas. No es necesaria ninguna experiencia previa en edición de vídeo, puesto que PhotoMirage utiliza herramientas de edición de fotos básicas para producir resultados animados asombrosos que llaman la atención en mensajes de redes sociales, sitios web y otros sitios para compartir en línea.

Esta guía del usuario contiene los temas siguientes:

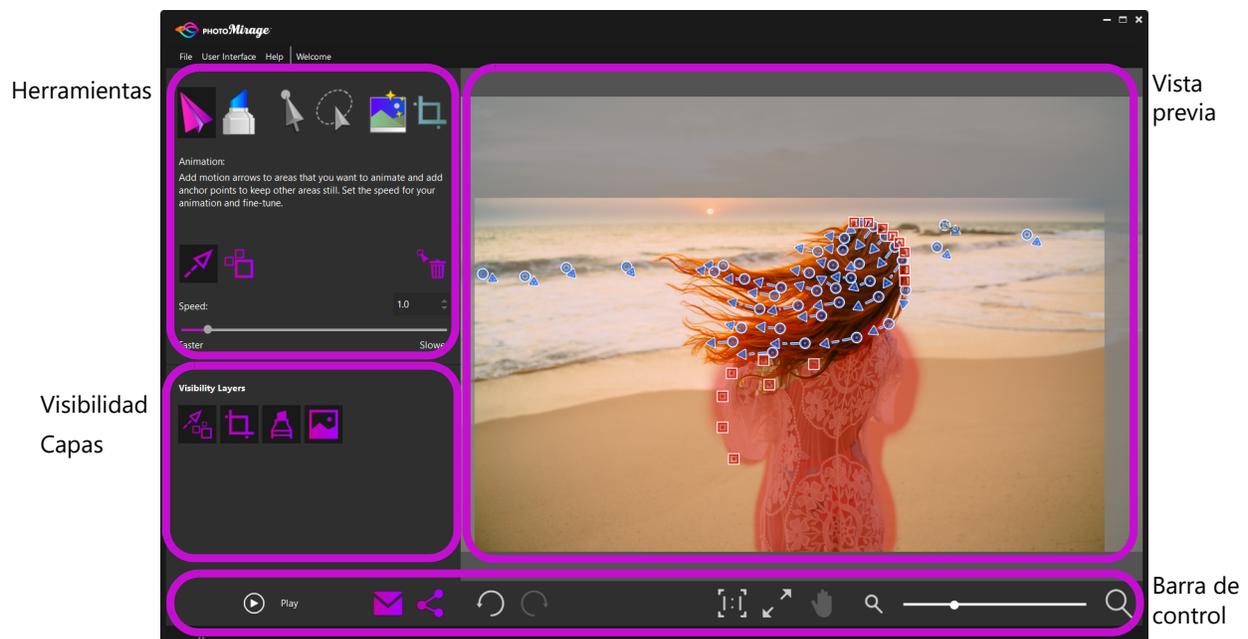
- Espacio de trabajo
- Animar
- Exportar
- Corel Corporation



La disponibilidad de las funciones depende de la versión del software que tenga.

Espacio de trabajo

El espacio de trabajo de PhotoMirage incluye una barra de menús y las siguientes áreas:



La imagen del área de vista previa muestra flechas de movimiento (azul), puntos de anclaje (rojo) y una máscara (superposición rubí semitransparente).

Herramientas

El área Herramientas le proporciona las herramientas que necesita para animar, recortar y optimizar la imagen.



Animación: el botón **Animación** le permite acceder a herramientas de animación clave.



Herramienta **Flecha de movimiento:** se trata de la herramienta principal de animación. Está activa de forma predeterminada al abrir una imagen. Las flechas de movimiento determinan la dirección de la animación.



Herramienta **Punto de anclaje:** le permite aplicar puntos de anclaje que se suelen colocar a lo largo del borde exterior de un área que desea mantener estática. El número de puntos de anclaje necesarios depende de la complejidad de la imagen.



Eliminar: cuando está activo, **Eliminar** le permite quitar flechas o puntos de anclaje individuales haciendo clic en ellos.

Velocidad: la opción de velocidad le permite especificar el número de segundos que tarda la animación en completar un solo bucle. Cuanto más bajo sea el número, más rápida será la animación. Para la exportación, se recomienda que la **Duración del bucle de animación** sea un múltiplo de la opción **Velocidad**.



Máscara: gracias al botón **Máscara** podrá acceder a herramientas que le permiten mantener estáticas algunas áreas mediante la aplicación de una superposición de máscara. La máscara es una alternativa a los puntos de anclaje y resulta especialmente útil cuando tiene áreas grandes que prefiere mantener estáticas. En ocasiones se pueden utilizar uno o varios puntos de anclaje con una máscara para corregir un borde. Puede elegir una **Punta redonda** o una **Punta cuadrada** y establecer el modo **Añadir a máscara** o **Quitar de máscara**. **Tamaño pincel** y **Fundido** le permiten definir el tamaño del pincel y especificar cómo se mezcla la máscara a lo largo de los bordes.



Herramienta **Seleccionar:** le permite arrastrar sobre la imagen para incluir una o varias flechas de movimiento o puntos de anclaje en un recuadro de selección rectangular. A continuación, podrá mover o eliminar los elementos que están seleccionados.



Herramienta **Selección a mano alzada:** le permite dibujar en la imagen para incluir una o varias flechas de movimiento o puntos de anclaje en un recuadro de selección de

forma irregular. A continuación, podrá mover o eliminar los elementos que están seleccionados.



Mejora fotográfica inteligente: haga clic en **Aplicar** para ajustar automáticamente el brillo, la saturación, la nitidez y el balance de blancos de la imagen. Haga clic en el botón **Deshacer**  en la barra de control si desea eliminar los cambios.



Herramienta **Recortar:** haga clic en un ajuste predefinido de recorte y arrastre el cuadro de recorte sobre la imagen para definir el área de recorte. Puede utilizar el ajuste predefinido de recorte para preparar la exportación, puesto que, en muchos casos, el ajuste predefinido de recorte está alineado con el ajuste predefinido de exportación.

Capas de visibilidad

Las capas de visibilidad le permiten mostrar u ocultar elementos de la imagen, lo que facilita la visualización de distintos aspectos de la imagen que desea animar.



Marcadores de animación: muestra u oculta todas las flechas de movimiento y puntos de anclaje.



Recortar: muestra u oculta el cuadro de recorte.



Máscara: muestra u oculta la superposición de máscara (mostrada como superposición de color rubí).



Imagen: muestra u oculta la imagen en el área de vista previa.

Barra de control

La barra de control incluye diversos controles para visualizar y compartir imágenes, así como para deshacer y rehacer los cambios que realice.



Botón **Reproducir:** reproduce la animación en el área de vista previa. La animación suele incluir varios ciclos de vista previa como parte del proceso de optimización. El botón **Reproducir** cambia al botón **Detener** durante la reproducción.



Correo electrónico: puede enviar directamente la animación por correo electrónico desde PhotoMirage si utiliza una aplicación de correo electrónico predeterminada compatible con el estándar MAPI (como Microsoft Outlook).



Exportar: abre la ventana **Exportar**, en la que puede elegir entre diversos ajustes predefinidos de exportación o seleccionar opciones personalizadas.



Deshacer: deshace la última acción.



Rehacer: anula la última acción de Deshacer.



Zoom al 100%: establece el nivel de zoom de la imagen al 100% del tamaño real de la imagen.



Ajustar a ventana: ajusta el lado más largo de la imagen al área de vista previa para permitir ver la imagen completa.



Panorámico: haga clic en **Panorámico** y mantenga presionado el botón del ratón para elegir la parte de la imagen que desea ver cuando la configuración actual de zoom produce áreas de imagen ocultas.



Zoom: arrastre el control deslizante **Zoom** para establecer el nivel de zoom o haga clic en los iconos de zoom a cada extremo del control deslizante para aumentar o reducir el nivel de zoom.

Cambio de idiomas

Es posible cambiar el idioma de la interfaz de usuario (**Archivo > Cambiar idioma**) si instaló otros idiomas cuando instaló la aplicación.

Color del espacio de trabajo

Puede elegir entre dos colores de interfaz de usuario (**Negro medianoche** y **Plata ártico**) en el menú **Interfaz del usuario**.

Accesos directos de teclado

Los accesos directos de teclado le permiten trabajar rápidamente: [PDF de accesos directos de teclado](#)

Animar

La animación de imágenes suele ser fácil y rápida. Puede obtener resultados impresionantes en menos de cinco minutos en la mayoría de los casos. El nivel de optimización necesario

para obtener el resultado deseado dependerá de la imagen y de su experiencia con la aplicación. Las imágenes con fondos sencillos suelen ser las más fáciles de animar y aquellas imágenes en las que desea crear un movimiento específico (como escaleras mecánicas) requieren un poco más de tiempo y precisión.



Los proyectos de animación pueden ser sencillos (imágenes superiores) o requerir un poco más de experimentación para obtener los resultados deseados (imágenes inferiores).

Para animar una foto

- 1 En PhotoMirage, haga clic en **Archivo** > **Nuevo o Abrir** y elija la imagen que desea animar.
- 2 Haga clic en **Animación**  y, a continuación, en la herramienta **Flecha de movimiento**  (activa de forma predeterminada cuando se abre una imagen).
- 3 En el área de vista previa, haga clic y arrastre para colocar flechas de movimiento en las áreas que desea animar. Algunas directrices:
 - Cuando más sencilla sea el área que desea animar, menos flechas necesitará. Empiece con unas pocas y añada más tras la vista previa, según sea necesario.
 - Las flechas más cortas suelen proporcionar mayor control sobre el movimiento y reducir los bordes abruptos en las animaciones. Las flechas que cruzan trayectos también pueden producir bordes abruptos en la animación.

- Para establecer una línea continua de flechas (o cualquier situación en la que una flecha toca a otra), mantenga presionada la tecla **Mayús** al tiempo que hace clic y arrastra.
- 4 Para aislar las áreas animadas de aquellas áreas que desea mantener estáticas, realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en la herramienta **Punto de anclaje**  y, a continuación, a lo largo del borde exterior del área que desea mantener estática. Empiece con unos pocos puntos de anclaje y añada más tras la vista previa, según sea necesario.
 - Haga clic en **Máscara** , elija las opciones que desee y arrastre sobre las áreas de la imagen que desee mantener estáticas. Una buena forma de mantener estáticas áreas de mayor tamaño es mediante la aplicación de una máscara. El control **Fundido** sirve para determinar la suavidad del borde. Tras la vista previa, podrá utilizar uno o varios puntos de anclaje en caso de que haya algún problema con el borde.
 - 5 Haga clic en **Reproducir**  para previsualizar la animación y determinar las áreas que requieren optimización. Esto podría suponer la adición de más flechas de movimiento o puntos de anclaje, o el ajuste de las flechas de movimiento, puntos de anclaje o máscara actuales.
 - 6 Haga clic en **Detener**  y realice los ajustes necesarios.
 - 7 Haga clic en **Reproducir** y repita el proceso de vista previa y optimización hasta obtener el resultado deseado.
 - 8 Haga clic en **Recortar** , elija un ajuste predefinido de recorte y arrastre en el área de vista previa para definir el cuadro de recorte.

En la mayoría de los casos los ajustes predefinidos de recorte están alineados con los ajustes predefinidos de exportación, lo que facilita la realización de una exportación con un solo clic una vez que finalice el proceso de animación.
 - 9 Haz clic en **Exportar**  para compartir la animación.

Para mover, editar y eliminar marcadores de animación

- **Mover o eliminar varias flechas o puntos de anclaje:** haga clic en **Seleccionar**  o en **Selección a mano alzada**  y, en el área de vista previa, arrastre o dibuje alrededor de los elementos que desea seleccionar. A continuación, podrá arrastrar la selección a otra posición o hacer clic en el botón **Eliminar**  para quitar los elementos.
- **Cambiar la longitud o dirección de las flechas de movimiento:** haga clic en la herramienta **Flecha de movimiento** , en el área de vista previa, haga clic en la flecha que desea ajustar y, cuando el cursor cambie a un icono de flecha con cuatro puntas, arrastre el punto inicial o final de la flecha a la posición deseada.

- **Eliminar flechas de movimiento y puntos de anclaje individuales:** haga clic en el botón **Eliminar**  (página **Animación**) y, en el área de vista previa, haga clic en la flecha o punto de anclaje que desea quitar.

Exportar

Puede exportar sus animaciones a diversos tamaños y proporciones predeterminados. PhotoMirage utiliza de manera predeterminada el ajuste predefinido de exportación más adecuado para la imagen. Si utiliza un ajuste predefinido de recorte, no será necesario ningún ajuste en la ventana **Exportar**.

Tamaños y opciones de configuración personalizados

Si define un tamaño de recorte de tipo **Formato libre** o utiliza la opción **Proporciones originales** y no se encuentra una coincidencia de proporciones en los ajustes predefinidos de exportación, PhotoMirage aplicará el tamaño de imagen del ajuste predefinido de exportación más cercano.

Cuando no coinciden las proporciones de la imagen con las del ajuste predefinido de exportación, se modifica el tamaño de la imagen para ajustarlo al del marco (pueden recortarse algunas áreas) de forma predeterminada. Si lo prefiere, puede deshabilitar la casilla **Tamaño de imagen para llenar marco**. De este modo, se añadirán barras negras para rellenar el marco (en lugar de recortar).

Entre otras de las opciones de exportación personalizada figuran: **Tipo de archivo**, **Tamaño de imagen**, **Velocidad de marcos**, **Códec** y **Calidad**.

Duración del bucle de animación

La opción **Duración del bucle de animación** determina el tiempo mínimo de reproducción de la animación. Los ajustes predefinidos de exportación para redes sociales de PhotoMirage suelen utilizar una duración del bucle de animación de 6-10 segundos. Si utiliza un ajuste **Personalizado**, se recomienda un valor de duración de 6 o más segundos para cualquier imagen que vaya a visualizar en un dispositivo móvil. Así se garantiza que el vídeo se muestre durante el tiempo suficiente para disfrutar de la animación.

Para garantizar la mejor reproducción para una animación en bucle, conviene utilizar un valor de **Duración del bucle de animación** que sea múltiplo del valor de **Velocidad**.

Para exportar la animación

- 1 En la aplicación principal, haga clic en el botón **Exportar** .
- 2 En la ventana **Exportar**, realice una de las siguientes acciones:

- Si utilizó un ajuste predefinido de recorte estándar, se aplicará automáticamente el ajuste predefinido de exportación correspondiente, por lo que no será necesario realizar ningún cambio.
- Si no utilizó un ajuste predefinido de recorte o eligió la opción **Personalizado** en la ventana **Exportar**, deberá seleccionar las opciones personalizadas que desee.

3 Haga clic en **Aceptar** y elija un destino y nombre de archivo para la animación.

4 Haga clic en **Guardar**.

En función del tamaño de la imagen y la complejidad de la animación, se tardará unos pocos segundos en procesar el archivo de animación.

Corel Corporation

Corel es una de las principales empresas de software del mundo y ofrece algunos de los productos de diseño gráfico, productividad y multimedia más conocidos del sector. Ha cimentado una reputación de empresa que ofrece más opciones a los usuarios y crea soluciones de fácil uso y acceso. Su misión es simple: ayudar a los usuarios a alcanzar niveles de creatividad y productividad más elevados.

Aviso legal

Copyright © 2018 Corel Corporation. Reservados todos los derechos. Guía del usuario de PhotoMirage™.

Las especificaciones del producto, precio, empaquetado, asistencia técnica e información ("especificaciones") se refieren solo a la versión comercial en inglés. Las especificaciones para todas las demás versiones (incluidas versiones en otros idiomas) pueden variar.

LA PRESENTE INFORMACIÓN ES PROPORCIONADA POR COREL "TAL COMO ESTÁ", SIN NINGUNA OTRA GARANTÍA NI CONDICIÓN, EXPLÍCITA O IMPLÍCITA, INCLUYENDO, PERO SIN LIMITARSE A, GARANTÍAS DE CALIDAD COMERCIAL, CALIDAD SATISFACTORIA, COMERCIALIZACIÓN, O ADECUACIÓN PARA UN PROPÓSITO DETERMINADO, O AQUELLAS DERIVADAS DE LAS LEYES, PRÁCTICAS Y USOS COMERCIALES, DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD COMERCIAL O CUALQUIER OTRA. USTED ASUME TODOS LOS RIESGOS DE LOS RESULTADOS DE LA INFORMACIÓN PROPORCIONADA O DE SU USO. COREL NO ASUME RESPONSABILIDAD ALGUNA HACIA USTED O CUALQUIER PERSONA O ENTIDAD POR CUALQUIER DAÑO INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL O EMERGENTE DE NINGÚN TIPO, INCLUYENDO, PERO SIN LIMITARSE A, PÉRDIDA DE INGRESOS O BENEFICIOS, PÉRDIDA O DETERIORO DE DATOS U OTRA PÉRDIDA COMERCIAL O ECONÓMICA, INCLUSO SI COREL HUBIERA SIDO NOTIFICADO DE LA POSIBILIDAD DE QUE SE PRODUJERAN DICHOS DAÑOS, O SI ÉSTOS FUERAN PREVISIBLES. COREL TAMPOCO SE HACE RESPONSABLE DE RECLAMACIONES DE TERCEROS. LA SUMA MÁXIMA DE RESPONSABILIDAD DE COREL HACIA USTED NO EXCEDERÁ EL IMPORTE ABONADO POR USTED PARA ADQUIRIR EL MATERIAL. ALGUNOS ESTADOS O PAÍSES NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD RELATIVA A LOS DAÑOS EMERGENTES O INCIDENTALES, DE MODO QUE ES POSIBLE QUE LA LIMITACIÓN ANTERIOR NO SE APLIQUE A SU CASO.

Corel y PhotoMirage son marcas comerciales o marcas registradas de Corel Corporation y sus filiales en Canadá, Estados Unidos y otros países. Todos los demás productos, fuentes, nombres y logotipos de empresas son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios. Patentes: www.corel.com/patent