



PHOTO *Mirage*™

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

**PhotoMirage™**

**Руководство пользователя**



# Добро пожаловать в PhotoMirage

Добро пожаловать в PhotoMirage™!

Простой в работе фоторедактор PhotoMirage трансформирует неподвижные изображения в привлекательные динамичные фото-анимации. У вас нет опыта в области видеоредактирования? Не беда! PhotoMirage использует простые инструменты фоторедактирования для создания невероятно прекрасных анимированных фотографий, которые произведут неизгладимое впечатление в социальных сетях и на различных веб-сайтах.

В этом руководстве рассматриваются следующие темы:

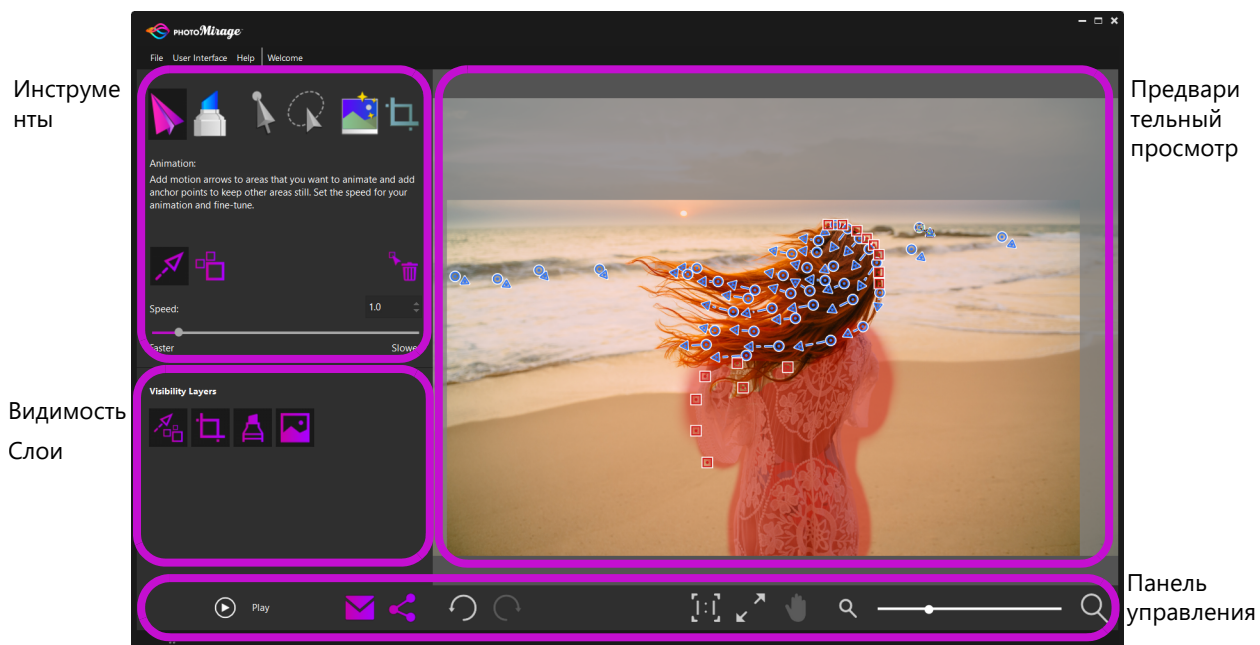
- Рабочее пространство
- Анимация
- Экспорт
- О компании Corel



Набор доступных функций зависит от версии программного обеспечения.

## Рабочее пространство


Рабочее пространство PhotoMirage содержит панель меню и следующие области:





На изображении в области предварительного просмотра видны стрелки движения (обозначены синим цветом), опорные точки (обозначены красным цветом) и маски (полупрозрачные наложения рубинового цвета).


## Инструменты

В области инструментов расположены средства анимации, обрезки и точной настройки изображения.


 **Анимация:** кнопка **Анимация** обеспечивает доступ к ключевым инструментам анимации.


 Инструмент **Стрелка движения:** основной инструмент анимации, который активируется по умолчанию при открытии изображения. Стрелки движения определяют направление анимации.

 Инструмент **Опорная точка:** позволяет расставлять опорные точки по внешнему контуру области, которая должна оставаться неподвижной. Количество опорных точек зависит от сложности изображения.

 Режим **Удалить:** в активном состоянии режим **Удалить** позволяет нажатием кнопки мыши удалять отдельные стрелки и опорные точки.

**Скорость:** параметр скорости позволяет устанавливать (в секундах) продолжительность цикла анимации. Чем ниже значение, тем быстрее темп анимации. Для экспорта значение **Длительность петли анимации** должно быть кратно значению **Скорость**.

 **Маска:** кнопка **Маска** предоставляет доступ к инструментам, которые позволяют сохранять области изображения неподвижными посредством наложения маски. Маска является альтернативой опорным точкам. Эта функция отлично подходит для обозначения обширных областей, которые нужно сохранить неподвижными. При работе с масками для установки контура можно воспользоваться одной или несколькими опорными точками. На выбор представлены опции **Круглая кисть** и **Квадратная кисть**, а также режимы **Добавить в маску** и **Удалить из маски**. Параметры **Размер кисти** и **Размывание** позволяют задать размер кисти и настроить эффект размывания маски по краям.

 Инструмент **Выделение:** позволяет протаскивать курсор вокруг изображения для заключения одной или нескольких стрелок движения или опорных точек в прямоугольную выделяющую рамку. Выделенные элементы можно перемещать и удалять.



Инструмент **Выделение от руки**: позволяет рисовать на изображении для заключения одной или нескольких стрелок движения или опорных точек в прямоугольную выделяющую рамку. Выделенные элементы можно перемещать и удалять.



**Интеллектуальная фотокоррекция**: щелкните **Применить** для автоматической настройки яркости, насыщенности, резкости и баланса белого. Нажмите кнопку **Отмена** ↶ на панели управления, чтобы аннулировать изменения.



Инструмент **Обрезка**: щелкните пресет обрезки и протащите рамку через изображение, чтобы задать область обрезки. Использование пресета обрезки позволяет подготовить анимацию к экспорту: в большинстве случаев пресет обрезки совпадает с пресетом экспорта.

## Слои видимости

Слои видимости позволяют скрывать и отображать элементы фотографии, что облегчает просмотр областей изображения, которые необходимо анимировать.



**Маркеры анимации**: скрывает и отображает стрелки движения и опорные точки.



**Обрезка**: скрывает и отображает рамку обрезки.



**Маска**: скрывает и отображает наложение маски (обозначается наложением рубинового цвета).



**Изображение**: скрывает и отображает изображение в области предварительного просмотра.

## Панель управления

Панель управления включает разнообразные контроллеры для просмотра изображений и обмена ими, а также инструменты для выполнения операций возврата и отмены изменений.



Кнопка **Воспроизвести**: отвечает за воспроизведение анимации в области предварительного просмотра. Процесс тонкой настройки анимации включает, как

правило, несколько циклов предварительного просмотра. В процессе воспроизведения кнопка **Воспроизвести** изменяется на кнопку **Остановить**.



**Электронная почта:** если ваше приложение электронной почты по умолчанию поддерживает стандарт MAPI (например, Microsoft Outlook), то анимации можно отправлять по электронной почте напрямую из PhotoMirage.



**Экспорт:** открывает окно **Экспорт**, которое содержит разнообразные пресеты экспорта, а также пользовательские параметры.



**Отмена:** отменяет последнее действие.



**Повтор:** аннулирует последнее действие отмены.



**Масштаб до 100%:** устанавливает уровень масштаба на 100% от реального размера изображения.



**Увеличить по размеру:** для просмотра изображения целиком самая длинная сторона изображения будет увеличена в соответствии с размером области предварительного просмотра.



**Панорама:** щелкните и удерживайте кнопку **Панорама**, чтобы выбрать область изображения, которую необходимо оставить доступной для просмотра, когда в результате масштабирования некоторые зоны изображения будут скрыты.



**Масштаб:** чтобы установить уровень масштабирования, необходимо перетащить ползунки **Масштаб**. Как вариант, для повышения и понижения уровня масштабирования можно воспользоваться значками, расположенными по краям ползунков.

## Переключение языков

Для смены языка интерфейса пользователя выберите **Файл > Переключить язык** (эта опция доступна в том случае, если во время установки приложения были установлены другие языки).

## Цвет рабочего пространства

В меню **Интерфейс пользователя** на выбор представлены две цветовые схемы: **Ночной черный** и **Арктический серебристый**.

## Клавиши быстрого вызова

Клавиши быстрого вызова направлены на повышение скорости и эффективности рабочего процесса. Клавиши быстрого вызова (PDF)

## Анимация








Как правило, процесс анимации изображения отличается быстротой и удобством. В большинстве случаев для получения отличного результата требуется не более пяти минут. Время, затрачиваемое на окончательную доработку, зависит от сложности изображения, задуманного дизайна и опыта работы с приложением. Изображения с простым фоном проще всего поддаются анимации, а для создания сложных эффектов, таких как эффект движущейся лестницы, может потребоваться больше времени и усилий.



*Анимационные проекты могут быть простыми (верхние изображения), а могут потребовать определенных усилий для получения нужного результата (нижние изображения).*

## Создание фото-анимации

---

- 1 В PhotoMirage щелкните **Файл** > **Создать или открыть** и выберите нужное изображение.
- 2 Нажмите **Анимация**  и выберите инструмент **Стрелка движения**  (активируется по умолчанию при открытии изображения).
- 3 В окне предварительного просмотра щелкните и протащите курсор, чтобы обозначить стрелками движения те области, которые необходимо анимировать. Вот несколько рекомендаций:
  - Чем проще область анимации, тем меньше потребуется стрелок. Начните с небольшого количества, просмотрите результат и при необходимости добавьте еще.
  - Более короткие стрелки позволяют лучше контролировать эффект движения и позволяют сгладить грубые края анимации. Пересекающиеся стрелки также могут привести к образованию резких границ.
  - Для установки непрерывного потока стрелок, где одна стрелка касается другой, щелкните изображение и протащите курсор, удерживая нажатой клавишу **Shift**.
- 4 Чтобы изолировать подвижные зоны от областей, которые необходимо сохранить статичными, выполните одно из следующих действий:
  - Выберите инструмент **Опорная точка**  и щелчками обозначьте внешний контур области, которая должна оставаться неподвижной. Начните с небольшого количества опорных точек, просмотрите результат и при необходимости добавьте еще.
  - Щелкните **Маска** , установите нужные параметры и протащите курсор через области изображения, которые должны оставаться статичными. Применение маски является отличным приемом для сохранения неподвижными обширных зон изображения. Используйте контроллер **Размытие** для настройки четкости края. Просмотрите результат и, если необходимо, добавьте одну или несколько опорных точек для доработки краев.
- 5 Щелкните **Воспроизвести** , чтобы просмотреть результат и определить, если анимация нуждается в дополнительной доработке. Возможно, потребуется настроить существующие или добавить новые стрелки движения, опорные точки или маски.
- 6 Нажмите **Остановить**  и внесите необходимые изменения.
- 7 Щелкните **Воспроизвести** и при необходимости повторите процесс предварительного просмотра и доработки.
- 8 Щелкните **Обрезка** , выберите пресет обрезки и протащите курсор в окне превью для установки рамки обрезки.



В большинстве случаев пресеты обрезки соответствуют пресетам экспорта, что максимально облегчает вывод готовых проектов — экспорт выполняется буквально одним щелчком.

9 Щелкните **Экспорт**  для вывода анимации.

## Перемещение, редактирование и удаление маркеров анимации

---

- **Перемещение или удаление нескольких стрелок или опорных маркеров:** щелкните **Выделение**  или **Выделение от руки** , а затем в области предварительного просмотра протащите курсор или очертите контур вокруг элементов, которые нужно выделить. Выделенную область затем можно перетащить на новое место. Удалить элементы можно при помощи кнопки **Удалить** .
- **Изменение длины и направления стрелок движения:** щелкните инструмент **Стрелка движения** . В области предварительного просмотра щелкните стрелку, которую необходимо настроить. Когда курсор изменится на значок четырехконечной стрелки, перетащите начальную или конечную точку стрелки в нужную позицию.
- **Удаление отдельных стрелок движения и опорных точек:** щелкните кнопку режима **Удалить**  (страница **Анимация**). В окне предварительного просмотра щелкните стрелку или опорную точку, которую необходимо удалить.

## Экспорт

Для экспорта анимаций в программе предусмотрены различные предустановленные размеры и соотношения сторон. PhotoMirage автоматически выбирает наиболее близкие к параметрам изображения пресеты экспорта. При использовании пресета обрезки нет необходимости пользоваться настройками в окне **Экспорт**.

### Пользовательские настройки и размеры

При выборе опции обрезки **Свободное форматирование** или использовании опции **Исходные пропорции**, а также если соотношения сторон не соответствуют ни одному из пресетов экспорта, PhotoMirage автоматически отрегулирует размер изображения в соответствии с наиболее подходящим пресетом экспорта.

В случае несоответствия пропорций изображения ни одному из пресетов экспорта изображение обрезается по размеру кадра. При необходимости опцию **Размер изображения для заполнения рамки** можно отключить. В этом случае для заполнения кадра к изображению будут добавлены черные полосы.

Другие пользовательские настройки экспорта включают **Тип файла**, **Размер изображения**, **Частота кадров**, **Кодек** и **Качество**.


## Продолжительность циклической анимации

Настройка **Длительность петли анимации** определяет минимальную продолжительность воспроизведения анимации. Предустановленная длительность петли анимации PhotoMirage для социальных сетей обычно составляет от 6 до 10 секунд. При использовании опции **Пользовательские настройки** рекомендуемая продолжительность анимации для просмотра на мобильных устройствах составляет 6 и более секунд. Такая продолжительность позволяет в полной мере оценить анимацию.

Для обеспечения максимально качественного воспроизведения циклической анимации значение **Длительность петли анимации** должно быть кратно значению **Скорость**.

## Экспорт анимации

---

- 1 В основном приложении нажмите кнопку **Экспорт** .
- 2 В окне **Экспорт** выполните одно из следующих действий:
  - Если вы использовали стандартный пресет обрезки, то по умолчанию будет применен соответствующий пресет экспорта. В этом случае нет необходимости в дальнейших изменениях.
  - В том случае, если вы предпочли не использовать заготовку обрезки или выбрали опцию **Пользовательские настройки** в окне **Экспорт**, можно устанавливать любые пользовательские параметры.
- 3 Нажмите **ОК** и выберите папку и имя файла для вашей анимации.
- 4 Нажмите **Сохранить**.

В зависимости от размера изображения и уровня сложности анимации рендеринг файла может занять несколько секунд.

## О компании Corel

Corel является одним из ведущих мировых производителей программного обеспечения и выпускает ряд известнейших в индустрии продуктов для работы с графическим и мультимедийным контентом, а также офисных программ. Наша компания получила широкую известность благодаря обширному выбору решений в области ПО, которые просты в освоении и использовании. Наша цель проста: помочь людям в достижении новых горизонтов в работе и творчестве.

## Правовая информация

© Corel Corporation, 2018. Все права защищены. Руководство пользователя PhotoMirage™

Сведения о технических характеристиках, ценах, упаковке, технической поддержке и другая информация о продукте (далее «спецификации») относятся только к английской версии, предназначенной для розничной продажи. Спецификации для всех других версий (включая версии на других языках) могут отличаться.

ИНФОРМАЦИЯ ПРЕДОСТАВЛЯЕТСЯ КОРПОРАЦИЕЙ COREL НА УСЛОВИЯХ «КАК ЕСТЬ», БЕЗ КАКИХ-ЛИБО ДРУГИХ ГАРАНТИЙ ИЛИ УСЛОВИЙ, ЯВНЫХ ИЛИ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ, ВКЛЮЧАЯ, КРОМЕ ВСЕГО ПРОЧЕГО, ГАРАНТИИ КАЧЕСТВА, ПРИГОДНОГО ДЛЯ ТОРГОВЛИ, УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНОГО КАЧЕСТВА, КОММЕРЧЕСКОЙ ЦЕННОСТИ ИЛИ ПРИГОДНОСТИ ДЛЯ КОНКРЕТНОЙ ЦЕЛИ ЛИБО ГАРАНТИИ, ВОЗНИКАЮЩИЕ В СИЛУ ДЕЙСТВИЯ ЗАКОНА, СТАТУТНОГО ПРАВА, ТОРГОВОГО ОБЫКНОВЕНИЯ, ОБЩЕПРИНЯТОЙ ДЕЛОВОЙ ПРАКТИКИ И Т. Д. ВЫ ПРИНИМАЕТЕ НА СЕБЯ ВСЕ РИСКИ, СВЯЗАННЫЕ С ПОЛУЧЕНИЕМ ЭТОЙ ИНФОРМАЦИИ ИЛИ ЕЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ. КОРПОРАЦИЯ COREL НЕ НЕСЕТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ПЕРЕД ВАМИ ИЛИ ЛЮБЫМИ ДРУГИМИ ЛИЦАМИ НИ ЗА КАКИЕ НЕПРЯМЫЕ, ПОБОЧНЫЕ, ОСОБЫЕ ИЛИ КОСВЕННЫЕ УБЫТКИ ЛЮБОГО РОДА, ВКЛЮЧАЯ, ПОМИМО ВСЕГО ПРОЧЕГО, УПУЩЕННУЮ ВЫГОДУ ИЛИ ПРИБЫЛЬ, ПОТЕРЮ ИЛИ ПОВРЕЖДЕНИЕ ДАННЫХ И ДРУГИЕ КОММЕРЧЕСКИЕ ИЛИ ЭКОНОМИЧЕСКИЕ УБЫТКИ, ДАЖЕ ЕСЛИ КОРПОРАЦИЯ COREL БЫЛА ПРЕДУПРЕЖДЕНА О ВОЗМОЖНОСТИ ТАКИХ УБЫТКОВ ИЛИ ИХ МОЖНО БЫЛО ПРЕДВИДЕТЬ. КОРПОРАЦИЯ COREL ТАКЖЕ НЕ НЕСЕТ НИКАКИХ ОБЯЗАТЕЛЬСТВ ПО КАКИМ БЫ ТО НИ БЫЛО ПРЕТЕНЗИЯМ ТРЕТЬИХ СТОРОН. МАКСИМАЛЬНЫЕ СОВОКУПНЫЕ ОБЯЗАТЕЛЬСТВА КОРПОРАЦИИ COREL ПЕРЕД ВАМИ НЕ БУДУТ ПРЕВЫШАТЬ СУММЫ, УПЛАЧЕННОЙ ВАМИ ЗА ПРИОБРЕТЕННЫЕ МАТЕРИАЛЫ. В НЕКОТОРЫХ РЕГИОНАХ И СТРАНАХ ЗАПРЕЩЕНО ИСКЛЮЧЕНИЕ ИЛИ ОГРАНИЧЕНИЕ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА КОСВЕННЫЕ ИЛИ ПОБОЧНЫЕ УБЫТКИ, ПОЭТОМУ К ВАМ ВЫШЕОПИСАННЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ МОГУТ НЕ ОТНОСИТЬСЯ.

Corel и PhotoMirage являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Corel и/или ее дочерних компаний в Канаде, США и/или других странах. Остальные названия и логотипы продуктов, шрифтов и компаний могут являться товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками соответствующих компаний. Патенты: [www.corel.com/en/patent](http://www.corel.com/en/patent).