

Оглавление

1.	О программе Event Album Maker.....	2
1.1	Введение	2
1.2	Проект	2
1.3	Свойства программы.....	2
2.	Подготовка к работе.....	4
2.1	Конфигурация компьютера	4
2.2	Установка программного обеспечения.....	4
2.4	Интерфейс пользователя.....	10
2.4.1	Меню программы	12
2.4.2	Закладки.....	13
3.	Создание альбома.....	15
3.1	Мастер создания нового альбома (New Album Wizard)	16
3.2	Создание страницы альбома	17
3.3	Сохранение и экспортирование	18
4.	Редактирование страниц альбома в программе Photoshop™	19
5.	Редактирование шаблонов и орнаментов.....	20
6.	Руководство по созданию шаблонов	20
6.1	Введение	20
6.2	Рекомендации	20
6.3	Примеры	21
6.3.1	Несовместимые шаблоны	21
6.4	Создание совместимых шаблонов	21
6.4.1	Стиль слоя.....	21
6.4.2	Режим смешивания (Blend Mode) слоя	24
6.4.3	Прозрачность слоя	25
6.4.4	Цветовое пространство.....	25

1. О программе Event Album Maker

1.1 Введение

Используя программу Event Album Maker™, Вы сможете создавать профессиональные фотоальбомы и фотокниги. Программное обеспечение Event Album Maker™, является универсальным средством по верстке фотоальбомов, ориентированное прежде всего на профессиональных фотографов, работающих на рынке свадебной и студийной фотографии. Благодаря интуитивно понятным инструментам программы, быстрой навигации между файлами изображений, прямой возможности обрабатывать изображения в программе Adobe Photoshop™ или другом внешнем редакторе фотоизображений, набору дополнительных, готовых к использованию шаблонов, процесс верстки фотоальбома не займет много времени, сил и не потребует дополнительной квалификации.

Страницы альбома создаются в PSD формате. В случае необходимости дополнительного редактирования страницы фотоальбома Вы сможете перейти в программу Photoshop™ нажатием одной клавиши. Однако Вы можете создать профессиональный фотоальбом без использования дополнительного графического редактора. В комплекте с программой поставляется набор уже готовых шаблонов, однако Вы можете создавать свои собственные шаблоны и орнаменты, тем самым, пополняя библиотеку готовых к использованию шаблонов.

1.2 Проект

Каждый новый альбом сохраняется программой Event Album Maker™ в виде проекта. Каталог проекта содержит все элементы, которые были использованы в создании альбома – пустые страницы (шаблоны), файлы изображений, орнаменты, техническую информацию об альбоме. Такая структура весьма полезна в случае перехода на другой компьютер, либо при возврате к Вашему проекту после длительного промежутка времени.

1.3 Свойства программы

Проект. Каталог проекта содержит все элементы, которые были использованы в создании альбома – пустые страницы (шаблоны), фотографии, орнаменты, техническую информацию об альбоме. Такая структура весьма полезна в случае перехода на другой компьютер, либо при возврате к Вашему проекту после длительного промежутка времени.

Формат PSD. Редактирование страниц альбома в формате PSD дает Вам полную свободу в создании новых шаблонов.

Слои. Привычная форма создания шаблонов, знакомая по другим графическим редакторам, позволит Вам быстро и без труда начать работать в программе Event Album Maker™.

Интуитивно понятный интерфейс пользователя. Понятная структура меню и подменю позволит Вам быстро и без труда начать работать в программе Event Album Maker™.

Шаблоны (контейнеры для изображений). Необходимо просто перетащить с помощью мышки необходимое изображение и программа автоматически поместит изображение внутри области шаблона, пересчитав его размер и форму.

Функции редактирования. Кадрирование, вращение, вставка, цветокоррекция изображения, гистограмма и режим наложения.

Размер и разрешение. Программа Event Album Maker™ может работать с файлами большого размера и создавать страницы высокого качества. Для обеспечения полноценной работы программы необходимо чтобы Ваш компьютер соответствовал требованиям, приведенным в главе 2.1 «Конфигурация компьютера».

2. Подготовка к работе

2.1 Конфигурация компьютера

1. Minimum PC Requirements:

- CPU: Intel 1.8 GHz / AMD Athlon XP 1800+
- RAM: 1GB
- HDD: 2 GB, Paging File must be enabled!
- OS: Windows XP with service pack 2 or Windows Vista
- GPU: 24 bits color depth, min. resolution: 1024x768
- OTHER: .NET Framework 2.0

2. Recommended PC Requirements:

- CPU: Intel Core2 Duo / AMD Athlon 64 X2
- RAM: 2GB - 4GB
- HDD: 10 GB, Paging File must be enabled!
- OS: Windows XP with service pack 2 or Windows Vista
- GPU: 24 bits color depth, min. resolution: 1024x768
- OTHER: .NET Framework 2.0

2.2 Установка программного обеспечения

Запустить файл программы EAMaker_1.2.0.exe и следовать инструкциям мастера установок.

1. Выбрать язык



2. Нажать на поле «Начать установку» (Start Installation)



3. Ознакомиться с лицензионным соглашением и поставить галочку в поле «Я согласен» (I Assent)



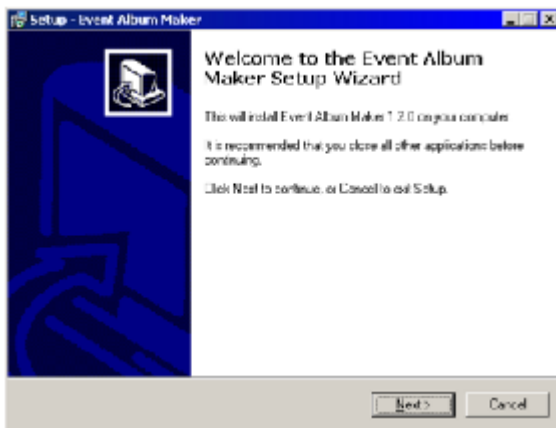
4. Программа установит недостающие компоненты (если требуется)



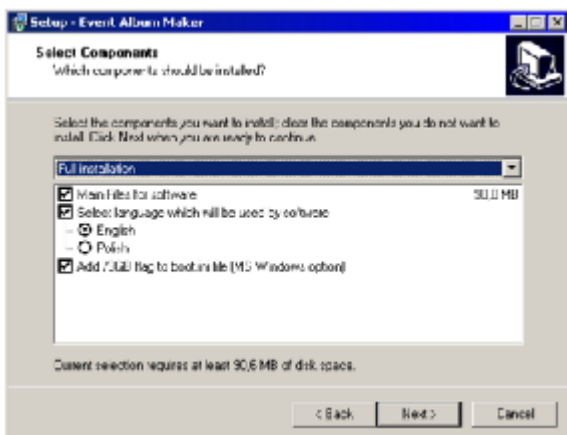
5. Выбрать язык инсталляции



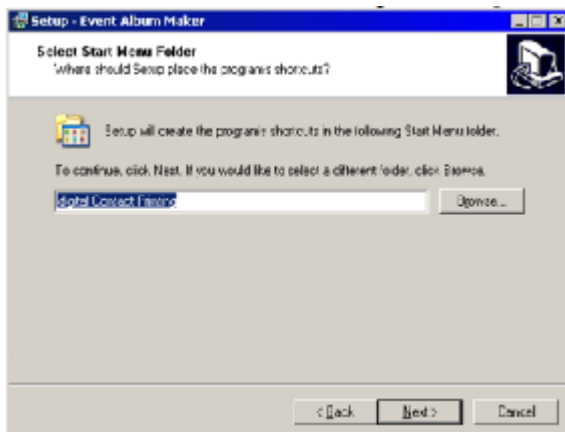
6. Нажать клавишу «Далее» (Next) для продолжения процесса инсталляции



7. Выбрать компоненты и язык программы.



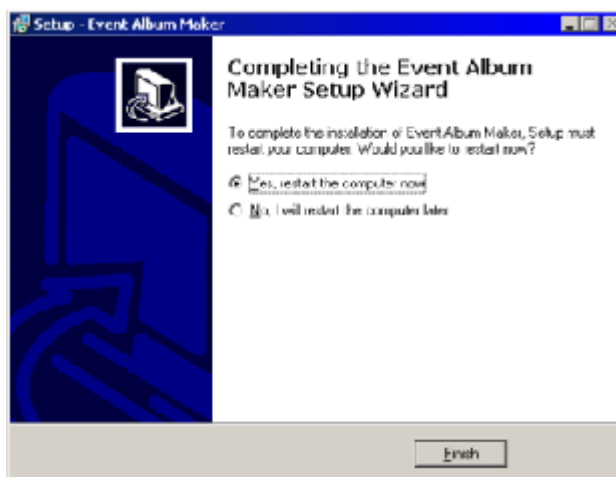
8. Выбрать каталог программы



9. Нажать клавишу «Установить» (Install) для начала процесса установки



10. После окончания установки программы нажать клавишу «Закончить» (Finish) и перезагрузить систему.



2.3 Получение лицензии

1. После установки программа работает в ДЕМО режиме. В данном режиме программа сохраняет свою полную функциональность. Единственным ограничением будет являться то, что изображения, вставленные в страницы фотоальбома, будут иметь надпись EVENT ALBUM MAKER. Для того чтобы получить лицензию на использование полной версии программы необходимо активировать программу. Для этого необходимо сделать следующее:

- Нажать на клавишу «Активировать» (Activate), находящуюся в стартовом окне программы:



- Войти в подменю «МЕНЮ – ПОМОЩЬ – АКТИВАЦИЯ» (MENU-HELP-ACTIVATE)

2. В следующем окне нажать на клавишу «Активировать лицензию» (Activate the license)



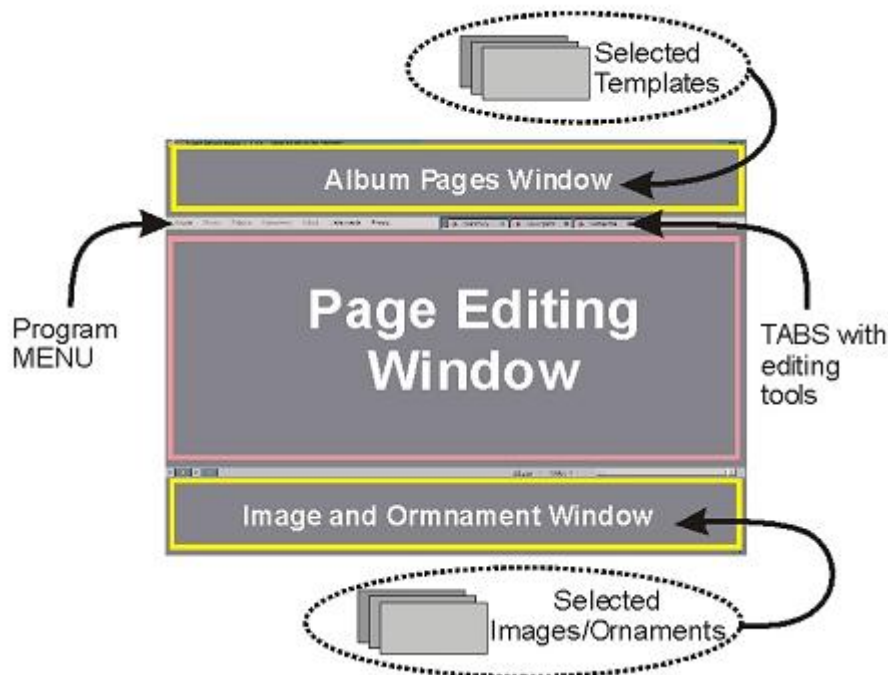
3. Ввести серийный номер программы в соответствующее поле и нажмите клавишу «Далее» (Next)



4. Программа сгенерирует код лицензии (License Code), который необходимо прислать в компанию «Фотолукс» по электронной почте fotolux@fotolux.ru

5. Код активации, высланный в ответ на запрос, необходимо ввести в поле «Код активации» (Activation Code).

2.4 Интерфейс пользователя



1. Окна программы (см. рисунок)

- **Album Pages Window.** Окно со страницами альбома, содержит выбранные для альбома шаблоны.
- **Page Editing Window.** Окно редактирования выбранной страницы альбома. Изображения, находящиеся в нижнем окне, перетаскиваются в окна шаблона страницы с помощью мышки. Изображения можно перемещать, вращать внутри выбранной области шаблона.
- **Image and Ornament Window.** Окно со всеми изображениями и орнаментами, которые будут добавлены в альбом. Счетчик отображает, как много раз то, или иное изображение было использовано в альбоме.

2. Меню программы

Меню программы содержит список всех необходимых для работы действий.

3. Закладки программы

Закладки программы содержат дополнительные инструменты редактирования: СЛОИ, НАВИГАТОР и т.д.

4. Строка состояния/Подсказки

Строка состояния/Подсказки расположены между окном редактирования страниц альбома и окном с изображениями и орнаментами. С левой стороны отображаются координаты текущего положения курсора, подсказки пользователя расположены в средней части строки состояния.

5. Контекстное меню

Контекстное меню доступно при нажатии правой клавишей мыши на элементах интерфейса программы.

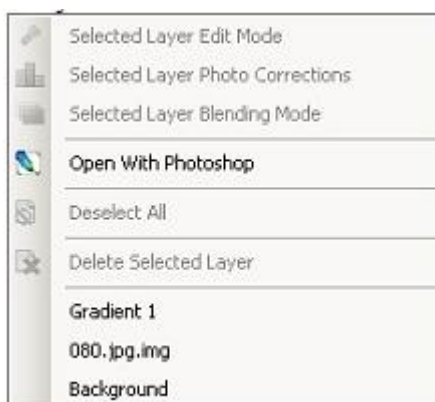
При нажатии правой клавишей мыши на миниатюре изображения в окне редактирования страниц альбома доступны следующие функции:

- «Редактировать» (Edit)
- «Открыть в Photoshop» (Open in Photoshop)
- «Сохранить как (PSD или JPG)» (Save as)
- «Копировать» (Copy)
- «Удалить» (Delete)

При нажатии правой клавишей мыши на миниатюре изображения в окне изображений и орнаментов доступны следующие функции:

- «Вид» (View)
- «Коррекция» (Correction)
- «Открыть в Photoshop» (Open in Photoshop)
- «Счетчик (Уменьшить/Увеличить)» (Counter (Decrease/Increase))
- «Копировать» (Copy)
- «Удалить» (Delete)

При нажатии правой клавишей мыши на слое в окне редактирования страниц альбома доступны следующие функции:



2.4.1 Меню программы

Структура меню программы

- Album (Альбом)

New (Новый)

Open (Открыть)

Close (Закреть)

Save (Сохранить)

Export (Экспортировать)

All pages as JPG (Все страницы в jpg)

All pages as JPG thumbnails (Все страницы в jpg миниатюрах)

Open the last album (Открыть последний альбом)

Properties (Свойства)

Exit (Выход)

- Pages (Страницы)

Add pages strony (Добавить страницы)

Save edited page (Сохранить отредактированные страницы)

- Images (Изображения)

Add to album project (Добавить к проекту альбома)

Add to album project by lbnSenderX (Добавить к проекту альбома из lbnSenderX)

- Ornaments (Орнаменты)

Ornament directory (Каталог орнаментов)

Add to album (Добавить к альбому)

- View (Вид)

Full screen (Полный экран)

Hide/Reveal selected layer (Показать/Спрятать выбранный слой)

Reveal all hidden layers (Показать все невидимые слои)

Hide all layers except selected (Спрятать все слои кроме выбранного)

Hide all MOLD layers (спрятать все слои-шаблоны)

Album folding line (Линия сгиба альбома)

Rulers (Линейки)

Show selected layer bounds (Показать границы выбранного слоя)

- Setup (Установки)

Configuration (Конфигурация)
Photoshop path (Путь Photoshop)
IbnSenderX path (Путь IbnSenderX)
Show Start-Up window (Показать окно запуска)
Language (Язык)

- Help (Помощь)

Help - Keyboard and Mouse Shortcuts (Горячие клавиши для клавиатуры и мышки)
Activate Event Album Maker (Активация программы Event Album Maker)
About (Event Album Maker) (О программе Event Album Maker)

2.4.2 Закладки

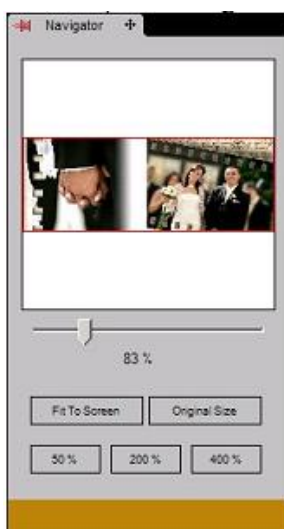
- Закладка «СЛОИ» (LAYERS)

Закладка содержит все слои выбранной страницы альбома.



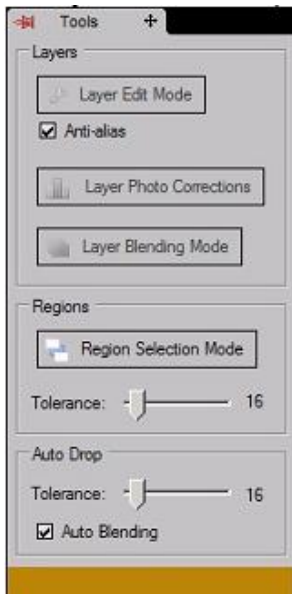
- Закладка НАВИГАТОР (NAVIGATOR)

Закладка позволяет менять режим просмотра страниц альбома.



- **Закладка ИНСТРУМЕНТЫ (TOOLS)**

Закладка содержит набор инструментов для редактирования страниц альбома.

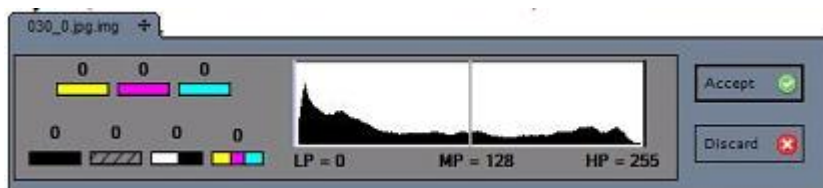


Слои

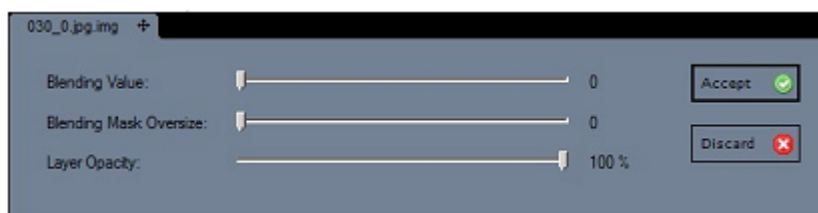
- **Режим редактирования слоя** - активен только в том случае, если слой выбран. Позволяет изменять размер, вращать изображение слоя. Для входа в этот режим необходимо дважды щелкнуть по требуемому слою. Также в данный режим можно войти через контекстное меню, щелкнув по требуемому слою правой клавишей мыши.

- **Сглаживание (Anti-Alias)** – сглаживание краев при вращении слоя. Включение данной функции снижает производительность программы.

- **Фото коррекция слоя (Layer Photo Corrections)** - в данный режим можно войти через контекстное меню, щелкнув по требуемому слою правой клавишей мыши.



- **Режим смешивания (Layer Blending Mode)** - в данный режим можно войти через контекстное меню, щелкнув по требуемому слою правой клавишей мыши.



Доступные функции:

1. Значение параметра смешивания (Blending Value)
2. Увеличение маски (Blending Mask Oversize)
3. Прозрачность слоя (Layer Opacity)

Области

- **Режим выделения (Region Selection Mode)** - выбор нескольких областей нового изображения
- **Допуск (Tolerance)**
- **Автоматическое кадрирование (Auto Drop)**

3. Создание альбома

- Открыть новый проект

Задать имя, формат и разрешение альбома, затем выбрать шаблоны и орнаменты для альбома. В этом Вам поможет Мастер создания нового альбома (New Album Wizard).

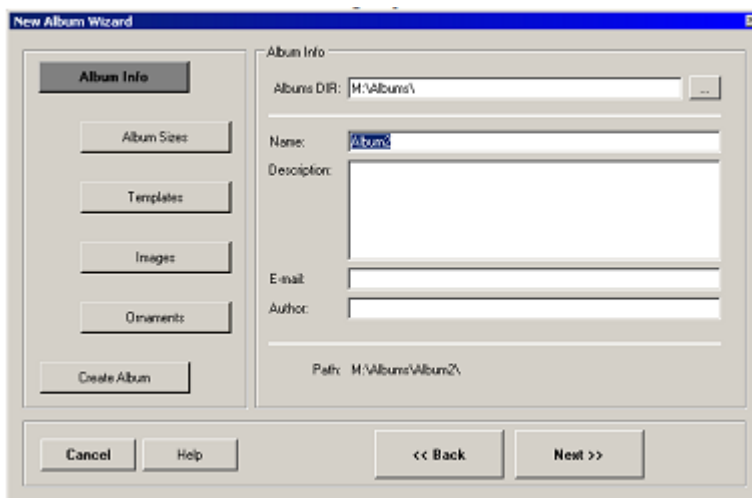
- Приготовить файлы с изображениями
- Создать страницы альбома

Выбрать шаблоны из верхнего окна программы, перетащить в окна шаблонов изображения, при необходимости произвести коррекцию изображений, используя инструменты программы или другого графического редактора (Photoshop™).

- Сохранить или экспортировать страницы альбома или весь проект целиком.

3.1 Мастер создания нового альбома (New Album Wizard)

- Задать имя альбома и каталог, в котором он будет храниться



- Задать формат альбома



Каждое изменение размеров альбома ведет к перерасчету файлов. Время перерасчета зависит от объема памяти RAM.

- Добавить элементы альбома:

Шаблоны (страницы альбома)

Изображения

Орнаменты

- Нажать клавишу «СОЗДАТЬ АЛЬБОМ» (CREATE ALBUM), при этом создается каталог проекта, куда копируются все элементы альбома.

3.2 Создание страницы альбома

Каждая страница альбома создается на основе шаблона, в окна которого перетаскиваются изображения и орнаменты. Страницы альбома пронумерованы, и их порядок может быть произвольным образом изменен. Изображение страницы альбома состоит из слоев. Пустой шаблон состоит, как правило, из нескольких слоев. Каждый слой содержит не только изображение, но и информацию о прозрачности каждого пикселя изображения. Поэтому пользователь может создавать комбинации смешанных изображений. Некоторые слои выполняют особую роль. Названия этих слоев начинаются со слова MOLD. Такие слои представляют собой области, в которые помещаются изображения, причем одновременно происходит автоматический пересчет размера и формы файла изображения в соответствии с размером и формой этой области.

1. СЛОИ (LAYERS) – Описание

- Иконка «глаз» - слой видимый/невидимый
- Миниатюра слоя
- Имя слоя

2. Выбор слоя – для того, чтобы выполнить какую-либо операцию над слоем, необходимо его выделить. Для того чтобы выделить слой, необходимо:

- В меню СЛОИ (LAYERS) щелкнуть по имени или миниатюре слоя
- Щелкнуть по редактируемому изображению – выделится верхний слой изображения
- Удерживая клавишу CTRL, выбрать несколько слоев
- Через контекстное меню (правая клавиша мыши) выбрать необходимый слой

3. Импортирование изображения в альбом – изображение может быть вставлено в шаблон альбома как из окна с изображениями и орнаментами, так и из любого другого окна Windows. Для этого необходимо с помощью мышки перетащить изображение в окно шаблона. Изображение будет помещено в самый верхний слой, в названии которого есть слово MOLD, граница области окна шаблона будет выделена красной линией.

- Удерживая клавишу SHIFT, изображение будет помещено в верхний слой страницы
- Удерживая клавишу ALT, изображение будет помещено в нижний слой страницы
- После того как Вы перетащили изображение, его можно увеличить до размера страницы, нажав на клавишу G

- После того как Вы перетащили изображение, оно находится в режиме редактирования. После завершения редактирования необходимо нажать на клавишу ПРИНЯТЬ (ENTER), для отмены изменений – нажать на клавишу ОТМЕНИТЬ (ESC).

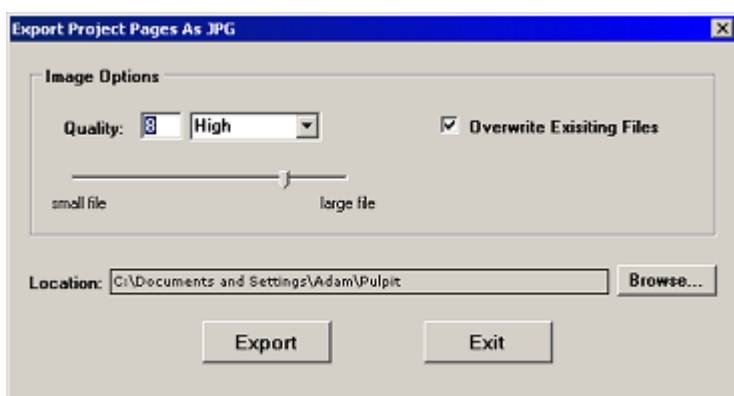
3.3 Сохранение и экспортирование

Страницы альбома можно экспортировать как:

- JPG файлы
- JPG миниатюры

Выбрать в меню АЛЬБОМ (ALBUM) – ЭКСПОРТИРОВАТЬ (EXPORT)
После выбора функции ВСЕ СТРАНИЦЫ КАК JPG (ALL PAGES AS JPG)
необходимо задать следующие параметры:

- Степень сжатия
- Каталог, в который страницы будут сохранены



После выбора функции ВСЕ СТРАНИЦЫ КАК JPG МИНИАТЮРЫ (ALL PAGES AS JPG THUMBNAILS) необходимо задать следующие параметры:

- Степень сжатия, объем и размер файла
- Каталог, в который страницы будут сохранены



4. Редактирование страниц альбома в программе Photoshop™

При необходимости страницы альбома можно редактировать во внешнем редакторе, например программе Photoshop.

1. Для того, чтобы иметь возможность переходить из одной программы в другую, необходимо прописать путь к каталогу, в котором находится файл photoshop.exe (обычно C:\Program Files\Adobe\Photoshop xxx\Photoshop.exe). Для этого необходимо войти в следующее меню.

MENU SETUP (УСТАНОВКИ)>CONFIGURATION (КОНФИГУРАЦИЯ)
>PHOTOSHOP PATH (ПУТЬ К PHOTOSHOP)

2. Для того чтобы перейти в программу Photoshop™ необходимо щелкнуть правой клавишей мыши по изображению в окне изображений и орнаментов или в окне редактирования изображений. В контекстном меню выбрать пункт ОТКРАТЬ В PHOTOSHOP (OPEN IN PHOTOSHOP).
3. Редактирование изображений в программе PHOTOSHOP™ осуществляется с использованием полного спектра инструментов программы. При создании шаблонов следует придерживаться инструкций, данных в главе «Руководство по созданию шаблонов»
4. Для того чтобы вернуться в программу Event Album Maker™ необходимо закончить работу в программе PHOTOSHOP™. Программа Event Album Maker™ загрузит изображение с последними изменениями.

5. Редактирование шаблонов и орнаментов

Шаблоны

Программа Event Album Maker™ поставляется в комплекте с набором готовых к использованию шаблонов. Откройте шаблон и перетащите в его окна требуемые изображения, при необходимости изображения можно вращать и кадрировать. Дизайн готового шаблона можно с легкостью изменить – передвигайте элементы шаблона, изменяйте их или добавляйте новые. Страницы альбома состоят из слоев, что облегчает их редактирование, при этом формат файлов совместим с программой Photoshop™.

6. Руководство по созданию шаблонов

6.1 Введение

Полная совместимость программы Event Album Maker™ и программы Photoshop™ позволяет создавать библиотеку из неограниченного числа шаблонов. Алгоритм создания шаблона заключается в создании графического файла, состоящего из:

- Областей, в которые помещаются изображения (MOLD)
- Графических элементов (задний план, текст, линии и т.д.)
- Эффектов (тени, света и т.д.)

Области (MOLD) позволяют быстро поместить изображения в заранее определенные места. Однако, создание таких областей необязательно, изображения могут размещаться прямо на лист альбома, после чего редактироваться.

6.2 Рекомендации

1. Области (MOLD) должны иметь непрерывные границы и однородный цвет. Слой с областью должен иметь имя MOLDX, где X - порядковый номер слоя.
2. Эффекты должны быть в виде отдельного слоя. При создании эффекта, например добавлении тени к объекту, программа Photoshop™ по умолчанию сохраняет этот эффект как свойство объекта данного слоя. Для того чтобы использовать данный эффект в программе Event Album Maker™ необходимо сохранить его отдельным слоем (более подробно смотри главу «Создание совместимых шаблонов»). Для удобства использования слой с эффектом надо

называть следующим образом – M1 Shadow (слой с эффектом «Тень» слоя MOLD1).

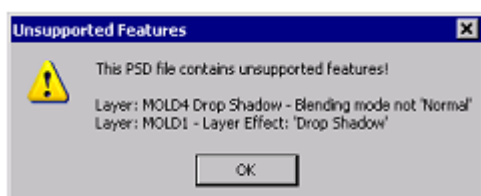
Дополнительные требования для шаблонов:

- Режим смешивания (Blending) должен быть установлен Normal
- Цветовая модель RGB
- Не использовать режим Adjust Layer
- Имена слоев не должны содержать национальные символы, допустимо использовать только кодировку ASCII

6.3 Примеры

6.3.1 Несовместимые шаблоны

В случае несовместимости формата шаблона с требованиями программы Event Album Maker™ на экране появится предупреждающее сообщение.



Все эффекты слоя, не сохраненные в виде отдельного слоя, будут невидимы в процессе редактирования страницы альбома и в процессе экспортирования. Однако после редактирования страницы альбома, все эффекты, невидимые в программе Event Album Maker™, можно увидеть, открыв страницу в программе Photoshop™. В данном случае к изображению можно применить команду Flatten (Объединить слои) в программе Photoshop™, далее открыть страницу в программе Event Album Maker™, после чего все эффекты будут видны.

6.4 Создание совместимых шаблонов

6.4.1 Стиль слоя

При создании эффекта в программе Photoshop™ слой, к которому был применен эффект, будет отмечен специальной иконкой:



Для того чтобы этот эффект отображался в программе Event Album Maker™ его необходимо конвертировать в отдельный слой. Для этого нужно щелкнуть правой клавишей мыши по полю эффекта и выбрать Create Layers (Создать Слой).

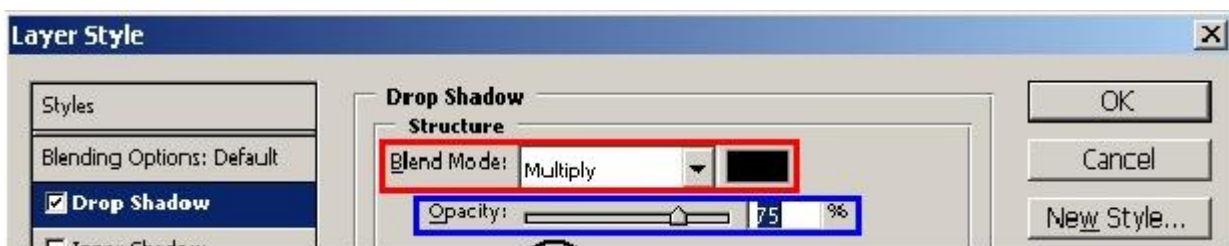


Данную операцию необходимо проделать для каждого эффекта.

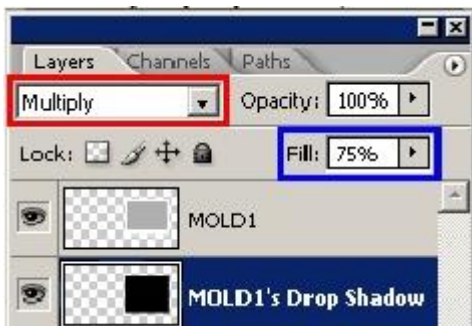


Свойства эффектов

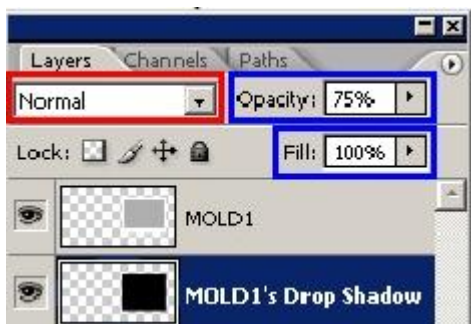
Каждый эффект имеет свои свойства. Например, если эффект ТЕНЬ (Shadow) имеет режим смешивания (Blend Mode)= Multiply, а прозрачность (Opacity) = 75% , то и созданный слой будет иметь режим смешивания (Blend Mode)= Multiply, но параметр Прозрачность (Opacity) измениться на Fill. Необходимо изменить параметр Fill на 100 %, а режим смешивания (Blend Mode)=Normal.



Свойства созданного слоя:



Скорректированные свойства слоя:

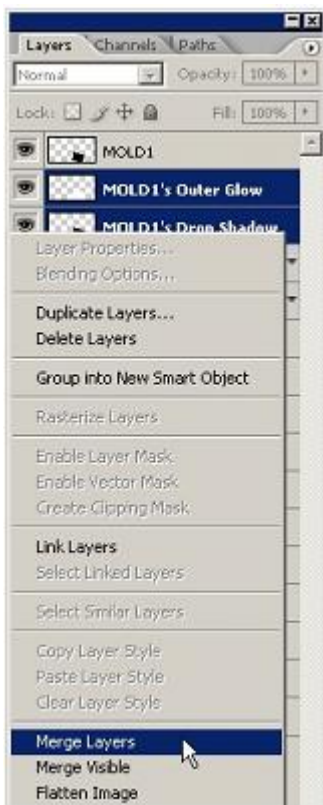


Правильное имя слоя

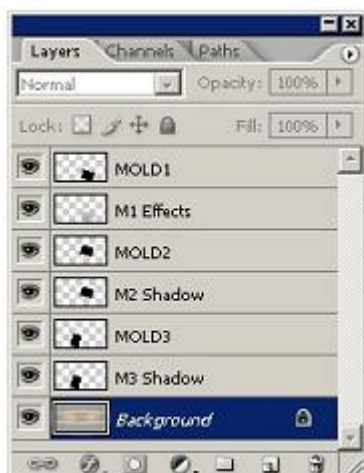
Имя MOLDX зарезервировано для слоев с областями (MOLD), имя слоя с эффектом должно выглядеть следующим образом «M1 Shadow» или «M2 Glow».



Если к одному объекту относятся сразу несколько эффектов необходимо слои с этими эффектами объединить, используя команду «Merge Layers» и назвать объединенный слой, например, «Mx Effects».

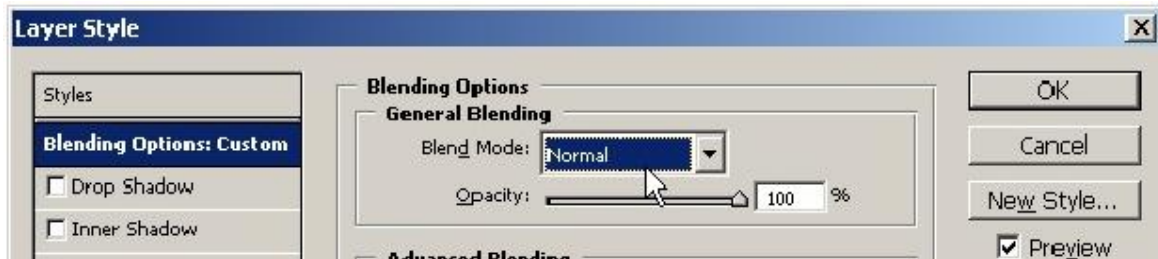
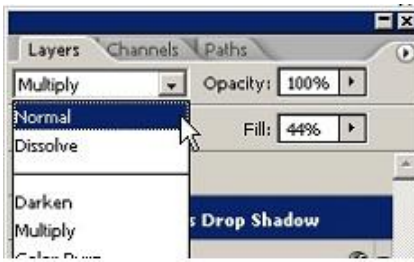


Ниже приведен пример, когда каждая область (MOLD 1, MOLD 2, MOLD 3) находится на отдельном слое, эффекты к этим областям также в виде отдельных слоев (M1 Effects, M2 Shadow, M3 Shadow).



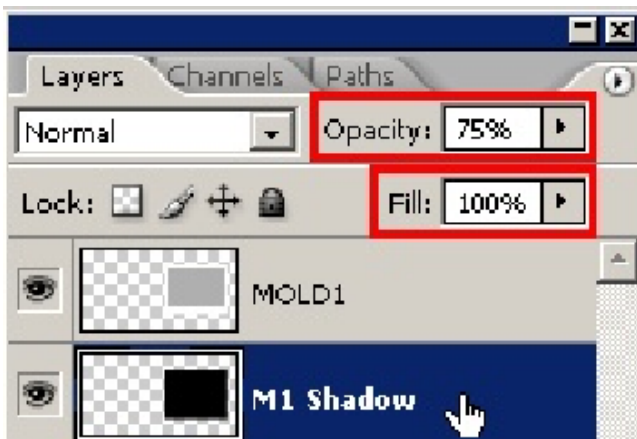
6.4.2 Режим смешивания (Blend Mode) слоя

Режим смешивания (Blend Mode) слоя должен иметь параметр Normal. В закладке СЛОИ (layers) необходимо щелкнуть правой клавишей мыши по слою и выбрать в контекстном меню «Параметры смешивания» (Blending Options)... -> «Режим смешивания» (Blend Mode) –Normal



6.4.3 Прозрачность слоя

В программе Photoshop™ используются два режима смешивания – режим Opacity и режим Fill. Программа Event Album Maker™ работает корректно только с шаблонами, созданными в режиме Opacity. Недопустимо использовать режим Fill.



6.4.4 Цветовое пространство

Программа Event Album Maker™ корректно работает только в цветовом пространстве RGB.

Необходимо установить в меню «Изображение» (Image) -> «Режим» (Mode) - RGB.

