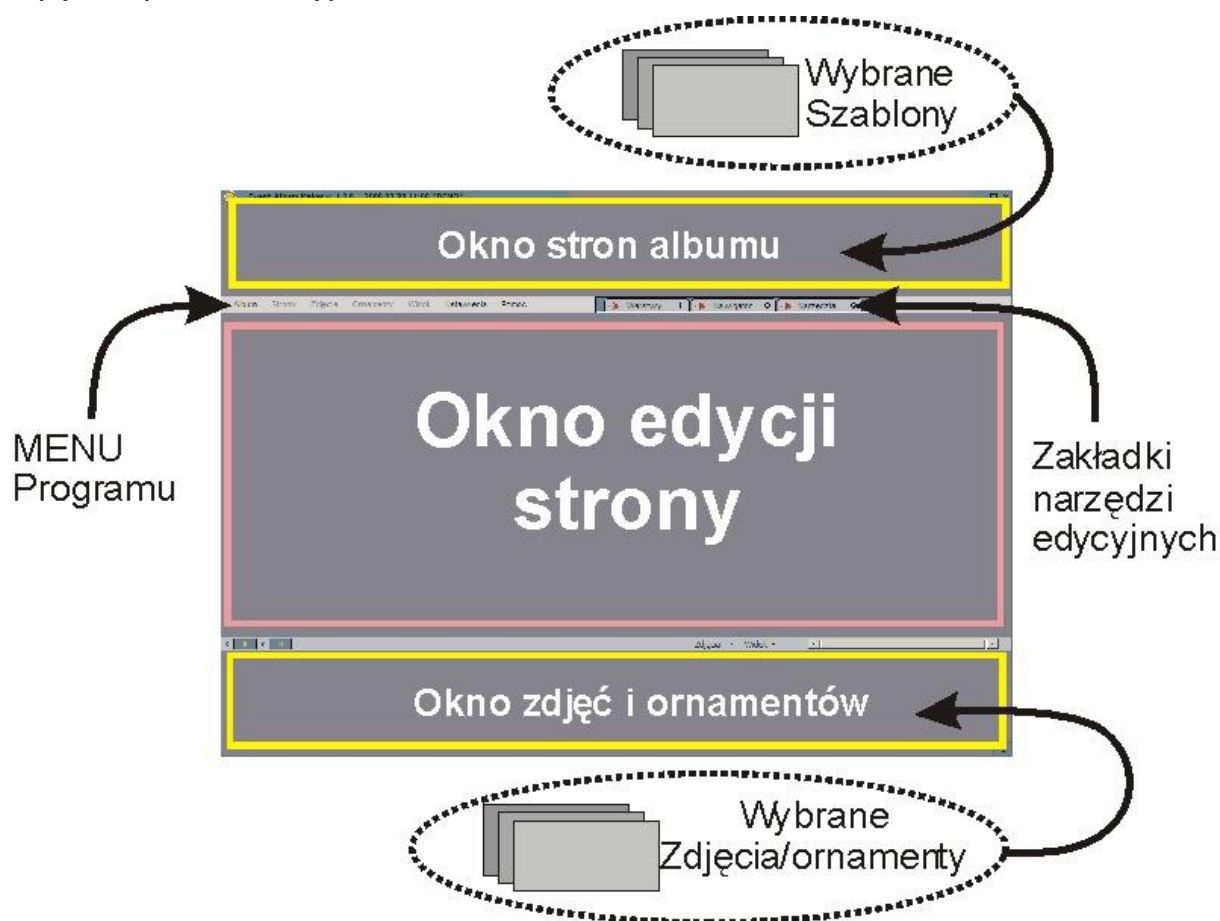


2.4. Przestrzeń robocza

Obszar roboczy programu podzielony jest na 3 zasadnicze części: okno stron albumu, okno edycji strony oraz okno zdjęć i ornamentów.



1. OKNA

- **Okno stron albumu** - dodajemy do niego gotowe szablony stron, które stają się w ten sposób poszczególnymi stronami albumu. Ponieważ szablony te kopiowane są do folderu projektu albumu, stąd też kopie funkcjonują niezależnie od oryginalnych szablonów i ich modyfikacja nie powoduje zmian oryginalnego szablonu;
- **Okno edycji strony albumu** - w tym oknie pojawia się strona wybrana z górnego okna programu przeznaczona do edycji;
- **Okno zdjęć i ornamentów** - pokazuje wszystkie wybrane przez użytkownika zdjęcia/ornamenty. Jeżeli zdjęcie zostało użyte w albumie (na którejkolwiek stronie) to pojawia się na nim liczba wskazująca na ilość jego użycia w albumie.

2. MENU

Nad oknem edycji strony znajduje się [MENU](#) grupujące główne operacje, jakie można wykonać w trakcie pracy z programem.

3. **ZAKŁADKI (PANELE).**

Zakładki zawierają dodatkowe narzędzia potrzebne do edycji: WARSTWY, NAWIGATOR i NARZĘDZIA. Więcej na ten temat w rozdziale: [ZAKŁADKI](#).

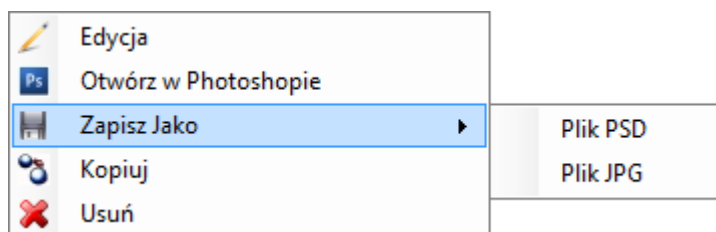
4. **LINIA STATUSU/PODPowiedzi.**

Pomiędzy oknem edycji a oknem zdjęć jest linia statusu i podpowiedzi.

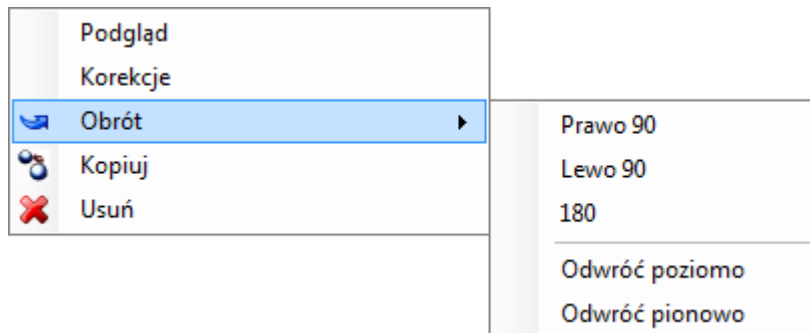
- z lewej strony podawane są współrzędne kursora względem strony;
- w środkowej części linii podawane są podpowiedzi dla użytkownika związane z kontekstem sytuacji.

5. **MENU KONTEKSTOWE** dostępne pod prawym klawiszem myszki po kliknięciu na:

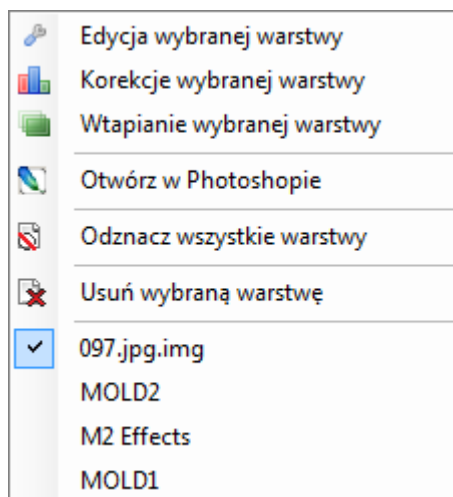
- *miniaturkę strony albumu w oknie strony* - zawiera następujące komendy:



- *miniaturkę zdjęcia w oknie zdjęć i ornamentów* - zawiera następujące komendy:



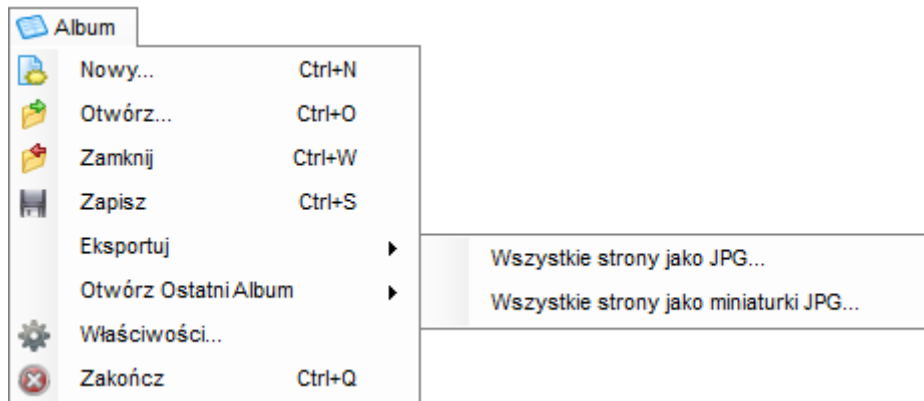
- *warstwę w oknie edycji*



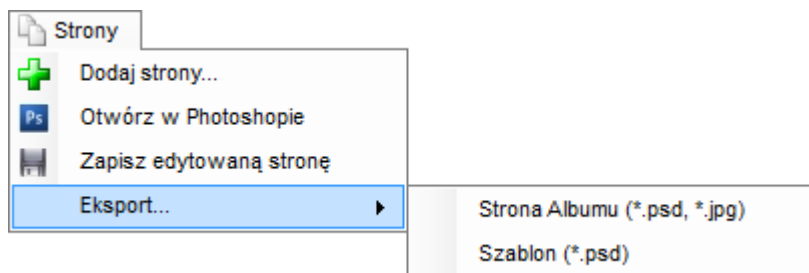
2.4.1. MENU

Struktura MENU programu:

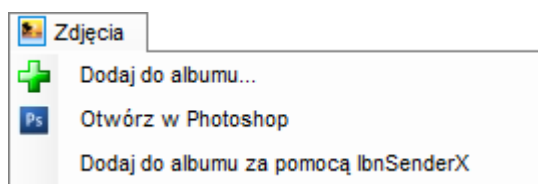
- **Album**



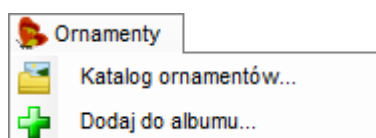
- **Strony**



- **Zdjęcia**



- **Ornamenty**



- **Widok**

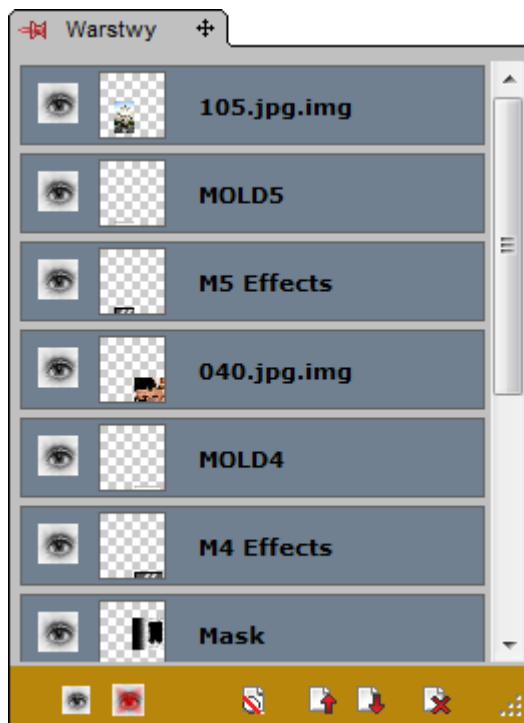
Widok		
	Pełny ekran	F
	Ukryj/Odkryj zaznaczoną warstwę	H
	Odkryj wszystkie ukryte warstwy	J
	Ukryj wszystkie warstwy oprócz zaznaczonej	Ctrl+H
	Ukryj wszystkie warstwy MOLD	M
	Linia zgięcia strony	L
☒	Linijki	Ctrl+R
☒	Pokaż prostokąt wokół zaznaczonej warstwy	S

- **Ustawienia**

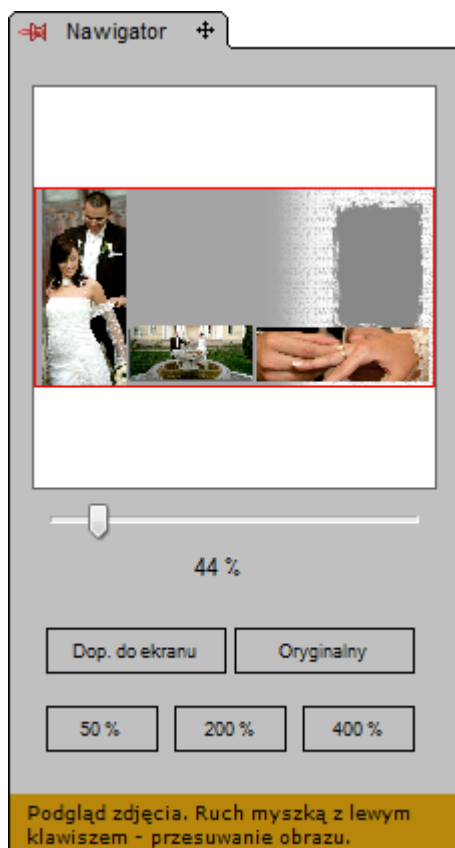
Ustawienia	
	Konfiguracja...
	Język...

2.4.2. ZAKŁADKI

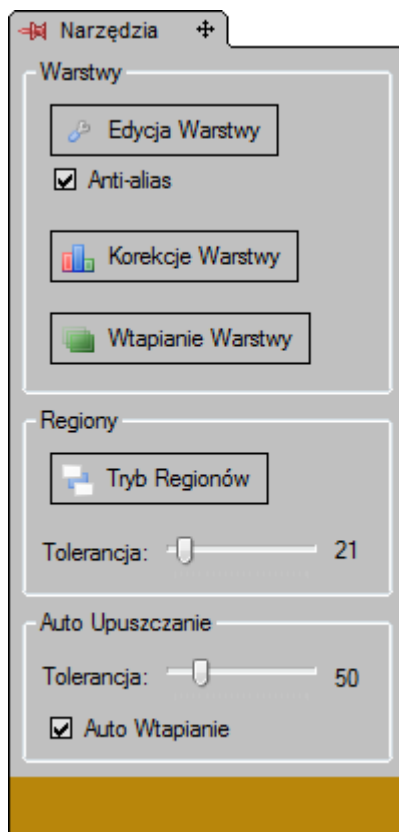
1. Zakładka WARSTWY - Pokazuje listę warstw użytych na stronie.



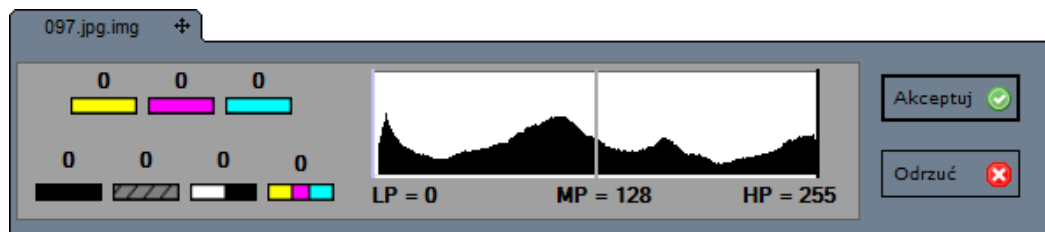
2. Zakładka NAWIGATOR - Umożliwia szybką zmianę widoku strony



3. Zakładka NARZĘDZIA - Podręczny zestaw narzędzi do edycji strony



- Edycja warstwy [Layer Edit Mode] – funkcja aktywna tylko wtedy, gdy wybrano warstwę. Przełącza do trybu edycji warstwy, gdzie możliwa jest zmiana jej wymiarów, obrót, przesunięcie. Tryb może zostać też uruchomiony przez podwójne kliknięcie na warstwie lub z menu kontekstowego dla warstwy;
 - Anti-alias – włącza lub wyłącza wygładzanie poszarpanych krawędzi przy obracaniu warstwy. Poszarpane krawędzie są widoczne tylko w dużym przybliżeniu warstwy. Ustawienie tej opcji zwalnia nieznacznie program;
- Korekcje warstwy [Layer Photo Corrections] – program przechodzi do edycji kolorystycznej wybranej warstwy (dostępne również z menu kontekstowego dla warstwy);



- Wtapianie warstwy [Layer Blending Mode] – otwarte zostaje okno, w którym możemy ustawić dla wybranej warstwy efekty przenikania (dostępne również z menu kontekstowego dla warstwy).



Dostępne opcje:

- Wartość przenikania [Blending Value] – przenikanie brzegów warstwy (wygładzanie z określonym promieniem);
 - Powiększanie maski [Blending Mask Oversize] – promień wygładzania molda warstwy do którego wklejono zdjęcie;
 - Wypełnienie warstwy [Layer Opacity] – wartość całkowitego globalnego przenikania warstwy.
- Tryb Regionów [Region Selection Mode] - tryb zaznaczania kilku obszarów, do których zostanie potem wlany obrazek przeciągnięty z dolnej belki.
 - Tolerancja [Tolerance] – tolerancja dla tego rodzaju zaznaczania (czyli wartość pokazująca, jak musi być różny dany kolor od koloru wskazanego kursorem, żeby nie został już zaklasyfikowany do danego regionu);
- Auto upuszczanie [Auto Drop]
 - Tolerancja [Tolerance] – tolerancja koloru przy wklejaniu zdjęcia do obszaru o jednolitym kolorze (czyli wartość pokazująca jak musi być różny dany kolor od koloru wskazanego kursorem, żeby nie został już zaklasyfikowany do danego regionu);
 - Auto wtapianie [Auto Blending] – wygładza krawędzie obrazka wklejonego do wskazanego obszaru.

3. Kroki tworzenia albumu

Aby stworzyć album, przy pomocy Event Album Maker, wystarczy przejść przez 4 proste kroki:

1. Rozpocznij nowy Projekt Albumu - Określ nazwę, format i rozdzielczość stron, a następnie wybierz szablony i ornamenty, które chciałbyś użyć. Pomocnym narzędziem tworzenia albumu jest [Kreator Nowego Albumu](#).
2. Przygotuj zbiór zdjęć do albumu - użyj modułu [lbnSenderX](#) aby wybrać zdjęcia do albumu i skorygować je kolorystycznie. Pozwala on na grupową korektę i wyrównanie zdjęć przy pomocy automatycznych narzędzi. Dodatkowa funkcja programu to kalibracja monitora oraz możliwość dopasowania się do profilu koloru minilaba (na którym zdjęcia będą naświetlane) przy użyciu opcji zdjęcia referencyjnego.
3. [Tworzenie stron albumu](#) - wybierz stronę i przeciągnij poszczególne zdjęcia do wybranych miejsc na szablonie. Na tym etapie możesz edytować zdjęcia wykorzystując pasek narzędzi lub otwierając program Adobe® Photoshop® i korzystając z bardziej wyrafinowanych funkcji edycyjnych. Zobacz więcej na ten temat w: [Edycja strony w programie Adobe® Photoshop®](#)
4. Zapamiętaj lub wyeksportuj cały Projekt Albumu. (zobacz więcej na ten temat w [Eksport Albumu](#))

3.1. Kreator nowego albumu

W tworzeniu Albumu pomaga Kreator, dzięki któremu nie opuścisz żadnego kroku potrzebnego do utworzenia Albumu.

1. Pierwszym krokiem jest wpisanie podstawowych informacji o albumie – jego nazwy, ścieżki dostępu (katalogu), gdzie cały projekt będzie zapisany.

Kreator Nowego Albumu

Album Info

Katalog: C:\Users\EdytaP\Documents\Event Album Maker\Projekty\

Nazwa: Album1

Opis:

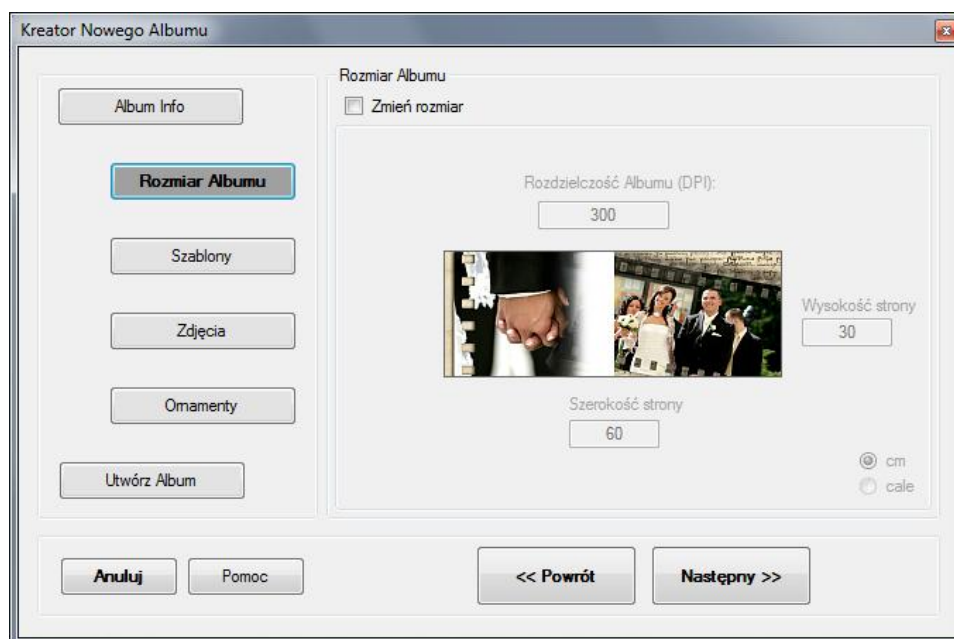
E-mail:

Autor:

Ścieżka: C:\Users\EdytaP\Documents\Event Album Maker\Projekty\Album1\

Anuluj Pomoc << Powrót Następny >>

2. Następnym krokiem jest ewentualna zmiana rozmiarów albumu. **UWAGA!** Każda zmiana rozmiarów spowoduje przeliczanie plików do wskazanej rozdzielczości i rozmiaru. Wymaga to odpowiednich zasobów: dostatecznej ilości pamięci RAM i przestrzeni dyskowej.



3. Krok trzeci polega na dodaniu:
- szablonów stron (TEMPLATES),
 - zdjęć,
 - ornamentów.
4. Czwarty krok to naciśnięcie przycisku [Utwórz Album], co pozwoli na utworzenie odpowiedniego katalogu i zapisanie w nim wszystkich dotychczas wybranych elementów Albumu.

Od teraz wszystkie elementy albumu znajdują się w jednym miejscu (w jednym katalogu). Podczas edycji możesz w dowolnym momencie przerwać pracę i powrócić do niej, nie tracąc wykonanych już elementów.

3.2. LbnSenderX

Program LbnSenderX jest częścią pakietu oprogramowania wspomagającego system cyfrowego naświetlania obrazów, wykorzystującego technologię digital CONTACT PRINTING. Na potrzeby programu Event Album Maker, LbnSender został uproszczony, aby wygodniej realizować funkcje w zakresie załadowania, przygotowania i wysłania plików graficznych do albumu. Używając tego modułu programu użytkownik może:

- wybrać pliki graficzne,
- dokonać korekty, wykonać kadrowanie i tym podobne operacje,
- wysłać pliki do Albumu, zapisać je na dysku lub płycie CD.

3.3. Tworzenie stron albumu

Każda strona albumu jest tworzona na bazie zaimportowanego szablonu, na który wstawiamy zdjęcia lub ornamenty. Strony są numerowane, a ich kolejność można dowolnie zmieniać.

Strony albumu zbudowane są warstwowo. Pusty szablon zawiera zazwyczaj kilka warstw ułożonych jedna nad drugą. Na ekranie uzyskujemy widok wszystkich warstw "z góry". Oznacza to, że warstwa wyższa przykrywa warstwę niższą. Każda warstwa oprócz obrazu zawiera informacje o stopniu przezroczystości każdego pixela. Można zatem w sposób dowolny tworzyć kombinacje wzajemnie przenikających się obrazów.

W programie EAM w sposób szczególny wyróżniamy warstwy, których nazwa rozpoczyna się słowem MOLD. Warstwa o tej nazwie traktowana jest jako obszar, do którego automatycznie dopasowywane są zdjęcia.

1. **WARSTWY** - wybierając w pasku menu WARSTWY rozwija się panel z opisem poszczególnych warstw edytowanej strony. W kolejnych kolumnach umieszczono:

- (oczeko) załączenie/wyłączenie widoku warstwy,
- miniaturkę warstwy,
- nazwę warstwy.

2. **Wybieranie warstwy** – jeśli istnieje konieczność wyboru warstwy, aby dokonać na niej operacji, można to zrobić na kilka sposobów:

- używając menu WARSTWY - wystarczy kliknąć na jej nazwie lub miniaturce,
- kliknij wprost na edytowanym zdjęciu - zaznaczona zostaje warstwa najwyższa, bezpośrednio pod wskaźnikiem myszki,

- trzymając wciśnięty klawisz CTRL, poprzez kolejne kliknięcia, zaznaczasz kolejne warstwy pod wskaźnikiem myszki,
- za pomocą prawego klawisza myszki rozwiń menu kontekstowe i wybierz warstwę z listy.

3. W jaki sposób umieszczane są zdjęcia w albumie?

Zdjęcie można umieścić na stronie albumu, przeciągając go myszką albo z obszaru zdjęć (dolna część przestrzeni roboczej), albo z dowolnego okna Windows. W momencie najechania myszką na edytowaną stronę, program szuka najwyższej warstwy, której nazwa rozpoczyna się od MOLD. Podświetla na czerwono obszar, w którym będzie umieszczone zdjęcie.

WSKAZÓWKI:

- Można wymusić włożenie zdjęcia na warstwę najwyższą poprzez wciśnięcie klawisza **SHIFT**,
- Wciśnięcie klawisza **ALT** umieści zdjęcie w warstwie najniższej,
- Po wykonaniu operacji wstawienia zdjęcia można dodatkowo poprzez naciśnięcie klawisza **G** powiększyć go do rozmiaru strony.

Zdjęcie umieszczone w ten sposób na stronie jest w trybie edycji. Można go dowolnie skalować i obracać. Aby zakończyć edycję, należy wcisnąć klawisz [Enter], aby zrezygnować z edycji – klawisz [Esc].

3.4. Edycja strony w programie Adobe® Photoshop®

Każdą stronę albumu można edytować korzystając z programu Adobe® Photoshop® (jeżeli program ten zainstalowany).

1. **Ścieżka do programu Adobe® Photoshop®** - Event Album Maker będzie mógł automatycznie współpracować z programem Adobe® Photoshop®, jeśli jest wskazana jego lokalizacja. Wybierz z menu USTAWIENIA >> KONFIGURACJA >> ŚCIEŻKA DO PHOTOSHOPA, a następnie wskaż plik programu **Photoshop.exe**. Zazwyczaj ścieżka dostępu do programu wygląda następująco: C:\Program Files\Adobe\Photoshop xxx\Photoshop.exe
2. **Otwieranie strony w Adobe® Photoshop®** - blokada edycji w Event Album Maker. Jeżeli potrzebujesz skorzystać z edycji zdjęcia bądź strony albumu w Adobe® Photoshop® najedź myszką na interesujący cię obiekt (w oknie stron lub oknie zdjęć i ornamentów). Za pomocą prawego klawisza myszki, wybierz komendę z menu kontekstowego "OTWÓRZ W PHOTOSHOPIE". Od tej chwili program EAM jest zablokowany i kontroluje pracę Adobe® Photoshop®, czekając na zamknięcie zdjęcia/strony (z zapisem lub bez zapisu).

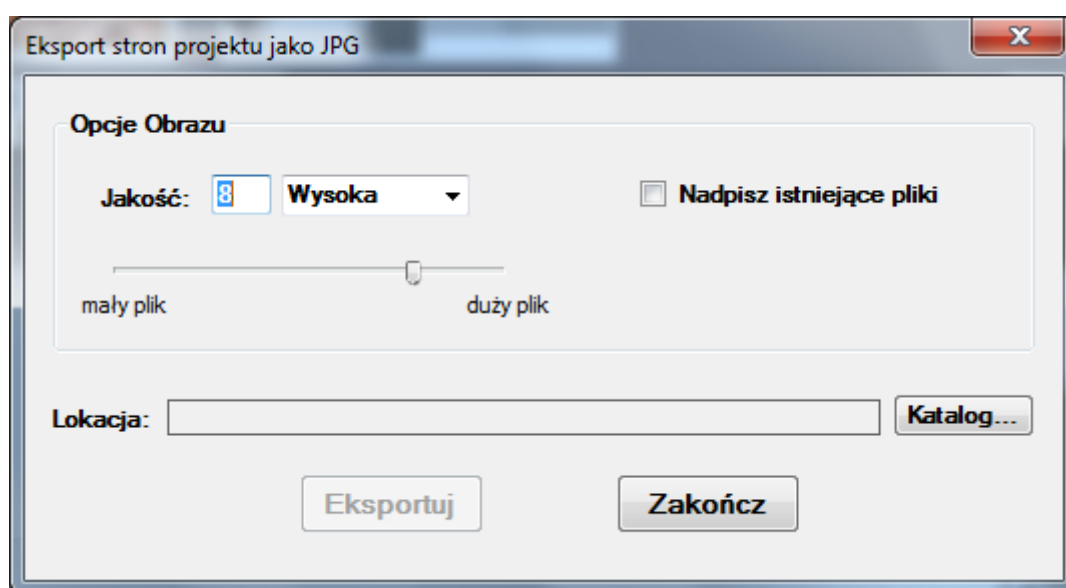
3. **Zakres dopuszczalnych zmian w Adobe® Photoshop®** - W pracy z Adobe®Photoshop®, możesz korzystać z całej jego funkcjonalności, jednak przed zakończeniem pracy konieczne jest postępowanie opisane w punkcie [Wskazówki do przygotowania szablonów](#).
4. **Powrót do Event Album Maker** - automatyczne odświeżanie. Aby powrócić do pracy w Event Album Maker konieczne jest zakończenie pracy ze zdjęciem/stroną w programie Adobe® Photoshop® - inaczej mówiąc, zamknięcie wywołanego programu Adobe® Photoshop®. Nie ma znaczenia (dla automatyki powrotu do EAM) czy zdjęcie/strona zostaną zapisane. Po tej operacji program EAM automatycznie aktywuje się ładując edytowane zdjęcie/stronę. **UWAGA!** Jeżeli zakończono pracę w programie Adobe® Photoshop® bez zapisu dokonanych zmian to załadowane zdjęcie nie będzie zawierać tych zmian.

3.5. Eksport albumu

Można wyeksportować wszystkie strony albumu jako: pliki JPG lub miniaturki JPG. Dzięki temu możemy przesłać strony albumu np. do konsultacji z klientem, w celu zatwierdzenia przez niego wyniku naszej pracy.

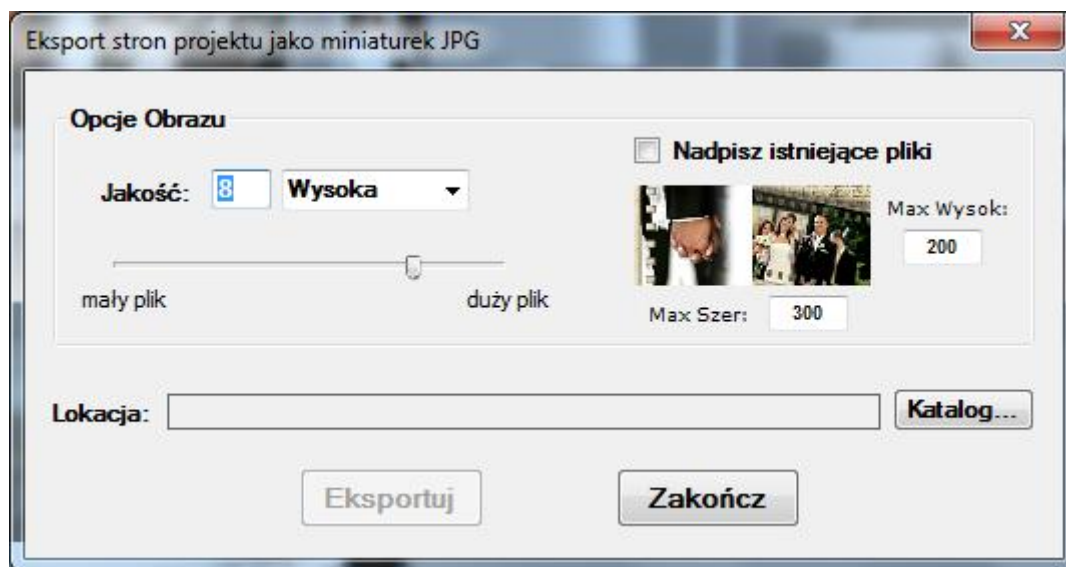
- Wybierz z menu: ALBUM >> EKSPORTUJ. Po wybraniu opcji WSZYSTKIE STRONY JAKO JPG wyświetli się ekran w celu podania przez użytkownika:
 - stopnia kompresji,
 - docelowego katalogu, w którym znajdą się eksportowane pliki.

UWAGA! Klawisz EKSPORTUJ będzie aktywny dopiero po podaniu ścieżki docelowego katalogu:



- Po wybraniu opcji WSZYSTKIE STRONY JAKO MINIATURKI JPG wyświetli się ekran w celu podania przez użytkownika:
 - stopnia kompresji i rozmiarów miniaturk,
 - docelowego katalogu w którym znajdą się eksportowane pliki.

UWAGA! Klawisz EKSPORTUJ będzie aktywny dopiero po podaniu ścieżki docelowego katalogu!



4. Edycja zasobów (szablony/ornamenty)

Jedną z głównych zalet programu jest wykorzystanie gotowych, profesjonalnych szablonów, których zestaw otrzymasz przy zakupie. Zawierają one wzór strony, który będziesz edytować podczas pracy. Po otwarciu każdego szablonu zobaczysz zaprojektowaną już stronę, z polami oczekującymi na umieszczenie zdjęć. Wystarczy przeciągnąć na nie wybrane zdjęcia, a gdy zachodzi taka konieczność - wykadrować. Nic nie stoi na przeszkodzie, abyś zmienił wygląd strony, np. przestawił elementy szablonu lub dodał własne ornamenty. Każda strona składa się z warstw, co dodatkowo zwiększa możliwości edycyjne. Pliki z szablonami oraz stronami Twojego albumu mają format zgodny z Adobe® Photoshop®. Dzięki temu możesz korzystać z wielu zaawansowanych funkcji tego programu przy edycji i tworzeniu nowych wzorów stron.

Zobacz dodatkowo: [Wskazówki do przygotowania szablonów](#).