

Ulead[®] GIF Animator[™] 5

使用手冊
友立資訊股份有限公司
2001 年 9 月

GIF Animator 中文版第5.05 版, 2001 年9 月

©1992-2001 友立資訊股份有限公司

著作權所有。未經友立資訊股份有限公司的書面授權, 任何人不得對本出版品的任何內容, 以任何方式(如電子方式或機械方式)翻印、流傳(包括照相、錄音)、儲存於可反覆讀取的系統上或翻譯任何語言, 亦不得有任何違反著作權法之行為。

軟體授權

本文所述及的軟體受到本產品附帶的授權合約書所保護, 該合約書載明此產品的合法及非法使用範圍。

授權和商標

ICI Library © 1991–1992 C-Cube Microsystems.

友立資訊股份有限公司、友立中英文標誌、Ulead GIF Animator、PhotoImpact、VideoStudio 與 MediaStudio Pro 均為友立資訊股份有限公司的商標。本手冊所提及的其他產品名稱和任何註冊或未註冊商標, 僅供識別之用, 且分別為其所屬公司的財產。

範例檔案

本光碟產品中所附之範例檔案僅提供您於個人電腦中作為使用本軟體產品之練習範本。該範例檔案之著作權為標示之著作權人所有, 非經著作權人授權不得為個人、商業用途或其他違反著作權法規定之行為。

北美洲與南美洲：

Ulead Systems Inc.

<http://www.ulead.com>

E-mail: info@ulead.com

總公司：

友立資訊股份有限公司

<http://www.ulead.com>

<http://www.asiapac.ulead.com>

<http://www.ulead.com.tw>

E-mail: info@ulead.com.tw

歐洲：

Ulead Systems GmbH

<http://www.ulead.de>

E-mail: info@ulead.de

日本：

Ulead Systems, Inc.

<http://www.ulead.co.jp>

E-mail: info@ulead.co.jp

目錄

簡介 Ulead GIF Animator	4
有哪些新功能	6
使用入門	8
安裝	8
執行程式	8
自訂工作方式	9
GIF Animator綜覽	11
介面剖析	11
GIF Animator內的工作模式	12
目前的 GIF Animator使用者須知	14
教學課程	15
建立動畫專案	16
簡介 UGA 專案檔	16
建立新的專案	16
使用動畫精靈	17
以影像、動畫或視訊檔開始	18
設定底框大小	18
處理物件	20
新增影像物件	20
物件管理員面板	21
以工具面板處理物件	23
新增陰影	30
管理多個物件	31
處理畫格	33
畫格面板	33
橫幅文字	36
新增橫幅文字	36
使用外掛濾鏡	38
使用視訊特效	39
將動畫最佳化	41
「最佳化」模式的工作區	42
最佳化程序	43
預覽作品	45
在「編輯」模式內	45
在「預覽」模式內	46
在 Web 瀏覽器內	46
儲存與匯出	47
儲存作品	47
共享動畫	50
IndexEditor	52
附錄：GIF 色盤	54
快速鍵	55
索引	56

簡介 Ulead GIF Animator

Ulead GIF Animator是個強大的 GIF 動畫工具，可讓您建立適用於網頁、簡報與多媒體標題的高震撼力動畫。透過組合、編輯與套用特效等功能，GIF Animator 提供您全方位的動畫工具。此外，GIF Animator 也讓您完整地控制最佳化程序，不僅可製作適用 Web 的精簡動畫，並且保存絕佳的影像品質。當您要製作最後的動畫檔時，更可選擇將動畫輸出成各式各樣的檔案格式，包括了 GIF 動畫、Windows AVI、QuickTime、Autodesk 動畫、影像序列，甚至包括 Flash 動畫。

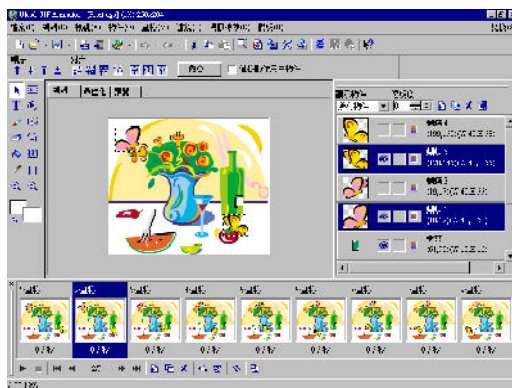
此處只讓您約略瞭解 GIF Animator 的強大功能，如需程式新功能的詳細資訊，請參閱 P.6 「有哪些新功能？」小節。

動畫與最佳化精靈

GIF Animator 所提供的內建精靈可幫您完成建立動畫所需的所有困難工作。若您是個新手，可藉由動畫精靈輕鬆地製作動畫。這個精靈提供了四個迅速輕鬆的步驟，協助您完成整個製作過程。當您編輯完動畫之後，可使用最佳化精靈自動將輸出檔壓縮至最小，以便更迅速地下載於 Internet 上。

簡易好用的介面

GIF Animator 的整合型介面可讓您便捷地處理動畫。標籤形式的介面可快速切換至不同的工作模式，以進行編輯、最佳化、預覽動畫等工作。組成動畫的畫格整齊地顯示於畫格面板上，您可在此新增、移除或重整畫格，並自訂個別畫格的播放選項。您也可透過物件管理員面板輕鬆地管理動畫內的物件。此外，工作區預覽或即時的瀏覽器預覽功能，均可讓您一邊編輯動畫專案，一邊迅速地檢視工作成果。



物件導向的編輯

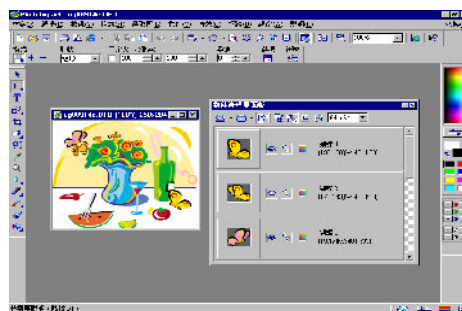
雖然 GIF Animator 的功能主要在後製作方面，但它亦可讓您以全彩模式管理物件。透過工具面板提供的各式工具，您可加入文字物件，並針對影像物件進行小幅的修補與編輯。若要進行更複雜的編輯，還可將畫格內的物件直接傳至最愛的影像編輯程式，執行進一步的改善或加入特效。若您是以 Ulead PhotoImpact 來建立新的文字，或將特效套用至文字，當您將它們 (*.ufo 檔案格式) 放回 GIF Animator 工作區之後，仍可繼續進行編輯。

動態橫幅文字

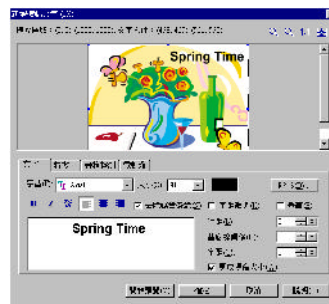
GIF Animator 可讓您建立耀眼奪目的動態橫幅文字。您可合併不同的效果，例如加入霓虹光芒、套用移入與移出特效。GIF Animator 也可讓您設定橫幅文字的格式、對齊方式與行距等屬性。

外掛模組特效與視訊特效

您可將 Photoshop 32 位元外掛模組加入 GIF Animator 內，並套用至影像物件上。此外，GIF Animator 也提供許多視訊濾鏡與特效，用以建立畫格轉換時的出色轉場效果，讓您的動畫更有看頭。



注意：GIF Animator 5 可開啟任一個 Ulead PhotoImpact 版本所建立的 UFO 檔。不過，儲存於 GIF Animator 5 內的 UFO 檔僅能以 GIF Animator 5 或 Ulead PhotoImpact 6 來開啟。



有哪些新功能

這一版的GIF Animator大幅地改善了整體的程式介面，並提供您許多全新功能，讓您更有彈性地編輯、最佳化與輸出動畫專案。此外，建立動畫的方式也越來越有效率。

增強的使用環境

- 現在介面更好用了。您可將工具面板貼附至程式邊界，也可將它轉變成浮動的面板。
- 工作區預覽功能可讓您在編輯模式內檢視全彩預覽畫面。

物件導向的編輯與組合功能

- 文字、影像與橫幅文字物件均讓動畫的組合更為簡易。
- 變形工具可讓您改變物件大小與旋轉物件。
- 改善的選取工具可增加 / 減少選取區，亦可產生柔邊、去除鋸齒邊緣、載入選取區與改選未選取區域。
- 物件管理員面板列出動畫專案內的所有物件。您可用它來顯示物件、隱藏物件、自訂物件特性、並設定物件的圖層。
- 連續漸變可將物件轉成動畫的過程自動化。此新功能可自動替選定的物件產生中間的位置，以模擬動作與淡入 / 淡出的效果。

跨應用程式的整合能力

- 您可在 GIF Animator 內將物件送至其他的影像編輯程式 (例如 Ulead PhotoImpact 6、Photoshop 或 Paint Shop Pro) 內作進一步的編輯。
- Photoshop 圖層與 PhotoImpact 物件也可在 GIF Animator 內開啟成個別的物件。

改善的文字處理功能

- 文字物件在輸入之後，仍可繼續編輯。
- 字元等級的格式設定功能可將文字內的個別字元設成不同的字型、樣式、字距等特性。



具柔邊的選取工具可讓您在 GIF 中建立半透明的效果。



在使用變形工具時，可拖曳控制點，將動畫內的物件予以變形。

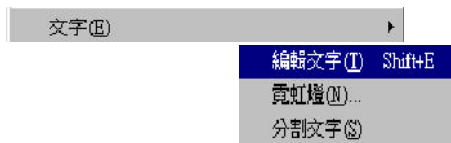


連續漸變

- 行距與基底線偏移選項可調整多行文字的間距。
- 漸層與材質填充可在文字內填入多種色彩與圖樣。
- 增加霓虹燈特效，並讓您分割文字，以便編輯個別的文字。

改善的橫幅文字

- 可重複編輯的橫幅文字可讓您修改橫幅文字的效果與設定。
- 完整的排字控制能力提供您字元等級的格式設定、行距等功能。
- 透過霓虹燈光芒，並套用移入 / 移出特效，您可合併這些效果。



新的視訊濾鏡

- 新的色彩取代與色彩偏移視訊濾鏡提供了動態的色彩特效。

更多的最佳化控制能力

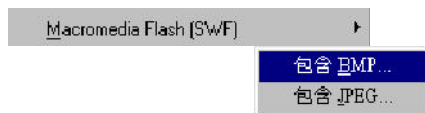
- 改善的最佳化引擎可進一步縮減檔案大小！
- 並列的處理前後預覽畫面可即時顯示最佳化的結果與檔案大小。
- 「遞色」與「破壞型」調整功能可讓您更細膩地控制 GIF 壓縮程序。
- 「轉換成 Web 安全色彩」選項可將色彩轉換成最接近的 Web 安全色彩。
- 「色盤比例」可針對紅色、綠色或藍色保留較多的色盤色彩個數。
- 色盤管理功能可讓您鎖定、排序與轉換索引色彩。
- 您可依檔案大小或壓縮率進行壓縮。



左圖：全彩畫面 右圖：索引式色彩畫面

改善的輸出選項

- 您可將物件存成 Ulead PhotoImpact 6 UFO 與 Photoshop PSD 檔案格式的圖層。
- 以 BMP 或 JPEG 格式，將專案匯出成全彩 Flash 動畫。
- 以全彩形式將動畫存成 AVI 視訊、MPEG 視訊或 QuickTime 影片。



使用入門

安裝 GIF Animator 相當容易。安裝精靈可逐步地引導您完成安裝程序。在您第一次執行 GIF Animator 時，可先根據自己的需求自訂程式。

安裝

安裝 GIF Animator：

- 1 將 GIF Animator CD 放入光碟機內。
- 2 當安裝畫面出現之後，依照指示將 GIF Animator 安裝到電腦內。

注意：若安裝畫面未自動出現，請按 Windows 工作列中的「開始」按鈕，然後點選「執行」指令。當「執行」對話方塊開啟時，輸入 D:\setup.exe，然後點選「確定」（此處的 D 是光碟機字母）。



安裝完 GIF Animator 之後，請花一點時間連線至友立網站 (<http://www.ulead.com>) 來進行線上註冊。成為註冊的使用者不僅可享有產品與資訊的更新資料，更可透過技術支援服務，解決使用 GIF Animator 程式時碰到的任何問題。

執行程式

執行 GIF Animator 程式：

- 連按兩下 Windows 桌面上的 GIF Animator 圖示。
- 或者
- 在 Windows「開始」功能表的「Ulead GIF Animator」程式群組內選取 GIF Animator 圖示。

注意：如需 GIF Animator 的詳細資訊，可按下 [F1] 開啟程式的線上說明。此外，您亦可選取「說明：線上教學」來閱讀友立網站中的教學課程。



自訂工作方式

在開始建立動畫專案前，請先選取「檔案：偏好設定」[F6]來自訂GIFAnimator，並指定如何處理動畫。例如，您可定義畫格顯示時的標準延遲時間、選擇預覽作品所採用的瀏覽器、設定復原層級等等。點選「偏好設定」對話方塊內的標籤可選取您要的選項。

底下列出了處理動畫時常用的選項。如需所有可用選項的相關資訊，請按「偏好設定」對話方塊內不同標籤的「說明」。

設定您要的復原/重做層級：

- 點選「一般」標籤。設定較大的「復原層級」可在您執行完多個動作之後，隨意地取消或重新套用一些動作，以取得您要的動畫結果。

注意：最大的復原/重做層級為50。



「偏好設定」對話方塊-「一般」標籤

定義動畫的標準播放設定：

- 在「一般」標籤中輸入延遲時間，以設定每個畫格的標準顯示時間，亦即動畫的速度。此外，您也可在「移除方式」清單內，選取顯示下個畫格前應如何去除目前的畫格。

注意：將「延遲」選項設成100可讓每個畫格顯示一秒。



「偏好設定」對話方塊-「新增影像視訊」、「開啟儲存」與「編輯」標籤

顯示或隱藏彈出式訊息：

- 「新增影像/視訊」、「開啟/儲存」與「編輯」標籤內提供了一些訊息與選項，可讓 GIF Animator 在執行完某些動作或處理完物件之後顯示訊息。

使用外掛濾鏡：

- 在「外掛濾鏡」標籤內選取一核取方塊，然後點選「瀏覽」，將 GIF Animator 連結至其他程式的外掛資料夾 (例如 Ulead GIF-X.Plugin 或 Adobe Photoshop)，並存取該程式的外掛濾鏡。接著您可在 GIF Animator 內將該外掛濾鏡套用至您的動畫專案。

注意：如需載入外掛濾鏡，以及將它們套用至動畫專案的詳細資訊，請參閱P.38「使用外掛濾鏡」小節。

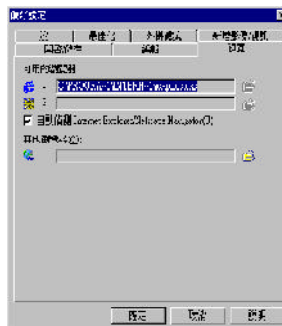


「偏好設定」對話方塊-「外掛濾鏡」標籤

選取欲用來預覽的Web瀏覽器：

- 若希望 GIF Animator 在預覽動畫時，自動找出並使用這些 Web 瀏覽器，請選取「預覽」標籤內的「自動偵測 Internet Explorer/Netscape Navigator」選項。

注意：如欲使用別的Web瀏覽器，請點選「其他瀏覽器」選項底下的瀏覽按鈕，找出您要的瀏覽器。



「偏好設定」對話方塊-「預覽」標籤

設定預設的最佳化預設項目：

- 在「最佳化」標籤的「最佳化預設項目管理員」清單內選取一最適合將 GIF 動畫最佳化的預設項目。接著點選「將選定的選項設成預設值」，讓它成為每次您移至「最佳化」模式時的預設項目。



「偏好設定」對話方塊-「最佳化」標籤

注意：

- 預設的最佳化預設項目為 Photo 256。
- 如需最佳化的詳細資訊，請參閱P.41「將動畫最佳化」小節。

GIF Animator 綜覽

建立絕佳動畫所需的工作均包含於GIFAnimator所見即所得的介面內。透過其拖放式功能及可匯入 30多種檔案格式的能力，GIF Animator可讓您完成任何想像得到的作品。

介面剖析

GIFAnimator介面的核心為工作區，您可在此建立與編輯動畫。工作區內包含了三個模式標籤，可讓您切換至不同的工作模式來完成動畫。每次您點選不同的模式標籤時，可用的工具列與面板均會隨之改變。

當您執行GIFAnimator時，程式會先從「編輯」模式開始來組合您的動畫。下圖顯示了「編輯」模式下的GIF Animator介面。底下幾頁則提供其他三個模式的介面細節。



GIF Animator 內的工作模式

GIF Animator 提供了完成動畫所需的三種基本工作模式-編輯、最佳化與預覽。當您建立動畫時，可依需要切換至這三個標籤。

每個工作模式均提供一組不同的處理工具。底下幾節將說明如何在不同的模式中建立 GIF 動畫，並介紹每種模式內的可用工具。

「編輯」模式

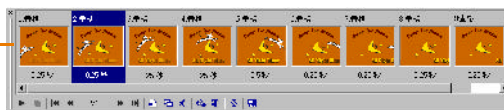
「編輯」模式是 GIF Animator 的預設工作模式，此模式的工作區提供一個可組合與編輯動畫的工作區域。

請先在「編輯」模式內規劃動畫所需的畫格或場景個數，此工作可透過畫格面板來完成。在動畫的發展過程中，您可使用畫格面板來新增、移除與排列畫格，並設定播放選項。

接下來可加入物件，物件相當於參與動畫的“演員”。所有加入動畫內的物件都會列在物件管理員面板之中，此面板除了記錄所有的物件外，更重要的，您可使用此面板來指定哪些物件將會(或不會)出現在動畫的某些畫格內。

不管物件為文字或影像，均可進行編輯與管理。工具面板提供編輯物件所需的工具。當您選好編輯工具之後，該工具所使用的對應控制項與選項將出現在屬性工具列內。

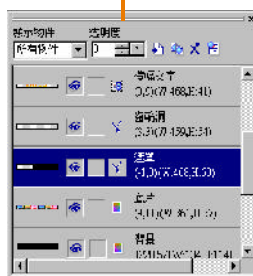
注意：如需畫格面板的詳細資訊，請參閱 3.33 的「處理畫格」小節。



畫格面板

浮動面板

在預設狀態下，這些面板均貼附至程式的某個位置。連按兩下面板區域可將它轉成浮動面板(有標題列)，此時您可將它移到任意位置。再連按兩下標題列，則可還原至預設的貼附位置。



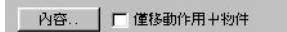
物件管理員面板



工具面板



屬性工具列



「最佳化」模式

「最佳化」模式可讓您在儲存 GIF 動畫檔之前，先壓縮動畫。將動畫最佳化不僅可產生高品質的影像，還可取得較小的檔案，以便快速地傳輸於 Web 上。

「最佳化」模式的工作區將並排顯示處理前後的預覽畫面，並顯示最佳化後的檔案大小，與下載動畫所需的預估時間。

若要將動畫最佳化，請先指定動畫的可用色彩數。GIF Animator 的屬性工具列提供了色盤預設項目的清單供您選用，以簡化此工作。選定預設項目的相關最佳化設定可透過屬性工具列內的各種控制項與選項來進行調整。如需自訂設定的逐步指引，可點選「最佳化精靈」按鈕。

若要進行更高階的最佳化處理，請使用最佳化面板來自訂更多選項，並指定是要使用一個整體色盤，或針對某些動畫畫格使用局部色盤。您可使用調色盤來檢視或編輯整體或局部色盤內的色彩。



預覽模式

在處理動畫時，可隨時點選「預覽」模式標籤來檢視作品的進度與結果。此模式可在 GIF Animator 內顯示動畫的預覽畫面，就如在 Web 瀏覽器內顯示的一般。



「最佳化」模式內的處理前後預覽畫面



屬性工具列



最佳化面板

色盤

秘訣：最佳化面板與色盤可經由「檢視」功能表來顯示或隱藏。

注意：

- 若要在 GIF Animator 內顯示 Web 預覽結果，您的電腦必須安裝有 Internet Explorer 4.0 或更高的版本。否則「預覽」標籤將無法選用。
- 若要直接在 Web 瀏覽器內預覽動畫，請按一般工具列內的瀏覽器按鈕。您可選取「檔案：偏好設定 - 預覽」來自訂這些按鈕。

目前的 GIF Animator 使用者須知

雖然GIFAnimator的使用者對於此程式的絕大部分應該都很熟悉，但是本版的許多功能表指令與功能均在內容上做過一些變更與改進。下表可協助使用者輕鬆地自前幾個版本移轉至 Ulead GIF Animator 5。

在前幾個版本中

只能儲存GIF動畫檔案格式。

使用影像圖層的觀念來建立動畫。圖層窗格可整理動畫內的圖層。

「圖層：移動精靈」可自動產生一系列的圖層，並調整其位置，藉此建立移動效果。

「圖層：移動動畫」可合併兩個不同的動畫檔，有效地將動畫放入動畫內。

透過將某個色彩設成透明索引值，讓影像圖層的某些區域成為透明。

「編輯：整體屬性變更」可將影像圖層的屬性調成一致。

在 Ulead GIF Animator 5 內

存成可保留畫格與物件資訊的原生檔案格式 (*.uga)，並提供更多的輸出選項。

使用畫格與物件的概念建立動畫。畫格面板顯示出動畫所包含的畫格。物件管理員面板則顯示物件，並讓您設定物件的特性。

「畫格：連續漸變」可透過變化物件位置與套用不同的透明度，在產生的動畫序列中建立動作與淡化效果。

「物件：分配至畫格」可將畫格內的選定物件分配至連續的畫格之中。

當您從別的程式中將動畫或視訊檔拖曳到 GIF Animator 5 之後，程式將提供選項，讓您決定如何將這些畫格插入目前的工作區內。

透過橡皮擦工具或刪除選取區，您可輕鬆地讓物件內的選定區域成為透明。

「畫格：將不同畫格的物件調成一致」可調整動畫內的選定物件屬性，讓它 and 所有或選定畫格的屬性一致。

教學課程

在建立動畫時，務必於開始組合動畫內容前，先規劃場景的順序。此外，您也要取得所需的每個物件，或確定可建立它們。

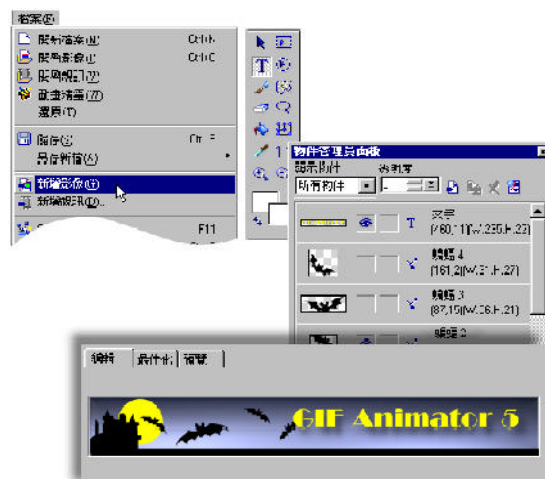
此簡短的教學課程將逐步地帶您從頭到尾地建立動畫。每個步驟均提供使用手冊內的相關小節。如需動畫製作過程的每階段細節，請參閱這些小節。

建立動畫：

- 1 選取「檔案：開新檔案」，並設定底框大小來建立新的專案。
(如需建立新專案的各種方式，請參閱 P.16。有關設定底框大小的資訊，請參閱 P.18。)
- 2 在畫格面板內加入一些畫格。
(細節請參考 P.33。)
- 3 插入一些物件。您可將影像檔當作物件插入專案內，並建立簡單的文字與橫幅文字。
(如需文字與影像物件的細節，請參閱 P.20。如需建立橫幅文字的細節，請參閱 P.36。)
- 4 針對每個畫格，使用物件管理員面板來顯示或隱藏物件，以設定物件的顯示狀態。
(如需詳細資訊，請參閱 P.21。)
- 5 選好畫格之後，選取「畫格：畫格內容」來設定「畫格延遲」，以指定每個畫格的顯示時間。
(細節請參考 P.33。)
- 6 點選「最佳化」標籤，將動畫最佳化。
(如需最佳化細節，請參閱 P.41。)
- 7 選取「檔案：儲存」來儲存作品(存成 *.uga 檔)。您也可以將它存成 GIF 動畫、Flash 等格式。
(如需儲存與匯出動畫的詳細資訊，請參閱 P.47。)



新增空白畫格



建立與新增物件



設定畫格內容

建立動畫專案

動畫是由“畫格”所組成，當畫格連續顯示時，就會產生移動的效果。GIF Animator可讓您一個畫格一個畫格地建立動畫。您可替每個畫格加入影像和其他物件（例如橫幅文字），或插入數位視訊的一部份。您也可採拖放操作方式，插入整個資料夾的內容，或多個選定檔案。

簡介 UGA 專案檔

當您建立新動畫時，GIF Animator會在工作區內開啟新的專案，專案的格式為GIF Animator專用的特殊檔案格式uga。此類檔案可讓您加入文字、影像和橫幅文字，以製作動畫。GIF Animator會將它們存成專案內的物件。下次您開啟專案檔時，仍可個別地編輯物件。

建立新的專案

建立動畫專案的方法有許多種，GIF Animator執行時所顯示的啟動精靈清楚地列出所有的方法。您可點選對應的按鈕來選擇您要的方法。

底下簡短地描述啟動精靈所列的各種方法，您也可透過GIF Animator內的功能表指令來選用它們，這些指令也列在底下。



- 動畫精靈 - 引導您逐步地建立動畫。
(「檔案：動畫精靈」)



- 空白動畫 - 根據您選定的底框大小與色彩來開啟新的專案。(「檔案：開新檔案」[Ctrl + N])



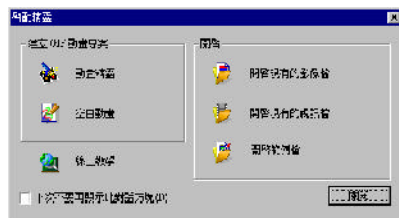
- 開啟現有的影像檔 - 開啟一影像檔，並以物件的形式將它加至新的專案內。
(「檔案：開啟影像」[Ctrl + O])



- 開啟現有的視訊檔 - 開啟視訊或動畫檔，並將它所有的畫格加至新的專案內。
(「檔案：開啟視訊」)



- 線上教學 - 連至友立網站的 GIF Animator 教學課程網頁。



啟動精靈

注意：當您使用動畫精靈或開啟影像視訊檔時，GIF Animator 會建立具透明背景的新專案。若您從空白的動畫開始建立，則可選取底框大小與色彩。選定的色彩將以獨立物件的形式加至新的專案內。

使用動畫精靈

動畫精靈可逐步地引導您設定底框大小、加入影像（或視訊）、自訂動畫的播放選項，讓您迅速輕鬆地建立動畫專案。您可使用動畫精靈視窗底端的按鈕在這些步驟中前後移動。

使用動畫精靈：

- 1 在啟動精靈中點選「動畫精靈」。（或選取「檔案：動畫精靈」。）
- 2 選取預設的底框大小，若要自行指定大小，則在「寬度」與「高度」選項內輸入底框的大小。
(如需詳細資訊，請參閱 P.18 的「設定底框大小」)。
- 3 點選「新增影像」來選取一個或多個影像檔，並以物件形式將它們加至新的專案內。若希望專案一開始即包含視訊，請按「新增視訊」來選取視訊檔。
- 4 替動畫內的每個畫格指定延遲時間，作為預設的播放速度，其單位為 1/100 秒。例如，若希望每個畫格顯示一秒，請輸入 100 作為延遲時間。
指定播放速度的另一個方式是輸入您要的畫格速率（每秒所要顯示的畫格數）。您只要指定這兩個選項之一，另一個選項就會自動調整。
- 5 點選「完成」，將新的專案開啟於工作區內，而影像物件或畫格則出現在透明的背景上。



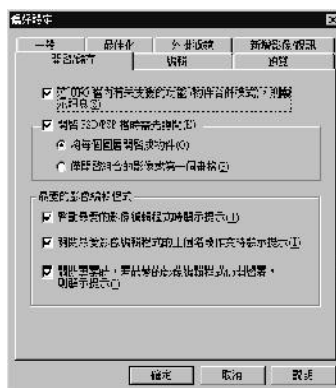
以影像、動畫或視訊檔開始

GIF Animator可支援眾多的影像、動畫與視訊檔，並讓您直接在程式內開啟它們。當您開啟媒體檔時，程式將建立新的專案，並將檔案內容加至專案內。底框大小將採用媒體檔的原本大小。

若要將影像檔開啟成新專案內的物件，請選取「檔案：開啟影像」[Ctrl+O]。若希望新的專案一開始即包含現有動畫或視訊檔內的畫格或「場景」，請選取「檔案：開啟視訊」。

秘訣：從「Windows 檔案總管」內將一個影像、動畫或視訊檔拖曳到GIF Animator的標題列內，也可將該檔案開啟成新的專案。

您在 GIF Animator 內開啟 Photoshop (*.PSD) 與 Paint Shop Pro (*.PSP) 檔這類多重圖層的影像檔之前，可先選取「檔案：偏好設定」，並按「開啟/儲存」標籤來指定這些檔案的開啟方式。您可選擇每次均「將每個圖層開啟成物件」，或選取「僅開啟組合的影像或第一個畫格」選項，將所有的圖層合併成一個物件。若希望 GIF Animator 每次開啟檔案前均顯示這些選項，請記得選取「開啟 PSD/PSP 檔時需先詢問」選項。



「偏好設定」對話方塊 - 「開啟/儲存」標籤

設定底框大小

底框大小決定了動畫畫格播放於螢幕時的尺寸。若您使用動畫精靈或選取「檔案：開新檔案」來建立新的專案，可從預設項目中選擇一個底框大小，如欲自行指定大小，則可輸入您要的「寬度」與「高度」。若要將自訂的底框大小加至預設項目清單內，請按「新增預設項目」按鈕。



「開新檔案」對話方塊內的「底框大小」預設項目

因為 GIF 動畫廣泛用於建立網頁上的橫幅廣告，GIF Animator 提供您適用於橫幅廣告的預設底框大小。底下列出 GIF Animator 預先提供的底框大小：

底框大小 (單位為像素)	橫幅類型	底框大小 (單位為像素)	橫幅類型
60 x 60	按鈕	180 x 150	矩形
75 x 75	按鈕	230 x 33	小型
88 x 31	按鈕	234 x 60	一半
120 x 90	按鈕	300 x 250	中型矩形
120 x 120	正方形按鈕	336 x 280	大型矩形
120 x 240	垂直	468 x 60	完整

當您設完底框大小，並開始處理專案之後，仍可隨意地修改尺寸，例如若可用空間不足以組合動畫，即可將之放大；而將底框大小儘量縮小，則有助於減少動畫的檔案大小。

若要變更底框大小，請使用下列的「編輯」功能表指令：

- 底框大小 - 僅調整底下的底框大小。已加至專案內的所有物件將維持不變。
- 調整影像大小 - 同時調整底框與物件的大小。此指令可讓您等比例地調整專案內的物件與底框大小。
- 剪裁底框 - 修剪底框，以移除多餘的空間或不要的區域。若您已選取物件，最外圍物件的邊界將作為剪裁依據。若某些物件上有選取區，選取區外圍的區域將被裁掉。



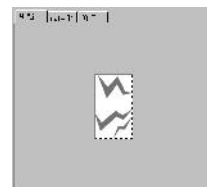
原本



套用完「底框大小」指令



套用完「調整影像大小」指令



根據物件來剪裁底框



根據選取區來剪裁底框

處理物件

因為物件是每個動畫畫格的核心，瞭解如何建立與控制物件將是成功製作動畫的關鍵。

新增影像物件

當您規劃好動畫的相關特性（例如大小與物件類型）之後，下一步就是將物件插入動畫專案的每個畫格內。您可使用下列方法之一將影像物件加入動畫專案內：

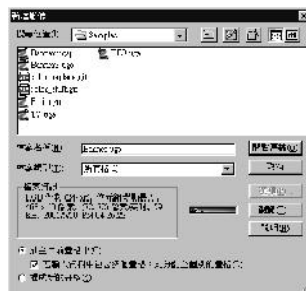
- 選取「檔案：新增影像」 從影像檔插入影像物件。影像檔可為靜態影像、GIF動畫、動畫專案 (*.uga)、Photoshop (*.psd) 檔、Paint Shop Pro (*.psp) 檔，甚至可以是 GIF Animator 或 PhotolImpact 所建立的 *.ufo 檔。
- 選取「檔案：新增視訊」 從不同格式的視訊檔插入影像物件，例如 AVI 與 MPEG。
- 直接從「Windows 檔案總管」將影像檔或視訊檔拖曳到 GIF Animator 工作區內。
- 複製與貼上 - 您可先在 Ulead PhotolImpact 或 Adobe Photoshop 這類影像編輯程式中建立影像物件，接著把它複製 [Ctrl+C] 到剪貼簿內，然後貼回 [Ctrl+V] GIF Animator 的畫格之中。
- 將選取區轉換成物件 - 您可以直接在 GIF Animator 內的既有影像物件上建立選取區域。接著以複製 [Ctrl+C] 與貼上 [Ctrl+V] 方式來建立物件。複製好的選取區域將顯示成目前畫格內的物件，而在其他的畫格內則為隱藏的物件。

從影像檔加入影像物件：

- 1 在畫格面板內選取欲加入影像物件的畫格。（如需畫格面板的細節，請參閱 P. 33。）
- 2 選取「檔案：新增影像」，或點選「新增影像」按鈕。
- 3 選取您要的影像檔，然後選擇一個選項：
 - 「插至目前畫格中」 將影像物件加至作用中畫格內。
 - 「插成新的畫格」 將影像物件加至作用中畫格後的第一個畫格內。
- 4 點選「開啟舊檔」。



畫格面板內的選定畫格



「新增影像」對話方塊

從視訊檔加入影像物件：

- 1 在畫格面板內選取欲加入影像物件的畫格。（如需畫格面板的細節，請參閱.33。）
- 2 選取「檔案：新增視訊」，或按「新增視訊」按鈕。
- 3 選取您要的視訊檔，然後按「開啟舊檔」。

注意：和影像檔不同的是，您一次只能插入一個視訊檔。如需插入選項的細節，請參閱.18。

秘訣：建議您使用較短的視訊。這是因為視訊檔通常都包含許多畫格，因此會大幅地增加動畫檔的大小。



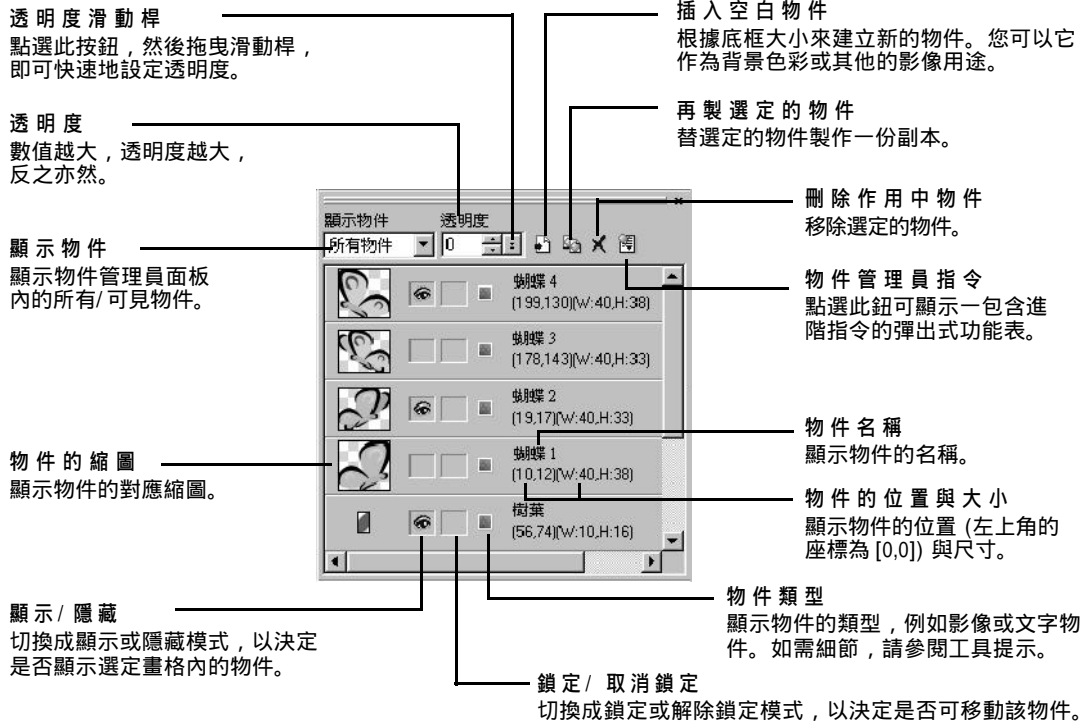
「新增視訊」對話方塊

物件管理員面板

物件管理員面板會將動畫專案內的所有物件顯示成個別的縮圖。每個縮圖均反映出您套用到對應物件的最新修改。每個縮圖也會依照其建立順序依序地編號。（最後建立的物件將列在最頂端。）

- 點選物件管理員內的物件，即可選取工作區內的對應物件。若物件很小、彼此重疊或隱藏在其他物件後面，此功能就很有用。
- 連按兩下物件可檢視或編輯其特性，例如名稱、位置與大小。
- 和其他標準的 Windows 程式一樣，物件管理員面板亦可讓您使用[Shift]與[Ctrl]來選取多個物件。相同的運作方式也適用於工作區。
- 若要變更每個物件圖層的順序，請直接在物件管理員面板內拖曳縮圖。
- 出現在不同動畫畫格內的相同物件可具有不同的屬性。您可使用物件管理員面板內的指令來調整屬性。

下一頁顯示了物件管理員面板的主要功能。



物件可疊放在工作區內的不同圖層位置。若要變更堆疊順序，只要在物件管理員面板內將選定的物件拖曳到您要的位置即可。

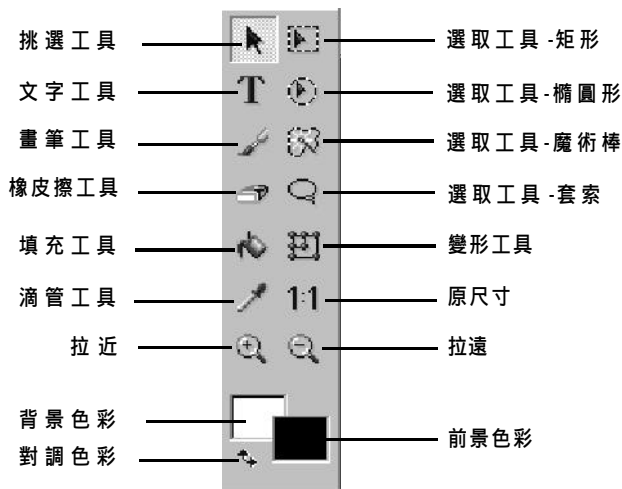
此外，以滑鼠右鍵按工作區或物件管理員面板內的選定物件，可顯示一功能表，讓您迅速地選擇一些物件的相關指令。（底下幾節將說明一些指令。）



滑鼠右鍵功能表

以工具面板處理物件

工具面板提供一系列的工​​具，讓​​您編輯與檢視動畫專案內的物件。底下幾節將仔細地描述每個工具。



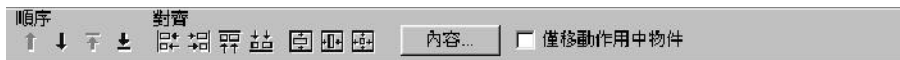
注意：大多數的工具都無法用於「最佳化」與「預覽」模式之中。



挑選工具

挑選工具可在工作區內選取或移動物件。請先選取物件，然後再進行修改。

- 若要選取物件，可直接在工作區內點選它。
- 若要選取多個物件，請按住[Shift]或[Ctrl]，然後再按滑鼠。
- 選好物件之後，將它們拖曳到您要的位置。
- 連按兩下物件，即可檢視或編輯其特性。
- 使用屬性工具列的其他選項來整理物件。如需特定功能，請參閱工具提示。



屬性工具列- 挑選工具

秘訣：若工作區內有許多物件彼此重疊，可選取「僅移動作用中物件」選項，以便輕鬆地移動目前選定的物件，而不致意外地選取或移動其他物件。

注意：

- 您可直接在物件管理員面板中點選物件來選取它們。
- 您選取物件時，物件管理員面板將以藍色標出作用中物件，方便您直接在物件管理員面板內處理這些物件。
- 為了協助您輕鬆識別目前選定的物件，當您將滑鼠移到選定物件上時，滑鼠游標將變成黑色。



選取工具



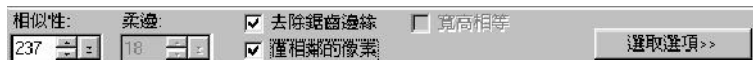
矩形、橢圓形、魔術棒和套索選取工具可直接在物件上建立任意形狀的選取區。當選取區建好之後，可再使用填充、畫筆等工具來編輯它，或使用複製 [Ctrl+C] 與貼上 [Ctrl+V] 直接建立物件。



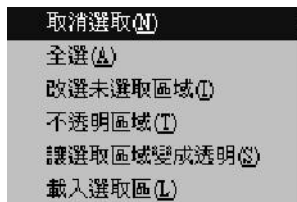
注意：

- 若要在物件上建立選取區，請先選取該物件。
- 色彩只能套用至選取區域內。
- 您可在物件邊界外選取一個區域。若您將色彩套用至該選取區上，選取區域將與選定的物件合併，形成一個物件。

雖然這四種選取工具產生的形狀不同，但都共用相同的屬性工具列。在建立選取區時，可根據實際需要使用最適合的選項。此外，點選「選取選項」按鈕亦可顯示一彈出式功能表，提供您更多的選取區控制功能。



屬性工具列-選取工具



秘訣：點選「選取選項」按鈕，並選擇「取消選取」可清除現有的選取區，而不影響您先前套用至選取區域上的效果例如套用色彩。

點選「選取選項」按鈕後出現的功能表

秘訣：

- 有時候您需要讓一些GIF影像成為透明。此時請先建立一塊選取區域，接著選取「編輯：讓選取區域透明」[Del]（或按「選取選項」按鈕，然後選取「讓選取區域透明」。）
- 建立特殊效果時（例如加入色彩，細節請參考P.27。），通常需要先在現有物件上建立選取區域。不過，此法會在稍後繼續修改時碰到困難，因為所有效果都會合併至原本的物件上。為了減少麻煩，可先在單一物件上建立這些效果，例如您可選取「物件：開新空白物件」，或按物件管理員面板上的對應按鈕。

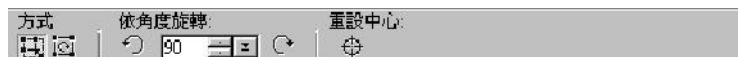
若要擴大目前的選取區域，請先選取四個選取工具之一。接著，點選選取區邊界上的任意一點，然後按住[Shift]，再移動游標（帶有加號‘+’），即可增加選取區。同樣地，若要移除一些選取區，請按住[Alt]，再移動游標（帶有減號‘-’），則可刪除選取區。

此外，您也可在透明底框上建立選取區，之後再透過「編輯：剪裁底框」，根據選取區大小來剪裁底框。



變形工具

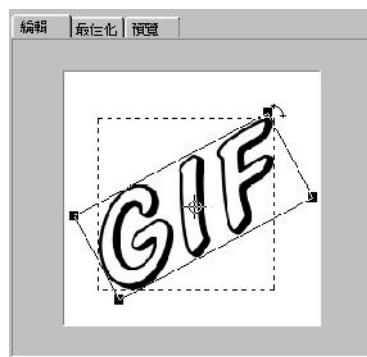
變形工具可在工作區內調整物件大小或旋轉物件。您可使用屬性工具列內的選項來選擇欲使用的變形種類。



屬性工具列-變形工具

若要將物件變形：

- 1 選取物件，然後點選工具面板內的變形工具。
- 2 在屬性工具列內選取下列方法：
 - 第一種方法可調整物件的大小，請拖曳八個控制點之一來開始變形。
 - 第二種方法可旋轉物件。請拖曳四個控制點之一，或使用旋轉按鈕/角度數值來進行旋轉。您也可拖曳滑鼠來變更旋轉中心的位置，接著再根據新的旋轉中心開始旋轉。



變形範例



顯示比例工具



在編輯動畫時，有時候需要仔細地檢視動畫細節，有時候又需要檢視動畫全貌。此時您就可以使用拉近、拉遠與原尺寸工具。



注意：

- 不管目前使用的工具為何，均可隨時選用拉近拉遠工具，以方便進行編輯。
- 顯示比例將顯示在螢幕頂端。
- 除了工具面板外，亦可按鍵盤上的[+]來拉近，或按[-]來拉遠。



文字工具

文字可說是在所建立動畫內傳達訊息的最直接工具。在 GIF Animator 內建立文字物件相當容易。您還可在 Ulead PhotoImpact (6) 內進一步地自訂文字物件，以建立更高難度的效果。



屬性工具列- 文字工具

建立文字物件：

- 1 點選工具面板內的文字工具。
- 2 在工具區內點一下欲放置文字物件的位置。
- 3 在文字輸入方塊內鍵入文字，並依需要設定相關選項：
 - 「字型」、「大小」、「樣式」、「基底線偏移」、「字距」與「字距微調」可套用至文字內的個別單字或字母上。
 - 「色彩」、「對齊」、「行距」、「去除鋸齒邊緣」與「垂直」只能套用至整個文字。
- 4 編輯時可使用「預覽」按鈕來檢視文字的外觀。完成之後，請按「確定」。



「文字輸入方塊」對話方塊

注意：若稍後還要再編輯文字，可連按兩下工作區或物件管理員面板內的文字物件，並在出現的功能表中選擇選項。只要文字工具仍為作用中工具，即可使用屬性工具列內的文字選項。

秘訣：

- 在 Ulead PhotoImpact 6 內編輯文字物件的快速方式是選取「編輯：最愛的影像編輯程式 Ulead PhotoImpact 6」，細節請參考P.30。
- 建議您將動畫專案存成 UFO 檔。此外，您也可在 Ulead PhotoImpact (6)內建立更精彩的文字效果。完成之後，再將它存成 UFO 檔。接著將該 UFO 檔開啟於 GIF Animator內，繼續製作動畫。



畫筆工具

畫筆工具可讓您在選定的物件上繪圖。若再配合屬性工具列內的選項，您將可隨心所欲地在動畫上發揮創意。



屬性工具列-畫筆工具

將色彩加至物件：

- 1 選取一物件，然後點選工具面板內的畫筆工具。
- 2 在屬性工具列中選取一個筆畫形狀，然後依需要自訂其他的筆畫選項。
- 3 繪圖的色彩將採用工具面板內的前景色彩（細節請見P.29）。若要選擇另一個色彩，請按前景色彩。
- 4 開始繪圖。若您畫到原始物件的邊界之外，物件將會自動擴大。



秘訣：

- 建議您在新的空白物件上繪圖，相關細節請參考.24。
- 若要在透明區域上使用畫筆，請選取「允許在透明區域上繪圖」選項。



橡皮擦工具

橡皮擦工具可讓您直接移除影像物件的一部份（色彩）。您也可設定拭除區域的透明度，產生有趣的重疊效果（特別當工作區內還有其他物件時）。

和畫筆工具一樣，橡皮擦工具也擁有類似的屬性工具列。因此，您可將相同的繪圖技巧應用到擦拭色彩上。完成之後，再修剪物件來縮剪其大小。

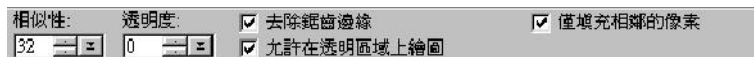


屬性工具列-橡皮擦工具



填充工具

填充工具可使用前景色彩填滿部分或整個物件，藉此變更物件的色彩。這是另一個建立特殊效果的方法，例如在物件後面建立背景色彩。



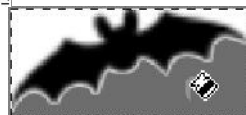
屬性工具列-填充工具

使用填充工具：

- 1 選取影像物件。若只想在部分物件上填入色彩，請建立一個選取區域。
- 2 點選工具面板中的填充工具。
- 3 自訂屬性工具列內的選項。相似性越高，填充的區域就越大。
- 4 若要變更前景色彩，請按工具面板內的前景色彩。
- 5 將滑鼠移到您在步驟 1 內選擇的區域上按一下，開始填入色彩。您可能需要連續點幾次，方能得到您要的效果。



填充前 (原本的影像)



填充後

使用填充工具的範例

原本的蝙蝠影像物件具有白色的背景。右下圖顯示了使用上方屬性工具列內的選項，在背景中填入新色彩的結果。

秘訣：若要在透明區域上使用填充工具，請選取屬性工具列中的「允許在透明區域上繪圖」選項。



滴管工具

滴管工具可讓您在工作區內精確地選擇前景或背景色彩，以供畫筆或填充工具使用。

以滴管選取色彩：

- 1 點選工具面板內的滴管工具。
- 2 將滑鼠移到欲選取的色彩位置上按一下，即可選取新的前景色彩。若按下滑鼠右鍵，則選取新的背景色彩。
- 3 選到的色彩將立即顯示在工具面板上。

注意：當您移動滑鼠時，目前色彩的RGB與HSB值會顯示在屬性工具列上。

秘訣：您可依需要使用拉近/拉遠工具，以便輕鬆地尋找特定的色彩。

R	G	B	H	S	B	遮罩
255	80	132	342	69	100	255

屬性工具列-滴管工具
(色彩值範例)

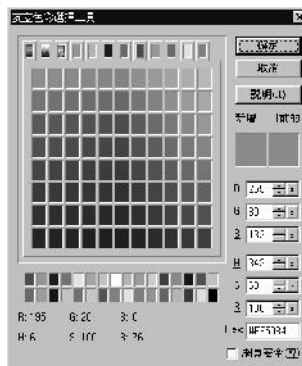


前景 / 背景色彩

GIF Animator 提供了兩個色彩選項：前景色彩與背景色彩。前景色彩指的是畫筆與填充工具所使用的色彩。文字物件的色彩乃由文字屬性工具列所決定。另一方面，背景色彩可用於不同功能。若動畫中的物件套用了透明度，背景色彩益形重要，因它可作為透明區域的鏤空罩色彩。此外，背景色彩可填滿某些濾鏡（請參閱 P.38）或視訊特效（請參閱 P.39）所不支援的動畫透明區域。最後，若您將 GIF Animator 內的透明物件複製並貼入影像編輯程式內（例如 Ulead PhotoImpact 6），該物件的透明區域將填入背景色彩。

秘訣：若要快速地對調前景色彩方塊和背景色彩方塊，請按「對調色彩」按鈕（工具面板的背景色彩方塊底下的雙箭頭圖示）。

若要變更前景或背景色彩，只要按一下色彩方塊，然後在「友立色彩選擇工具」對話方塊內選擇一新色彩。另一個選取色彩的方式是使用滴管工具。您只要在動畫畫格內按一下您要的色彩，選定的色彩就會取代現有的前景色彩。滴管工具也可用來顯示色彩的精確 RGB 與 HSB 值。接著您就可在「友立色彩選擇工具」對話方塊內輸入這些數值來變更背景色彩。



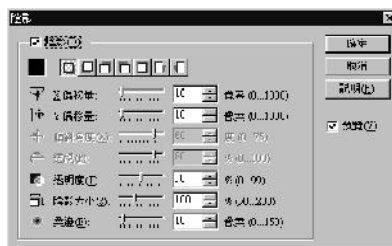
「友立色彩選擇工具」對話方塊

在其他影像編輯程式內編輯物件

在物件的編輯過程中，有時候需要用到別的影像編輯程式（例如 Ulead PhotoImpact 6）來建立更高階的效果。若要輕鬆地從 GIF Animator 中開啟影像編輯程式，請先選取「編輯：最愛的影像編輯程式 整理最愛的影像編輯程式」找出程式的路徑。接著，一般工具列的「新增視訊」按鈕旁邊就會出現一個捷徑圖示。您只要點選按鈕，即可快速地切換至該影像編輯程式。編輯並儲存完畢之後，將會自動切換回 GIF Animator，讓您繼續進行編輯。

新增陰影

替選定的物件加入陰影，可讓影像具有深度。加入陰影的方式是選取「物件：陰影」（或以滑鼠右鍵按物件，然後選取「陰影」）。您可在此處控制陰影的色彩、位置、方向、透明度、大小與柔邊。



「陰影」對話方塊

將陰影與物件分開

您可將陰影與對應的物件分開成獨立的物件，以進行更仔細的控制。如此一來，物件與陰影就會成為動畫中的兩個個別物件。分割陰影的方式是先選取加入陰影的物件，然後選取「物件：分割陰影」。（您也可在物件上按下滑鼠右鍵，然後選取「分割陰影」。）

管理多個物件

GIF Animator 採用物件導向的方式來建立動畫。通常動畫都會包含多個物件，因此在管理上較為困難，有時候您也希望更迅速輕鬆地針對物件進行某些動作；為了滿足您這些需求，GIF Animator 提供了一些便捷的指令。

合併物件

此指令可合併所有選定的物件，將它們轉換成單一物件。其作法是先選擇您要的物件，然後選取「物件：合併成單一物件」，將動畫內的選定物件合併成單一物件。

注意：新合併的物件將加至動畫的所有畫格之中。

合併所有畫格

合併物件的另一個作法是合併畫格。此指令是以選定畫格內的所有物件來建立一個物件。您可在畫格面板內選擇多個畫格，然後選取「畫格：將畫格合併成單一物件」。

注意：

- 「將畫格合併成單一物件」指令只能套用至選定的畫格。
- 當您在每個畫格上建立合併的物件之後，所有原本的物件都仍保持不變。
- 所建立的新物件個數將取決於選定的畫格數。

分配物件

此指令可將畫格內的選定物件自動分配至其後的畫格。每個選定物件都會插入一個畫格內。若您希望將畫格內包含的多個物件平均分配至現有或新的畫格內，就可使用此指令。

將物件分配至畫格：

- 1 在畫格面板中選取欲開始分配物件的畫格。（如需畫格面板的細節，請參閱 P.33。）
- 2 在工作區或物件管理員面板中選取欲分配的物件。您至少需選取兩個物件。
- 3 選取「物件：分配至畫格」。接著每個選定的物件將會放到往後的畫格內。（若後面已無畫格，則將建立新的畫格。）

注意：

- 分配物件的順序是以物件的順序為基礎。您可在物件管理員面板或挑選工具的屬性工具列內，輕鬆地檢查/修改順序（請參閱 P.22）。
- 對於欲分配的所有選定物件而言，最底端的物件（就物件順序而言）在分配之後仍將留在選定的畫格內。

將物件調成一致

此指令可將選定畫格內的物件屬性調成一致；透過它，您不再需要耗時地移至每個畫格，修改相同物件的屬性。

將不同畫格的物件屬性調成一致：

- 1 在工作區或物件管理員面板中選取欲調成一致的物件。
- 2 在畫格面板中選取欲調成一致的畫格。
- 3 選取「畫格：將不同畫格的物件調成一致」。
- 4 設定欲調成一致的物件屬性。
- 5 點選「確定」。



「將不同畫格的物件調成一致」對話方塊

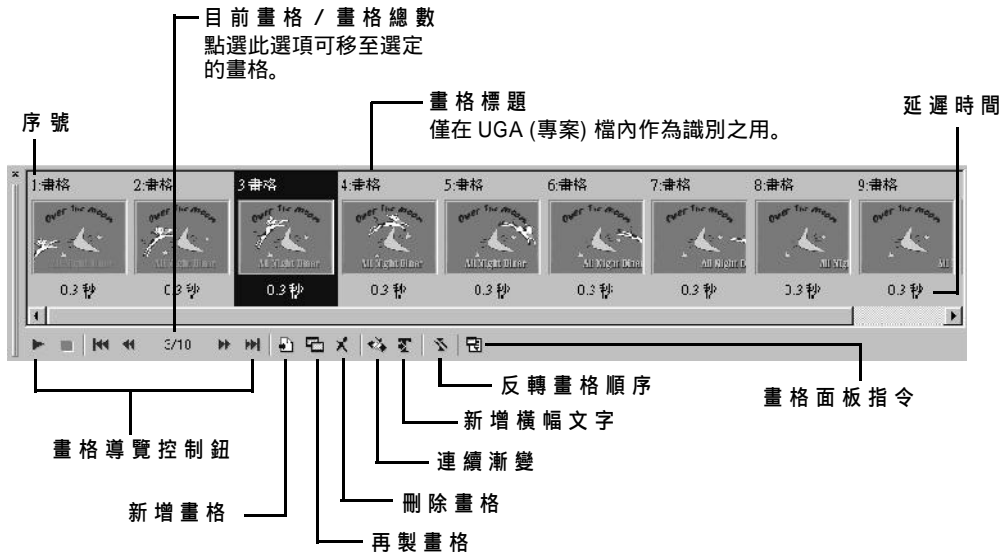
處理畫格

動畫專案包含許多畫格，每個畫格又包含許多物件。動畫的製作原理是以畫格之間的變化為基礎。因此，GIF Animator 提供了類似電影記事板的畫格面板，協助您視覺化地依時間順序整理所有的畫格。您可在畫格面板中精確地控制每個畫格的屬性，或是加入連續漸變等特殊效果。

注意：「畫格」功能表也提供一些與畫格相關的指令。

畫格面板

在預設狀態下，畫格面板將顯示在螢幕底端。不過，就和大多數的面板一樣，您也可將它移至其他位置，或轉成浮動狀態。畫格面板提供了許多與建立動畫相關的指令。底下將介紹畫格面板所提供的每項功能。



- 按一下畫格即可選取它。選定的畫格將以藍色標示，並且其相關物件與底框會顯示在工作區內。
- 連按兩下畫格可檢視或編輯其特性，例如延遲時間、移除方式和畫格標題。
- 就像其他標準的 Windows 程式一樣，畫格面板亦可讓您使用 [Shift] 與 [Ctrl] 來選取多個畫格。

- 若要變更畫格順序，可使用導覽控制鈕，或直接在畫格面板內拖曳畫格。
- 以滑鼠右鍵按畫格，可顯示一功能表，讓您迅速存取畫格的相關指令。

移除畫格

在播放動畫的過程中，每個畫格在顯示過後，都必須從螢幕上“移除”。移除方式將影響動畫的整體外觀。不過有些 Web 瀏覽器並不支援所有可用的移除方式。若要設定移除方式，請在畫格面板內選取您要的畫格，然後按滑鼠右鍵，並選擇「畫格內容」。您可在此處的「移除方式」清單內選取一移除方式（如下所述）：

- 「智慧型」 這是預設值。GIF Animator將自動替每個畫格選擇最佳的移除方式。極力推薦您使用此方式，因為它可在影像品質與檔案大小之間取得最佳平衡點。
- 「不移除」 不將上一個畫格從螢幕中清除，而後面的畫格則疊在它上面。此方式通常可產生最小的檔案。
- 「到背景色」 移除畫格，並以背景色來取代。
- 「到先前狀態」 移除畫格後，將螢幕回復成它顯示前的狀態。
- 「取決於 Web 瀏覽器」 使用瀏覽器的預設方式來移除畫格。您最好不要使用此方式，因為每個瀏覽器所採用的方式都不太一樣。



「畫格內容」對話方塊

注意：

- 若選取「智慧型移除方式」，程式將選用「到背景色」或「不移除」。若選定的畫格具有透明區域，而上個畫格的對應區域是不透明的，移除方式將設成「到背景色」。其他狀況下的移除方式則設成「不移除」。
- 若您開啟現有的動畫，預設的移除方式將以原本的設定為準。

連續漸變

連續漸變可新增或更新兩個關鍵畫格之間的畫格，讓第一個關鍵畫格逐漸地轉變成第二個畫格。所有新加入的中間畫格均可作為連續漸變的轉變畫格。

在兩個畫格之間連續漸變：

- 1 在工作區或物件管理員面板內選取欲連續漸變的物件。
- 2 在結束關鍵畫格中，決定欲連續漸變的結束物件屬性。例如，將物件放到您要的最後位置，或改變物件的透明度。
- 3 選取「畫格：連續漸變」，或在畫格面板中選取此指令，開啟「連續漸變」對話方塊。
- 4 在「畫格」標籤中選擇起始與結束關鍵畫格的畫格編號。此外，亦可決定如何使用底下所提供的選項來產生畫格。
- 5 點選「物件」標籤，您可在此決定欲連續漸變的物件與物件屬性。
- 6 點選「開始 / 停止預覽」按鈕來檢視連續漸變的結果，並依需要回到步驟 4 與 5。
- 7 點選「確定」。



「連續漸變」對話方塊-「畫格」標籤



「連續漸變」對話方塊-「物件」標籤

注意：您不需關閉「連續漸變」對話方塊，即可編輯動畫內的物件。此特性可讓您一邊編輯工作區內的物件，一邊即時預覽所做的變更；並且不需要每次稍微變更物件屬性，即開啟「連續漸變」對話方塊。

橫幅文字

近年來，橫幅廣告一直在 Internet 世界中扮演著既有效、又便宜的線上廣告方式。建立出色橫幅廣告的方式有很多種，其中之一就是建立動態文字。Ulead GIF Animator 所提供的橫幅文字功能可讓您輕鬆達到此效果。

新增橫幅文字

若要開始替動畫專案建立橫幅文字，請選取欲開始加入橫幅文字的畫格，然後選取「畫格：新增橫幅文字」[Ctrl+Alt+B]。您可實驗各種標準文字、捲動效果、加入霓虹燈或陰影，產生具專業品質的設計作品。不管您是新手或專家，此簡易功能均可協助您迅速製作耀眼奪目的橫幅文字。

建立橫幅文字：

- 1 選取畫格（作為橫幅文字的第一個畫格），接著選取「畫格：新增橫幅文字」。
- 2 在「文字」標籤的文字輸入方塊中鍵入您的文字。
- 3 使用這些選項來設定文字的格式：
 - 「字型」、「大小」、「樣式」、「基底線偏移」和「字距」均可套用至文字內的個別單字或字母。
 - 「色彩」與「對齊」選項則影響整個文字。
- 4 點選「陰影」可替文字加入 3D 外觀。
- 5 若希望所鍵入的文字完全顯示在文字輸入方塊內，請選取「調成視窗大小」。
- 6 替文字選取「去除鋸齒邊緣」、「字距微調」與「垂直」選項。（如需進一步資訊，請參閱說明。）
- 7 依需要點選其他標籤來套用特效、設定播放選項、替文字套用霓虹燈效果。
- 8 點選「確定」，接著將文字匯出成個別的物件或橫幅文字。



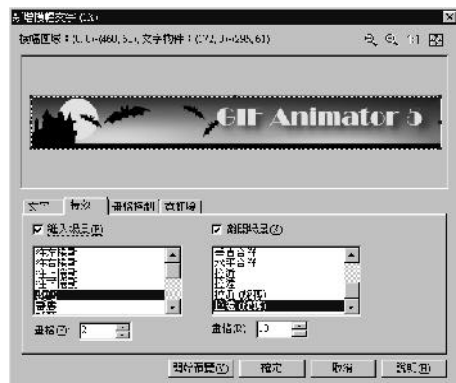
「新增橫幅文字」對話方塊-「文字」標籤

注意：

- 若要將不同的格式選項套用至個別的字或單字，請先選取它們，然後再設定屬性。
- 選擇「建構成個別的物件」可將橫幅文字轉換成文字物件，您可透過「物件：文字 - 編輯文字」來編輯此物件。若選擇「建構成橫幅文字」則建立一橫幅物件，您只能選取「畫格：編輯橫幅文字」來修改此物件。
- 您可調整預覽視窗內的文字位置，並拖曳節點來調整橫幅文字區域的大小。

套用特效：

- 1 在「特效」標籤的清單中選擇橫幅文字進入與離開畫面的方式。
- 2 輸入畫格個數，以設定每個特效在畫面中的長度。



「新增橫幅文字」對話方塊-「特效」標籤

設定播放選項：

- 1 在「畫格控制」標籤中輸入「延遲時間」，以設定每個畫格切換至下個畫格前，停留在螢幕上的時間。
- 2 輸入「關鍵畫格延遲」來指定移入與移出特效的間隔時間。數值越大，橫幅文字離開螢幕前的暫停時間就越長。
- 3 「分佈至畫格」可將橫幅文字放在動畫專案的現有畫格上。若要產生更多畫格，可清除此選項，以便替橫幅文字插入新的畫格。（您可設定清除此選項，看看所產生的動畫專案結果。）



「新增橫幅文字」對話方塊-「畫格控制」標籤

套用霓虹燈效果：

- 1 在「霓虹燈」標籤內選取「霓虹燈」核取方塊，即可將霓虹燈特效加至文字內。
- 2 選取「光芒」核取方塊，可將閃動效果套用至文字。
- 3 選取「透明度」核取方塊，可將文字區域設成透明，讓背景透出來。



「新增橫幅文字」對話方塊-「霓虹燈」標籤

使用外掛濾鏡

GIF Animator 可讓您直接將精彩的外掛特效套用至動畫專案的畫格內，而非以外部的編輯程式逐一地開啟每個畫格，再套用特效。您可將特效套用至單一畫格，或多個選定畫格。

將外掛模組載入 GIF Animator：

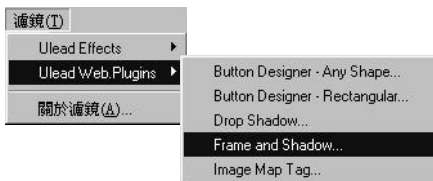
- 1 選取「檔案：偏好設定」。
- 2 點選「外掛濾鏡」標籤，讓它顯示在最前面。
- 3 選取一核取方塊，當「瀏覽」對話方塊出現時，找出欲使用的外掛模組所在的資料夾。
- 4 點選「確定」，並重新啟動 GIF Animator，此時該外掛濾鏡就會加入「濾鏡」功能表內。



「偏好設定」對話方塊-「外掛濾鏡」標籤

套用外掛濾鏡：

- 1 選取欲套用外掛濾鏡的畫格。
- 2 選取「濾鏡：濾鏡名稱」。
- 3 調整濾鏡的設定，直到取得您要的效果。
- 4 點選「確定」將濾鏡套用至選定的畫格。若您在「編輯」模式內建立了選取區域，濾鏡將會套用至所有畫格的選取區內。



注意：

- 當您在 GIF Animator 內使用外掛濾鏡之前，請先在「偏好設定」對話方塊內設定外掛濾鏡路徑。
- 可用的外掛濾鏡取決於您安裝於電腦內的外掛濾鏡。
- 有些外掛濾鏡只能用於關聯的程式內，而無法用於 GIF Animator 之中。

使用視訊特效

視訊特效包含了許多 GIF Animator 的特殊濾鏡，它們均來自友立深獲獎項肯定的數位視訊軟體 MediaStudio Pro 與 VideoStudio，因此提供了專業等級的視訊轉場與濾鏡特效。每個特效在套用之後，都會自動建立一串新的畫格，因此動畫專案內最好只有一兩個畫格套用特效，否則視訊特效所產生的額外畫格將會大幅增加動畫大小。

套用視訊轉場特效：

- 1 選取欲套用轉場特效的起始畫格。
- 2 點選「視訊特效」功能表，然後選取一轉場特效類型。例如，您可選取「視訊特效：剝落：翻頁 - 剝落」。
- 3 輸入發生特效的畫格個數。（程式會將指定個數的畫格加至動畫專案內。）
- 4 輸入「延遲時間」，並依需要設定其他選項。
- 5 在預設狀態下，「來源畫格」（起始畫格）將顯示視訊特效的起始畫格，而「目標畫格」則顯示結束畫格。若要建立“淡入”或“淡出”效果，請選取「鏤空罩」作為來源或目標畫格，然後設定鏤空罩的色彩。
- 6 點選「確定」，將新的畫格加至動畫專案內。

注意：

- 在「視訊特效」功能表內，所有的轉場特效均出現在上半部，分隔線底下的所有特效均為濾鏡特效。（請見P.40 的插圖。）
- 若您在步驟內選取專案的第一個畫格作為來源畫格，那麼目標畫格將為專案的第一個畫格。
- 在預設狀態下，目標畫格將為緊鄰來源畫格的下個畫格。若要使用不同的目標畫格選完「來源畫格」之後，請按[Ctrl]然後在畫格面板內按一下您要的目標畫格。這兩個選定畫格之間的所有原始畫格並不會包含於視訊特效之中。

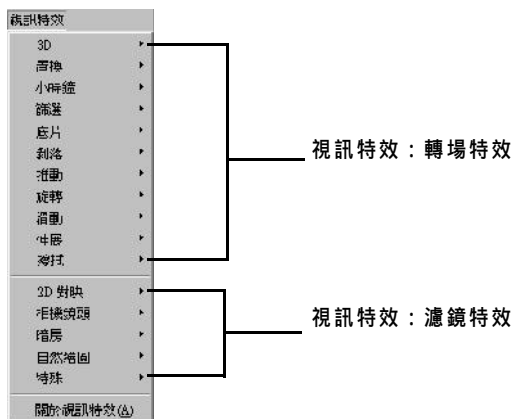


「新增特效」對話方塊 - 翻頁-剝落

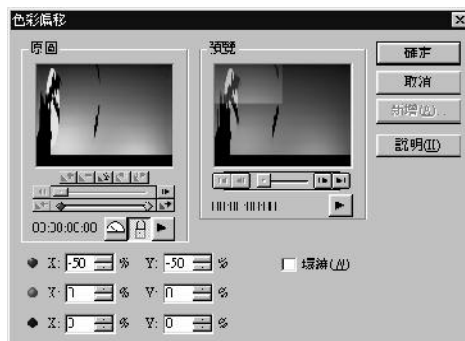
秘訣： 您可使用下拉式清單切換至別的轉場特效，因此不需關閉對話方塊，即可實驗各種特效，直到您滿意結果。

套用視訊濾鏡特效：

- 1 選取欲套用視訊濾鏡的起始畫格。
- 2 點選「視訊特效」功能表，然後選取某類視訊濾鏡。例如，您可選取「相機鏡頭：色彩偏移」，此濾鏡可在影像或選取區域上建立逐漸的色彩變化。
- 3 在「套用濾鏡」對話方塊中鍵入欲用來建立特效的畫格個數。（程式會將指定個數的畫格加至動畫專案內。）若要變更視訊濾鏡所使用的背景色彩，請按色彩方塊。
- 4 程式將開啟該視訊濾鏡特效的對話方塊，請依需要設定特效的選項。
- 5 位於原本檢視視窗底下的「關鍵畫格控制區」可讓您在不同的動畫位置設定不同的特效程度。
- 6 點選「播放」按鈕來預覽套用濾鏡特效的結果。
- 7 點選「確定」，新的畫格將加入動畫專案內。



「新增濾鏡」對話方塊



「視訊特效：相機鏡頭-色彩偏移」對話方塊

注意：因為視訊濾鏡並不支援透明背景，程式將使用背景色彩來填滿 GIF 動畫內的透明區域。

將動畫最佳化

網頁的下載時間通常是網頁成功與否的關鍵因素，因此建立品質佳、檔案小的動畫相當重要，而這也是 Web 設計者最頭痛的事，但現在 GIF Animator 已完全解決此問題，透過它所提供的工具，您可輕鬆地在 GIF 動畫檔的品質與大小之間取得最佳的平衡點。

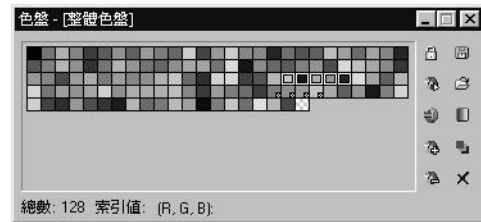
GIF Animator 提供的「最佳化」模式包含了許多選項，可協助您取得 GIF 動畫檔的最佳化結果。GIF Animator 針對新手與專家們，提供不同的最佳化方式。底下列出了五個在 GIF Animator 內進行最佳化的方式：

- **最佳化精靈** 最佳化精靈提供了指引式的逐步流程，協助您壓縮 GIF 動畫檔。您只需選取您要的選項，GIF Animator 就會替您完成其他的壓縮程序。
- **色盤** 色盤可讓您處理動畫整體色盤所使用的色彩。您可在此新增、刪除、取代整體色盤內的色彩。

注意：您只能在「最佳化」模式中檢視局部色盤，而不能編輯它。若要編輯局部色盤內的色彩，必須使用 Index Editor。如需 Index Editor 的細節，請參閱 P.52。



最佳化精靈



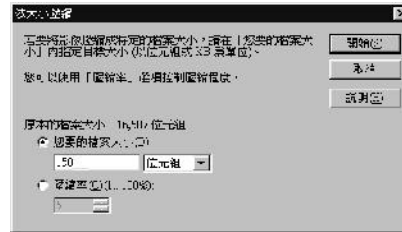
色盤

- **最佳化面板** 最佳化面板提供各種壓縮動畫的方式。此面板可協助您決定動畫和色盤所使用的色彩。



最佳化面板

- **依大小壓縮** GIF Animator 提供的這種壓縮方式可讓您在將動畫最佳化時，指定您要的 GIF 動畫檔大小，或指定壓縮率。



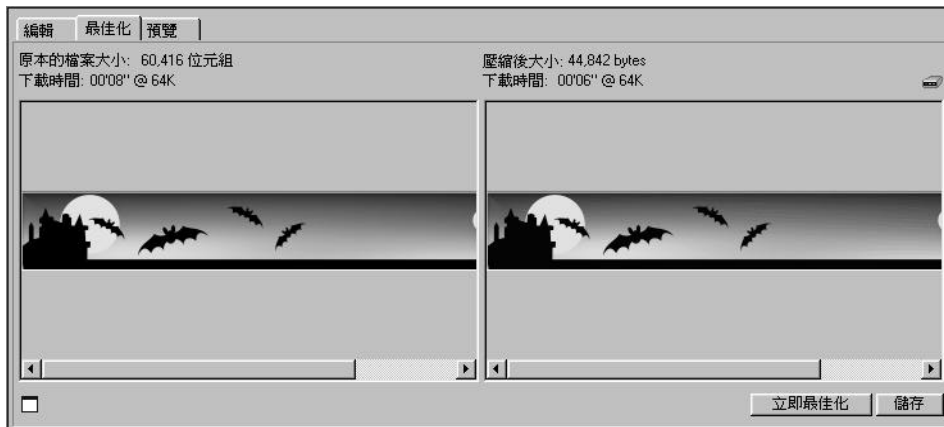
依大小壓縮

- **屬性工具列** 屬性工具列還提供許多壓縮選項供您使用，例如「遞色」與「破壞型」。屬性工具列也包含各種指令，讓您更順暢地將動畫最佳化。底下列出了「最佳化」模式的屬性工具列所提供的工具。



「最佳化」模式的工作區

「最佳化」模式的工作區可讓您即時並列地預覽最佳化前後的結果。只要最佳化設定有任何變更，您都可立即在工作區內看到變更後的結果。工作區也提供您最佳化前後的動畫檔案大小與下載時間。



最佳化前視窗

最佳化後視窗

最佳化程序

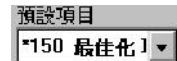
GIF 動畫的需求不同（例如檔案大小、外觀和其他品質），最佳化的程序也會有極大的差異。在 GIF Animator 中，「最佳化」模式內的屬性工具列提供了許多最佳化選項。此處的選項都是根據其複雜度來排列與顯示，屬性工具列最左邊是最基本的選項（預設項目），最右邊則是最高階的選項（色盤）。

底下列出了有關 GIF 最佳化的一些建議與技巧。

- 強烈地建議您一開始先使用預設項目（屬性工具列最左邊的選項）。只要選取一個預設項目，它就會套用至動畫內的所有畫格。這些簡易好用的預設項目不僅可減少您選取適當選項的麻煩，還可盡量縮減檔案大小。
- 若要檢視最佳化結果，請檢查右邊的預覽視窗，然後檢視壓縮後的大小，看看結果是否令人滿意。顯示在預覽視窗內的影像已經採用瀏覽器實際使用的索引色彩來顯示（最多 256 色），因此您可將它與左邊的全彩影像互相比較。請依需要使用拉近/拉遠工具，並移動至不同畫格。您也可按「預覽」標籤（請參閱 P.46）來檢視動畫的外觀，或按預覽按鈕（在一般工具列），以使用您選擇的瀏覽器來預覽動畫。（您可同時在許多瀏覽器內預覽，以進行比較。）
- 若不滿意最佳化的結果，可變更預設項目，或建立一組新的選項。您可在屬性工具列內進一步地微調所有選項。如需每個選項的說明，請使用內容感應式說明。
- 若要修改色彩、遮色與破壞型選項，請按箭頭按鈕，然後拖曳滑動桿，即可快速變更其設定。



按下箭頭後將顯示一滑動桿



自訂的預設項目範例 (包含 * 號)

預設項目秘訣

- 若影像較接近相片，例如自然景觀和人物，請使用相片的相關預設項目。若影像較接近線稿，例如手繪影像，則使用線稿的相關預設項目。
- 您可修改、刪除或建立預設項目。自訂的預設項目前面會出現星號（*），以便和組系統預設項目有所區別。
- 在刪除（系統）預設項目時要特別小心，因為此動作並無法復原。

遞色秘訣



- 對於相片形式的影像，請將其遞色設成 100，以取得最佳的色彩漸層結果。對於線稿形式的影像，則將它設成 0。不過，數值越大，檔案也越大。
- 進行遞色時，務必選用「自動移除多餘像素」按鈕（按下狀態）。它不僅可移除許多沒必要的像素，還可產生較小的 GIF。

鏤空罩秘訣



- 網頁上的 GIF 動畫通常都顯示在彩色背景上。這時候選擇一鏤空罩就相當重要，因為您可預覽 GIF 在網頁上的外觀。若要建立半透明的效果，鏤空罩也很重要。事實上，原本的 GIF 動畫僅支援兩種狀況：完全透明或完全不透明。因此若您的 GIF 動畫中包含了半透明效果（例如選取區具有柔邊），為了讓 GIF 與網頁的背景色彩混合，請在「鏤空罩」選項內選取網頁的背景色彩。
- 強烈地建議您設定（按下）「透明度」按鈕。啟用此鈕可減少檔案大小，並且不會損失影像品質。不過若畫格的延遲時間很短，並且 GIF 具有較大的透明區域，則可取消此選項（必要的話，亦可取消「最佳化面板」內的「移除多餘像素」選項）。這是因為有些瀏覽器並無法順暢地顯示此類 GIF 動畫。

自動最佳化秘訣



- 若動畫包含了很多畫格，您可取消「設定變更時自動進行最佳化」按鈕來關閉即時自動最佳化功能，因為在此狀況下，此動作相當耗時。此時，您可以將所有的最佳化選項通通自訂好之後，才開始檢視最佳化結果（包括最佳化的整體／局部色盤）。

最佳化面板秘訣

- 若選定的畫格使用了局部色盤，您可在「局部色盤」標籤內選取「目前畫格的局部色盤」選項。之後底下的「預設項目」清單只會套用至此畫格。
- 極力推薦您選取「色盤」清單（在「色盤」標籤）內的「最佳化」，以及「移除多餘像素」選項（在「進階」標籤）內。「色盤」清單內的「Web 216」選項較少使用，因為它是針對越來越少的 256 色顯示器所設計。

色盤秘訣

- 您可直接在整體色盤內點選色彩方塊來進行編輯。另一個方式是將滑鼠移至右邊的預覽視窗上，游標將變成滴管形狀。只要將滑鼠移到您要的色彩上按一下，選定的色彩方塊就會出現白框，接著您可使用控制鈕來開始編輯。
- 若要選取多個色彩，請使用滑鼠與【Ctrl】／【Shift】，就和在 Windows 檔案總管內的作法一樣。
- 不管最佳化設定如何改變，鎖定的色彩都將保持不變。

預覽作品

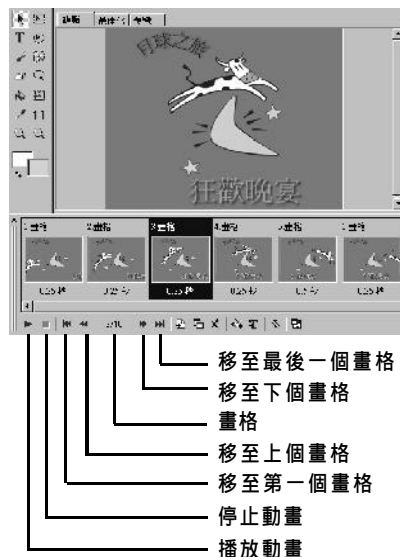
預覽功能可讓您檢視作品在瀏覽器內的實際外觀，以檢查動畫專案是否符合預期。GIF Animator 提供許多方式，讓您迅速簡易地檢查作品。

在「編輯」模式內

「編輯」模式的最佳功能是您可在同一個工作區內編輯與預覽作品。每次您調整物件與畫格的特性時，均可立即檢視動畫的變化，這有助於您檢視目前的處理進度。

使用「編輯」模式來預覽：

- 1 在「編輯」模式內點選「畫格」面板內的「播放動畫」按鈕來顯示動畫。
- 2 點選「停止動畫」按鈕來停止動畫。
- 3 若要預覽特定畫格，請選擇底下的選項：
 - 若要檢視動畫專案的起始或結束畫格，請按「移至第一個畫格」或「移至最後一個畫格」按鈕。
 - 若要移至上一個或下一個畫格，請按「移至上個畫格」或「移至下個畫格」按鈕。
 - 若要直接移至某個畫格，可按「畫格」按鈕，然後輸入欲檢視的畫格編號，再按「確定」。



「移至畫格」對話方塊

注意：「編輯」模式會以全彩來顯示動畫專案，因此當您在Web瀏覽器內預覽動畫時，色彩將會有些出入。

在「預覽」模式內

「預覽」模式可讓您檢查作品，並瞭解動畫檢視於 Web 瀏覽器時的外觀。不過，當您切換至此模式時，編輯工具與某些功能表指令均無法選用。

使用「預覽」模式預覽：

- 1 點選「預覽」模式標籤。
- 2 按下 [Esc] 或按「編輯」模式標籤回到工作區內。

注意：請確認電腦中安裝了 Microsoft Internet Explorer 5.5 (或更高版本)，否則「預覽」模式將無法使用。

在 Web 瀏覽器內

在您將動畫公布於全球資訊網之前，最好先在 Internet Explorer 與 Netscape Navigator 這類實際的瀏覽器上預覽作品，以確定每個畫面都符合您的需求。

您可點選一般工具列上的瀏覽器按鈕，將動畫專案載入至 Internet Explorer 或 Netscape Navigator 之中。若電腦內安裝了 Internet Explorer 或 Netscape Navigator，GIF Animator 的「檔案：偏好設定：預覽」對話方塊所提供的選項將可自動偵測這些 Web 瀏覽器的位置。

若要檢視動畫專案在不同瀏覽器上的外觀，您可替 GIF Animator 自訂瀏覽器。

自訂不同的 Web 瀏覽器：

- 1 選取「檔案：偏好設定」。
- 2 點選「預覽」標籤。
- 3 在「其他瀏覽器」內點選「開啟」按鈕來開啟與尋找欲新增的 Web 瀏覽器路徑。
- 4 點選「確定」。



「偏好設定」對話方塊-「預覽」標籤

儲存與匯出

建立與編輯完動畫之後，就要開始進行儲存。GIF Animator 為滿足您特殊的需要，提供了許多輸出方式。您可將作品存成 GIF 動畫檔、個別地儲存動畫畫格、或將它輸出成數位影片檔。此外，GIF Animator 也可將作品匯出成獨立的執行檔。

儲存作品

不管作品完成與否，最好隨時儲存作品。儲存程序可讓 GIF Animator 保存動畫專案（*.uga）的物件資訊，以便下次開啟時繼續處理。

當您第一次儲存動畫，或選取「檔案：另存新檔」時，將發現「另存新檔」功能表內包含了各種存檔格式，底下簡單地綜覽這些檔案格式。

- **GIF 檔** 此格式可透過標準的 GIF 檔來儲存整個動畫專案。由於 GIF 的非破壞型壓縮方式，讓它成為在全球資訊網上顯示動畫的最常見格式。
- **UGA 檔** 在預設狀態下，GIF Animator 會將檔案存成此原生格式。此格式可個別地保存所有的物件資訊，以供日後輕鬆修改。
- **UFO 檔** UFO 代表 Ulead File for Objects 格式，您可使用 Ulead PhotoImpact (6) 來編輯此格式。將選取的畫格存成 UFO 檔，即可使用 Ulead PhotoImpact (6) 來編輯其物件與基底影像，而不影響其他畫格。
- **PSD 檔** 這是 Adobe Photoshop 的原生檔案格式。將選取的畫格存成此格式，即可使用 Photoshop 來編輯物件、圖層與基底影像，而不影響其他畫格。
- **影像畫格** 此指令可將所有的畫格存成個別的連續編號檔。序列中的每個畫格均命名為 name001.jpg、name002.jpg 這類名稱，此處的 name 是您在「另存新檔」對話方塊內指定的名稱。
- **視訊檔** GIF Animator 可讓您將動畫專案存成視訊檔格式，例如 AVI 或 MPEG。透過壓縮與資料流處理，這些檔案格式可更快地傳送影像。
- **Macromedia Flash (SWF)** Shockwave Flash 是 Macromedia 的原生檔案格式，它適用於在 Web 上呈現向量形式的圖形，例如文字、線稿或任何非相片的影像。

秘訣： 至少需將動畫存成專案格式（*.uga），方能保存您在 GIF Animator 內設定的所有屬性。

存成個別影像檔：

- 1 選取「檔案：另存新檔 - 影像畫格」，開啟「另存新檔」對話方塊。
- 2 找出欲儲存檔案的資料夾，接著輸入影像序列的基本名稱。（所有影像的檔名均為此名稱加上一序號。）
- 3 選取欲儲存的影像類型。由於JPEG檔小於PNG檔，因此最適合儲存相片形式的影像。不過，若選擇PNG，影像的品質則不會受到壓縮所影響。PNG也可保存alpha色頻的像素，因此可保留透明效果。
- 4 選取「匯出目前選定的畫格」可匯出特定的畫格，選取「匯出所有畫格」則匯出動畫專案內的所有畫格。
- 5 點選「存檔」。



「另存新檔」對話方塊影像畫格

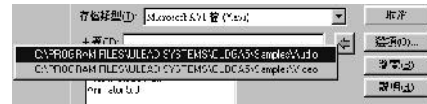
存成視訊檔：

- 1 選取「檔案：另存新檔 - 視訊檔」，開啟「儲存視訊檔」對話方塊。
- 2 替新的視訊輸入檔名，並選擇檔案的儲存位置。
- 3 選取欲建立的視訊檔類型。此處提供的選項將視系統所安裝的數位視訊 codecs 而異。大多數的 Windows 環境都擁有 Microsoft AVI 選項。您稍後所要選擇的壓縮設定也取決於您在此處所選取的 codec。（下頁待續。）



「儲存視訊檔」對話方塊

- 4 替檔案輸入主題或描述（此資訊只會出現在您以選定的視訊編輯程式處理檔案時）。
- 5 點選「選項」，開啟「視訊儲存選項」對話方塊。
- 6 設定視訊選項 - 您可調整畫格大小，讓它大於或小於原本的動畫，或設定畫格速率（以控制動畫的播放順暢度）、設定目標播放速度（以將檔案最佳化，好播放於特定類型的電腦上），並自訂視訊檔本身的壓縮選項。完成之後，請點選「確定」。
- 7 點選「存檔」（在「儲存視訊檔」對話方塊內）。



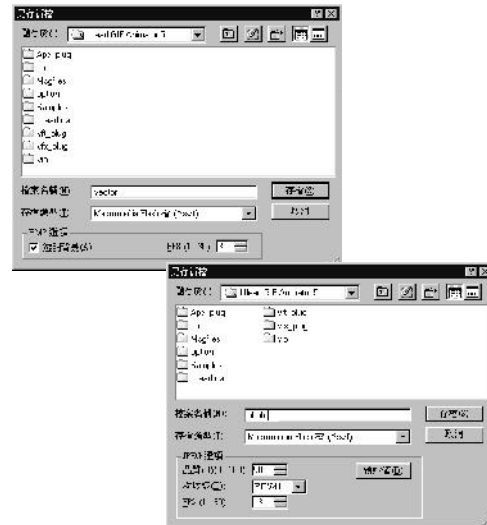
「主題」功能表



「視訊儲存選項」對話方塊-「一般」標籤

存成 Macromedia Flash :

- 1 選取「檔案：另存新檔 - Macromedia Flash (SWF)」。若動畫專案擁有透明背景，並且物件幾乎都是向量形式的影像，請選擇「包含 BMP」，若動畫內的物件都是點陣圖形，例如數位相片，則選擇「包含 JPEG」。
- 2 「另存新檔」對話方塊將出現，請替新的視訊輸入檔名，並選擇檔案的儲存位置。
- 3 點選「存檔」。



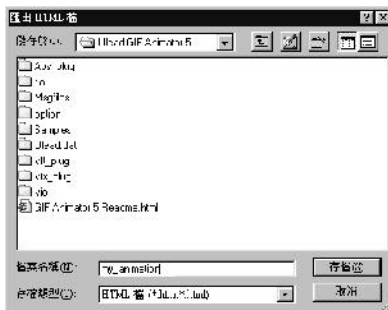
「另存新檔」對話方塊-BMP 與JPG

共享動畫

有時候您需要在別的應用程式中開啟與編輯動畫，此時您就需要使用其他程式所能讀取的格式來進行儲存。這種儲存檔案的方式稱為“匯出”動畫。GIF Animator 的匯出功能提供三種轉換作品的方式——匯出成 HTML 檔、主動桌面項目或獨立的自動執行動畫檔。自動執行動畫檔可在任何 Windows 環境中執行，而不需用到 Web 瀏覽器，因此適用於將賀卡與趣味訊息傳給親友。

匯出成 HTML 檔：

- 1 選取「檔案：匯出：成 HTML 檔」，開啟「匯出 HTML 檔」對話方塊。
- 2 替新的 HTML 檔輸入檔名，並選擇檔案的儲存位置。
- 3 點選「存檔」。



「匯出 HTML 檔」對話方塊

匯出成主動桌面項目：

- 1 選取「檔案：匯出：成主動桌面項目」，開啟「主動桌面項目」對話方塊。
- 2 在「項目名稱」方塊內輸入主動桌面項目的名稱或描述(此資訊將出現在桌面顯示內容之中)。
- 3 指定動畫在主動桌面上的垂直與水平座標。

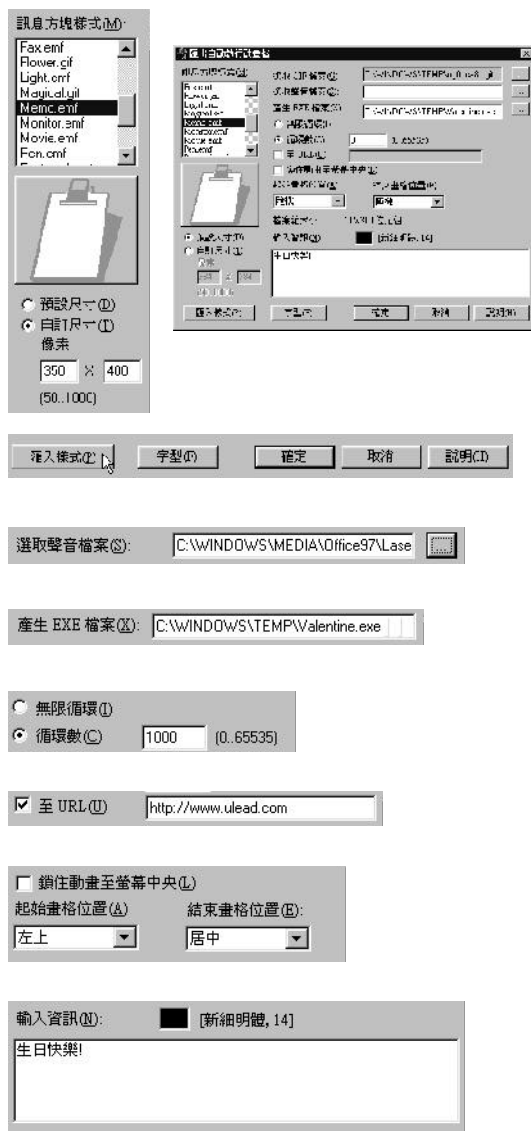


「主動桌面項目」對話方塊

秘訣：在設定位置座標時，請記得設成1比1會將動畫放在桌面的左上角，設成298比81則放在右下角。

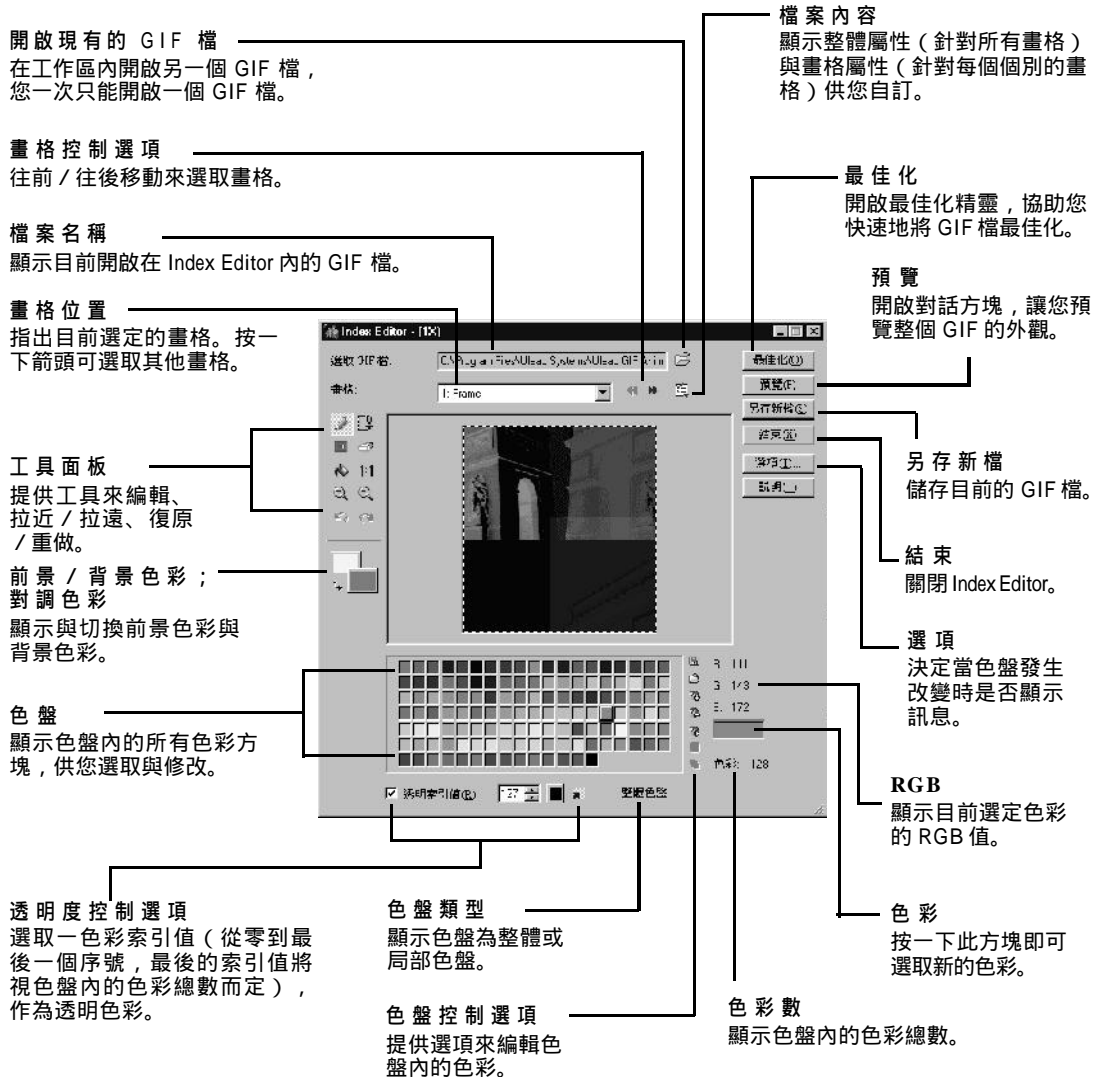
匯出成自動執行動畫檔：

- 1 選取「檔案：匯出：成自動執行動畫檔 (EXE)」。
- 2 在「訊息方塊樣式」清單中選取程式提供的樣式，以建立一虛擬的筆記本或賀卡來播放訊息與動畫。（選取「無」則略過此選項。）您可選取「自訂尺寸」來設定訊息方塊的大小。
- 3 若要將電腦內的其他圖形加至訊息方塊樣式內，可點選「匯入樣式」。
- 4 選取欲和動畫一起播放的聲音檔。點選「瀏覽」按鈕可在電腦內尋找檔案。自動執行動畫檔可支援 MIDI 與 WAV 檔。
- 5 在「產生 EXE 檔案」文字方塊中指定欲儲存自動執行動畫檔的名稱與位置。
- 6 若希望動畫連續播放，請選取「無限循環」，或在「循環數」內輸入動畫的重複次數。
- 7 若要在動畫內加入 Web 連結，請選取「至 URL」。
- 8 在清單中選取「起始畫格位置」與「結束畫格位置」- 這將決定動畫如何在螢幕上開始與結束。
- 9 輸入訊息並選取字型。
- 10 點選「確定」。



Index Editor

Index Editor 提供您進階的自訂功能（特別適用於細膩的像素編輯）來處理 GIF Animator 目前的動畫專案，或現有的 GIF 檔。Index Editor 是專為老練的 GIF 使用者所設計，可進一步地控制 GIF 檔大小、精確地編輯像素、移除多餘像素、設定相關的 GIF 屬性。



若要處理目前的動畫專案，請選取「檔案：另存新檔 - GIF 檔」，接著選取「開啟於 Index Editor」選項，然後輸入檔名。當您點選「存檔」按鈕之後，目前的動畫專案將以此檔名來儲存，並開啟 Index Editor。

注意：

- 「最佳化」模式只能讓您檢視局部色盤，而不能編輯色盤。您只能在 Index Editor 內編輯局部色盤。
- 編輯色盤的動作並無法復原，因此建議您先替原本の色盤儲存一份備份，再進行修改。

在 Index Editor 內編輯色盤：

- 1 在「畫格」清單中選取一畫格。（若您獨立地開啟 Index Editor，請先開啟 GIF 檔。）
- 2 點選色盤內的任何色彩方塊。（您可依照「Windows 檔案總管」內的作法，使用 [Shift] 或 [Ctrl] 來選取多個色彩方塊。）色盤內的選定色彩將出現紅色外框。
- 3 使用右邊の色盤控制按鈕來進行修改。您也可按色彩區域（在 RGB 值底下）來選取新的色彩。
- 4 若需要使用透明色彩，請選取「透明索引值」選項，然後點選「透明色彩」按鈕，並使用清單或按色彩方塊來選取一色彩。
- 5 依需要重複步驟 1 到 4。同時您也可按「預覽」按鈕來檢視新的結果。您可在此處播放整個動畫或檢視特定畫格。
- 6 完成之後，點選「另存新檔」按鈕來儲存 GIF 檔。



「預覽」對話方塊



注意：

- 在步驟 2 中，您可採用另一個方法來選取色彩。按一下工具面板底下的前景色彩。接下來將滑鼠游標（它將變成滴管）移到欲編輯的像素位置上按一下來選取它。（依需要使用拉近／拉遠工具來尋找精確位置。）
- 透明色彩的效果只顯示於「預覽」模式之中，或瀏覽器內（儲存 GIF 之後）。
- 您可在 Index Editor 內檢視每個畫格的實際影像內容，特別是當您選擇移除多餘像素時。

附錄：GIF 色盤

在 GIF 動畫檔中，每個畫格內的所有影像都包含一個索引表，裡面定義了畫格內的色彩個數，以及每個索引所代表的色彩。色盤最多可包含 256 色，而每個色彩都有自己唯一的識別碼，該碼儲存於影像的色彩索引表內（色盤）。在 GIF 檔中，索引表內的每個色彩均需 3 或 4 個位元組的資料來定義（取決於原本的儲存方式）。因此包含 256 色色盤的影像最多需要 1024 位元組的色彩索引表。

GIF 動畫包含了兩類色盤：整體色盤，它可定義動畫內畫格所使用的所有影像色彩；局部色盤，它專屬於檔案內的個別畫格。在將新的畫格插入 GIF 動畫時，您可使用其局部色盤或整體色盤。

當您準備將畫格插入動畫檔時，應決定如何管理色盤。若每個畫格包含的色彩都大同小異，就不需要每個畫格均包含局部色盤，導致動畫檔充斥著重複的資訊。不過，若新畫格包含了整體色盤所沒有的色彩，就需改選局部色盤。

我們並不建議您一直使用整體色盤，因為減少動畫檔的大小固然很重要，並維持作品的品質更是重要。使用局部色盤、而非整體色盤的最佳時機是插入的畫格與現有的畫格明顯不同時。

快速鍵

指令	快速鍵	指令	快速鍵
「檔案」功能表		「編輯」功能表	
開新檔案	Ctrl+N	復原	Ctrl+Z
開啟影像	Ctrl+O	重做	Ctrl+Y
儲存 (UGA 檔)	Ctrl+S	剪下	Ctrl+X
另存新檔 - GIF 檔	Ctrl+Shift+S	複製	Ctrl+C
另存新檔 - 影像畫格	Ctrl+E	複製合併結果	Shift+Ctrl+C
新增影像	Ins	貼上	Ctrl+V
最佳化精靈	F11	讓選取區域透明	Del
批次處理	Ctrl+B	底框大小	Ctrl+G
匯出 - 成 HTML 檔	Ctrl+Alt+S	剪裁底框	Ctrl+R
偏好設定	F6		
「檢視」功能表		「物件」功能表	
原尺寸	Ctrl+1	開新空白物件	Ctrl+Alt+D
拉近	+	再製物件	Ctrl+D
拉遠	-	文字 - 編輯文字	Shift+E
		物件內容	Ctrl+Shift+Enter
「畫格」功能表		「說明」功能表	
新增橫幅文字	Ctrl+Alt+B	說明	F1
連續漸變	Ctrl+T	內容感應式說明	Shift+F1
新增畫格	Ctrl+Alt+F		
再製畫格	Ctrl+F		

索引

「最佳化」面板 41, 44
 「最佳化」模式 13, 41, 42
 Flash 47, 49
 HTML 50
 Index Editor 52
 PSD 檔 47
 三劃
 工具面板 23
 四劃
 文字工具 26
 五劃
 主動桌面項目 50
 外掛濾鏡 10, 38
 六劃
 安裝 8
 自訂 9
 自動執行動畫檔 51
 色盤 41, 44, 52, 53, 54
 八劃
 底框大小 18
 延遲 9, 37, 39
 拉近/拉遠工具 26
 物件 - 分配 32
 物件 - 合併 31
 物件 - 調成一致 32
 物件管理員面板 21
 物件導向的編輯 5, 6, 20
 九劃
 前景色彩 27, 28, 29, 52, 53
 挑選工具 23
 背景色彩 29, 52
 重做 9
 十劃
 特效 37
 十一劃
 偏好設定 9, 38, 46
 剪裁 19, 25
 動畫 18
 動畫精靈 4, 16, 17
 教學課程 15, 16
 啟動精靈 16
 移除方式 9, 34
 連續漸變 35

十二劃
 透明 25, 27, 28, 37, 52, 53
 陰影 30, 31
 最佳化 7, 10, 43, 44
 最佳化精靈 4, 41, 52
 復原 9
 畫格 33, 34
 畫格 - 分配 37
 畫格 - 合併 31
 畫格 - 移除 34
 畫格 - 連續漸變 35
 畫格面板 33
 畫筆工具 27
 視訊 18, 47, 48
 視訊特效 39
 視訊濾鏡 40
 十三劃
 匯出 47
 填充工具 28
 預設項目 43
 預覽 45
 預覽模式 13, 46
 十四劃
 滴管工具 29
 遞色 44
 十五劃
 影像 18
 影像畫格 47, 48
 影像編輯程式 30
 播放 9, 37
 編輯模式 12, 45
 調整大小 19
 十六劃
 橫幅文字 36
 橡皮擦工具 28
 選取工具 24
 霓虹燈 37
 十八劃
 儲存 47
 瀏覽器 10, 46
 轉場 39
 十九劃
 鏤空罩 39, 44
 二十三劃
 變形工具 25