

# **Bannershop GIF Animator 5**

Felhasználói kézikönyv

5.1.3 © 1999-2009 Selteco Software Minden jog fenntartva. [www.selteco.com](http://www.selteco.com)

## Bannershop GIF Animator 5

Lecke 1.....	6
Lecke 2.....	9
Lecke 3.....	13
Új dokumentum készítés.....	19
Használhat gyors animációt.....	20
Fájlok megnyitása.....	21
Dokumentumok mentése.....	22
GIF animáció mentése.....	23
Képek exportálása JPEG-be, GIF-be vagy BMP formákba.....	25
Képek importálása.....	28
Dokumentumok nyomtatása.....	29
Rajzol egy üres bitképet.....	30
Képek retusálása.....	31
Rajzol és szerkeszti a szövegeket.....	33
Cseréli a betű arculatot és a méretet.....	34
Rajzol téglalapokat.....	35
Ellipszisek rajzolása.....	37
Képek átméretezése.....	38
Képek körülvágása.....	40
Forgatás és képek repítése.....	42
Átalakítja a vektor képeket bitkép képekre.....	43
Képek összeállítása.....	44
Átlátszó képek készítése.....	45
Animáció és átalakulási effektusok.....	48
Navigálás képkockák között.....	52
Egy új képkocka beillesztése.....	53
Képkockák törlése.....	54
Mester képkockák használata.....	55
Késleltetési idő beállítása.....	56
Cseréli a képkockának a hátterét.....	57
Cseréli a képkocka méretét.....	58
Autómatikus képkocka méretek.....	59
Meghatároz ismétlés számokat.....	60
Bannershop™ animáció kiterjesztések.....	61
Példa dokumentum.....	62
Gyorseszközök használata.....	65
Licenz leírás.....	66
Verziók és azok története.....	68



## Dokumentumok

- [Új dokumentum készítése](#)
- [Használhat Gyors animációt](#)
- [Fájlok megnyitása](#)
- [Dokumentumok mentése](#)
- [GIF animáció mentése](#)
- [GIF optimalizálás](#)
- [Képek exportálása JPEG-be, GIF-be vagy BMP formába](#)
- [Animáció exportálása AVI-ba](#)
- [Képek importálása](#)
- [Dokumentumok nyomtatása](#)

## Képek

- [Rajzol egy üres bitképet](#)
- [Képek retusálása \(Vödör, Vonal és Törlő eszközök\)](#)
- [Szöveg](#)
- [Betűarculat csere és méret](#)
- [Rajzol téglalapokat](#)
- [Ellipszisek rajzolása](#)
- [Képek átméretezése](#)
- [Képek körülvágása](#)
- [Kiterjesztés/Kép vágása](#)
- [Forgatás és képek repítése](#)
- [Átalakítás bitkép képekre](#)
- [Képek összeállítása](#)
- [Átlátszó képek készítése](#)
- [Remegés/Színek csökkentése](#)
- [Animációs effektusok](#)
- [3D Színek](#)
- [Elmosások](#)

## Képkockák

- [Navigálás a képkockák között](#)
- [Új képkocka beillesztése](#)
- [Képkockák törlése](#)
- [Mester képkockák használata](#)
- [A késleltetési idő beállítás](#)
- [Cseréli a képkocka hátterét](#)
- [Átmeneti effektusok alkalmazása](#)

## Animáció

- [Filmkocka mérete](#)
- [Autómatikus méret képkockák](#)
- [Ismétlés számának meghatározása](#)

# Áttekintés

Egy GIF animáció összeállít kettő vagy több kép egyesítését egy fájlba. Ezeket a képeket bemutatja egyenként, létrehozza egy mozgásnak az illúzióját. Minden egyes kép (*animáció képkocka*) kap olyan hívást *id tartam id t* amelyet felismer a web böngésző, hogy milyen hosszán kell mindegyik képkockát bemutatni a képernyőn.

Bannershop GIF Animator járása nagyon túl egyszer GIF animációs alkalmazás. Készíthet animációs szövegeket, képeket és egyszer alakokat és alkalmaz animációs effektusokat egy egyszer egérekattintással. Bannershop behozza [Mester képkocka](#) a fogalmat amely lényegesen megkönnyíti a bonyolult dokumentumok létrehozását.

## Hogyan helyezze az animációt a weboldalra?

Helyezze az animációt a web oldalra, szüksége van a GIF fájl mentésére használja "Animáció mentése" parancsot. Ezután következik az állandó eljárás GIF képnek az importálása a HTML oldalára.

Ha a HTML kód kézi bevitel <IMG...> tag az oldalának HTML kódjában. A Bannershop GIF Animator létrehozza a HTML kódot reptében úgy tudja másolni és beilleszteni a kódot a HTML oldalra Bannershop GIF Animatorból. Szintén mentheti a teljes HTML oldalt animációjával.

## Bannershop GIF Animator Kiterjesztések

Kiterjesztések extra komponensek vannak ott kiterjesztve Bannershop™ GIF Animator funkcionálisságra. Kiterjesztések tartalmaznak animációs effektusokat amelyet felhasználva m ködteti animációját mozgásra.

[Többet a kiterjesztésekről](#)

## Tudja a Bannershop GIF Animator optimalizálni a GIF fájl méretét?

Igen, a Bannershop GIF Animator kap kiterjedt GIF méretet optimalizálási képesség összehangolása az internet szigorú követelményeire. GIF fájl méret optimalizálással hozzájutott:

- színek számának csökkentése
- ismételt grafikák eltávolítása egymást követő képkockáknál
- használva a haladó optimalizációs eljárásokat hasonlóan használva áttetsző színeket és optimalizálja a színpaletta egészét

GIF optimalizálási beállítások kontrolálva vannak a dialógus ablaknál, mutatva van GIF fájl mentése mindenkor. Alapértelmezésnél a fájl méret optimalizálás kapcsolva van a végrehajtáshoz a legjobb tömörítési arányra. Azonban az optimalizálást ki lehet kaocsolni az exportot minden animációs képkockákra mint teljes méretű bitképekre. Ez az eljárási mód használható átvitelre a különböző animációs alkalmazások között.

További út az optimalizálásra, az animációhoz használható az "Optimalizációs varázsló". Ezt kezdje lépésről lépésre az optimalizálási folyamaton keresztül.

[Optimalizálási példa megtekintése](#)

## Oktatások

Mi tanácsoljuk a teljes oktatóanyagot. Ez segít Önnek megérteni a Bannershop GIF Animátor alap funkcionáltságait.

# Oktatás

Üdvözlí a Bannershp GIF Animátor oktató felülete. A következ 3 példa fog segíteni, értelmezni az alap funkciónalitást a Bannershopnál. A teljes oktatáshoz a következ helyes lépésekkel látható, hogy hogyan lehet felépíteni az animációs GIF-eket.

Kinyomtatható az oktatásnak minden egyes tartalma ismertető tájékoztatásra.

Kattint a **Következ** linkre lép és kattint, a következ képerny . Az el z képerny nézet, kattint a **Hátra** linkre.

[Következ >>](#)

## Lecke 1

# Használja az *Animáció varázslót*

*Animáció varázsló* gyors út az összegyűjtött új animációs dokumentumra elre létrehozott képekkel. Ebben az oktatásban összegyűjtöttünk egyszer animációt 5 képkockából - GIF képek. Az animáció fogja bemutatni a számjegyeket 3, 2, 1, 0 és egy szót GO! Tanuljuk hogy hogyan:

- Animációt létrehoz meglévő képekből
  - Lejátsza az animációt építéskor elnézet böngészőben
  - Menti a HTML oldalt az animációval
1. A programot megnyitja a műveletre *Start Menü*, navigál a *Programokhoz* és válassza a *Selteco Bannershop GIF Animator*t.
  2. Kattintson a *Kipróbálok* gombra, ha nem regisztrált verziója fut a Bannershop GIF Animatorban.
  3. Selteco Bannershop GIF Animator főablakának kell megnyílni.
  4. Az üdvözlő dialógusban válassza az *Animáció varázslót* és kattintson OK-t. Ha a Bannershop indult, válassza a "Fájl" > "Új animáció varázsló..."
  5. *Animáció varázsló* üdvözlőablaknak kell feltűnni.
  6. Válassza a *Vetítéses animációt* és kattintson *Következő*.
  7. Kattintson a *Képek tallózása* gombra.
  8. Fájlkiválasztó dialógus fog eljönni.
  9. Navigáljon a könyvtárba "Én számítógépem" > "C:\Program Files\Selteco\Bannershop GIF Animator\Tutorial". Ha a "Program Files" mappa tartozodik eltérő meghajtón használni kell ezt a meghajtót a "C:" helyett. Ha meghatározott másik programhely alatt telepíti, kapja navigálásra ezt a könyvtárat.
  10. Kijelöli frame1.gif-et és kattint *Megnyitás*. Ismétli ezt frame2-től frame5-ig.
  11. Kattint *Következő*. Hagyja az alapértelmezetten az időt és kattint *Következő*.
  12. A gratuláló képernyőre kattint *Befejezés*.
  13. Egy új dokumentumot fogunk létrehozni. Új képkocka létrehozását észleljük a *Képkockalista* ablakban. Nyomja PageDown és PageUp gombokat a képkockák közötti navigáláshoz.
  14. Az *Animáció* menüből válassza *Animáció lejátszás* parancsot és figyelmeztet az animáció lejátszására. Teheti ezt F9 billentyűvel is.
  15. Nyomja "Esc" billentyűt az elnézet ablak otthagadásához.
  16. A *Fájl* menüből válassza *GIF animáció mentése másként* parancsot.

17. A *Mentésként* legördül listából válassza munkafelületet (vagy navigáljon a mappa lista használathoz).
18. Beírja "go.gif" mint a fájl nevet és kattint *Mentés* gombra.
19. *GIF mentés beállítások* dialógus fog feltünni. Kattint *OK* az alapértelmezett beállítások megadására.
20. Az *Animáció* menüben válassza *HTML oldal mentése* parancsot.
21. Kattint *OK* a HTML oldal megtekintése animációval.
22. Aktív Selteco Bannershop GIF Animator és válassza a *Kilépés* parancsot otthagyja a programot. Kattint "Nem" a "Mentés cserék" dialógusban.

[<<Hátra](#)

[Következ >>](#)

# Használja a *Gyors animáció* parancsot - "go.gif"

Ez az animáció:



[<<Hátra](#)


[Következ >>](#)

## Lecke 2

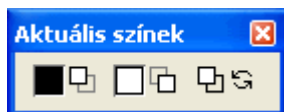
# Els animáció felépítés

Ebben a lépésben létrehozunk egy egyszer 2 képkockás animációt amely bemutat két szöveget: "Kattints ide..." és "...meg tudhat többet". Ennek az animációnak a háttere lesz piros és a szövege lesz fehér.

Megtanuljuk hogy hogyan::

- Alkalmazzon háttérszínt
  - Rajzoljon szövegeket és cserélje ezek tulajdonságait
  - Alkalmazza a [Animáció effektust](#)
1. A programot megnyítja a m veletre *Start Menü*, navigál a *Programokhoz* és válassza a *Selteco Bannershop GIF Animator*t.
  2. Kattintson a *Kipróbálok* gombra, ha nem regisztrált verziója fut a Bannershop GIF Animatorb l.
  3. Selteco Bannershop GIF Animator f ablakának kell megnyílni.
  4. Válassza "Üres animáció" és kattintson OK-ét az üdvözl képerny ben.
  5. Az *Animáció* menüb l válassza *Képkocka méret* parancsot.
  6. Megadja az animáció méretét. Beír 300 mint "Szélesség" és 60 mint "Magasság". Kattintson OK-ra a meger sítéshez.
  7. A *Képkocka* menüb l válassza a *Háttérszín állítás* parancsot.
  8. Szín kiválasztás dialógus fog felt nni.
  9. Az "El re meghatározott színek" lees listából válassza "Piros". Nyomjon OK-ét a kijelölés meger sítéséhez.
  10. Az eszközdobozból válassza "Szöveg eszközt":  

  11. Pozicionálja az egérkurzort a piros téglalap felé és kattintsa a bal egérgombot.
  12. Szövegszerkesztés dialógus fog felt nni.
  13. Beírja "Kattints ide..." a szerkeszt dobozba.
  14. Kattintson *Bet ...* gomb.
  15. *Bet* kijelölés dialógus fog felt nni.
  16. Cseréli a *bet* méretét "26"-ra.

17. Kattint Ok a kijelölés megerősítésére.
18. Kattint OK-ét a "Szövegszerkesztő" dialógusban a szöveg rajzolására.
19. Észreveszi hogy a szöveg megjelenik a képernyőn.
20. A szöveg automatikusan kijelölt lesz (látható fogója van). Mielőtt végrehajtja a következő veletet bizonyosodjon meg, hogy a szöveg kijelölt. Ha véletlenül kijelöletlen a szöveg, használja a "Mutatót" (fekete nyíl) eszköz a kijelölésre.
21. Az *Aktuális színek* eszközdoboz alapján kattint *El tér* gombot.



22. Egy színkiválasztó dialógusnak kell feltűnni.
23. Az "Ere meghatározott színek" leeresztés listájából válassza "Fehéret". Nyomjon OK-ét a kijelölés megerősítéséhez.
24. A szövegszintet kell cserélni fehérre.
25. Mielőtt végrehajtja a következő veletet győződjön meg hogy a szöveg csendben kijelölt (fogásai látható).
26. A *Szerkesztés* menüben válassza az *Oldal közepére* parancsot.
27. A *Szerkesztés* menüben válassza a *Másol* parancsot. Másolni fogja a szöveget a következő képkockára használ vágólapot.
28. A *Képkocka* menüben megnyítja *Beilleszt új képkockát* menüben válassza az *Aktuális képkocka után* parancsot.
29. Egy üres piros képkockás háttérnek kell feltűnni. Észleli a "Képkocka lista" jelen van 2 képkocka most.
30. A *Szerkesztés* menüben válassza a *Beilleszt* parancsot.
31. A *Kép* menüben válassza a *Szövegszerkesztés* parancsot vagy duplán kattintja a szöveget.
32. A "Szövegszerkesztő" dialógusban cseréli a szöveget "...to find out more". Kattint OK megerősítéshez.
33. A *Szerkesztés* menüből válassza az *Oldal közepére* parancsot.
34. Jobb kattintás a "...to find out more" szövegre. A felugró menüben válassza a *Belép animáció* parancsot.
35. Effektusoknak a listájából válassza a *Sand In* effektust. Cserélje a sebességet "Közepesre". Kattint OK-ra alkalmazza az animációt a szövegre.

36. Az *Animáció* menüb l válassza az *Animáció lejátszás* parancsot és figyelje az animáció lejátszását.
37. Nyomja "Esc" billenty t az el nézet ablak otthagadásához.
38. A *Fájl* menüb l válassza *GIF animáció mentése másként* parancsot.
39. A *Mentésként* legördül listából válassza munkafelületet (vagy navigáljon a mappa lista használathoz).
40. Beírja "clickhere.gif" mint egy fájlnev és kattint *Mentés* gombot.
41. *GIF mentés beállítások* dialógus fog felt nni. Kattint *OK* az alapértelmezett beállítások meger sítésére.
42. Az *Animáció* menüb l válassza *HTML oldal mentése* parancsot.
43. Kattint *OK* a HTML oldal megtekintése animációval.
44. Aktív Selteco Bannershop GIF Animator minimalizálja az ablakot és válassza a *Kilépés* parancsot a program otthagadásához. Kattint "Nem" a "Mentés cserék" azonnali dialógusban.

[<<Hátra](#)

[Következ >>](#)

# Els animáció tervezés - "clickhere.gif"

Ez az animáció:



Click here

[<<Hátra](#)

[Következ >>](#)

## Lecke 3

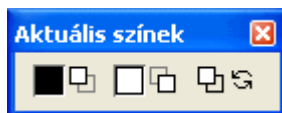
# Chicago kirándulás animáció

Ebben a lépésben létrehozunk egy animációt amolyan hirdetési reklámot, egy kirándulás Chicagoba. Tanuljuk meg hogy hogyan:

- Importál képeket az animációhoz
  - Használja az "autómatikus képméret" parancsot
  - Használja a vödör kitöltés eszközt
  - Használja a mester képkockákat
  - Használja az átlátszó színeket
1. A programot megnyítja a m veletre *Start Menü*, navigál a *Programokhoz* és válassza a *Selteco Bannershop GIF Animator*t.
  2. Kattintson a *Kipróbálok* gombra, ha nem regisztrált verziója fut a Bannershop GIF Animatorb l.
  3. Selteco Bannershop GIF Animator f ablakának kell megnyílni.
  4. A *Kép* menüb l válassza az *Import kép* parancsot.
  5. "Import kép" dialógus fog felt nni.
  6. Navigál a könyvtárba "C:\Program Files\Selteco\Bannershop GIF Animator\Tutorial\". Ha a "Program Files" mappa tartozdik eltér meghajtón használni kell ezt a meghajtót "C:" helyett. Ha meghatározott másik programhely alatt telepíti, kapja navigálásra ezt a könyvtárat.
  7. Kijelöli a "chicago.gif" fájlt. Kattint *Megnyitás* a fotó importálásra:



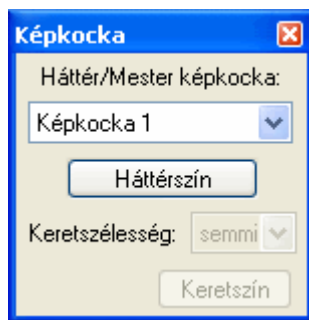
8. Cseréli a tengerészkek hátteret narancssárgára.
9. Az *Aktuális színek* eszközdoboz alapján kattint *El tér* gombot.



10. Az "El re meghatározott színek" lees listából válassza a "Narancssárgát". Nyomjon OK-ét kijelölés meger sítéséhez.
11. Az eszközdobozból válassza a "Vödör kitöltés eszközt":



12. Pozicionálja az egér kurzort a kék téglalap felé és kattintsa a bal egér gombot.
13. A kék téglalapot kell cserélni narancssárgára.
14. Az animáció mérete nagyobb a képnél. Automatikusan igazítja az animáció méretét a meglévő képnek a méretére - válassza az *Automatikus képkocka méret* parancsot az *Animáció* menüből. Az animáció méretét kell cserélni összeillő kép méretre.
15. A *Képkocka* menüből megnyitja *Beilleszt új képkockát* menüből és válassza az *Aktuális képkocka után* parancsot.
16. Egy üres fehér képkockás háttér fog felmenni. Észlelhető a "Képkocka listánál" 2 képkocka jelenleg.
17. A *Háttér* eszközdobozból válassza a *Frame 1* mint a háttér.



18. Rajzol fehér szöveget. Az *Aktuális színek* eszközdobozból kattint a *El tér* gombot.
19. Egy színkiválasztó dialógusnak kell felmenni.
20. Az "Ere meghatározott színek" leeresztés listájából válassza "Fehéret". Nyomjon OK-ét a kijelölés megerősítéséhez.
21. Az eszközdobozból válassza "Szöveg eszközt":



22. Pozicionálja az egér kurzort a narancssárga téglalap felé és kattintsa a bal egérgombot
23. Szövegszerkesztés dialógus fog felmenni.
24. Beírja "Chicago" a szerkesztő dobozba.
25. Kattintson *Betű ...* gomb.
26. *Betű* kijelölés dialógus fog felmenni.
27. Cseréli a betűtípust "Arial Black"-re.
28. Cseréli a betű méretét "22"-re.
29. Kattint Ok a kijelölés megerősítésére.

30. Kattint OK-ét a "Szövegszerkeszt " dialógusban a szöveg rajzolására.
31. Észleli hogy a szöveg felt nık a képerny n. A szöveg kap színt az általában a kijelölt el térszínre.
32. A *Szerkesztés* menüb l válassza az *Igazítás központba* parancsot.
33. A *Képkocka* menüb l megnyítja *Beilleszt új képkockát* menüt és válassza az *Aktuális képkocka után* parancsot.
34. Egy új képkocka lesz hozzáadva. Új képkocka örökli a háttér beállítást a képkockára mikor hozzá van adva az új képkocka.
35. Az eszközdobozból válassza a "Szöveg eszközt"
36. Pozicionálja az egérkurzort a narancssárga téglalap felé és kattintja a bal egérgombot
37. Szövegszerkesztés dialógus fog felt nni.
38. Beírja "Win a trip" a szerkeszt dobozba.
39. Kattint OK-ét a "Szövegszerkeszt " dialógusban a szöveg rajzolására.
40. A *Szerkesztés* menüb l válassza az *Igazítás központba* parancsot.
41. Nyom *F9* megtekinti az animáció lejátszását. Megjegyzés az els képkockánál nincs szöveg szintén megjelenik az animációban.
42. Nyomja "Esc" billenty t az el nézet ablak otthagadásához.
43. Tiltva az els képkocka a közrem köd rész b l az animációs sorrendben, átkapcsolja azt a mester képkockára.
44. Nyomja a "Home" gombot a billenty zeten az els képkocka navigálásához. szintén navigálhat az els képkockára, kijelöli a "Képkocka lista" eszközdobozban.
45. A *Képkocka* menüb l válassza a *Mester képkocka* parancsot.
46. Észleli ebben *Képkocka lista* képkocka nevét, fogja cserélni "Mester képkocka (1)"-re.
47. Nyomja *F9* animáció lejátszás megfigyelése. Észleli hogy az els képkockánál nincs szöveg nem fog felt nni most az animációban.
48. Nyomja "Esc" billenty t az el nézet ablak otthagadásához.
49. Az utolsó helyes eljárás, hozzáad "átmeneti" effektust két képkocka között.
50. A következ m velet végrehajtásához gy z djön meg a "Mutató eszköz" kijelölt az eszközdobozból:



51. Nyomja "End" gombot az utolsó képkockához navigál. Lehet szintén navigálni az utolsó képkockához, ha kijelöli azt a "Képkocka lista" eszközdobozban.
52. Kattint a "Win a trip" szövegre kijelöli azt. Az objektum kijelölt mikor a kéz kijelezve van.
53. A *Szerkesztés* menüből válassza a *Másol* parancsot. Ha akarja másolni a szöveget később használja a vágólapot.
54. A *Képkocka* menüből megnyítja *Új képkocka beillesztése* menüt és válassza *Aktuális képkocka el t t* parancsot.
55. A *Szerkesztés* menüből válassza a *Beilleszt* parancsot.
56. Az *Aktuális színek* eszközdoboz alapján kattint *El tér* gombot.
57. Egy színkiválasztó dialógusnak kell felt nni.
58. Húzza az "Opacitás" görget t cseréhez az opacitás 50%-ára. Nyomjon OK-ét a meger sítéshez.
59. Nyomja "PageUp" gombot az el z képkocka navigálásához ("Chicago" szöveggel).
60. Kattintson a "Chicago" szövegre, jelölje ki azt. Az objektum kijelölt mikor a kéz kijelezve van.
61. A *Szerkesztés* menüből válassza a *Másol* parancsot.
62. Nyomja a "PageDown" billenty t a következ képkocka navigálásához ("átmeneti" képkocka).
63. A *Szerkesztés* menüből válassza a *Beilleszt* parancsot.
64. Az *Aktuális színek* eszközdoboz alapján kattint *El tér* gombot.
65. Egy színkiválasztó dialógusnak kell felt nni.
66. Húzza a "Opacitás" görget t cseréhez az opacitás 50%-ára. Nyomjon OK-ét a meger sítéshez.
67. A *Képkocka* menüből válassza a *Képkocka késés* parancsot.
68. Egy *Képkocka késés* dialógus fog felt nni.
69. Írja be "0.1" képkocka késés időt és kattintson OK-ét a meger sítésre.
70. A *Képkocka* menüből megnyítja *Beilleszt új képkockát* menüt és válassza a *Végénél* parancsot.
71. Észleli az új képkocka hozzáadását az animáció végénél.
72. A *Háttér* eszközdobozból válassza a *Képkocka 2* mint háttér.

73. A *Képkocka* menüben válassza a *Képkocka készítés* parancsot.
74. Egy *Képkocka készítés* dialógusban kell feltüntetni.
75. Teszt "0.1" képkocka készítés időt és kattint OK-ét megerősítéshez.
76. Nyomja *F9* animáció lejátszás megfigyelésére.
77. Nyomja "Esc" billentyűt az előnézet ablak otthagytáshoz.
78. A *Fájl* menüben válassza *GIF animáció mentése másként* parancsot.
79. A *Mentésként* a legördülő listából válassza a munkafelületet (vagy navigáljon a mappa lista használatához).
80. Teszt "trip.gif" mint a fájlnevet és kattint *Mentés* gombot.
81. *GIF mentés beállítások* dialógusban kell feltüntetni.
82. Jelöletlen *Képkocka optimalizálás* jelölő doboz. Kattint *Előnézet*. Megjegyzze az animációnak a méretét bitekben (az előnézet felírásában). Nyom "Esc" gombot.
83. Kapcsol *Képkocka optimalizálásra*. Válassza a "Paletta beállításokat" "Csökkent színeket" 128-ra. Kattint *Előnézet*. Összehasonlítsa optimalizált animáció méretét bitekben. Megfigyelés kell, valamilyen képméret csökkenés.
84. Nyom "Esc". Kattint *OK* GIF fájl mentéséhez.
85. Az *Animáció* menüben válassza *HTML oldal mentése* parancsot.
86. A dialógus megerősítés, sikeres mentésnek kell megjelenni. Kattint *OK* megtekintés HTML oldal animációval.
87. Aktív Selteco Bannershop GIF Animator minimalizálja az ablakot és válassza a *Kilépés* parancsot a program otthagytáshoz. Kattint "Nem" a "Mentés cserék" azonnali dialógusban.

[<<Hátra](#)

[Következő >>](#)

# Chicago kirándulás - "trip.gif"

Ez az animáció:



[<<Hátra](#)

# Új dokumentum készítése

Létrehozhat új dokumentumot egy a következők útjával:

- Válassza "Üres dokumentum" mikor a program indul, az üdvözlő dialógusban
- Válassza parancsot *Új* a *Fájl* menüben.
- Kattint az *Új dokumentum* gombra:



Az új dokumentum tartalmaz 1 képkockát.

Létrehoz egy új dokumentumot a Windows Explorerben jobb kattintás a helyen ahol szeretné létrehozni az új dokumentumot, válassza majd *Új > Bannershop GIF Animation*.



Miután létrehozta az új dokumentumot, tudja cserélni annak nevét és dupla kattintás arra megnyitja a Bannershopban.

## Vonatkozó témák:

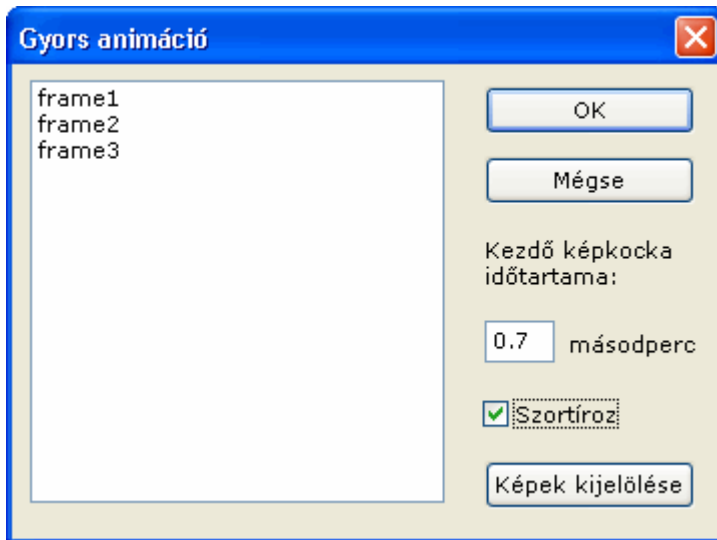
- [Használhat Gyors animációt](#)
- [Cseréli a képkocka méretét](#)
- [Új képkockák beillesztése](#)

## Használhat *Gyors animációt*

Ha az animációs képkockák elkészítettek mint elkülönített GIF vagy JPEG képek gyorsan összeszerkesztheti azokat vetítéses eladás animációba, *Gyors animáció* parancs használatával, helye a *Fájl* menüben. Szintén kattinthat a gombra:



Miután választotta ezt a parancsot egy dialógus ablaknak kell megjelenni:



Kattintson az *Import képek* gombra az animáció képeinek importálásához. Minden egyes kép megfelel egymást követ képkocka. Képkockák rendeznek ABC-nként sorrendbe (fájlnév bázisnál). A *Kezdő képkocka időtartam* szerkesztésében meghatározza a kezdési időtartamát minden egyes képkockának.

### Vonatkozó témák:

[Autómatikus méret képkockák](#)

[Cseréli a képkocka méretét](#)

[Beállítja az időtartamot](#)

# Fájlok megnyitása

Bannershop GIF Animatornak van saját eredeti dokumentum formája. A fájlok mentve annak .BSD kiterjesztéssel. Egy dokumentum megnyitásához dupla kattintás annak ikonján:

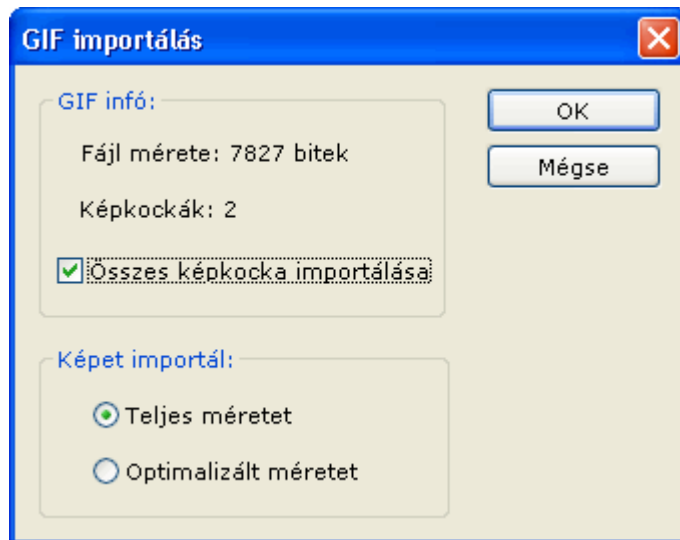


My Animation

Bannershop GIF Animatorból megnyítja a dokumentumokat válassza *Megnyít* parancsot a *Fájl* menüből vagy kattint a gombra:



Ha megnyit több-képkockás GIF animációt válszthatja, ha szeretne minden képkockát importálni, vagy csak az első képkockát. Szintén kijelölheti, ha a képkockákat importálta teljes méretű bitképekben vagy optimalizáltan. Optimalizált bitkép lehet hogy kisebb méretű része lehet mint az azonos elz képkockának.



**Vonatkozó témák:**

[Képek importálása](#)

# Dokumentumok mentése

Bannershop GIF Animator gondoskodik *Dokumentum mentése* parancs helye a *Fájl* menüben. Ezt a parancsot használva az animáció mentve .BSD formában. Eltér en *Animáció mentés* parancs *Dokumentum mentés* meg riz minden formázást és dizájn információt.

**Vonatkozó témák:**

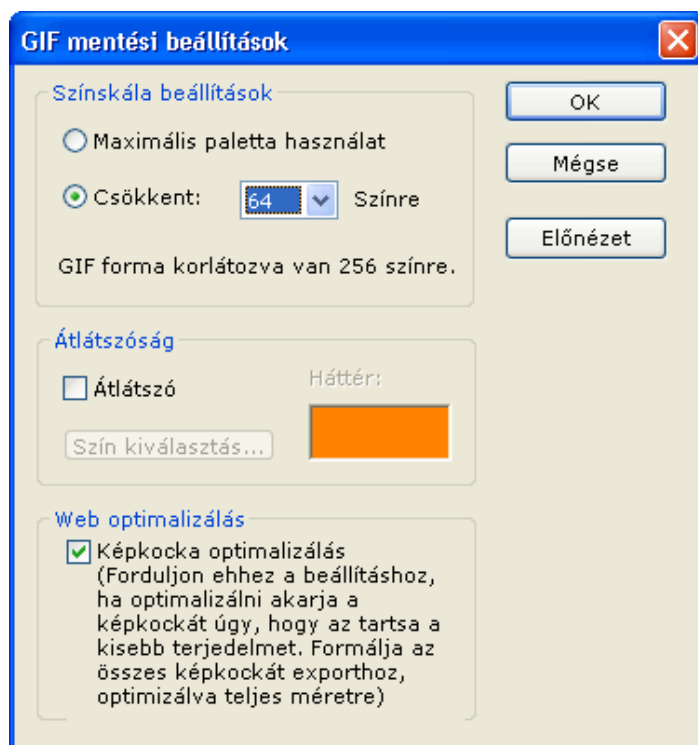
[GIF animációk mentése](#)

[Képek exportálása JPEG-ben, GIF vagy BMP formában](#)

[Animáció exportálása AVI-ba](#)

# GIF animációk mentése

Az animáció GIF formában exportáláshoz használja a *GIF animáció mentés* parancsot helye a *Fájl* menüben. A GIF forma korlátozva van 256 színre. A teljes színeknek a száma meghaladja a 256 - szint feltétlen követelény az optimalizálás használata. Továbbá *GIF mentés beállítások* dialógus lehet ség megadja a GIF export beállításokat miel tt menti a fájlt:



## Paletta beállítások

Ezen beállítások használatánál meg lehet adni hogy hány különböző szint szeretne a kimeneti fájlban. Általában a kevesebb szín meghatározása kisebb GIF fájl eredményez. Azonban a száma a színeknek kiegyensúlyozottnak kell maradni jelent s képmín ség romlás miatt.

*Ekzakt paletta* beállítás hozzáférhet csak, ha a teljes száma a színeknek a kimeneti fájlban nem haladja meg a 256 szint. Különben ez a beállítás inaktív állapotban van. Ha kijelöli ezt a beállítást minden meglév szín mentésre kerül és nincs szín optimalizálás végrehajtva.

*Csökkentéshez* optimálisan csökkenti a teljes számát a színeknek a GIF fájlban.

## Átlátszóság

Mentheti az átlátszó animációt, ha kijelöli *Átlátszóság* jelöl dobozt. Background color is the color that gets replaced by transparency index. Default background color is the first frame background color. You can change it by clicking *Select Color...* button.

## Web optimalizálás

*Képkocka optimalizálás* elérhet csak, ha GIF animációja létezik. Ez a beállítás nem kap jelent séget, ha ment egy képkockát és az munkaképtelen. Ezt a jelöl dobozt használva engedélyezi a haladó fájl méret optimalizálást. Bannershop optimalizál minden animációs képkockát különféle algoritmusok használatával csökkenti a GIF fájl méretét. Például az optimalizálási algoritmus kizár ismétl d részeket az animáció egymást követ képkockáinál.

Ha nincs kijelölve ez a doboz, minden képkocka mentve lesz teljes méret optimalizálatlan GIF képekként. *Képkocka optimalizálás* lehet nagymértékben csökkenteni a GIF méretet. Függ az animáció dizájnjától, a csökkentéskor le lehet menni az optimalizálatlan méret 90%-ára.

## Vonatkozó témák:

[Dokumentumok mentése](#)

# GIF optimalizálás

Kicsi gif fájl létrehozása:

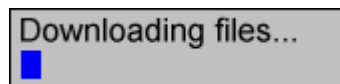
1. Nem használhat túl sok animációs effektusokat. Minden egyes animáció létrehoz kiegészít épkockákat amely elfoglalja a teret.

Sebesség	Képkockák (1/10 sec)
Ultra gyors	1
Nagyon gyors	2
Gyors	4
Közepes	8
Lassú	16
Nagyon lassú	32

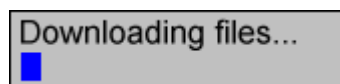
2. Próbálja használni kevesebb színekkel a kimeneti fájlban.
3. Ha használ fotókat próbálja a kép remegtetését. Jelölje a képet és válassza "Kép" > "Színek" > "[Csökkent színeket/Remegés](#)"

## Optimalizálási példa

A következ példa két gif fájl mutat. Mindkett nél azonos a színek száma. Az alacsonyabb fájl van elmentve használta a Bannershop "Optimalizációs varázslót".



**Optimalizálatlan GIF fájl: 12 620 bytes**



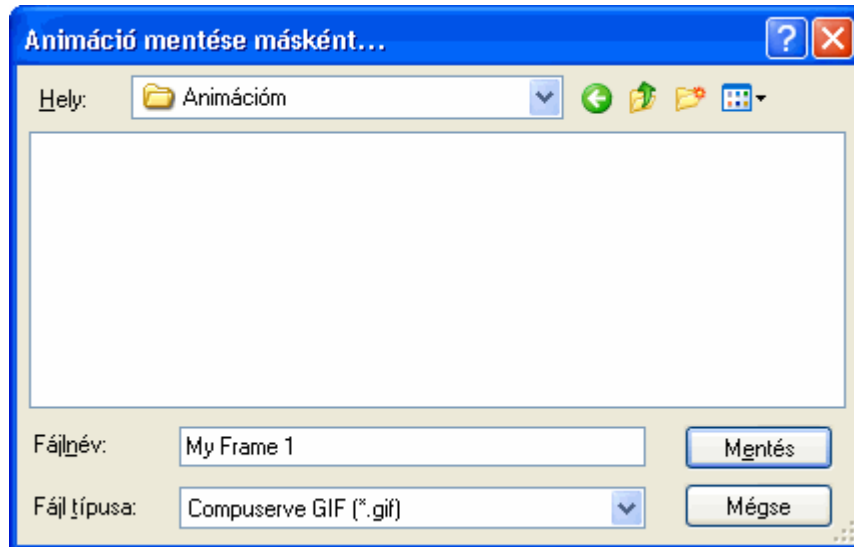
**Bannershop™ GIF optimalizálás: 1 428 bytes**

"Optimalizálási varázsló" csökkenti a fájl méretét 8.8 idön belül valami kép-min ség gyengülés

[<<Hátra](#)

# Képek exportálása JPEG-be, GIF-be vagy BMP formákba

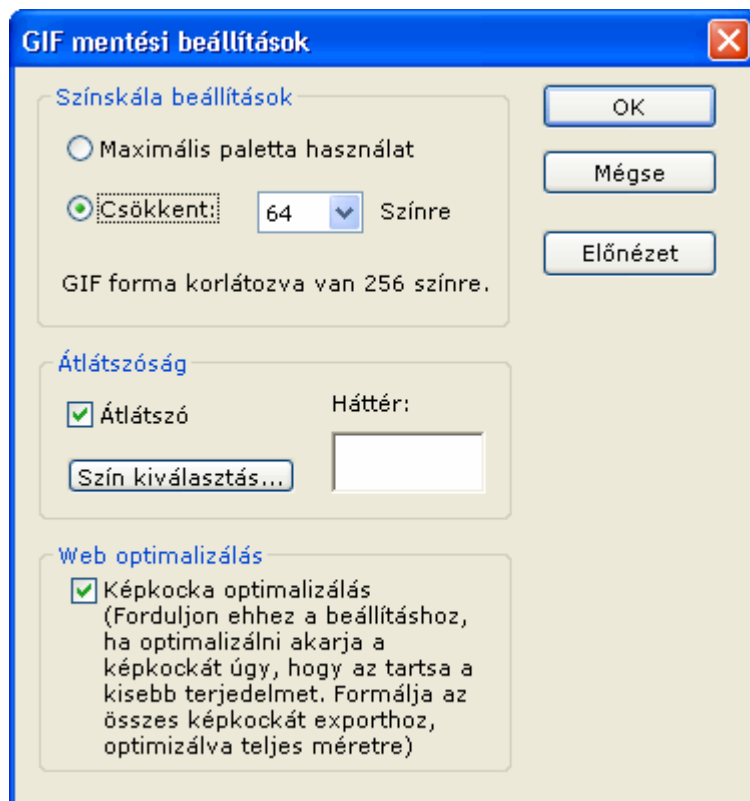
Ha szükséges, minden egyes képkockát lehet exportálni mint egy kép fájl használja *Exportál képkockát másként...* parancsot. Megelőzően mentse a képkockát, válassza a fájl nevet és a kívánt fájl formát:



Megadhat bármelyik GIF, JPEG vagy BMP formát. Azután megadja a fájlnek a nevét, léphet a "Beállítások mentése" dialógushoz (elintézetlen fájl formára).

## Exportálás GIF formába

GIF beállítások dialógusa:



### Paletta beállítások

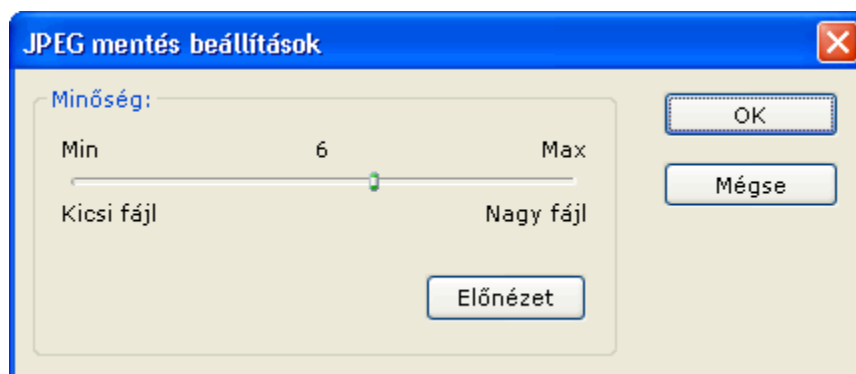
Felhasználja ezeket a beállításokat meghatározza mennyi eltér színeket kíván a kimeneti fájlban. Általánosságban a kevesebb színek megadása kisebb GIF fájl fog eredményezni. Akármennyire a színeknek a száma feltétlen egyensúlyba marad jelentős képméret csökkenés.

### Web optimalizálás

*Képkocka optimalizálás* jelölő dobozban tiltva van egyedül álló képkocka export.

## Exportálás JPEG formába

*JPEG mentési beállítások* dialógus értesít a meghatározott JPEG optimalizálás beállításokról amely érinti a fájl méretét és a kép minőségét:



### Minőség mentés

Általánosságban a képnek a jobb minősége nagyobb fájl eredményez.

### Vonatkozó témák:

[Dokumentumok mentése](#)

## Animáció exportálása AVI-ba

A teljes animációt exportálhatja videóban Windows AVI formátumra. Miután választotta *Exportálás AVI fájlba...* parancsot a Fájl menü alatt, szükséges kijelölni a fájl nevét. Tömörítése azonnal a kijelölt tömörítési eljárásra. Ha válassza "Tömörítetlent" kell a legjobb min séget arhíválni azonban a fájl növekszik valóságosra...

# Képek importálása

Húzza a kép fájlt a képkockára *Import kép* parancs a *Képkocka* menüben. Importálhat képeket GIF, BMP, JPEG és WMF formában. A kép középpontban lesz az aktuális képkockán.

A gyorsbillentyű erre a parancsra *Ctrl+I*.

Szintén kattinthat a gombra:



## Raszterizált Windows metafájlok

Képeket WMF formában kell raszterizálni mikor importálja Bannershophoz. A *Metafájl raszter* dialógusban válassza a kívánt szélességét és magasságát a képnek. Raszterizált képek terjedelmesebbek mint 600 képpont lehet hogy jelentős mennyiség az időnek.

**Vonatkozó témák:**

[Fájlok megnyitása](#)

# Dokumentumok nyomtatása

Teljes animáció használható nyomtatásra *Nyomtat* parancs helye a *Fájl* menüben. Képkockák nyomtatható emelkedő sorrendben, képkockánál az időtartam (másodpercekben) lejjebb minden egyes képkocka. Az animáció nyomtatásához szintén használhatja a gombot:



Gyorsbillentyű parancs *Ctrl+P*.

Hogyan nyomtassa ki, ellenőrizze a nyomtatási kimenetet *Nyomtatás előnézet* parancs helye a *Fájl* menüben vagy használja ezt a gombot:



# Rajzol egy üres bitképet

Mielőtt használja a képpont eszközök kedvelt tollját, vonal vagy radírozót a meglévő kép importálásához vagy rajzol egy üres bitképet. Üres dokumentum nem tartalmaz bitképeket. Egy üres bitkép rajzolásához válassza *Rajzol bitképet* eszközt az eszközdobozból:

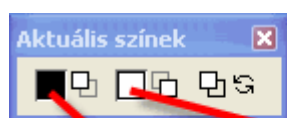


Kattint és húzva rajzol a bitképre kívánt méretet.

A bitkép ki van töltve aktuális háttérszínnel (alapértelmezetten fehér)

## Réteg hozzáadása

Hozzáad egy üres bitképet az egész képkockára válassza "Képkocka" > "Réteg hozzáadás"



Üres bitkép szín

Rajztoll, vonal és vödör kitöltés

## Vonatkozó témák:

[Átalakítja a vektor képeket bitkép képekre](#)

# Képek retusálása

Képek szerkesztéséhez használja a rajztollat, vonal vagy radírozó eszközöket. Ezen eszközöket használja téglalapoknál, ellipsziseknél vagy szövegeknél az átalakításra, azokat bitkép képekre elször (Kép > Átalakít bitképre)

## Kép nagyításra



Nyomja meg a plusz jelet (szám billentyűknél) megnagyításra és a mínusz jelet visszaalakításra. Szintén használhatja a megnagyításra a lencse eszközt, kijelöl egy területet a nézetre. Olvassa az aktuális nagyítási arányt alul a bal sarokban az állapotosávnál, alapértelmezetten 100% (1:1)

*Rajztoll* eszköz:



Cseréhez *Rajztoll* eszköz szélesség, használja az "Ecset" eszközdobozt. Egy vonal rajzolásához mozgassa a rajztoll eszközt a kép felett (rajzol a bitképre csak objektumot), nyomja az egérgombot és mozgassa az egeret.

*Vödör kiöntés* eszközt lehet használni kép területének kitöltésére képpontok azonos színeket kapnak:



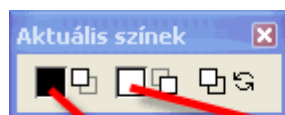
*Vonal* eszközt lehet használni egyenes vonalak rajzolására használva az aktuális el térszínt:



(használ "Ecset" eszközdobozt a vonalszélesség cseréjéhez)

*Radírgumi* eszközt lehet használni bitkép területek kiradírozására. Nyomja meg a Ctrl gombot nagyobb radír bekapcsolására. Képpontok fognak kitörlni az aktuális háttérszínben.

"Ecset radírozás" egy nagyobb részt a bitképnél (egymás melletti képpontok azonos színnél) tartja Shift billentyűt és kattint a területre.



Üres bitkép szín

Rajztoll, vonal és vödör kitöltés

## Szín hozzájutás "Színvételez" vel

Válassza a színvételez eszközt és mozgassa azt a kép felé. Olvassa az aktuális RGB értéket az

állapotsávban. Kattint az egér gombra másolja a színt az aktuális el t érszínnek.

### **Másolásra a képnek egy része**

Megkett zi a kép objektumot szerkesztéssel > Megkett zés parancs. Használja az "Olló" eszközt a nem kívánt szél eltávolítására a képb l.

### **Ismétlésre (klón) a képnek egy része**

Megkett zi a kép objektumot szerkesztéssel > Megkett zés parancs. Használja az "Olló" eszközt a nem kívánt szél eltávolítására a képb l ismétlésre. Jelzi az aktuális szélességét és magasságát a képnek (válassza Kép > Kép méret és kattint Mégse). Válassza Szerkesztés > Megkett zés parancsot és teszi mint X a szélessége a képnek (ha szeretné a képet vízszintesen ismétlésre) vagy teszi mint Y a magassága (függ leges ismétlésre). Írja be hogy mennyi id kell a megkett zésre és nyomjon OK-t.

### **Vonatkozó témák:**

[Vektor képeket átalakít bitkép képekre](#)

[Színek kiválasztása](#)

## Rajzol és szerkeszt szövegeket

Rajzol egy szöveget használva a *Szöveg* eszközt:



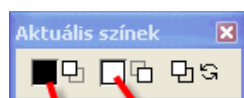
Pozícionálja a kurzort valahova ahol szeretne rajzolni szöveget és kattintson a bal egér gombra. Egy szöveg dialógus jelenik meg, engedi beírni a szöveget és meghatározza azok tulajdonságait:



*Bet ...* - kattintson a cserélje szöveg betű arculatát és méretét.

Gyakorlatnak **Élsimított** választás alul illusztrálva van:

Élsimított szöveg	Élsimítást kikapcsol
<i>Text sample</i>	<i>Text sample</i>



Úres bitkép szín  
Új szövegszín

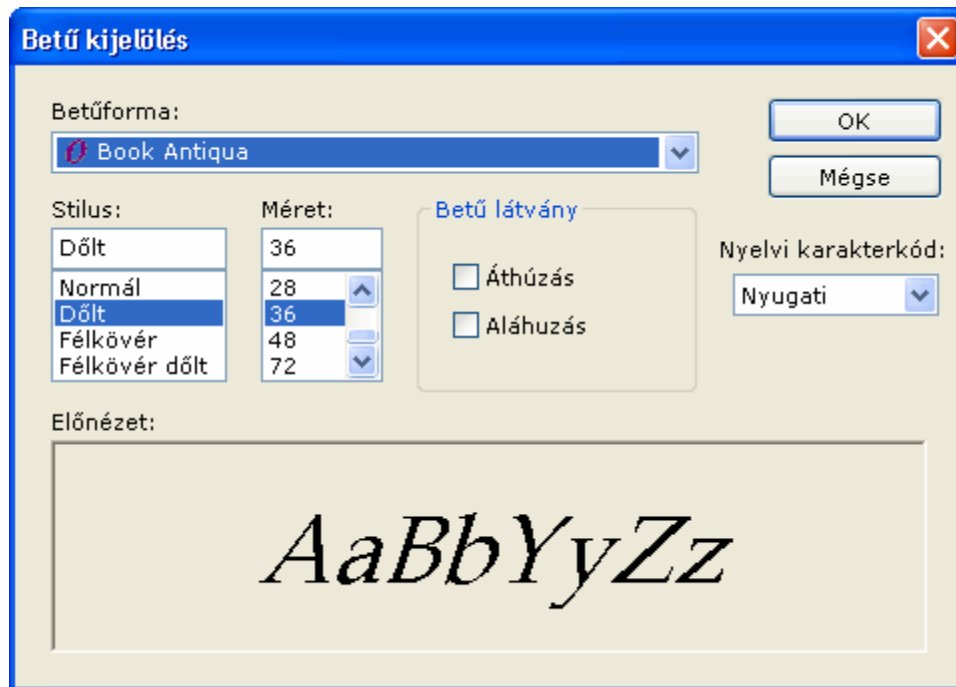
Újra szerkesztéshez dupla kattintás a szövegre bal egérgombbal vagy válassza *Szövegszerkesztés* parancsot a *Kép* menüből.

**Vonatkozó témák:**

[Betű arculat csere és méret](#)

# Cseréli a betű arculatot és méretet

Betű arculat cseréjéhez jobb kattintás a szövegre mutató eszközzel és válassza *Betű arculat* parancs a felugró menüből



## Vonatkozó témák:

[Szövegek rajzolása és szerkesztése](#)

# Rajzol téglalapokat

Rajzol egy téglalapot használva az *Téglalap* eszközt:

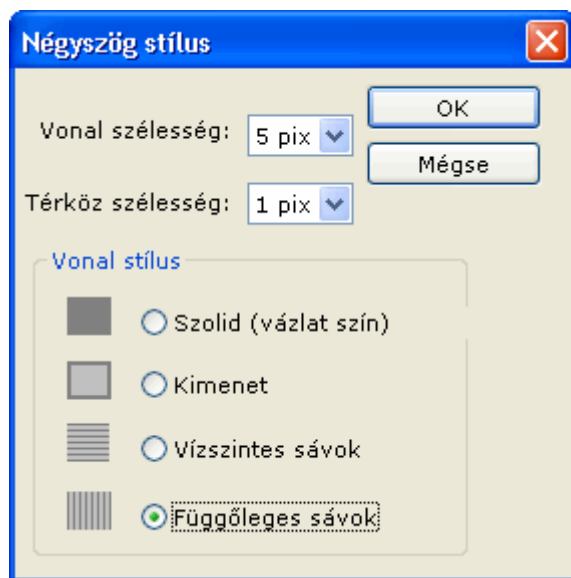


Kattint és húzással rajzol új téglalapot.

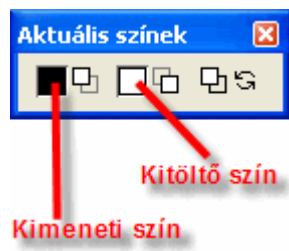
A téglalapnak lehet 4 különféle stílusa:

Téglalap stílus	Minta
Szolid	
Kontúros	
Vízszintes	
Függ leges	

Dupla kattintás a téglalapra, állítja a tulajdonságokat. Szintén lehet a kijelölni a téglalapot a kijelölt mutatóval és válassza *Téglalap stílus* parancsot a *Kép* menüb 1.



A téglalap színének cseréjéhez jelölje ki a mutatót és kattintson *El tér* vagy *Háttér szín* gombok *Aktuális színek* eszközdobozból.



Tartja a Shift billentyűt az egyenlő oldalú négyzet rajzolásához.

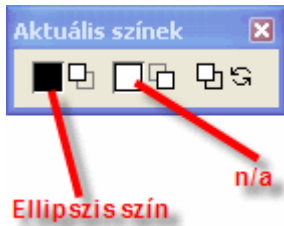
# Ellipszisek rajzolása

Egy ellipszis rajzoláshoz használja az *Ellipszis* eszközt:



Kattint és húzza a rajzon az új ellipszist

Ellipszis színének cseréjéhez jelölje ki az ellipszist használja a kijelölő mutatót és kattintson *Ellipszis szín* gomboszín *Aktuális színek* eszközdobozban.




Tartja a Shift billentyűt kört rajzolva (ellipszis egyenlő szélekkel)

Dupla kattintás ellipszisre annak stílusának cseréjéhez



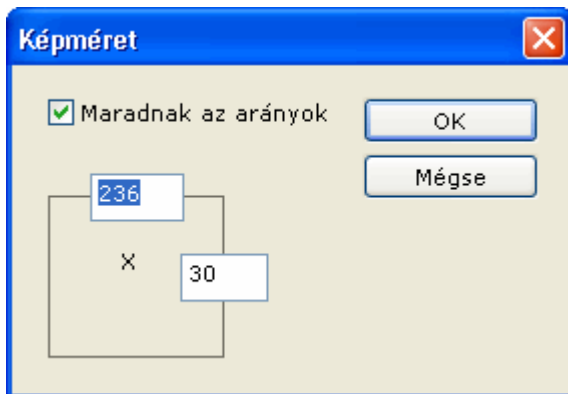
# Képek átméretezése

Használja a *Kijelölés* mutatót átméretez (újráméretezi) képeket: 

A kép átméretezése, kattint a képre kijelöli azt és húzza kézzel méretre.



Más és több precíz út képek átméretezésére használja a *Képméret* parancsot a *Kép* menüből:



Megadhat új kép méretet képpontokban. Kijelöletlen **Megtartja méretarányokat** jelölő dobozban engedi az aránytalan átméretezést.

Átméretezési funkció megtartja az eredeti képet. Tekintet nélkül milyen sokszor méretezett a kép, egy másolata az eredetinek tárolva van a memóriában és mindig használható újráméretezésre. Ez biztosítja a kép minőségét, hogy ne legyen elvesztés a különféle kép átméretezések után.

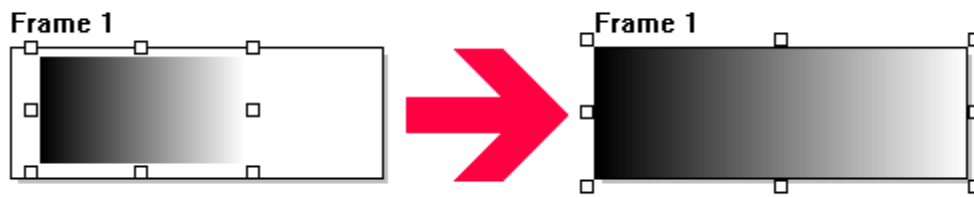
Az eredeti kép hajlandó miután egy a következő lépéseket végrehajtja:

- Használja a *Rajztoll* eszközt
- Használja a *Vödör* eszközt
- Használja a *Vonal* eszközt
- Használja a *Radírgumi* eszközt
- Vágja / kiterjeszti a képet
- Összeilleszti a képet más képekkel

Eredeti kép csak a memóriában van és elérhető csak egy folyamatra és az nem menthető a fájlba.

## Megfelelő képek

Kijelöli az objektumot és válassza Szerkesztés > Kitöltés oldalra igazítja a kép méretet a képkockára:



**Vonatkozó témák:**

[Képek körülvágása](#)

# Képek körülvágása

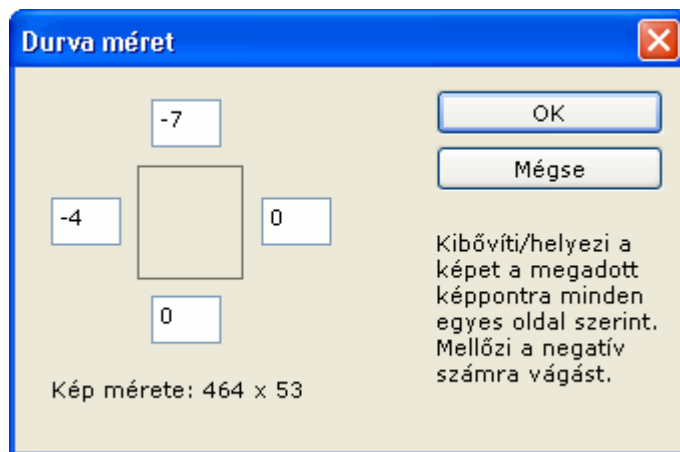
Képek vágása nagyon hasonló az átméretezéshez. Válassza a *Vágás* eszközt:



A kép vágásához - kattint a képre kijelölve azt - ezután kattinva kézzel és húzza kézzel a kívánt méretre.



További és több precíz út a szabásra használja ezt *Kiterjeszt/Vág* parancsot a *Kép* menüből 1:



Vágási mennyiséget megadja képpontokban. Vágáshoz a képet teszi negatív számra. **Kép méret** a kép mérete kiszámítva van miután vágta.

Vektor képek hasonlóan Szövegek, Téglalapok és Ellipszisek nem vághatóak, Vágáshoz, át kell alakítani azokat bitkép képre először.

## Vonatkozó témák:

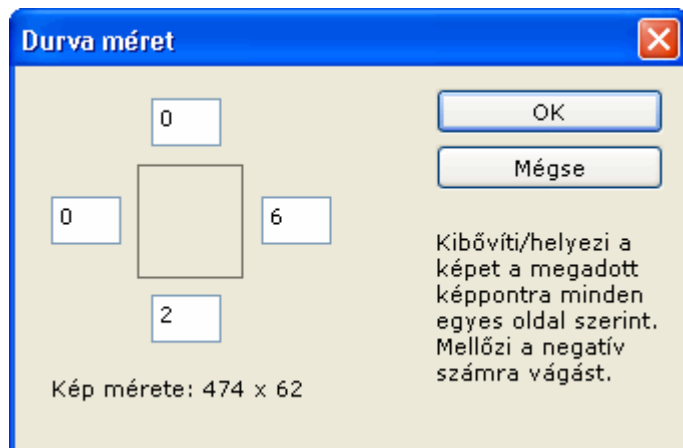
[Képek átméretezése](#)

[Cseréli a kép durva méretét](#)

[Átalakítja a vektor képeket bitkép képekre](#)

## Megnövelés/Kép vágás (Durva méret)

Hozzáad kiegészít üres tért közt egy kép köré, használja a *Kiterjeszt/Levág* parancsot a *Kép* menüb 1.



Mennyiségek képpontokban vannak megadva. A képet vágni kell, ha beír negatív számokat. **Kép mérete** a kiterjesztett/megvágott kép méret.

Az aktuális kép kitöltésnél kiegészít tér körülötte *Háttér szín*

Vektor képeknek hasonló szövegek, téglalapok és ellipszisek nem cserélhet kép durván. Átalakításra kapja azokat először bitmap képekre.

### Vonatkozó témák:

[Képek körülvágása](#)

[Képek átméretezése](#)

[Átalakítja a vektor képeket bitkép képekre](#)

# Képek forgatása

Forgatja és repíti a képeket használva a parancsokat helye a *Kép > Forgatás* menüben. Vektor képek - Szövegek, Téglalapok és Ellipszisek vannak automatikusan átalakítva bitképekre mielőtt forgat vagy repít.

**Vonatkozó témák:**

[Átalakítja a vektor képeket bitkép képekre](#)

# Átalakítja a vektor képeket bitkép képekre

Vektor képeket hasonlóan szövegeket, Téglalapokat és Ellipsziseket feltétlen át kell alakítani bitképre sorrendben lehet vé téve képpont szintek szerkesztésére, kép vágása és durva méret cseréje. Egy vektor kép átalakításához bitkép képre kijelöli az objektumot, használja a mutató eszközt és válassza *Átalakítás bitképre* parancsot a *Kép* menüb 1.

**Vonatkozó témák:**

[Összeállít képeket](#)

# Összeállít képeket

Összeállíthat különféle képeket egy bitkép képbe foglalva. Vektor képek - Szövegek, Téglalapok és Ellipszisek vanna automatikusan átalakítva bitkép képekre. Összeállításhoz képeket kijelöli objektumokat kívánja összeállításra és használja *Összeállít* parancsot a *Kép* menüben 1.

**Vonatkozó témák:**

[Átalakítja a vektor képeket bitkép képekre](#)

# Átlátszó képek készítése

"Átlátszó készítése" parancs nagyon használható átalakításra szürkeárnyaltos bitképek átalakítása egyszínű képekre. Például:

Átalakítja egy szürkeárnyaltos cég logót "Szupermédia" sárga átlátszóra:

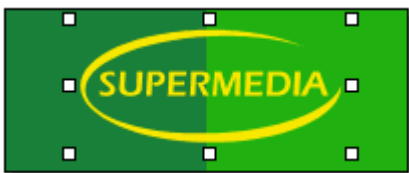
Miután a logo importálva lett, a kép áttetsz :



Készíti ezt a képet átlátszóra:

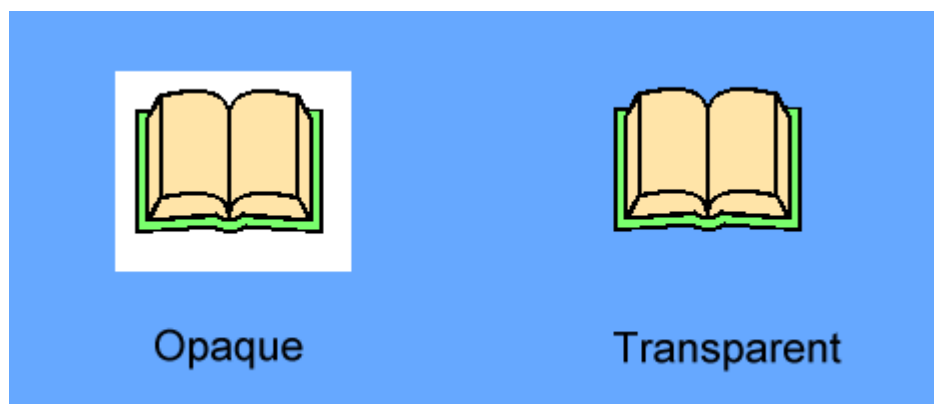
1. kijelöli a képet mutató eszközzel
2. kijelöli a kívánt el tésztint (sárga ebben az esetben)
3. válassza *Átlátszót készít* parancsot a *Kép* menüb 1

A bitép megfelel en átlátszó lesz. Átlátszó maszk, alap a szürkeárnyaltos képnél, fehér képpontok alkalmasan átlátszók és fekete kitöltések aktuális el tésztinnel vannak. Átlátszó maszk élsimítva van és olyan szürkeárnyaltos, az kap 256 szintes átlátszóságot. Ez biztosítja hogy a kép lágy és nincsenek hegyes sarkak



## Átlátszóság "Kivág" parancssal

"Kép" > "Kivág" átalakít minden fehér képpontot áttetsz re:



## Átlátszó radírgumi eszközzel ecset mód

Készít részt bitképben I szerzi az azonos szín átlátszóságot válassza a "Radírozó" eszközt, tartja a Shift gombot és kattint a terület belsejére törléshez. A terület ki fog töltődni áttetszőséggel használva a "vödör kitöltést".

**Vonatkozó témák:**

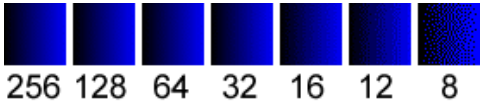
[Átalakítja a vektor képeket bitkép képekre](#)

## Remegés (színszaggtatás)

Remegés használható fotó-realistikus kép csökkentésére színmélység nélkül jelentős minőségvesztés nélkül. Remegéshez a képet kijelöli és válassza "Kép" > "Színek" > "Csökkentett színeket/Remegés".

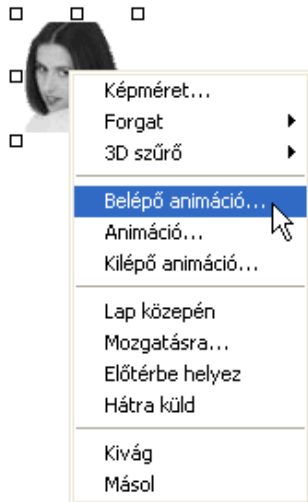


További példa illusztrációk gradiens remegés különböző szín számmal:



## Animáció és átalakulási effektusok

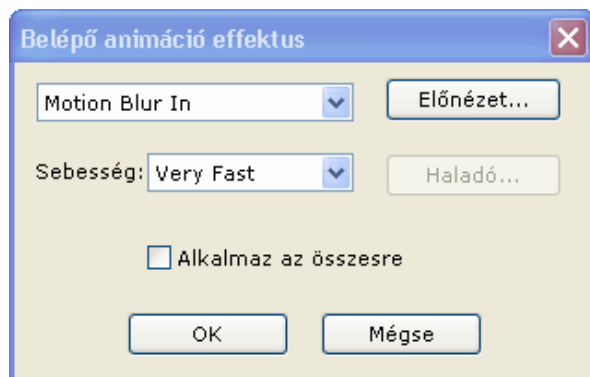
**Animáció effektusok** (repítés, nygítás, forgatás, elhalványul) alkalmazható minden egyes elkülönített képre. Alkalmazza az animációs effektust a kijelölt objektumra és válassza *Belép animáció...* vagy *Kilép animáció* a *Kép* menüből. Szintén lehet a jobb kattintás a képre és válassza felül a parancsokat kontextus menüből.



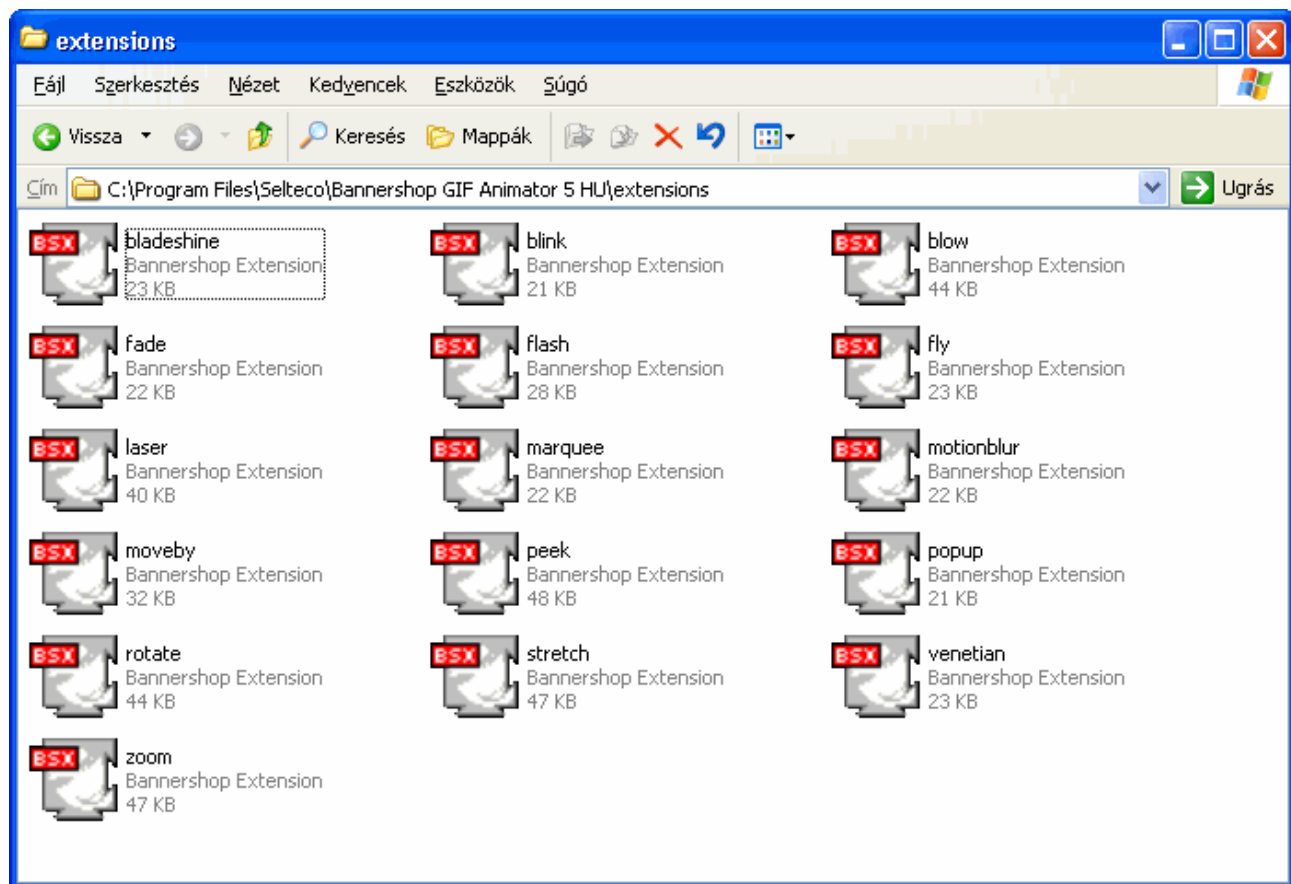
Itt vannak *Belép* és *Kilép* effektusok. *Belép* effektusok létrehozása előtt az animációs képkocka megjelenik és *kilép* effektusok - előtt a képkocka eltűnik.

**Átalakulási effektusok** vannak vonatkoztatva a teljes képkockára. Az átalakulás effektus alkalmazásához válassza *Belép animáció...* vagy *Kilép animáció* a *Képkocka* menüből.

Azután hogy a dialógus megjelenik lehet kijelölni a kívánt effektust:



A kiterjesztések találhatóak az "extensions" mappában Bannershop telepítésénél. Új kiterjesztések hozzáadása rendkívül egyszerű - azok helyes helyezése bele a mappába és Bannershop™ GIF Animator újraindítása:



[Ennél a verziónál felhasználható kiterjesztések](#)

## 3D Sz r k

Használja "Kép" > "3D Sz r " parancsot a különféle effektusokhoz



Bannershop átalakítja az objektumokat automatikusan bitképre.

# Elmosás

Használja "Kép" > "Elmosás" parancsok alkalmazásával "Mozgás elmosást" és "Gaussian elmosást":

TEXT TEXT TEXT

Bannershop átalakítja az objektumot automatikusan bitképre.

# Navigálás képkockák között

1. Használja a navigálási gombot



Ezekkel a gombokkal lépked (balról jobbra): Első képkocka, Előző képkocka, Következő képkocka, Utolsóképkocka.

2. Használ billentyűzetet:

Billentyű	Akció
Kiinduláspont	Első képkockához lép
Ctrl + Page Up	Első képkockához lép
Page Up	Előző képkockához lép
Page Down	Következő képkockához lép
Ctrl + Page Down	Utolsó képkockához lép
Vége	Utolsó képkockához lép

3. Használja *Képkocka lista* eszközdoboz és kattint a képkockára lépi azt.

**Vonatkozó témák:**

[Új képkockák beillesztése](#)

[Képkockák törlése](#)

# Egy új képkocka beillesztése

Egy új képkocka beillesztéséhez használja *Beilleszt új képkockát* a *Képkocka* menüben. Függ a választástól be tud illeszteni egy üres képkockát:

- Az aktuális képkocka előtt
- Az aktuális képkocka után
- Az animációnak a végénél - az utolsó képkocka után

Használja a gyorsbillentyű gombot az új képkocka beillesztésére az aktuális képkocka után:



**Vonatkozó témák:**

[Képkockák törlése](#)

# Képkockák törlése

Teljes képkocka törléséhez azon összes objektumainál használja *Törlés* parancsot a *Kép* menüből. Ez a funkció törli a képkockát általában. Használhat gyorsgombot erre a parancsra:



Ha a dokumentumja csak egy képkocka, nem használhatja ezt a parancsot.

**Vonatkozó témák:**

[Új képkockák beillesztése](#)

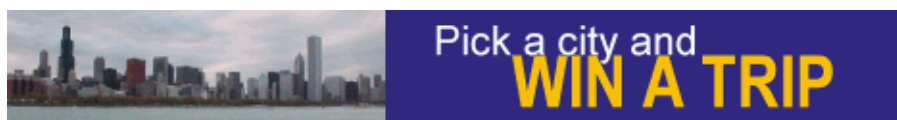
# Mester képkockák használata

Mester képkockákat használ objektumok megosztásához különböző képkockák között. Mester képkockák közvetlenül nem vesznek részt az animáció sorrendjében, azonban azokat használja mint egy háttér másik képkockák számára. Minden képkocka az animációnak meg tud felelni *Mester képkocka*. A képkocka kapcsolásához használja a *Mester képkocka* parancsot helye a *Képkocka* menüben. Válassza ezt a parancsot kapcsol a rendezett és a mester képkocka között. Szintén kattinthat a gombra.



Példa a mester képkockák használathoz:

## Chicago túra reklám

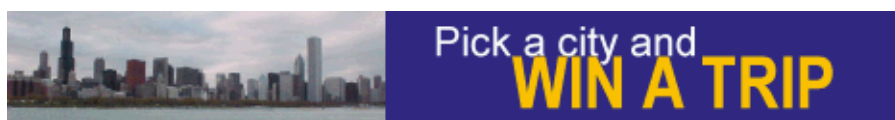


Mi összegyűjtöttünk 2 képkocka animációt (felül). Egy bizonyos grafikának - a város fotója és tengerész kék háttére van, ismétli mindkét képkockánál. A munka mentésére és időre mi létrehozunk egy mester képkockát és használjuk azt mint háttér az egész animáció számára.

A dokumentum 3 képkockát kap:



**Mester képkocka** ez a képkocka lesz a város fotója. Erre a háttér van állítva szolid színnel (tengerész kék). Ennek a képkockának beállítása *Mester képkocka* biztosítani fogja azt, hogy nem vesz részt az animációs sorrendben.



**Képkocka 1** Ez az első animációs képkocka. Neki háttér van állítva **Mester képkocka**. Ez kap 2 szöveget: *Pick a city* és *WIN A TRIP*.



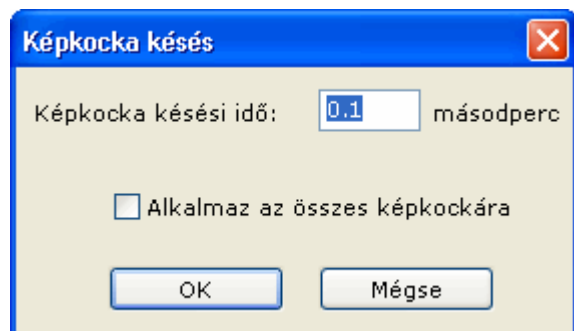
**Képkocka 2** Ez a második animációs képkocka. Neki háttér van állítva **Mester képkocka**. Ez kap 1 szöveget: *Kattintson ide a kereséshez, kideríthet többet*.

## Vonatkozó témák:

[Képkocka háttér beállítása](#)

## A késleltetési idő beállítása

Képkocka késés meghatározások, mennyi ideig kellene az animációs sorozat folyamán megmutatni. Id késés meghatározva másodpercekben. Az idő késés cseréjéhez használja *Id késés* parancsot a *Képkocka* menüben 1:



### Vonatkozó témák:

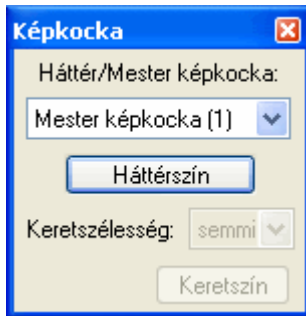
[Ismelés száma](#)

# Képkocka háttér

Képkocka háttér lehet bármi:

- Szolid szín
- Más képkocka tartalmak

A képkocka háttér beállítására használja *Háttér* eszközdobozt:



Képkocka háttérét lehet állítani valamilyen előbbi képkockára vagy egy szolid színre.

Meghatároz egy szolid háttérszínt kattint *Szín állít* gombra, vagy válassza *Háttérszínt állít* parancsot a *Képkocka* menüből

## Vonatkozó témák:

[Mester képkockák használata](#)

# Cseréli a képkocka méretét

Minden képkocka az animációban kap azonos méretet. Cseréli a méretet választja a *Képkocka méret* parancsot *Animáció* menüből:



Objektumok nincsenek hatással ennél a cserénél.

Átértelmezi a képkockát és minden objektumot válassza "Animáció" > "Animáció átméretezés" parancsot, Bannershop fogja újramintázni minden bitképet megfelelő új méretre.

Hozzáad minden képkockánál teret alul, felül, balról vagy jobbról válassza "Animáció" > "Durva méret".

IAB ([www.iab.net](http://www.iab.net)) meghatározást kap a következő ipari szabványos hirdetéseknek:

- 468 x 60 - (Teljes banner)
- 234 x 60 - (Fél banner)
- 88 x 31 - (Mikro sáv)
- 120 x 90 - (Gomb 1)
- 120 x 60 - Gomb 2)
- 120 x 240 - (Függőleges banner)
- 125 x 125 - (Négyzet gomb)
- 160 x 600 - (Széles felhárkoló)
- 120 x 600 - (Felhárkoló)

## Vonatkozó témák:

[Új képkockák beillesztése](#)

# Autómatikus méret képkockák

Hozzáigazítja a képkocka méretet a meglév képeknek a méretéhez *Autómatikus képkocka méret* parancsot használva a *Képkocka* menüb 1. Képkocka méretet megnöveli vagy lecsökkenti minden meglév objektumra megfelelő en. Rövidített út gomb ennek a parancsnak van:

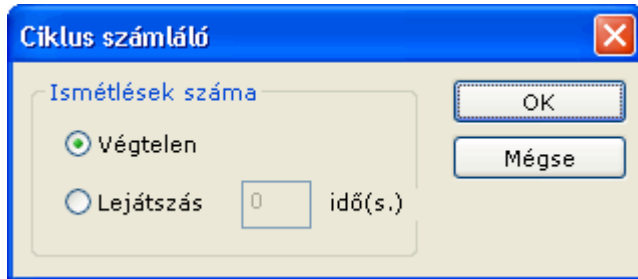


## Vonatkozó témák:

[Cseréli a képkocka méretét](#)

# Ismétlés száma

Ismétlés szám meghatározza hogy mennyi ideig kell az animációt ismételni. Az animációs leátszás lehet végtelen, lejátsza egyszer vagy lejátsza bizonyos számban id re. Az ismétlési szám cseréjéhez használja a *Ciklus szám* parancsot az *Animáció* menüb l:





## Bannershop™ Animáció Kiterjesztések

A kiterjesztések extra komponensek melyek a Bannershop™ GIF Animátornak kibővíti a funkcióit. A kiterjesztések animációs effektusokat tartalmaznak melyeket használva helyezi az animációt a mozgásra. Ezek vannak *abelép*, *képkocka animációban* és *kilép* effektusok. Belép effektusok létrehozása egy extra animáció előtt a képkocka megjelenik és kilép effektusok - mielőtt a képkocka eltűnik.

Erre az oldalra mi kiraktuk az aktuális lista kiterjesztéseket a Bannershop™ GIF Animátornál

Egy kiterjesztés effektus alkalmazása a képre:

1. indítja a Selteco Bannershop™ GIF Animátort
2. helyez egy képet a képkocka belsejébe
3. válassza a "kijelölő pálcát" eszköz (nyíl)
4. jobb kattintás a képre
5. válassza "belép" vagy "kilép" animációt a felugró menüben
6. válassza az óhajtott effektust, válassza a kívánt sebességet az effektusnak
7. kattint OK
8. nyomja az F9 az animáció elnézetéhez

amely kiterjesztéseket megtekinti általában telepítve van:

1. indítja a Selteco Bannershop™ GIF Animátort
2. válassza "Telepített Kiterjesztéseket" a "Súgó" menüben

Minden animációs effektus: <http://www.selteco.com/bannershop/b5x/>

# Példa dokumentum

Ez a dokumentum szemlélteti néhány Bannershop™ GIF Animator jelegzetességet.



Megnyítja **fashion.bsd** fájlt helye a [examples](#) mappában.

## Bannershop GIF Animáció

Ez a GIF animáció [Selteco Bannershop GIF Animatorral](#) volt mentve:



Beilleszti ezt az animációt a HTML oldalba, másolja és illessze be a következő HTML kódot\*:

```
<IMG SRC="frame3.gif" WIDTH=214 HEIGHT=100 BORDER=0 TITLE="">
```

\*Mielőtt publikálná az oldalt szükséges igazítani az SRC= attribútumot a gif fájl helyes útvonalához.

Animáció mérete:

214 x 100 képpont



## Dokumentumok

- [Új dokumentum készítése](#)
- [Használhat Gyors animációt](#)
- [Fájlok megnyitása](#)
- [Dokumentumok mentése](#)
- [GIF animáció mentése](#)
- [GIF optimalizálás](#)
- [Képek exportálása JPEG-be, GIF-be vagy BMP formába](#)
- [Animáció exportálása AVI-ba](#)
- [Képek importálása](#)
- [Dokumentumok nyomtatása](#)

## Képek

- [Rajzol egy üres bitképet](#)
- [Képek retusálása \(Vödör, Vonal és Törlő eszközök\)](#)
- [Szöveg](#)
- [Betű arculat csere és méret](#)
- [Rajzol téglalapokat](#)
- [Ellipszisek rajzolása](#)
- [Képek átméretezése](#)
- [Képek körülvágása](#)
- [Kiterjesztés/Kép vágása](#)
- [Forgatás és képek repítése](#)
- [Átalakítás bitkép képekre](#)
- [Képek összeállítása](#)
- [Átlátszó képek készítése](#)
- [Remegés/Színek csökkentése](#)
- [Animációs effektusok](#)
- [3D Színek](#)
- [Elmosások](#)

## Képkockák

- [Navigálás a képkockák között](#)
- [Új képkocka beillesztése](#)
- [Képkockák törlése](#)
- [Mester képkockák használata](#)
- [A késleltetési idő beállítás](#)
- [Cseréli a képkocka hátterét](#)
- [Átmeneti effektusok alkalmazása](#)

## Animáció

- [Filmkocka mérete](#)
- [Autómatikus méret képkockák](#)
- [Ismétlés számának meghatározása](#)

# Billenty zet használat

Fájlok	Szerkesztés	Megtekintés	Navigálás
<b>Ctrl+N</b> Üres dokumentum készítése	<b>Ctrl+Z</b> vagy <b>Alt+Backspace</b> Utolsó akció visszavonása	<b>Szám +</b> Nagyítás be	<b>Honlap</b> vagy <b>Ctrl+PageUp</b> Els képkockához megy
<b>Ctrl+O</b> Meglév dokumentum megnyitása	<b>Ctrl+X</b> vagy <b>Shift+Del</b> Kijelölt elemek kivágása	<b>Szám -</b> Nagyítás ki	<b>Végén</b> vagy <b>Ctrl+PageDown</b> Utolsó képkockához megy
<b>Ctrl+E</b> GIF animáció vagy kép mentése	<b>Ctrl+C</b> vagy <b>Ctrl+Ins</b> Kijelölt elemek másolása	<b>F6</b> Nagyítóeszköz váltás	<b>PageUp</b> El z képkockához megy
<b>Ctrl+S</b> Dokumentum lemezre mentése	<b>Ctrl+V</b> vagy <b>Shift+Ins</b> Elemek vágólapról beillesztése	<b>F9</b> Teljes animáció lejátszás	<b>PageDown</b> Következ képkockához megy
<b>Ctrl+P</b> Aktuális animáció mentése	<b>Del</b> Kijelölt elemek törlése	<b>Shift+F9</b> Csak az aktuális képkocka lejátszása	<b>Nyílbillenty k</b> Amikor a képkockalistában a képkockák között lépeget
<b>Ctrl+I</b> Import kép	<b>Ctrl+A</b> Összes elem kijelölése	<b>Ctrl+F9</b> Ett l a pontól az animáció lejátszása	
	<b>Ctrl+M</b> Elmozdít selected items by...		
	<b>Nyílbillenty k</b> Kijelölt elemek elmozdítása 1 képpontal		
	<b>F5</b> Mutató eszköz kijelölése		

## USER LICENSE AGREEMENT FOR BANNERSHOP GIF ANIMATOR SOFTWARE

This License Agreement is a legal agreement between you ("LICENSEE") (either an individual or a single entity) and SELTECO for the software product Bannershop GIF Animator, which includes computer software and electronic documentation ("SOFTWARE"). By installing, copying, or otherwise using the SOFTWARE, you agree to be bound by the terms of this Agreement. If you do not agree to the terms of this Agreement, do not install or use the SOFTWARE.

This SOFTWARE is licensed to you, not sold.

## 1A. GRANT OF SEAT LICENSE

Subject to payment of applicable license fees SELTECO grants a non-exclusive and non-transferable license (without the ability to sublicense) to install and use ONE copy of the SOFTWARE, on a SINGLE computer. You may make one copy the SOFTWARE for archival purposes.

## 1B. GRANT OF SITE LICENSE

Subject to payment of applicable license fees SELTECO grants a non-exclusive and non-transferable license (without the ability to sublicense) to install and copy of the SOFTWARE, on a UNLIMITED number of computers at SINGLE facility. You may make one copy the SOFTWARE for archival purposes.

## 2. 30 DAYS SOFTWARE EVALUATION

You are licensed to use this SOFTWARE solely for purposes of demonstration, testing, and evaluation of the SOFTWARE without charge for a period of 30 days. The SOFTWARE is time sensitive and will not function without registration key upon expiration of the 30-day period. During evaluation period you may not use the SOFTWARE for any commercial or production purposes. Upon expiration of the 30-day period you must destroy all copies of SOFTWARE in your possession unless you pay all applicable fees to continue using the SOFTWARE.

## 3. LICENSE TRANSFER

You may permanently transfer all of your rights under this Agreement, provided you retain no copies, you transfer all of the SOFTWARE and the recipient agrees to the terms of this Agreement.

## 4. RESTRICTIONS

You may not reverse engineer, decompile, or disassemble the SOFTWARE (except to the extent applicable laws specifically prohibit such restriction). You may not redistribute, rent, lease, or lend the SOFTWARE. You may not remove any proprietary notices or labels on the SOFTWARE.

## 5. TERMINATION

SELTECO may terminate this Agreement if you fail to comply with the terms and conditions of this Agreement. On termination, you must destroy all copies of the SOFTWARE and all of its component parts.

## 6. WARRANTY DISCLAIMER

The Program is provided on an "as is" basis, without warranty of any kind, including without limitation the warranties of merchantability, fitness for a particular purpose and non-infringement. SELTECO does not warrant that the Programs will meet LICENSEE specific requirements, nor does it warrant that the operation of the Programs be error-free.

## 7. LIMITATION OF LIABILITY

UNDER NO CIRCUMSTANCES AND UNDER NO LEGAL THEORY, TORT, CONTRACT, OR OTHERWISE, SHALL SELTECO OR ITS SUPPLIERS OR RESELLERS BE LIABLE TO YOU OR ANY OTHER PERSON FOR ANY INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY CHARACTER INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, DAMAGES FOR LOSS OF BUSINESS PROFITS, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF BUSINESS INFORMATION, OR ANY AND ALL OTHER COMMERCIAL DAMAGES OR LOSSES EVEN IF SELTECO HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH

DAMAGES. IN NO EVENT SHALL SELTECO'S TOTAL LIABILITY FOR ANY DAMAGES OR LOSSES EXCEED THE AMOUNT RECEIVED BY SELTECO FROM LICENSEE FOR A LICENSE TO USE THE SOFTWARE. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THIS LIMITATION AND EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU.

#### 8. COPYRIGHT AND OWNERSHIP

The SOFTWARE is owned by SELTECO, its subsidiaries or their suppliers and is protected by copyright laws and international treaty provisions. You acquire only the non-exclusive right to use the SOFTWARE as permitted herein and do not acquire any rights of ownership in the SOFTWARE. The Graphics Interchange Format (c) is the Copyright property of CompuServe incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated.

## Mi az új a verzió 5-ben

### Átlátszó GIF exportálás

Most már lehet átlátszó GIF animációkat is exportálni. Ki lehet szedni az átátszó színt a pipetta eszköz használatával export alatt.

### Új animációk

A program most már támogatja az in-frame (képkockában) animációkat, ezenkívül pontos belép és kilép animációkat. Az animáció alkalmazására válassza az *Animáció* parancsot a *Kép* menüből.

### Betű Nyelvi karakterkód kiválasztás és betű el nézet

Mikor válassza a betű arculatot, kijelölheti most már a nyelvi karakterkód készletet (Nyugateurópai, Középeurópai, Arab stb.). A kijelölt betűnek arculatát, méretét és szövegét el nézetben megtekintheti.

## Mi az új a verzió 4.5-ben

### HTML kimenet

- HTML kód nézet a weboldalon a GIF animáció bemutatásnál
- Teljes HTML oldal mentése animációval

### Precíz objektum pozicionálás

Használhat nyíl billentyűket precíz mozgásokhoz, 1 képpont minden irányban.

### Felület finomítás

- Vödör kitöltés eszköz most már elérhető minden objektum számára (nem csak bitképek számára)
- Bitkép eszközök (vonal, toll) tiltva vannak mikor nincsenek használatban
- Visszavonás gomb hozzáadása az eszközsávhoz
- További szépítéscserék

## Mi az új a verzió 4.0-ban

### Animáció varázsló

Új animáció építése könnyedén.

### Optimalizálási varázsló

Lépésről lépésre folyamat engedélyezése a megvalósítható legjobb tömörítése animációjának.

### Exportálás el nézet

Animációjának el nézete mielőtt exportálja, pillantást vehet optimalizálás után.

### Átlátszó parancs készítés

Engedi átalakítani szürkeárnyaltos képeket áttetszőre, [több róla...](#)

### Animáció kiterjesztések

Kiterjesztések megnövelik a Bannershop GIF Animatornak a teljesítményét, alkalmazza az animációs effektusokat a képekre, [több róla...](#)

### **Vonal és radírozó eszközök**

Kép finomítása újretusálással

### **Képkocka el nézet**

Egyetlen képkocka el nézet is, csak teljes animáció helyett.

### **Képek forgatása és repítése**

Most már lehet forgatni a képeket 180, 90 fokban az óra irányába és 90 fokban az óra irány ellenébe vagy repíteni (úsztatni) függ legesen vagy vízszintesen.