

安裝 Effect3D Studio 特效魔法箱專業版特效魔法箱專業版	2
執行 Effect3D Studio 特效魔法箱專業版特效魔法箱專業版程式.....	4
開始用 Effect3D Studio 特效魔法箱專業版特效魔法箱專業版	5
【步驟一】開始新專案	8
【步驟二】選取背景.....	10
【步驟三】選取物件.....	12
【步驟四】使用 3D 文字物件.....	15
【步驟五】筆觸效果.....	17
【步驟六】表面材質.....	19
【步驟七】動畫設定.....	22
【步驟八】3D 燈光設定	24
【步驟九】影像處理.....	26
【步驟十】輸出檔案.....	28
系統需求	34
硬體部份	34
作業系統	34

安裝 Effect3D Studio 特效魔法箱專業版特效魔法箱專業版

請依下列的指示安裝 Effect3D Studio 特效魔法箱專業版特效魔法箱專業版 程式

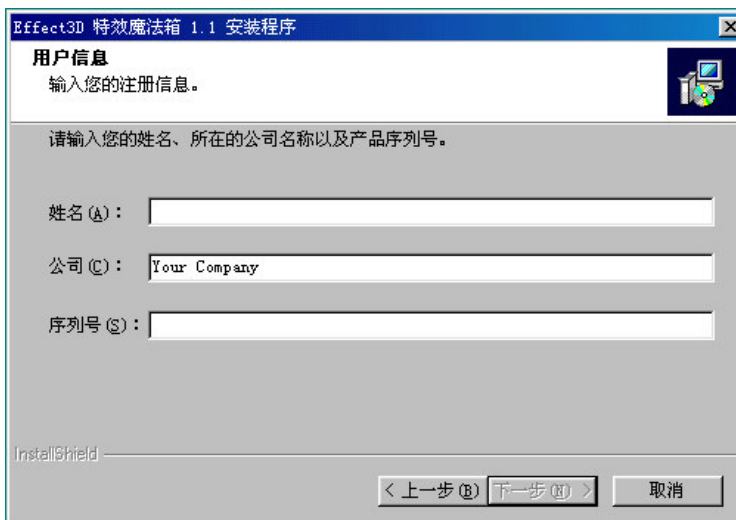
1. 插入 Effect3D Studio 特效魔法箱專業版特效魔法箱專業版的光碟片到你的光碟機中，安裝程式將會開始將檔案進行解壓縮。

【附註】如果安裝精靈無法自動執行時，請按選 Windows 下緣的「開始」功能表中的「執行(R)」選項，並在「開啓(O)」對話方塊中鍵入 “D:\Effect3DStudio\Effect3D.exe” (以上假設 D:\為你的光碟機所處的磁碟機位置)

2. 按一下「確定」以啓動安裝精靈。在檔案解壓縮後，會出現以下的畫面：



3. 閱讀授權同意書並接受所列條款後點選「是」後，將會出現 以下畫面：



4. 選擇預設的程式資料夾，或者您也可以鍵入不同資料夾的名稱，或是選擇一個已存在的資料夾，然後按「**下一步**」，安裝程式會複製檔案到您指定的磁碟機中。

5. 按「**確定**」即可完成安裝程式。

執行 **Effect3D Studio 特效魔法箱專業版特效魔法箱專業版** 程式

從 Window「開始」功能表「程式集」，將游標移到「Effect3D Studio 魔法箱專業版」選項，再移至「Effect3D Studio 魔法箱專業版 V1.0」按滑鼠左鍵即可執行。您也可以點選桌面上的「**Effect3D Studio 魔法箱專業版 V1.0**」捷徑來開啓程式。

開始用 Effect3D Studio 特效魔法箱專業版特效魔法箱專業版



以下的範例將會帶領你開始使用 Effect3D Studio 特效魔法箱專業版特效魔法箱專業版程式。內容包括如何從頭建立一個專案，一直到輸出一個完成的影像，同時也包括建立一個 Effect3D Studio 特效魔法箱專業版的圖像所需要的各項應用工具。

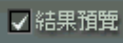

















介面介紹

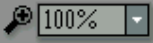


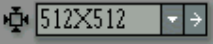
1. 功能頁選項：主要是選擇各主要功能，讓你可以很快速的往來於各主要頁面間。由簡單的流程完成一個作品。
2. 顯示操作區：調整攝影機的位置及角度，讓你可以隨意取得想要的物件畫面。
3. 動畫播放選項：當物件被賦予動畫之後，此區可以控制動畫的播放。
4. 一般操作區：這裏是各功能頁的主頁面，可以選擇範本及作各項細部的調整。

操作區細部介紹

1.  開新專案：開啓新的專案工作。
2.  操作畫面存成背景：將目前編輯視窗中的景像，直接存成專案的背景。

3.  結果預覽（套用特效參數）：決定是否將各種特效參數，立即反應在編輯視窗中，這是爲了較慢速電腦所設計。預設值爲勾選套用
4.  裁切：用滑鼠於編輯視窗中拖拉，可畫出一方向區域，輸出時只會輸出此區域圖形。
5.  顯示軸向：開啓或關閉 3D 軸向顯示。
6.  儲存畫面：將目前編輯視窗中的畫面，直接輸出成單張圖檔。
7.  複製到剪貼簿
8.  復原：提供復原編輯視窗中的動作的機會
9.  重做：當有復原動作時，提供重做的機會
10.  消除鋸齒：將物件與背景的交接處予以柔邊處理，使用最佳的品質時，運算速度會較慢。
11.  三角面數：顯示 3D 物件的面數，愈高的面數，物件愈精細，但運算速度也愈慢。
12.  全螢幕預覽：使用全畫面來觀看作品。
13.  移動畫面：當編輯視窗中的實際顯示尺寸，大過於 256x256 時，此按鈕可使用來移動畫面。
14.  重設攝影機：可以還原攝影機的預設角度。
15.  攝影機遠近推軌：可以調整攝影機移向物件或遠離物件。
16.  轉動攝影機：讓攝影機以面向物件的方向爲軸心，做順/逆時鐘的旋轉。
17.  移動攝影機：讓攝影機面對物件作上下左右的移動。
18.  環繞攝影機：讓攝影機面對物件作環繞移動。
19.  觀看角度：選擇定向攝影機的 7 種觀看角度
20.  攝影機鏡頭：選擇 20mm ~ 80mm 的四種鏡頭。

21.  顯示比例：調整專案在編輯視窗中的比例大小，有 25% ~ 全畫面，5 種比例。

22.  專案尺寸/自訂尺寸：調整專案的大小，範圍從 1x1 ~ 800x 600。

23. 動畫播放區：



運算狀態：當執行動畫運算時，顯時進度。



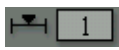
撥放鈕：開始動畫運算/ 撥放動畫。



依序為：暫停/ 停止/ 前一格/ 後一格



動畫總格數



目前畫格位置

當實際專案尺寸大於編輯視窗所能呈現的範圍時，此時動畫的撥放鈕會停止運作，但仍可在輸出頁輸出動態圖檔。

【步驟一】開始新專案

記住，此處雖以步驟方式說明，但實作中，可依需求自行選擇功能頁進行。



1. **新增專案**：程式一啟動就會來到第一頁的「專案」頁，這裏已允許你可以開始製作一個新的專案了。你可以直接點選第二頁的「背景」頁來開始我們的下一步。
2. **套用專案範本**：Effect3D 特效魔法箱提供你 13 種範本專案。你可以使用這些樣本專案作為提供靈感之用，或者若是他們與你想製作的專案很類似，他們也可以用來當作範本來使用。
~使用專案的方式有三種：
 - 按下「套案專案範本」鈕
 - 在縮圖身上點二下
 - 將縮圖拖拉進左方的編輯視窗中

3. 專案管理：

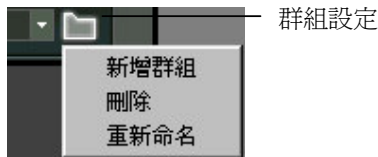


- A. **儲存專案**：一旦你套用了或編輯了一個專案檔，就可以將它儲存在上方的專案群組之中。請點選「儲存專案」鈕。緊接著會開啓一個對話視窗，請輸入該專案的名稱，並指定存入現有專案群組或建立新的專案群組來存入。



- B. 開新專案：可以開始一個全新的專案。
- C. 刪除專案範本：你可以刪除自己所儲存的專案。先點選欲刪除的專案縮圖，再點選此鈕即可。
- D. 套用背景：這裏的套用背景，指的是你是否決定在套用專案時，一併將該專案的背景套用進來。

4. **專案群組管理**：按下「群組設定」，可以在此新增群組、刪除群組、或對群組重新命名。



5. **專案縮圖管理**：在所儲存的專案縮圖身上，按下滑鼠右鍵，可以選擇對該專案做複製、貼上、剪下、刪除等動作。想要移動專案位置，只要使用剪下、貼上即可。



6. **進階功能**：你可以將專案檔輸出，以便流傳之用，也可以在此輸入專案檔。專案檔的格式有 epp, epj 二種，epj 的 size 較小，epp 較大，但 epp 可將所有圖檔一併攜帶出去，是較常用的格式。而 epj 只記錄所有參數的值，若本身沒有一樣的圖檔，會發生無法叫出的狀況。



載入專案檔 輸出專案檔

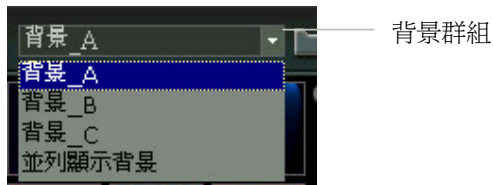
【步驟二】選取背景

點選上方的「背景」,來到背景頁。



1. 選取背景：

A. 由右方的「背景群組」下拉選單中,挑選一個已歸類好的群組名稱。



B. 套用背景：與套用專案的三種方式相同。你可以改變進階設定中的任何選項,來改變背景圖檔展現的方式。同時你在進階選項中的任何改變,都會即時的反應到專案上面。

2. 背景管理：



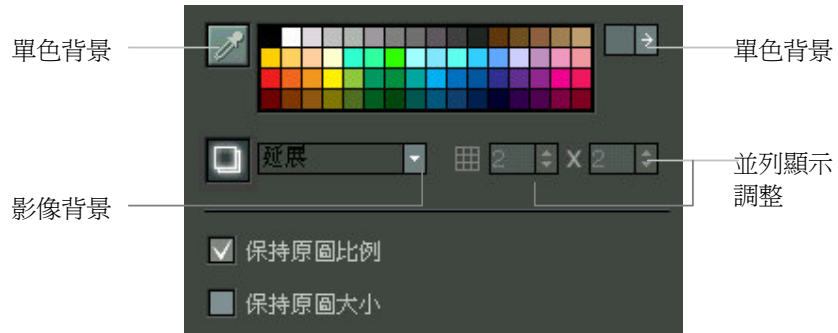
套用背景 儲存背景 移除背景範本 載入背景圖檔

A. 套用背景、儲存背景、移除背景範本：三者的目的與方式,與「專案頁」相同,不另說明。

B. 載入背景圖檔：旨在自外部讀入你自己的電腦上的圖檔。Effect3D Studio 特效魔法箱專業版特效魔法箱專業版 可以載入的圖檔格式有 BMP, JPG, GIF 三種。

3. 背景群組管理、背景縮圖管理：方式與「專案頁」相同。

4. 進階功能：



- A. 單色背景：套用一個顏色作為背景。右方的箭頭可以開啓系統色盤，以選擇其它顏色。直接在畫面上的 64 個顏色作選擇，是較快的方法，一點選就會反應在左邊的編輯視窗。
- B. 影像背景：如果使用預設的照片或載入照片，在「影像背景」下拉選單，可以讓你選擇「延展」、「置於中央」、「並列顯示」三種方式呈現背景。而「並列顯示」允許你調動右方的長寬數值，以決定顯示的數量。
- C. 保持原圖比例：若勾選，則出現在編輯視窗中原圖的比例不變，且會依專案尺寸最長的一邊將圖作最大化。此時，若使用「自訂尺寸」的「固定長寬比」，會發現專案尺寸也是依照原圖比例作變化。反之，原圖將依專案所定的尺寸作伸展或壓縮。
- D. 保持原圖大小：若勾選，編輯視窗中會呈現原圖的原始尺寸大小。編輯視窗中可以呈現的最大專案尺寸為 800x600。

保持原圖比例/ 保持原圖大小二項功能，只有在讀入圖檔時有用，若讀入後再去點選是無作用的。

【步驟三】選取物件

點選上方的「3D 物件」，來到3D 物件頁。



1. 選取物件：

- 由右方的「物件群組」下拉選單中，挑選一個已歸類好的群組名稱。
- 套用物件：與套用專案的三種方式相同。
- 我們今天選擇並套用：動物\綿羊，在編輯視窗中就會出現這隻綿羊了。



Effect3D Studio 特效魔法箱專業版提供共 24 大類，超過 700 種常用且精緻的 3D 物件供你自由選擇。

2. 物件管理：



- 套用物件、儲存物件、移除物件範本：三者的目的與方式，與「專案頁」相同。
- 載入外部物件檔：這裏可以讀入曾經輸出的 Effect3D SCX 物件檔，也可以讀入 3DS 檔。若是你覺得內附的 700 多個模型不夠用，或是你希望利用自己所建立 3D 模型來做變化時，這個選項是非常管用的。
- 載入圖檔：**這是個非常棒的功能!** 你可以輸入任何一張圖檔，製作出一個 3D 相框。按下「載入圖檔」鈕後，會開啓以下視窗：



相框圖檔：請先選擇任何一張圖檔作相框的內容。

透空遮罩圖檔：透空遮罩通常是灰階 (gray scale) 或黑白 (black & white) 的圖檔，黑色的部分會讓圖片完全透空，白色部分則是不透明的區域，灰色部分則隨著灰階的程度而有不同的透明度。你可以用一般的影像繪圖工具，如 PhotoShop、PhotoImpact 製作自己的透空遮罩圖形。

- 進階功能**：讓使用者可以對選用的物件進行位移、旋轉、縮放等變換。



使用攝影機調整角度與物件本身的旋轉、移動、縮放，雖然從編輯視窗上看起來效果雷同，但是因為物件變換的結果會改變物件本身的位置、方向或大小，而攝影機的操作則是維持物件本身不變，只是從不同的距離與角度來觀看物件，因此對於燈光相對位置 (lighting) 與動畫移動軸向(animation)這兩部分，物件變換與攝影機操作的結果並不相同。

重設鈕： 按下後，所有物件變換參數回復預設值。

【步驟四】使用 3D 文字物件

選擇物件與選擇文字是互斥的，如果已有物件，則文字會取代物件。

點選上方的「3D 文字物件」，來到3D 文字物件頁。




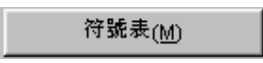
1. 選取群組種類：

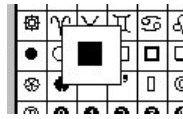
- 由右方的「文字群組」下拉選單中，挑選一個已歸類好的群組名稱。
- 套用文字設定：與套用專案的三種方式相同。


2. 字型輸入/ 選擇：

-  在此輸入文字後，**按下 Enter 鍵**。

-  選擇字型：也可以打開字型選擇視窗，選擇其他字型。

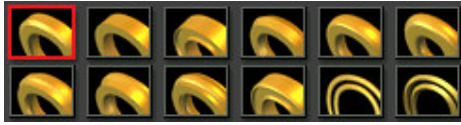
-  符號表：在開啓的字型選擇視窗中，除了一般常見的字型選擇模式外，



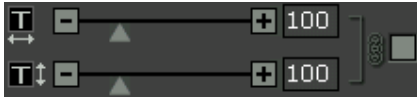
還可以使用字型本身的符號，如 winding 字型：。使用方式為在欲選擇的符號身上連續點二下滑鼠，再選擇「確定」鈕。


3. 進階選項：


A. 導角選擇：可以對 3D 字型的導角（邊緣），或者實體，作12 種改變。





B. 字型大小調擇



C.  精緻度：調整字型的面數，以增加或降低字型精緻度。愈高的數值，需要較久的運算時間。

D.  導角厚度：可以調整字型導角（邊緣）的厚度。

E.  文字深度：調整 3D 文字的縱深長度。

F.  重設：按下後，所有字型變換參數回復預設值。

本身含有動畫的字型，可以在動畫頁，選擇是否套用動畫頁所提供的動畫。

【步驟五】筆觸效果

點選上方的「筆觸效果」，來到筆觸效果頁。先讓我們回到之前的綿羊加森林作品。



1. **選取筆觸特效**：Effect3D 提供了 24 種不同的美術特效。

套用筆觸特效設定：與套用專案的三種方式相同。程式一開始已設定為擬真特效，現在我來換一種特效試試，請選擇 **Q 版卡通特效**。



這是套用了「Q 版卡通特效」的結果

2. **進階選項**：



- A. 線條寬度：按一下線條寬度的線條選擇按鈕會出現線條寬度快顯視窗，你可按選第二條線寬度以套用較粗的線條效果到物件上。



- B. 色彩階數：可以減少或是增加色彩的漸層數。
C. 線條顏色：按一下**線條顏色**後就可以從**下拉式表單**中的**調色盤**選擇線條色彩。

大部分的筆觸特效都有進階選項，你可以由上述的例子了解到使用模式。

【步驟六】表面材質

點選上方的「表面材質」，來到表面材質頁。



1. **選取材質特效**：Effect3D Studio 特效魔法箱專業版提供了數十種不同的材質特效。
 - A. 由右方的「材質群組」下拉選單中，挑選一個已歸類好的群組名稱。
 - B. 套用材質範本：與套用專案的三種方式相同。我們選擇黃綠色作示範。



這是套用了黃綠色材質的結果，可以發現綿羊全身都像上了一層綠色的油漆一般。

2. 材質管理：



- A. 套用材質範本、儲存材質、移除材質範本：三者的目的與方式，與「專案頁」相同。
- B. 回復材質：取消所套用的材質，回復物件本身原始狀態。

3. 背景群組管理、背景縮圖管理：方式與「專案頁」相同。

4. 進階功能：請記得，以下所有調整，都要再按下「套用目前設定」後，才會發生作用。



- A. 表面顏色：選取單一的顏色作為材質的顏色。
- B. 反光程度：調整材質表面反射光線的程度。
- C. 反光範圍：調整材質表面反射光線的面積大小。
- D. 套用目前設定：將進階功能中所改變的參數，套用到材質上。**注意，這裏不同於前幾頁，只要調整數值就直接套用，而需要按下此鈕。**
- E. 擷取物件材質：可以將左方編輯視窗中的物件材質設定，顯示在這裏進階介面選項中。**注意，這裏並不包含物件本身原來的材質。**




- F. 貼圖座標：有五種調整貼圖在物件身上的擺放方式，你可以在此都變換看看。
- G. 材質貼圖：你可以自外部讀入一張影像檔，做為一張貼圖。
- H. 透明：請先勾選圓圈確認使用，然後調整數值，以改變物件本身的透明度。
- I. 透空貼圖：你可以自外部讀入一張影像檔，讓物件的表面有不同程度的透明程度與透空範圍。透空貼圖通常是灰階或黑白的圖檔，黑色的部分在物件上會變成完全透空的表面，白色的部分則變成不透明的部分，灰色部分則隨著灰階的程度而有不同的透明度。如果用彩色圖檔當作透

空貼圖，程式會先將它轉換成灰階圖形後再作為透空貼圖。透空貼圖與材質貼圖用的是同一套貼圖座標，兩種貼圖的配合可以產生出如竹編或鐵絲網一般的鏤空材質，如下圖：



材質貼圖

透空貼圖

- J. 重複次數：指的是增加或減少貼在物件上貼圖的重複次數，愈多表示貼圖愈密。
- K. 放大倍數：調整貼圖在長寬方向的放大倍數。
- L. 偏移量：調整貼圖在長寬方向的位移距離。
- M.  重設：按下後，所有材質變換參數回復預設值。

【步驟七】動畫設定

點選上方的「動畫」，來到動畫頁。



1. **選取動畫特效**：Effect3D Studio 特效魔法箱專業版提供了數十種不同的動畫特效。

- A. 由右方的「動畫群組」下拉選單中，挑選一個已歸類好的群組名稱。
- B. 套用動畫範本：與套用專案的三種方式相同。我們使用擬人化\後翻滾作示範。




這是動畫過程中一張綿羊翻到一半的鏡頭，可愛吧。

2. **動畫管理**：



- A. 套用動畫：方式與「專案頁」相同。
- B. 移除動畫：可以取消之前套用在物件身上的動畫。

- C. 內嵌動畫：只有當使用「動態物件」時，才會亮起。「動態物件」是在 3D 物件頁中，縮圖左下角有  符號者，代表該物件本身就帶有動畫。當按下「內嵌動畫」鈕時，編輯視窗中的物件動畫就會使用物件本身的動畫；而想要套用「動畫」頁的標準動畫時，只要再套用新的動畫即可。
- D. 動畫預覽：點選後，可以在上面動畫縮圖中，直接看到物件的動作，這可以省去你翻找套用動畫的時間。

3. 進階功能：



- A. 動畫強度：某些標準動畫，允許你改變動畫的動作幅度大小。
- B. 動畫節奏：某些標準動畫，允許你改變動畫節奏，包含（平滑/ 由快而慢/ 由慢而快）
- C. 畫格總數：可以調整動畫的總張數。
- D. 畫格更新率：調整每秒鐘播放的張數。
- E. 播放時間：自動顯示本段動畫預估的總時間秒數。

【步驟八】3D 燈光設定

點選上方的「燈光」，來到「燈光」頁。



1. **選取燈光特效範本**：Effect3D Studio 特效魔法箱專業版提供了三大類預設適用的燈光特效範本。

- A. 由右方的「燈光群組」下拉選單中，挑選一個已歸類好的群組名稱。
- B. 套用燈光範本：與套用專案的三種方式相同。
- C. 操作燈光位置：一旦來到燈光頁，滑鼠的指標會自動成爲燈光方位指標，此時只要在編輯視窗中按下滑鼠左鍵，同時移動滑鼠，就可以看到燈光的變化。

2. **燈光管理**：



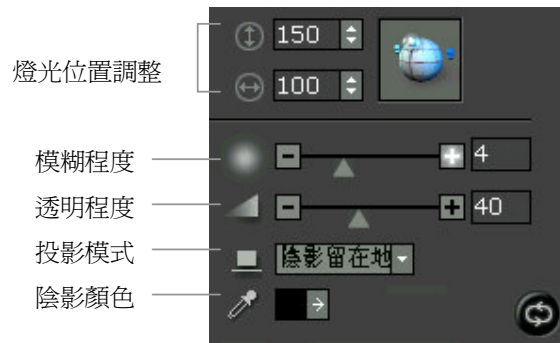
套用燈光範本 儲存燈光設定 移除燈光設定 回復燈光設定

- A. 套用燈光範本、儲存燈光設定、移除燈光設定：三者的目的與方式，與「專案頁」相同，不另說明。
- B. 回復燈光設定：只有當讀入一個專案檔時，此按鈕才有作用。目的在經過一些進階數值調整後，仍有機會回復到原始專案中的燈光設定。


3. **進階功能**：Effect3D Studio 特效魔法箱專業版 允許同時開啓 4 盞燈光及各自保有不同的照明方向、燈光顏色、陰影等。



- A. 燈光 1~4：決定調整其中一種燈光的進階選項。
- B. 燈光開關：決定是否開啓燈光。
- C. 燈光顏色：決定四盞燈光的個別顏色。
- D. 陰影：決定是否開啓陰影。
- E. 回復編輯視窗燈光：要叫回正在編輯視窗中的設定，只要按下此鈕就可以了。



- F. 燈光位置調整：除了上述使用滑鼠直接在編輯視窗中調整位置之外，也可以在這裏輸入數值調整。
- G. 模糊程度：調整物件陰影的模糊程度。
- H. 透明程度：調整物件陰影的透明程度。
- I. 投影模式：跟物件套用動畫後，投影平面的位置有關。此處有二種方式：
 - 「依附陰影」-會先考慮物件動作的範圍，再以位置的最低點為投影平面，這樣就不會有穿透陰影的情形了。
 - 「地面陰影」- 會以座標軸 $Y = 0$ 為投影平面。如此在某些動畫中，可能有物件向下穿透影子的狀況發生。

- J.  重設：按下後，所有燈光變換參數回復預設值。

【步驟九】影像處理

點選上方的「影像處理」，來到「影像處理」頁。其實你已經完成了大部分的工作，在這裏你可以利用一些 2D 影像處理的功能（類似 Photoshop），來作些後製動作。



1. **色調調整**：你可以個別針對物件或背景，來調整他們的亮度/ 對比/ 色相/ 飽和度。




- A. 亮度：決定物件或背景整體的明暗程度，數值愈大愈明亮，如果調到最高就會變成白色，最低則成爲黑色。
- B. 對比：決定物件或背景上色彩與明暗的差異程度，對比愈高則色彩與明暗的區隔愈強烈，失去中間的連續色調，最高時會幾乎只剩黑白兩色。反之，則色彩與明暗的區隔愈不顯著，最低時會變成濛濛的一片灰白。
- C. 色相：決定物件或背景上色彩往光譜的哪一個方向偏移。正值表示向右移，負值則向左移。舉例來說，如果原本是綠色的部分，色相向右偏移就會由黃而紅而紫，向左偏移則是變藍再變紫。
- D. 飽和度：代表物件或背景上色彩鮮豔程度。飽和度愈高，色彩愈鮮豔



- E. 重設：按下後，所有參數回復預設值。


2. **光暈效果**：只要勾選光暈開關，就可以在物件的外緣，製造出一圈光暈。



- A. 光暈開關：控制光暈的啓閉。
- B. 光暈顏色：可以打開色盤，選一個顏色作為光暈指定色。
- C. 光暈模糊：調整光暈的模糊程度。
- D. 光暈範圍：調整光暈的大小。
- E.  重設：按下後，所有參數回復預設值。

3. **牆面投影**：這裏的牆面投影，與燈光頁的陰影是互斥的，之前如果在燈光頁選擇了打開陰影，又在這裏勾選牆面投影的話，之前的陰影會消失。牆面投影的目的，在於製造出物件後方類似平面效果的影子，看起來就像是從物件前方打光，投影在立於後方牆面的陰影一樣。



- A. 投影開關：控制投影的啓閉
- B. 陰影顏色：可以打開色盤，選一個顏色作為陰影指定色。
- C. 陰影模糊：調整陰影的模糊程度。
- D. 透明程度：調整物件陰影的透明程度。
- E. 偏移位置：調整陰影 X, Y 方向的移動量。
- F.  重設：按下後，所有參數回復預設值。

【步驟十】輸出檔案


點選上方的「輸出檔案」，來到「輸出檔案」頁。Effect3D Studio 特效魔法箱專業版特效魔法箱專業版提供數種常用的輸出格式讓你可以將做好的 3D 物件儲存成靜態的圖片或是動態的 gif 文件，你也可以在這裏輸出專案檔或物件檔。



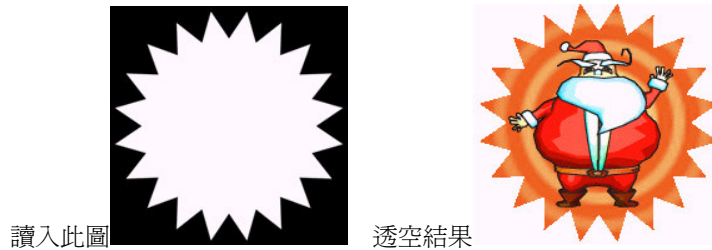
1. **輸出項目**：平面影像檔 GIF/ BMP/ JPG；專案檔 PRJ；3D 物件檔 SCX
2. **輸出 GIF 檔**：GIF 是 Effect3D Studio 特效魔法箱專業版唯一的動畫輸出格式。GIF 圖檔的特性除了可以連續播放畫格，表現出動態之外，還可以指定透空色，作出背景透空的效果。GIF 圖檔最多支援 256 色，顏色數可以再降低，最少可以只有 2 色，愈少的顏色檔案愈小。

A. **背景透空**：指定 GIF 透空色的方法有三種，你可以打開透空預覽功能在編輯視窗中檢視透空的結果，透空色的部分會露出代表底色的淺灰色。

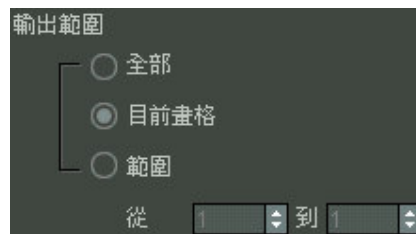
a. **依據物件/背景區隔**：背景的部分透空一律，物件的部分則否。

b. **點選特定顏色**： 自行決定以哪一個顏色作為透空色，使用第一個滴管可以在畫面上一次挑一個透空色；第二個帶負號的滴管是用來取消先前畫面上已經指定的透空色；第三個帶正號的滴管用來連續點選畫面上多個透空色，最多可以選取 12 個透空色。這三個作用各異的滴管可以交替使用，挑出最恰當的透空色組合。

c. **透空圖檔**：讀入一張外部載入的圖檔，畫面與黑色相對應的部分會成為透空。如果該張圖是灰階或彩色的，程式會先將圖形轉為黑白兩色，再作為透空圖形。你可以做出心型、盾型、放射狀或各種不規則的透空輪廓。如下例：



- B. 最佳化壓縮： 最佳化壓縮 系統會進行 GIF 圖檔資料格式的壓縮並作最佳化，雖然會增加一點運算時間，但是可以讓圖檔變小一些。
- C. 重覆播放： 重覆播放 如果輸出的是動態 GIF，你可以決定將來動畫載入後只播放一回，或是不斷重覆播放。
- D. 預估： 檔案大小 12.53 可對將來輸出的圖檔大小做一次預估，單位是 KB
- E. 顏色數： 256 GIF 支援的顏色最多 256 色，你可以從 Color Number 下拉選單中選擇輸出圖檔所用的顏色數，試著用不同的數值輸出、檢視結果，找出最佳的顏色數目。
- F. 輸出範圍：GIF 可以輸出單張靜態或動態圖檔。目前不能輸出多張靜態圖檔。
- 全部：輸出所有畫格，將動畫內容從第一格到最後一格完整地輸出。
 - 目前畫格：只輸出目前編輯視窗顯示的單張畫面，你可以用動畫控制面板在畫格間來回移動，找到想要的畫面作為輸出。
 - 範圍：輸入想要的起始畫格與結束畫格，從整段動畫中擷取一部分輸出。



- G. 輸出檔案： 按下此鈕即可。


2. 輸出 BMP 檔：BMP 輸出一律是全彩 (true color, 24 bits,即 1677 萬色)圖形。

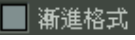
- A. 預估： 檔案大小 12.53 可對將來輸出的圖檔大小做一次預估，單位是 KB
- B. 輸出範圍：BMP 可以輸出單張靜態或多張靜態圖檔。
- 全部：輸出所有畫格，將動畫內容從第一格到最後一格完整地輸出。

- b. 目前畫格：只輸出目前編輯視窗顯示的單張畫面，你可以用動畫控制面板在畫格間來回移動，找到想要的畫面作為輸出。
- c. 範圍：輸入想要的起始畫格與結束畫格，從整段動畫中擷取一部分輸出。

C. 輸出檔案： 按下此鈕即可。

3. 輸出 JPG 檔：JPG 也是紀錄全彩影像的檔案格式。

A. 畫面品質： 可以決定 JPG 檔的壓縮程度，有高、一般、差、較差四種程度。較差的畫面失真程度最高，但是檔案可以是高的幾十分之一。

B. 漸進格式：  是將畫面資料以間隔交錯的方式儲存，但是在網路傳輸時，可以漸次呈現畫面內容，不必等到整個檔案完全下載後才看到畫面，特別適用於傳輸速度較慢的網路環境。

C. 預估： 檔案大小  12.53 可對將來輸出的圖檔大小做一次預估，單位是 KB

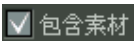
D. 輸出範圍：JPG 可以輸出單張靜態或動態圖檔。


- d. 全部：輸出所有畫格，將動畫內容從第一格到最後一格完整地輸出。
- e. 目前畫格：只輸出目前編輯視窗顯示的單張畫面，你可以用動畫控制面板在畫格間來回移動，找到想要的畫面作為輸出。
- f. 範圍：輸入想要的起始畫格與結束畫格，從整段動畫中擷取一部分輸出。

E. 輸出檔案： 按下此鈕即可。

4. 輸出 PRJ 專案檔：Effect3D 的專案格式有兩種：EPJ 檔紀錄的是各種參數的設定值與素材的檔案位置 EPP 檔則包含所有素材的資料，包括背景圖、材質貼圖、3D 物件等。

A. 預估： 檔案大小  12.53 可對將來輸出的圖檔大小做一次預估，單位是 KB

B. 包含素材：  關閉時，表示輸出不含素材的 EPJ。打開 Resource 選項，表示輸出包含素材的 EPP 檔。EPJ 因為只是紀錄檔，不含實際的素材內容，因此檔案很小，只有十幾K。EPP 的檔案就大多了，所佔容量的多寡就看你在專案中使用了多少素材。

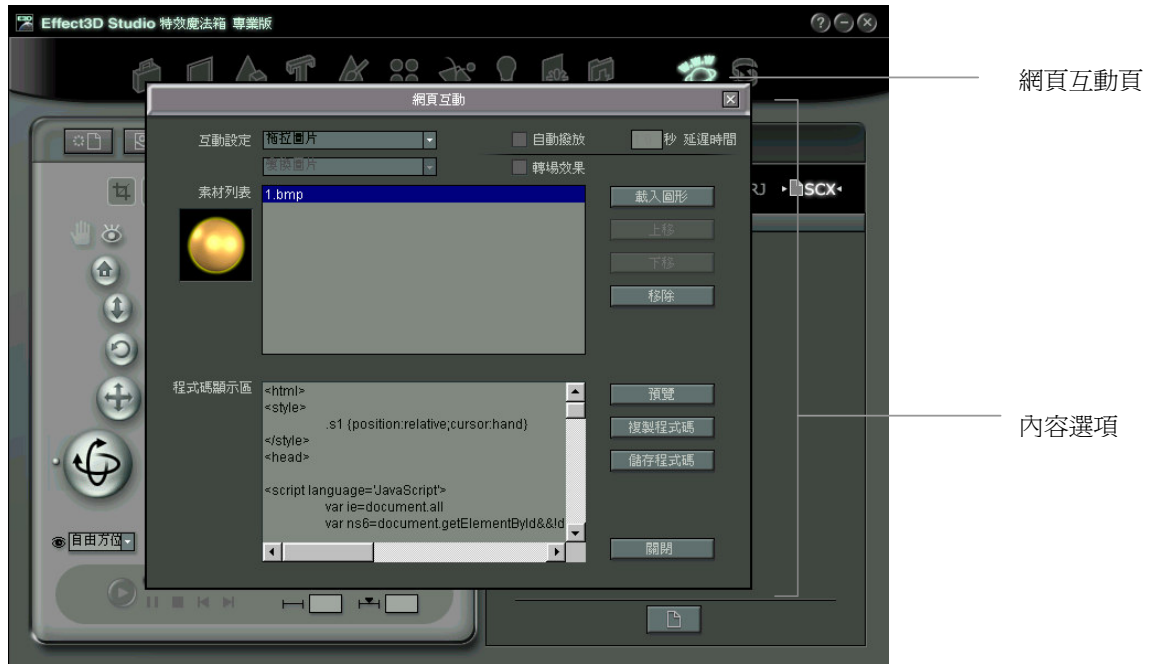
C. 輸出檔案： 按下此鈕即可。

5. 輸出 SCX 物件檔：Effect3D 輸出的物件檔案是 SCX 格式，這是一種 Effect3D 特有的檔案格式。

輸出檔案： 按下此鈕即可。

【網頁互動】

點選上方的「網頁互動」，來到「網頁互動」頁。Effect3D 的網頁互動功能，跟先前介紹的功能頁比起來，可算是比較獨立的部分。你不需要經過前面十個功能頁，直接就可以來這裏製作互動網頁的各種功能，以各式圖形或動畫作為素材，加上互動的 JavaScript 程式碼，在網頁上互動的圖形元件就這樣產生了。



1. **選擇互動設定模式：**先選擇想要的互動效果，你可以從互動設定分類的下拉選單中挑選想要的效果，或再從下方的子項選單中確定你的效果。



2. **載入圖形：**接下來，請讀入材料圖檔，這些圖檔的檔名會依頭序出現在「素材列表」之內。不同的互動效果可以有一到數張以上的圖檔可讀入，若是多張圖檔想要變換他們排列的順序，請使用「上移」、「下移」功能。若要移除圖檔，請使用「移除」功能。
3. **預覽：**此功能可以開啓預設的瀏覽器，檢視成果，同時也會把程式碼顯示在「程式碼顯示區」上。當程式碼出現後，你可以選擇「複製程式碼」到剪貼簿中應用，或是直接按「儲存程式碼」存成一個html檔。
4. **幻燈片附屬選項：**注意，只有選擇幻燈片效果時，下面選項才有作用。
 - A. **自動播放：**不勾選時，則會在網頁上出現上一頁/ 下一頁按鈕供手動切換圖片。勾選後則可以指定延遲的秒數。
 - B. **轉場效果：**提供十數種效果，且採隨機方式撥放，讓畫面變化更豐富。




【動畫剪輯】

點選上方的「動畫剪輯」，來到「動畫剪輯」頁。這是一個精簡的 GIF 動畫剪輯工具，你可以用 Effect3D Studio 特效魔法箱專業版 製作的動畫，或是以其他動畫軟體完成的動畫作為素材，加以排序串接，剪輯成一段內容更豐富多變的動畫。



1. 介面概觀：



2. **素材管理**：在這裏讀入想要剪輯的圖檔，記住，這些圖檔的尺寸必需一致。
- 加入素材：由這裏讀入所需串接的圖檔。想要變換他們排列的順序，請使用「上移」、「下移」功能。若要移除圖檔，請使用「移除」或「移除全部素材」功能。所讀入的圖檔名稱，會依照順序出現在素材列表內。
3. **播放設定**：這裏可調整每張圖檔的張數及播放速度。記得，點選素材列表中的素材，才能使用這裏的功能。
- A. 檔名：顯示該圖檔名。
 - B. 動畫格數：如果讀入的是圖態 GIF，會顯示總張數。
 - C. 起始畫格：決定本圖檔由那一張開始播放。
 - D. 結束畫格：決定本圖檔至那一張結束播放。
 - E. 畫格延續時間：決定每一格畫面上停留的秒數。
4. **轉場效果**：這裏可調整每張圖檔中間轉場的效果及播放速度。記得，點選素材列表中的轉場效果，才能使用這裏的功能。
- A. 轉場片段：顯示該轉場效果在素材列表中的名稱。
 - B. 跳接：由素材 1 直接串接素材 2，中間沒有任何轉換的畫面。
 - C. 溶接：是將兩個動畫的銜接處作部分交疊，讓畫面從前一段動畫漸漸轉變為後一段動畫。
 - D. 溶接格數：使用溶接效果時，可以決定針對兩段動畫片段的交疊部分作處理，這裏可以調整交疊時的格數。動畫片段的畫格數最好不要太少，才能看得出漸變的過程。
 - E. 畫格延續時間：使用溶接效果時，可調整交疊時的延續時間。
5. **時間軸**：此軸不能做任何編輯，純粹是顯示每段素材及轉場片段在時間軸中的分佈狀況。
6. **結果預覽**：此處可以預覽任何一段素材或整段串接結果。
- A.  預覽整段動畫：預覽整段串接的結果。
 - B.  預覽單一動畫：預覽單項素材或轉場片段的結果。
 - C.  播放/ 停止/ 暫停/ 後退一格/ 前進一格
 - D. 預覽重覆播放：決定是否在預覽時重覆播放。
7. **輸出區**：
- A. 重覆播放：你可以決定將來動畫載入後只播放一回，或是不斷重複播放。
 - B. 輸出動畫：將結果輸出。

系統需求

使用 Effect 3D Studio 特效魔法箱專業版的系統需求如下：

硬體部份

- Pentium II 300 MHz 或是更高階的處理器
- 128MB RAM 或更多的記憶體容量
- 200MB 以上的磁碟空間
- 16 位元或更高解析度的視訊顯示
- CD-ROM 光碟機

作業系統

Windows 2000/98/NT 4.0/ME/XP

企劃製作



Reallusion Inc. 甲尙股份有限公司出品

地址：臺灣臺北縣新店市寶橋路 235 巷 126 號 2 樓

電話：886-2-8912-1028 傳真：886-2-8912-1398

網址：www.reallusion.com.tw