

目錄

前言 GraphicsGale 的使用與訊息須知 2

第一章 GraphicsGale 基本功能介紹 3

- 1-1 如何開啟新檔案 ----- 3
- 1-2 色數詳細資料 ----- 4
- 1-3 基本繪製工具應用 ----- 6
- 1-4 圖層工具的基本應用 ----- 8

第二章 GraphicsGale 繪圖工具介紹 11

- 2-1 基本繪圖工具介紹 ----- 11
- 2-2 顏色盤 ----- 12

前言 GraphicsGale 的使用與訊息須知

感謝您使用 GraphicsGale。

GraphicsGale 是一款點陣圖編輯程式，而在這之中又以動畫的編輯功能最為優秀，也能使您在製作遊戲用素材、動畫、圖示、滑鼠游標時發揮出更大的實力。

■關於完整試用版的限制

完整試用版的體驗時間為 30 天，試用時間結束後會自動變成免費版本 (將會封鎖部分功能)。若想要繼續使用完整版的話請至官網進行購買。

■關於完整版的購入

關於完整版的購入與價格請前往官網查詢。

■聯絡

對於本軟體的相關質問、以及使用上的問題、錯誤可使用下列方法通知。

gale@humanbalance.net (電子郵件)

官方網站網址中的問題留言板 (<http://www.humanbalance.net/gale/>)。

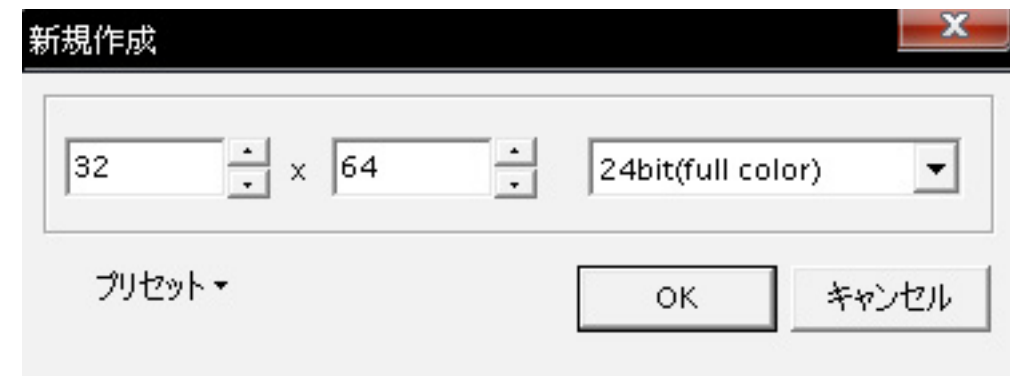
■最新的更新檔 (版本)

關於 GraphicsGale 的根新情報請至 GraphicsGale 之官方網站查看。
<http://www.humanbalance.net/gale/>

第一章 GraphicsGale 基本功能介紹

1-1 如何開啟新檔案

首先我們需要點選上方功能列中的 [ファイル] → [新規作成]
在選擇之後我們可以看到以下的畫面



這時可以指定使用者想要的檔案高度、寬度大小，以及色彩的數量選擇。
(關於色彩數量的選擇可以參考第三頁的詳細說明)

高寬大小及色數除了可以自行手動輸入調整外，也可以點選澤プリセット中的內建選項來設置。

一般若是要製作道具及狀態圖示的話，推薦使用 24x24 及 25x25 的大小，製作人物行走圖則使用 40x60(一格)，地圖物件則為 32x32(一格)

畫布的寬度、長度以及色數都能夠在之後任意的進行變更，但若是由多色數降為少色數的話，將會使得某些顏色失去原本的色彩，因此再更換色數時請務必額外注意。

在設定完成後點選 OK 即可。

1-2 色數詳細資料

■ 色數形式

GraphicsGale で扱えるピクセル形式は以下の通りです。

- 1 bit (2 色)
- 4 bit (16 色)
- 8 bit (256 色)
- 15 bit (32,768 色)
- 16 bit (65,536 色)
- 24 bit (16,777,216 色)

1、4、8 ビット形式にはカラーパレットがあります。カラーパレットで色を定義し、ピクセルにはその色番号を設定します。使える色は少ないですが、色の階調はフルカラーと同じで赤、青、それぞれ 256 階調あります。

15、16、24 ビット形式にはカラーパレットがなく、ピクセルには色の階調を設定します。色の階調は、15 ビットの場合は赤、青、それぞれ 32 階調、16 ビットの場合は赤、青が 32 階調で、64 階調、24 ビットの場合は赤、青、それぞれ 256 階調です。

GraphicsGale では、15、16、24 ビット形式の場合でもカラーパレットが使えますが、これは色を選しやすくするためのもので、カラーパレットの容を更しても画像には影響を与えません。

■ 32 bit 形式

雖說 24bit 是最大的色彩數、但由於 32bit 多追加了透明度的效果 (アルファチャンネル) 因此多出的 8bit 等於是加上透明度功能後所追加上去的。關於 32bit 的形式、需要有支援透明度的相關軟體才行 (例如 WindowsXP 的圖示)。

■ 可使用的檔案的形式

GraphicsGale 所能使用的檔案形式。

名稱	副檔名	動畫	アルファチャンネル
GraphicsGale 原創形式	*.gal	可	可
Windows ビットマップ	*.bmp		可
DIB 形式	*.dib		可
Windows 圖示	*.ico		可
Windows 滑鼠圖示	*.cur		可
Windows 動態滑鼠圖示	*.ani	可	可
JPEG	*.jpeg、*.jpg		
GIF	*.gif	可	
PNG	*.png		可
Targa	*.tga		可
AVI	*.avi	可 ※ 音声不可編集	

若是想要保存完整的編輯功能、請務必以「GraphicsGale 的 .gal 形式」進行保存。


1-3 基本繪製工具應用

雖然 **GraphicsGale** 有著不少繪圖工具、但再這裡我們只會先介紹一些基本與常用的工具。若是想了解其他細部工具的說明請點選此處。

■ 放大鏡的使用

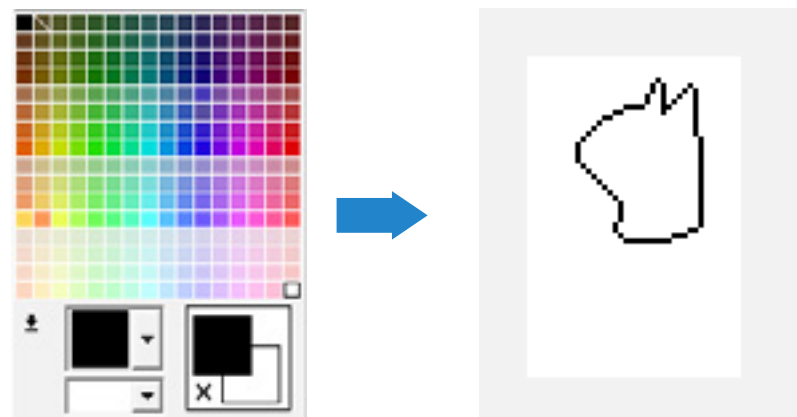
那麼讓我們開始吧。首先先讓畫面維持全白狀態。




若是繪製的範圍過於狹小 (如 24x24 的道具圖示) 可以使用放大鏡  進行畫面的放大，放大時將會以左鍵點選的中心點開始放大，反之點選滑鼠右鍵時為畫面的縮小。

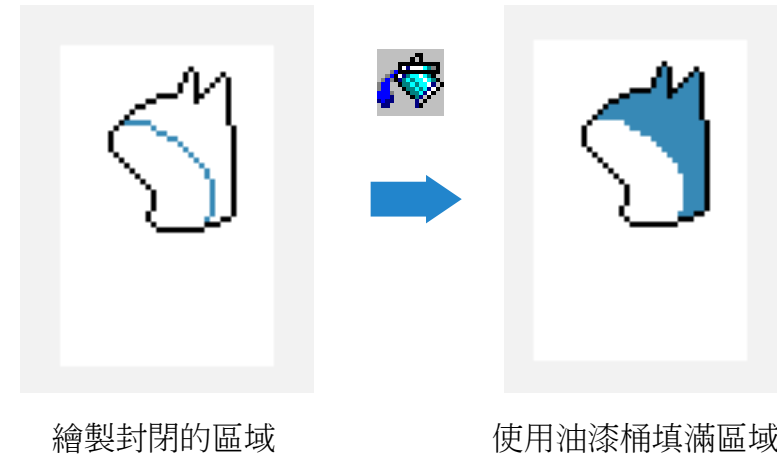
■ 筆的使用

接著讓我們來實際繪制看看吧、請點選鉛筆  圖示，並選擇色盤中的黑色進行畫線動作。



■ 油漆桶的使用



先繪製一個封閉區塊，接著使用油漆桶  功能。

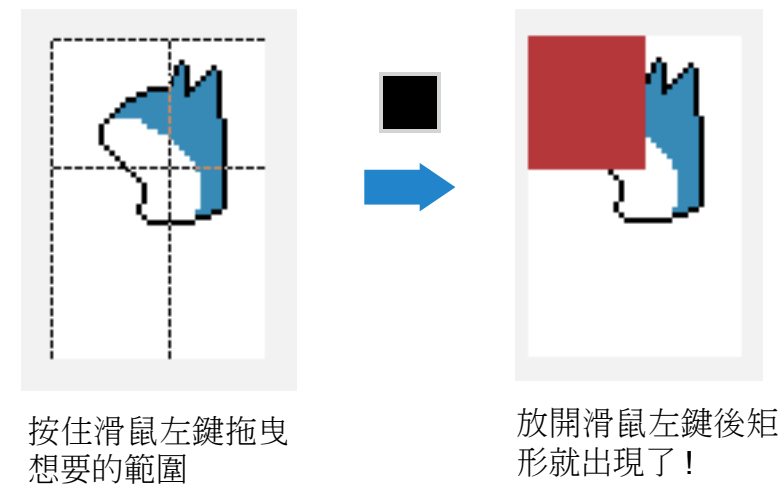


繪製封閉的區域

使用油漆桶填滿區域

■ 矩形工具


若是想繪製正方形與長方形的話可使用實心矩形工具  (也能用來覆蓋失敗物件)。  則為矩形外框工具。



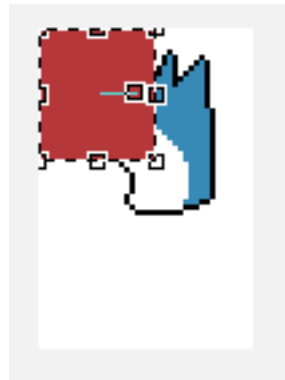
按住滑鼠左鍵拖曳
想要的範圍

放開滑鼠左鍵後矩
形就出現了！

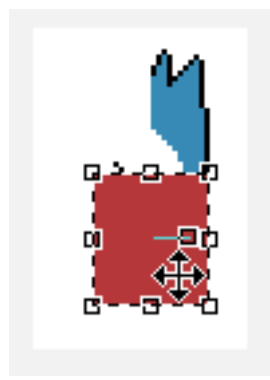
■ 矩形選取工具

若是想移動畫面中的物件可以點選上方工具列的矩形選取工具，首先將想進行移動的放為選取起來(如圖一)，接著按著滑鼠左鍵不放即可進行拖曳的動作(如圖二)。

除了用來拖曳指定的區塊外，我們也可以使用 **Ctrl+C** 將他拷貝一份出來(如圖三)，也能使用 **Ctrl+X** 將範圍剪裁下來貼至其他圖層上。



(圖一)



(圖二)



(圖三)

1-4 圖層工具的基本應用

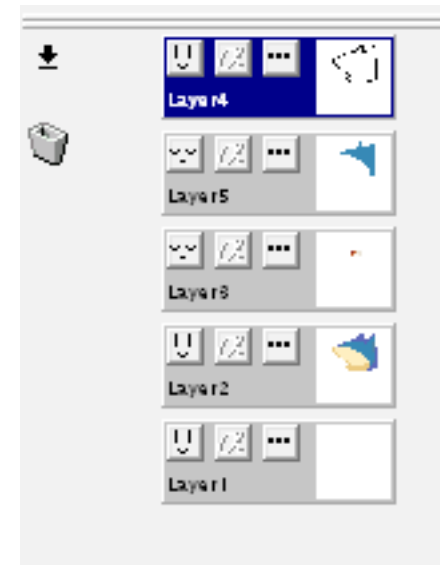
接著我們要來介紹圖層工具的應用，相信有用過繪圖軟體的使用者們都知道，圖層最大的功用是讓我們更加方便繪製以及修改，以及建立物件的優先顯示順序(越上方的圖層優先度越高)，以右邊的圖層列(圖四)來說，若只是想修改人物線條的部分，卻又不想動到下方的顏色層時，圖層就能夠派上用場了。

以下則為有無建立個別圖層修改線條的情況：

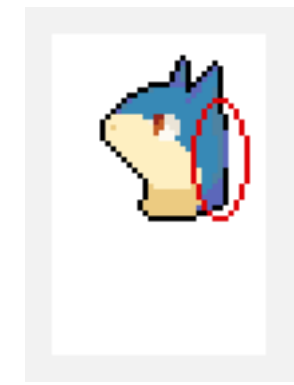
1. 在繪製時有使用圖層建立先後順序(圖四)，並於線條圖層中的線條進行擦除動作(圖五)。
2. 將所有的物件繪制於同一圖層上(圖六)，並對線條進行擦除(圖七)。

■ 情況一

有事先建立圖層先後順序在進行修改的場合。(使用矩形工具擦除)



(圖四)



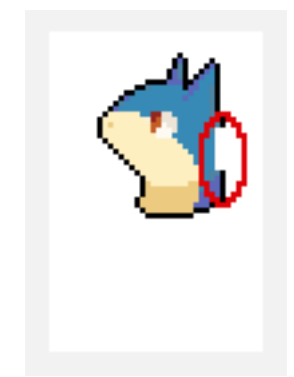
(圖五)

■ 情況二

無事先建立圖層先後順序，直接進行修改的場合。(使用矩形工具擦除)



(圖六)





(圖七)

■ 比較的結果

從 1.2 情況中我們可以發現到，當對情況一的線條進行擦除時，我們只會將第一圖層中的線條進行擦除，並不會影響其他圖層中的物件，但對情況二的線條進行擦除時卻會將其他的部份也一並擦去了，這是因為所有的物件都集中在同一個圖層上的關係。

因此在進行繪製作業時，請務必善用圖層的管理功能，這樣能使得你更輕鬆的進行繪圖喔！

■ 圖層的顯示與隱藏

有時在繪製的過程，我們會遇到必須暫時關閉某一圖層，以方便進行下方圖層的修正工作，這時我們只需要點選圖層左方的  (顯示中) 圖案及可轉為隱藏狀態，而進入隱藏狀態的圖層圖示會轉為  (隱藏中)。



第二章 GraphicsGale 繪圖工具介紹

2-1 基本繪圖工具介紹

 放大鏡	可放大畫面及縮小的工具 倍率為 10~4000%
 移動	可以移動畫面的工具 可按住空白鍵進行拖移
 矩形選取	四角型的選取工具
 圓形選取	圓形狀的選取工具
 套索選取	可以任意圈選一定範圍的選取工具
 魔術棒	可將同色系範圍性選取的工具
 色彩選取	可選擇圖面上所有相同的色彩。 可使用 shift 鍵進行加選動作
 筆	可自由繪製的工具
 連續直線	可連續繪製直線的工具
 貝茲曲線	貝茲曲線工具
 矩形外框	可繪製出空心矩型的工具
 實心矩形工具	可繪製出實心矩型的工具
 圓形外框	可繪製出空心圓形的工具
 實心圓形工具	可繪製出實心圓形的工具
 油漆桶	可將顏色填滿一個封閉區域的工具 可從「オプション」中設定容許度
 色彩置換工具	可以在選定的顏色上進行繪製 (不影響指定顏色外的色彩)
 文字工具	描繪文字的工具 完成後文字框可進行拖移

2-2 顏色盤

■ 色彩的選擇

使用左鍵點選色彩可改變目前的使用色彩、右鍵點選顏色即可指定該顏色為透明色彩。

目前使用的色彩將會顯示白色的正方框、透明色彩則會以斜線記號表示。

ダブルクリックすると色の輝度を設定できます。

■ RGB 與 HSL 的調節

顏色的變化可藉由 RGB 或 HSL 介面進行調節。

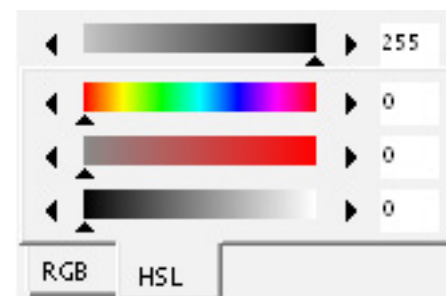
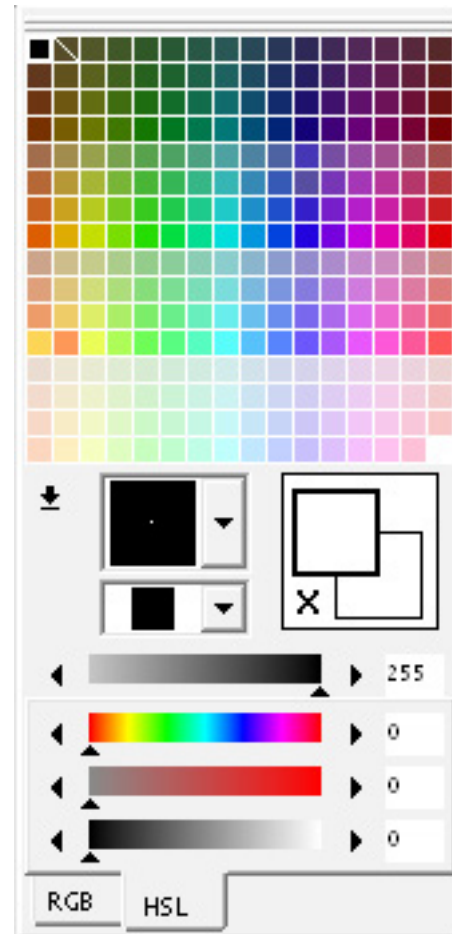
(若是色數為 256 色以下的場合、這個調節將會使你的圖片顏色也產生變化。)

■ RGB 模式

RGB 模式是藉由使用紅、綠、藍三色各自的調整來混合出色彩，若是要完全接近如紅色那種純色系的話可以說是非常方便的，但若是拿來調整較為微妙的色系的話，將會非常不容易，因此不建議使用這種模式來調整較為微妙的色彩。

■ HSL 模式

HSL は、色調、彩度、輝度の階調を指定します。RGB に比べて、微妙な色合いを作りやすいモードです。色調で大体の色を決め、彩度で色の鮮やかさを調節します。彩度を小さくすると、段々灰色になっていきます。最後に輝度で明るさを調節します。輝度が最低だと、最高だと白になります。



■ 動態項目説明

