

GIMP 操作編

1. 描画の基本操作

ツールボックスの「描画ツール」の種別とそれぞれの機能とを確認する。



「鉛筆で描画」ツール
硬いタッチの線描画を行う。



「ブラシで描画」ツール
エッジが柔らかな線描画や、狭い範囲の塗りつぶし等ができる。



「消しゴム」ツール
レイヤー上で、背景色を描画する。一般には透明化に使用する。



「エアブラシで描画」ツール
缶スプレーのような、噴霧状の描画。



「インクで描画」ツール
マイナスイライバーの、先端状の筆先で描画する形状の描画。



「スタンプで描画」ツール



「修復ブラシ」ツール



「遠近スタンプで描画」ツール



「ぼかし/シャープ」ツール



「にじみ」ツール



「暗室」ツール

2. 描画の操作

「画像ウインドウ」の、「ファイル」メニューから、「新しい画像を作成」を選択。
表示されるダイアログから、作成する画像サイズを設定する。

新しい画像を作成ダイアログ（「詳細設定」を開いた場合の画面）



「テンプレート」には20種のサイズサンプルが準備されている。
数値を入力して設定する場合は
「画像サイズ」の解像度は初期値として
「72dpi」に設定されている。
単位は、「ピクセル」「インチ」「ミリメートル」
「ポイント」「パイカ」から選択。

背景色となる「塗りつぶし色」は、次の「3. 描画色と背景色」で設定方法を説明する。

設定が終了したら、「OK」ボタンを押す。

3. 「色」の選択 描画色と背景色

その1 「パレット」ダイアログを使う

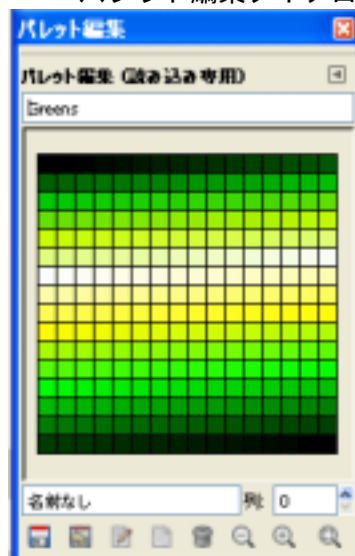
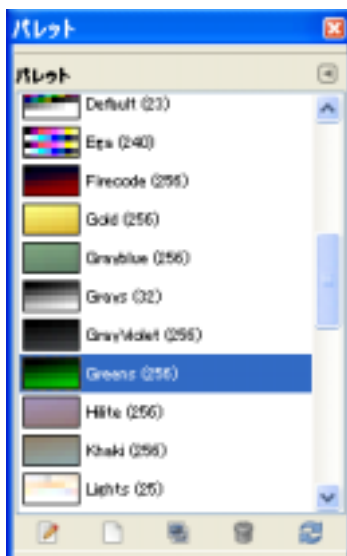
「画像ウインドウ」の「ウインドウ」メニューから、「ドッキング可能なダイアログ」を開き
「パレット」を選択。

40種のテーマが表示される

「Greens」を選択し

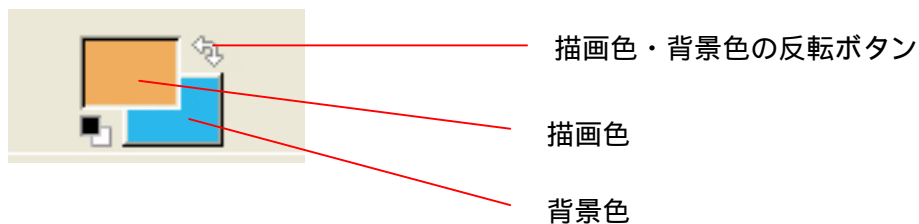
Wクリック

「パレット編集ダイアログ」が表示される



「パレット編集ダイアログ」で、使用したい「色」をクリックすると、「描画色」に設定。
また、「Ctrl」キーを押しながらクリックすると、「背景色」に設定される。

その2 「ツールボックス」の「描画色/背景色」から設定



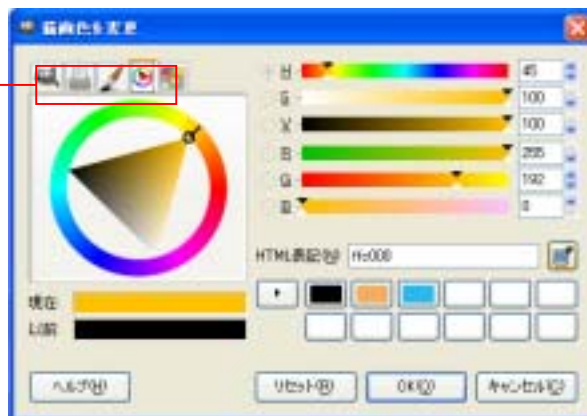
「描画色」又は「背景色」の枠内で、Wクリック。「描画色変更」ダイアログが表示される。

ダイアログ表示の切り替えボタン（5種）
表示は「三角」

ダイアログ中央上段の「H」が選択されている
ことを確認。

「色調」を選択し、「具体色」を選択。

「OK」ボタンで設定終了。



この設定では、「描画色」「背景色」それぞれ別々に設定する。

その3 開かれている画像から描画色を抽出 「ツールボックス」から「スポイドツール」を選択。

開かれている「画像ウインドウ」の中で、使用したい「色」の位置でクリック。

「描画色」が変更される。
変更された「描画色」を利用するため、「ツールオプション」の「情報ウインドウ」の にチェックを入れる。



また、先に「情報ウインドウ」の にチェックを入
れると、「スポイド情報」として詳細な「色情報」
が表示される。



4 . ツールオプションで描画表現を豊かに

「描画ツール」は、文字やイラストだけでなく、選択範囲の設定や他のツールとも併せて画像

の加工にも使用する。

「描画ツール」を使ってみる

1) 背景色 青(薄) 描画色 青(濃)で線描

鉛筆で描画

モード 標準

不透明度 100

拡大・縮小 0.20

エアブラシで描画

条件 同じ

エアブラシで描画

では部分的に「消しゴム」を

使用。「背景色」で消去する。

では、「モード」を「乗算」と

した。



2) ツールオプションの設定

選択した「ツール」によって、オプションの設定条件は異なる。

共通事項はあるものの、特に「モード」は色の重ね合わせを設定するもので、23種の条件が準備されている。

上記 では、不透明度を「70」としている。

5. 「塗りつぶし」の操作 1

曇天の下で撮影した画像の背景は、「白い空」になる。こんな場合、その白い空の部分を選択し空色で塗りつぶす。

加えて、べた塗りの青い空に上下で変化するグラデーションを設定すれば・・・。

まず、塗りつぶす範囲を選択する。次の2つの方法がある。

その1 隣接する類似色領域を塗りつぶす。

その2 選択範囲を設定し、その範囲内を塗りつぶす。

ツールボックスから「塗りつぶしツール」を選択する。

ツールオプションから「塗りつぶし範囲」にある「類似色領域を塗りつぶす」を実行する。

塗りつぶしを行う場所でクリックし、塗りつぶしの範囲を拡大する。

元画像



途中経過



元画像の「花」以外の部分(背景)を「描画色」で塗りつぶしていく。

この場合、オプションにある「類似色の識別」にある、「しきい値」の数値に留意する。

数値の設定は、0.0~255 まで設定できるが、大きいほど識別範囲が拡大する。

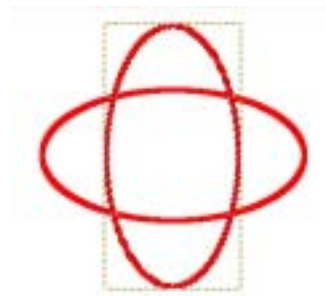
「編集」メニューから「コピー」を選択し、「縦長」の画像ウィンドウを表示し、「編集」メニューから「貼り付け」を実行する。

ツールボックスから「移動」ツールを選択。

「ツールオプション」で、「機能の切り替え」にある

「アクティブなレイヤーを移動」を選択する。

破線で表示される内側で、マウスをドラッグして重なる位置を調整する。調整が終了したら、「レイヤー」メニューから「レイヤーの固定」を選択する。



閉ざされた領域の塗りつぶし

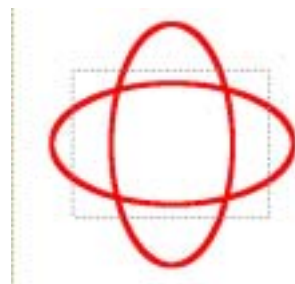
塗りつぶしたい領域を選択する。

描画色を設定する。

「塗りつぶし」ツールを選択する。

ツールオプションの「塗りつぶしの範囲」から「類似色領域を塗りつぶす」を選択する。

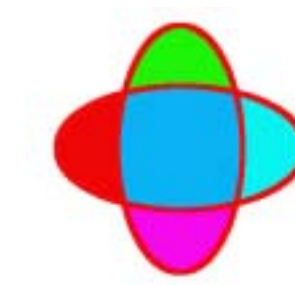
「画像ウィンドウ」内の、選択範囲の内側をクリックする。



塗りつぶしには、「描画色」「背景色」「パターン」の3種がある。

「パターン」の塗りつぶしは、ツールオプションの「塗りつぶし方法」で、「パターン塗り」を選択。サンプルをクリックして表示されるサンプルから選択する。

「色」と同じく、「類似色領域を塗りつぶす」と「選択範囲を塗りつぶす」のどちらかを指定する。



グラデーションで塗りつぶし

まず、選択範囲を設定する。

「ツールボックス」から「ブレンドツール」を選択。

ツールオプションのサンプルの四角形（パターン色）を選択。

画像ウィンドウの選択範囲の中で、ドラッグする。

ドラッグの開始点から終了点までで、塗りつぶされた範囲がグラデーション化される。

結果として、ドラッグの距離が短いほど、色の変化が急激となる。



Before 空の部分を選択した



After グラデーションで塗りつぶした

6. 塗りつぶしの「グラデーション」

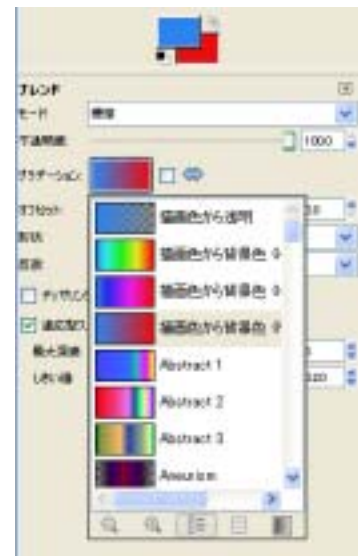
「ブレンド」ツールを選択した場合の、ツールオプションでは「グラデーション」の多様な設定が可能だ。

「描画色から背景色」「描画色から透明」「反転」ボタンから選択して、それらの「逆グラデー

ション」もできる。

「描画色と背景色」を設定した場合
「グラデーション」をクリックで、色変化サンプルが表示される。

「グラデーション」右の「反転」ボタンで色の変化が逆転する。

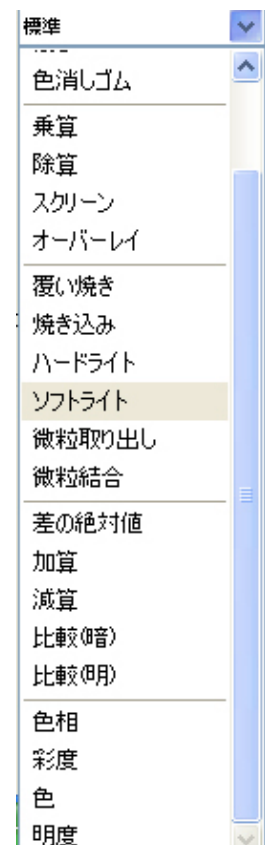


「モード」の「標準」が表示されているウィンドウを開くとさらに多様な設定が可能となる。

「オフセット」の設定は、色の变化する範囲を設定する。
0.0~100.0の範囲で、数値が大きいほど狭い範囲で变化する。

「形状」の設定は、色の变化の形状や方向を設定する。

「反復」では、同じパターンで繰り返した塗りつぶしに使用する。



7. 文字を画像に文字を設定する

文字入力の基本

画像ウィンドウに、文字を挿入する画像を表示する。
「ツールボックス」の「テキスト」ツールを選択する。
ツールオプションが表示される。
「フォント」「サイズ」「色」などを設定する。
これらは、改めて再設定ができる。



画像の中で、文字を挿入したい位置でクリックする。

「テキストエディタ」が起動する。

必要な文字を入力する。
改行は「Enter」キーで行う。
入力が終わったら、「閉じる」ボタンを押す。
文字位置の移動は、「移動」ツールに切り替えてドラッグする。



フォント・フォントサイズ・文字色の変更などは、ツールオプションで設定する。
「フォント」に日本語表記が無いが、「フォント」を切り替えて、適切なフォントを設定する。
「フォントサイズ」の単位は、「px」のほかに4種あり好みで選択する。
複数行の文字列は、「揃え位置」の各ボタンから、「行間隔」「文字間隔」の数値で設定する。

8. 入力した「文字列」の修正

画像ウインドウの、「ウインドウ」メニューから、「ドッキング可能なダイアログ」「レイヤー」を開く。

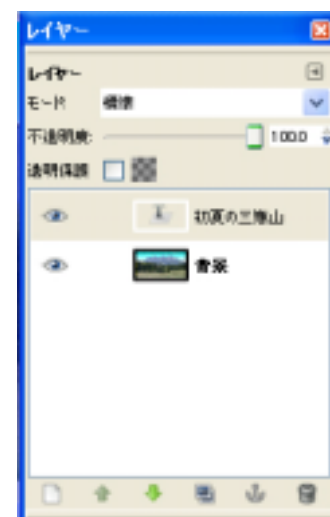
開かれた「レイヤー」に、先に入力した「文字列」のレイヤーが表示される。

「背景」として「画像」があり、その上に「文字」が「レイヤー」として重なっている。

「T」をWクリックすると、「テキストエディタ」が起動する。
文字列を修正（追加や削除）を行う。

位置を変えて、複数の文字列を設定した場合は、それぞれが独立した「レイヤー」で保存される。

修正の場合も、対象の「レイヤー」を選択して、必要な操作を行う。



補足 GIMP では、文字列用のレイヤーを、「テキストレイヤー」と呼ぶ。
この「テキストレイヤー」に、画像処理を加えると通常の「レイヤー」に変化し、文字列の再編集はできなくなる。

次回予定資料 画像に挿入した「文字列」の装飾
「レイヤー」の基本操作
「フィルタ」の基本操作
「フォトタッチ」の基本操作