

## 色を選択するには

色の選択は、基本的に描画色か背景色を通して行います。[描画色]や[背景色]をクリックするとカラーの設定画面が表示されます。[スポイト]を使うと、画像から色情報を取り出すことができます。

## 描画色と背景色

[ツールボックス]の一番下にある描画色と背景色の切り替えツールで、描画色と背景色を設定したり、それぞれを入れ替えたり、黒と白に設定し直したりすることができます。

## ◆ [ツールボックス]で描画色と背景色を設定する



## 【描画色】

描画ツールで描くときの表示色です。

描画色と背景色を入れ替えます。[ツール]メニューの[描画色と背景色の交換]でも同じ操作を行えます。

## 【背景色】

消しゴムなどで削除したときに表示される色です。

描画色と背景色を、黒と白にリセットします。[ツール]メニューの[描画色と背景色のリセット]でも同じ操作を行えます。

## ◆ [描画色の変更] / [背景色の変更]で色を設定する

【描画色】あるいは【背景色】をクリックします。

【描画色の変更】または【背景色の変更】ダイアログボックスが表示され、カラー設定切り替えタブから色を選択できます。

## 【カラー設定切り替えタブ】 【LCh/HSV】



## 【RGB設定エリア】

## 【LCh/HSV設定エリア】

画面上の色をクリックして取得します。

【▶】をクリックすると現在のカラーを履歴として登録できます。

【現在のカラー】 / 現在のカラーをHTMLで  
【1つ前のカラー】 表記します。



## 【GIMP】

カラーフィールドで色をクリックして設定します。右側のRGBかLCh/HSVの設定エリアで、スライダーか数値入力で設定することもできます。



## 【CMYK】

CMYKの値をそれぞれのスライダーか数値入力で設定します。GIMPはCMYKカラーをサポートしていませんが、入力したCMYKの数値をRGBに変換して再現できます。



## 【水彩色】

カラーフィールドで色をクリックすると絵の具を混ぜるようにクリックした色が加わります。右のスライダーではクリックした色の量を調節します。



## 【色相環】

HSV(色相、彩度、明度)カラーモデルで色を設定します。周囲のリングでは色相、中の三角形では明度と彩度を設定します。



## 【パレット】

【パレット】ダイアログで選択しているカラーパレットを表示します。それぞれの色をクリックして色を選択します。

## ◆ カラーパレットを設定する

カラーパレットの設定は [パレット] ダイアログで行います。

[ウィンドウ] メニューの [ドッキング可能なダイアログ]-[パレット] をクリックします。

[パレット] ダイアログには、あらかじめ41パターンのカラーパレットが用意されています。カラーパレットは複数のカラーの集合体で、色数に制限はありません。

カラーパレットは、[パレットエディター] ダイアログで、既存のものを編集したり、新規に作成したりすることができます。



【このパレットを削除します】

【このパレットを複製します】

【新しいパレットを作成します】

[Edit this palette]

[パレット] ダイアログで、編集したいカラーパレットをダブルクリックするか、下部の [Edit this palette] (パレットエディターで編集) をクリックすると、[パレットエディター] ダイアログが表示されます。

新規のカラーパレット作成も [パレットエディター] ダイアログからできます。

色の編集/追加/削除を行えます。

表示倍率を調整できます。



ショートカットキー [スポイト]



### Point

#### [スポイト]で背景色を設定する

[スポイト]で取り出した色情報は、そのまま描画色に設定されますが、**Ctrl** (**⌘**) キーを押しながらクリックすると、色情報が背景色として設定されます。

## [スポイト]

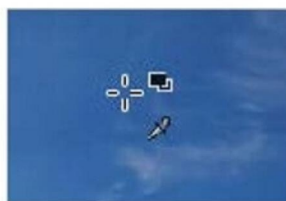
[スポイト]は、画面上のピクセルの色の情報をクリックして取り出すツールです。取り出した色は描画色に設定され、色の情報は [スポイト] ダイアログボックスに表示されます。

### ◆ [スポイト]の基本操作

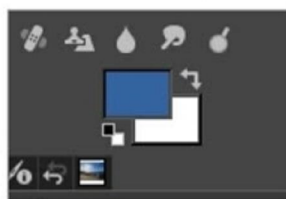


1

① [ツールボックス]の [スポイト] をクリックします。



② 描画色に設定したい画像の色をクリックします。



③ クリックした画像の色情報を取り出し、描画色に設定されました。

### ◆ [スポイト]の [ツールオプション] の設定項目



【色の平均を取る】

チェックマークを付けると、[半径]で設定したピクセル範囲の色の平均値を取り出します。

【見えている色で】

チェックマークを付けると、複数のレイヤーがある場合、その結合した色を取り出します。

【情報ウィンドウを使用】

チェックマークを付けるとクリックしたときに、[スポイト] ダイアログボックスが表示されるようになります。

【Pick Target】

[スポイト情報のみ]を選択すると描画色や背景色に反映されなくなります。[パレット] ダイアログの [新しいパレットを作成します] をクリックして新規に作成しているとき、[パレットに追加]を選択すると、新規に作成したカラーパレットに取得した色が追加されます。



# 写真の角度を修正して切り抜こう

かわいい水牛の写真を撮影しましたが、地面が斜めになってしまったので、水平に修正してください。

完成例



素材ドキュメント



使用素材

- [Dekicre\_gimp]-  
[Training]-[Training1]フォルダ
- 水牛の写真  
[水牛.jpg]
  - 完成例  
[Training1 完成例.xcf]

参照 [統合変形] ..... P285

Hint

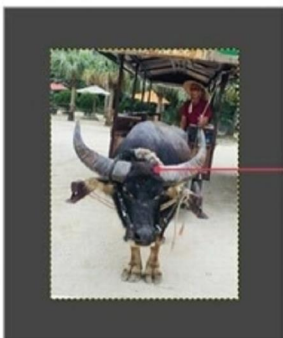
## 変形ツールを組み合わせた [統合変形]を使う

写真の切り抜き(トリミング)は[切り抜き]でもできますが、回転ができません。[回転][拡大・縮小][剪断変形][遠近法]を組み合わせたのが[統合変形]です。



1

1 [ツールボックス]の[統合変形]をクリックします。



2

2 変形したい画像をクリックします。



3

3 画像の周りに変形ハンドルが表示されました。それぞれのハンドルをドラッグすることでさまざまな変形を行えます。画像の外側をドラッグすることで画像の回転ができます。

Hint

## 拡大して空白部分を埋める

[統合変形]で表示される辺上の四角いハンドルをドラッグすると拡大・縮小ができます。画面内に空白の部分がないように写真を拡大してトリミングします。

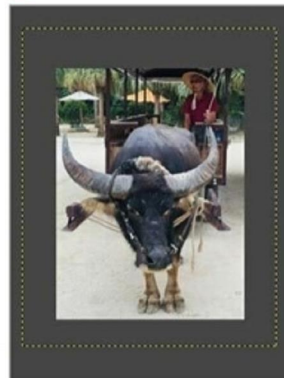


1

画像に空白ができてしまった場合は、画像を拡大してキャンバスサイズでトリミングすることにより、空白をなくすることができます。

1 [統合変形]で拡大するときには、辺の真ん中の四角いハンドルをドラッグします。位置を調整するときには、画像上のなにもないところをドラッグします。

2



2 [Enter] ([return]) キーを押すか、統合変形ダイアログボックスの[変形]をクリックすると、キャンバスサイズでトリミングされて、空白のない画像ができます。

# [統合変形]でトリミングする

画像の角度を修正しながらトリミングするときは、[統合変形]を使いましょう。回転によって空白になった部分は、画像を少し拡大すれば埋められます。

## 1. [統合変形]を選択する



① [ツールボックス]の[統合変形]をクリックします。



② 画像をクリックして変形ハンドルを表示します。

## 2. 画像を回転させる



① 画像の外側のスペースをドラッグして画像を回転させ、写真の角度を修正します。



地面が水平になるように様子を見ながらドラッグします。この段階ではまだ変形を確定しません。

## 3. 画像を拡大して空白を埋める



① 辺の中央にある四角いハンドルをドラッグし、回転によって空白になってしまった部分を埋めるように拡大します。

四隅をドラッグすると写真がゆがむので注意しましょう。

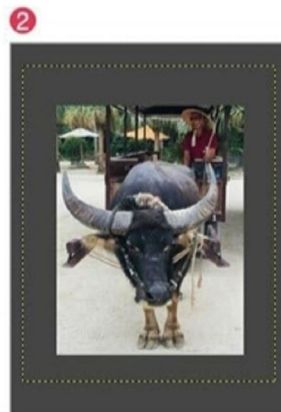


② 画面上のなにもないところをドラッグして画像を移動し、位置を微調節します。

## 4. 変形を確定する



① [統合変形]ダイアログボックスの[変形]をクリックするか、[Enter] ([return]) キーを押して、変形を確定します。



② [統合変形]を使用した回転と拡大により、地面を水平に修正できました。

写真の角度を修正して切り抜こう



## 色のくすんだ写真を鮮やかに補正しよう

青い空と白い雲、黄色い遊具のカラフルな風景を撮影しましたが、全体的に色がくすんだ写真になってしまいました。色や明るさを補正して、遊具の鮮やかさも表現してください。

完成例



素材ドキュメント



使用素材

[Dekicre\_gimp]-  
[Training]-[Training2]フォルダ  
 遊具の写真  
[遊具.jpg]  
 完成例  
[Training2 完成例.xcf]

- 参照 [トーンカーブ] コマンドの概要…………… P216  
参照 [トーンカーブ] コマンドの操作…………… P217  
参照 [色相 - 彩度] コマンド…………… P210

## Hint [明るさ - コントラスト] は使わない

[色]メニューの[明るさ - コントラスト]は簡単ですが、きれいに補正できないこともあります。この写真の場合、空を明るくすることはできますが、青さを再現することはできません。



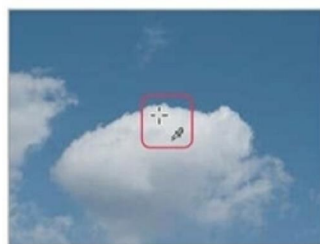
コントラストは[色]メニューの[明るさ - コントラスト]からも調整できません。



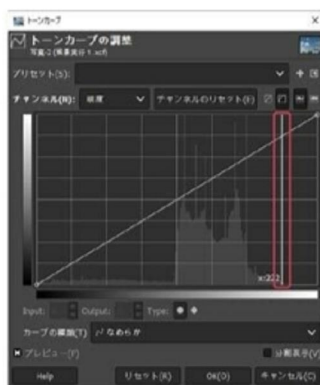
元の画像のコントラストを+40に設定したとき、空の色はきれいになりましたが、遊具の陰の部分や背景の緑がつぶれてしまっています。

## Hint [トーンカーブ] を活用する

特定の色や明るさの部分に対して色調補正をするときには[トーンカーブ]が有効です。[トーンカーブ]ダイアログボックスを表示した状態で画像をクリックすると、その部分の色がヒストグラムにどこに属するかがわかります。[トーンカーブ]を操作する前に確認しておきましょう。



[トーンカーブ]ダイアログボックスを表示している状態で、画像をクリックします。

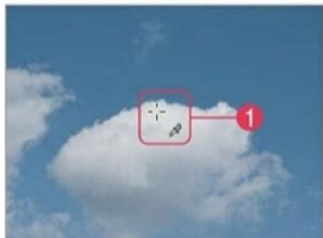


ヒストグラムに縦線が表示され、クリックした色を補正するときに操作する場所がわかりました。

# トーンカーブなどで必要な色を補正する

色の補正方法はいくつかありますが、ここでは[トーンカーブ]を使用して、雲と青空を細かく補正します。また[色相-彩度]ダイアログボックスで、遊具の黄色を鮮やかに調整しましょう。

## 1. 雲を白くする



灰色の雲を白くします。

[色]メニューの[トーンカーブ]をクリックして[トーンカーブ]ダイアログボックスを表示します。

① 図を参考にダイアログボックスを表示したまま、画像の雲の部分をクリックします。



[トーンカーブ]ダイアログボックスのヒストグラムに縦線が表示され、雲の色が含まれるポイントが分かりました。

② 図を参考に縦線上のトーンカーブをドラッグし、雲の色のポイントが一番上までドラッグします。



③ 雲の色が白に変わり、写真全体の濁った色がなくなりました。

## 2. 空の色を青くする

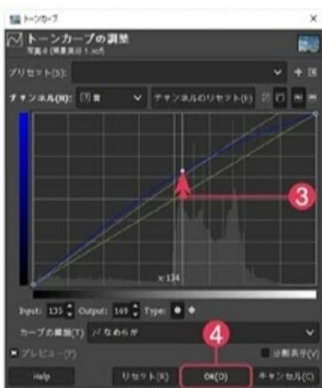


色が薄い空の青色を強調します。

① [チャンネル]の[明度]をクリックして[青]を選択します。



② 図を参考に雲のとぎと同様に空の青色をクリックします。



雲の色と同様に空の青色がヒストグラム上のどこかのポイントに位置するかが表示されました。

③ 図を参考に縦線上のトーンカーブを1目盛り分上にドラッグし、④ [OK]をクリックします。



空の青色が少しだけ強くなりました。

## 3. 遊具の黄色を強調する



最後に遊具の黄色を強くして鮮やかにします。

① [色]メニューの[色相-彩度]をクリックして[色相-彩度]ダイアログボックスを表示します。

② [調整する基準色を選択]で[Y]を選択し、③ [Saturation]を「100」に設定し、④ [OK]をクリックします。



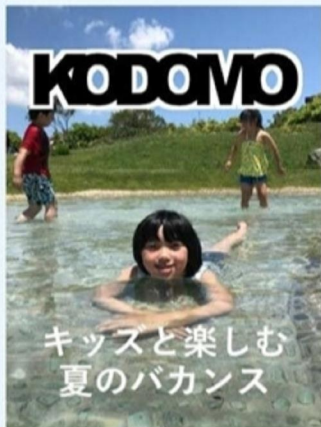
遊具の黄色が鮮やかになりました。



# 写真を雑誌の表紙風に仕上げよう

写真に輪郭線付きのタイトルと見出しを追加して、雑誌の表紙風のデザインにしてください。タイトル文字に輪郭線をつけて、見栄えもよくしましょう。

## 完成例



## 素材ドキュメント



使用素材

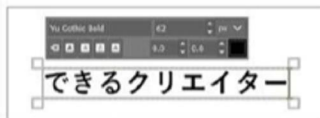
- [Dekicre\_gimp]-[Training]-[Training3]フォルダ
- 子どもの写真 [子ども.jpg]
- 完成例 [Training3 完成例.xcf]

- 参照 [揃え位置] ..... P294
- 参照 [行間隔] と [文字間隔] ..... P295

### Hint 文字の入力方法を確認しよう

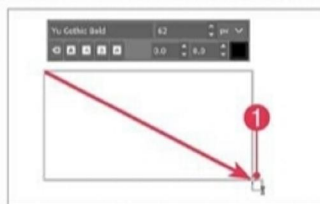
文字の入力には2つの操作方法があります。テキストを入力したい場所をクリックする方法と、エリアをドラッグして作成したテキストボックス内に入力する方法です。入力したテキストの一部を選択して、個別にフォントやサイズを変更することができます。

#### ◆入力範囲を指定せずに文字を入力する方法



文字の開始地点をクリックしてから入力すると、入力した文字に合わせてテキストボックスが自動で拡張されていきます。

#### ◆範囲を指定してから文字を入力する方法



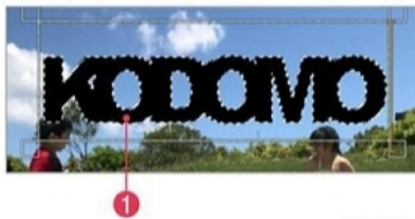
① 文字を入力したい範囲をドラッグします。



② ドラッグした範囲に合わせたテキストボックスが作成されます。テキストボックスの端まで文字が入力されると、自動で改行されます。

### Hint テキストの輪郭線を描く

タイトルテキストを輪郭線で目立たせるために、不透明部分を選択範囲に変更して、[選択範囲の境界線を描画]で輪郭線を描きます。



① 輪郭線を描きたいテキストのレイヤーを選択し、[レイヤー]メニューの[透明部分]-[不透明部分を選択範囲に]をクリックして、テキスト部分を選択します。



② [編集]メニューの[選択範囲の境界線を描画]をクリックし、[選択範囲の境界線を描画]ダイアログボックスを表示します。

輪郭線の色や幅を設定して[ストローク]をクリックすると、テキストの輪郭線を描くことができます。

# テキストを入力して輪郭線を付ける

テキストのフォント、サイズ、色などを調節しながらレイアウトしましょう。雑誌のタイトル風に見せるために、テキストの境界線に白い縁を追加して目立たせます。

## 1. テキストを入力する



① [ツールボックス]の[テキスト]をクリックします。



② [フォント]を[Arial Heavy]、③ [サイズ]を「170」、④ [揃え位置]を[中央揃え]、⑤ [文字間隔]を「-40」に設定します。⑥ [色]をクリックして、[R]を「0.0」、[G]を「0.0」、[B]を「0.0」に設定します。



⑦ タイトルを入れたい範囲をドラッグしてテキストボックスを作成します。



⑧ 「KODOMO」と入力します。

ここでは、字間を狭くして文字同士をつなげ、ロゴとしてデザインしています。

## 2. テキストに輪郭線を付ける



① [レイヤー]メニューの[透明部分]-[不透明部分を選択範囲に]をクリックし、テキストを選択範囲にします。



[レイヤー]メニューの[新しいレイヤーの追加]をクリックし、② [レイヤー名]に「輪郭」と入力して、③ [OK]をクリックします。

[輪郭]レイヤーが追加されました。



④ [レイヤー]ダイアログで「KODOMO」レイヤーの背面に「輪郭」レイヤーをドラッグして移動します。

[描画色]をクリックし、[R]を「255.0」、[G]を「255.0」、[B]を「255.0」に設定します。



[編集]メニューの[選択範囲の境界線を描画]をクリックし、⑤ [線の幅]を「20」に設定し、⑥ [ストローク]をクリックします。



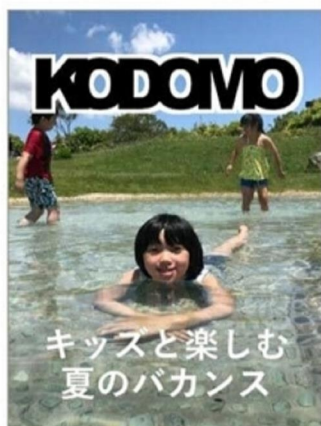
選択範囲が白い線で縁取られました。

[選択]メニューの[選択を解除]をクリックします。

## 3. 見出しのテキストをレイアウトする



[フォント]を[Yu Gothic Bold]、[サイズ]を「85」、[文字間隔]を「0」に設定します。① 図を参考に、タイトルと同様にテキストボックスを作成し、テキストを入力します。



文字を配置して、雑誌の表紙風の画像に仕上がりました。



# 人やテントを消して無人の風景写真にしよう

風景の写真から、不要な人やテントを消してください。また、消した跡が分からないように修正して、周囲の背景となじませてください。

完成例



素材ドキュメント



使用素材

- [Dekicre\_gimp]-
- [Training]-[Training4]フォルダ
- 風景の写真  
[風景.jpg]
- 完成例  
[Training4 完成例.xcf]

参照 [スタンプで描画] ..... P248

参照 [修復ブラシ] ..... P249

Hint

## 目立つ色は[スタンプで描画]で大まかに消す

[修復ブラシ]も似た機能ですが、元画像とソース画像を自然になじませるので、テントなどの大きくてカラフルな部分の色は残ってしまいます。目立つ部分は[スタンプで描画]で芝生の部分をサンプリングし、大まかに塗りつぶしておきます。



[修復ブラシ]でテントを塗りつぶした例です。テントの青色が芝生の色と混じってしまっています。



[スタンプで描画]でテントを塗りつぶした例です。テントの青色がきれいに消えています。

Hint

## [修復ブラシ]で1つ1つ消していく

[スタンプで描画]で消した部分をより自然に見せるには、[修復ブラシ]を使います。[Ctrl]キーを押しながらクリックして芝生のきれいな部分をソース画像として選択し、修正したい部分を自然に見えるように塗りつぶします。



[スタンプで描画]で修正した部分が周囲となじまず、不自然な画像になっています。



[修復ブラシ]を選択し、**1** 背景の部分を[Ctrl]キーを押しながらクリックしてスタンプソースとして選択し、**2** ドラッグで塗りつぶします。



[スタンプで描画]で修正した部分が周囲となじみ、自然な仕上がりになりました。

# [スタンプで描画]と[修復ブラシ]で消す

[スタンプで描画]と[修復ブラシ]の2つのツールで不要部分を消していきます。[スタンプで描画]で目立つ色をだまかに塗りつぶしてから、[修復ブラシ]で自然になじませます。

## 1. [スタンプで描画]を選択する



① [ツールボックス]の[スタンプで描画]をクリックします。



② [ブラシ]のサムネイルをクリックして、[Hardness 075]を選択します。

## 2. テントをだまかに塗りつぶす

カラフルなテントの色を消すために、芝生の部分をスタンプソースとして選択します。



① 図を参考に、芝生のきれいな部分を[Ctrl]キーを押しながらクリックし、スタンプソースとします。



② テントの上を少し大きめにドラッグして塗りつぶします。



③ 図を参考に、ほかのテントも同様に塗りつぶします。

目立つ色がだまかに消えました。

## 3. [修復ブラシ]を選択する



① [ツールボックス]の[修復ブラシ]をクリックします。



② [ブラシ]には引き続き[Hardness 075]を設定しておきます。

## 4. 細かい部分を自然に修正する

[修復ブラシ]で人を消していきます。また、[スタンプで描画]で塗りつぶした部分をより自然に見えるように修正します。



① [Ctrl]キーを押しながら芝生のきれいな部分をクリックし、スタンプソースとして選択します。



② 人の上を少し大きめにドラッグして塗りつぶします。

ほかの人や、[スタンプで描画]で塗りつぶしたところも同様に塗りつぶします。



人やテントを消して、無人の風景写真にすることができました。



# 角丸の立体的なプレートを作ろう

看板や背景などに使える、角丸のプレートを作成してください。プレートには立体的に見えるような加工を加えましょう。

## 完成例



### 使用素材

[Dekicre\_gimp]-  
[Training]-[Training5]フォルダ  
□完成例  
[Training5 完成例.xcf]

- 参照 [グラデーション]…………… P178
- 参照 [矩形選択]…………… P184
- 参照 [照明と投影]…………… P261
- 参照 [装飾]…………… P269

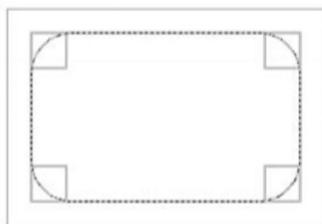
01

角丸の立体的なプレートを作ろう

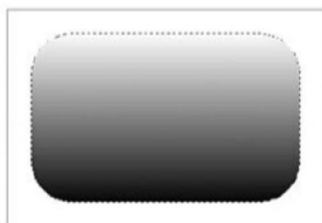
Hint

## [矩形選択]と[グラデーション]を使う

角丸のプレートの形は、[矩形選択]の角を丸めて作ることができます。角丸の選択範囲を作成し、[グラデーション]で塗りつぶしましょう。



[矩形選択]の[ツールオプション]で[角を丸める]をクリックしてチェックマークを付けると、角丸の選択範囲を作成できます。



[グラデーション]の[ツールオプション]で[描画色から背景色 (RGB)]を選択し、グラデーションで選択範囲を塗りつぶすことで、プレートの基本となる形を作成できます。

Hint

## フィルターで立体感を出す

プレートを立体的にするには、フィルターの[ドロップシャドウ]または[べベルの追加]を使うといいでしょう。ハイライトと影を追加することで立体的に見せることができます。

### ◆ [ドロップシャドウ]の実行



[フィルター]メニューの[照明と投影]-[ドロップシャドウ]を選択し、[OK]をクリックして実行します。

図のように不透明部分に影がつけます。

### ◆ [べベルの追加]の実行



[フィルター]メニューの[装飾]-[べベルの追加]を選択し、[OK]をクリックして実行します。

[べベルの追加]の場合は、不透明部分が立体的になります。繰り返すと立体感が増します。図は3回実行した例です。

# [矩形選択]の角を丸めてプレートを作る

プレート用のレイヤーを作成してから、[矩形選択]で角の丸い矩形の選択範囲を作成し、グラデーションで塗りつぶします。[ドロップシャドウ]を実行すると、簡単に立体感が出せます。

## 1. 四角い選択範囲を作成する



[ファイル]メニューの[新しい画像]を選択し、① [幅]を[640]、[高さ]を[400]に設定して、② [OK]をクリックします。



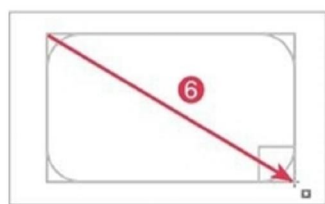
[レイヤー]メニューの[新しいレイヤーの追加]を選択して、③ [OK]をクリックし、レイヤーを追加します。



④ [ツールボックス]の[矩形選択]をクリックします。



⑤ [角を丸める]をクリックしてチェックマークを付け、[半径]を[50.0]に設定します。

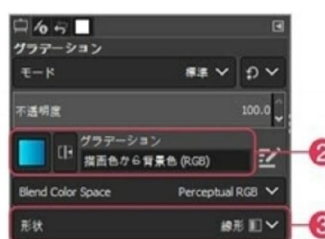


⑥ 作成するプレートの対角線を描くようにドラッグします。

## 2. [グラデーション]で塗りつぶす



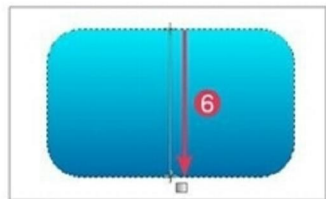
① [ツールボックス]の[グラデーション]をクリックします。



② [グラデーション]を[描画色から背景色 (RGB)]、③ [形状]を[線形]に設定します。



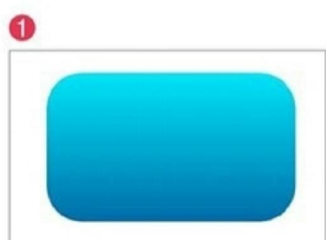
④ [描画色]をクリックし、[R]を[0.0]、[G]を[230.0]、[B]を[250.0]に設定します。また、⑤ [背景色]をクリックし、[R]を[0.0]、[G]を[110.0]、[B]を[170.0]に設定します。



⑥ [Ctrl] キーを押しながら、選択範囲内を上から下にドラッグします。

[Enter] ([return]) キーを押してグラデーションを確定します。

## 3. フィルターを実行する



① [選択]メニューの[選択を解除]をクリックします。



[フィルター]メニューの[照明と投影]-[ドロップシャドウ]を選択し、② [OK]をクリックします。

右下に影ができ、立体的なプレートができました。

