

# テキストの使い方と学習方法

## はじめに

このテキストは、デジタルカメラをお持ちの方が、自分で撮影した写真をワードなどで使う場合にいろいろと加工したいという思いから作成させていただきました。

## テキストの学習にあたって

まずこのテキストを使っていただくために、必ず下記のことは約束してください。そうでないとせっかく今からテキストを進めていただいても、身に付かず、時間の無駄になってしまいます。

### ●「実際の操作内容」の部分だけ操作する。マークや説明をしっかりと見る

「完成例」は今から取り組む操作の確認です。

これだけを見ながら操作ができるわけではありません。

このテキストでは覚えていただきたいことに、的を絞って説明していますので、テキスト内のマークや説明を最低 1 回は読むように心がけましょう。

(テキスト内のマークの説明は次ページを参照してください。)

### ●操作は必ず順番に！ 1 回は操作しましょう

生徒様の中には、ここはわかるから読み飛ばそうとされる方や、順番に書いてある操作を何個か飛ばして進めようとする方がいらっしゃいますが、途中で操作がうまくいかず、大幅にやり直すことになります。パソコンは1つボタンが違ったり、必要な操作を飛ばしたり、ひとつ違う操作をするだけで全く違う結果になることがあります。1つ1つ丁寧に操作しましょう。

### ●わからないところをそのままにしない

パソコンを覚えるということは「家づくり」に似ています。1か所でもいい加減なところがあると欠陥住宅になり、家が倒壊するかもしれません。パソコンでもいい加減なところを作らず、わからないところをそのままにしないで繰り返しやってみたり、説明を読んだり、先生に聞いたりして学習し、各章ごとにある練習問題もしっかり取り組みましょう。

## 登場人物紹介

このテキストには先生が1人と、若い方代表と中高年の方代表として生徒様が2人登場します。この3人と一緒にテキストを楽しくすすめていきましょう。

奥が深いから、つい熱中しちゃうわ



ウメさん  
GIMP 2 基礎編を学習してから、孫の写真をGIMP 2で加工するのが楽しみ。

GIMP 2って楽しいですね！  
このテキストでも、いっぱい勉強するぞ！



ケンちゃん  
GIMP 2 基礎編を学習したけど、もっと色々な加工に興味有り。

このテキストどおり、丁寧に進めば、楽しく覚えられるし、このテキストをマスターすれば、さらに進んだ写真の加工ができますようになります



くじら先生  
「生徒さんに喜んでもらう、満足してもらう」がモットーのパソコンの先生

## テキスト内で使われているマークについて

### 1. (1) ①などの見出し部分

……ここでは、これから行う操作がどういう意味を持った操作なのかを説明しています。

### 実際の操作内容

……実際に行う操作の方法を説明しています。

### 目標

……各操作で何を覚えてほしいかを説明しています。



……間違いやすい操作や、操作を行うにあたり特に注意してほしいことを説明しています。

### 余裕があれば読んでね

……パソコンの操作方法だけ覚えたい方は特に読む必要はありませんが、知っていると後々便利な情報や、役立つ情報を説明しています。

### ご参考までに

……パソコンを使っていると、こんな画面も表示される場合がありますよ。とか、こんな操作方法もありますよ。とか、学習に余裕があれば読んでいただければという情報を説明しています。



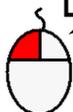
……くじら先生の吹き出し内は、各操作中のポイントや注意の中でも、特に読んで理解してほしい重要な箇所です。

### 補足説明タイトル

参照ページ

……テキストの流れには必要ありませんが、より詳しい内容の補足説明や別の操作方法を P157 以降に記載しています。余裕のない方は飛ばしていただいても大丈夫です。  
(ただし各章ごとの練習問題で使う内容も若干含まれます。)

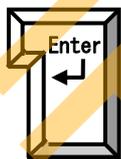
### カチッ



……クリックの操作を行う箇所です。



……文字入力の操作を行う箇所です。



など

……該当するキーを入力する箇所です。  
「Enter」キーや「Ctrl」キー以外のキー入力もありますので、マークと操作の指示に従ってください。

このテキストはパソコンにGIMP 2.10.12 がインストールされていることを前提に作成しております。

- Microsoft、Windows は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。
- その他、記載されている会社名、製品名は、各社の商標および登録商標です。
- テキストに記載されている内容、仕様は予告なしに変更されることがあります。
- 本文中では、®や TM などのマークは省略しています。

# 目次

1. GIMP 2活用編とは.....	1
(1) GIMP 2活用編でできること.....	1
(2) テキストのあらすじ.....	3
2. 基礎編を復習してみよう.....	5
(1) 選択範囲の操作.....	5
① 選択範囲の作成.....	5
② 選択範囲の調整.....	8
③ 複数の選択範囲の作成.....	9
④ 選択範囲を解除する.....	11
(2) レイヤーの操作.....	13
① レイヤーの追加.....	13
② レイヤーの移動.....	15
③ レイヤーの複製.....	17
④ レイヤーの削除.....	18
3. アート風の画像を作ろう.....	20
(1) アルファチャンネルを追加しよう.....	21
① アルファチャンネルとは.....	21
② アルファチャンネルを追加.....	21
(2) 彫金フィルターを使ってみよう.....	24
(3) 名前を付けて保存(xcf形式).....	28
4. ミニチュア風の写真を作ろう.....	33
(1) ピントを合わせる範囲を決める.....	34
① 楕円選択ツール.....	34
② 選択範囲を反転する.....	36
③ 選択範囲の境界をぼかす.....	37
(2) 背景をぼかす.....	40
(3) 色の調整.....	43
① 彩度とは.....	43
② 彩度の調整.....	43
(4) ぼかしを適用して最終仕上げ.....	46
5. 写真に綺麗なフレームをつけてみよう.....	49
(1) マスクを利用した縁作り.....	49
① レイヤーマスクの追加.....	50
② 枠の範囲を作成.....	55
③ 選択範囲を縮小する.....	56
④ 選択範囲の角を丸める.....	58
⑤ 選択範囲の境界をぼかす.....	59
⑥ 描画色で塗りつぶす.....	62
(2) 縁の模様作り.....	64

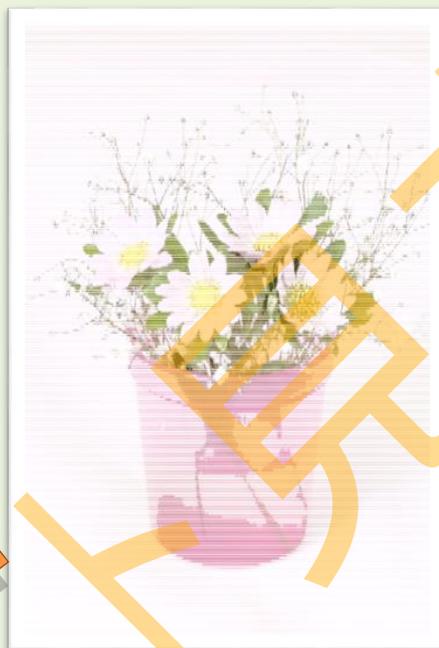
<b>6. ポストカードを作ろう</b> .....	<b>68</b>
(1) 用紙設定.....	68
① 解像度の設定.....	69
② 画像サイズの変更.....	72
(2) 背景を塗りつぶそう.....	75
(3) 写真を挿入しよう.....	77
① レイヤーとして画像を開く.....	77
② 写真の大きさを変更する.....	82
③ 画像（レイヤー）の複製.....	85
(4) 複製したレイヤーを加工しよう.....	86
① 白く塗りつぶす.....	87
② パズルの模様作り.....	88
(5) パズルのピースを動かそう.....	93
① 選択.....	93
② 切り取り.....	94
③ 貼り付け.....	96
④ 移動.....	98
(6) パズルに立体感をつける.....	100
① ぼかし.....	100
② フィルターの適用.....	104
③ 下のレイヤーと統合.....	107
④ 輪郭線を描く.....	108
⑤ 配置.....	116
⑥ 画像の統合.....	120
⑦ ドロップシャドウ.....	121
(7) 文字の挿入（縁取り）.....	125
① 文字の挿入.....	125
② 文字に縁取りをつける.....	128
<b>7. 他のソフトへの活用方法</b> .....	<b>141</b>
(1) 画像の形式を変更して保存（png形式）.....	141
(2) ワードに画像を挿入.....	147
(3) USBメモリーに保存.....	151
●テキスト以外の操作方法、補足説明.....	157
●よくある質問.....	161
●テキストの手引き.....	165
●索引.....	167

# 1. GIMP 2 活用編とは

## (1) GIMP 2 活用編でできること

### アート風画像の作成

基礎編で紹介しきれませんでした  
が、フィルターを使って、画像  
を簡単に加工してみましょう。

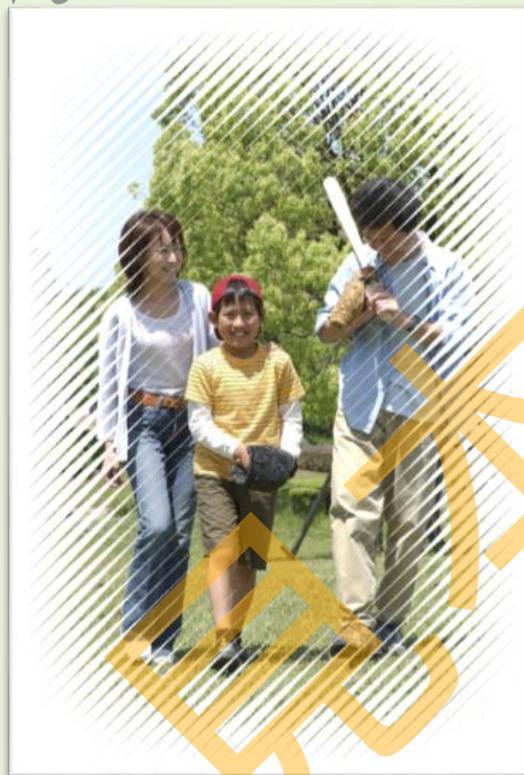


### ミニチュア風画像の作成

選択範囲を使って、写真の一部に  
加工を加えてみましょう。選択範  
囲の、一歩進んだ調整方法も紹介  
していますよ。



## 写真に綺麗なフレームをつける



基礎編で出てきたレイヤーマスクに、フィルターを適用して写真の枠作りにチャレンジです！

## 写真を使ってポストカード作り



さまざまなフィルターや、GIMP2の機能を使って、複雑な加工をしてみましょう。たくさんのレイヤーが出てきますが、慌てずゆっくりと加工を行きましょう。



## (2) テキストのあらすじ

難しそうに思われるかもしれませんが、このテキストはGIMP 2 基礎編をすでに学習された方にわかりやすく、やさしく書いていますので安心して読み進めていきましょう。

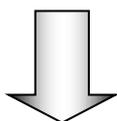
テキストを読み進めていただくうちに、どうしてこんな機能を覚えなければいけないの？と思われたら、目次とともにこのあらすじも読み直してください。

### ●テキストの流れ

できることがたくさんありすぎて、何から手をつけたらいいのかわからなくなりがちですが、順序立てて進めていきましょう。2章以降のテキストの流れは、下記のとおりです。



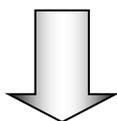
#### 2. 基礎編の復習



ゆっくりしっかり、基礎編のことを思い出さなくっちゃ。



#### 3. アート風の画像を作成



デジカメの写真も、お手軽に加工できると嬉しいです。

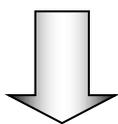
#### 4. ミニチュア風の写真を作成



かわいい！ミニチュアを撮影したような画像ができるのね！

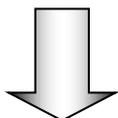


## 5. 写真に綺麗なフレームをつけてみる



GIMP2の機能を使うと、簡単に綺麗な枠がつけられるんですね。

## 6. ポストカードを作成



孫の写真を入れて、オリジナルのポストカードを作って、ご近所の皆様にお配りしなくっちゃ。



## 7. 他のソフトへの活用方法



やっぱり、作った画像をワードなどに使いたいですもんね。これは覚えておこう。

## 2. 基礎編を復習してみよう

### もう基礎編は忘れちゃった。

ウメさん「私、基礎編の内容をもう一度復習したいわ。」

ケンちゃん「あ、僕も復習したいです。」

くじら先生「そんなお二人のために、少し基礎編の内容を振り返ってみましょう。」



基礎編では多くの基本的な操作が出てきましたが、活用編に進む前に、以下の操作方法を復習しておきましょう。

- (1) 選択範囲の操作
- (2) レイヤーの操作

#### (1) 選択範囲の操作

GIMP 2では、「**選択範囲**」と呼ばれる範囲を作成することで、写真の一部に対してさまざまな加工を行うことができます。

GIMP 2活用編では、基礎編に比べて**選択範囲**を操作する回数が多くなっていますので、**選択範囲の作成方法や、解除の方法**を復習しておきましょう。

##### ① 選択範囲の作成

選択範囲を作成するには、様々なツールがありますが、ここでは基礎編でも使用した **[楕円選択] ツール**を利用して、**選択範囲の作成方法**を復習しましょう。基礎編では、**P66 ① 選択領域を作成する**で紹介しています。

◆**選択範囲**を作成する方法を復習しましょう。

操作前



操作後



選択範囲が作成  
されました



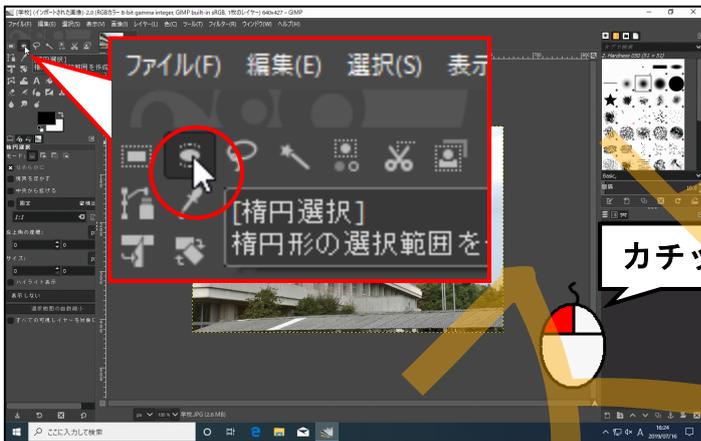
操作は次ページからです！

GIMP 2を起動し、[Pictures] の「GIMP2 活用編」フォルダーから「学校.JPG」という画像を開きます。



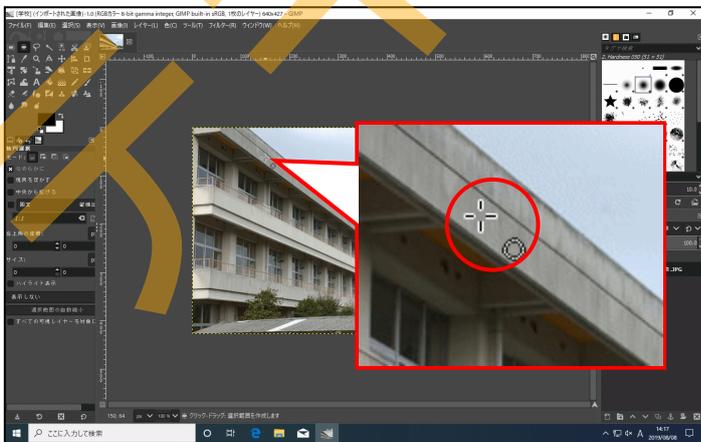
- GIMP 2の起動の方法、画像の開き方を忘れた方は、GIMP 2基礎編の P6 (1) GIMP 2の起動と P14 (1) 画像の開き方を参照してください。

[ツールボックス] 中の [楕円選択] ツールにポイントし、クリックします。



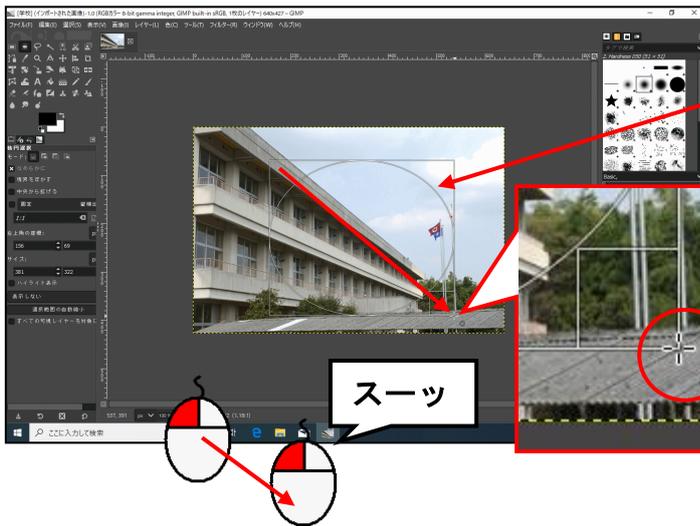
- [楕円選択] ツールは、円形の選択範囲を作成するためのツールです。

下図を参考に、[画像ウィンドウ] の中にポイントします。



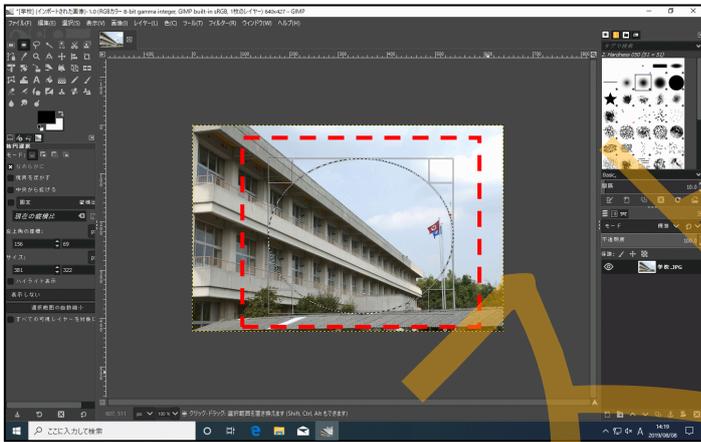
- 選択範囲を作成する位置を決める操作です。

そのまま右下に向かってドラッグします。



●ドラッグしている間、選択範囲を作成する範囲が、実線で表示されます。

マウスのボタンから指を離し、点線で選択範囲が表示されたことを確認しましょう。

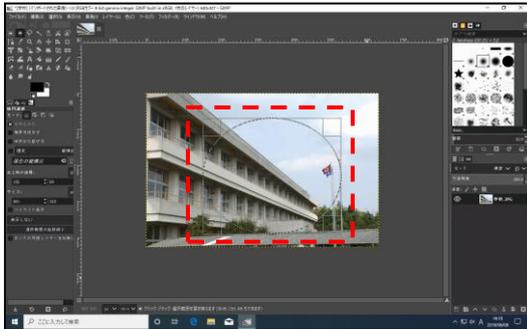


## ② 選択範囲の調整

作成した選択範囲は、思った通りの選択範囲が作成できなかったとき、その大きさや位置を調整することが可能です。ここでは選択範囲の調整方法を復習していきましょう。基礎編では、P68 ② 選択領域を調整するで紹介しています。

◆選択範囲の調整方法を復習しましょう。

操作前



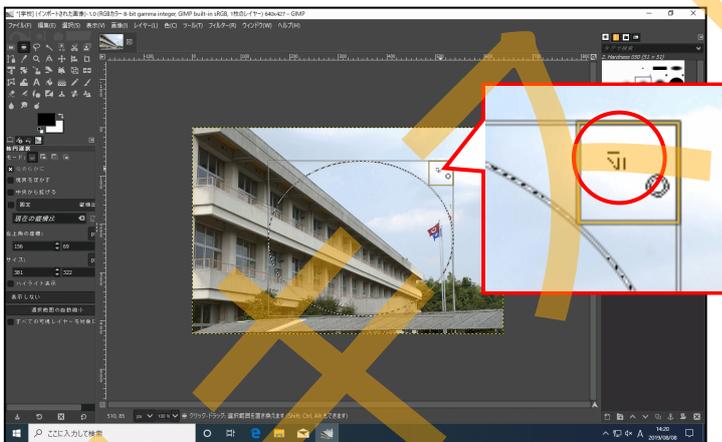
操作後



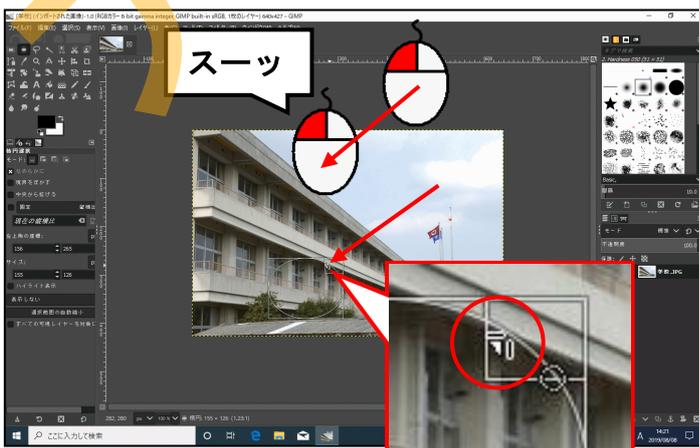
操作は下からです！

選択範囲の大きさが調整されました

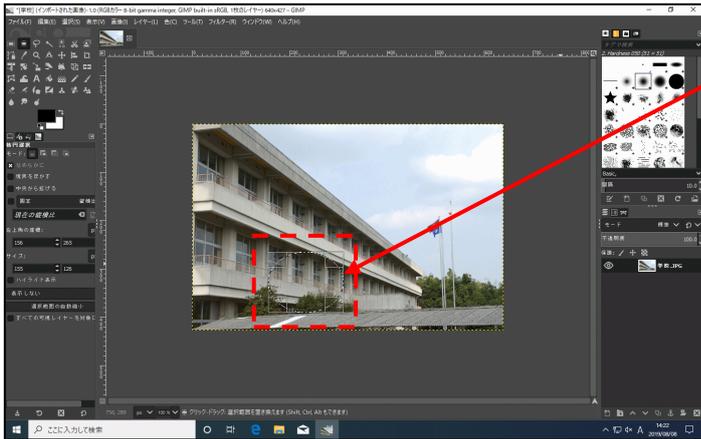
選択範囲の右上の角にポイントします。



そのまま左下に向かってドラッグします。



マウスのボタンから指を離し、点線で表示されている選択範囲の大きさが変化したことを確認しましょう。



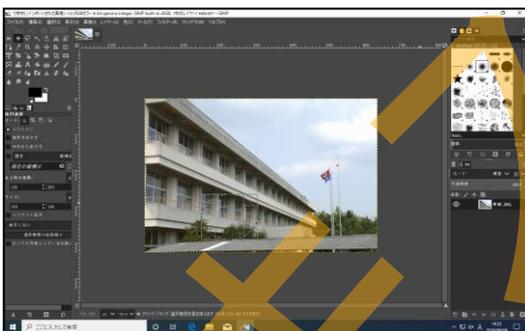
●指を離すと、点線で表示されている選択範囲の大きさが変化しました。

### ③ 複数の選択範囲の作成

離れた位置を同時に加工したい時のために、現在選択されている範囲に、追加で選択範囲を作成する方法を復習していきましょう。基礎編では、P70 ③ 複数の選択領域を作成するで紹介しています。

◆複数の選択範囲を作成する方法を復習しましょう。

操作前



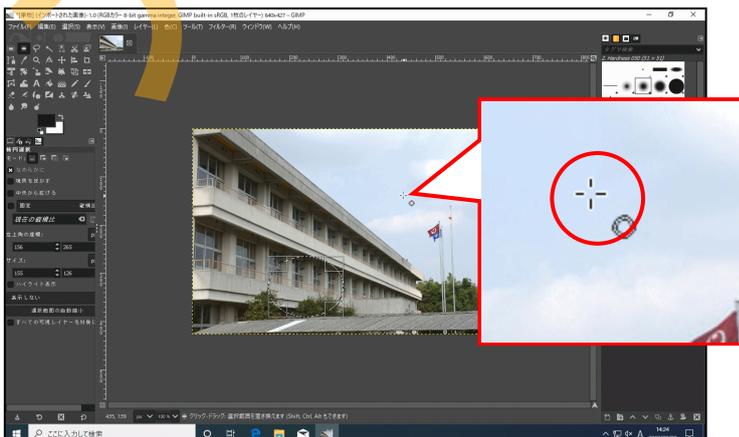
操作後



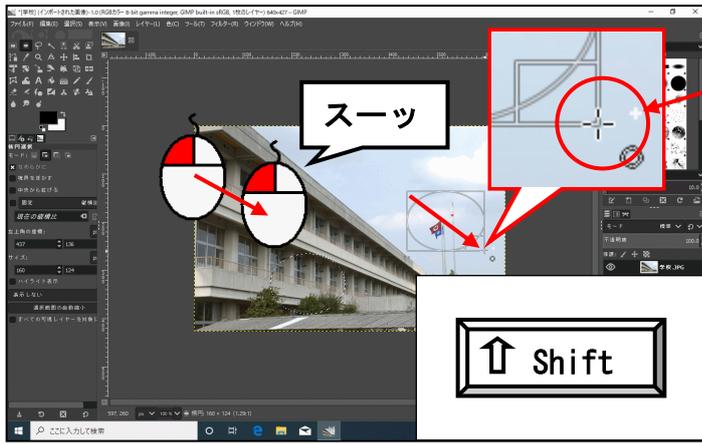
注意!

操作は下からです!

下図を参考に、画像の中にポイントします。



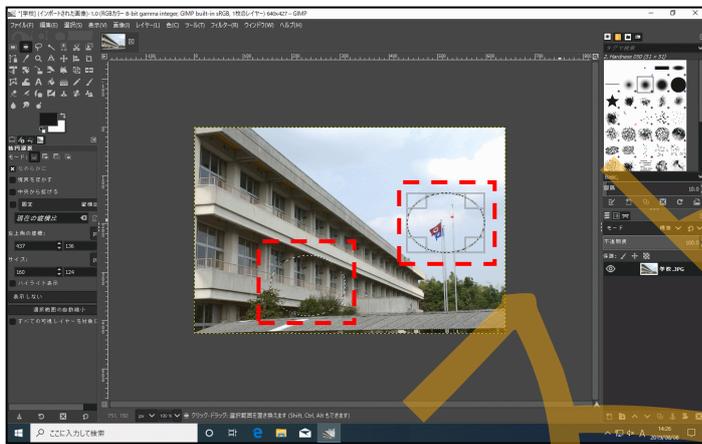
そのまま [Shift] キーを押したまま、右下に向かってドラッグします。



- [Shift] キーを押すと、選択範囲を追加して作成する意味で、マウスポインターに「+」が表示されます。

**注意!**

- [Ctrl] キーと間違いやすいので注意してください。



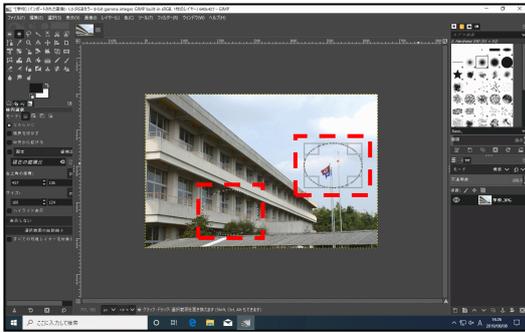
- [Shift] キーを押したまま選択範囲を作成すると、複数の選択範囲を作成することができます。

#### ④ 選択範囲を解除する

作成した選択範囲は、解除をしないと、その後の加工が思ったような結果にならない場合があります。加工ができれば選択範囲を解除できるように、操作を復習しておきましょう。基礎編では、P73 ④ 選択領域を解除するで紹介しています。

◆ 選択範囲を解除する方法を復習しましょう。

操作前

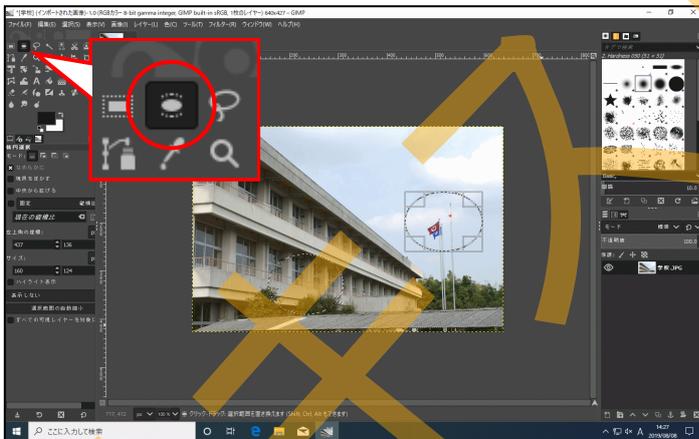


操作後



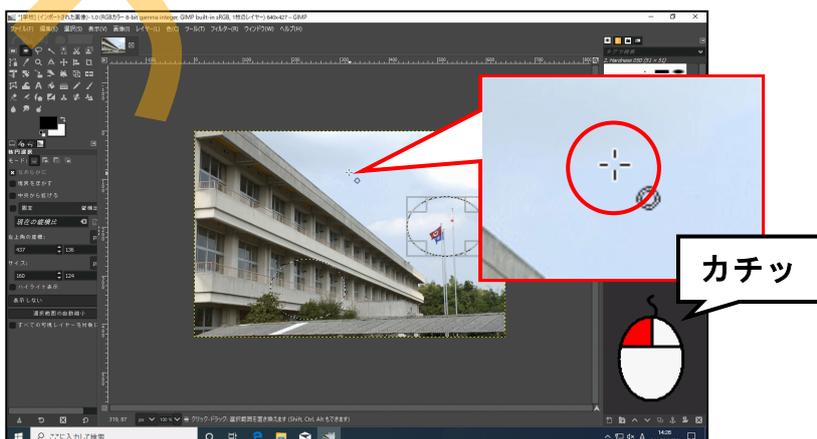
操作は下からです！

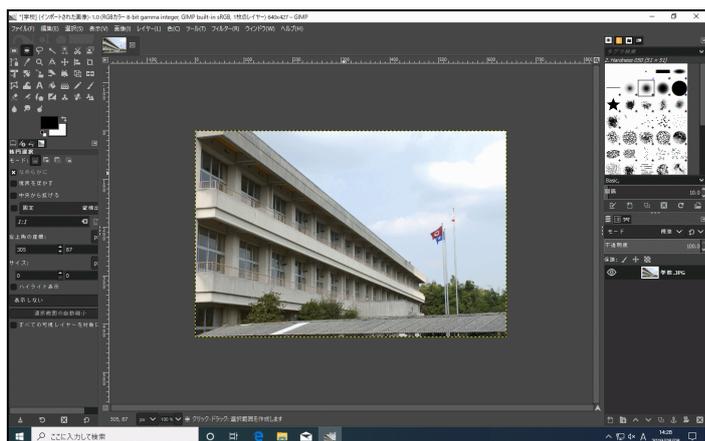
ツールボックスの中の [楕円選択] ツールが選択されていることを確認します。



●もし [楕円選択] ツール以外のツールを選択している場合、[楕円選択] ツールをクリックしてください。

下図を参考に、画像の中の選択範囲以外の部分にポイントし、クリックします。





● 選択範囲が解除されました。

●  [楕円選択] ツール、または  [矩形選択] ツールを選び、写真の中の選択範囲以外の部分をクリックすれば、**選択範囲**を解除することができます。



## (2) レイヤーの操作

レイヤーとは、ガラスのように透明なものです。レイヤーを使えば、様々な画像加工が可能になります。このGIMP 2活用編では、多くの場面でレイヤーを使用するので、基本的な操作方法を復習しておきましょう。

### ① レイヤーの追加

レイヤーは必要に応じて追加することができます。ボタンを順番にクリックするだけでレイヤーを追加できるので、この先で操作を確認しましょう。基礎編では、P108 ① レイヤーの追加で紹介しています。

◆新規レイヤーを作成する方法を復習しましょう。

操作前



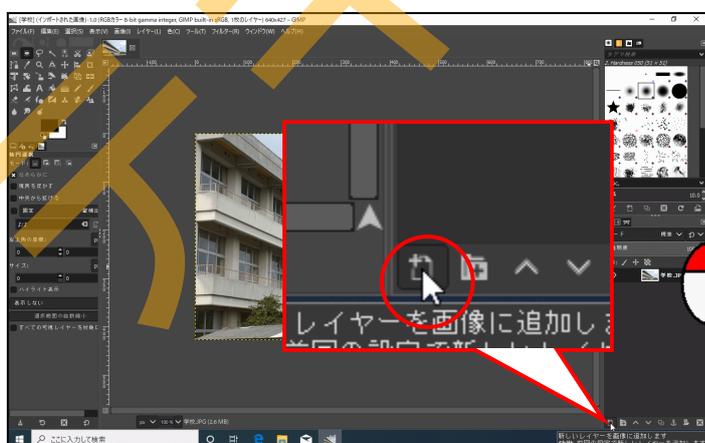
操作後



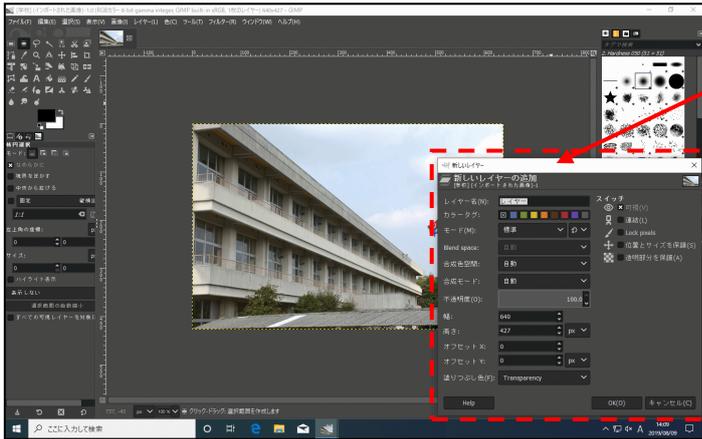
操作は下からです！

新規レイヤーが追加されます

ダイアログの [新規レイヤー] ボタンにポイントし、クリックします。



カチッ

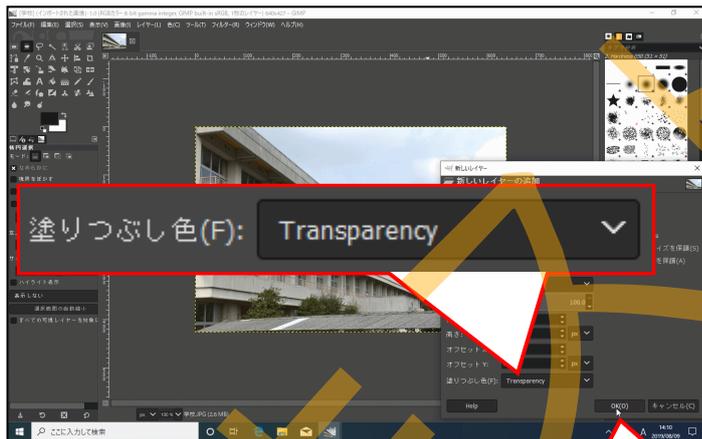


- **[新規レイヤー]** ボタンをクリックすると、新規レイヤーの設定をするための**[新しいレイヤー]** ダイアログボックスが表示されます。

余裕があれば読んでね

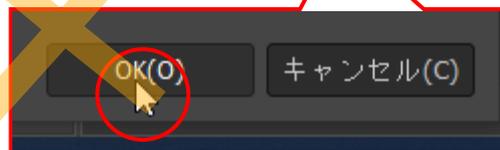
- **[新しいレイヤー]** ダイアログボックスでは、「レイヤー名」や「サイズ」「塗りつぶし方法」などをあらかじめ設定することができます。

**[塗りつぶし色 (F):]** ボックスが「Transparency」と表示されていることを確認して、**[新しいレイヤー]** ダイアログボックスの下にある **[OK (O)]** ボタンにポイントし、クリックします。



- **[塗りつぶし色 (F):]** ボックスが「Transparency」と表示されていない方は、**[塗りつぶし色 (F):]** ボックスの右の  をクリックして、表示される一覧から「Transparency」をクリックして選択してから操作しましょう。

カチッ



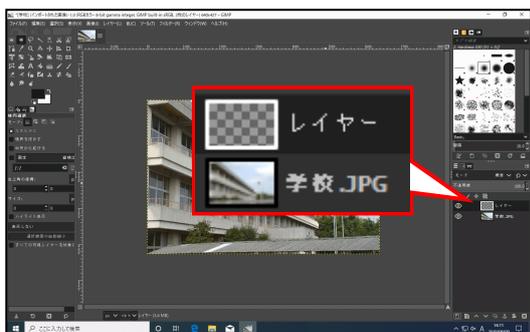
- **[OK (O)]** ボタンをクリックすると、新しく「レイヤー」が作成されます。

## ② レイヤーの移動

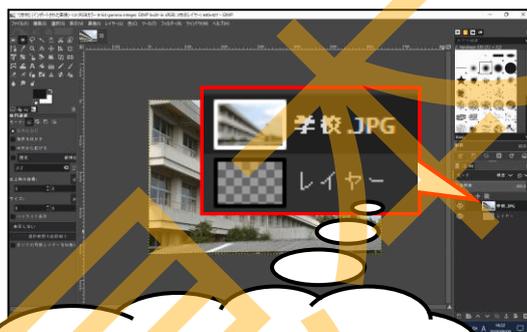
複数のレイヤーを含む画像では、レイヤーの重なる順番が大事になってきます。レイヤーの重なり順を変更するには、対象のレイヤーをドラッグすればOKです。基礎編では、P114 ③ レイヤーの移動で紹介しています。

◆レイヤーを移動する方法を復習しましょう。

操作前



操作後

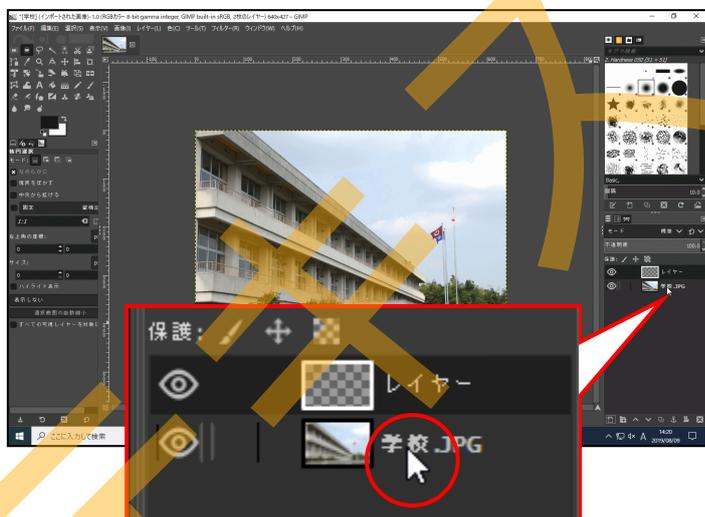


**注意!**

操作は下からです!

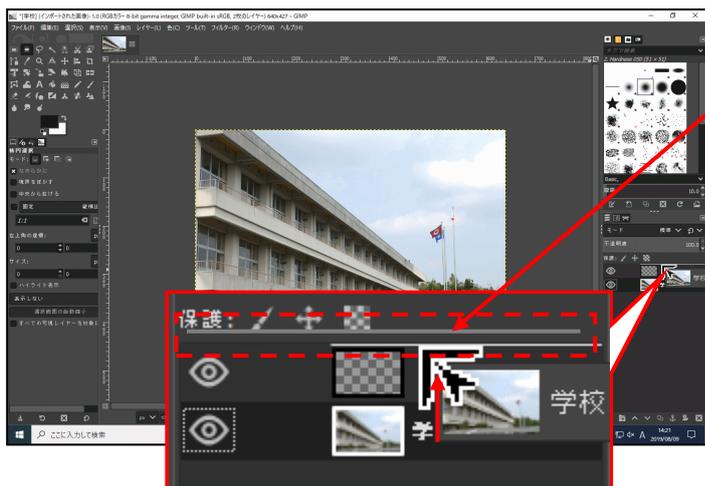
「学校.JPG」レイヤーと「レイヤー」の重なり順が入れ替わりました

「学校.JPG」レイヤーにポイントします。



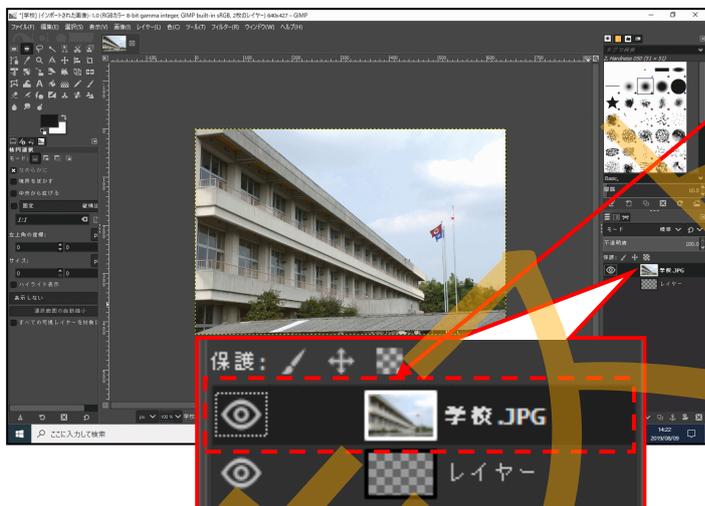
●移動させたいレイヤーにポイントします。今回は、「学校.JPG」レイヤーを移動させるので、「学校.JPG」レイヤーにポイントしましょう。

そのまま上に向かってドラッグし、「レイヤー」の上に灰色の線が出たら、マウスのボタンを離します。



●灰色の線は、レイヤーを移動させる位置の目印です。「学校.JPG」レイヤーを一番上に重ねるための操作です。

スーツ



●指を離すと、灰色の線が表示されていた位置に「学校.JPG」レイヤーが移動します。

●レイヤーの順番が入れ変わり、「レイヤー」の上に「学校.JPG」レイヤーが重なっている状態になりました。

### ③ レイヤーの複製

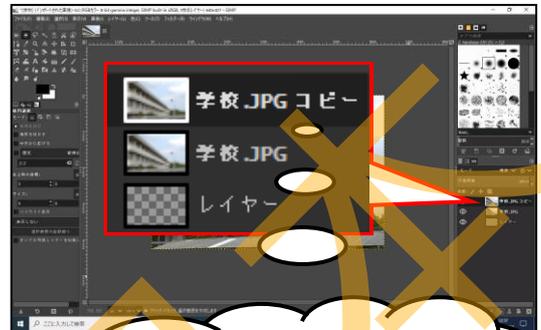
加工を失敗した時のことを考え、「学校.JPG」レイヤーは残しておいて、「コピー」のレイヤーを加工に使用すると効率的です。基礎編では、P111 ② レイヤーの複製で紹介しています。

◆レイヤーを複製する方法を復習しましょう。

操作前



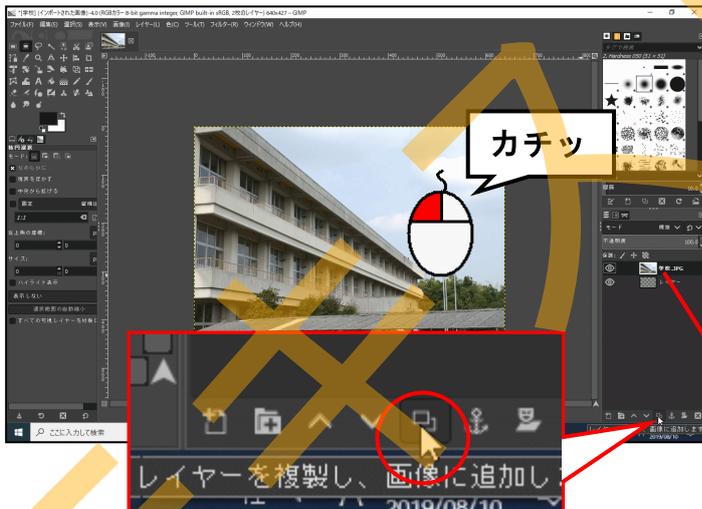
操作後



操作は下からです！

「学校.JPG」レイヤーの複製（コピー）が作成されました

「学校.JPG」レイヤーが選択されていることを確認し、ダイアログの [複製] ボタンにポイントし、クリックします。



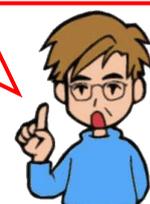
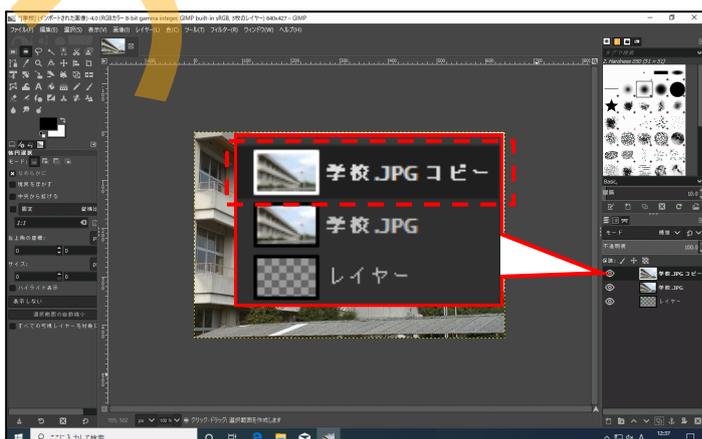
● [複製] ボタンをクリックする前に、複製したいレイヤーが選択されていることを確認しましょう。

● もし、「学校.JPG」レイヤーが選択されていなければ、「学校.JPG」レイヤーをクリックして選択してから操作しましょう。



● [複製] ボタンをクリックすると現在選択されているレイヤーの複製が作られます。

● [複製] ボタンをクリックすると、選択しているレイヤーのすぐ上に、「レイヤー名 コピー」という名前のレイヤーが作成されます。

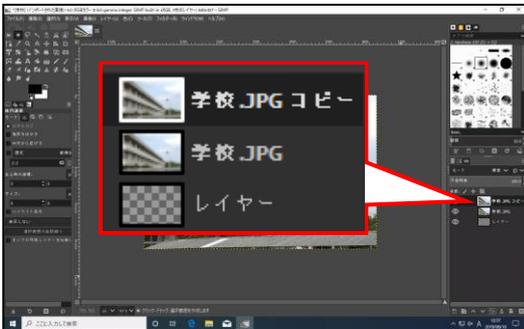


#### ④ レイヤーの削除

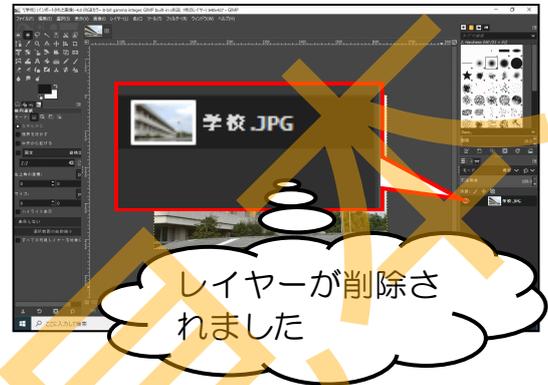
不要になったレイヤーを削除すると、加工がしやすくなります。ここでは、レイヤーの削除の方法を復習していきましょう。基礎編では、P115 ④ レイヤーの削除で紹介しています。

◆レイヤーを削除する方法を復習しましょう。

操作前

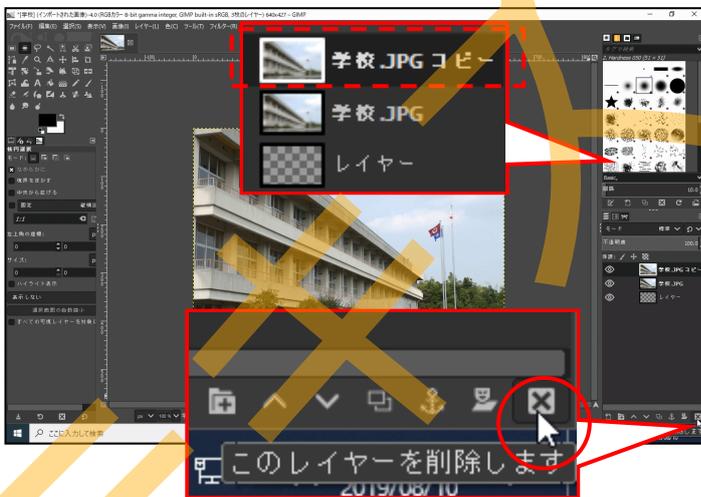


操作後



操作は下からです！

「学校.JPG コピー」レイヤーが選択されていることを確認し、ダイアログの  [削除] ボタンにポイントし、クリックします。

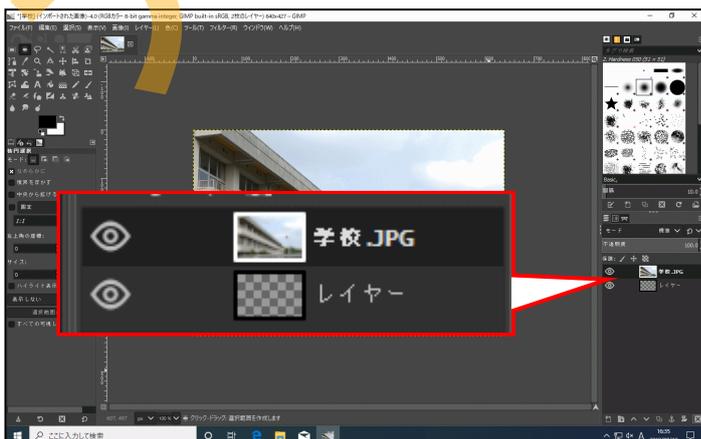


● さきほど複製した「学校.JPG コピー」レイヤーを削除する操作です。  
 [削除] ボタンをクリックする前に、「学校.JPG コピー」レイヤーが選択されていることを確認しましょう。

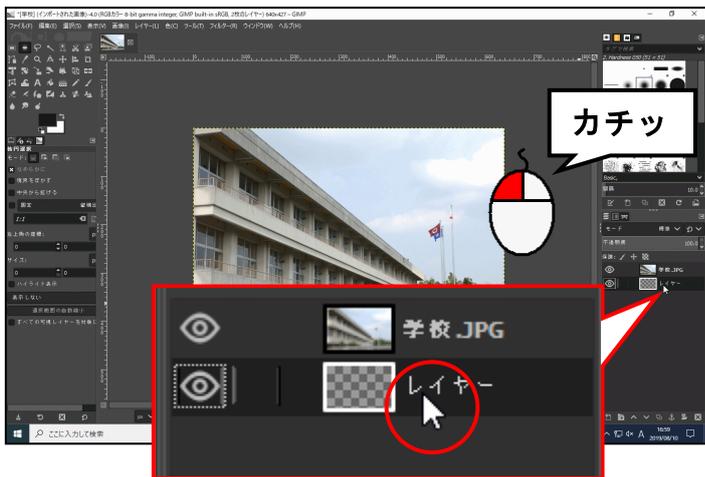
カチッ



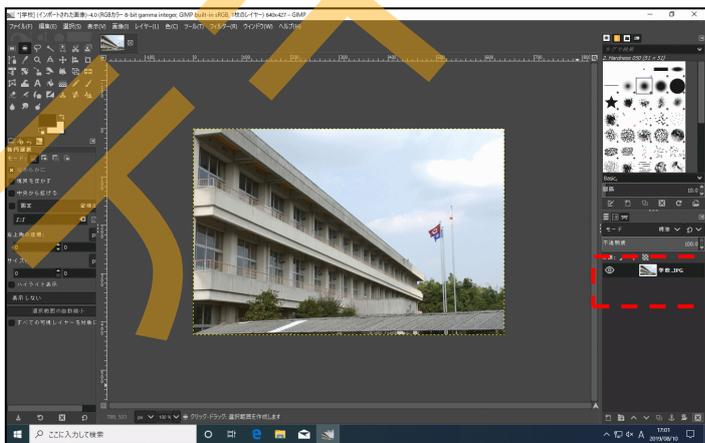
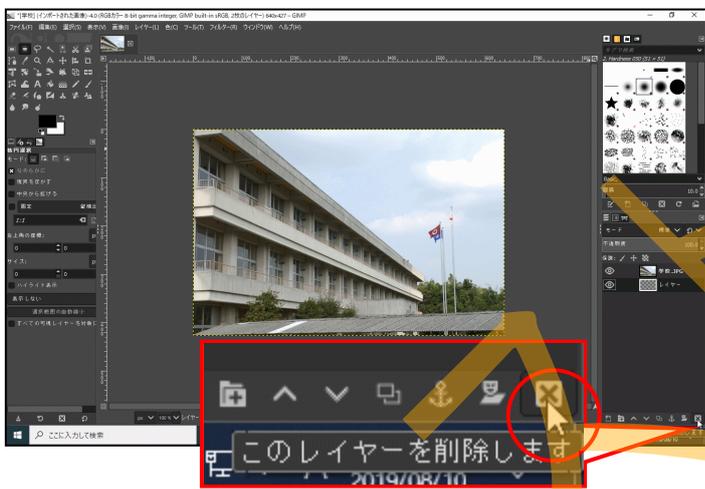
●  [削除] ボタンをクリックすると「学校.JPG コピー」レイヤーが削除されます。



続けて、ダイアログの「レイヤー」にポイントし、クリックします。



ダイアログの **X** [削除] ボタンにポイントし、クリックします。



- **X** [削除] ボタンをクリックすると「レイヤー」が削除されました。

次の操作のために、画像を保存しないでGIMP 2を終了しておきましょう。

### 3. アート風の画像を作ろう

## 簡単操作で画像加工

くじら先生「ここでは基礎編では紹介しきれなかったけれど、とても簡単に写真を加工するテクニックを紹介しますね。」



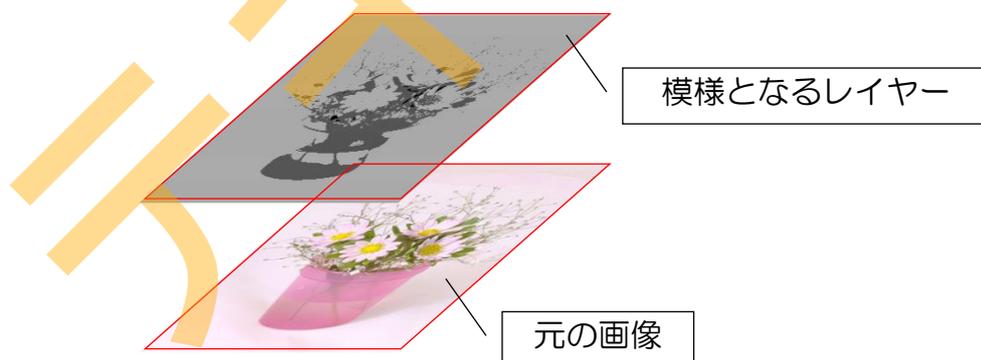
ケンちゃん「やった！新しいテクニックが覚えられるんですね。」

ウメさん「簡単っていいわね。早速やってみましょうよ。」

ここでは「アート風の画像の作成」にチャレンジしていきます。



「アート風の画像」の作り方は、元の画像のうえに、模様となるレイヤーを作成し、フィルターを適用して作ります。



模様を作成するためには、画像に透明情報を設定する必要があります。画像の透明情報のことを**アルファチャンネル**といい、少し専門用語が出てきますが、慌てずに、ゆっくりとテキストを読み進めてください。

## (1) アルファチャンネルを追加しよう

### ① アルファチャンネルとは

アルファチャンネルというものは簡単に言うと、パソコン上の画像の透明情報のことです。コンピュータが画像を扱う場合、RGB と呼ばれる形式で、R（赤）G（緑）B（青）の3色の小さな点の組み合わせで表現されます（CMYKという形式では4色）。それにアルファチャンネルを加えることによって、パソコン上では透明な画像を表現することが可能になります。

GIMP2では、画像にアルファチャンネルが設定されていないので、自分でアルファチャンネルを設定しないと、透明な画像を作成できません。

ウメさん「うーん、なんだか難しいわね。」



ケンちゃん「つまり、これから僕たちも画像にはアルファチャンネルを加えないと透明な画像を作れない、ってことですよね？」

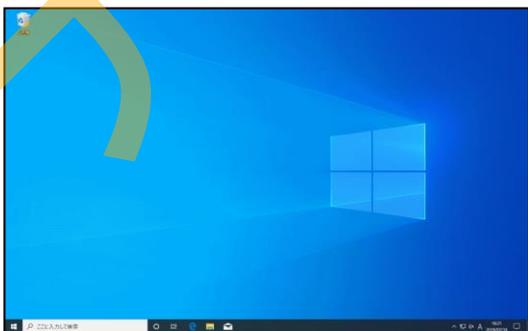
くじら先生「ケンちゃんのおっしゃるとおりです。そこで、ここからは、アルファチャンネルの追加方法を一緒に学習していきましょう。」

### ② アルファチャンネルを追加

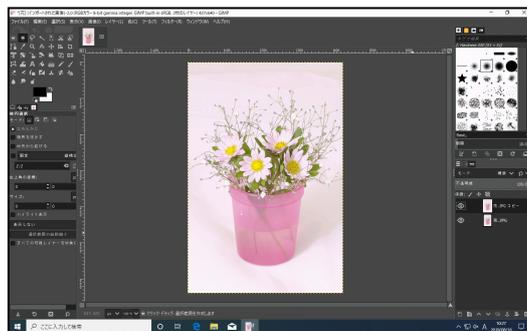
GIMP2では、画像にアルファチャンネルを設定しないと使用できないフィルターが存在します。そのフィルターを使うために、画像にアルファチャンネルを設定していきましょう。

◆画像にアルファチャンネルを追加する方法をマスターしましょう。

操作前

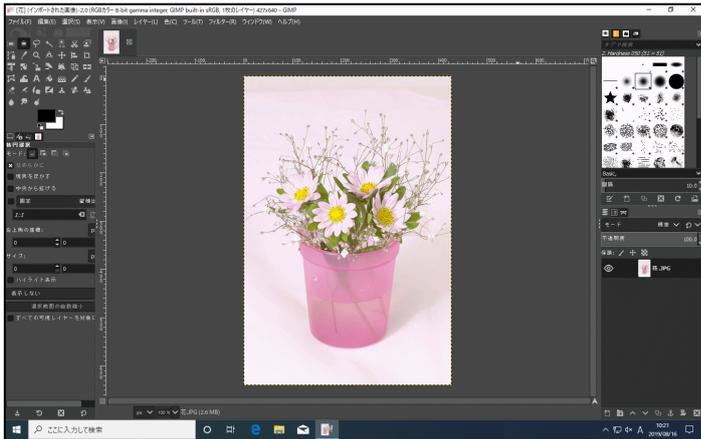


操作後

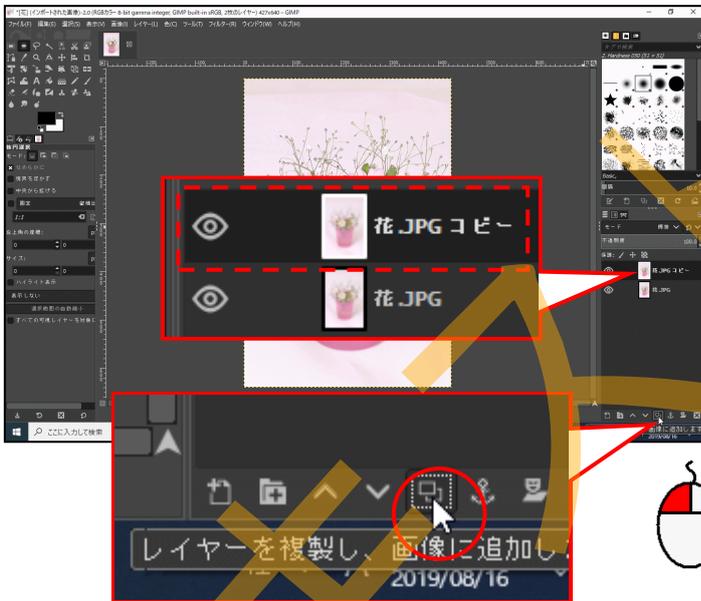


操作は次ページからです!

GIMP 2を起動し [Pictures] の「GIMP2 活用編」フォルダーから「花.JPG」という画像を開きます。



ダイアログの [複製] ボタンにポイントし、クリックします。

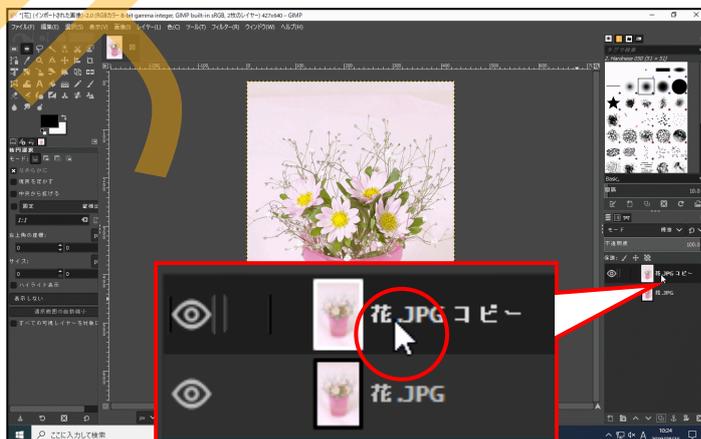


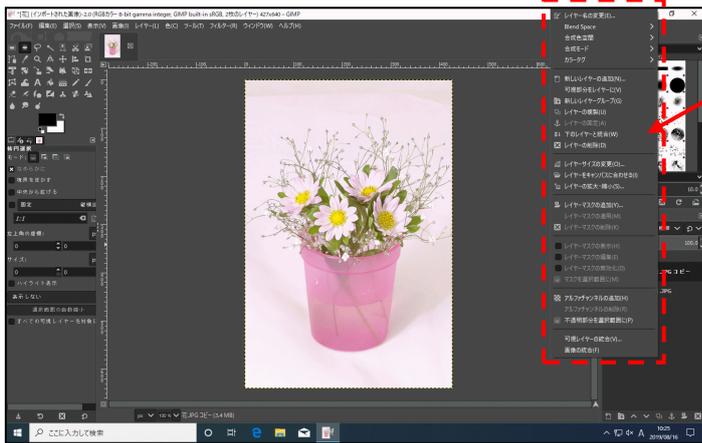
●「花.JPG」レイヤーを複製します。

●ここで複製したレイヤーにフィルターを設定することで、模様を作成していきます。忘れないように複製しておきましょう。



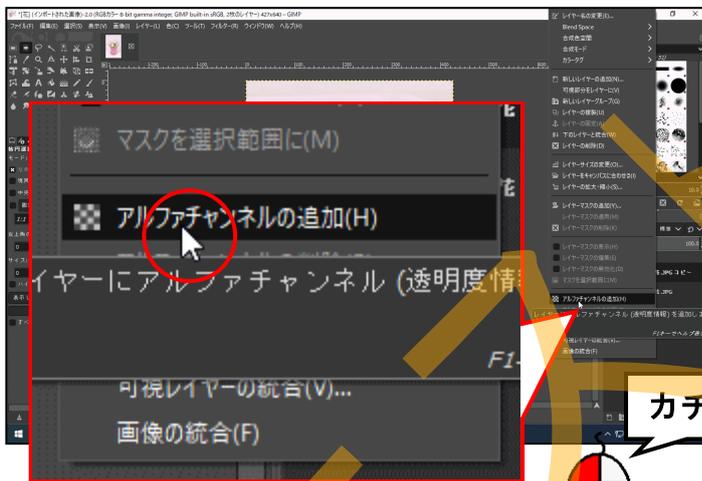
「花.JPG コピー」レイヤーにポイントし、右クリックします。





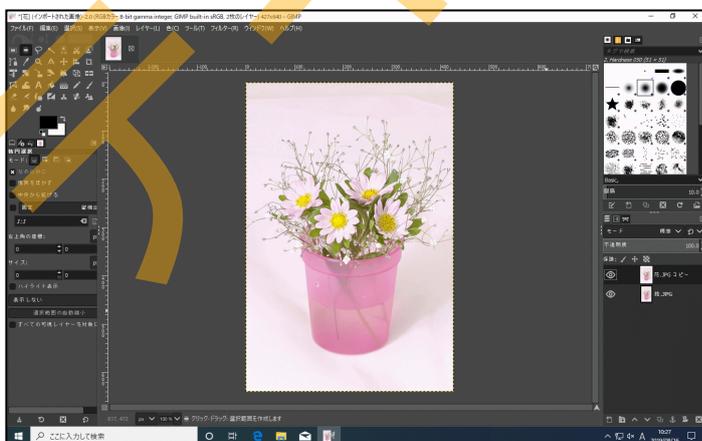
- 右クリックをすると、レイヤーを調整するためのメニューが表示されます。

表示されたメニューから  [アルファチャンネルの追加(H)] にポイントし、クリックします。



余裕があれば読んでね

- 「アルファチャンネル」とは、その画像に含まれる透明度の情報のことです。「花.JPG」レイヤーや、「花.JPG コピー」レイヤーには「アルファチャンネル」は含まれていないので、必要に応じて追加する必要があります。



-  [アルファチャンネルの追加(H)] をクリックしても、目に見える変化はありません。

ご参考までに

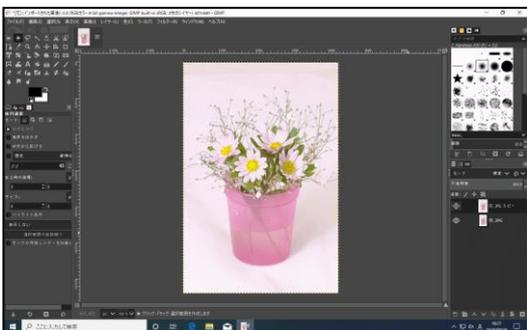
- 「新規レイヤー」を作成した際に、[透明] を選択すると、新しく作成されるレイヤーには、[アルファチャンネル] が設定されます。

## (2) 彫金フィルターを使ってみよう

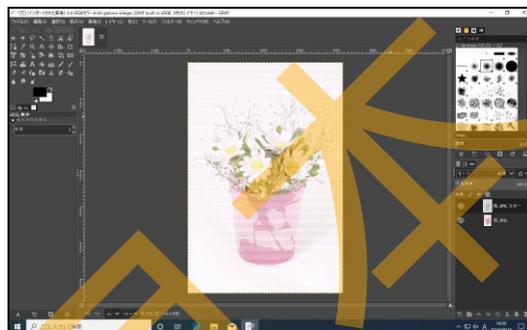
アルファチャンネルを追加できたら、次はアート風加工を行います。画像をアート風に仕上げるには、「彫金」フィルターを使用します。

◆画像をアート風加工する方法をマスターしましょう。

操作前

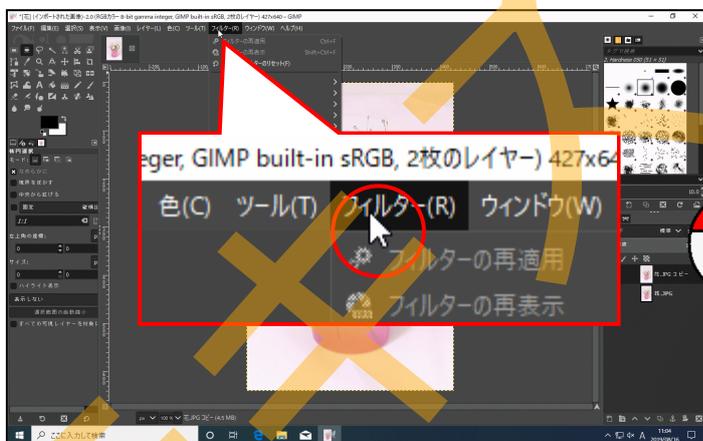


操作後

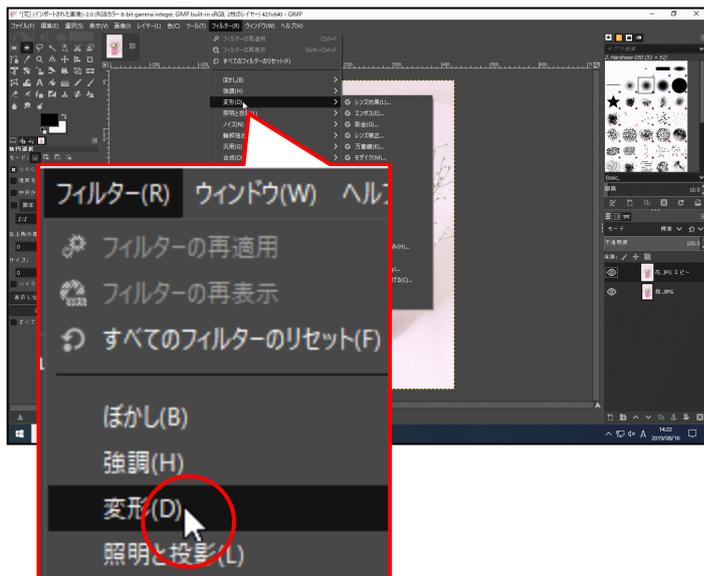


操作は下からです！

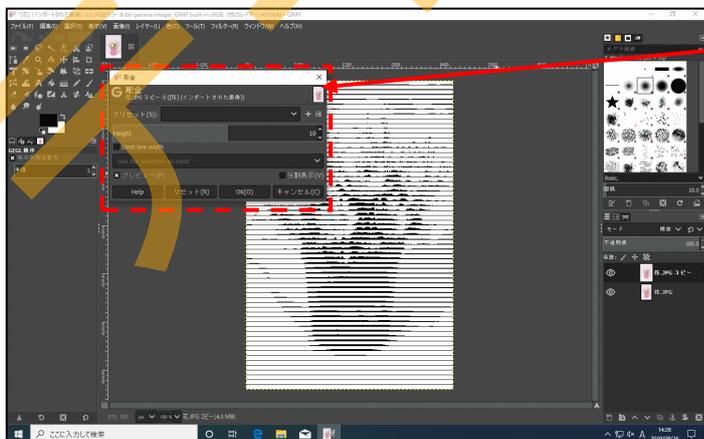
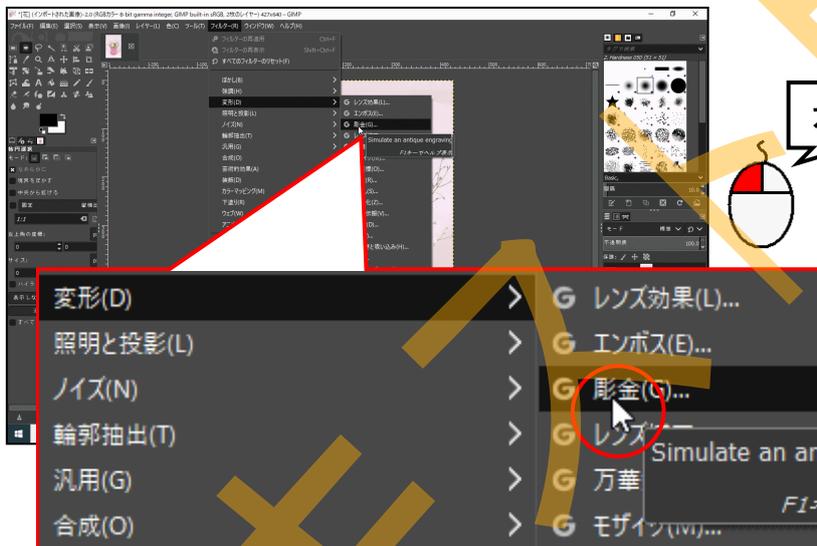
メニューバーの [フィルター(F)] にポイントし、クリックします。



表示されたメニューから [変形(D)] にポイントします。

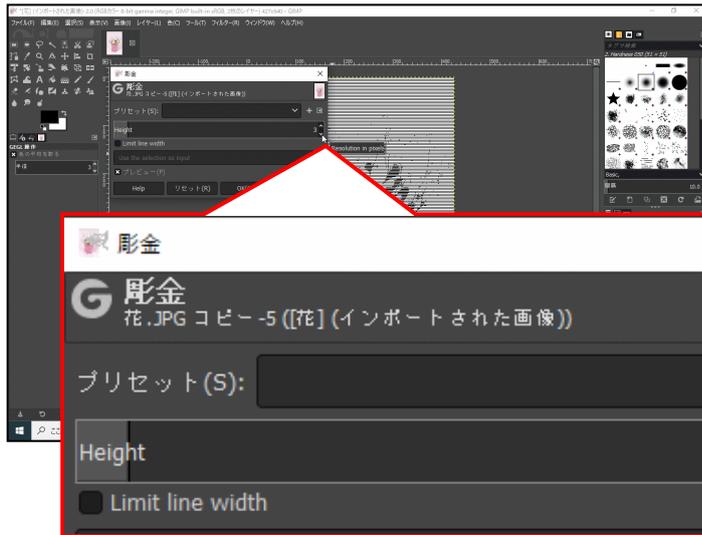


さらに表示されたメニューから [彫金(G)...] にポイントし、クリックします。

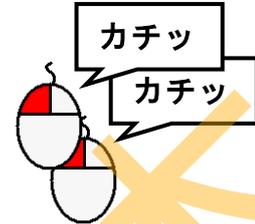


● [彫金(G)...] をクリックすると [彫金] ダイアログボックスが表示されました。

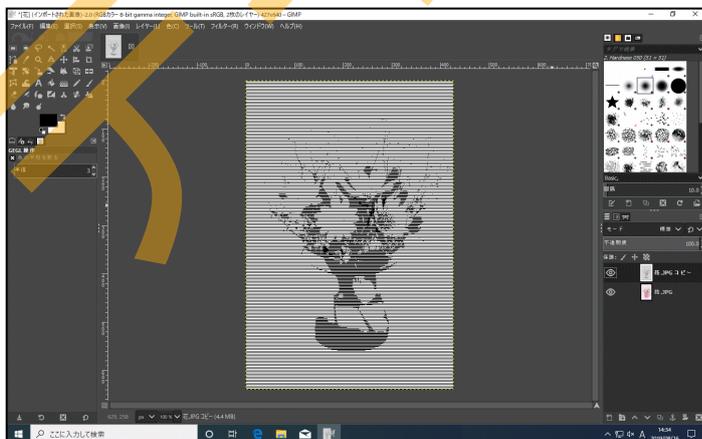
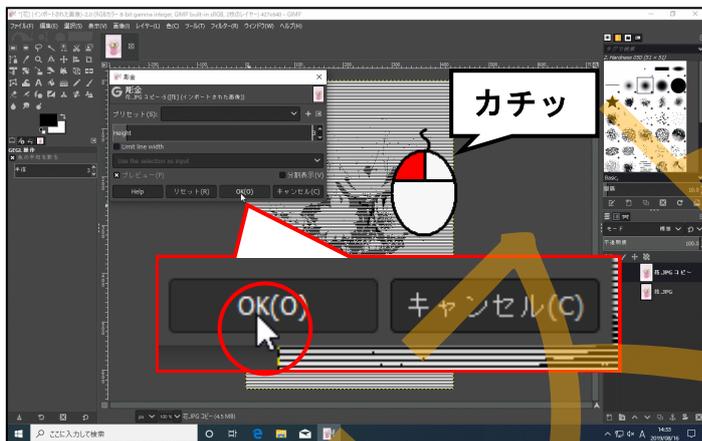
【彫金】ダイアログボックスの、高さを調整できる [Height] のパラメーターの数字を下げる ▾ にポイントし、「3」になるまで、クリックします。



● 数値を変更するには、数値の右側の ▾ を使用します。

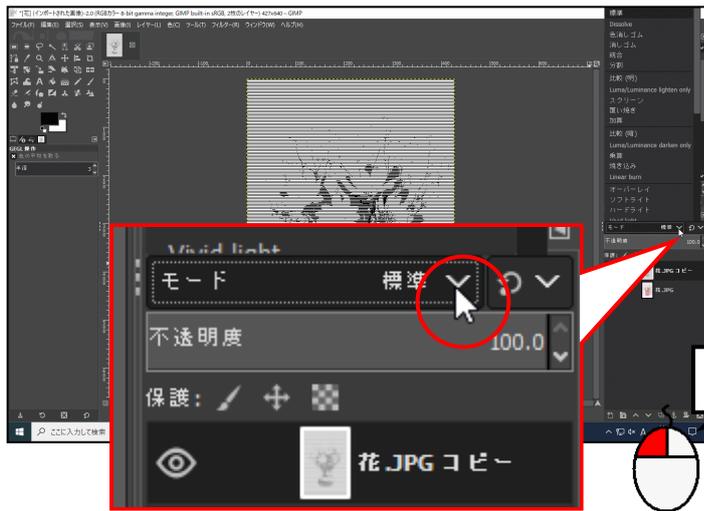


【OK (O)】 ボタンにポイントし、クリックします。



● 【OK (O)】 ボタンをクリックするとフィルターが適用され、画像が彫金加工されます。

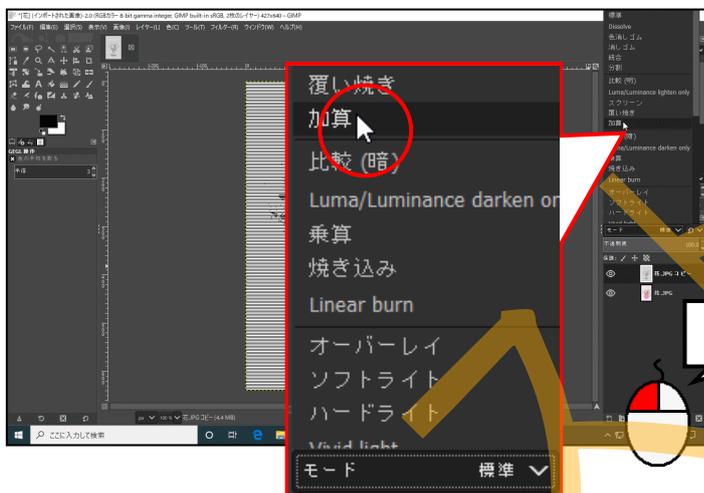
ダイアログの [モード 標準] の右側の ▾ にポイントし、クリックします。



● フィルターを設定したレイヤーの、レイヤーモードを変更する操作です。

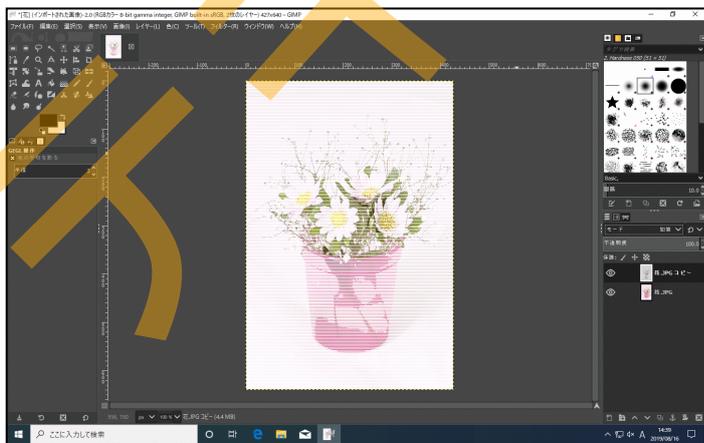
● レイヤーモードとは、重なり合うレイヤーに対して、どのように重ね合わせるかを指定する機能です。

表示された一覧から [加算] にポイントし、クリックします。



余裕があれば読んでね

● [加算] は、上のレイヤーにある色と下のレイヤーにある色を単純に足すレイヤーモードです。全体を明るく合成できます。



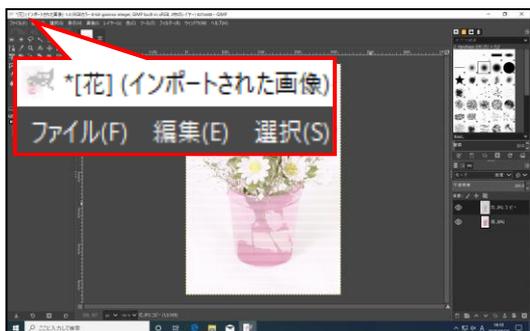
● [加算] をクリックするとレイヤーの重なり方が変わり、画像の見え方が変わります。

### (3) 名前を付けて保存 (xcf 形式)

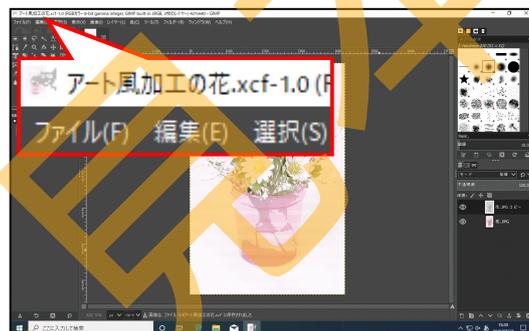
GIMP 2 基礎編でも保存という操作が出てきましたが、この活用編では、**xcf 形式**で保存する方法を復習していきましょう。xcf 形式で保存を行うと、レイヤー情報などを保存しておくことができるので、加工作業の途中で保存しておいたり、加工作業の途中から操作を行ったりすることが可能になります。活用編では作業工程が長いので、作業途中で保存し、後日続きをすることもあると思いますので、読み飛ばさずに、しっかりと確認しながら操作を進めていきましょう。

◆ xcf 形式で保存する方法をマスターしましょう。

操作前



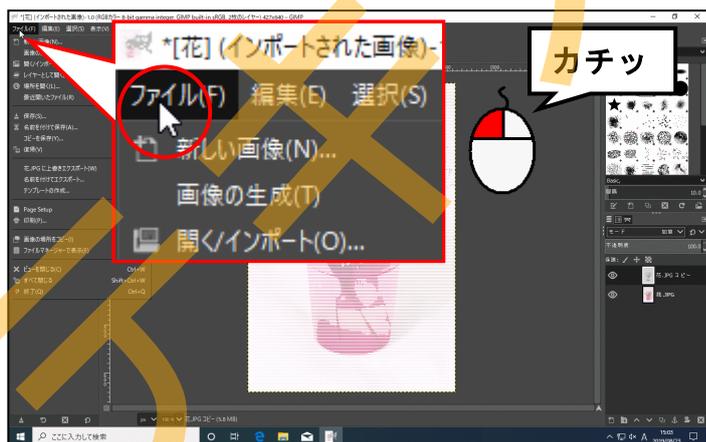
操作後



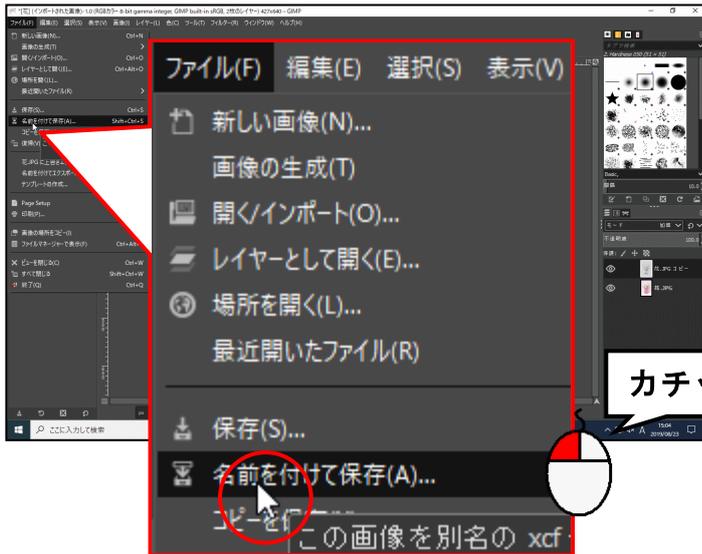
**注意!**

操作は下からです!

メニューバーの [ファイル(F)] にポイントし、クリックします。

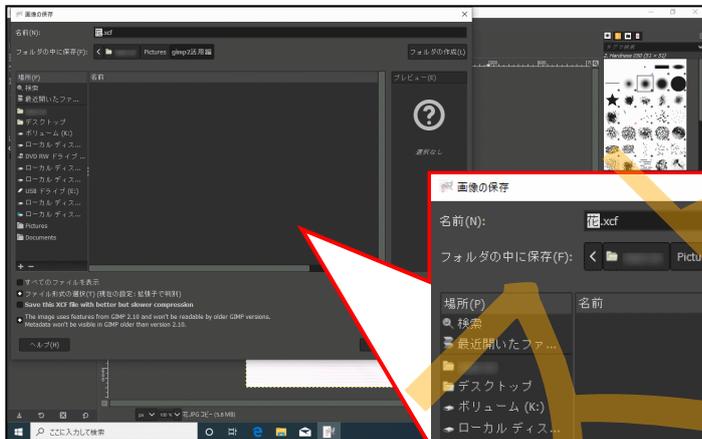


[名前を付けて保存(A)...] にポイントし、クリックします。

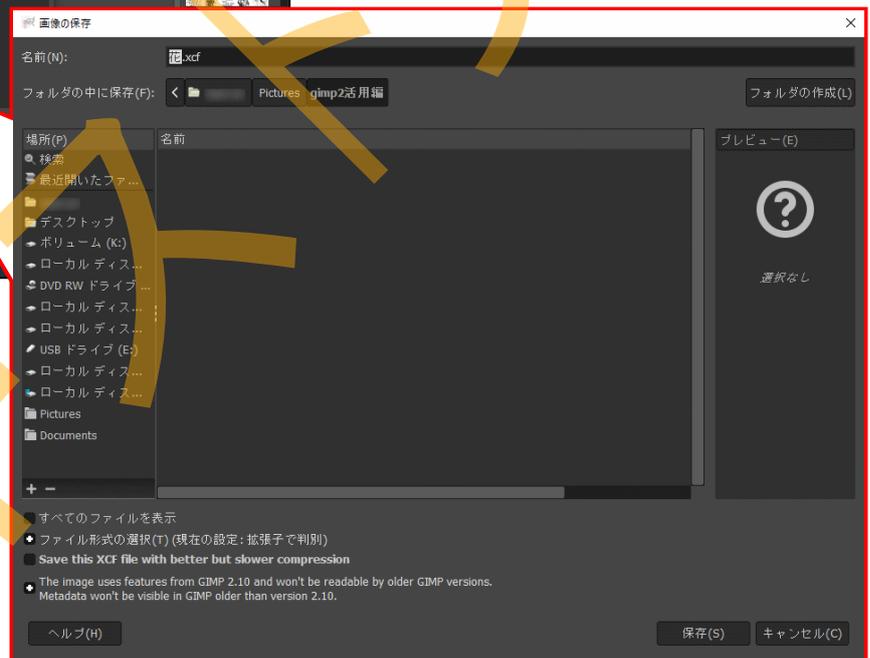


ご参考までに

- 一度保存した xcf ファイルを上書き保存する場合は、[保存(S)...] をクリックします。まだ保存していない場合に [保存(S)...] をクリックすると [名前を付けて保存(A)...] と同じ操作になります。

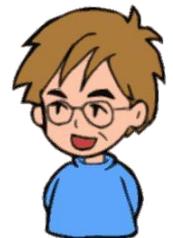


- [画像の保存] ダイアログボックスが表示されました。

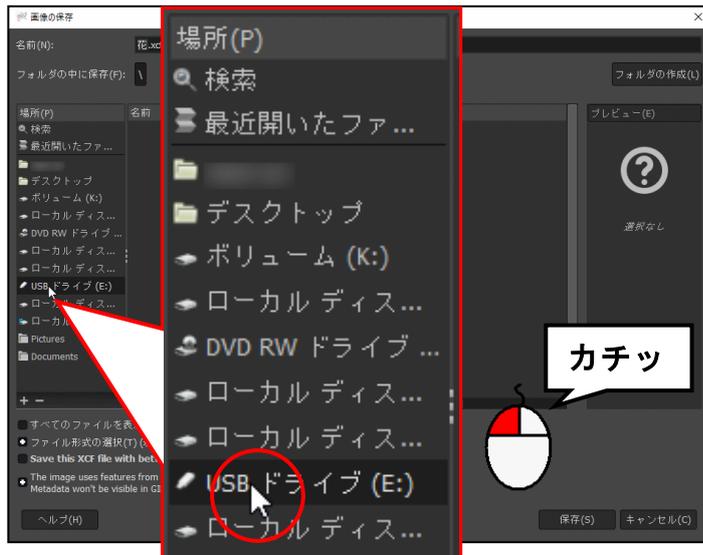


**注意!**

これ以降は、[画像の保存] ダイアログボックス画面上の操作になります。モニター全体の操作説明画像だと、小さすぎるため、[画像の保存] ダイアログボックス画面のみの操作説明画面となりますのでご注意ください。



【画像の保存】 ダイアログボックスの左にある【USB ドライブ(E:)】にポイントし、クリックします。



**注意!**

- お使いのパソコンによって、USBドライブの後ろが「(E:)」とは限りません。

【名前(N):】の右側にあるファイル名「花」の後ろにポイントし、クリックしてカーソルを表示します。



**注意!**

- ファイル名の後ろにある「. xcf」の文字は残しておくので、「花」の後ろにカーソルを表示させましょう。

【Back Space】キーを押して「花」の文字を消します。



**注意!**

- ファイル名の後ろにある「. xcf」の文字は消さないように注意してください。もし、誤って消してしまった場合、ファイル名を入力した続きに、日本語入力をオフにして「. xcf」と入力しましょう。

「アート風加工の花」と文字を入力します。



**注意!**

- 文字の入力時、モニターの上左に、左図のように表示される場合、そのまま気にせずに入力してください。
- 日本語入力をオンにして入力しましょう。

[Enter] キーを押して、文字を確定します。



- [Enter] キーを押すと [名前(N):] の右側にあるファイル名に、入力した「アート風加工の花」が表示されます。

[保存(S)] ボタンにポイントし、クリックします。



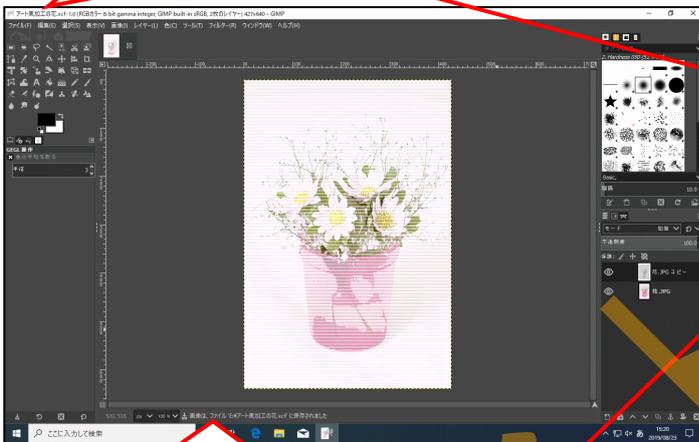


**注意!**

【画像の保存】ダイアログボックス画面上の操作は終了しました。これ以降は、通常通り、モニター全体の操作説明画面となりますのでご注意ください。

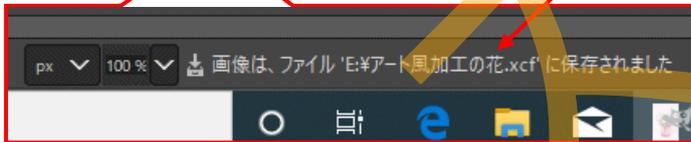


アート風加工の花.xcf-1.0 (F)  
ファイル(F) 編集(E) 選択(S)



● [保存(S)] ボタンをクリックすると、タイトルバーに「アート風加工の花.xcf」という名前が表示されます。

● 保存が完了すると画面ウィンドウの下に、保存が完了した旨のメッセージが表示されます。



フィルターを設定するだけで、簡単にできる加工だったわ。他の写真でも試してみますね！



次の操作のために、GIMP 2を終了しておきましょう。

☆☆ここまでくれば、練習問題1で理解度を試してください。☆☆

## 4. ミニチュア風の写真を作ろう

### 本物の写真が、ミニチュア模型みたいに大変身!?

ケンちゃん「フィルターを使えば、いろんな加工ができるんですね。」

くじら先生「ええ、その通りです。今度もフィルターを使うのですが、指定した範囲にフィルターを適用したり、範囲の選択方法など、ちょっと工夫した加工をやってみましょう。」

ウメさん「難しいのは嫌ですよ？」

くじら先生「大丈夫です。お二人にもわかりやすいよう、ゆっくりと進めていきますので。次は『ミニチュア風写真』を作ってみましょう。」



ミニチュア模型のような写真を作るには、どこをどのように加工するかを把握しておくこと、作業がしやすいですね。ミニチュア風の写真のポイントは、下のとおりです。



## (1) ピントを合わせる範囲を決める

ミニチュア風の画像の特徴の1つは、ピントが合っている部分が、極端に狭いことです。まずは、ピントを合わせる範囲を決めていきましょう。

◆写真の一部にピントを合わせる方法をマスターしましょう。

操作前



操作後



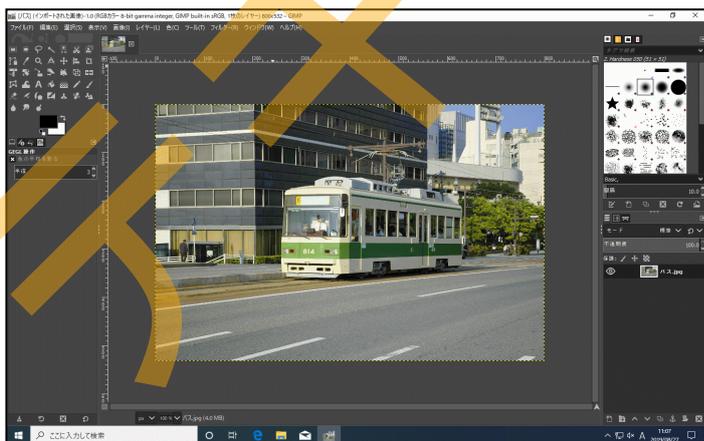
操作は下からです！

### ① 楕円選択ツール

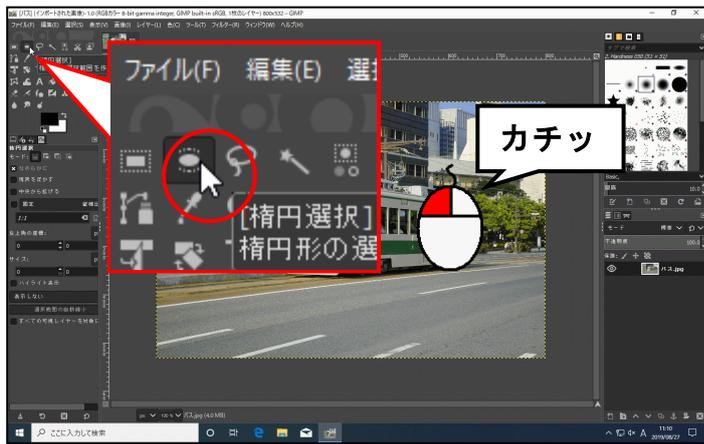
まずは、**楕円選択** ツールを使用し、写真の中央付近に選択範囲を作成していきます。ここで選択する範囲が、写真のピントが合う部分です。

**矩形選択** ツールなどを利用して選択範囲を作成しても、ミニチュア風写真を作成することは可能ですが、**楕円選択** ツールを使用した写真の方が自然に仕上がるので、ここでは **楕円選択** ツールを使用しましょう。

GIMP 2 を起動し、[Pictures] の「GIMP2 活用編」フォルダーから「バス.jpg」という画像を開きましょう。

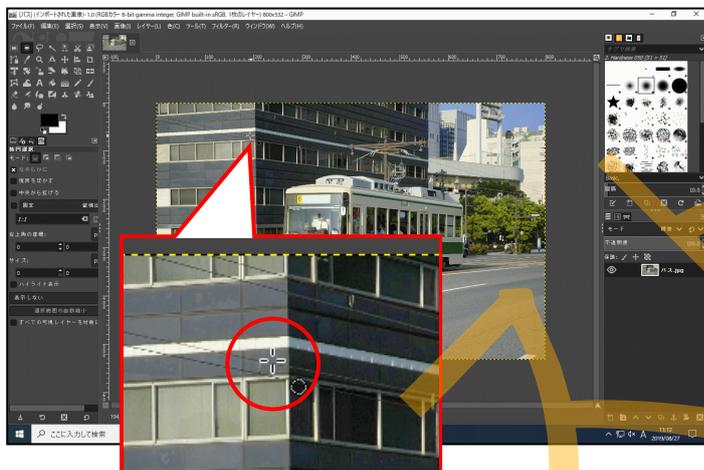


ツールボックスから [楕円選択] ツールにポイントし、クリックします。

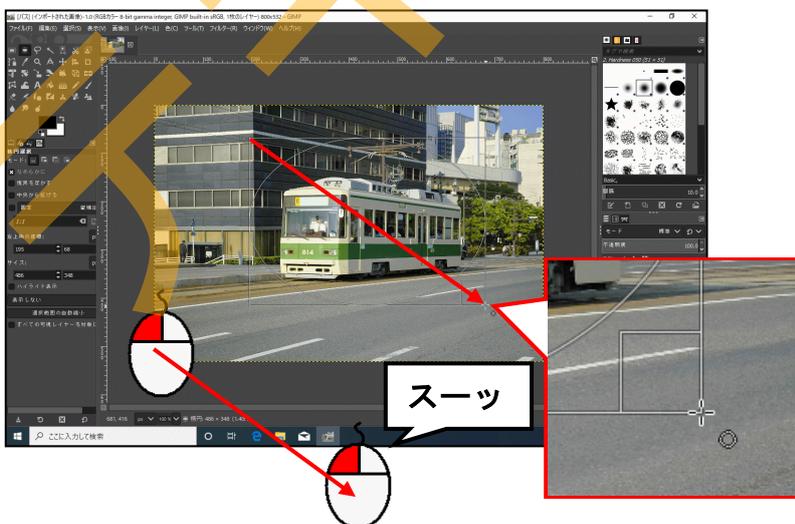


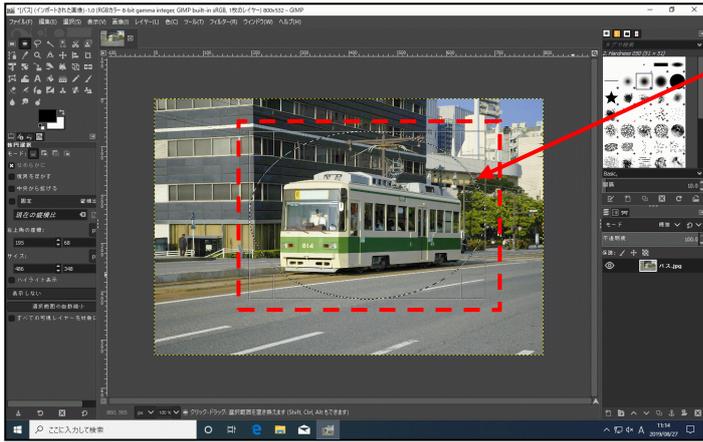
● [楕円選択] ツールは、正円や楕円の形に選択範囲を作成するツールです。

下図を参考に、画像の左上にポイントします。



そのまま下図を参考に、画像の右下に向かってドラッグします。

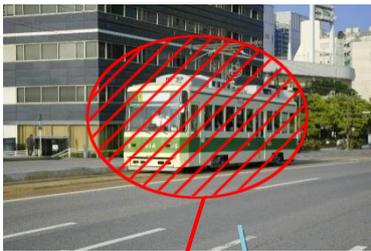




●マウスのボタンから指を離すと、楕円の形に点線が表示され、その部分が選択されます。

## ② 選択範囲を反転する

まずは、ピントの合う範囲を選択しましたが、ピンボケを表現するために実際に手を加えるのは、選択している範囲以外の部分なので、**選択範囲の反転**という操作を行い、選択範囲を変更していきます。



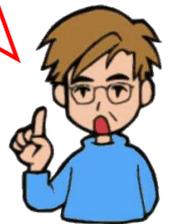
選択範囲

反転

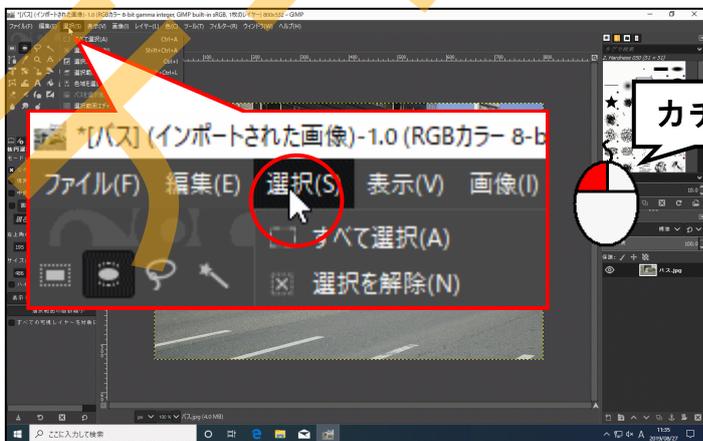


選択範囲以外の部分にぼかしを適用し、ピンボケを表現したい

選択範囲を反転すると、**現在選択されている範囲以外**が選択されます。

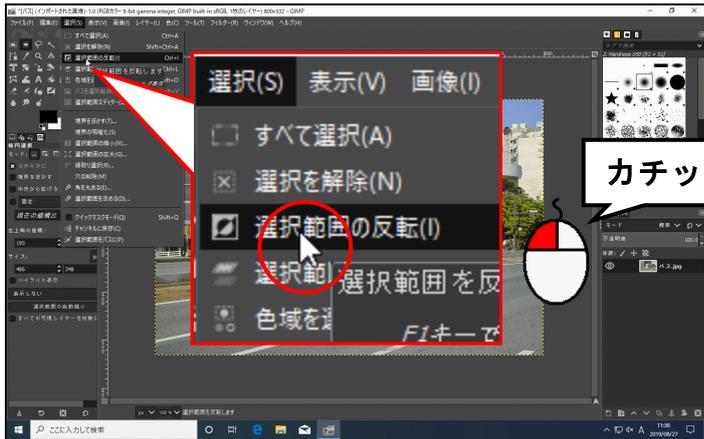


メニューバーの**【選択(S)】**にポイントし、クリックします。

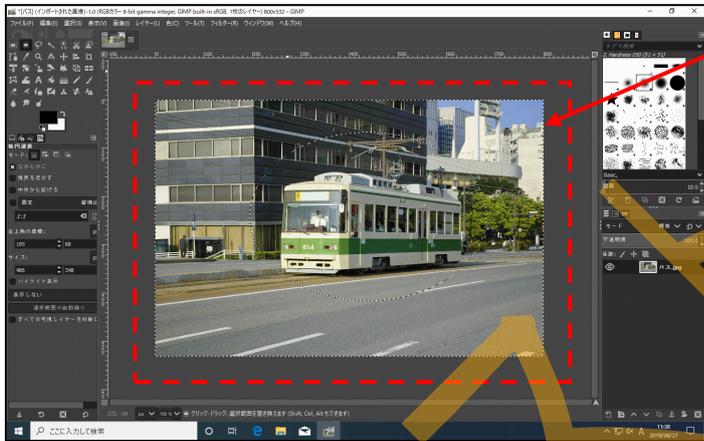


カチッ

表示されたメニューの  [選択範囲の反転(I)] にポイントし、クリックします。



-  [選択範囲の反転(I)] は、現在選択している範囲以外の部分を選択するための操作です。



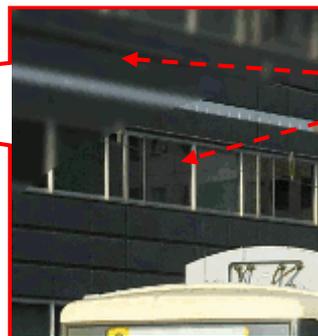
-  [選択範囲の反転(I)] をクリックすると、選択範囲の点線が、写真の外側にも表示されます。

**注意!**

- 「きちんとクリックできたかな？」と、何度も同じ操作を行うと、次の操作で結果が違ってきます。そんな時は一度、選択範囲以外の部分をクリックして選択範囲を解除してから、P34 (1) ピントを合わせる範囲を決めるからの操作を行ってください。

### ③ 選択範囲の境界をぼかす

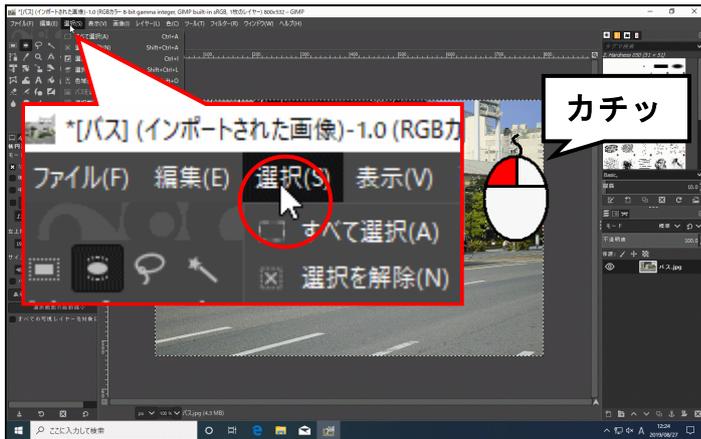
ピントをぼかす範囲を選択できたら、次は選択範囲の境界をぼかす作業を行います。境界をぼかさずに次の操作に進んでいくと、「ここからここまでは、ぼかした部分」、「ここからここまではピントが合っている部分」といった具合に、くっきりと繋ぎ目が出てしまい、まるで貼り合わせた写真のように仕上がってしまいます。



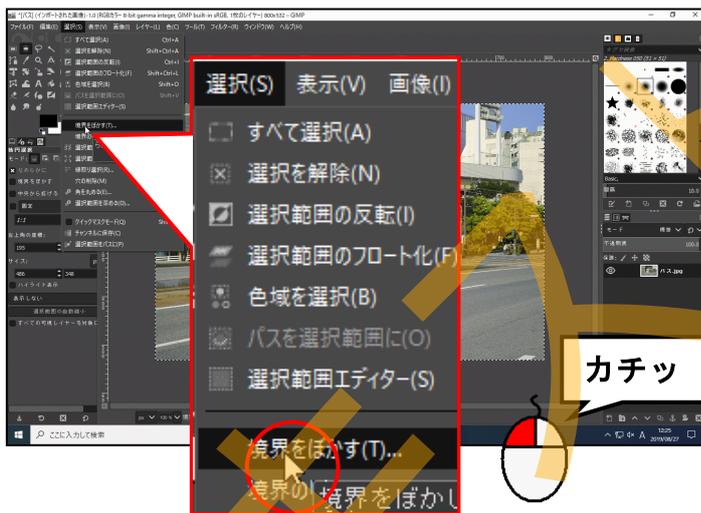
境界がくっきりと目立つ状態

できるだけ繋ぎ目の出ないように、境界をぼかす操作が、これから紹介する「**選択範囲の境界をぼかす**」という操作です。

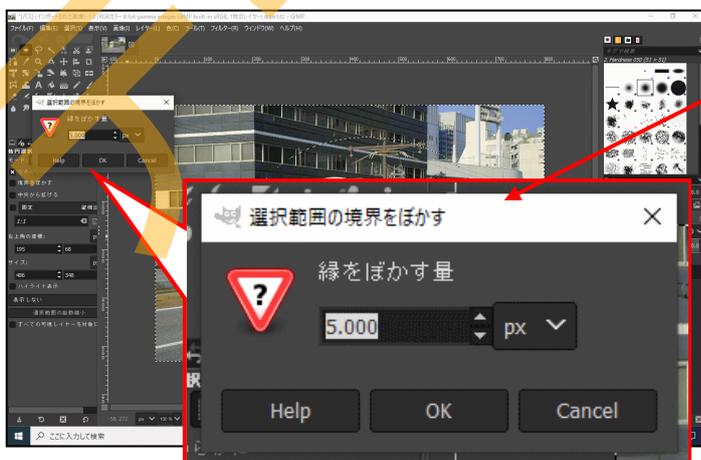
メニューバーの **【選択(S)】** にポイントし、クリックします。



表示されたメニューの **【境界をぼかす(T)...】** にポイントし、クリックします。

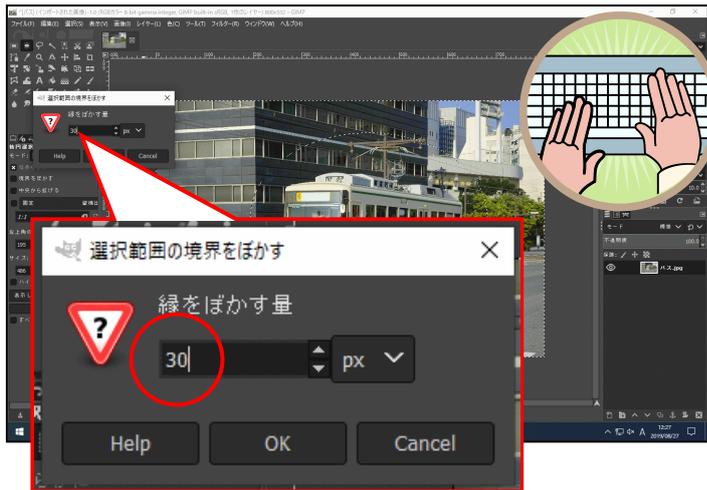


● **【境界をぼかす(T)...】** は、選択範囲の輪郭部分をぼかすための操作です。これを行わないと、ぼかしを設定した際、ピントがぼけている部分と、ハッキリしている部分との境界が、くっきりと表示されてしまいます。

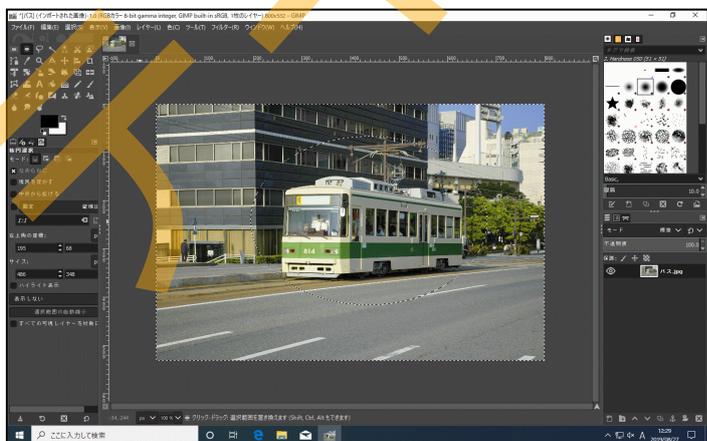
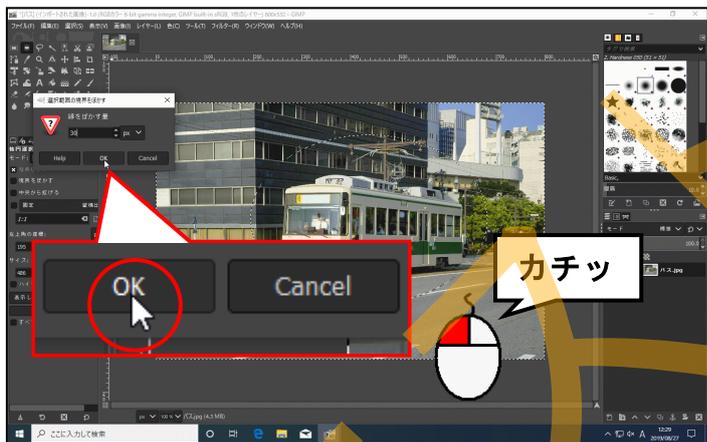


● **【境界をぼかす(T)...】** をクリックすると、境界のぼかし具合を調整するための **【選択範囲の境界をぼかす】** ダイアログボックスが表示されます。

表示された「選択範囲の境界をぼかす」ダイアログボックスの中央の数字が灰色に反転表示されていることを確認し、そのまま「30」と入力します。

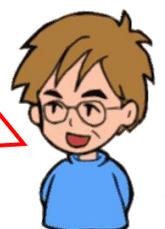


「選択範囲の境界をぼかす」ダイアログボックスの中央下の「OK」ボタンにポイントし、クリックします。



- 「OK」ボタンをクリックすると、選択範囲の境界にぼかしが設定されますが、見た目に変化はありません。

ここで操作をした「境界をぼかす」と、「選択範囲の反転」は、どちらを先におこなっても結果は同じなので、順番が変わっても大丈夫です。

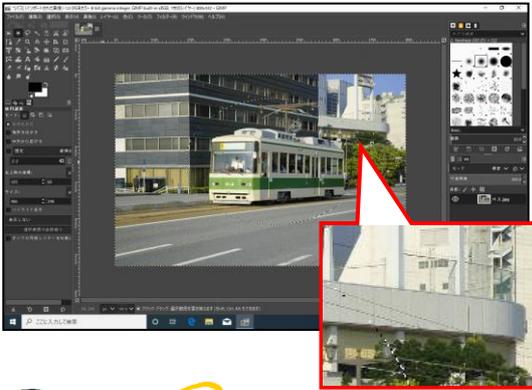


## (2) 背景をぼかす

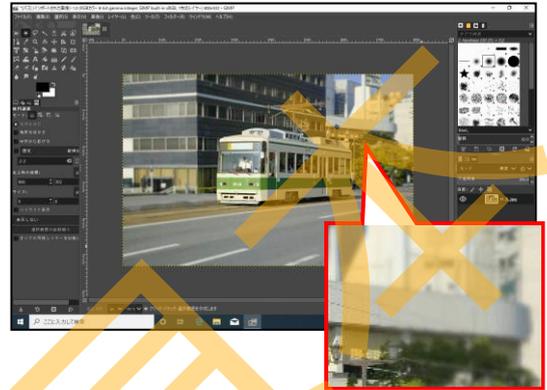
範囲選択ができれば、次はピンボケを表現するためにフィルター「ガウスぼかし」を使用していきます。

◆フィルターを使用し、背景をぼかす方法をマスターしましょう。

操作前

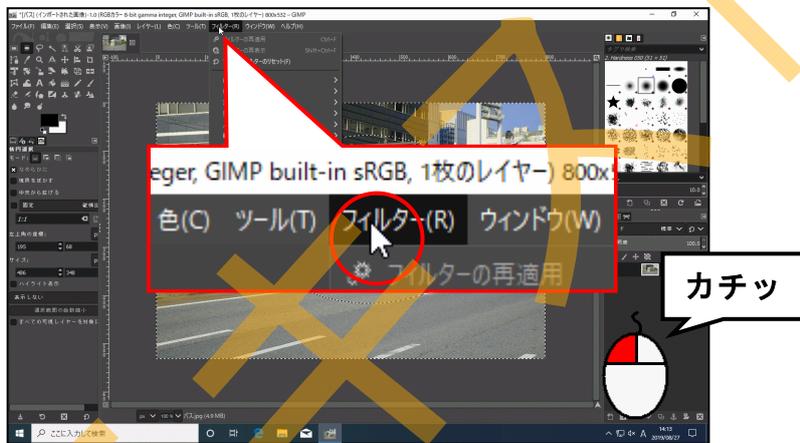


操作後

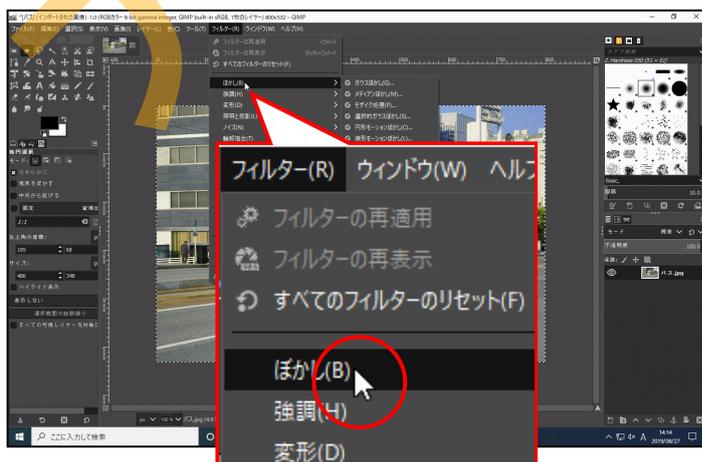


操作は下からです！

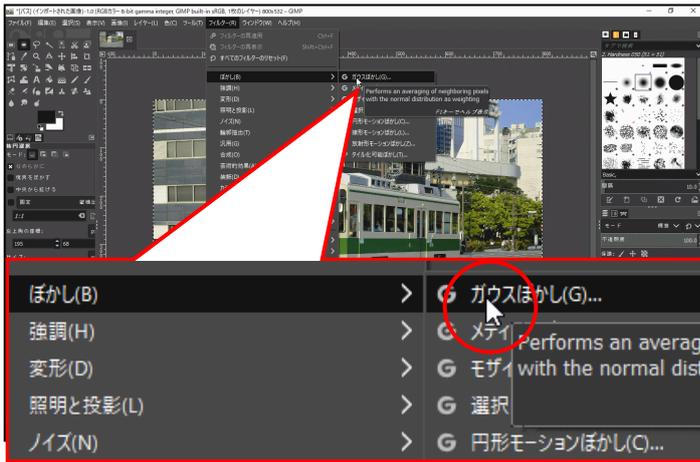
メニューバーの [フィルター(R)] にポイントし、クリックします。



表示されたメニューの [ぼかし(B)] にポイントします。

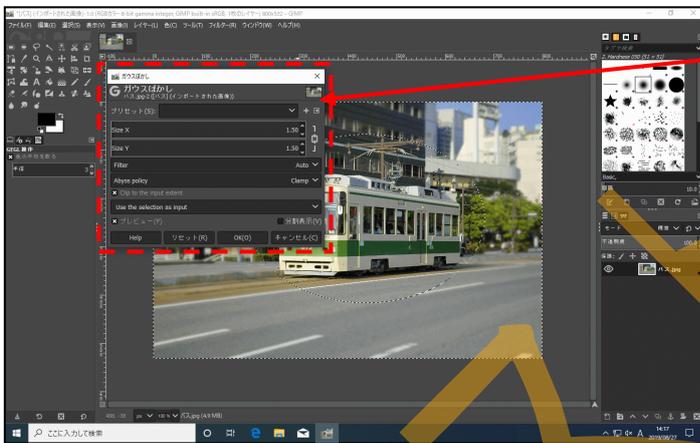


さらに表示されたメニューの [ガウスぼかし (G)...] にポイントし、クリックします。



- [ガウスぼかし] は、数値を変更することで様々なぼかしを実現することが可能なフィルターです。

カチッ



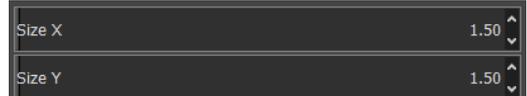
- [ガウスぼかし (G)...] をクリックすると、ぼかしの量を調整するための [ガウスぼかし] ダイアログボックスが表示されます。

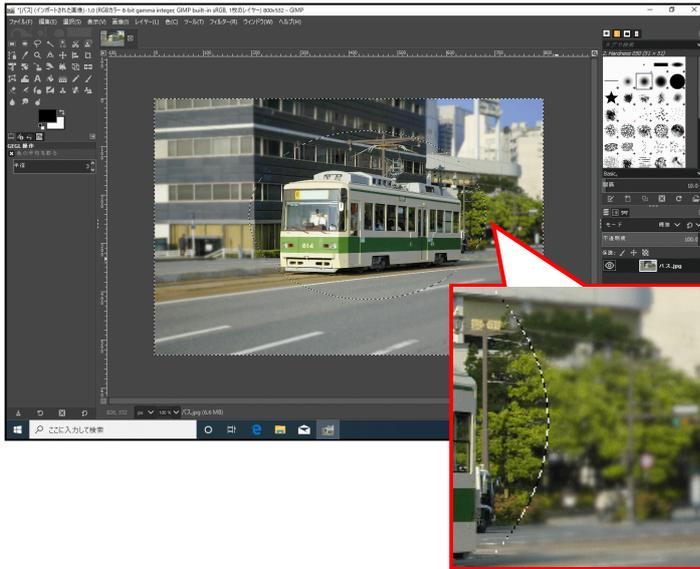
表示された [ガウスぼかし] ダイアログボックスの中央下の [OK (O)] ボタンにポイントし、クリックします。



余裕があれば読んでね

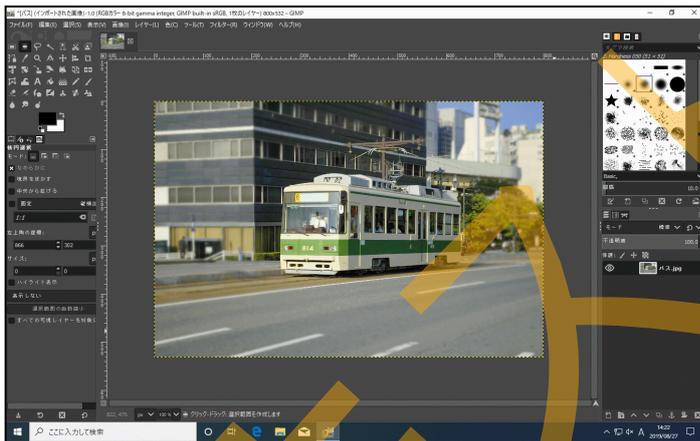
- [ガウスぼかし] ダイアログボックスの「Size X」または、「Size Y」パラメーターの数値の右側の  を使用して数値を変更することで、ぼかしの度合いを調整することができます。





- [OK(O)] ボタンをクリックすると、選択された範囲に [ガウスぼかし] が設定されました。

選択範囲以外の部分である真ん中の楕円内を使用して、選択範囲を解除しておきましょう。



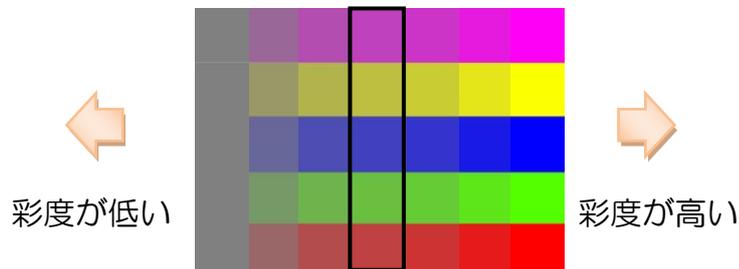
**注意!**

- 選択範囲を作成したまま次の操作に進んでしまうと、選択している部分にしか、加工などが適用されないため、テキストと違う結果になってしまいます。
- 選択範囲の解除方法を忘れた方は、P11 ④ 選択範囲を解除するを参照してください。

### (3) 色の調整

#### ① 彩度とは

ミニチュア風の画像は彩度が高いことも特徴の一つです。そもそも彩度とは、色の鮮やかさを表す度合いのことです。彩度が高ければ色鮮やかにカラフルになり、逆に彩度が低ければ白黒になっていきます。

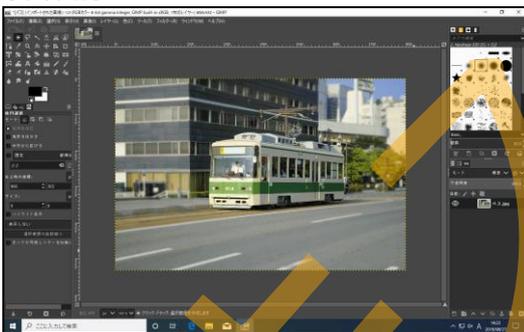


#### ② 彩度の調整

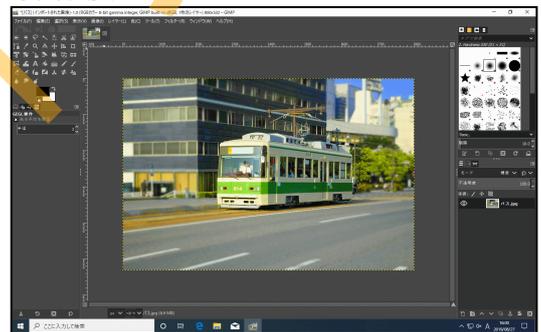
画像の彩度を調整し、よりミニチュア風に見えるように画像を加工していきましょう。

◆画像の彩度を調整し、ミニチュア風の画像を仕上げる方法をマスターしましょう。

操作前

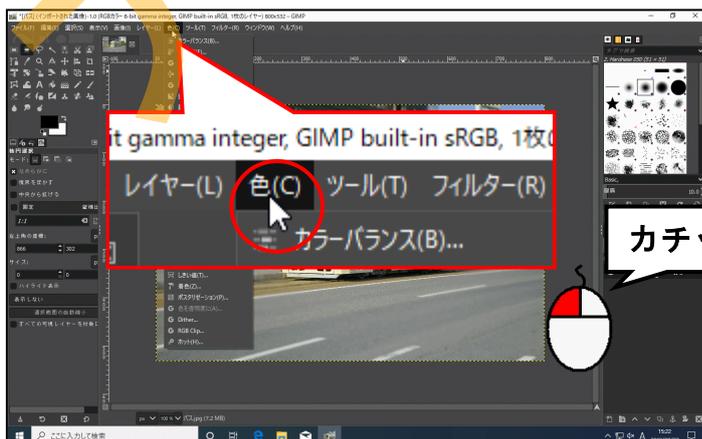


操作後

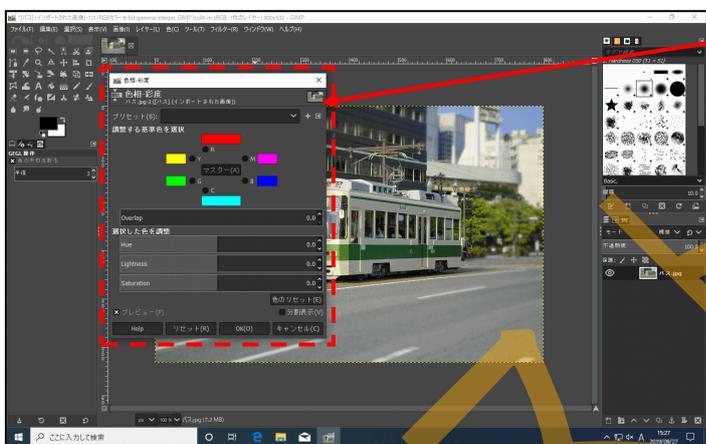
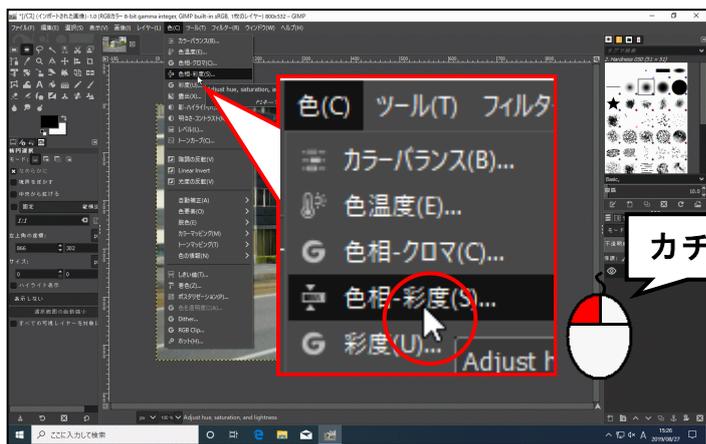


操作は下からです！

メニューバーの [色(C)] にポイントし、クリックします。

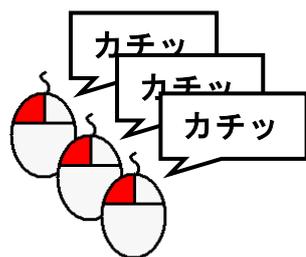
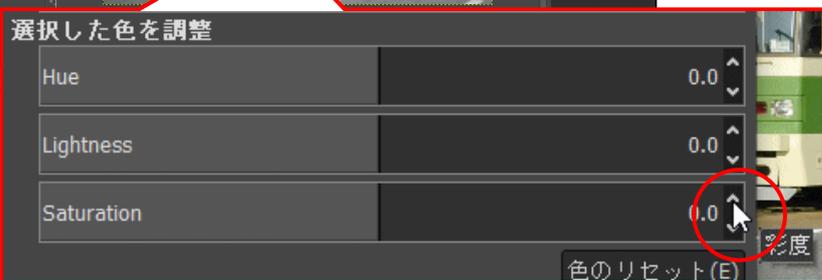


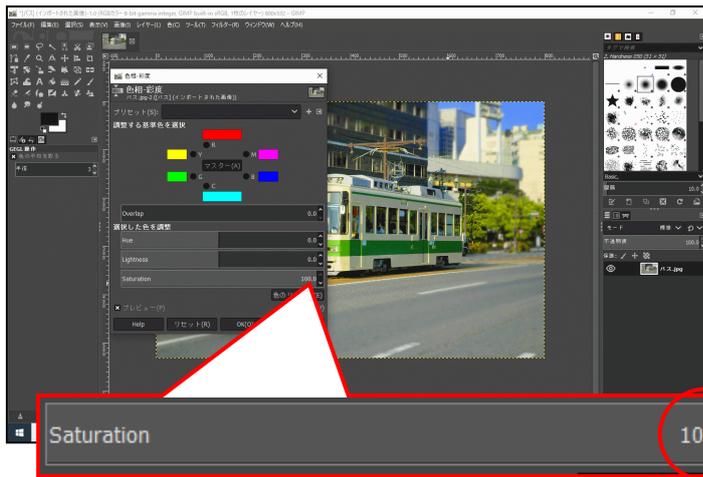
表示されたメニューの  [色相-彩度(S)...] にポイントし、クリックします。



●  [色相-彩度(S)...] をクリックすると、画像の色相や彩度を調整するための [色相-彩度] ダイアログボックスが表示されます。

[選択した色を調整] の中の、彩度を調整できる [Saturation] のパラメーターの数字を上げる  ボタンにポイントし、「100」になるまで、クリックします。

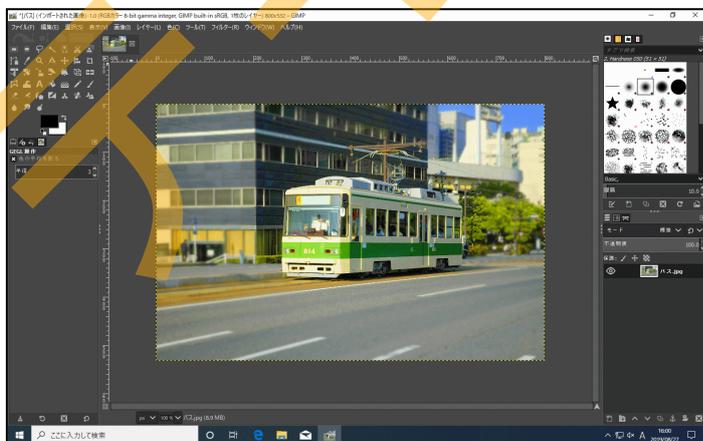
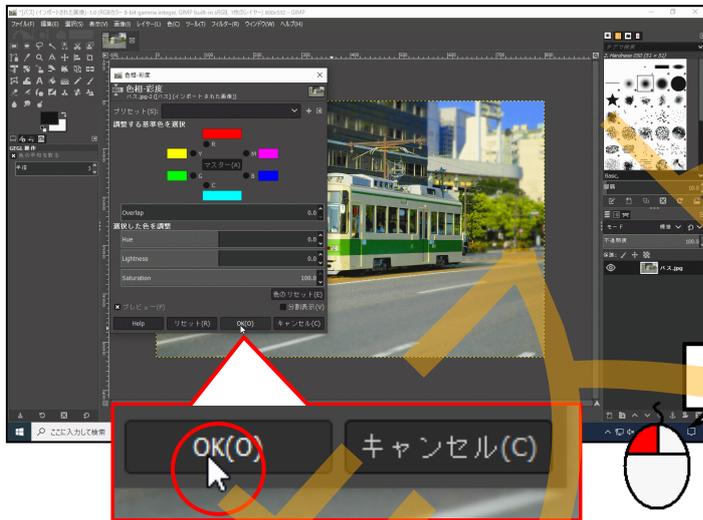




● ボタンは、数字を上げることができます。

●これは、画像の彩度を上げる操作です。ミニチュア風の画像の特徴は高い彩度なので、ここでは最大の「100」を指定します。

[色相-彩度] ダイアログボックスの中央下の [OK(O)] ボタンにポイントし、クリックします。

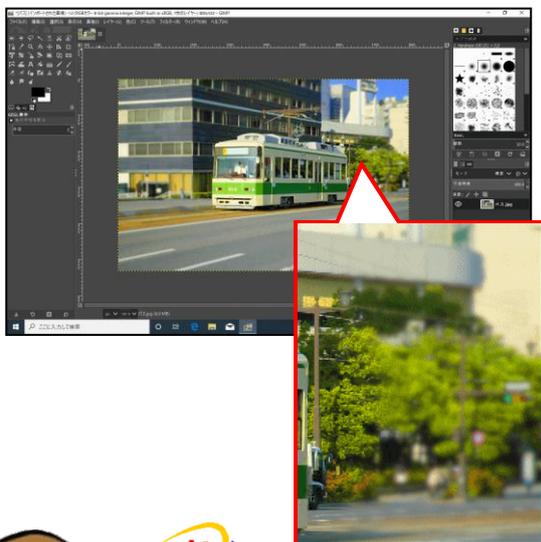


#### (4) ぼかしを適用して最終仕上げ

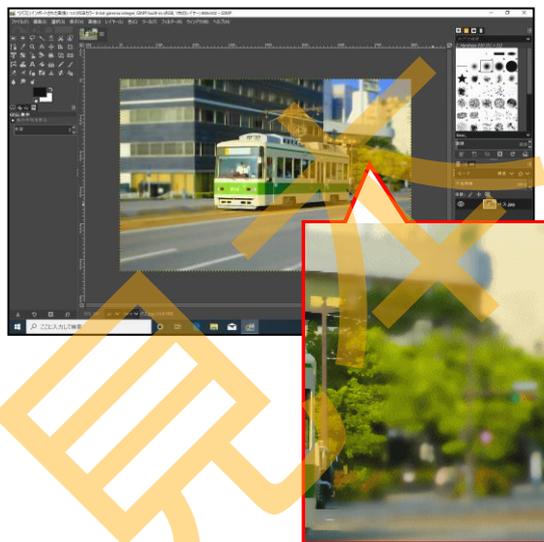
ミニチュア風の画像は、あまり細部まで細かく写っていないことも特徴的です。ここでは、フィルターを適用し、「のっぺり」とした印象の写真に仕上げしていきます。

◆フィルターを設定し、細かい部分をぼかす方法をマスターしましょう。

操作前

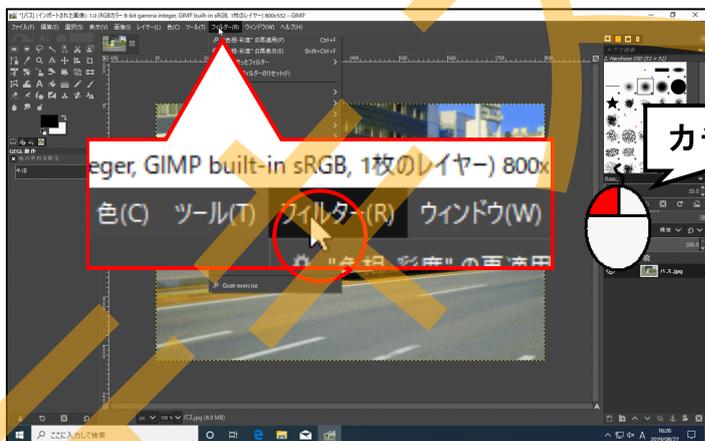


操作後

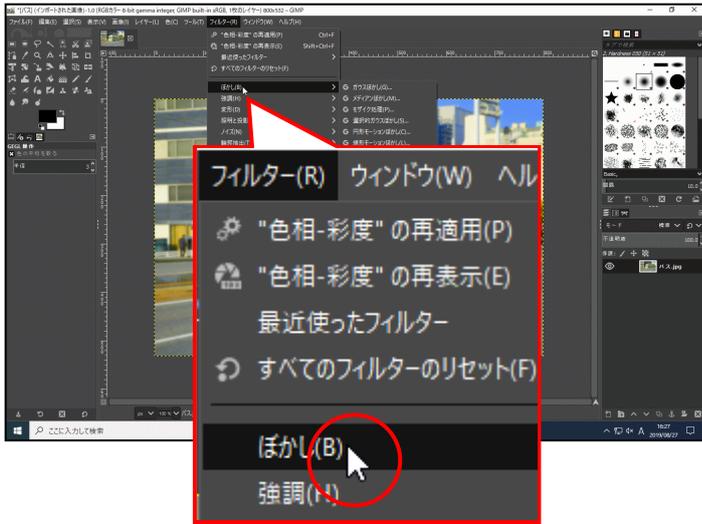


操作は下からです！

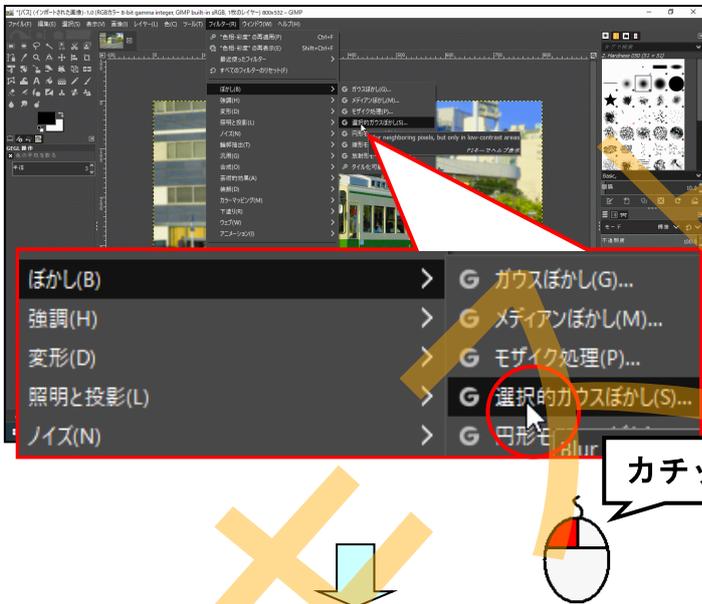
メニューバーの [フィルター(F)] にポイントし、クリックします。



表示されたメニューの [ぼかし(B)] にポイントします。



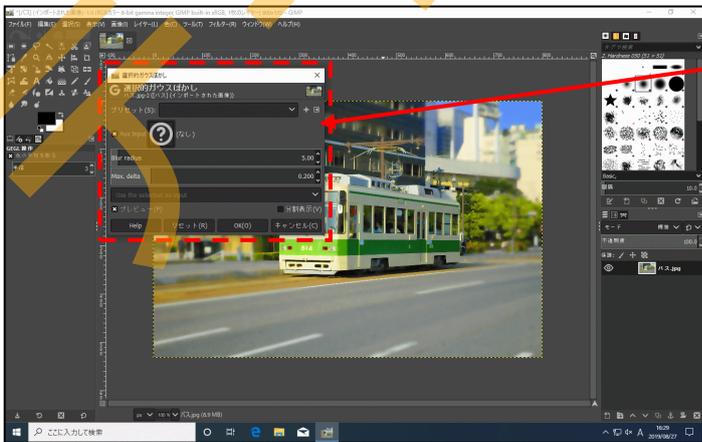
さらに表示されたメニューの [選択的ガウスぼかし(S)...] にポイントし、クリックします。



**注意!**

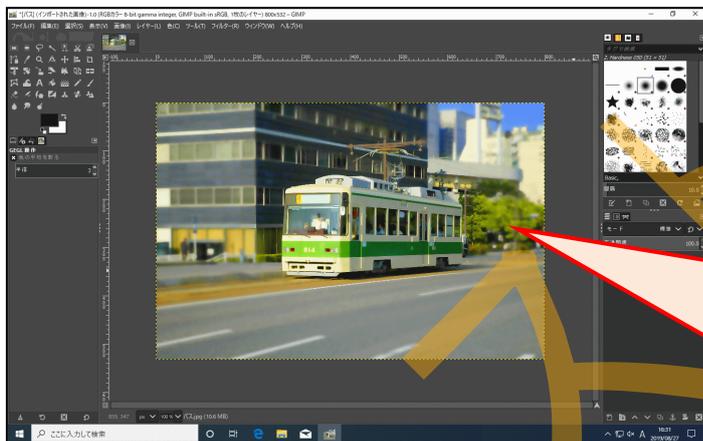
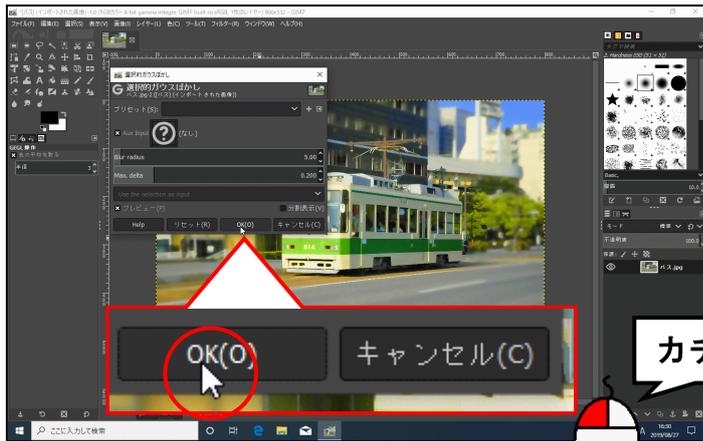
● [選択的ガウスぼかし(S)...] を選択する際、[ガウスぼかし(G)...] と間違えないよう注意してください。

● [選択的ガウスぼかし] とは、他のぼかしのように、まんべんなくぼかすのではなく、隣接するコントラストの低い部分を選んでぼかすことが可能なフィルターです。細かい部分をぼかすことができます。



● [選択的ガウスぼかし(S)...] をクリックすると、ぼかしの量を設定するための [選択的ガウスぼかし] ダイアログボックスが表示されます。

〔選択的ガウスぼかし〕 ダイアログボックス中央下の [OK(O)] ボタンにポイントし、クリックします。



● [OK(O)] ボタンをクリックすると、画像の中の一部分にぼかしが設定されます。



次の操作のため、USB メモリーに「ミニチュア風写真」という名前で、xcf 形式で保存し、GIMP 2を終了しておきましょう。

● xcf 形式で保存する方法を忘れた方は、P28 (3) 名前を付けて保存 (xcf 形式) を参照してください。

☆☆ここまできれば、練習問題2で理解度を試してください。☆☆

## 5. 写真に綺麗なフレームをつけてみよう

### 写真に枠をつけてみよう!

くじら先生「今度は、マスクを使って写真に綺麗なフレームをつけてみましょう。」

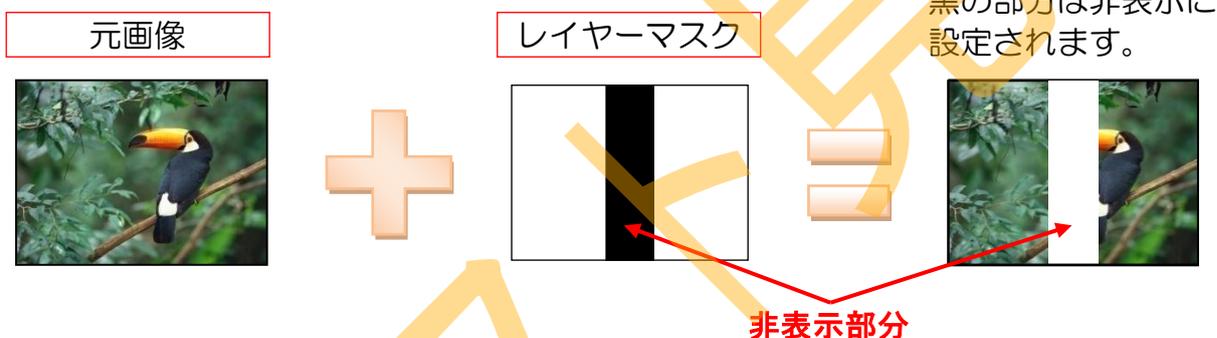


ケンちゃん「マスクってなんでしたっけ?風邪のときにつけるやつですか?」

くじら先生「マスクは、特定の部分を表示したり非表示に設定したりできるGIMP2の機能ですよ。」



マスクは、レイヤーに設定することで表示部分・非表示部分を設定することができる機能です。

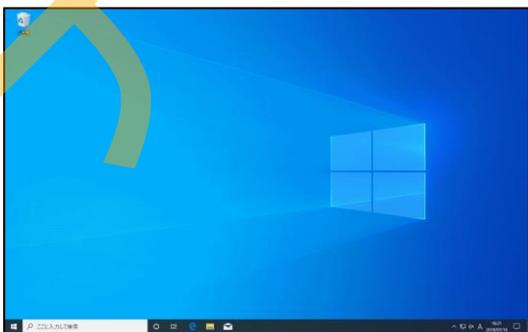


#### (1) マスクを利用した縁作り

ここでは、レイヤーマスクの特性を利用し、どんな写真にも使用できる枠の作り方を学習していきます。まずは、基本の枠の作り方から説明していきますので、ゆっくりと操作を進めていきましょう。

◆マスクを利用し、写真に枠を設定する方法をマスターしましょう。

操作前



操作後



操作は次ページからです!

白の枠が作成されました

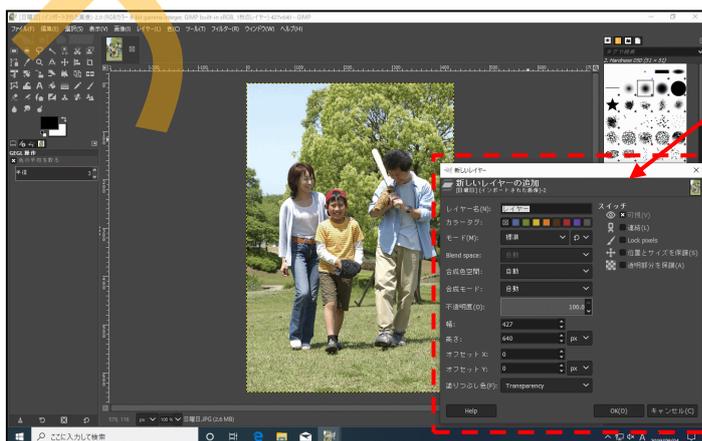
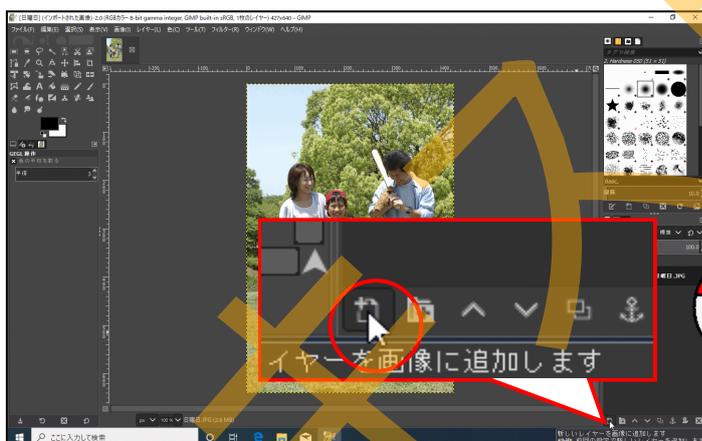
## ① レイヤーマスクの追加

白い新規レイヤーを作成して、そこにレイヤーマスクを適用し、下の画像が見えるように加工していきます。テキストでは白いレイヤーを使用していますが、好みの色でレイヤーを塗りつぶせば、その色の枠を作成することが可能です。

**GIMP 2**を起動し、[Pictures] の「GIMP2 活用編」フォルダーから「日曜日.JPG」という画像を開きます。

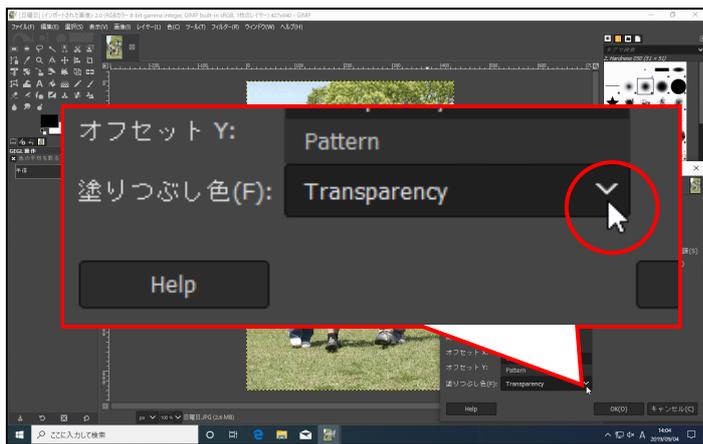


ダイアログの  [新規レイヤー] ボタンにポイントし、クリックします。

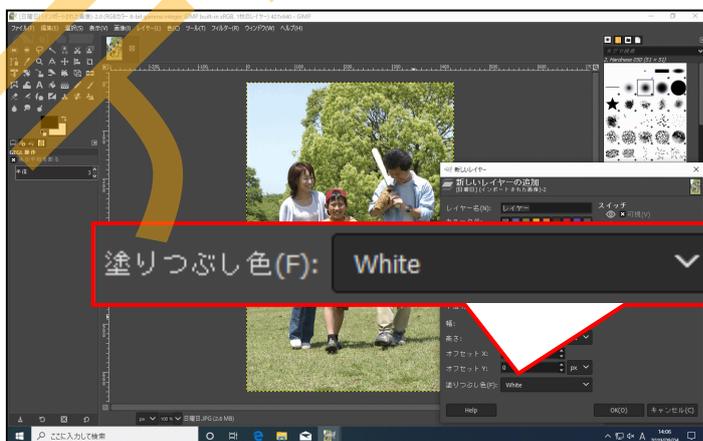
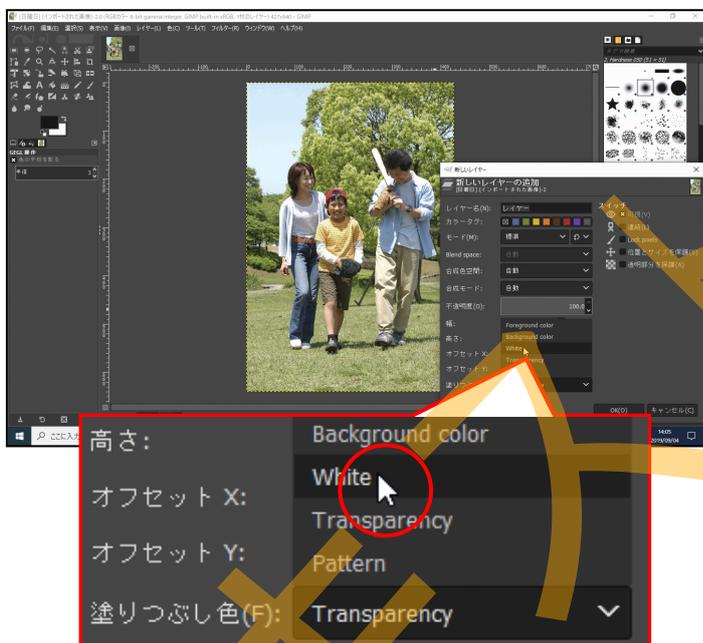


●  [新規レイヤー] ボタンをクリックすると [新しいレイヤー] ダイアログボックスが表示されました。

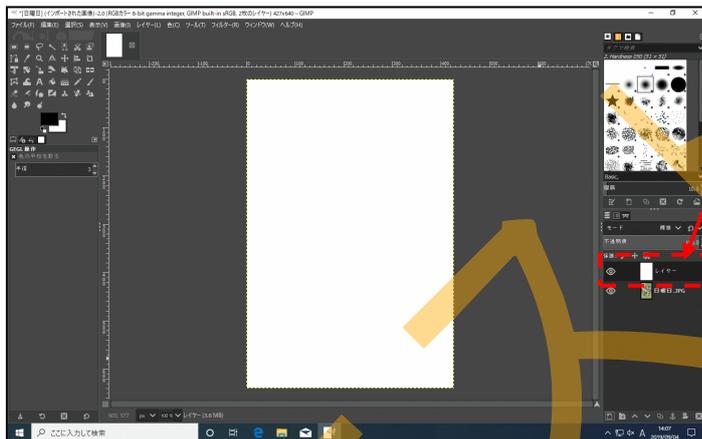
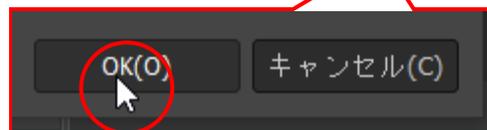
[塗りつぶし色 (F):] ボックスの右にある ▾ にポイントし、クリックします。



表示された一覧から [White] にポイントし、クリックします。



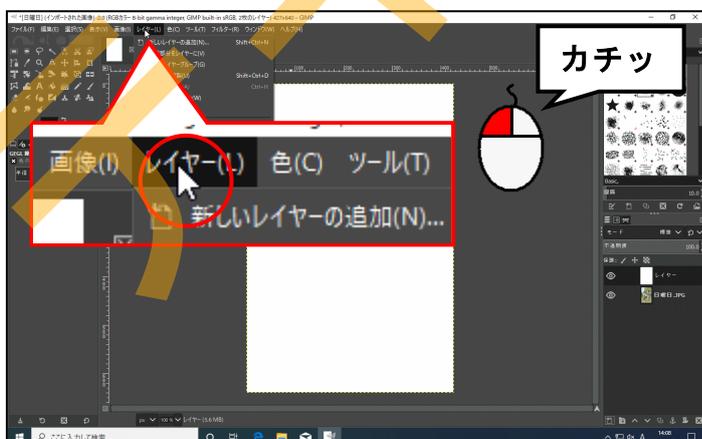
[新しいレイヤー] ダイアログボックス中央下の [OK(O)] ボタンにポイントし、クリックします。



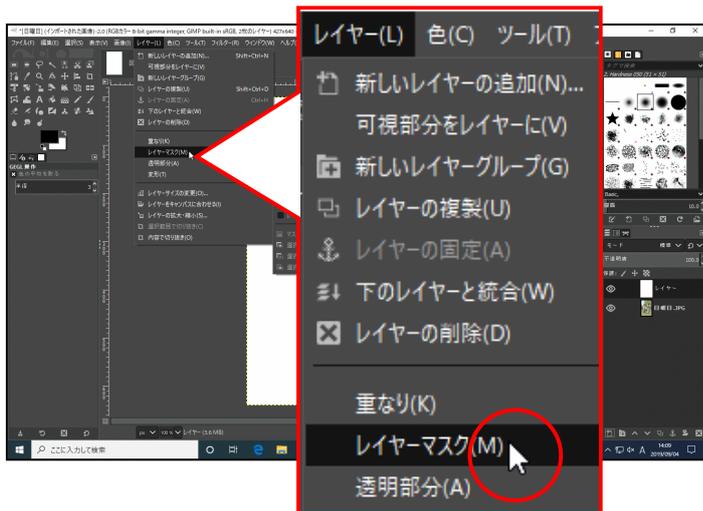
● [OK(O)] ボタンをクリックすると、設定した塗りつぶし方法で、レイヤーが作成されます。

● このままでは下の写真が見えないので、新規レイヤーの中央を、マスクを使用して、写真が見えるように変更していきます。

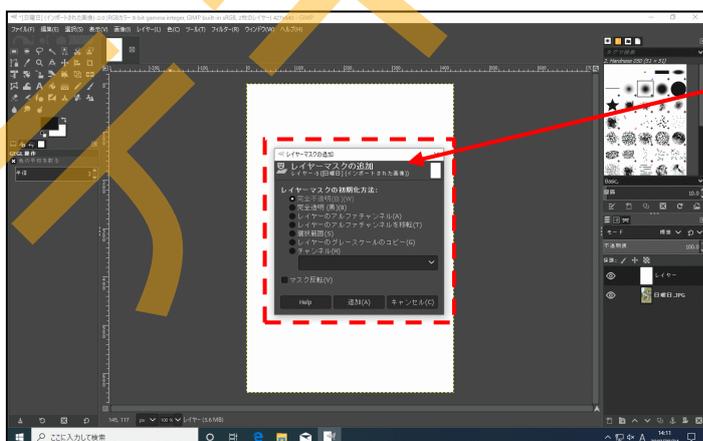
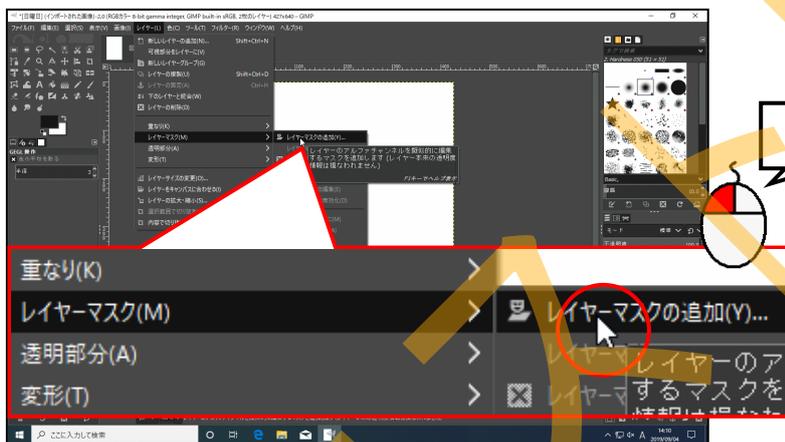
メニューバーの [レイヤー(L)] にポイントし、クリックします。



表示されたメニューから [レイヤーマスク (M)] にポイントします。

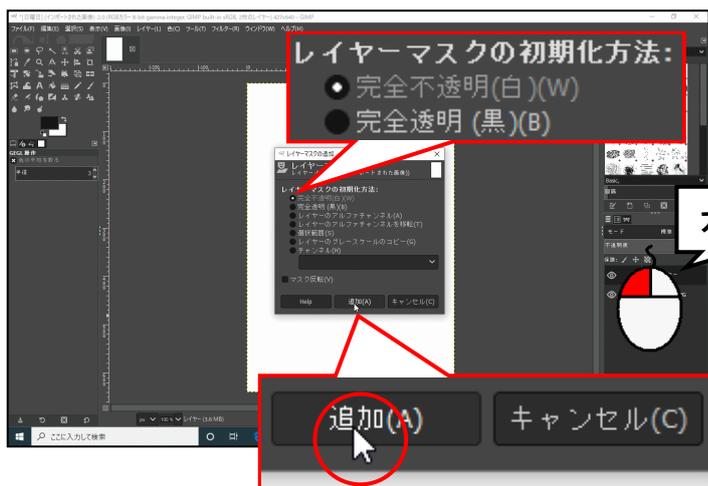


さらに表示されたメニューから [レイヤーマスクの追加 (Y)...] にポイントし、クリックします。

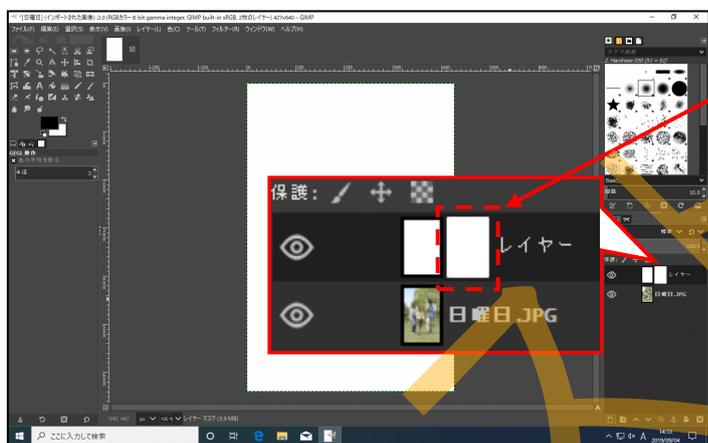


● [レイヤーマスクの追加 (Y)...] をクリックすると、[レイヤーマスクの追加] ダイアログボックスが表示されました。

**[レイヤーマスクの追加]** ダイアログボックス内の [完全不透明(白)(W)] にチェックが入っていることを確認し、[追加(A)]ボタンにポイントし、クリックします。



●特に設定を変更する必要はありません。



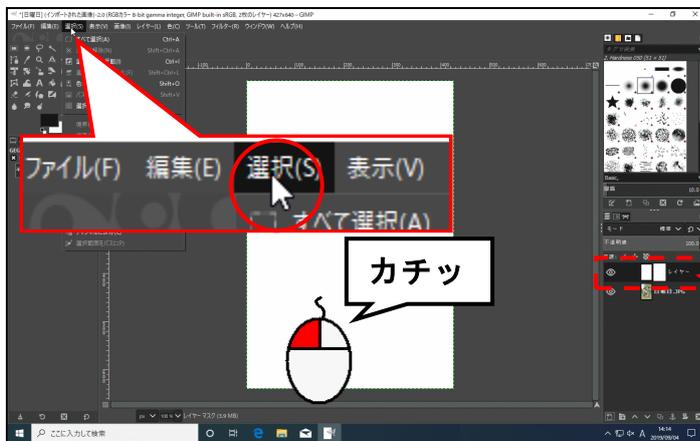
● [追加(A)] ボタンをクリックすると、[レイヤー] にレイヤーマスクが追加されました。



## ② 枠の範囲を作成

枠のサイズは任意で指定できますが、ここでは、全体を選択し、その範囲を変更しながら枠の大きさを確定していきます。

メニューバーの「選択(S)」にポイントし、クリックします。

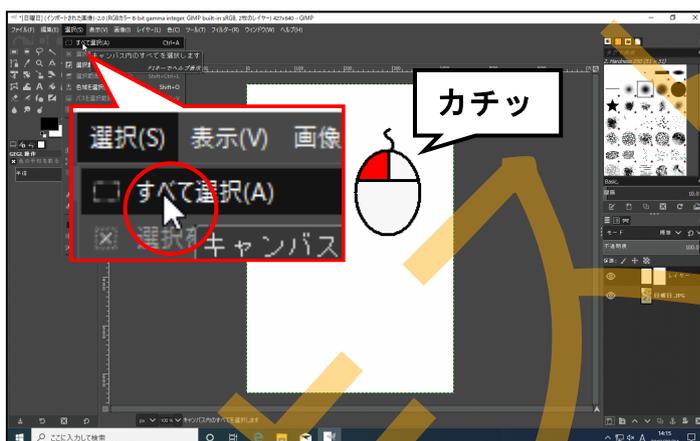


●ここから先の操作は、枠の形を作る操作になります。

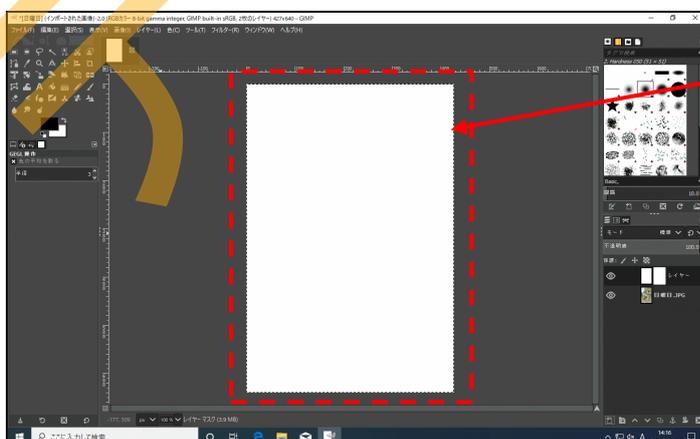
**注意!**

●ここから先の操作は、レイヤーマスクが追加された「レイヤー」に対して操作を行います。「レイヤー」が選択されていない場合、ダイアログの中の「レイヤー」をクリックしてから操作しましょう。

表示されたメニューから  [すべて選択(A)] にポイントし、クリックします。



●  [すべて選択(A)] は、レイヤー全体を選択するための機能です。



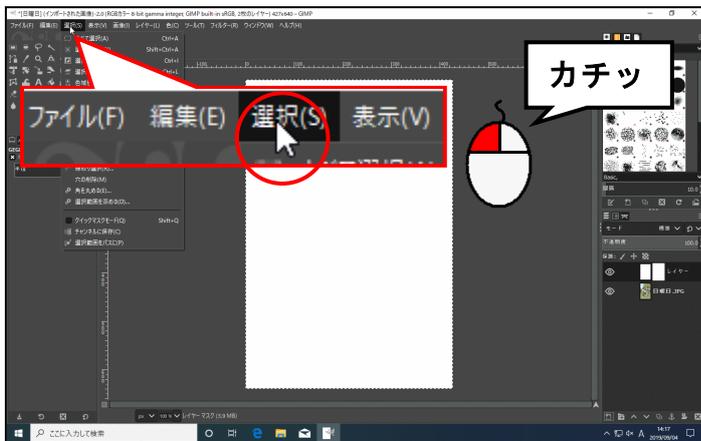
●  [すべて選択(A)] をクリックすると、レイヤー全体に選択範囲が作成されました。

● 選択範囲は点線で表示されます。

### ③ 選択範囲を縮小する

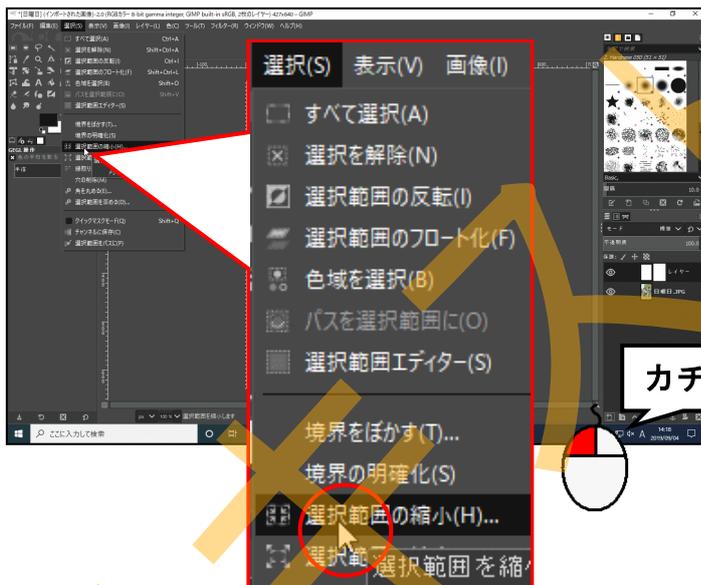
選択範囲を縮小し、枠にあたる範囲を作成していきます。縮小する範囲は数値で指定します。

メニューバーの **[選択(S)]** にポイントし、クリックします。

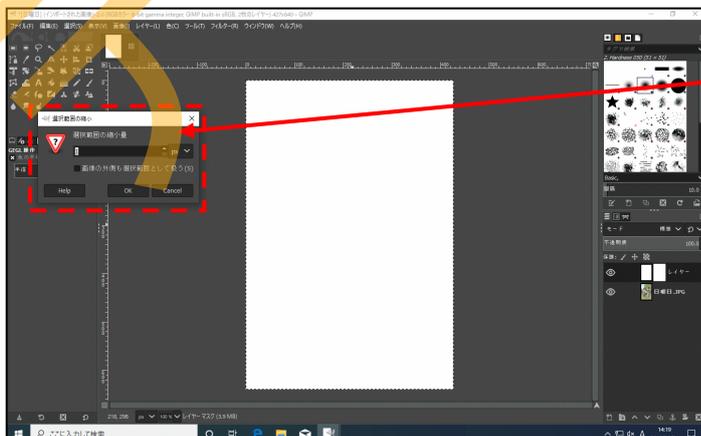


- これから枠の形を変更するために、選択範囲の形状を調整していきます。

表示されたメニューから **[選択範囲の縮小(H)...]** にポイントし、クリックします。

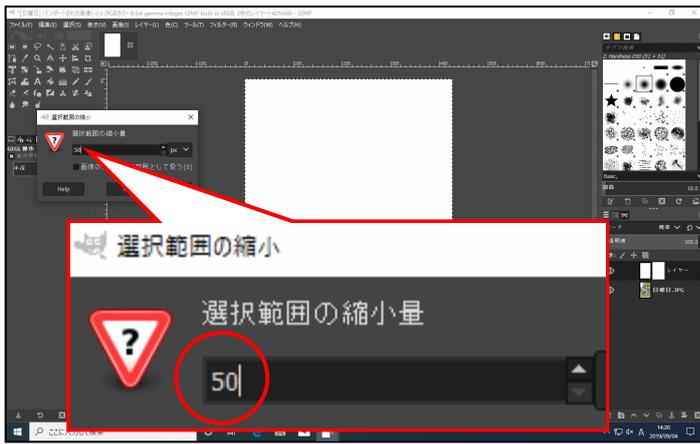


- **[選択範囲の縮小(H)...]** は、現在の選択範囲を指定した数値分、縮小するための機能です。



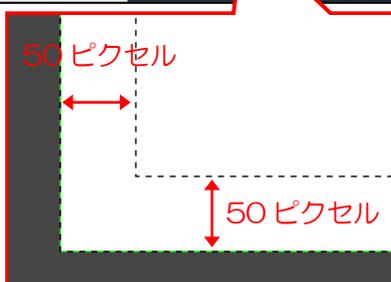
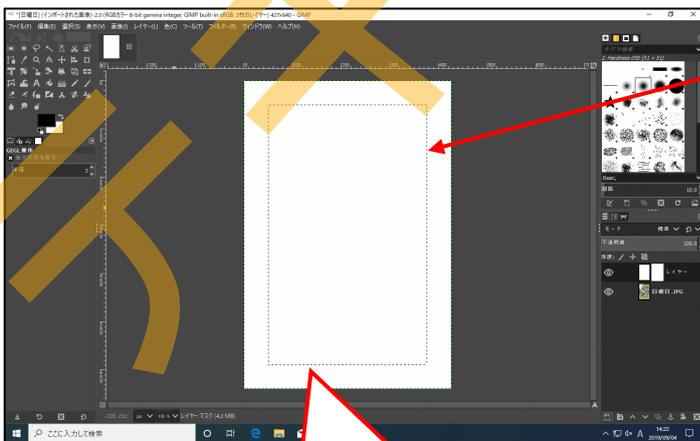
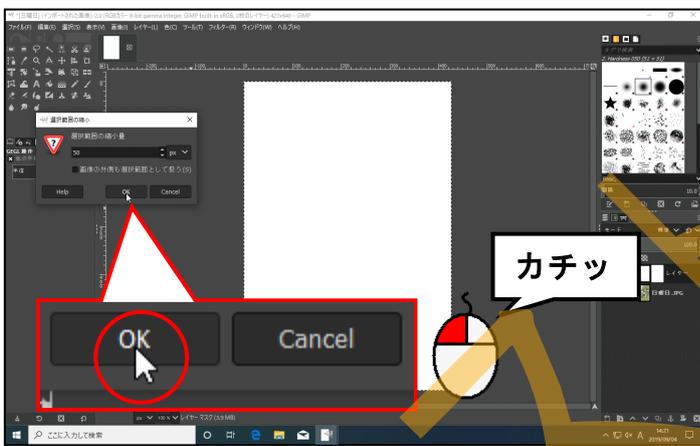
- **[選択範囲の縮小(H)...]** をクリックすると、縮小量を調整するための **[選択範囲の縮小]** ダイアログボックスが表示されました。

【選択範囲の縮小量】の数値を「50」に変更します。



- ここで指定する数値によって、枠のサイズが決まります。
- 数値を直接入力するか、ボックスの右にある ▲ ▼ をクリックして数値を変更します。

【OK (O)】 ボタンにポイントし、クリックします。

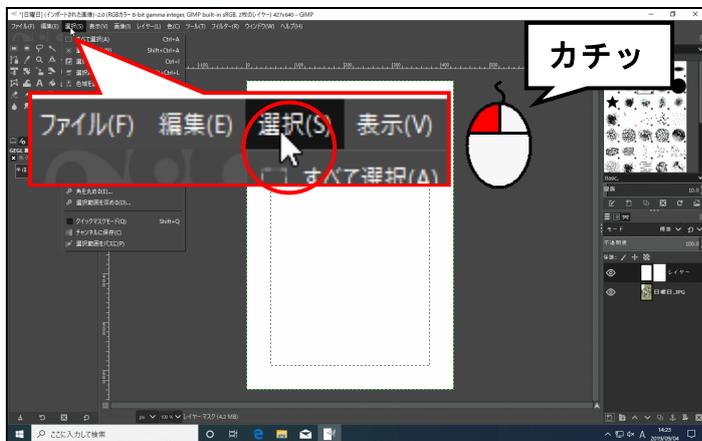


- 【OK (O)】 ボタンをクリックすると、指定した数値分、選択範囲が縮小されました。

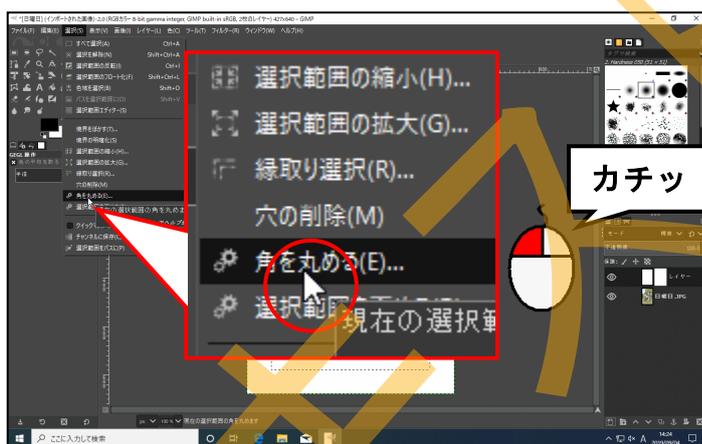
#### ④ 選択範囲の角を丸める

このままではシンプルな額縁のような、角ばった枠に仕上がります。柔らかい印象に仕上げるために、選択範囲の角を丸めていきます。選択範囲の角を丸めるには、「Script-Fu:角を丸める」と呼ばれるプログラムを使用します。

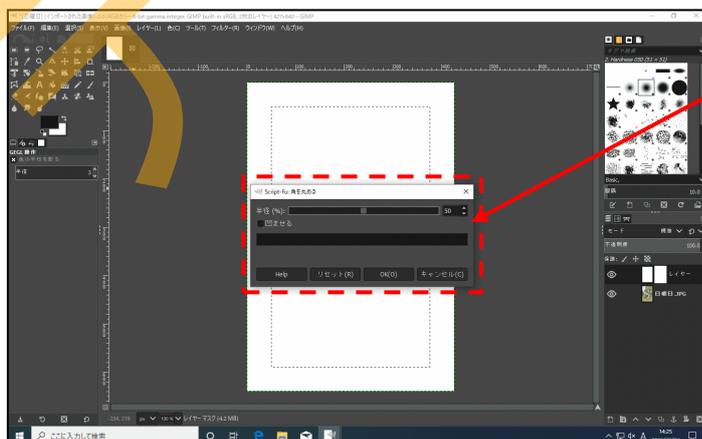
メニューバーの [選択(S)] にポイントし、クリックします。



表示されたメニューから [角を丸める(E)...] にポイントし、クリックします。

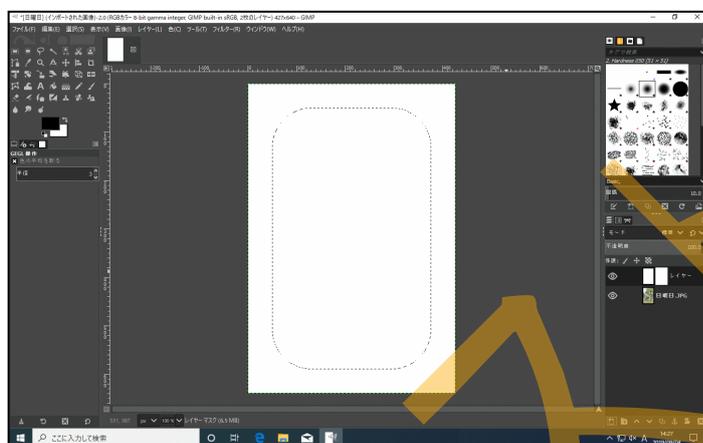
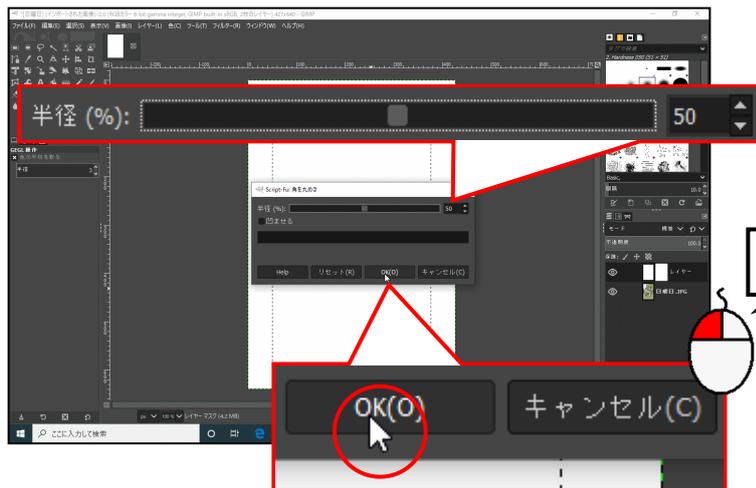


- [角を丸める(E)...] は選択範囲の尖った部分を丸めるための機能です。



- [角を丸める(E)...] をクリックすると、[Script-Fu:角を丸める] ダイアログボックスが表示されます。

[半径(%):] の数値が「50」になっていることを確認し、[Script-Fu : 角を丸める] ダイアログボックス中央下の、[OK(O)] ボタンにポイントし、クリックします。



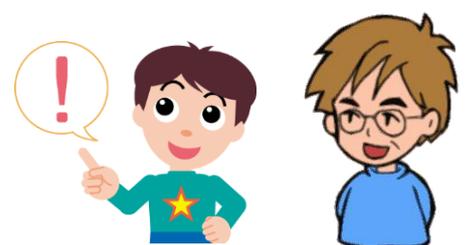
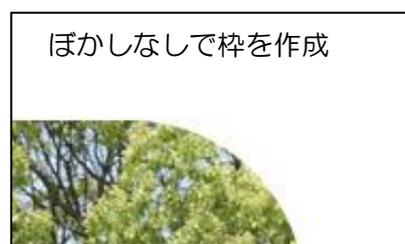
● [OK(O)] ボタンをクリックするとプログラムが実行され、選択範囲の角が丸く変更されました。

## ⑤ 選択範囲の境界をぼかす

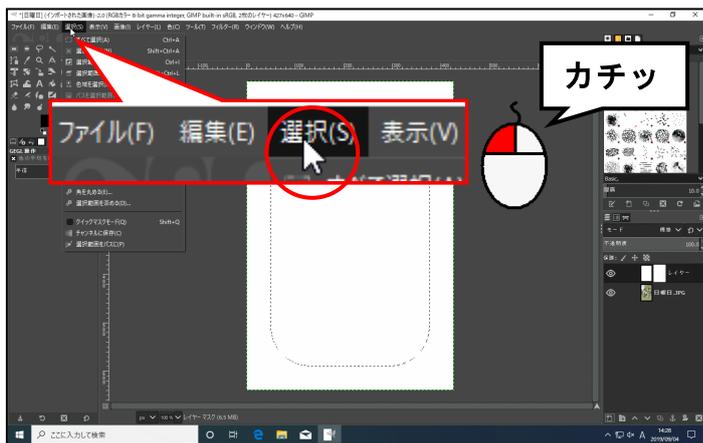
ウメさん「あら!?私、この操作知ってるわ。」

ケンちゃん「僕も知ってますよ! 境目をはっきりさせないために、選択範囲の境界をぼかすんですね。」

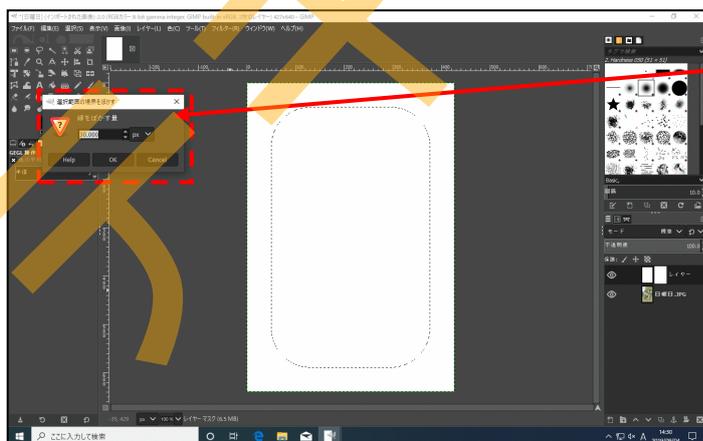
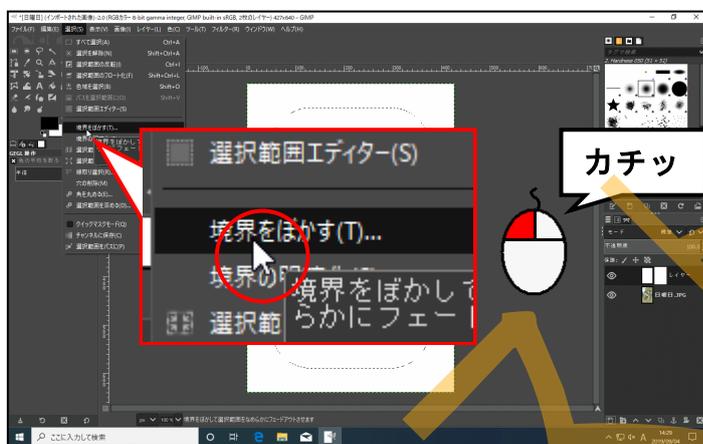
くじら先生「一度出てきた操作ですね。ですが、ここでもしっかりとテキストを読み進め、操作を確認していきましょう。」



メニューバーの [選択(S)] にポイントし、クリックします。

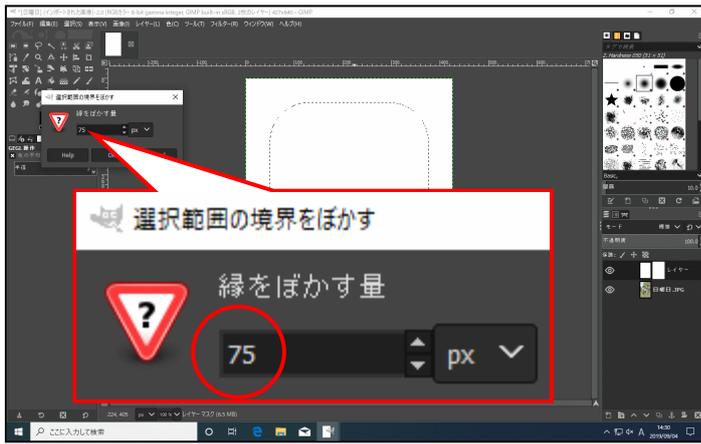


[境界をぼかす(T)...] にポイントし、クリックします。



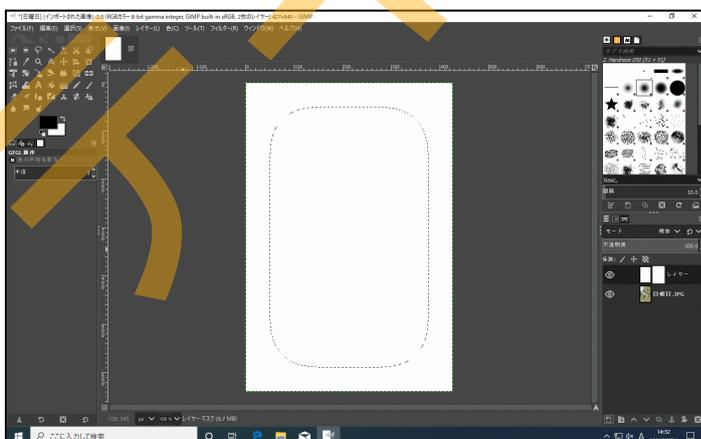
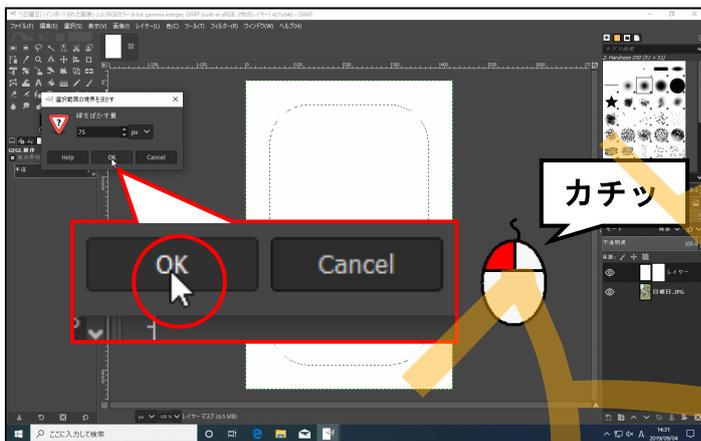
- [境界をぼかす(T)...] をクリックすると、境界のぼかし具合を調整するための [選択範囲の境界をぼかす] ダイアログボックスが表示されます。

【縁をぼかす量】の数値を「75」に変更します。



- 数値を直接入力するか、ボックスの右にある  をクリックして数値を変更します。

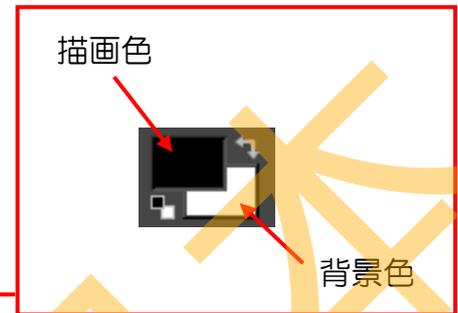
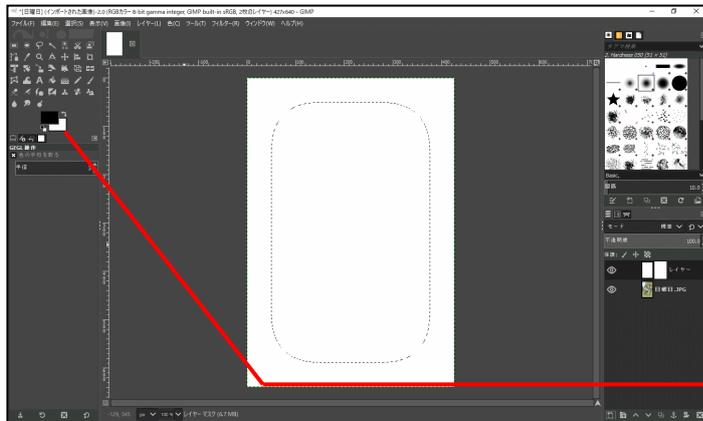
【選択範囲の境界をぼかす】ダイアログボックスの中央下の【OK】ボタンにポイントし、クリックします。



- 【OK】ボタンをクリックすると、選択範囲の境界にぼかしが設定されましたが、見た目は変化しません。

## ⑥ 描画色で塗りつぶす

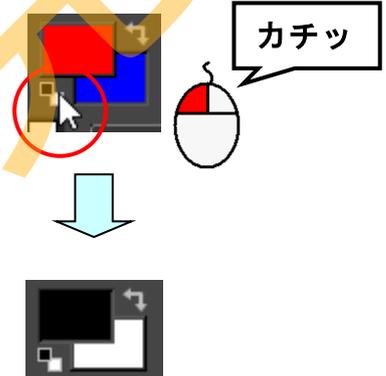
レイヤーマスクには、黒で着色した部分は、透明になるという特徴があるので、ここでは下のレイヤーの画像を表示するため、選択範囲を黒で塗りつぶします。  
GIMP2 を起動した初期状態では、描画色は黒が選択されているので、そのまま**描画色で塗りつぶす**という操作を行います。



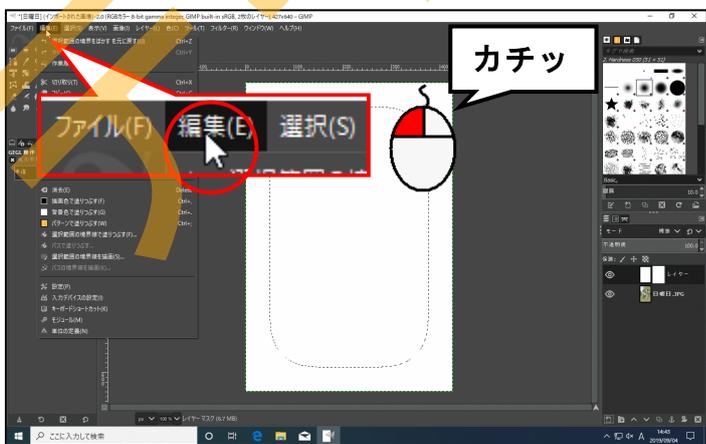
**注意!**



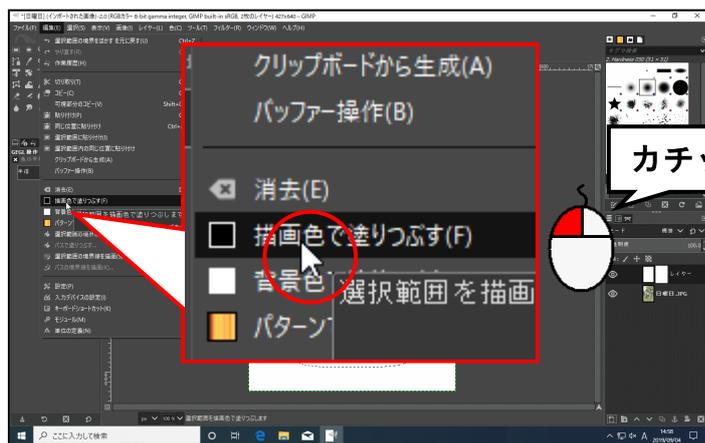
上図で紹介しているように、描画色が黒に設定されていない場合、描画色・背景色のすぐ左下の  ボタンをクリックしておきましょう。  
このボタンは、**描画色を黒に、背景色を白に設定してくれるボタン**です。  
描画色や背景色がどんな色でも、黒と白に設定してくれますよ。



メニューバーの **【編集(E)】** にポイントし、クリックします。



表示されたメニューから ■ [描画色で塗りつぶす(F)] にポイントし、クリックします。



- ■ [描画色で塗りつぶす(F)] をクリックすると、選択範囲の中が描画色で塗りつぶされます。
- レイヤーマスクに対して黒で塗りつぶしを行ったので、選択範囲に沿って下のレイヤーが透けて見えるようになりました。

■ [楕円選択] ツールを利用して、選択範囲を解除しておきましょう。



- 選択範囲の解除方法については、P11 ④ 選択範囲を解除するを参照してください。
- ■ [矩形選択] ツールを利用して、選択範囲を解除することは可能です。

USB メモリーに「日曜日」という名前のまま、xcf 形式で保存しておきましょう。

- xcf 形式で保存する方法を忘れた方は、P28 (3) 名前を付けて保存 (xcf 形式) を参照してください。

## (2) 縁の模様作り

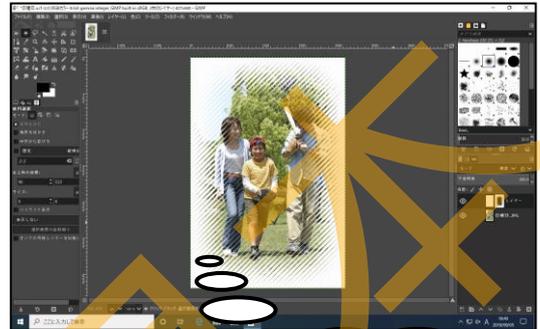
基本の白い枠ができたなら、今度はフィルターを設定し、枠に模様をつけていきます。この模様は、フィルターを一度適用するだけで簡単に仕上がるようになっています。

◆フィルターを適用し、枠に模様を設定する方法をマスターしましょう。

操作前



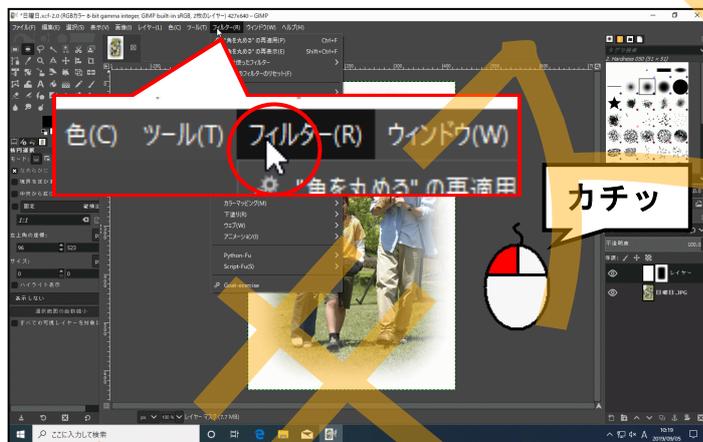
操作後



操作は下からです！

枠に模様が設定されました

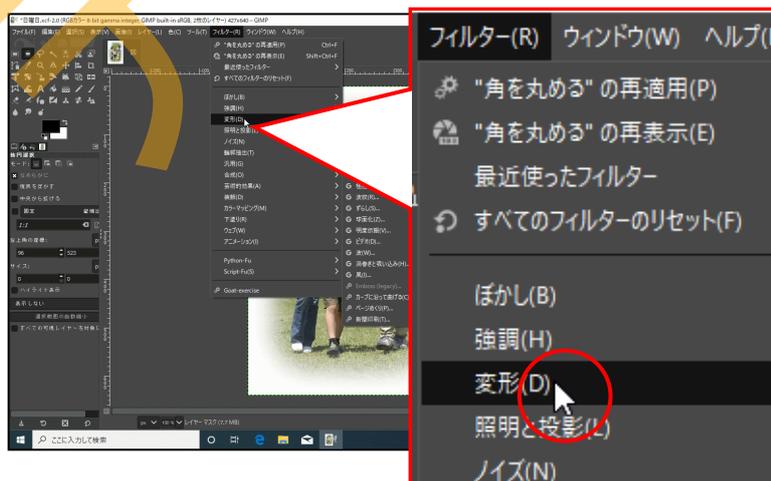
メニューバーの [フィルター(F)] にポイントし、クリックします。



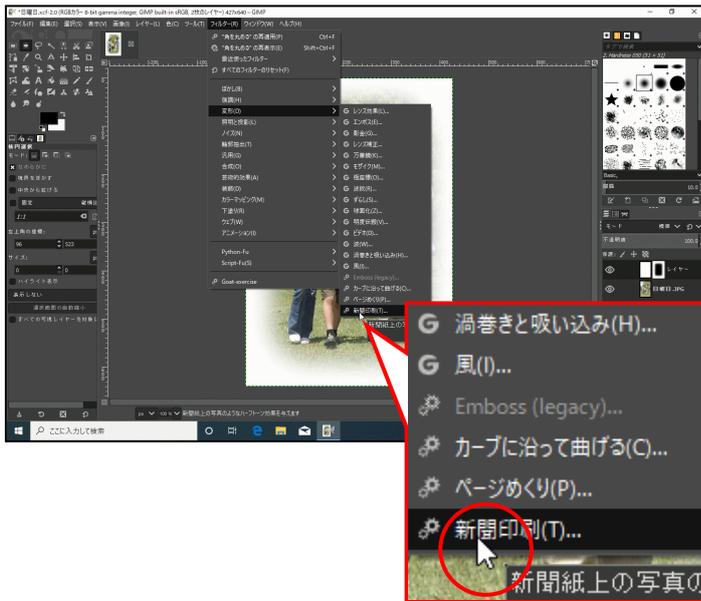
注意!

- ここから先の操作は、レイヤーマスクが追加された「レイヤー」に対して操作を行います。「レイヤー」が選択されていない場合、ダイアログの中の「レイヤー」をクリックしておきましょう。

表示されたメニューから [変形(D)] にポイントします。

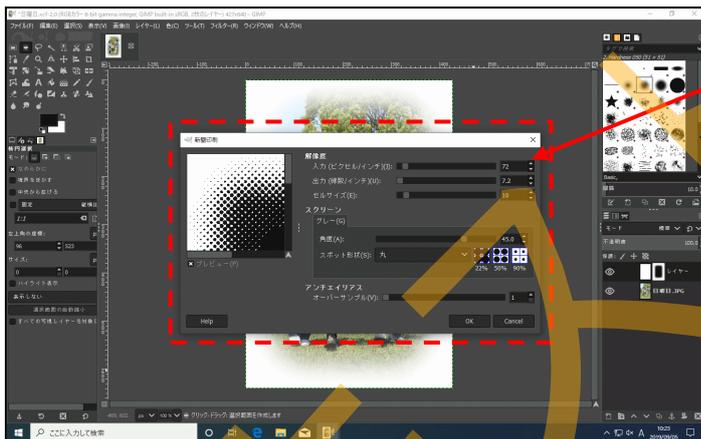


さらに表示されたメニューから **【新聞印刷(T)...】** にポイントし、クリックします。



余裕があれば読んでね

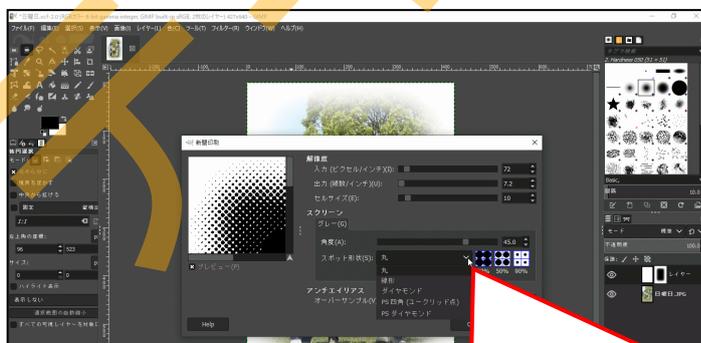
● **【新聞印刷】** とは、新聞の印刷のように、画像を小さな水玉の集合体に変更するフィルターです。また、水玉だけではなく、様々な形状を指定することもできます。



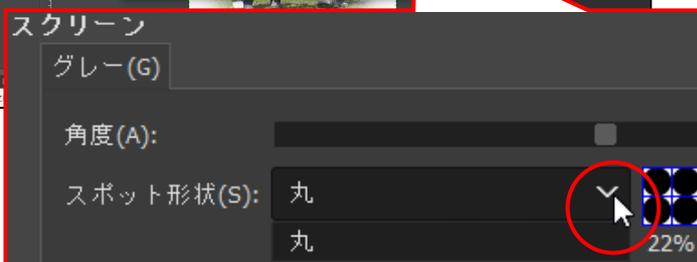
● **【新聞印刷(T)...】** をクリックすると模様の形状や大きさを調整するための **【新聞印刷】** ダイアログボックスが表示されます。

新聞印刷に関する補足説明 P157

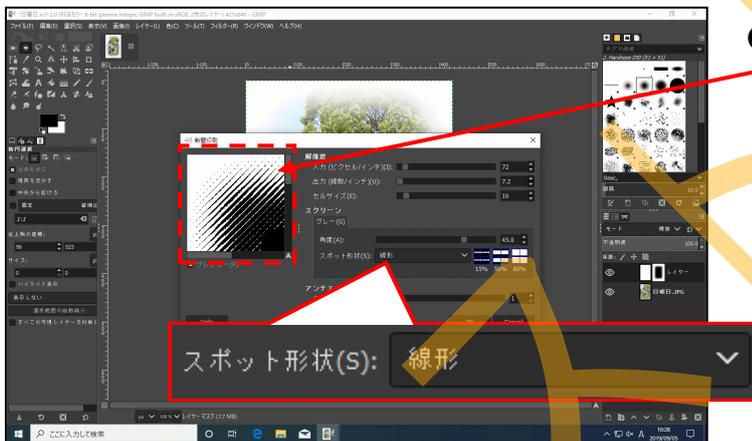
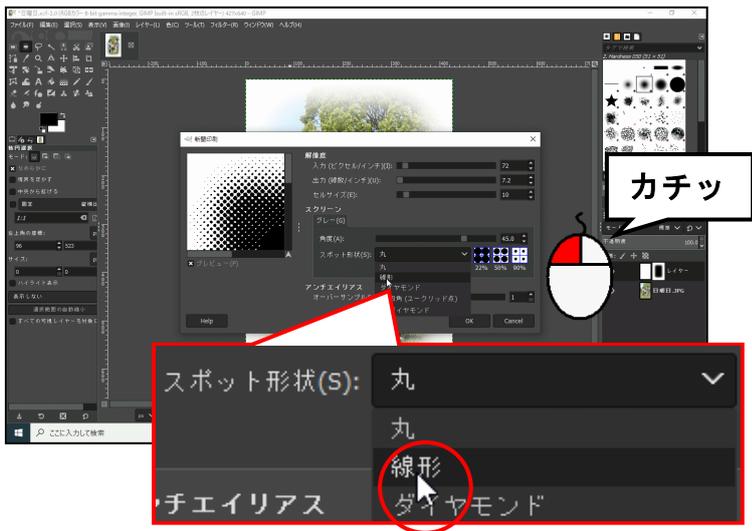
**【スポット形状(S):】** の右側の  にポイントし、クリックします。



● 模様の形を指定する操作です。

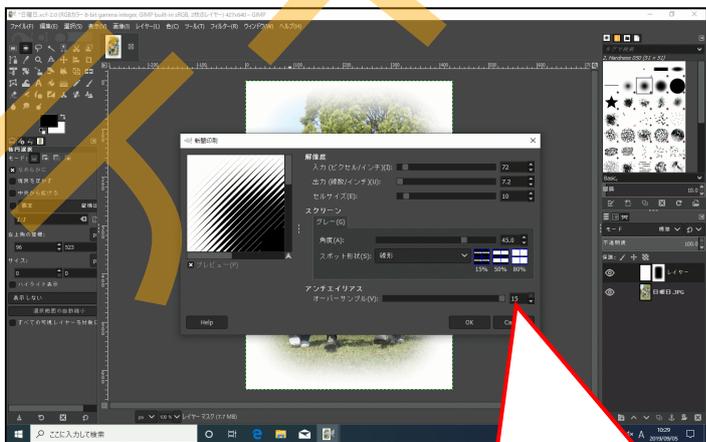


表示された一覧から [線形] にポイントし、クリックします。



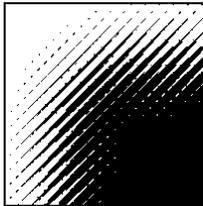
● [線形] をクリックすると、模様  
の形状が変化し、プレビューに表  
示されている画像が変化します。

[オーバーサンプル(V):] の数値を「15」に変更します。



● [オーバーサンプル(V):] の数値  
を変更すると、模様のなめらか  
さが変化します。

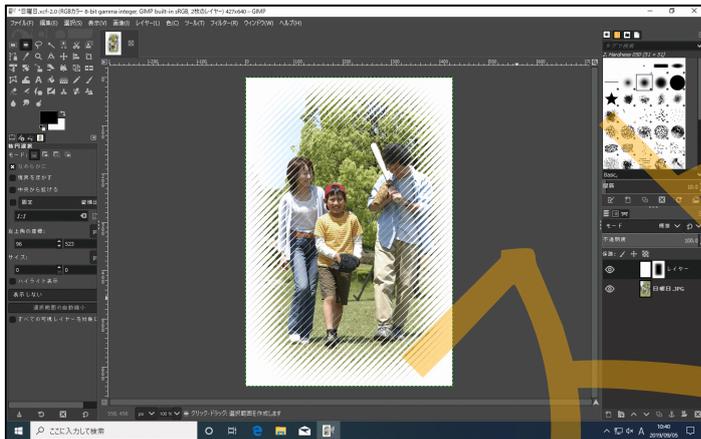
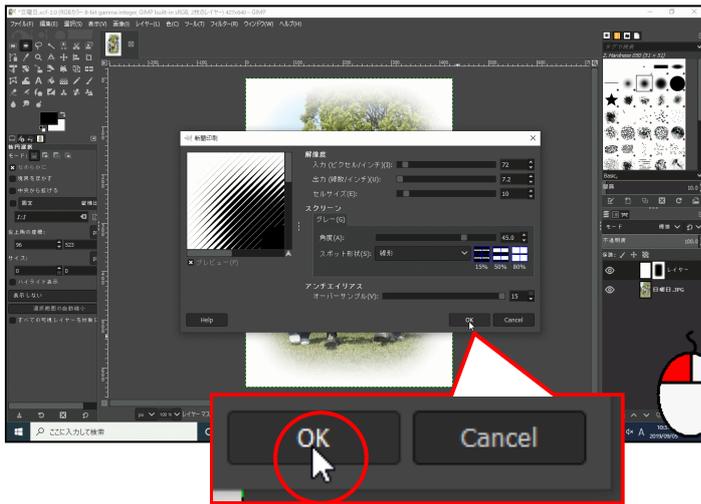
オーバーサンプル  
数値 0



オーバーサンプル  
数値 15



**[新聞印刷]** ダイアログボックスの右下の [OK] ボタンにポイントし、クリックします。



- [OK] ボタンをクリックすると、[新聞印刷] フィルターが適用され、枠の形状が変化しました。

次の操作のために上書き保存をし、GIMP 2を終了しておきましょう。

- 上書き保存の方法を忘れた方は、GIMP 2基礎編の P50 (4) 上書き保存するを参照してください。

☆☆ここまでくれば、練習問題3で理解度を試してください。☆☆

## 6. ポストカードを作ろう

### 写真入りのポストカード作り!

ウメさん「先生、孫の写真を使って、何かおしゃれな画像って作れないかしら？ 例えば出来上がったら、いろんな人に配れるようなものがいんだけど。」



くじら先生「それなら、思い切ってポストカードにしてみましょうか。印刷すればすぐに郵便で届けられますし。」



ケンちゃん「GIMP2を使って絵葉書作りですね。楽しそう！」

くじら先生「可愛いポストカードを作っていきますよね。」

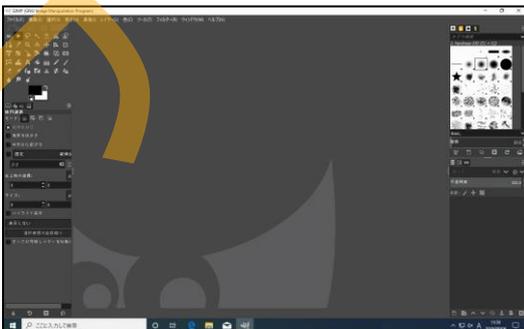


#### (1) 用紙設定

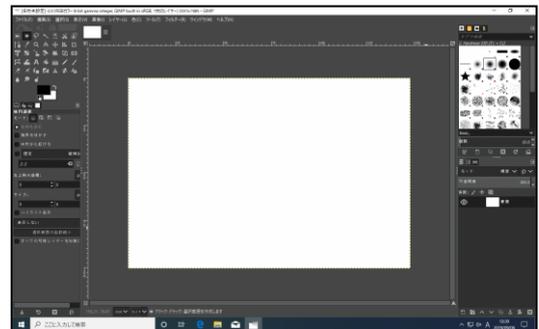
ポストカードは、最終的にハガキに印刷するため、ここでは新規画像のサイズをハガキに合わせたサイズで作成します。用紙の設定に必要な情報は、「用紙のサイズ」と「画像の解像度」です。用紙のサイズでハガキの大きさを指定し、画像の解像度は写真を使うため、大きい数値を指定することで、綺麗なポストカードを作成することができます。

◆サイズを指定して画像を作成する方法をマスターしましょう。

操作前



操作後



操作は次ページからです!

## ① 解像度の設定

用紙の設定に必要な、解像度を設定します。必ずしも指定する必要はありませんが、指定することで、印刷した時により綺麗に仕上がります。

ウメさん「解像度って、何か聞いたことのあるような…。  
なんだったかしら？」

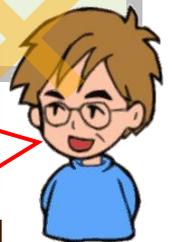


ケンちゃん「GIMP2基礎編に、そんなことが書いてあったと思いますよ。  
たしか、画像の綺麗さに関わるものだったはずです。」

くじら先生「ケンちゃんのおっしゃるとおり、画像の解像度というものは、  
画像のきめ細かさを表す数値です。数値が高ければ高いほど、  
きめ細かい画像ということになります。」



解像度について詳しく知りたい方は、**GIMP2 基礎編 P200 解像度に関する補足説明**をご参照ください。



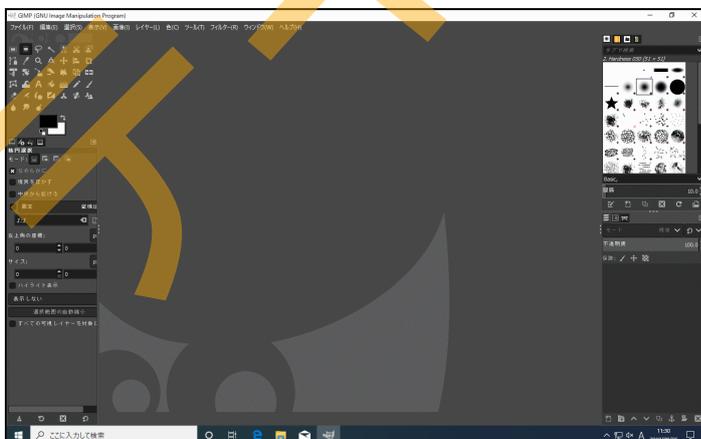
低解像度



高解像度

仕上がりを綺麗にするために、画像の解像度を高く設定していきましょう。

**GIMP2を起動します。**

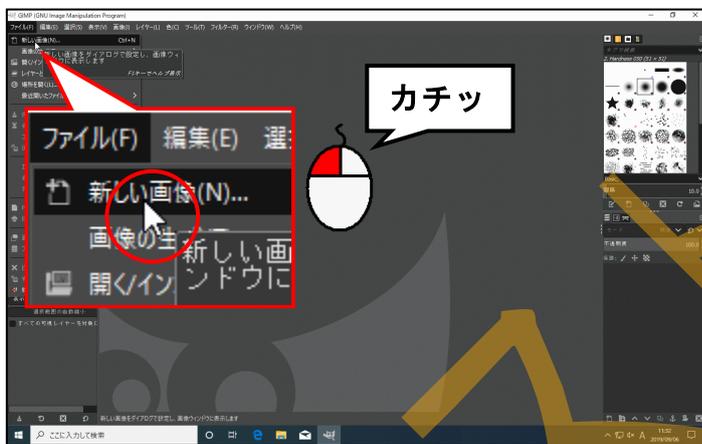


メニューバーの [ファイル(F)] にポイントし、クリックします。

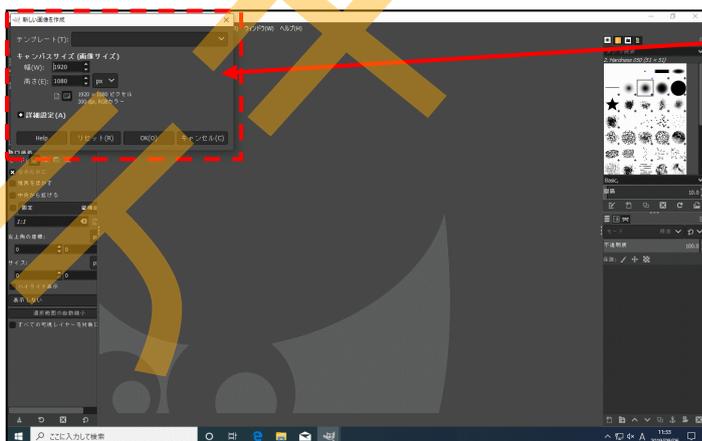


- [ファイル(F)] をクリックすると、ファイルの管理に関するメニューが表示されます。

表示されたメニューの  [新しい画像(N)...] にポイントし、クリックします。

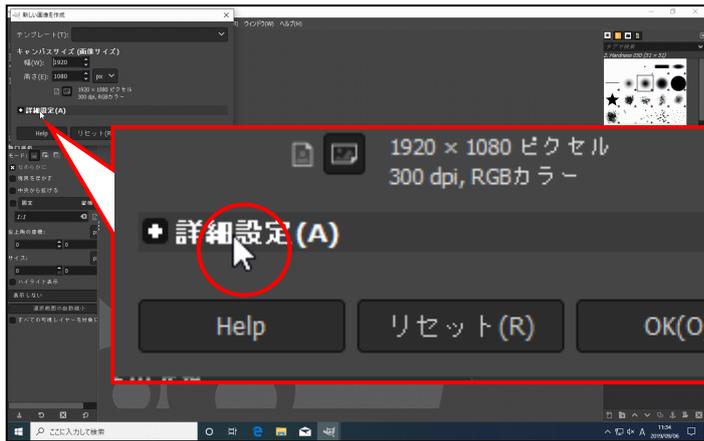


- 新しく、白や黒や透明の画像を作成したい場合、[新しい画像] の機能を使用します。



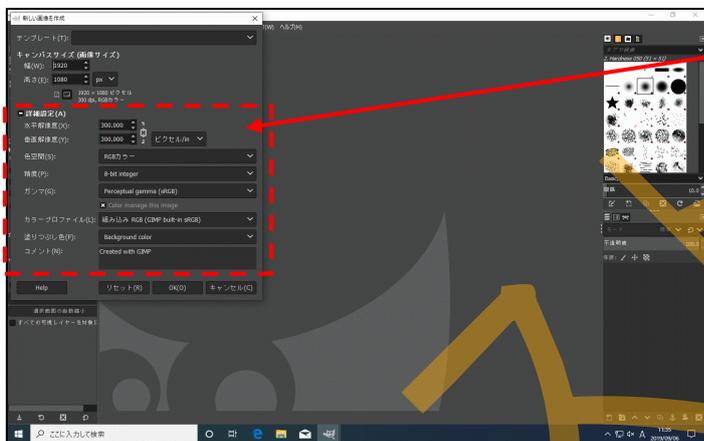
-  [新しい画像(N)...] をクリックすると、新しく無地の画像を作成するための [新しい画像を作成] ダイアログボックスが表示されます。

【新しい画像を作成】 ダイアログボックスの左下の【詳細設定(A)】にポイントし、クリックします。



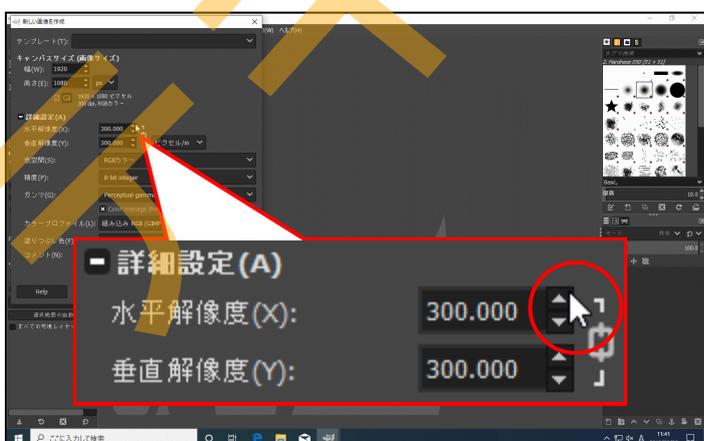
- 既定で表示されているのは【画像サイズ】のみです。【解像度】を調整するためには、【詳細設定(A)】をクリックする必要があります。

カチッ



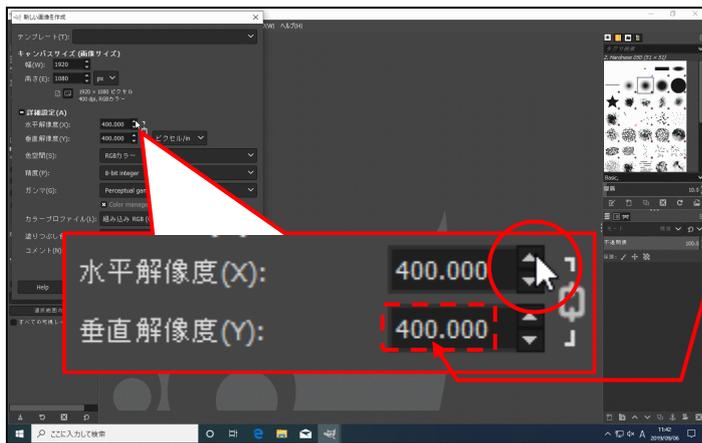
- 【詳細設定(A)】をクリックすると、細かく設定できる数値などがすべて表示されます。

表示された中から、【水平解像度(X):】の右側の ▾ ボタンの ▲ にポイントします。

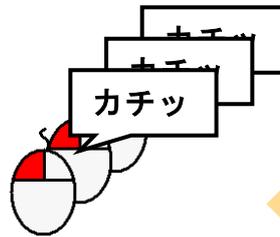


- 数値を変更するには、▾ ボタンを使用する以外に、数値を【Back Space】キーや【Delete】キーで削除し、数値を入力する方法があります。

そのまま何度かクリックし、左側の数値を「400」に変更します。



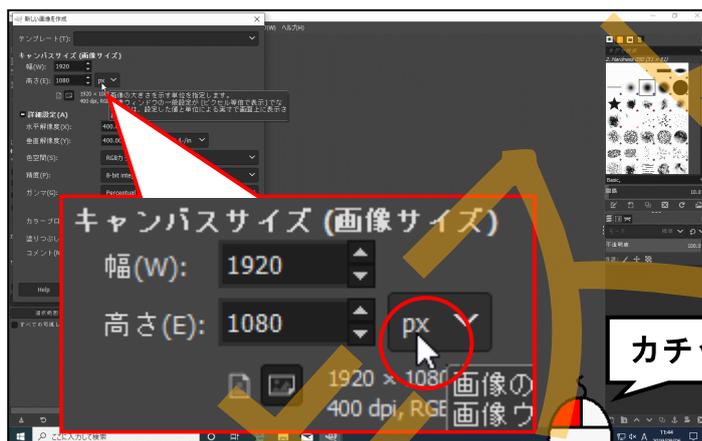
- [水平解像度] の数値を変更すると、[垂直解像度] の数値も自動で変化します。



## ② 画像サイズの変更

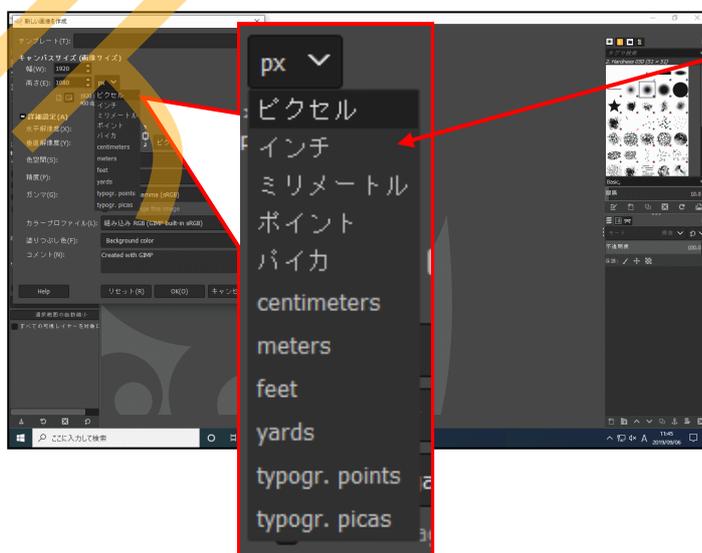
解像度が決まったら、今度はサイズを指定しましょう。様々な単位で大きさを指定できますが、ここではわかりやすい「ミリメートル」を使用します。

[新しい画像を作成] ダイアログボックスの上部の [px] にポイントし、クリックします。



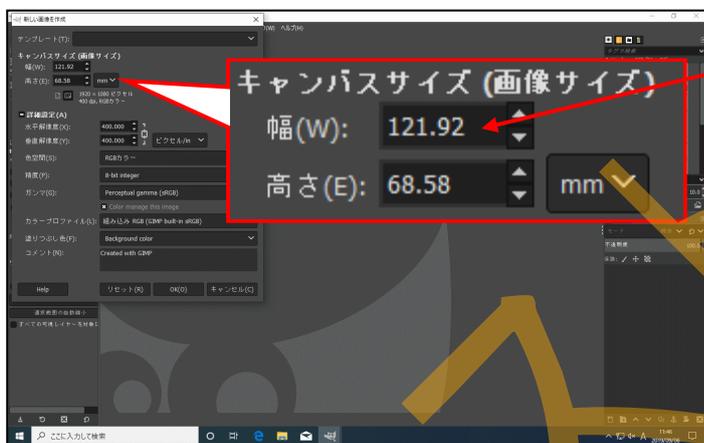
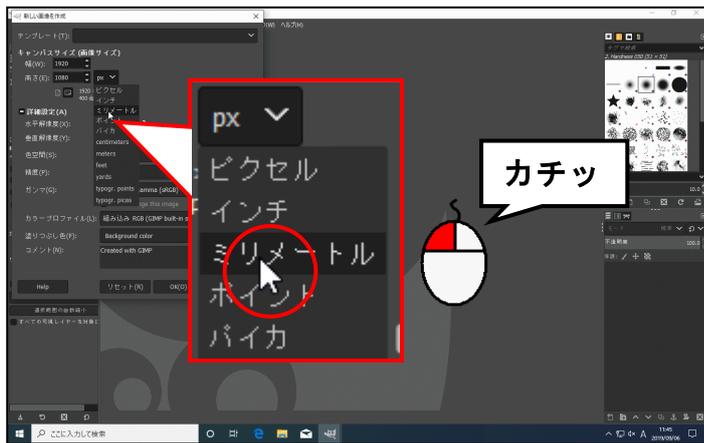
- 新しく作成する画像のサイズを、どの単位を用いて作成するかを選択することができます。

- 既定の状態では [px] (ピクセル) となっています。



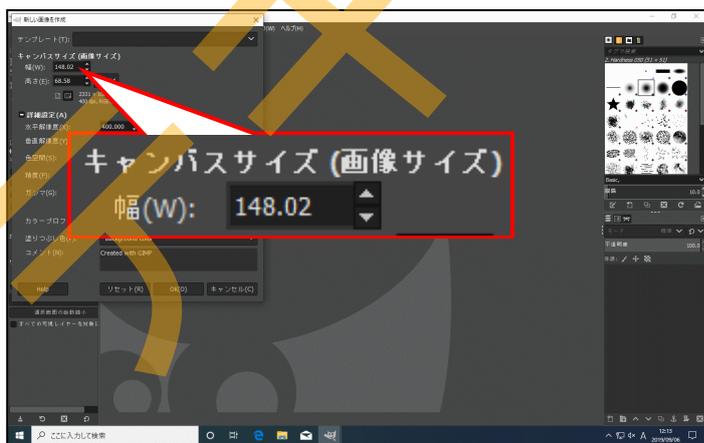
- [px] をクリックすると、指定できる単位の一覧が表示されます。

表示された一覧の中から [ミリメートル] にポイントし、クリックします。



- [ミリメートル] をクリックすると、左側の数値が変化します。

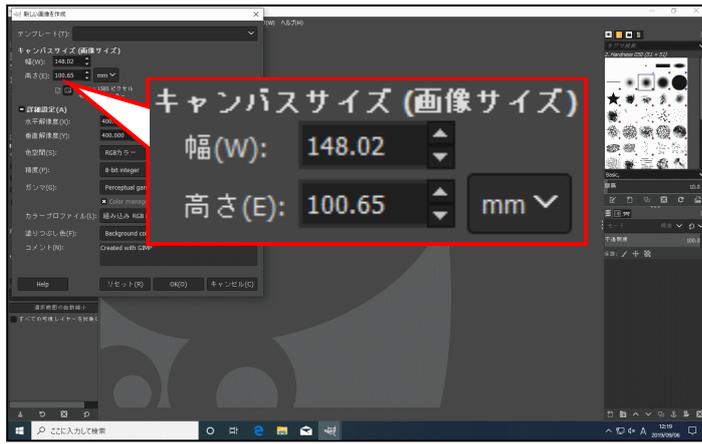
[幅(W):] の右側の数値を約 [148.02] に変更します。



- 数値を変更するには、入力されている数値を消して直接数字を入力するか、数値右側の ▼ ボタンをクリックして変更します。直接数字を入力する場合は「148」と入力しましょう。

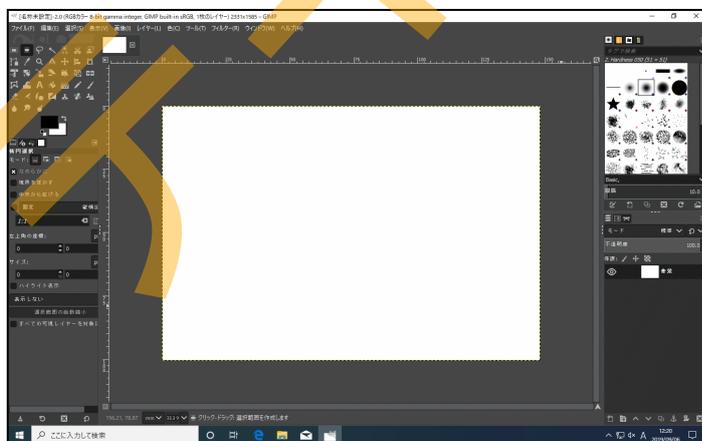
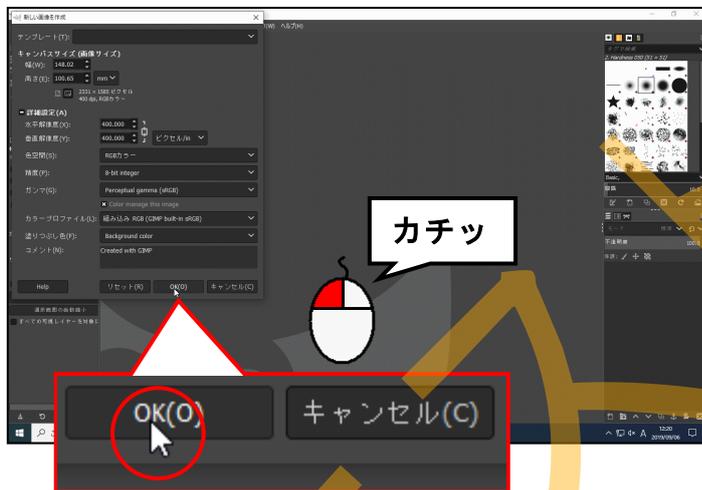
- 本来ならばハガキのサイズは「148ミリ」なのですが、解像度の関係で、「1ピクセル=約0.064ミリ」となっているため、小数点以下の半端な数値が出てきます。テキストでは「148.02ミリ」ですが、「148ミリ」に近い数値になれば大丈夫です。

同様にして [高さ (E):] の数値を約「100.65」に変更します。



- 本来ならばハガキのサイズは「100 ミリ」なのですが、解像度の関係で、「1ピクセル=約0.064ミリ」となっているため、小数点以下の半端な数値が出てきます。テキストでは「100.65 ミリ」ですが、「100 ミリ」に近い数値になれば大丈夫です。直接数字を入力する場合は「100」と入力しましょう。

[新しい画像を作成] ダイアログボックス右下の [OK (O)] ボタンにポイントし、クリックします。



- [OK (O)] ボタンをクリックすると、[新しい画像を作成] ダイアログボックスが消え、画像ウィンドウにハガキサイズの白い四角が表示されました。

新しい画像に関する補足説明

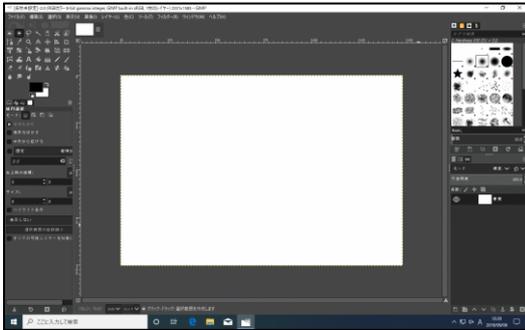
P159

## (2) 背景を塗りつぶそう

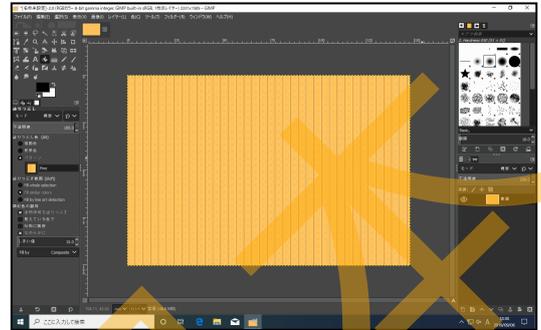
新規作成した画像は、真っ白な状態です。まずはGIMP 2の機能を利用し、背景となる模様を作成してみましょう。

◆画像に模様をつける方法をマスターしましょう。

操作前

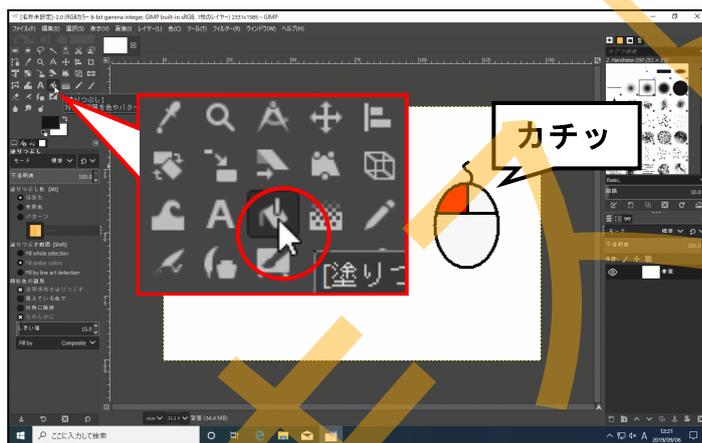


操作後



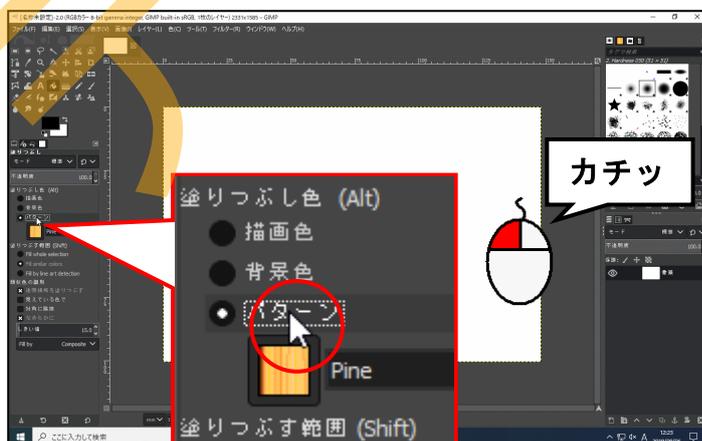
操作は下からです！

ツールボックスの [塗りつぶし] ツールにポイントし、クリックします。



- [塗りつぶし] ツールはレイヤー全体や、選択範囲内を指定した色で塗りつぶすツールです。

ツールオプションの [塗りつぶし色 (Alt)] の下の [パターン] にポイントし、クリックします。

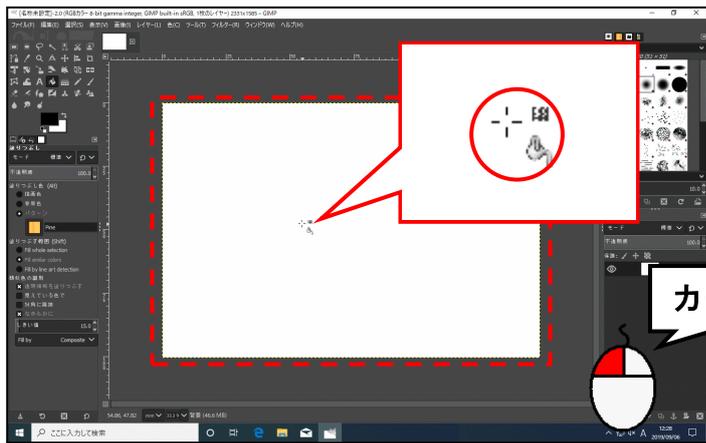


- [パターン] は、GIMP2 に用意されているパターンの中から、好みの模様を選択し、塗りつぶすことができる機能です。

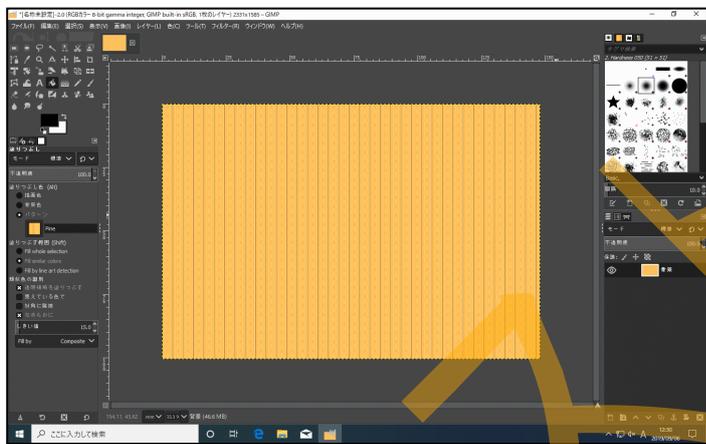
余裕があれば読んでね

- パターンを選択するには、すぐ下の [ ] ボタンをクリックし、表示される一覧から、好みの模様をクリックします。テキストでは、既定の状態の「Pine」という模様が選択されています。

下図を参考に、点線の枠内の任意の位置にポイントし、クリックします。



- [塗りつぶし] ツールを選択している状態で画像ウィンドウにポイントすると、マウスポインターの形は  になります。



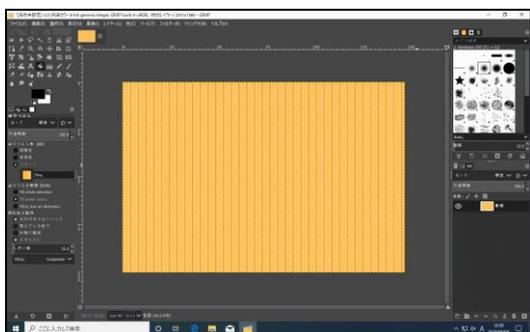
- 画像の中をクリックすると、画像全体に模様を設定されました。

### (3) 写真を挿入しよう

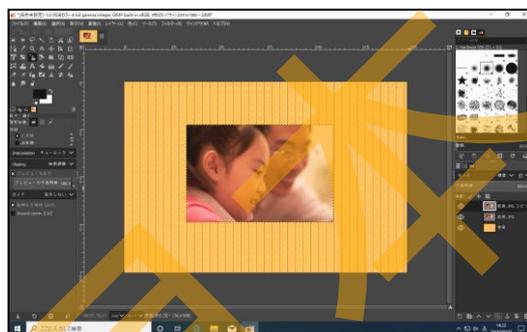
塗りつぶしをただけでは、画面はまだまだ寂しいですね。ここに、パソコンの中にある画像を呼び出し、合成していきます。今回は、作成している画像に直接、写真を挿入していきます。

◆レイヤーとして画像を挿入する方法をマスターしましょう。

操作前



操作後

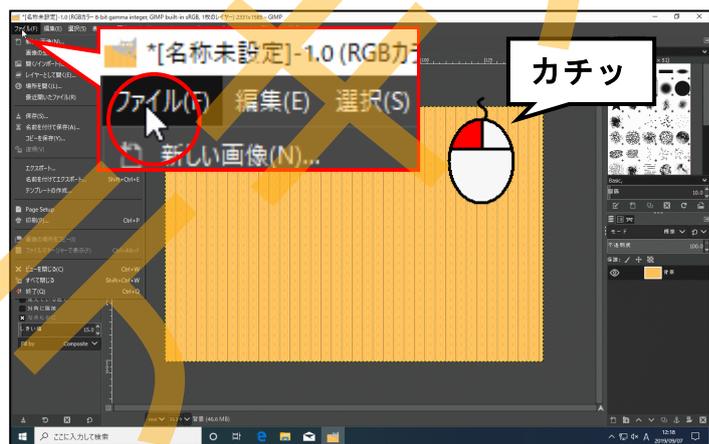


操作は下からです！

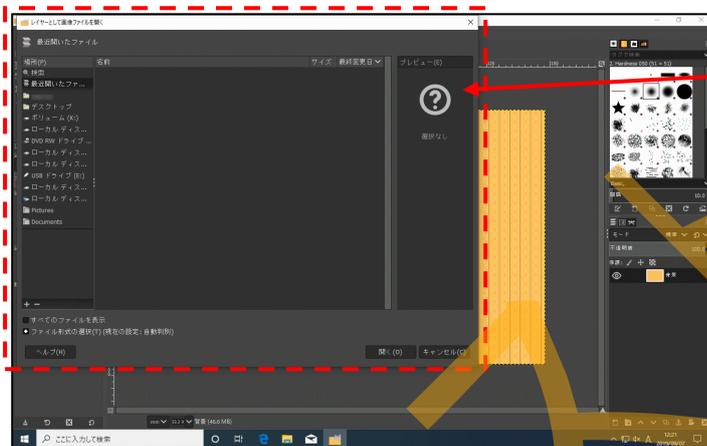
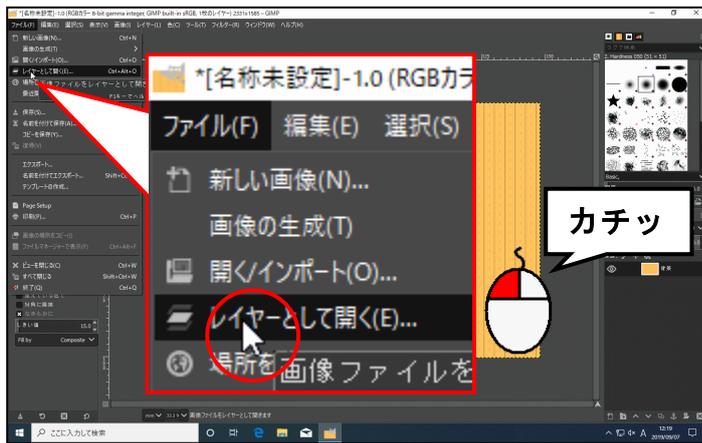
#### ① レイヤーとして画像を開く

後の操作でパズルとなる画像は、[Pictures] の「GIMP2 活用編」フォルダーの中に保存してありますので、ここではレイヤーとして挿入して合成していきましょう。

メニューバーの [ファイル(F)] にポイントし、クリックします。



表示されたメニューの  [レイヤーとして開く(E)...] にポイントし、クリックします。



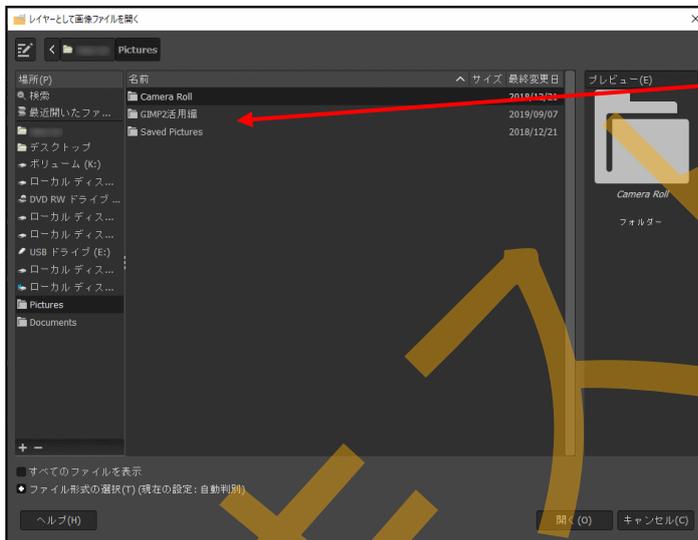
●  [レイヤーとして開く(E)...] をクリックすると、レイヤーとして画像を挿入するための [レイヤーとして画像ファイルを開く] ダイアログボックスが表示されます。

### 注意!

これ以降は、[レイヤーとして画像ファイルを開く] ダイアログボックス画面上の操作になります。モニター全体の操作説明画像だと、小さすぎるため、[レイヤーとして画像ファイルを開く] ダイアログボックス画面のみの操作説明画面となりますのでご注意ください。



[レイヤーとして画像ファイルを開く] ダイアログボックスの左にある [Pictures] にポイントし、クリックします。



● [Pictures] にあるデータが表示されました。

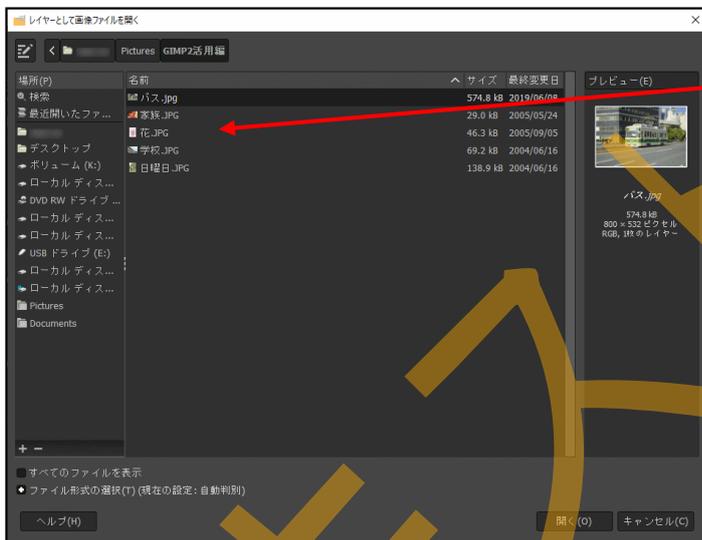
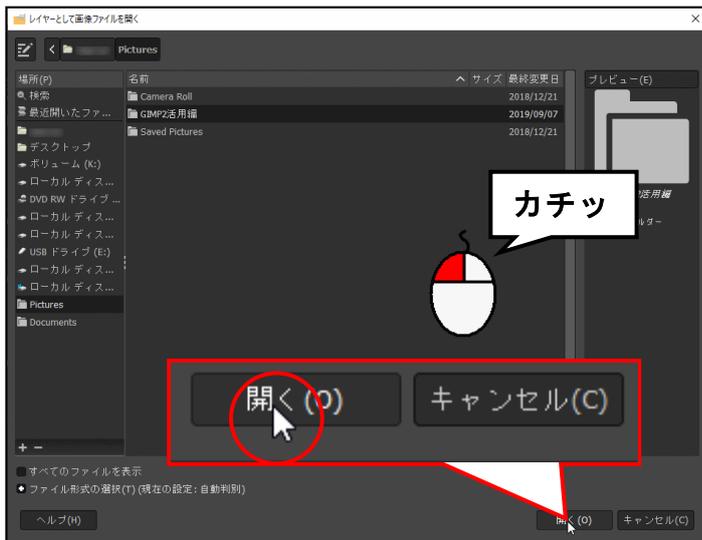
**注意!**

● お使いのパソコンによって、[Pictures] にあるデータの内容は異なります。

[Pictures] にある [GIMP2 活用編] フォルダにポイントし、クリックします。

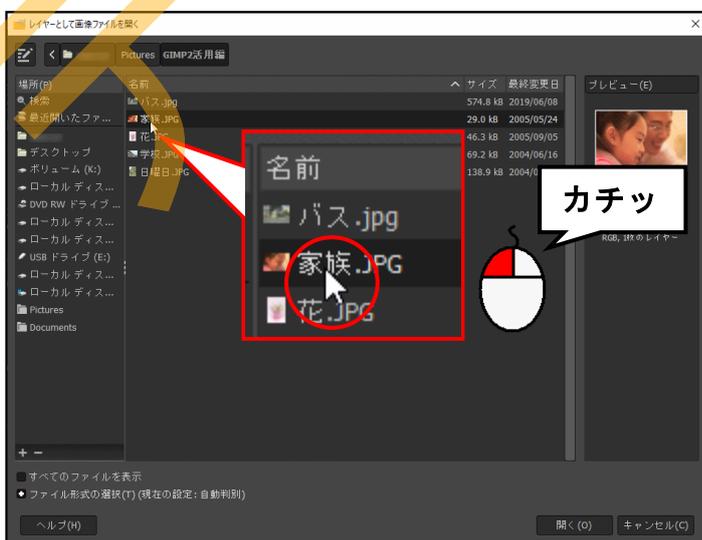


【開く(O)】ボタンにポイントし、クリックします。



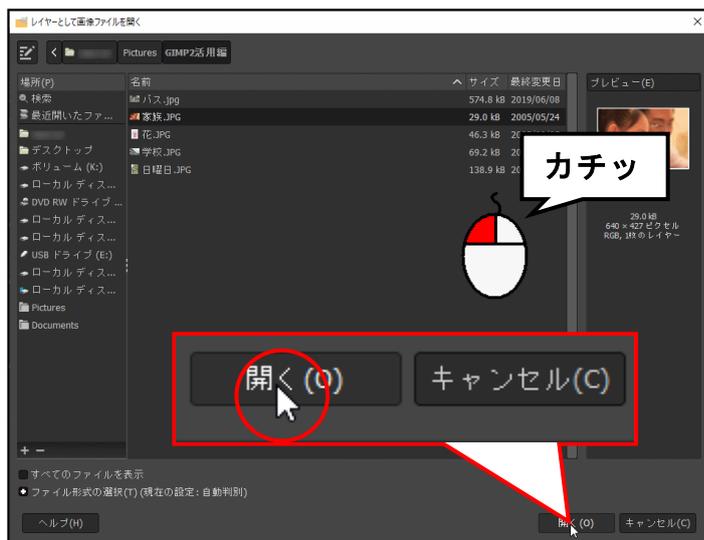
●【GIMP2 活用編】フォルダーにあるデータが表示されました。

【GIMP2 活用編】フォルダーにある画像一覧から【家族.JPG】にポイントし、クリックします。



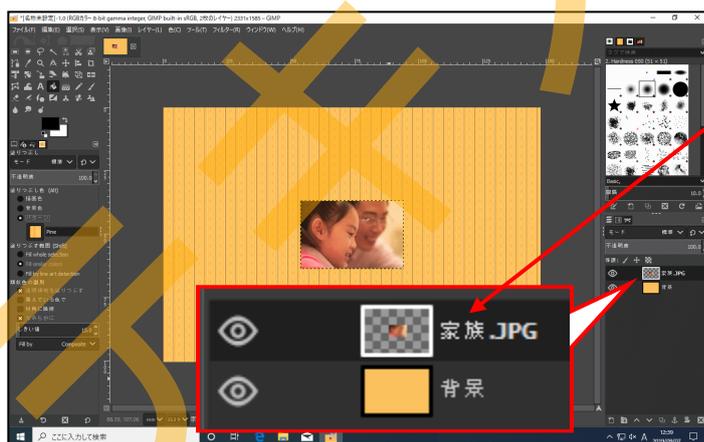
●開きたい画像を選択する操作です。

【開く(O)】 ボタンにポイントし、クリックします。



**注意!**

【レイヤーとして画像ファイルを開く】ダイアログボックス  
画面上の操作は終了しました。これ以降は、通常通り、**モニター  
全体の操作説明画面**となりますのでご注意ください。

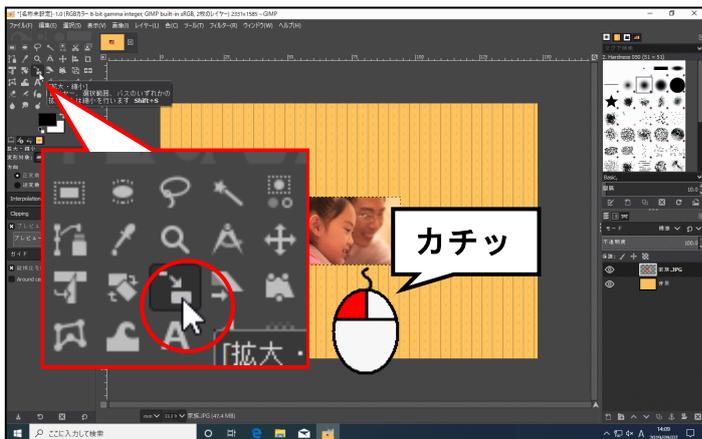


● 【開く(O)】 をクリックすると、選  
択した画像がレイヤーとして挿入  
されました。

## ② 写真の大きさを変更する

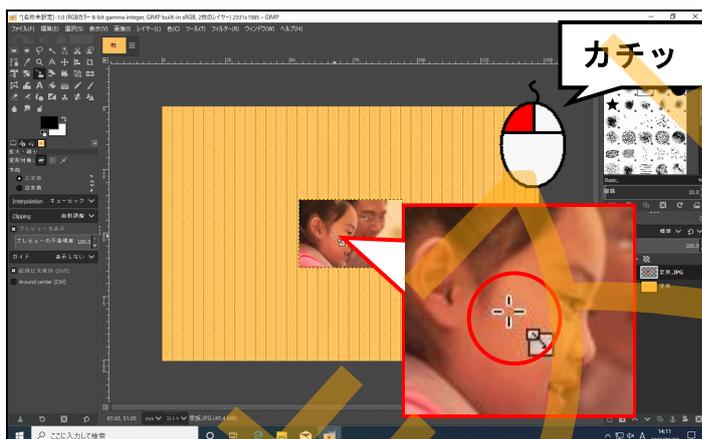
ここでは、「拡大・縮小」ツールを使用して、写真の大きさを変更します。

[ツールボックス] 中の  [拡大・縮小] ツールにポイントし、クリックします。

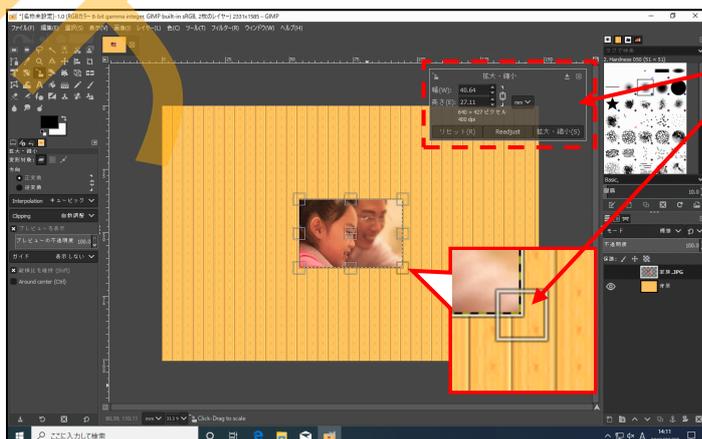


-  [拡大・縮小] ツールは、レイヤーや選択した範囲などを拡大・縮小するためのツールです。

先ほどレイヤーとして挿入した「家族」の写真にポイントし、クリックします。

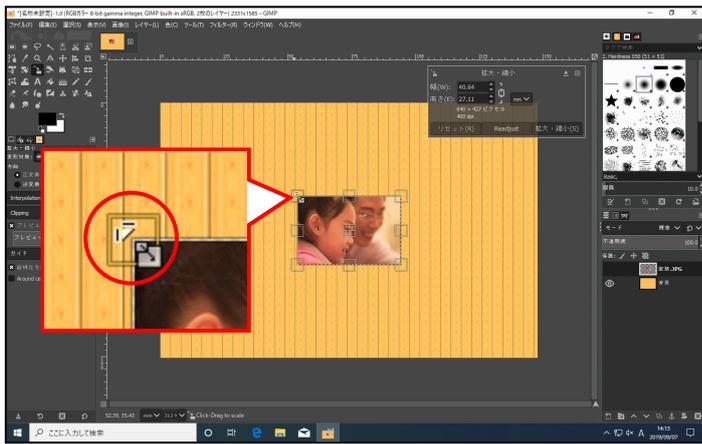


- 大きさを変更したい画像を選択します。

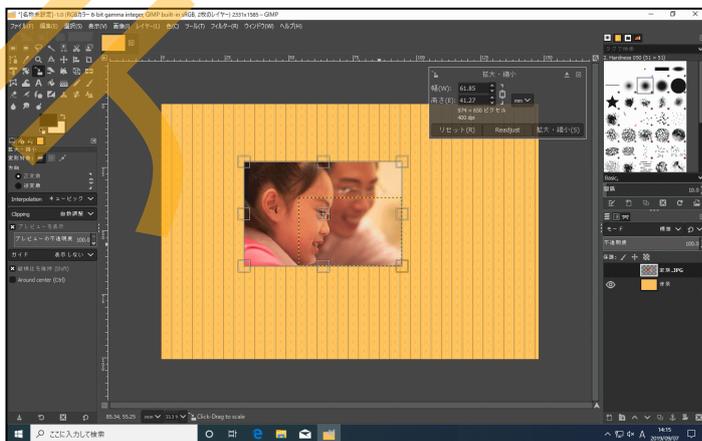
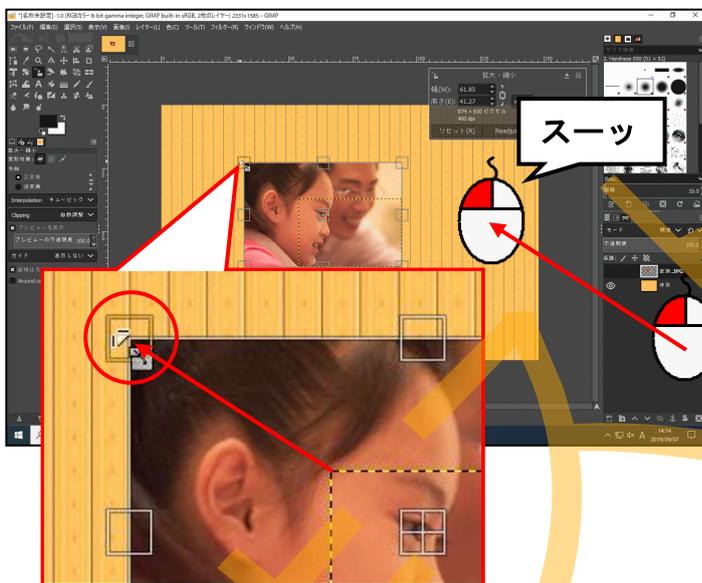


- 画像の中をクリックすると、画像の周りにサイズ変更ハンドルが表示され、同時に [拡大・縮小] ダイアログボックスが表示されました。

写真の左上のサイズ変更ハンドルにポイントします。

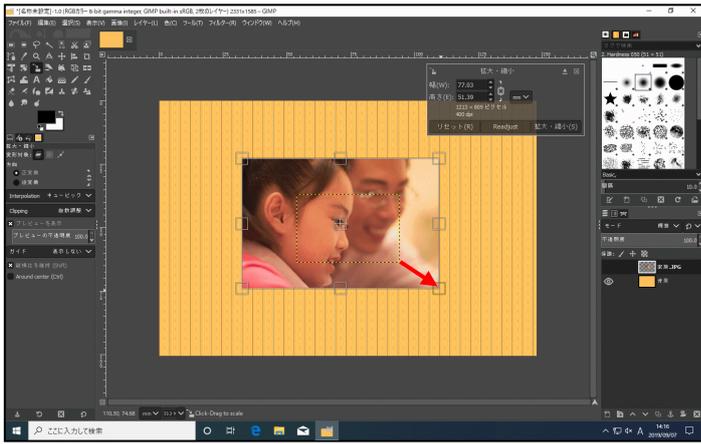


そのまま左上に向かってドラッグします。

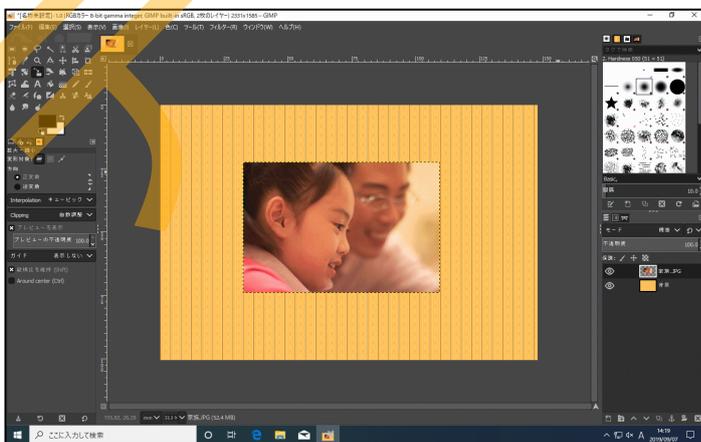
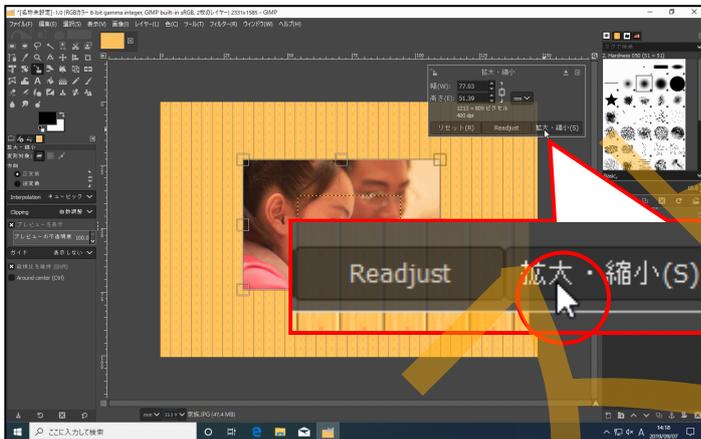


- マウスから指を離れた時点で画像のサイズが変更されます。ただし、まだ大きさが確定したわけではありません。

同様にして、写真の右下のサイズ変更ハンドルを使用して拡大しましょう。



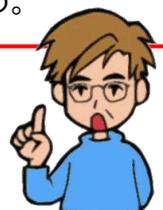
【拡大・縮小】ダイアログボックスの右下にある【拡大・縮小(S)】ボタンにポイントし、クリックします。



- 【拡大・縮小(S)】ボタンをクリックすると、画像の大きさが確定しました。

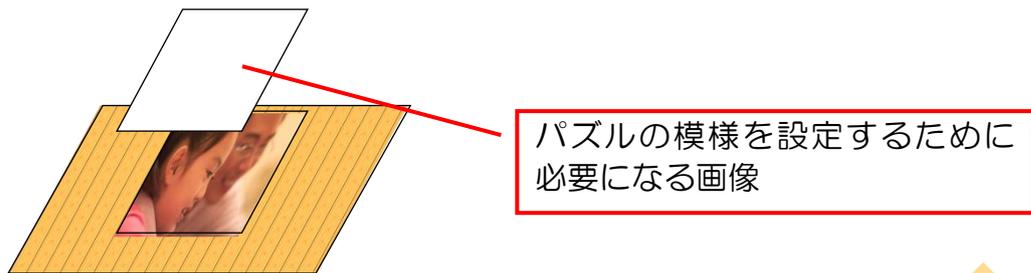
**注意!**

- 【拡大・縮小】ツールで、ドラッグしてサイズを変更する場合、必ず最後に【拡大・縮小(S)】ボタンをクリックして確定することを忘れないようにしましょう。



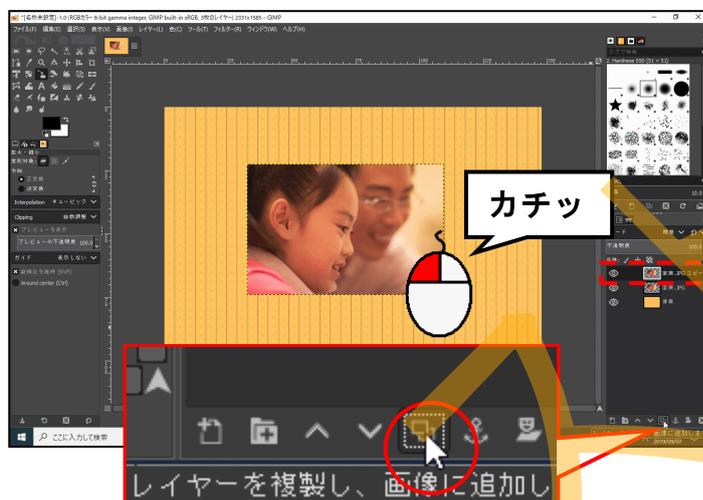
### ③ 画像（レイヤー）の複製

次の操作のために、写真のレイヤーを複製しておきます。これは、この後で写真と同じサイズの白い画像が必要になるため、行っておく操作になります。



写真と同じサイズの白い画像を作成する方法はいくつかありますが、写真のレイヤーを複製しておけば、簡単に作成することができます。

ダイアログの  [複製] ボタンにポイントし、クリックします。



● これからの操作のために、写真を複製しておきます。

●  [複製] ボタンをクリックすると、[家族.JPG コピー] というレイヤーが作成されます。

USB メモリーに「ポストカード」という名前で、xcf 形式で保存しておきましょう。

ケンちゃん「パターンで塗りつぶすと、簡単に模様を設定できるんですね。」



ウメさん「そうねえ。今度は違った模様で作ってみたいわね。」

くじら先生「そうですね。ほかにもたくさんの模様がありますから、今度作成するときには、違った模様でチャレンジしてみてください。それでは、ここから先は、もう少し複雑な操作になってきます。ひとつひとつの操作を確認しながら、ゆっくりと進めていきましょう。」

ケンちゃん「よーし、頑張るぞ！」

ウメさん「私も頑張るわ！」



#### (4) 複製したレイヤーを加工しよう

複製したレイヤーを元に、パズルの模様をつけていきます。

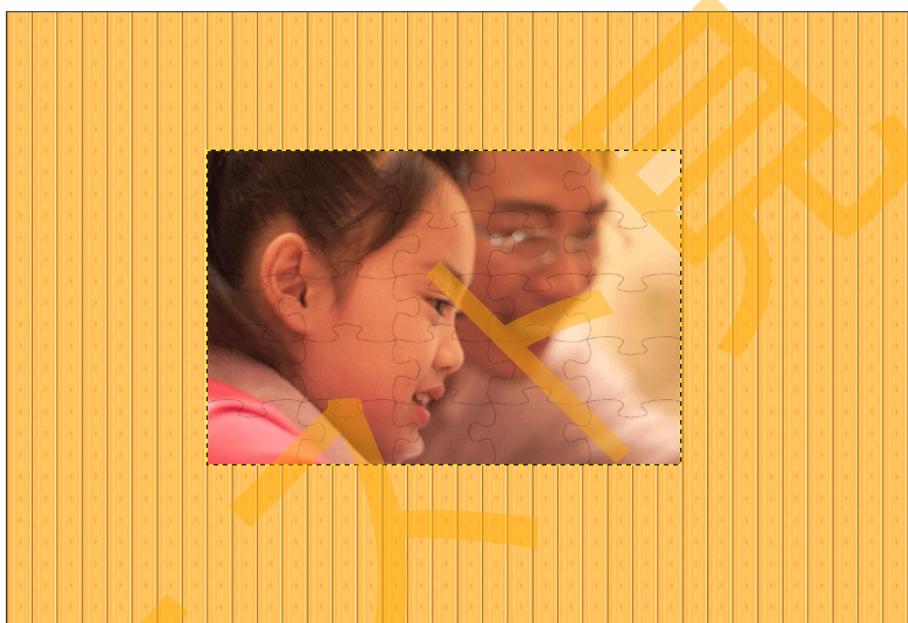


ウメさん 「いよいよパズルの模様をつけるのね！」

ケンちゃん 「さあ、早くフィルターを設定しましょう！」

くじら先生 「慌てないでください。複製したばかりのレイヤーに、そのままフィルターを設定することができるのですが、このままフィルターを設定してしまうと、困ったことになってしまいます。」

ウメさん 「困ったこと？」



くじら先生 「これは、写真にそのままフィルターを適用したものです。」

ケンちゃん 「何も困った感じには見えませんか？」

くじら先生 「見た目は、うまく加工できていますね。ですが、この後の操作が問題です。ここからパズルのピースを動かしたいのですが、そのためには動かしたいピースを選択する必要があります。」

ウメさん 「あ！楕円選択でも矩形選択でも選択できないわ！先生、どうすればいいの？」

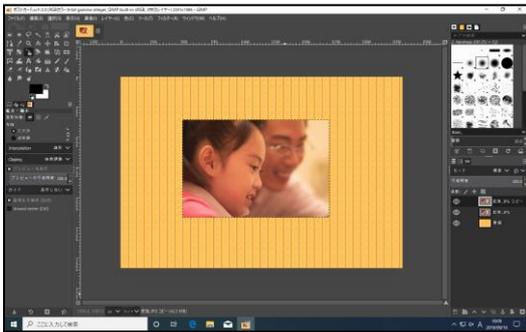


くじら先生 「この状態から、特定のパズルのピースを選ぶのは至難の業です。なので、そんなに難しい操作をしなくても済むような加工の方法がありますので、次のページから順番に操作をしていきましょう。」

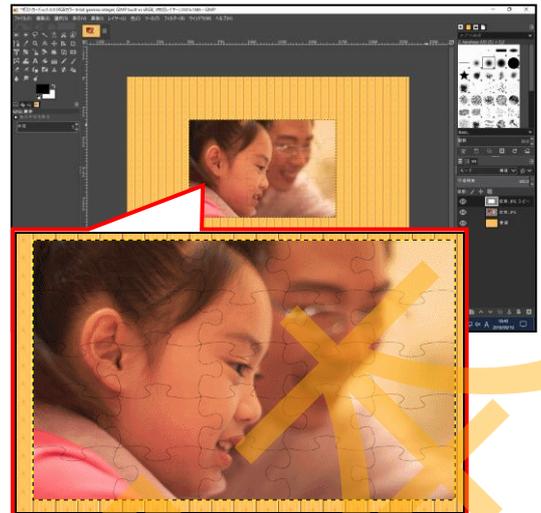


◆レイヤーを加工し、パズルの模様をつける方法をマスターしましょう。

操作前



操作後



操作は下からです！

① 白く塗りつぶす

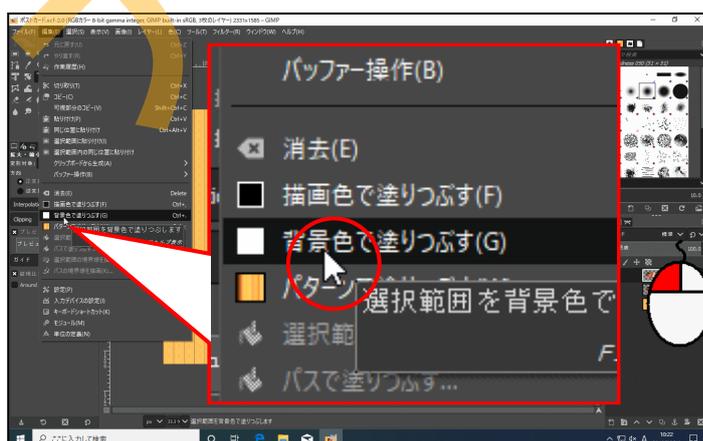
画像を白く塗りつぶすには【塗りつぶし】ツールを使う方法のほかに、【背景色で塗りつぶす】という方法があります。画像にいろいろな模様がある時に【塗りつぶし】ツールを使っても、模様が残ってしまったり、うまく塗りつぶせないことがありますので、今回は【背景色で塗りつぶす】という方法をマスターしていきましょう。

メニューバーの【編集(E)】にポイントし、クリックします。

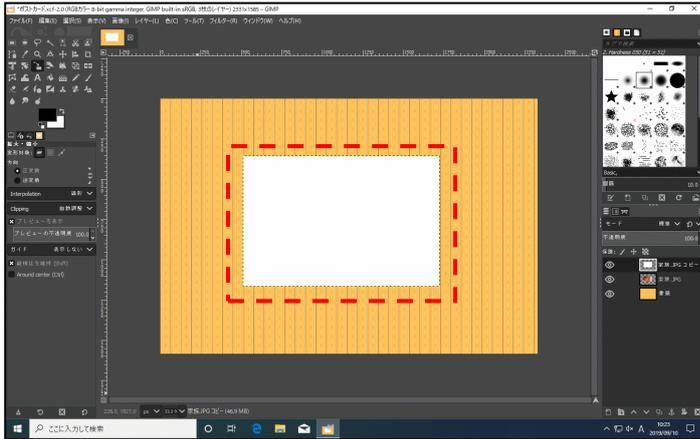


●【家族.JPG コピー】レイヤーが選択されていることを確認してから操作してください。

表示されたメニューの 【背景色で塗りつぶす(G)】にポイントし、クリックします。



● 【背景色で塗りつぶす(G)】は、設定されている背景色で塗りつぶす機能です。既定の背景色は白色です。

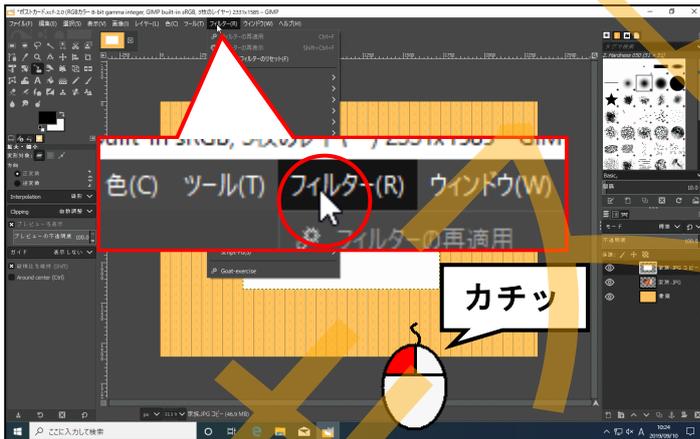


- □ [背景色で塗りつぶす(G)] をクリックすると、写真のサイズに白色が設定されました。

## ② パズルの模様作り

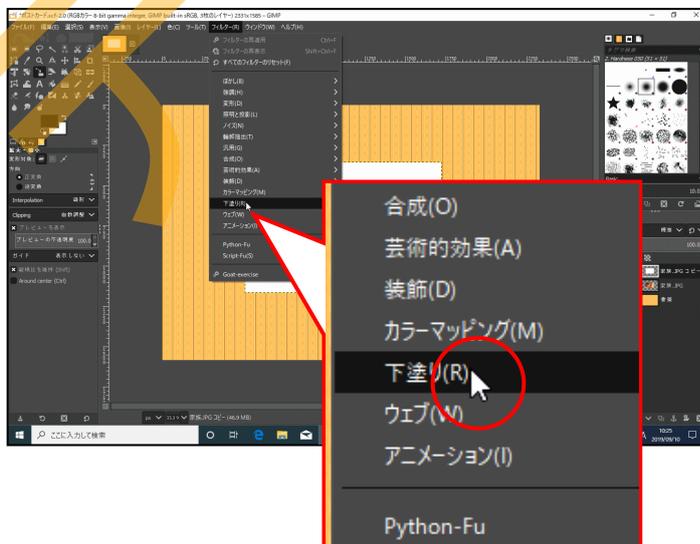
白く塗りつぶしたレイヤーにフィルターを適用して、パズルの模様を作成していきます。

メニューバーの [フィルター(R)] にポイントし、クリックします。



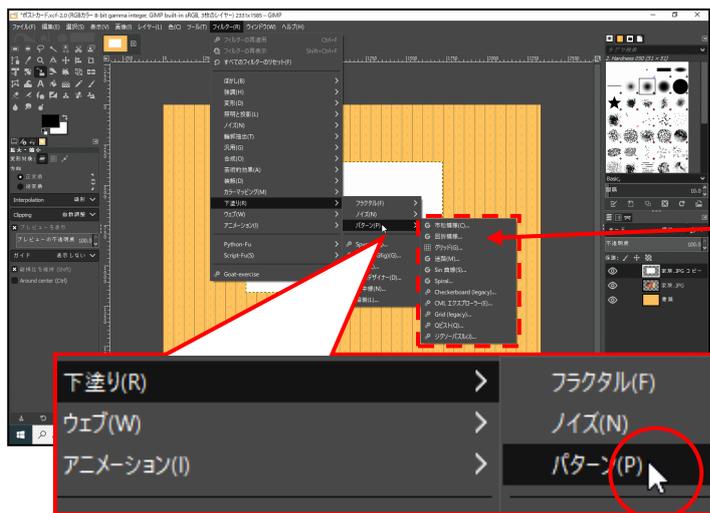
- [家族.JPG コピー] レイヤーが選択されていることを確認してから操作してください。

表示されたメニューの [下塗り(R)] にポイントします。



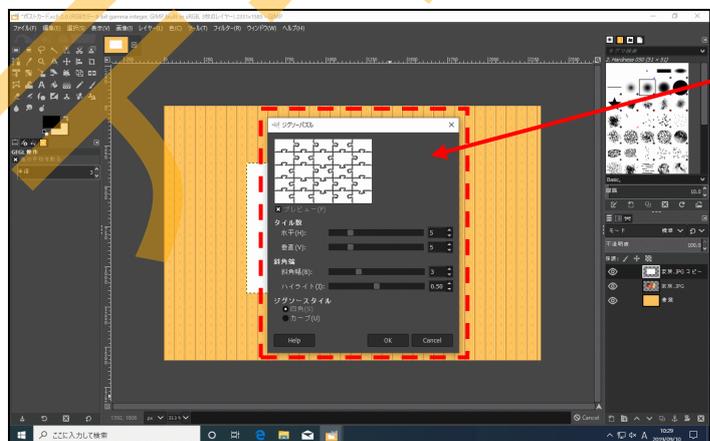
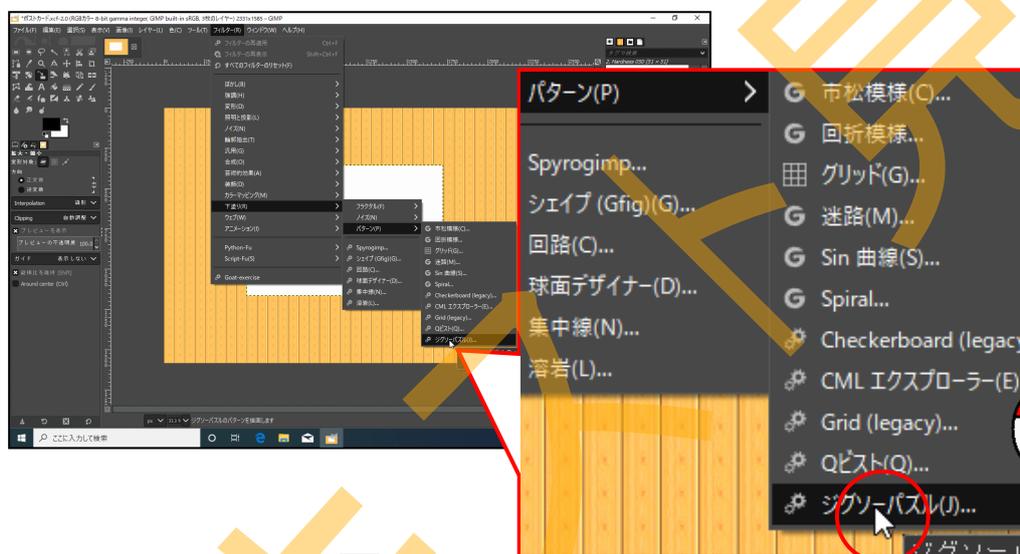
- [下塗り] は、画像に様々な模様を設定するためのフィルターがまとめられています。

横に表示されたメニューの [パターン(P)] にポイントします。



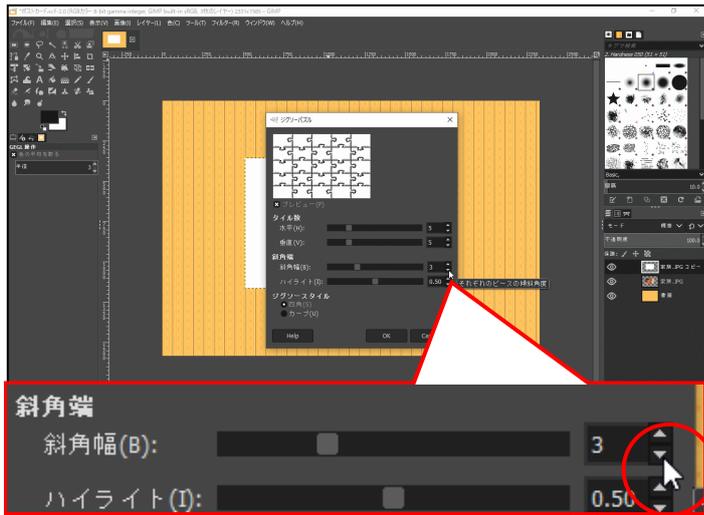
- [パターン] の中には、規則性のある模様がまとめられています。
- [パターン(P)] にポイントすると、設定できる模様の一覧が表示されます。

さらに横に表示された一覧の [ジグソーパズル(J)...] にポイントし、クリックします。

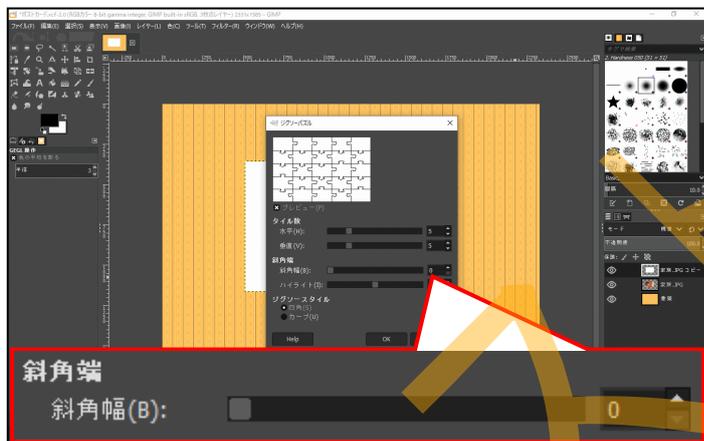


- [ジグソーパズル(J)...] をクリックすると、画像にジグソーパズルの模様をつけるための、[ジグソーパズル] ダイアログボックスが表示されます。

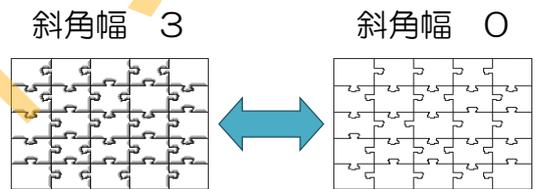
**[斜角幅(B)] の右側の ▼ にポイントし、数値が「0」になるまでクリックします。**



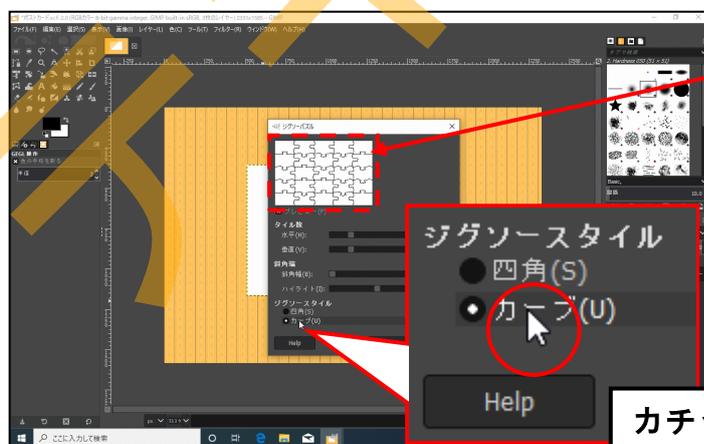
●斜角幅はパズルの立体感に影響する数値ですが、ここで立体的になるように設定すると、後の操作が行いにくくなるので、ここでは「0」を指定します。



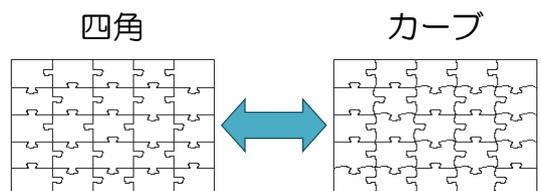
● [斜角幅] の数値が「0」になると、[ジグソーパズル] ダイアログボックスの左上のプレビュー画面に表示されているパズルが変化します。



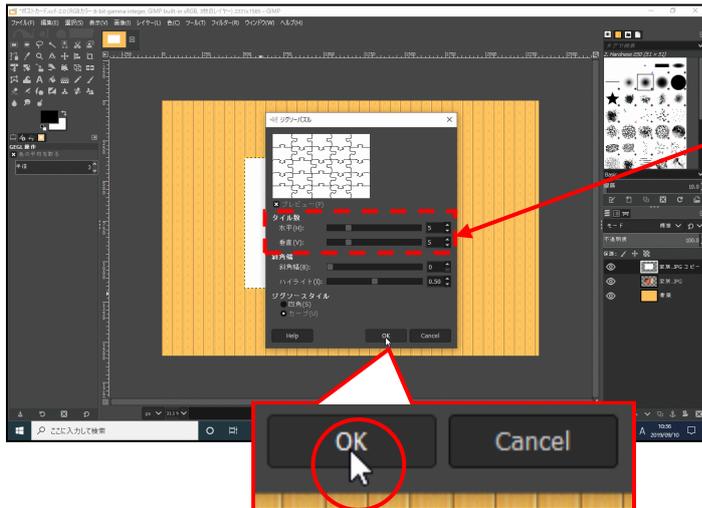
**[ジグソースタイル] の下の [カーブ(U)] にポイントし、クリックします。**



● [ジグソースタイル] では、パズルのピースの角を設定します。[カーブ(U)] をクリックすると、ダイアログボックス上部のプレビュー画面が変化します。

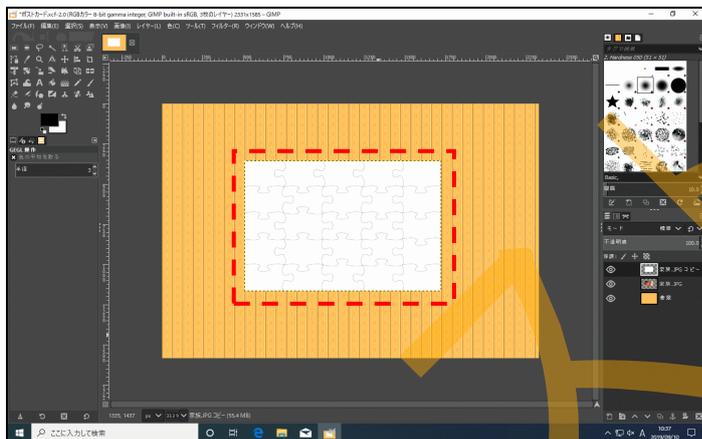


[ジグソーパズル] ダイアログボックスの中央下の [OK] ボタンにポイントし、クリックします。



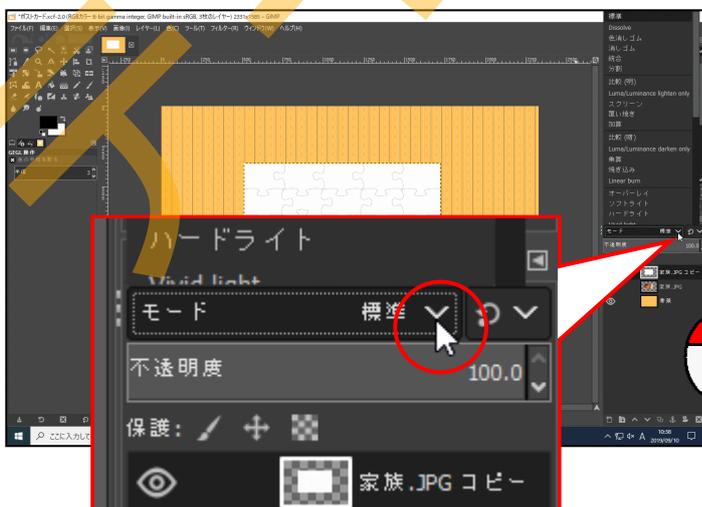
余裕があれば読んでね

- [タイル数] の数値を変更すると、パズルのピース数を変更することが可能です。
- 今回は、既定の数値のままパズルを作成します。



- [OK] ボタンをクリックすると、[学校.JPG コピー] レイヤーにジグソーパズルの模様が設定されます。

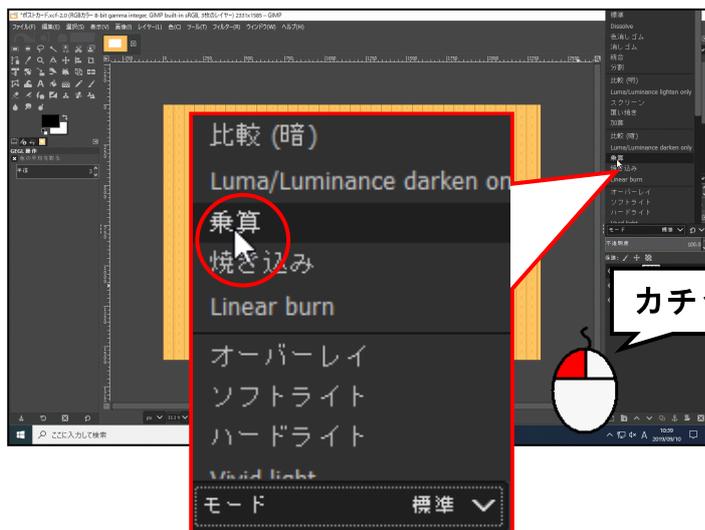
ダイアログの [モード 標準] の右側の  にポイントし、クリックします。



- 模様を設定したレイヤーの、レイヤーモードを変更する操作です。

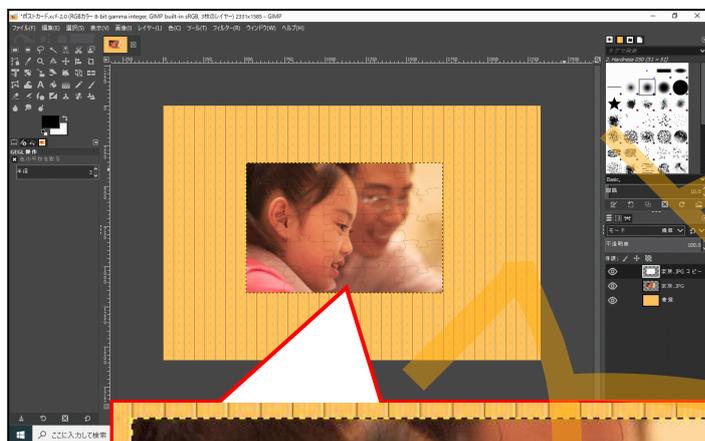
カチッ

表示された一覧から [乗算] にポイントし、クリックします。



余裕があれば読んでね

- **【乗算】** は、下のレイヤーに対し、乗算に設定したレイヤーの色を掛け合わせるレイヤーモードです。掛け合わせる上下のレイヤーの色の濃い部分は黒く、色の薄い部分は、ほとんどそのまま透過されます。



- **【乗算】** をクリックすると、レイヤーの重なり方が変化し、すぐ下のレイヤーと、模様を設定したレイヤーが合成されたように表示されます。

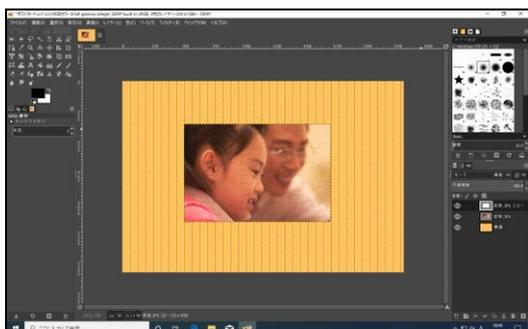


## (5) パズルのピースを動かそう

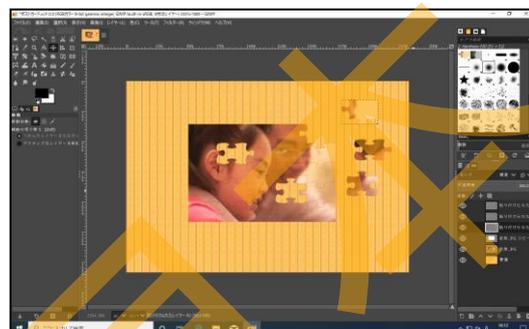
ここでは、別のレイヤーを元を選択範囲を作成し、切り取りや貼り付けの操作を行います。

◆設定した模様に合わせて、別のレイヤーの画像を移動させる方法をマスターしましょう。

操作前



操作後

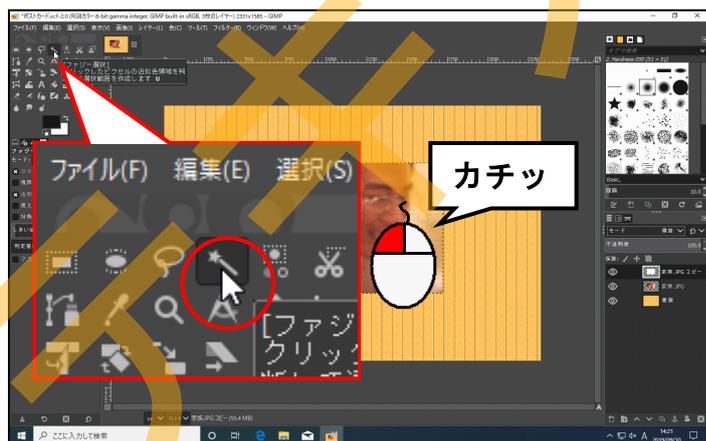


操作は下からです！

### ① 選択

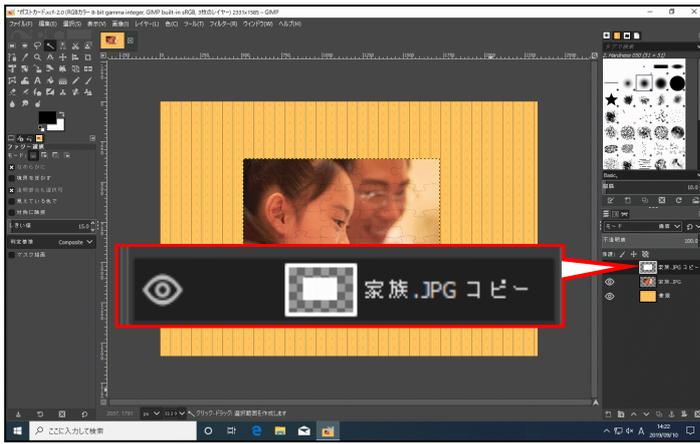
選択範囲を作成するには様々なツールや方法がありますが、ここでは【ファジー選択】ツールというツールを使用します。

ツールボックスの  【ファジー選択】 ツールにポイントし、クリックします。



-  【ファジー選択】 ツールは、クリックした場所を中心に、隣接する似た色の部分を自動的に選択できるツールです

ダイアログの「家族.JPG コピー」レイヤーが選択されていることを確認します。

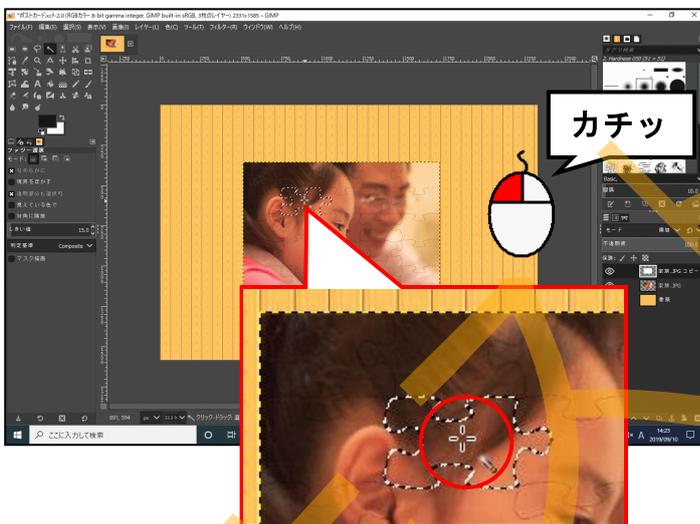


- 選択範囲を作成するためには、パズルの模様が設定されているレイヤーを選択しておく必要があります。

**注意!**

- 「家族.JPG コピー」レイヤーが選択されていない方はクリックして選択しておきましょう。また 2 個目以降のピースを移動する際にも「家族.JPG コピー」レイヤーを選択しておきましょう。

ジグソーパズルの中の、任意のマスにポイントし、クリックします。

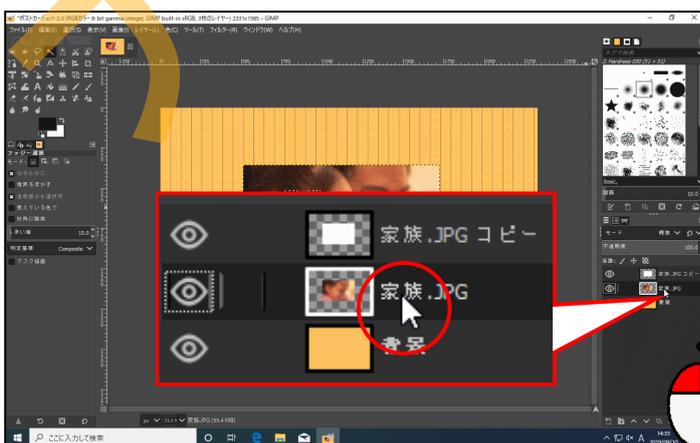


- 移動させたいピースを選択する操作です。クリックすると、その部分のピースが選択されます。

## ② 切り取り

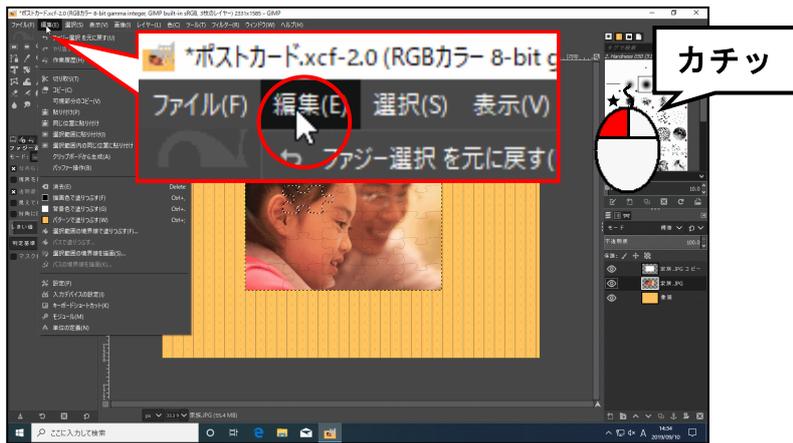
選択した部分のピースを、切り取ります。

ダイアログの [家族.JPG] レイヤーにポイントし、クリックします。

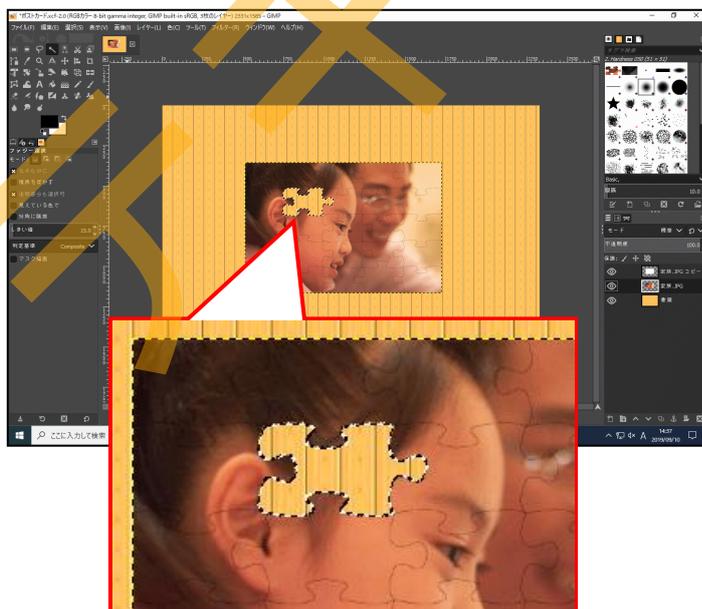
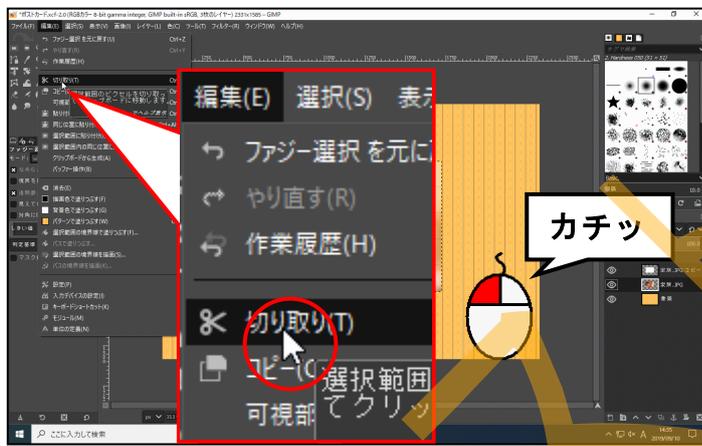


- 移動させたいのは、模様ではなく写真なので、写真のレイヤーを選択します。

メニューバーの [編集(E)] にポイントし、クリックします。



表示されたメニューの ⌘ [切り取り(T)] にポイントし、クリックします。



- ⌘ [切り取り(T)] をクリックすると、選択範囲に合わせて写真が切り取られます。

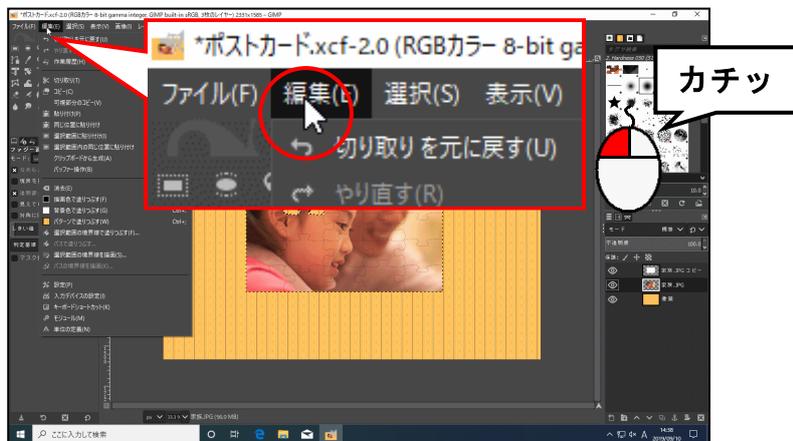
余裕があれば読んでね

- 画像によっては、切り取った部分の後ろが白く残る場合があります。白い部分を残さないためには、あらかじめ、挿入した画像のレイヤーに「アルファチャンネル」を追加しておく必要があります。アルファチャンネルの追加方法は P21 ② アルファチャンネルを追加を参照してください。

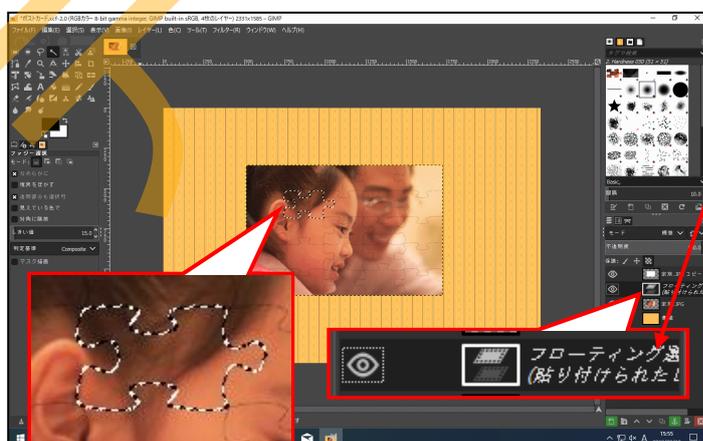
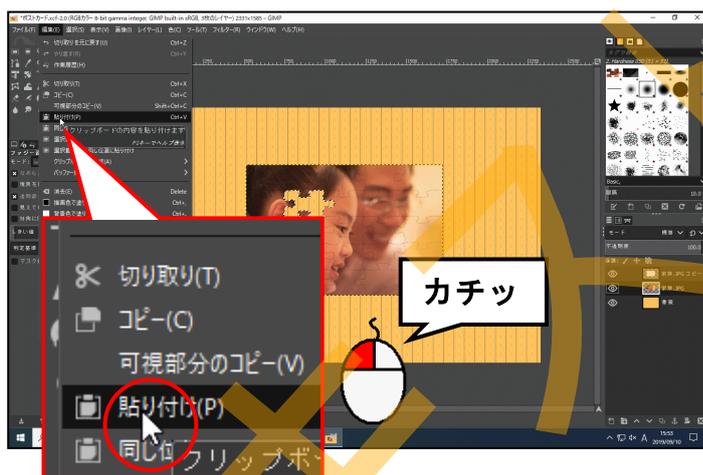
### ③ 貼り付け

切り取ったピースは、貼り付けをしないと画面上に表示されないので、貼り付け操作を行います。

メニューバーの **【編集(E)】** にポイントし、クリックします。

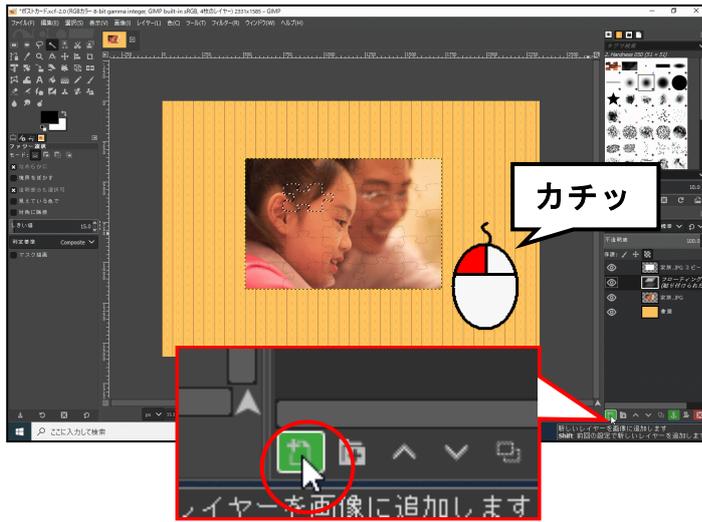


表示されたメニューの **【貼り付け(P)】** にポイントし、クリックします。

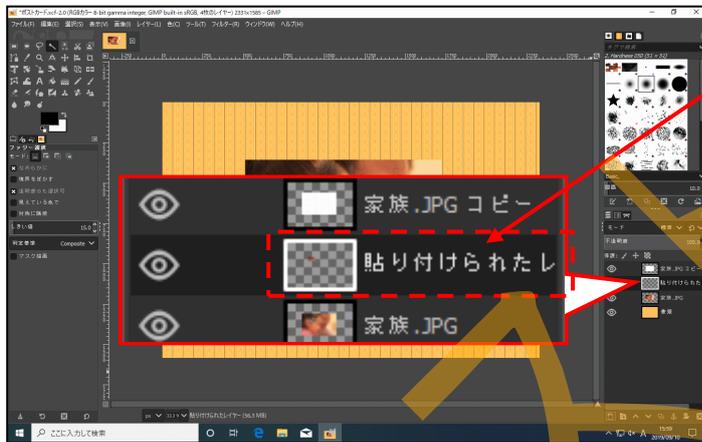


- **【貼り付け(P)】** をクリックすると、**【フローティング選択領域】** という形で、先ほど切り取った画像が貼り付けられます。
- 一度切り取って貼り付けられた画像は、元のレイヤーとは別のレイヤーとして作成されます。

ダイアログの  [新規レイヤー] ボタンにポイントし、クリックします。

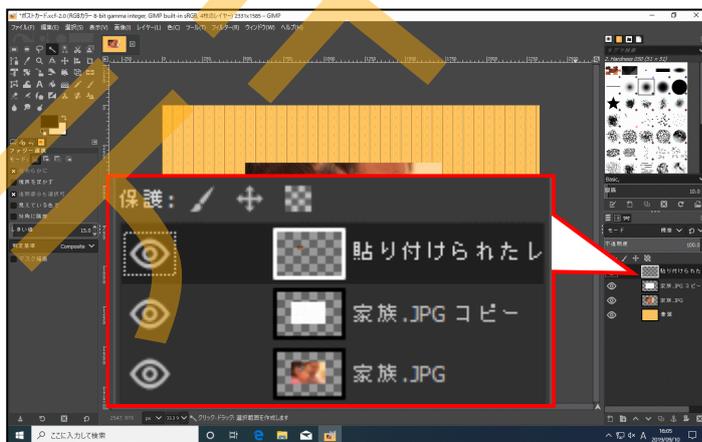


- [フローティング選択領域] は、画像として確定されていない状態なので、 [新規レイヤー] ボタンをクリックして、レイヤーとして確定する必要があります。



-  [新規レイヤー] ボタンをクリックすると、[フローティング選択領域] と表示されていたレイヤー名が、[貼り付けられたレイヤー] に変化します。

[張り付けられたレイヤー] を [家族.JPG コピー] レイヤーの上に移動しましょう。

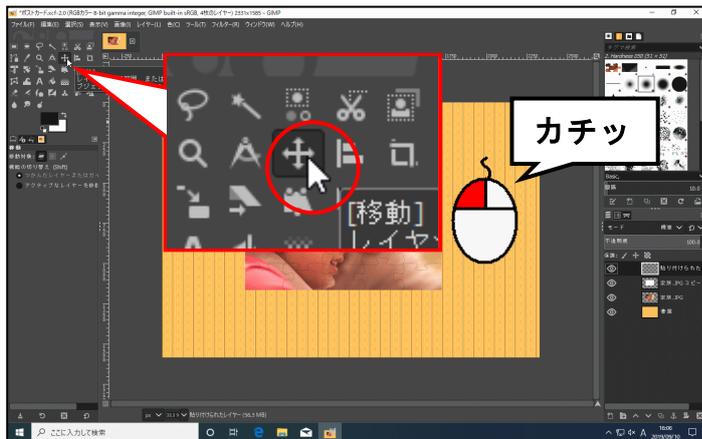


- レイヤーの移動方法を忘れた方は、P15 ② レイヤーの移動を参照してください。

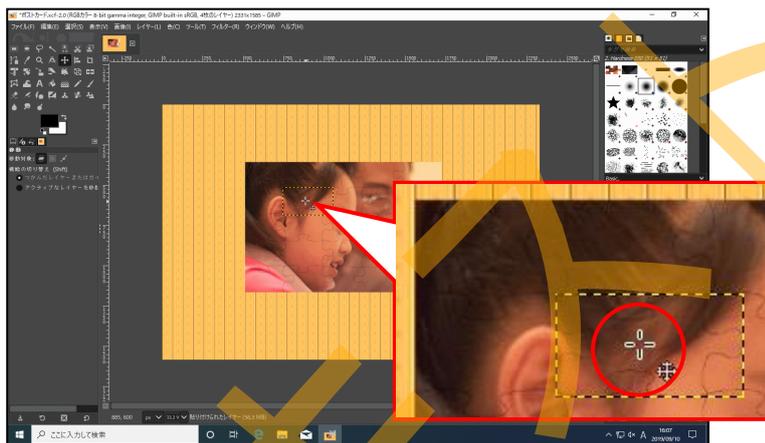
#### ④ 移動

貼りつけたピースを、 [移動] ツールを使って右側の余白部分に移動させましょう。

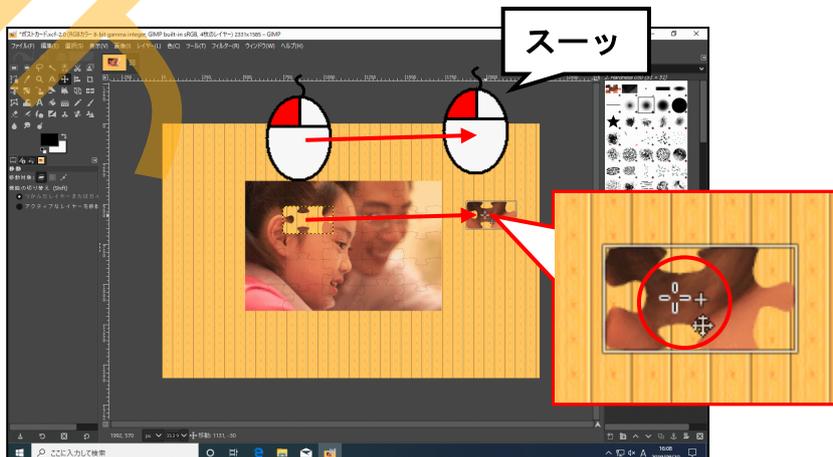
ツールボックスの  [移動] ツールにポイントし、クリックします。

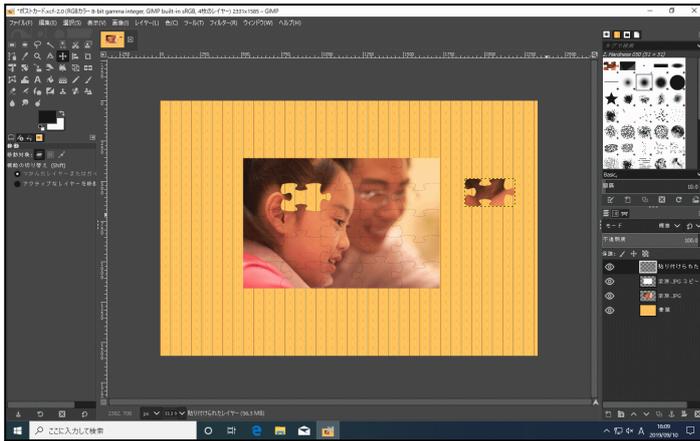


先ほど貼り付けたパズルのピースにポイントします。



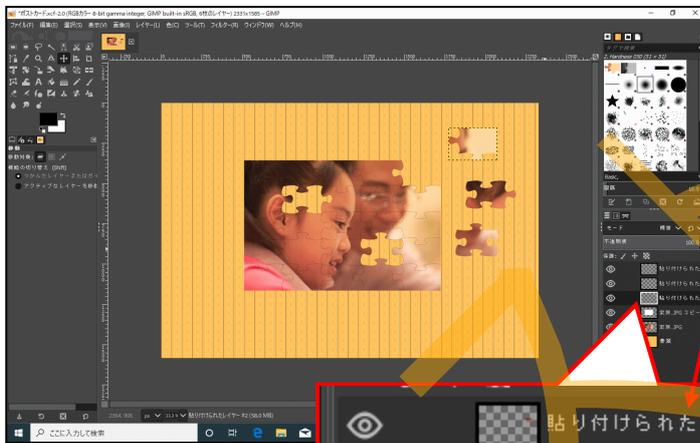
そのまま右側のポストカードの空いた部分へドラッグします。





画像の移動に関する補足説明 P159

同様にして、P93 ①から④の操作を繰り返し、あと2つピースを移動させましょう。



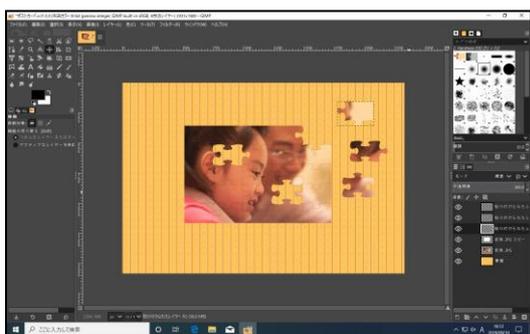
●ここまでの操作で「貼り付けられたレイヤー」が3つできました。

## (6) パズルに立体感をつける

パズルに立体感をつけるには、**バンプマップ**と呼ばれるフィルターを適用します。**バンプマップ**は、用意した画像を元に、画像表面に凸凹があるかのように見せる手法です。（「バンプ=こぶ、隆起」を設定するための画像なので、**バンプマップ**と呼ばれます）画像編集に限らず、3DCG の分野で多く使われる手法です。

◆パズルにフィルターを適用し、立体感をつける方法をマスターしましょう。

操作前



操作後



操作は次ページからです！

### ① ぼかし

まずはフィルターを適用し、パズルの模様をぼかします。



ウメさん「先生、このぼかして必要なの？」

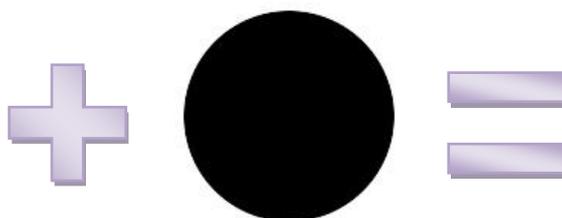
ケンちゃん「僕も気になります。別にぼかしをしなくても、立体感をつけることはできるんですよね？」

くじら先生「そんなお二人に、バンプマップを使うとどうなるのか、ということの説明のためにいくつか画像を用意してみました。まずは、バンプマップを使うとどうなるのか、というものです。」

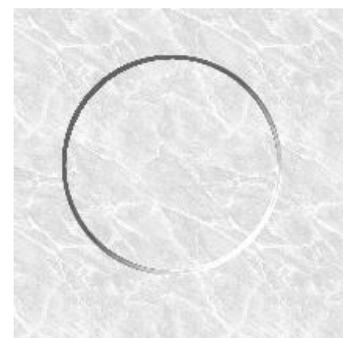
元の画像



凸凹の元になる画像  
(バンプマップ)



設定後の画像



ケンちゃん「すごいですね！立体に見えますよ！」

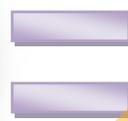
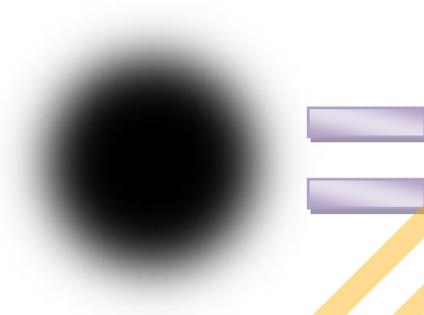


くじら先生「今度は、バンプマップにぼかしを追加した例を紹介しましょうね。  
ぼかしを設定すると、どう違うのかを確認してみましょう」

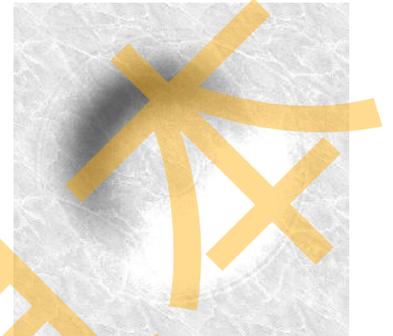
元の画像



凸凹の元になる画像  
(バンプマップ)



設定後の画像



ウメさん「凄い！今度は滑らかに立体になってるわ！」

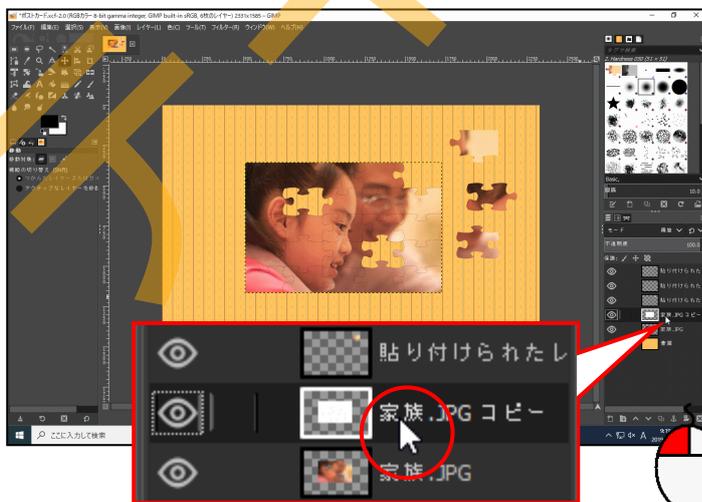


ケンちゃん「ほんとですね！凸凹の元になる画像にぼかしを設定するのとは、こんなに違いが出るんですね…」

くじら先生「そうなんです。これは、違いを知ってもらうために、極端な例を出しましたが、今回のパズルの加工でも仕組みは同じです。  
角ばったパズルではなく、滑らかな立体感を出すために、テキストに沿って、まずは、ぼかしを設定するところから順番に操作を進めていきましょう。」

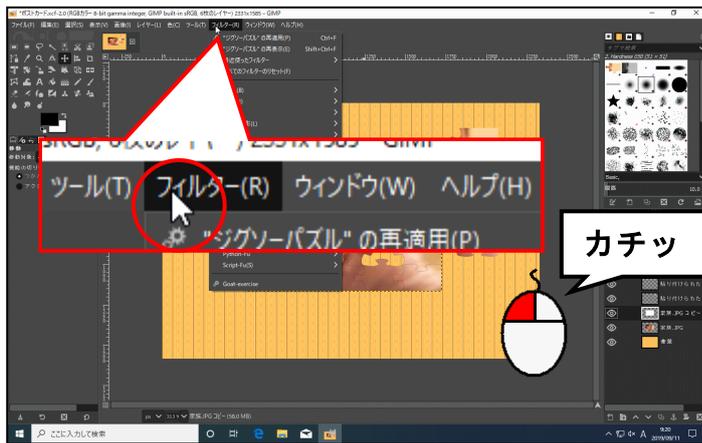


ダイアログの [家族.JPG コピー] レイヤーにポイントし、クリックします。

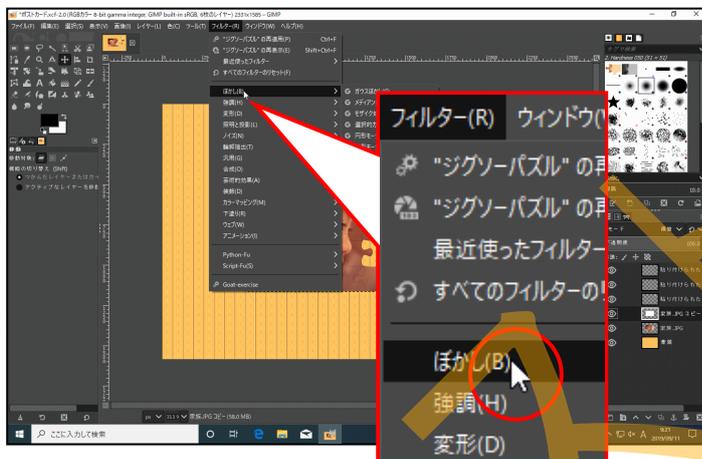


●写真に立体感をつけるためには、パズルの模様をつけたレイヤーに、ぼかしを設定する必要があるため、ここで [家族.JPG コピー] レイヤーを選択します。

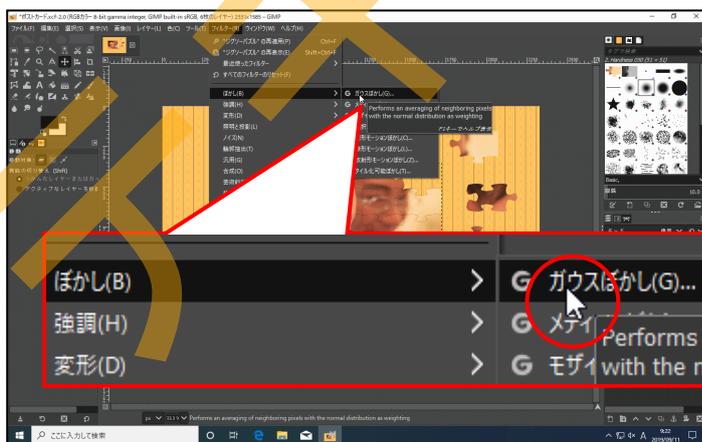
メニューバーの [フィルター(F)] にポイントし、クリックします。

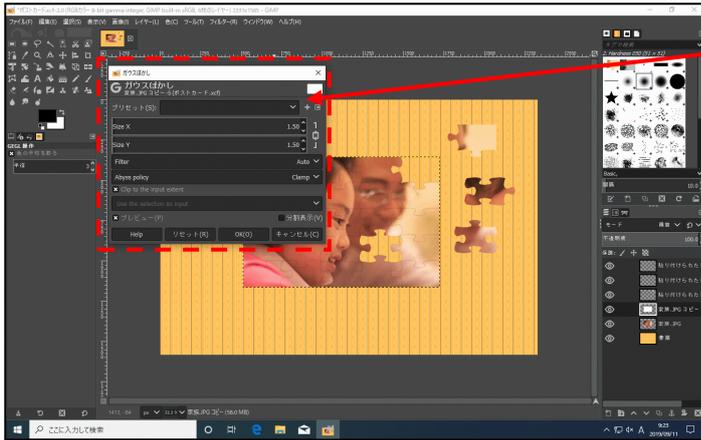


表示されたメニューの [ぼかし(B)] にポイントします。



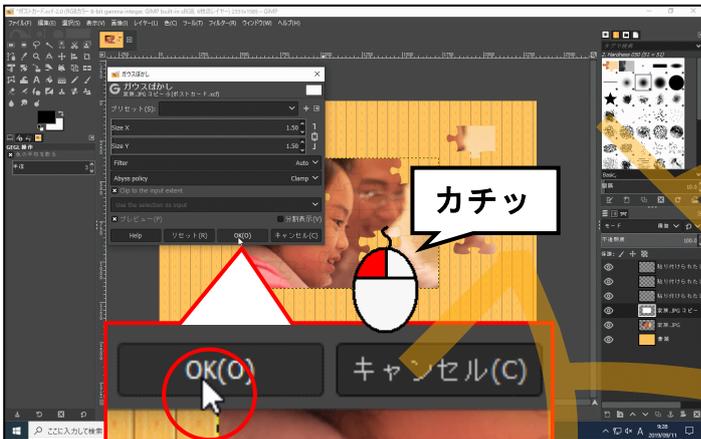
さらに表示されたメニューの [ガウスぼかし(G)...] にポイントし、クリックします。



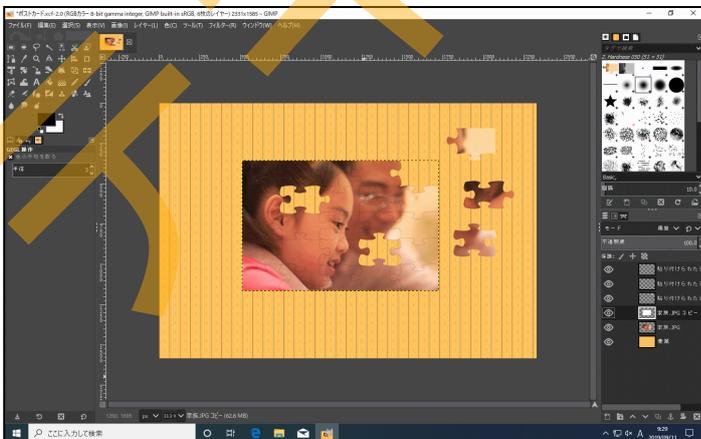


- [Gaussian Blur (G)...] をクリックすると、ぼかしの量を調整するための [Gaussian Blur] ダイアログボックスが表示されます。

[Gaussian Blur] ダイアログボックスの中央下の [OK(O)] ボタンにポイントし、クリックします。



- 今回は、特に数値を変更せずにぼかしを確定します。

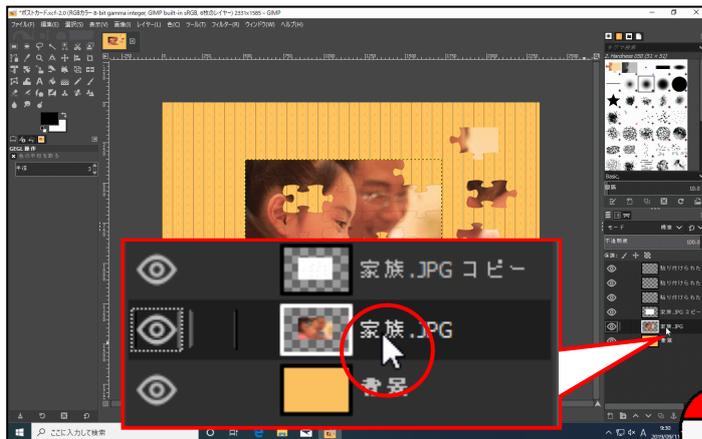


- [OK(O)] ボタンをクリックすると、指定したぼかしの量で、ぼかしが設定されます。

## ② フィルターの適用

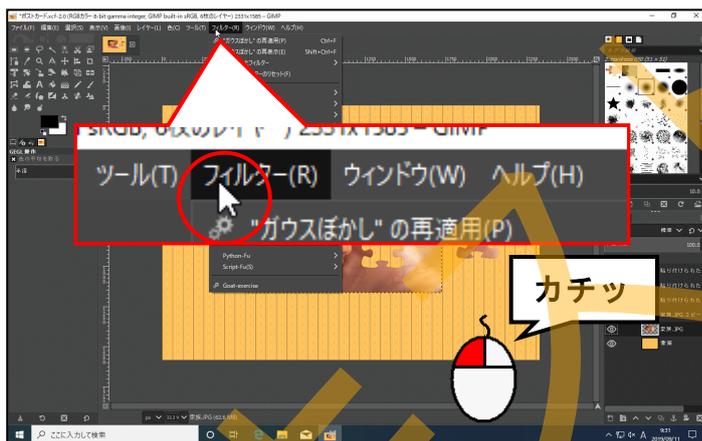
フィルターを適用し、写真に立体感を与え、パズルらしさを表現していきます。

ダイアログの [家族.JPG] レイヤーにポイントし、クリックします。

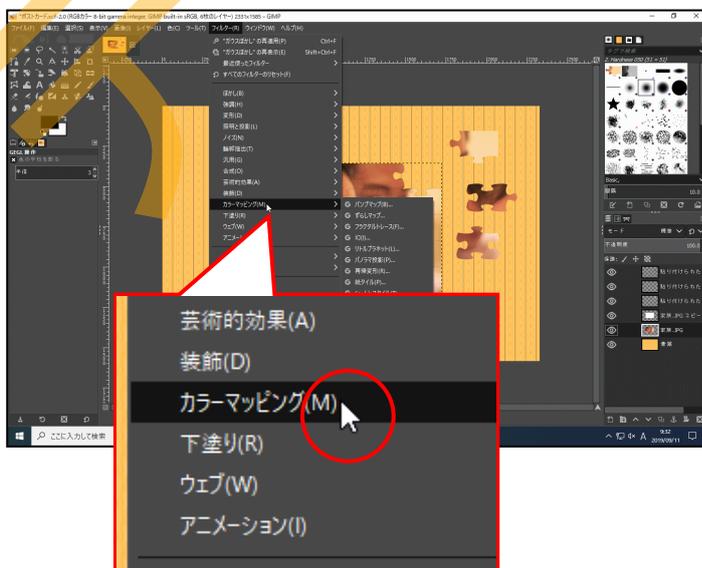


●ぼかしを設定したのは模様が付いているレイヤーでしたが、実際に立体感をつけるのは写真に対してなので、ここで [家族.JPG] レイヤーを選択します。

メニューバーの [フィルター(F)] にポイントし、クリックします。

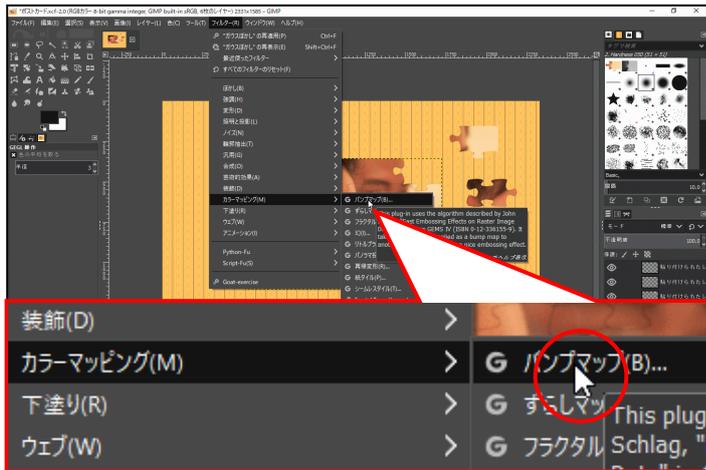


表示されたメニューの [カラーマッピング(M)] にポイントします。

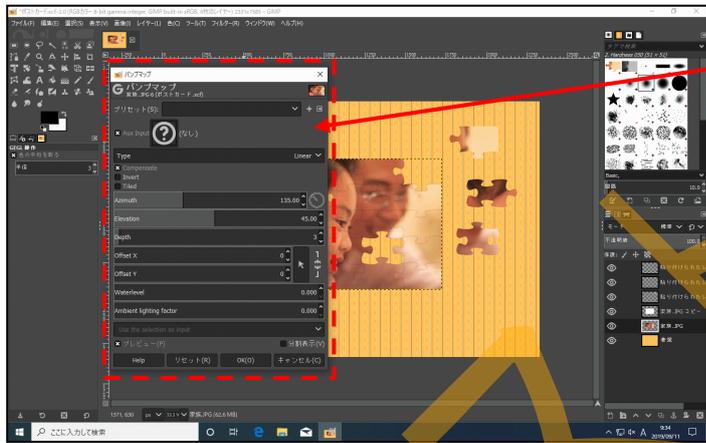


● [カラーマッピング] も、[下塗り]と同様に、画像に様々な模様を設定するためのフィルターです。

表示されたメニューの [バンプマップ(B)...] にポイントし、クリックします。

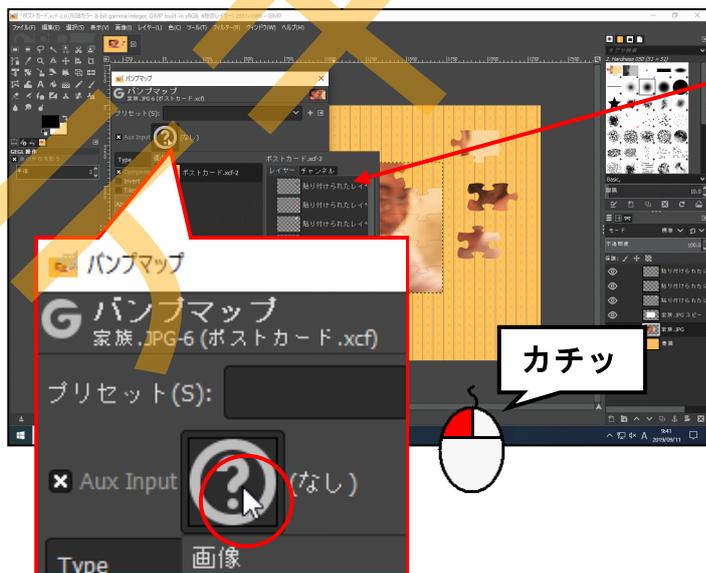


● [バンプマップ] は、バンプマップと呼ばれる画像を元に、選択した画像に凸凹加工を行うためのフィルターです。



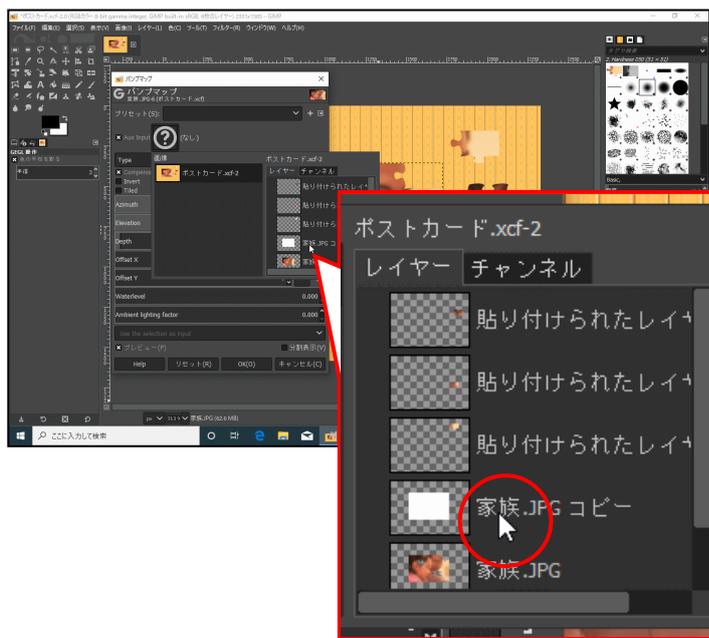
● [バンプマップ(B)...] をクリックすると、凸凹の元になるバンプマップの選択や、凸凹の深さなどを設定するための [バンプマップ] ダイアログボックスが表示されます。

[バンプマップ] ダイアログボックスの [?] にポイントし、クリックします。

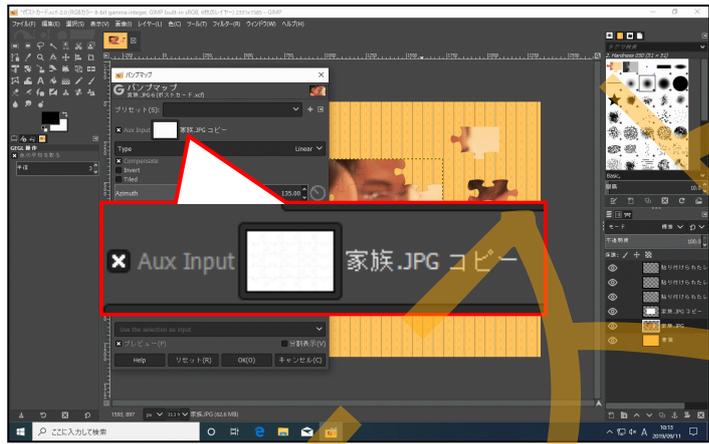


● バンプマップを指定するための操作です。[?] をクリックすると、バンプマップに指定できるレイヤーの一覧が表示されます。

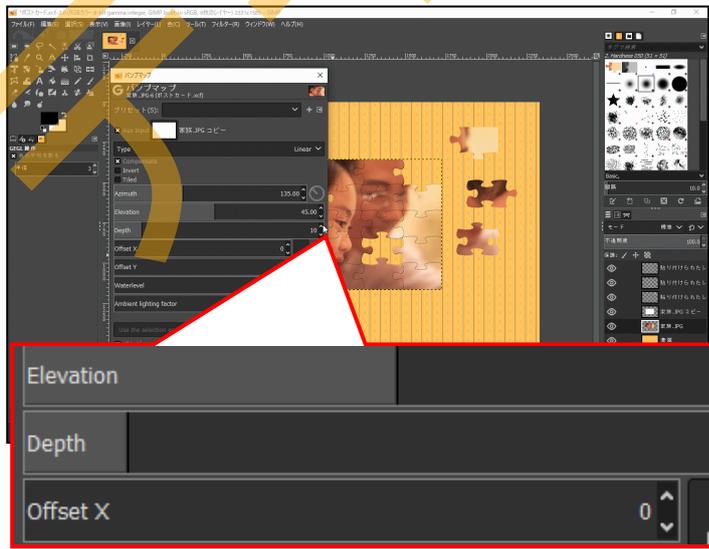
表示された一覧の「家族.JPG コピー」にポイントし、ダブルクリックします。



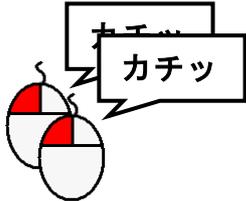
●ここで選ぶのは、凸凹の元になるバンプマップです。ぼかしを設定したパズル模様のレイヤーをバンプマップに指定したいので、ここでは「家族.JPG コピー」を選択します。



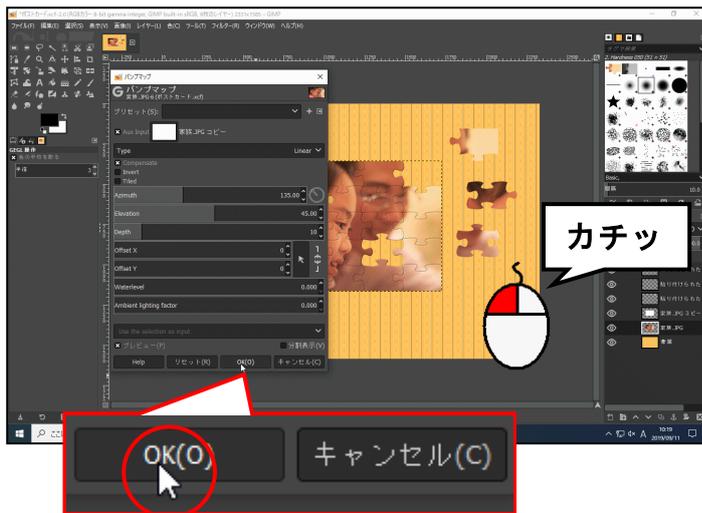
[バンプマップ] ダイアログボックスの、深さを調整できる [Depth] のパラメーターの数字を上げる ▲ にポイントし、「10」になるまで、クリックします。



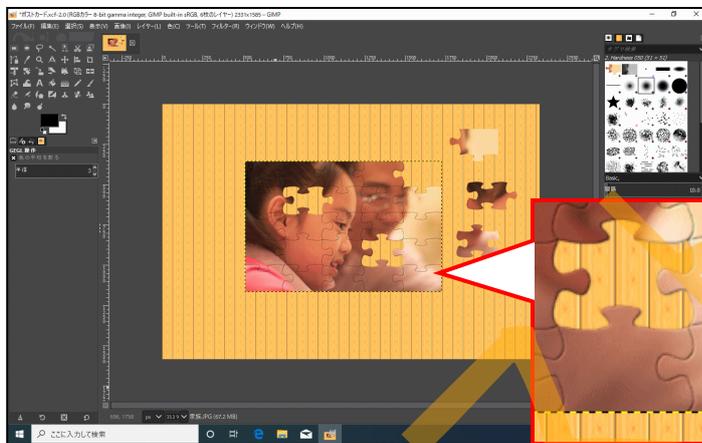
● [Depth] は、凸凹の深さを調整する数値です。



[バンプマップ] ダイアログボックスの右下の [OK(O)] ボタンにポイントし、クリックします。



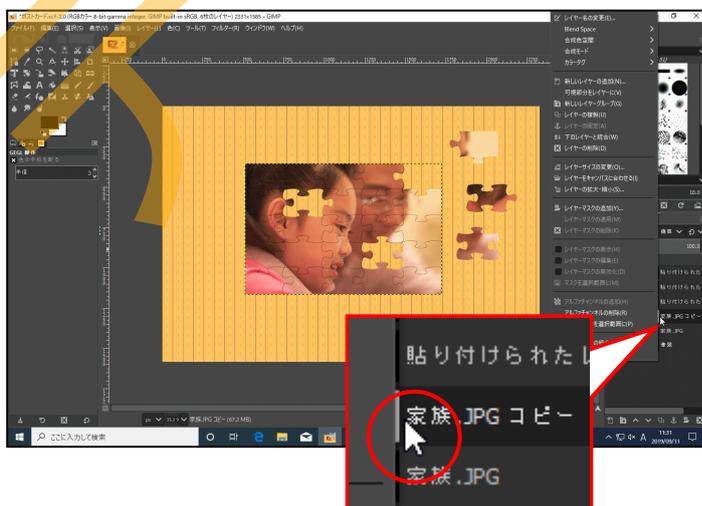
● [OK(O)] ボタンをクリックすると、バンプマップが適用され、写真に凸凹が設定されます。



### ③ 下のレイヤーと統合

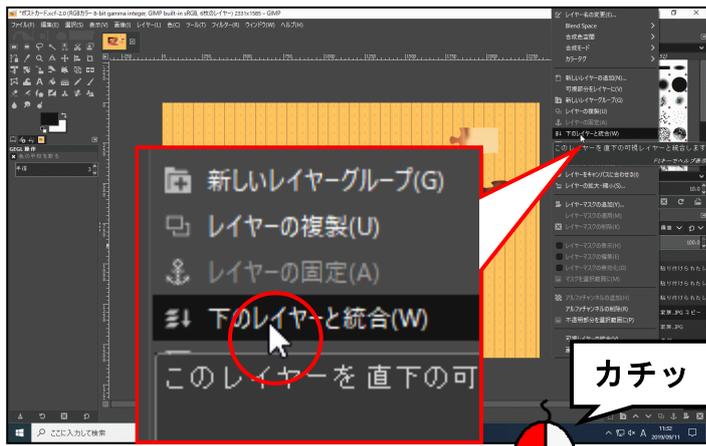
複数のレイヤーをそのままにしておくと、今どのレイヤーを操作しているか分からなくなることがあるので、一つにまとめてもいいレイヤーは、まとめておきましょう。

ダイアログの [家族.JPG コピー] レイヤーにポイントし、右クリックします。



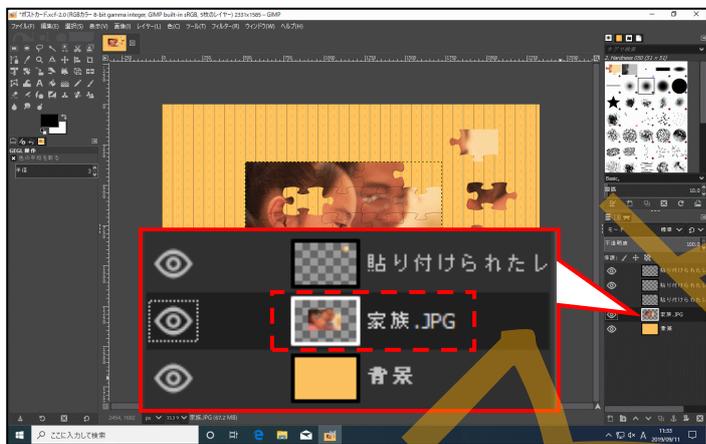
●これ以降は、「パズルの模様」のレイヤーと「写真」のレイヤーを分けておく必要はないので、ここで一つにまとめておきます。

表示されたメニューの  [下のレイヤーと統合(W)] にポイントし、クリックします。



●  [下のレイヤーと統合(W)] は、選択したレイヤーと、すぐ下のレイヤーを一つにまとめるための機能です。

● 統合するレイヤーは、[家族.JPG コピー] レイヤーと、[家族.JPG] レイヤーのことを指します。

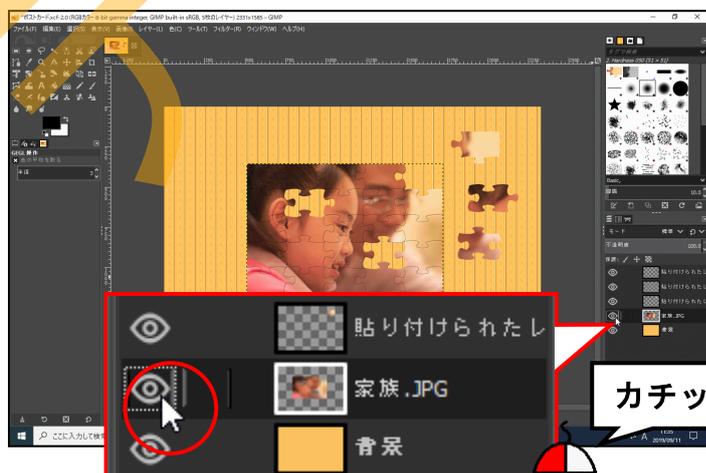


●  [下のレイヤーと統合(W)] をクリックすると、[家族.JPG コピー] レイヤーと [家族.JPG] レイヤーが一つにまとまりました。

#### ④ 輪郭線を描く

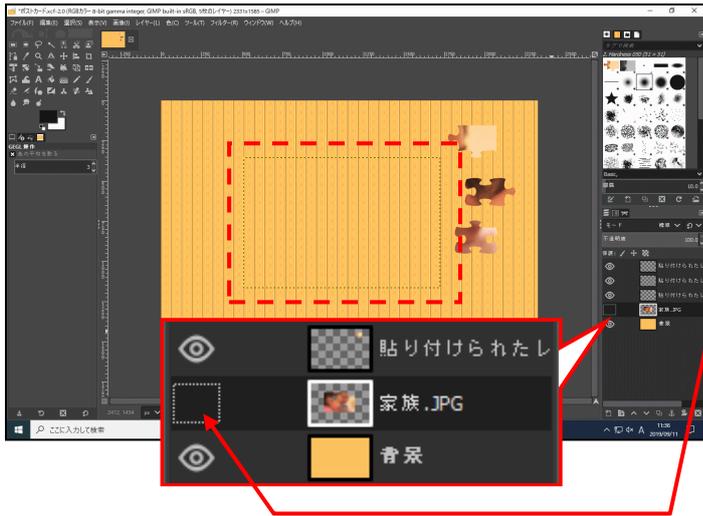
ここから先の操作で、移動したパズルのピースの輪郭に沿って選択範囲を作成し、選択範囲を利用してパズルのピースの輪郭に線を描いていきます。

ダイアログの [家族.JPG] レイヤーの左にある  にポイントし、クリックします。



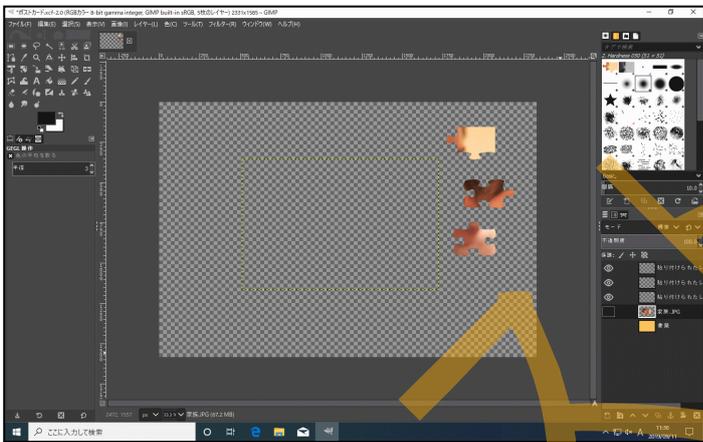
●  をクリックすると、レイヤーの表示・非表示を切り替えることができます。

● ここからしばらく、大きなパズルの画像は操作しないので、操作の邪魔にならないようにレイヤーを非表示に設定しておきます。



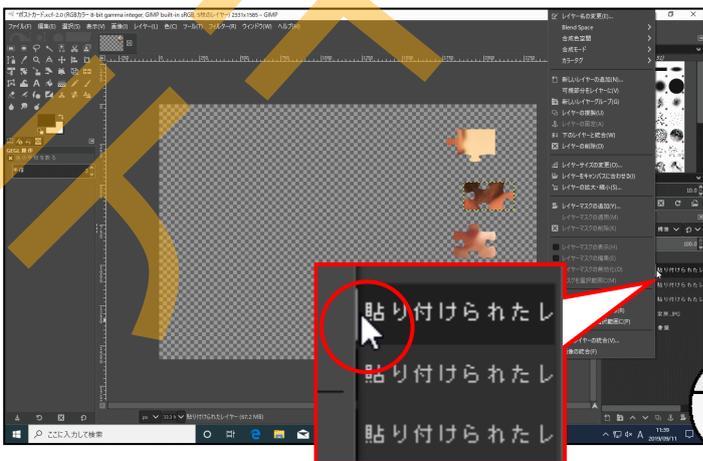
-  をクリックすると、レイヤーが非表示に設定されました。非表示になると  も、 非表示になります。
- もう一度表示したい時は、 のあった位置  をクリックします。

同様に [背景] レイヤーも非表示にしておきましょう。



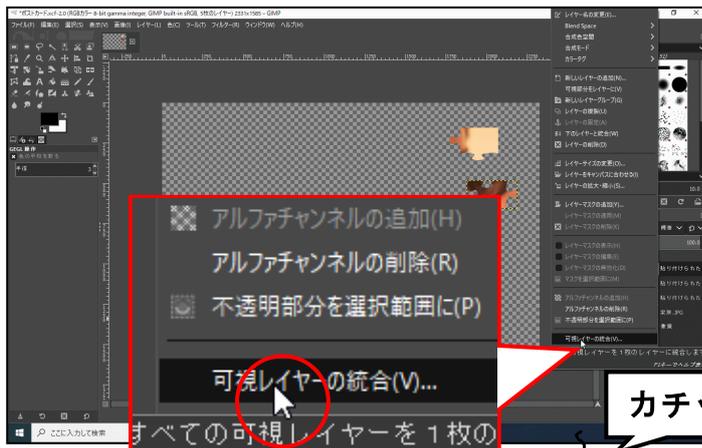
- 次の操作のため、背景の模様も非表示に設定しておきます。

ダイアログの [貼り付けられたレイヤー] にポイントし、右クリックします。



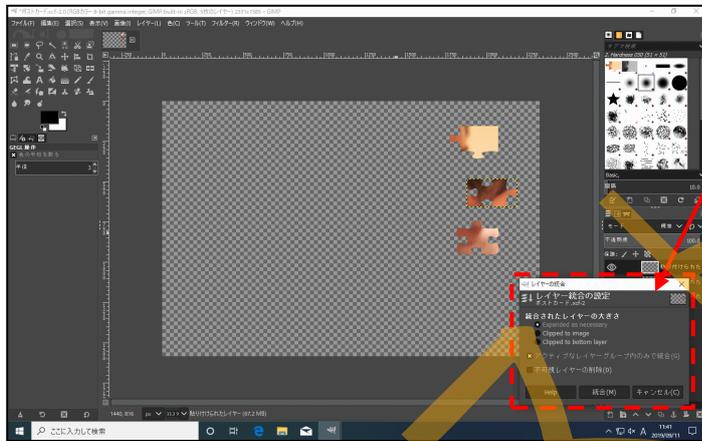
- [貼り付けられたレイヤー] は 3 つありますが、どのレイヤーの上で右クリックしても次の操作は同じです。

表示されたメニューの「可視レイヤーの統合(V)...」にポイントし、クリックします。



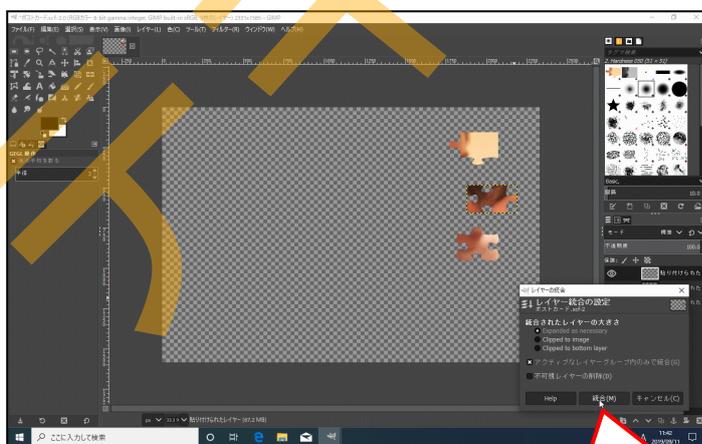
●「可視レイヤーの統合(V)...」は、現在表示されているレイヤーを一つにまとめる機能です。

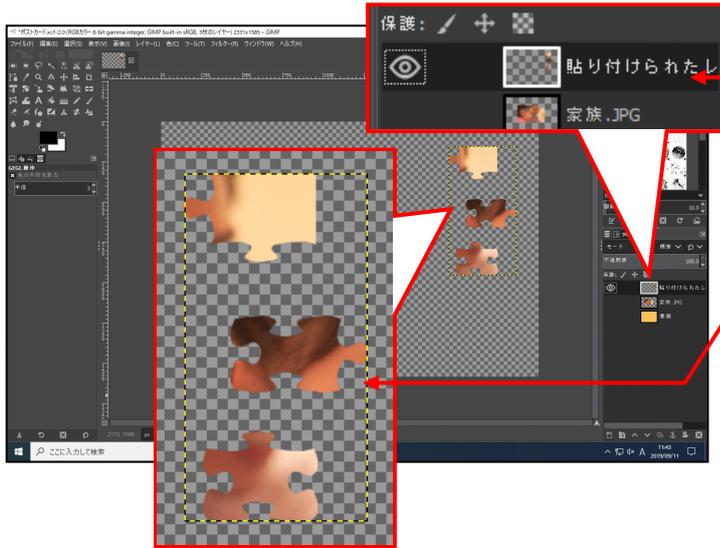
●線を描きたいレイヤーが3つあると、3回同じ操作を繰り返さないといけないので、レイヤーを一つにまとめてから線を描いていきましょう。



●「可視レイヤーの統合(V)...」をクリックすると、統合方法を選択するための「レイヤーの統合」ダイアログボックスが表示されます。

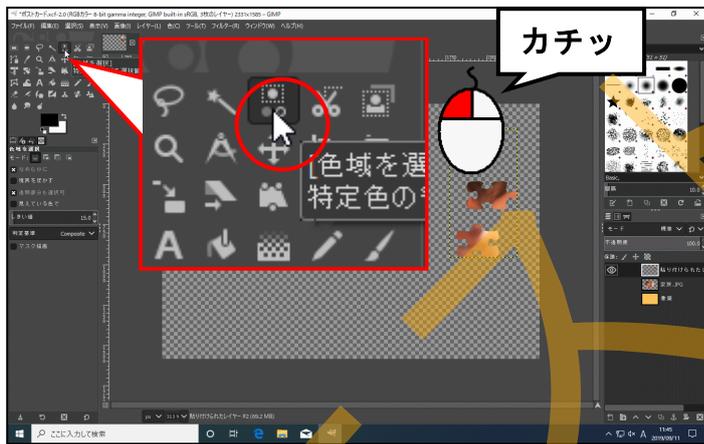
「レイヤーの統合」ダイアログボックスの中央下の「統合(M)」ボタンにポイントし、クリックします。





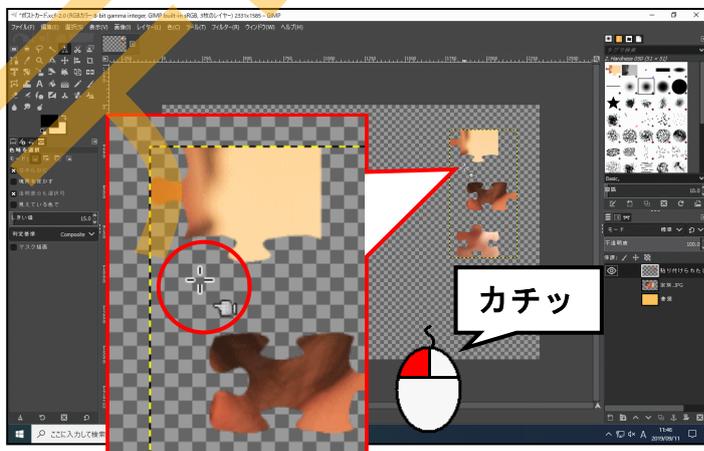
- [統合(M)] をクリックすると、3つあった [貼り付けられたレイヤー] が一つにまとまりました。
- 統合された3つのパズルのピースが、黄色の点線で囲われました。

ツールボックスの  シキイキ [色域を選択] ツールにポイントし、クリックします。

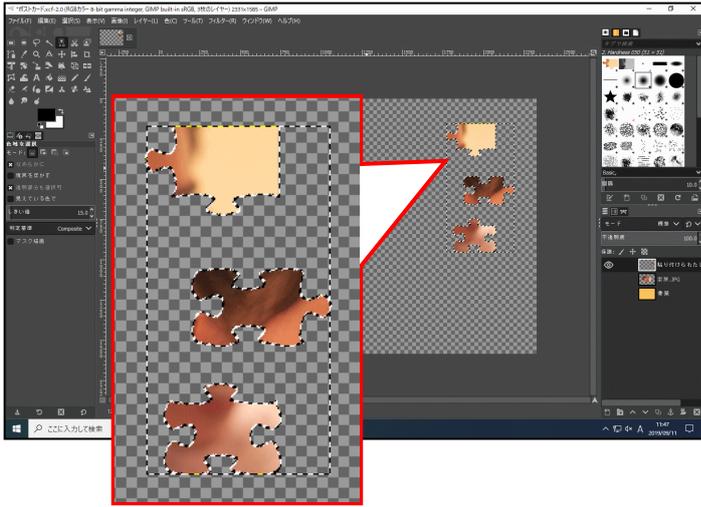


-  シキイキ [色域を選択] ツールは、クリックした部分と同じ色を一度に選択することができるツールです。

下図を参考に、パズルのピースとピースの間にポイントし、クリックします。

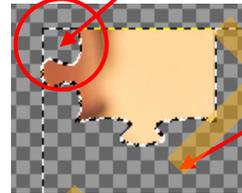


- 黄色の点線の中であれば、パズルのピース以外の部分は、どこをクリックしても構いません。



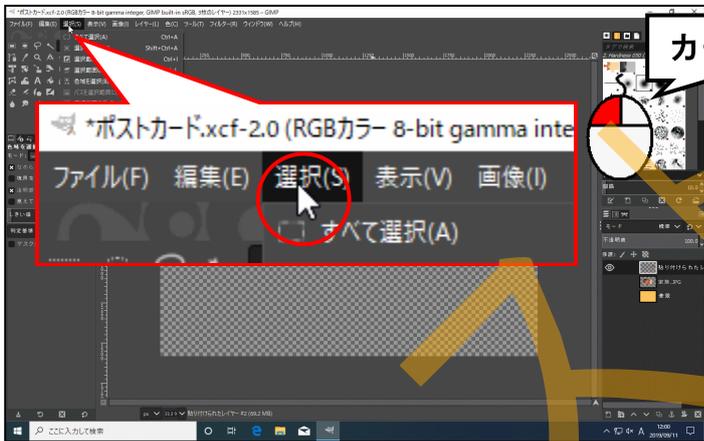
- ピースとピースの間（透明部分）をクリックすると、クリックした部分のみではなく、離れた場所の透明部分もすべて選択されます。

クリックしていない  
が選択された部分

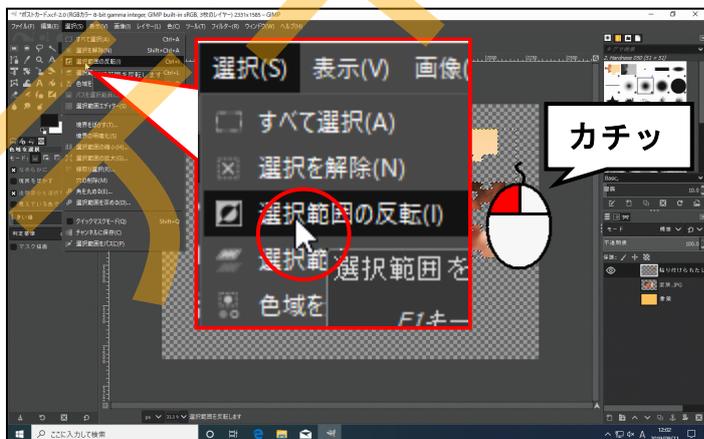


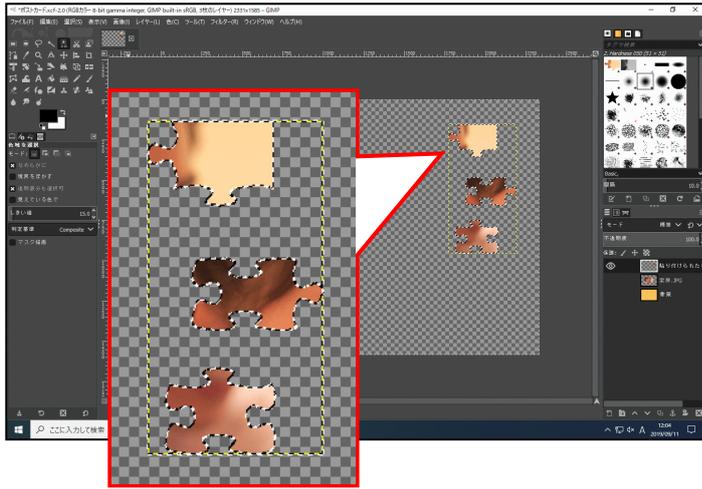
クリックした部分

メニューバーの [選択(S)] にポイントし、クリックします。



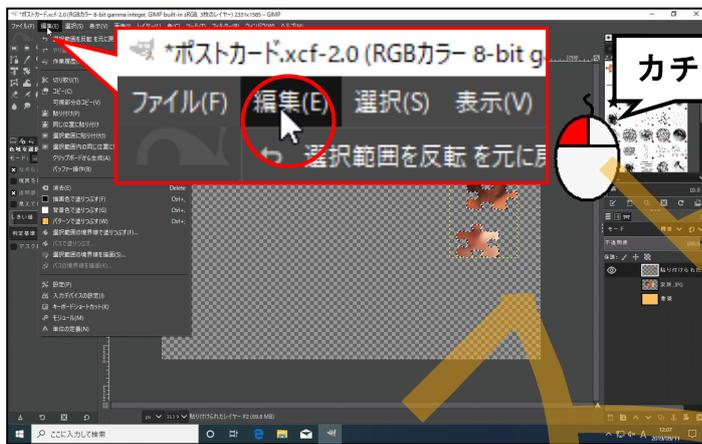
表示されたメニューの  [選択範囲の反転(I)] にポイントし、クリックします。



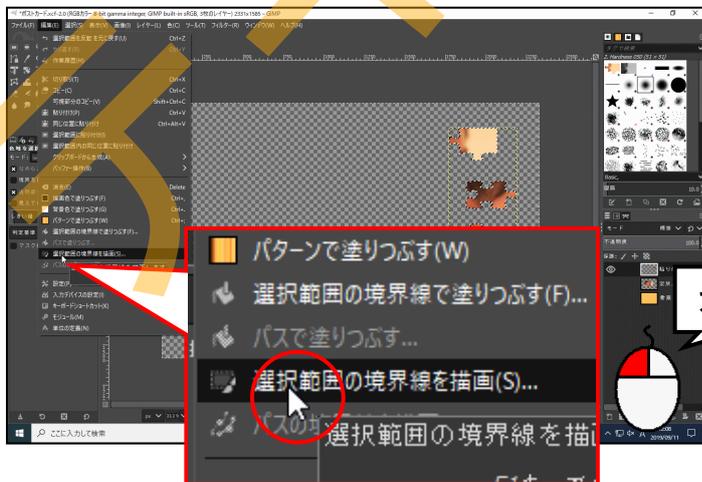


-  **【選択範囲の反転(I)】** をクリックすると、パズルのピースが選択されます。

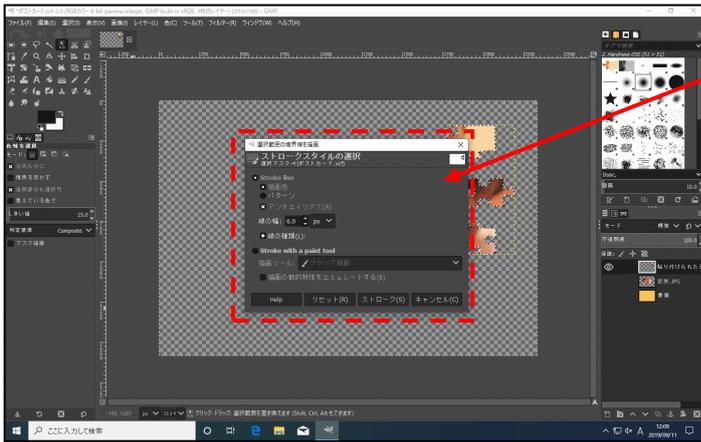
メニューバーの **【編集(E)】** にポイントし、クリックします。



表示されたメニューの  **【選択範囲の境界線を描画(S)...】** にポイントし、クリックします。

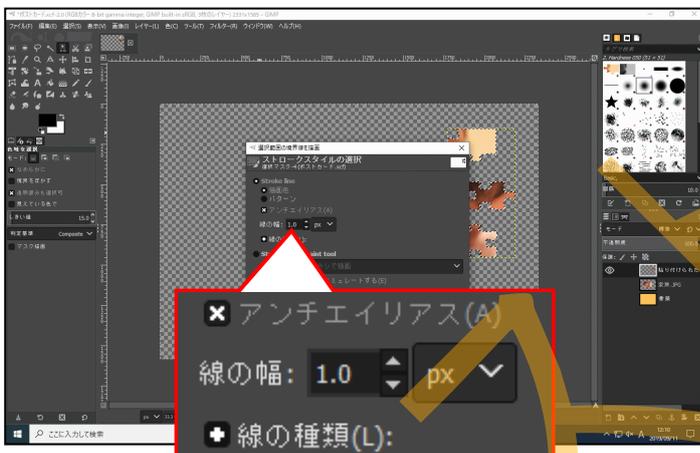


-  **【選択範囲の境界線を描画(S)...】** は、作成している選択範囲の輪郭に、好きなサイズや色で線を描くことができる機能です。



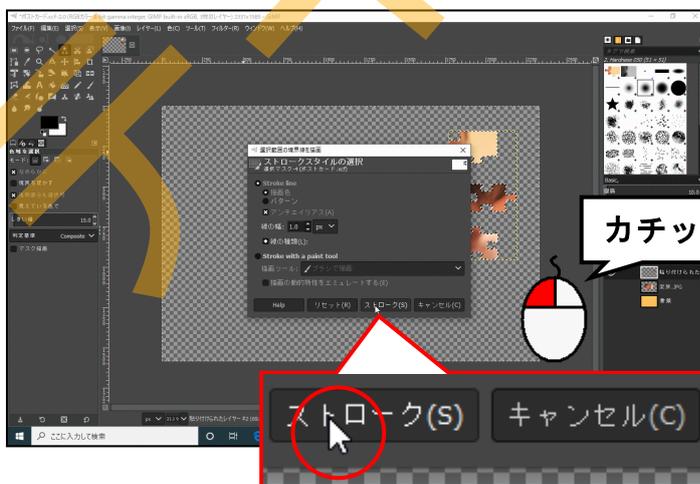
- [選択範囲の境界線を描画 (S)...] をクリックすると、線の太さなどを設定するための「選択範囲の境界線を描画」ダイアログボックスが表示されます。

【線の幅:】の数値を「1.0」に変更します。

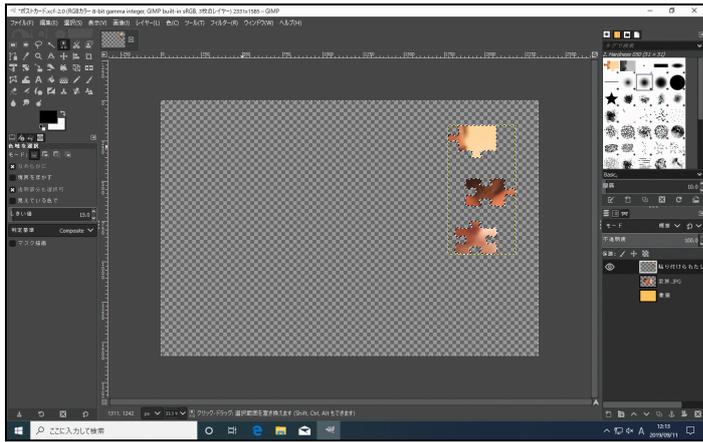


- 数値を変更するには、数値の右側の  ボタンが、数値が表示されている部分に、数値を入力してください。

【選択範囲の境界線を描画】ダイアログボックスの右下の【ストローク (S)】ボタンにポイントし、クリックします。

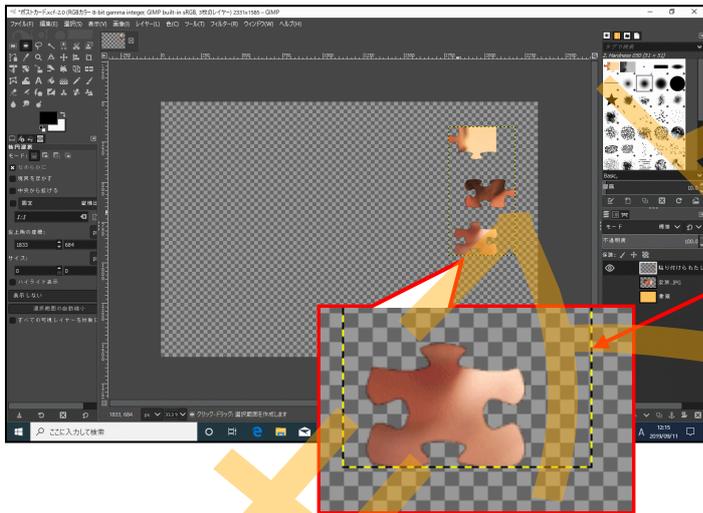


- 【ストローク (S)】ボタンは、【OK】ボタンと同じように、操作を確定するボタンです。



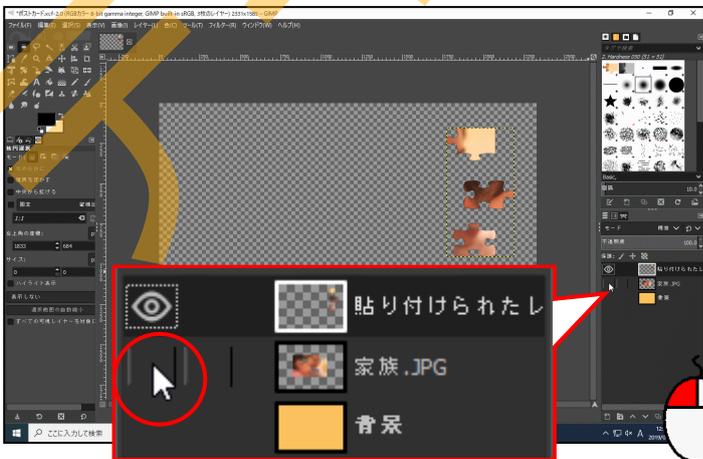
- [ストローク(S)] をクリックすると、パズルのピースに輪郭線が設定されました。

■ [矩形選択] ツールや ■ [楕円選択] ツールを使用して、黄色の点線内の選択範囲以外の部分で、選択範囲を解除しておきましょう。



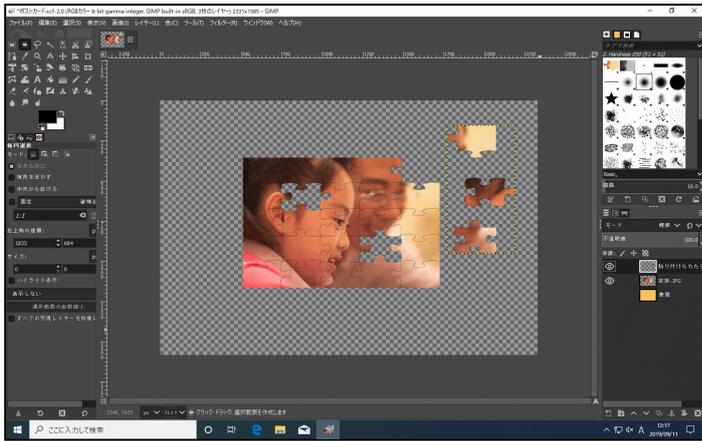
- 選択範囲を解除すると、パズルのピースに描かれた輪郭線がはっきりと確認できます。
- 選択範囲を解除しても、パズルのピースの周りに点線が表示されています。この点線は、レイヤーの大きさを表しています。選択したレイヤーによって、表示される位置が変わりますが、これからの操作には影響しません。

■ [家族.JPG] レイヤーの左側の ■ のあった位置 ■ にポイントし、クリックします。



- レイヤーを表示するための操作です。

カチッ

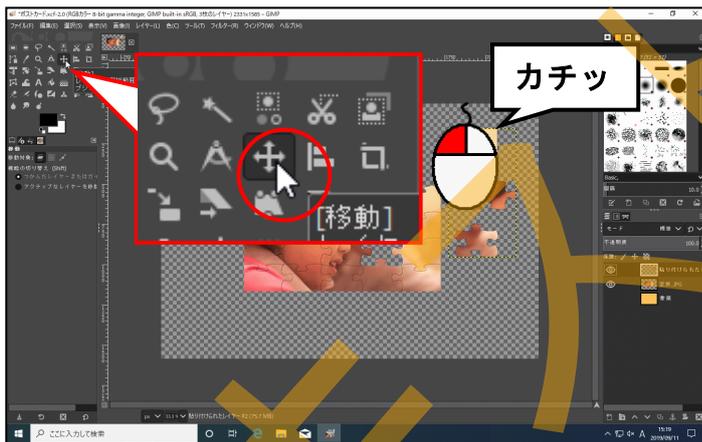


- ■ をクリックすると、レイヤーが表示されました。表示されると ■ も、👁 が表示されます。

## ⑤ 配置

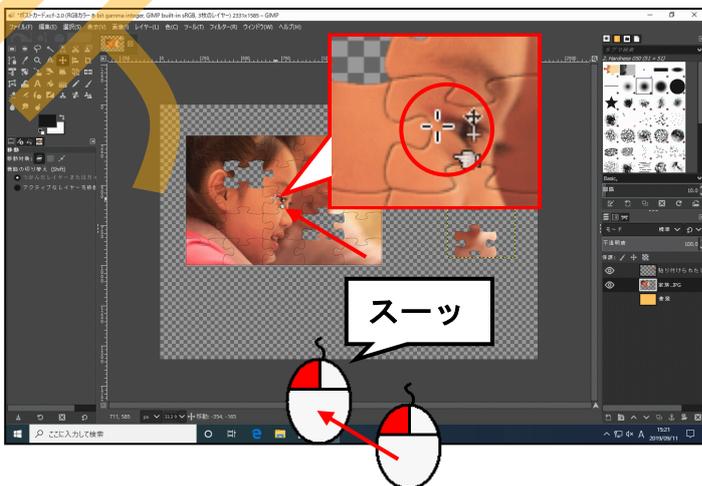
➕ [移動] ツールや 🔄 [回転] ツールを使用し、パズルの配置を調整します。

ツールボックスの ➕ [移動] ツールにポイントし、クリックします。

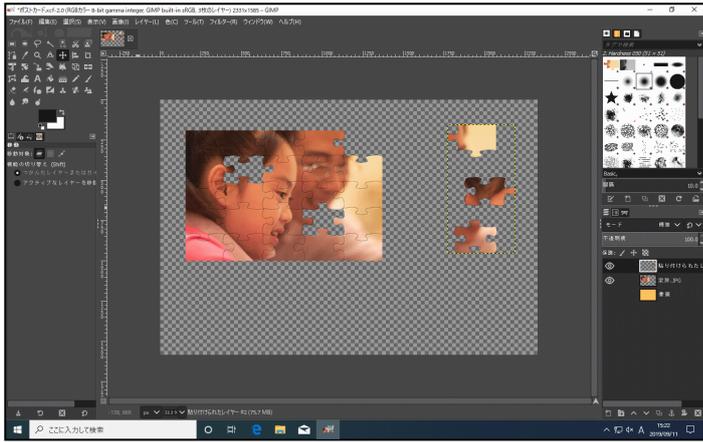


- ➕ [移動] ツールは、レイヤーを選択しなくても操作をすることが可能です。

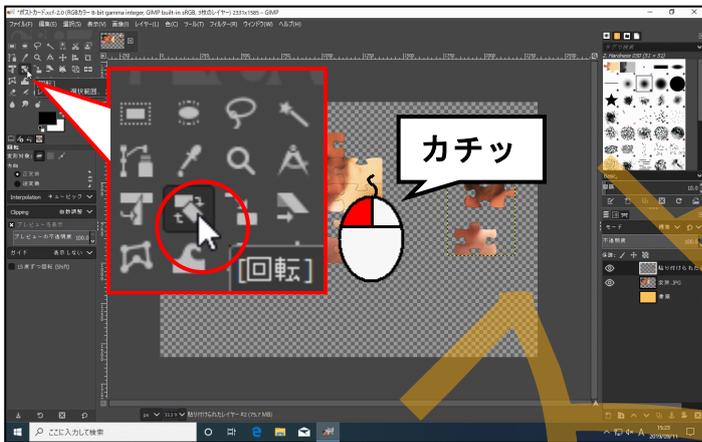
大きいパズルにポイントし、そのまま左上にドラッグします。



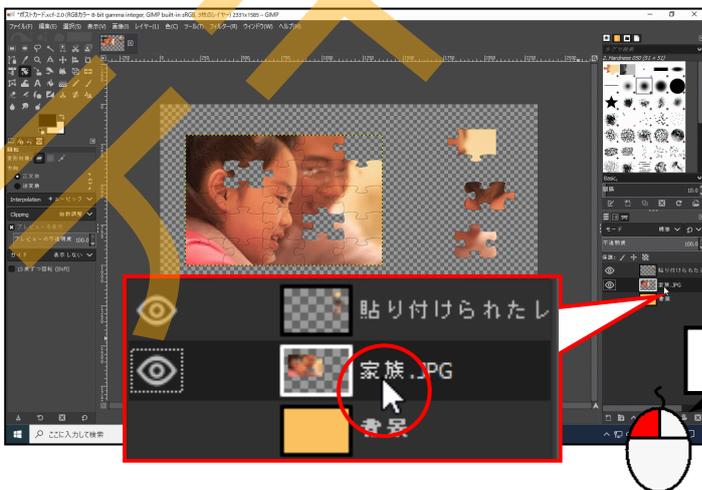
- 大きいパズルの中なら、どのピースの部分にポイントしても構いません。



ツールボックスの  [回転] ツールにポイントし、クリックします。

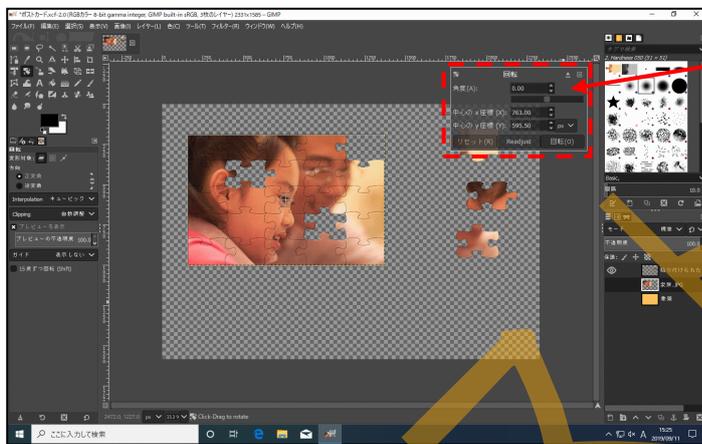
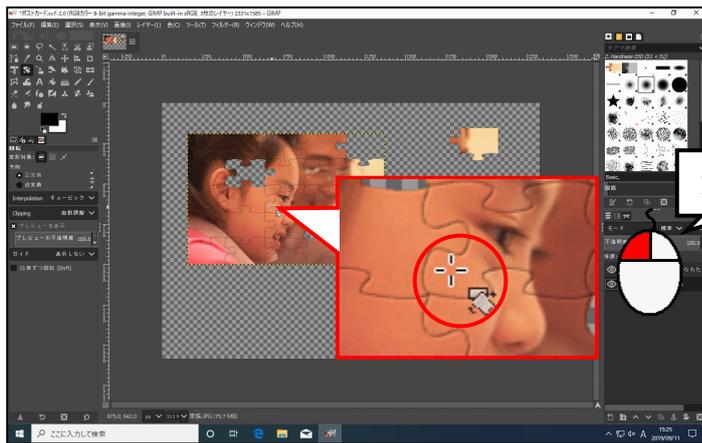


ダイアログの [家族.JPG] レイヤーにポイントし、クリックします。



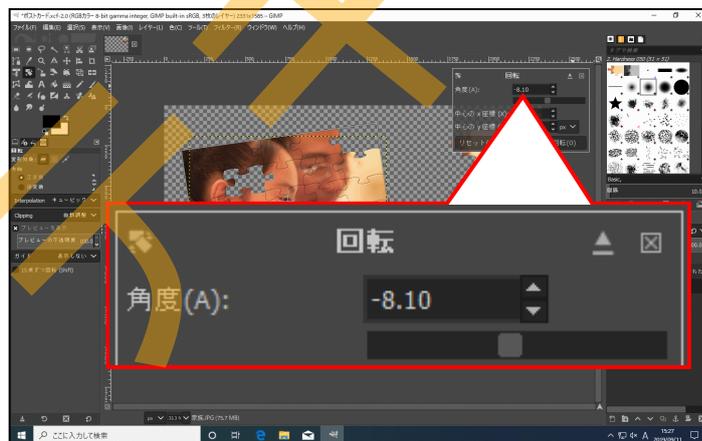
-  [回転] ツールは、それぞれのレイヤーに対して使用されるため、ここでは [家族.JPG] レイヤーを選択します。

下図を参考に、大きいパズルにポイントし、クリックします。



●クリックすると、回転の角度を調整するための【回転】ダイアログボックスが表示されます。

表示された【回転】ダイアログボックスの中の、【角度(A):】の数値を約「-8.10」に設定します。



●角度の数値を変更するためには、数値の右にある ▲ ▼ をクリックするか、すぐ下のツマミをドラッグするか、入力されている数値を消して直接数値を入力してください。

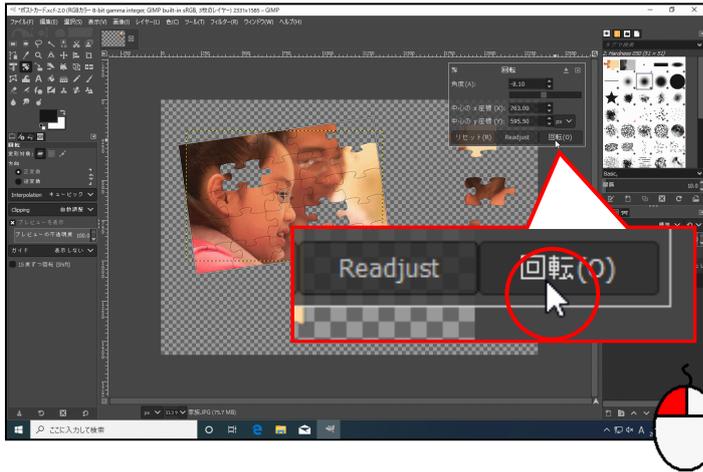
●テキストでは約「-8.10」に設定しましたが、お好みで角度を指定しても構いません。



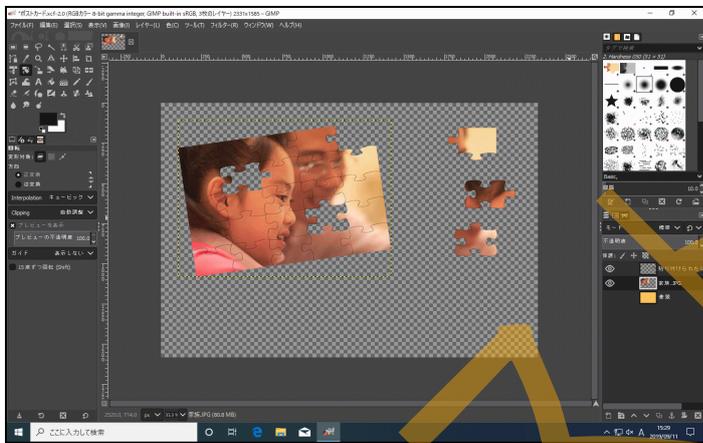
画像の回転に関する補足説明

P160

**【回転】** ダイアログボックスの右下の **【回転(0)】** ボタンにポイントし、クリックします。



- 回転を確定させる操作です。確定した後で写真の角度を戻すには、メニューバーの **【編集(E)】** - **【OO】** を元に戻す(U)] をクリックします。



同様に **【貼り付けられたレイヤー】** も任意の角度で回転させてみましょう。

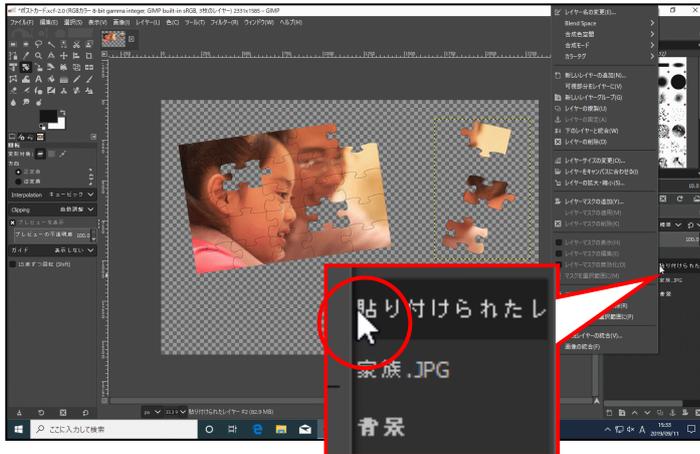


- **【貼り付けられたレイヤー】** を回転させるためには、**【貼り付けられたレイヤー】** を選択する必要があります。
- 回転させる角度によっては、画像がハガキサイズからはみ出ることがあります。そんな時には、**【移動】** ツールを使って、うまく収まるよう配置を調整してください。

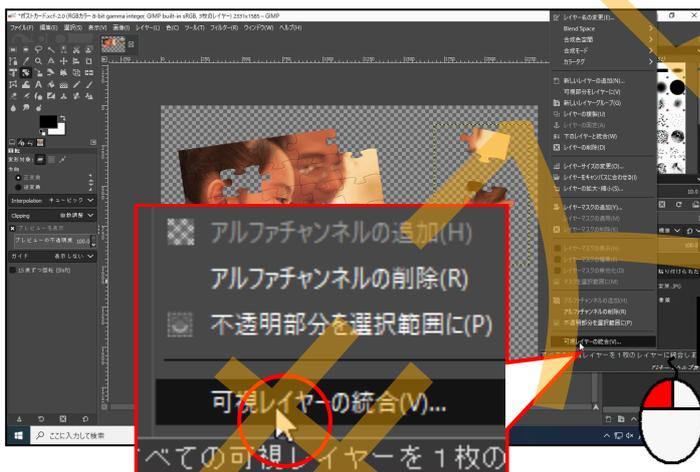
## ⑥ 画像の統合

ここから先の操作は、パズル全体に対しての操作になってきますので、まずは2つあるパズルのレイヤーを1つにまとめておきましょう。

**[貼り付けられたレイヤー] にポイントし、右クリックします。**

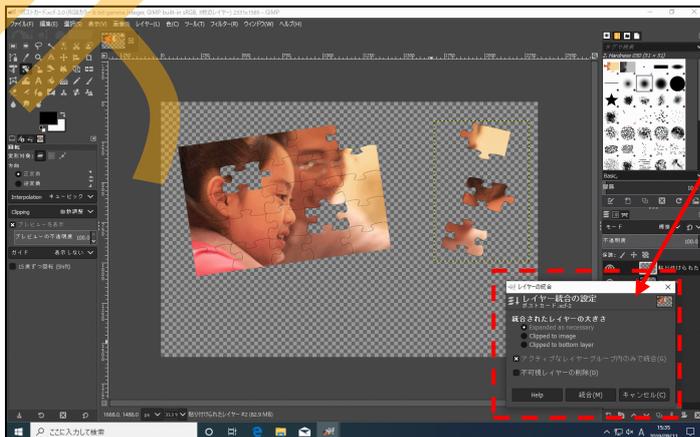


**表示されたメニューの [可視レイヤーの統合(V)...] にポイントし、クリックします。**



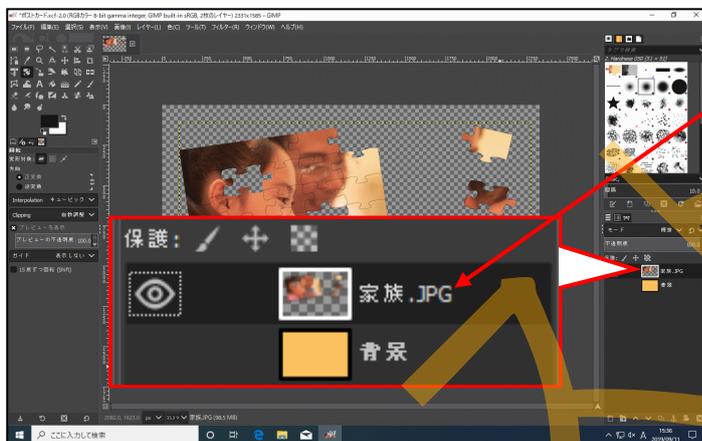
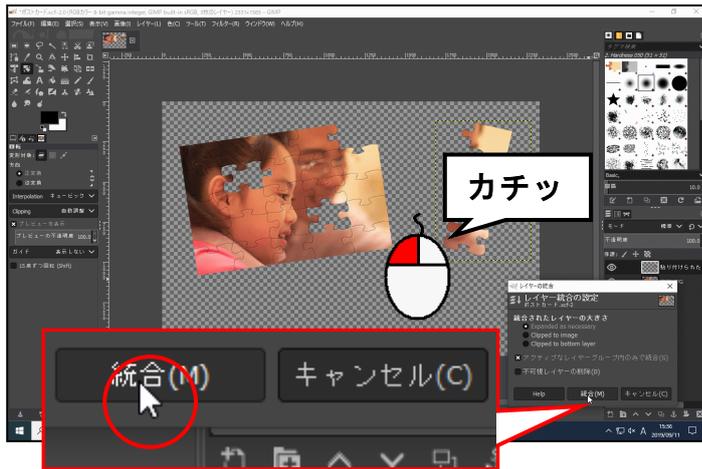
- [可視レイヤーの統合] は、現在表示されているレイヤーを1つにまとめる機能です。

カチッ



- [可視レイヤーの統合(V)...] をクリックすると、[レイヤーの統合] ダイアログボックスが表示されます。

【レイヤーの統合】ダイアログボックスの中央下の【統合(M)】ボタンにポイントし、クリックします。

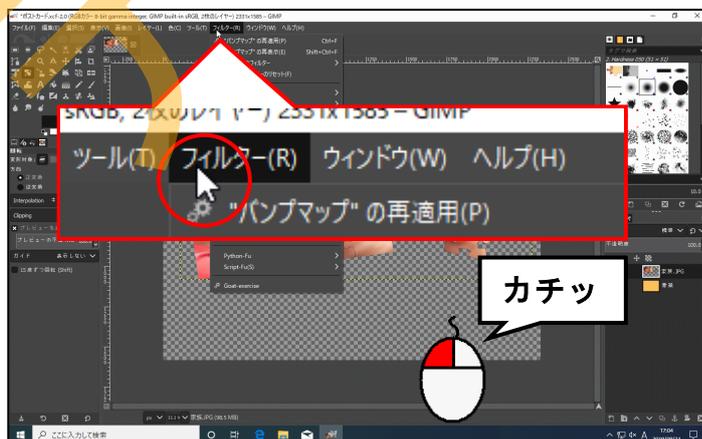


●【統合(M)】ボタンをクリックすると、レイヤーが1つにまとまりました。

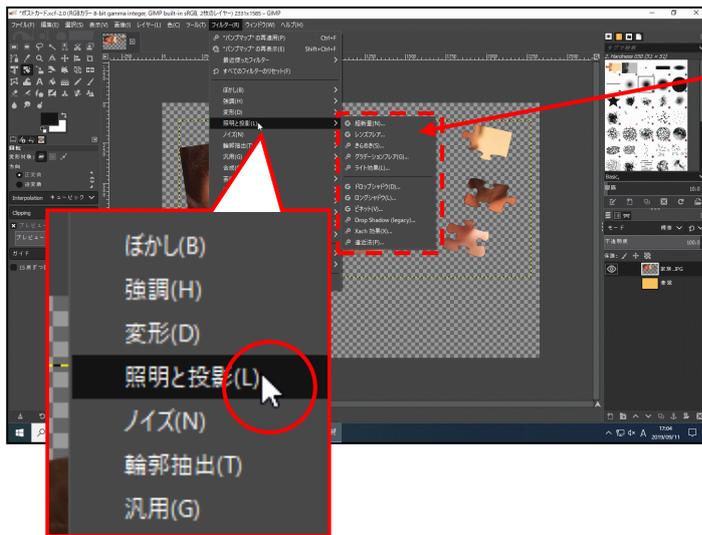
## ⑦ ドロップシャドウ

ここでは、パズルに影を設定し、リアルな感じを表現していきましょう。

メニューバーの【フィルター(F)】にポイントし、クリックします。

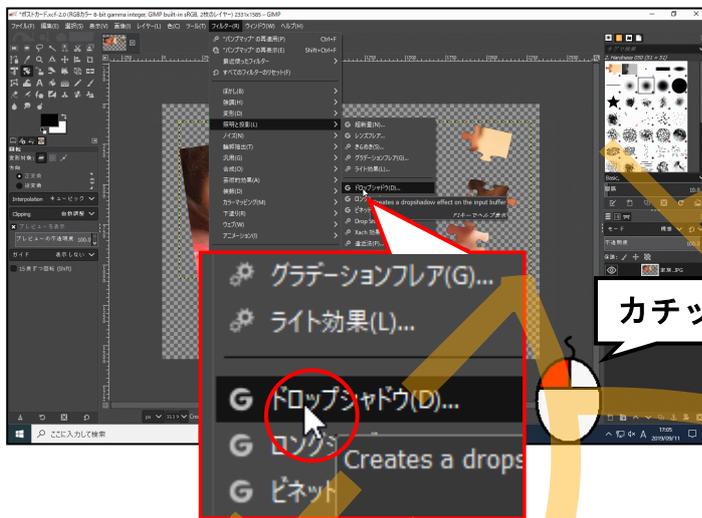


表示されたメニューの [照明と投影(L)] にポイントします。

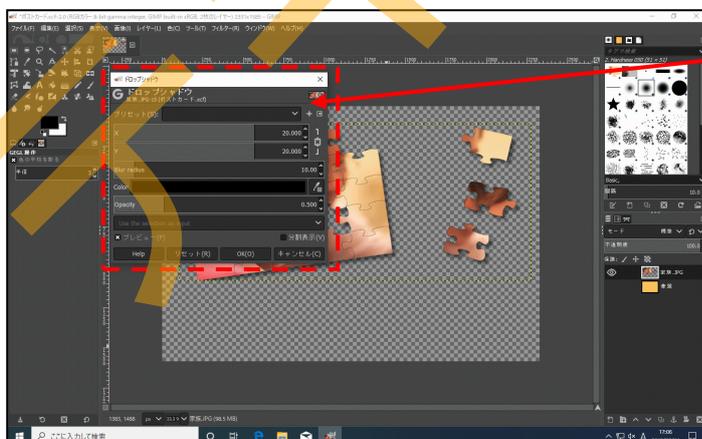


- [照明と投影(L)] にポイントすると、設定できる特殊効果の一覧が表示されます。

表示されたメニューの [ドロップシャドウ(D)...] にポイントし、クリックします。

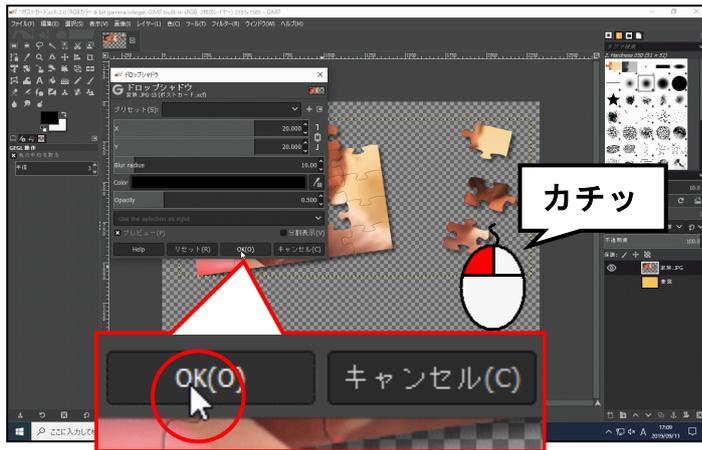


- [ドロップシャドウ] は、選択しているレイヤーに、影を設定するためのツールです。

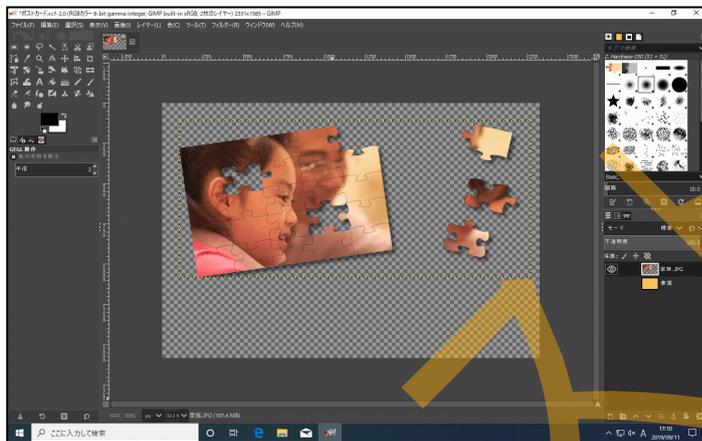


- [ドロップシャドウ(D)...] をクリックすると、影を設定するための [ドロップシャドウ] ダイアログボックスが表示されます

**[ドロップシャドウ] ダイアログボックスの右下の [OK(O)] ボタンにポイントし、クリックします。**



- 今回は、特に数値を設定せずにドロップシャドウを確定します。



- [OK(O)] ボタンをクリックすると、レイヤーに影が設定されます。

**[背景] レイヤーを表示しておきましょう。**

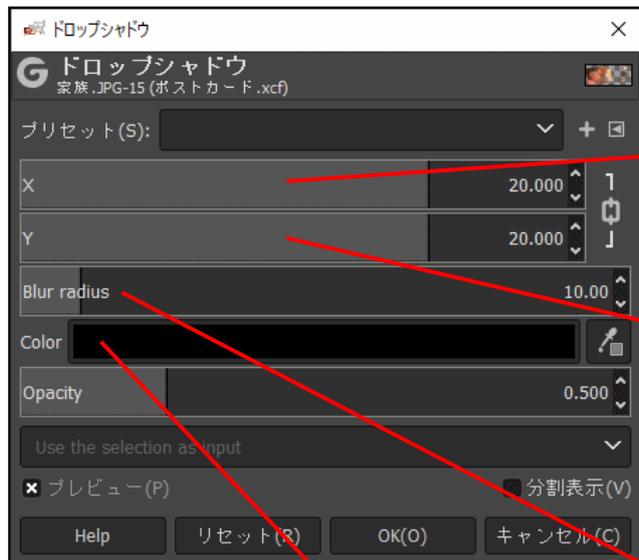


- 非表示のレイヤーを表示するには、レイヤー名の左側の  があった位置の  をクリックします。表示されると  も、 が表示されます。

**上書き保存しておきましょう。**

ご参考までに

[ドロップシャドウ] ダイアログボックスで設定できるものには、下のような意味があります。



●X (左右の影位置)



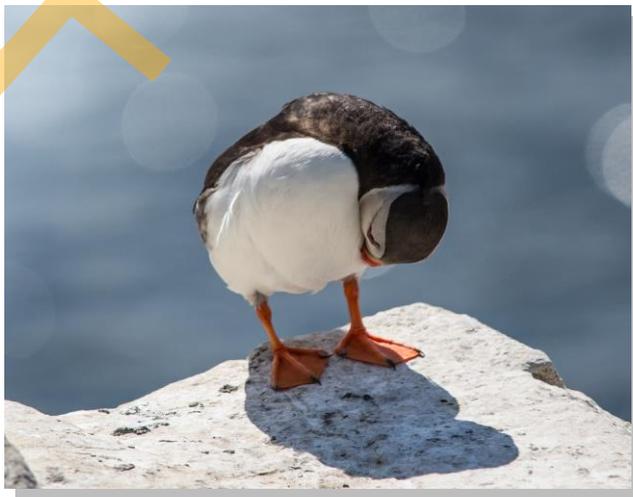
●Y (上下の影位置)



●Blur radius (ぼかしの半径)



●Color (影の色)



## (7) 文字の挿入（縁取り）

【テキスト】ツールを使用して文字を挿入する方法は基礎編で紹介したので、今回は、挿入した文字に【グラデーション】ツールを使用してグラデーションのついた縁取りをつける方法を紹介します。

◆GIMP2の機能を使って文字を挿入し、縁取りをつける方法をマスターしましょう。

操作前



操作後



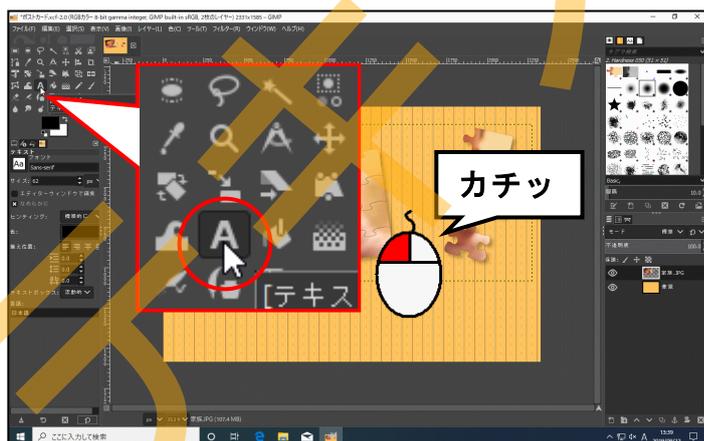
**注意!**

操作は下からです!

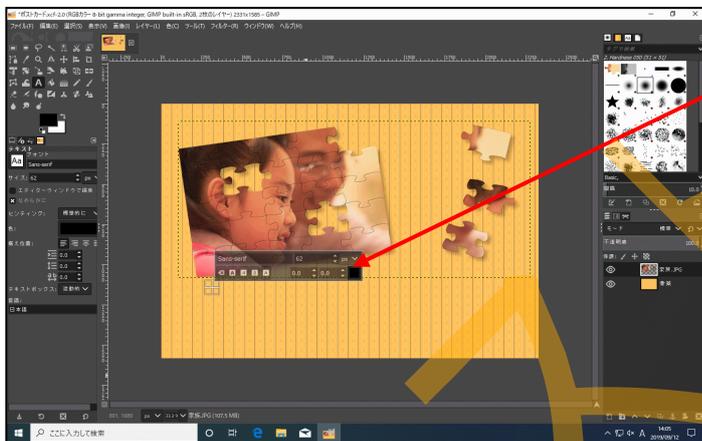
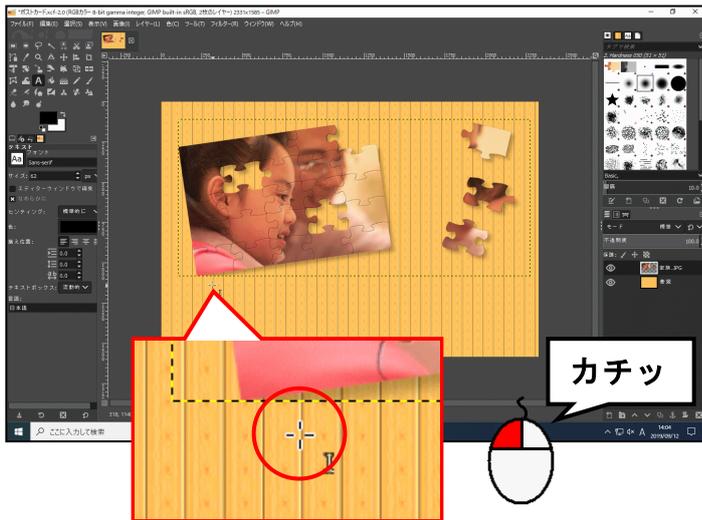
### ① 文字の挿入

まずは、縁取りをするためのもとなる文字を挿入してみましょう。

ツールボックスの **A** 【テキスト】 ツールにポイントし、クリックします。

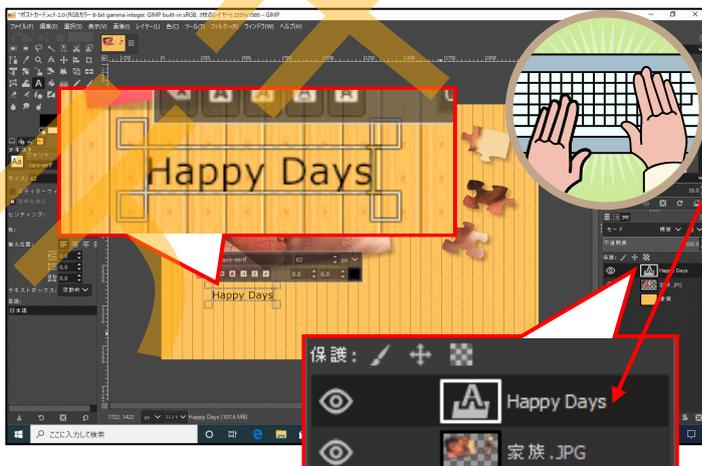


下図を参考にポイントし、クリックします。



- 文字を挿入する位置を決め、クリックすると【GIMPテキストエディター】が起動します。

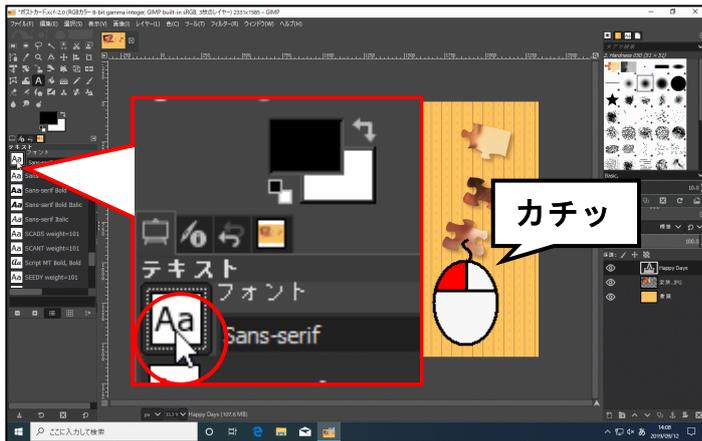
そのまま「Happy Days」と入力します。



- 文字を入れたタイミングで、テキスト専用のレイヤーが自動で追加されます。
- 文字の入力時、モニターの左上に下図のように表示される場合、そのまま気にせずに入力し、確定してください。

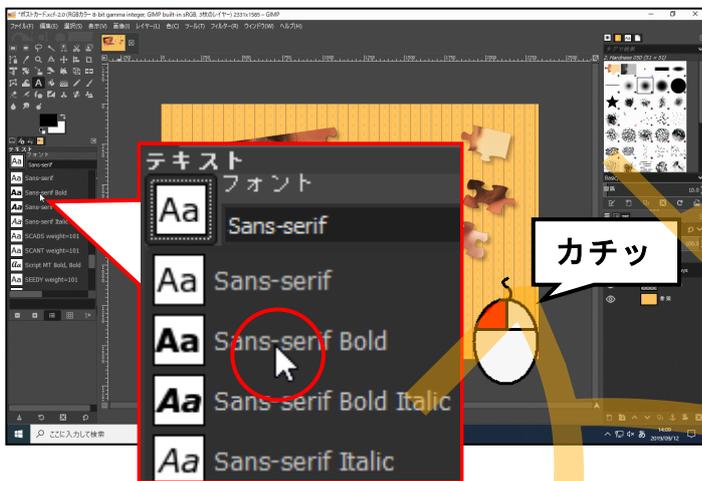


ツールオプション内の [フォント] の横にある **Aa** にポイントし、クリックします。

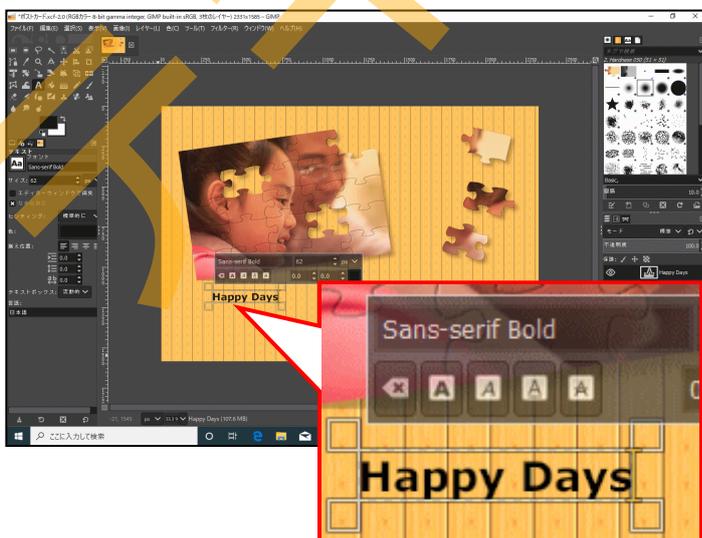


- フォントを変更していきます。
- [フォント] の横にある **Aa** が、同じ表示ではない場合もあります。その際は、左図の位置を参考にしてクリックしましょう。

表示されたフォントの一覧から [Sans-serif Bold] にポイントし、クリックします。

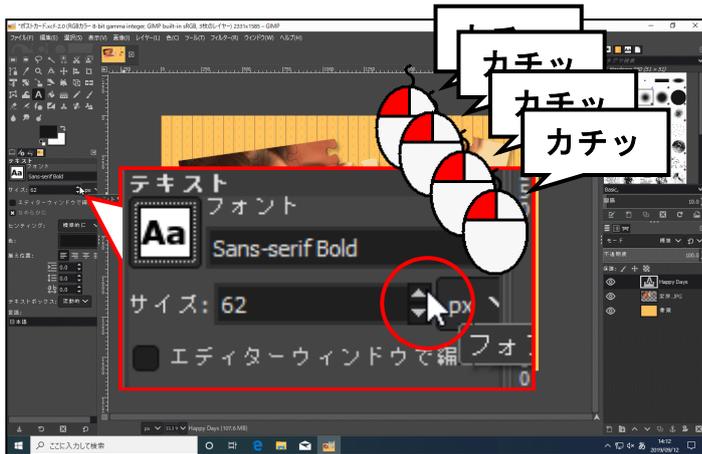


- 一度に表示できるフォントの数には限りがあるので、[Sans-serif Bold] が表示されていない場合は、スクロールバーを利用して表示し、クリックして選択しましょう。
- お使いのパソコンによっては、同じフォントが入っていない場合があります。その場合は好きなフォントを選択してください。



- フォントをクリックすると、入力した文字が選択したフォントで表示されます。今回は [Sans-serif Bold] を選択しました。

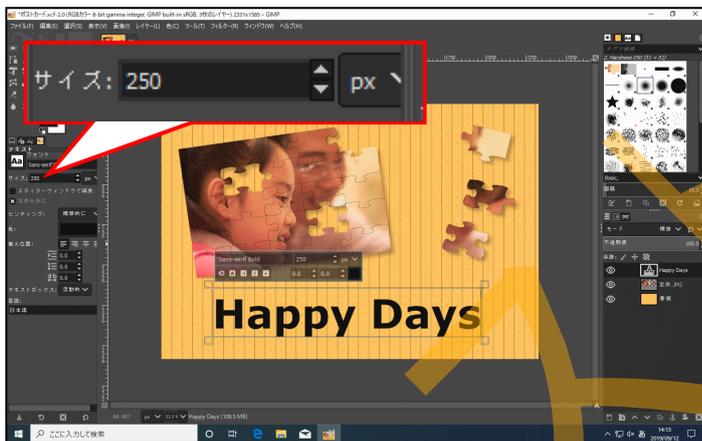
[サイズ:] ボックスの横の ▲ にポイントし、[サイズ:] ボックスの数字が「250」になるまで何度かクリックします。



●挿入した文字の大きさが変化します。

余裕があれば読んでね

●フォントサイズを変更したい場合、数字の入っているボックスをクリックし、数字を入力することによって、直接サイズ指定をすることが可能です。

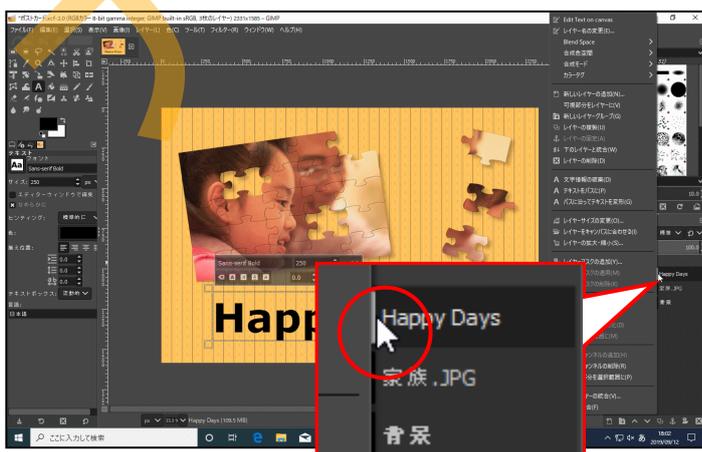


●挿入した文字が大きくなりました。

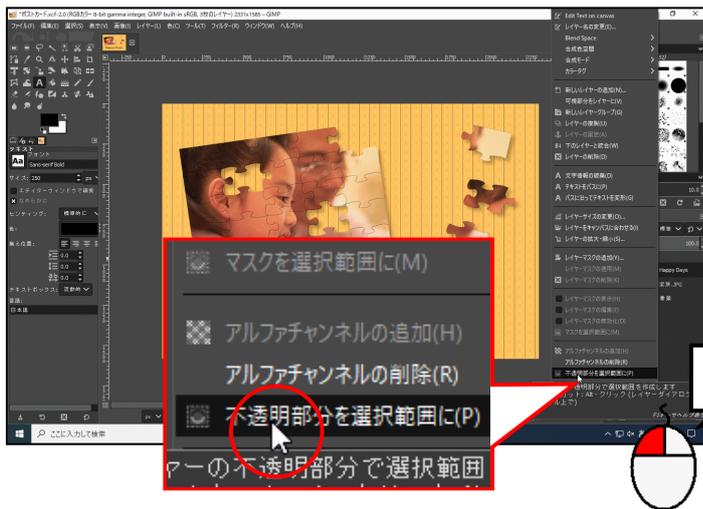
## ② 文字に縁取りをつける

[グラデーション] ツールを使用して挿入した文字に、グラデーションの縁取りをつけましょう。

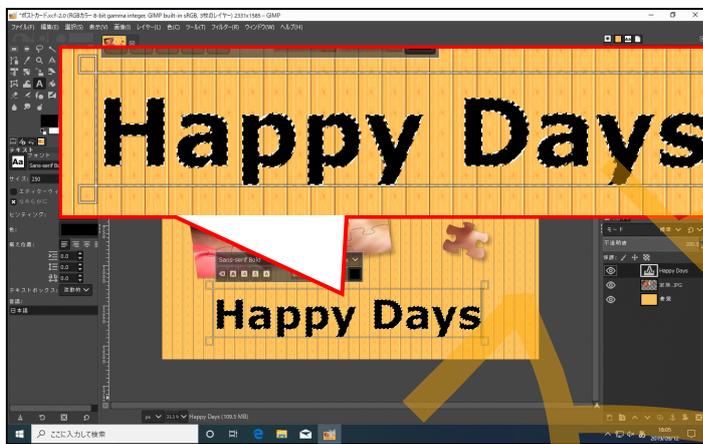
ダイアログの [Happy Days] レイヤーにポイントし、右クリックします。



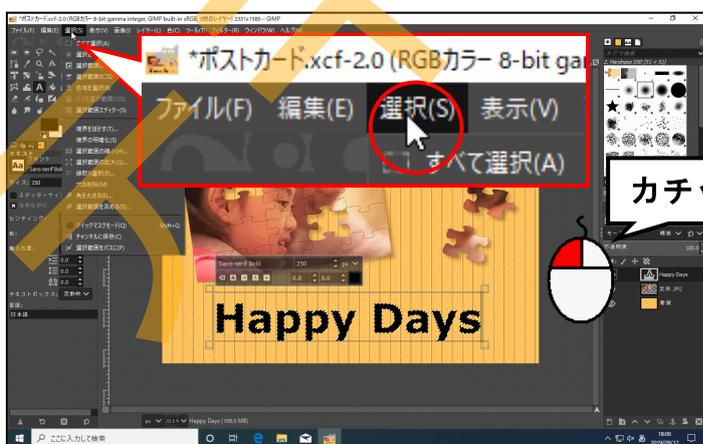
表示されたメニューの [不透明部分を選択範囲に(P)] にポイントし、クリックします。



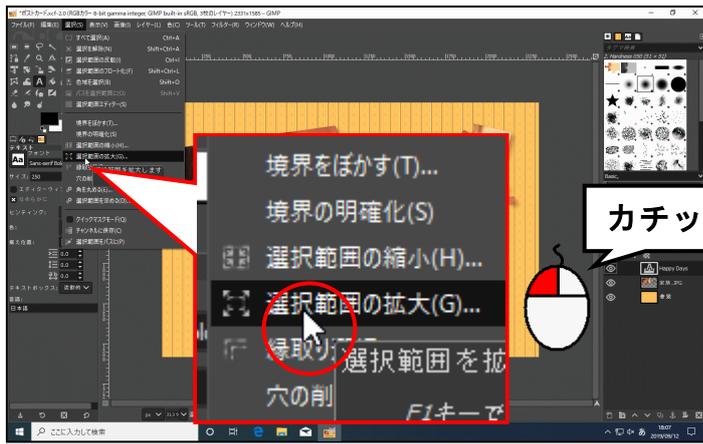
● [不透明部分を選択範囲に(P)] は、レイヤーの不透明な部分を選択する機能です。ここでは文字の輪郭に沿って選択することができます。



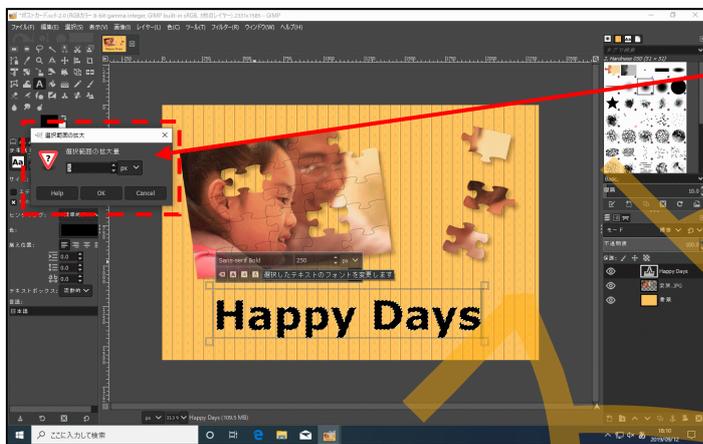
メニューバーの [選択(S)] にポイントし、クリックします。



表示されたメニューの  [選択範囲の拡大(G)...] にポイントし、クリックします。



- [選択範囲の拡大(G)...] は、現在選択している範囲の大きさを膨らませる機能です。

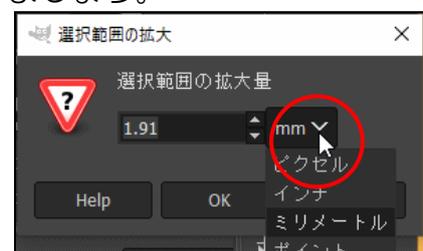


- [選択範囲の拡大(G)...] をクリックすると、[選択範囲の拡大] ダイアログボックスが表示されます。

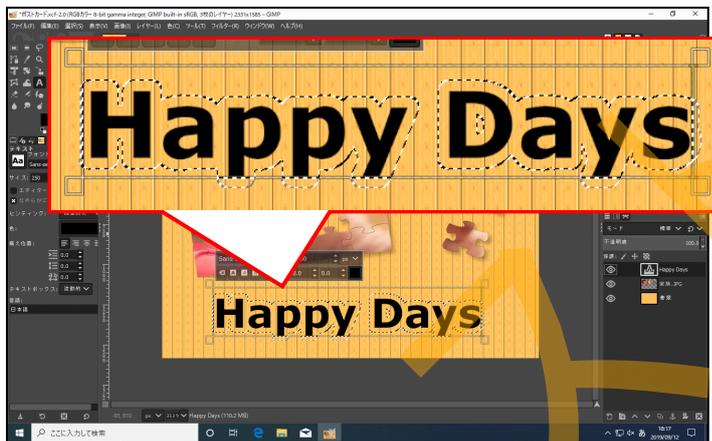
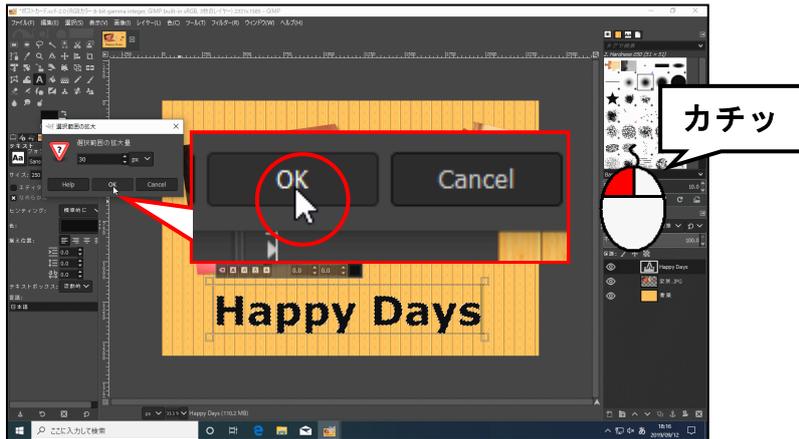
[選択範囲の拡大量] の数値を「30 px」に変更します。



- 数値を変更するには、数値の右側の  ボタンか、数値が表示されている部分に、数値を入力してください。
- 下図のように数値の単位が「mm」と表示されている場合は、「mm」の横の  をクリックして表示される一覧から「ピクセル」を選択しましょう。

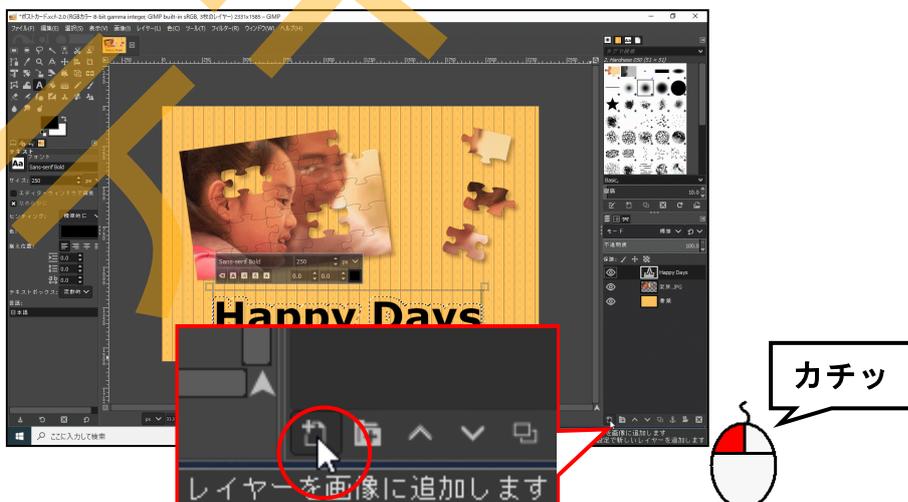


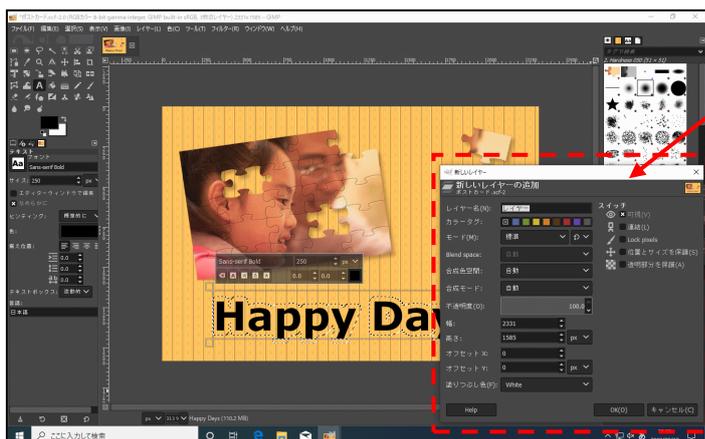
【選択範囲の拡大】ダイアログボックスの中央下の [OK] ボタンにポイントし、クリックします。



- [OK] ボタンをクリックすると、文字の輪郭に沿って選択されていた範囲が膨らみました。

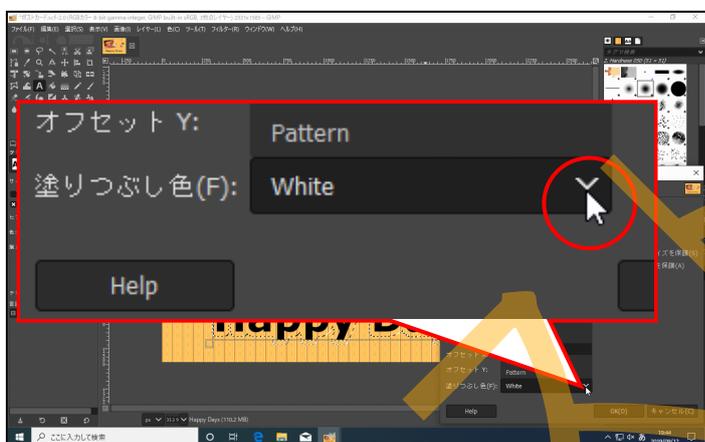
ダイアログの [新規レイヤー] ボタンにポイントし、クリックします。



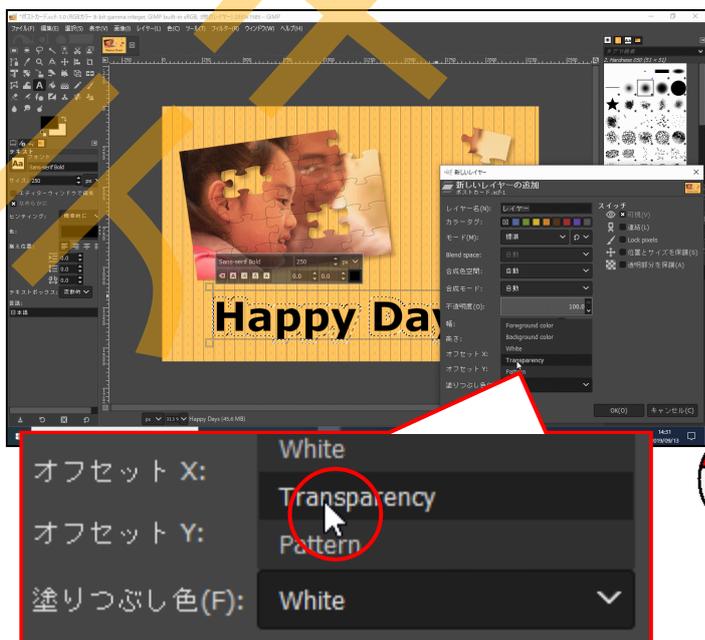


- [新規レイヤー] ボタンをクリックすると [新しいレイヤー] ダイアログボックスが表示されました。

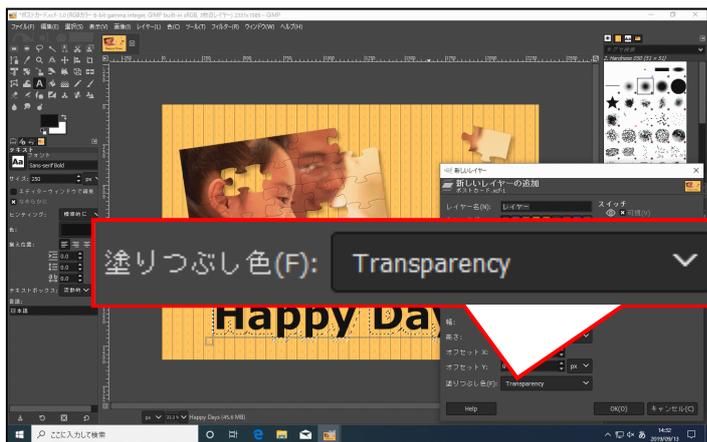
[塗りつぶし色 (F):] ボックスの右にある  にポイントし、クリックします。



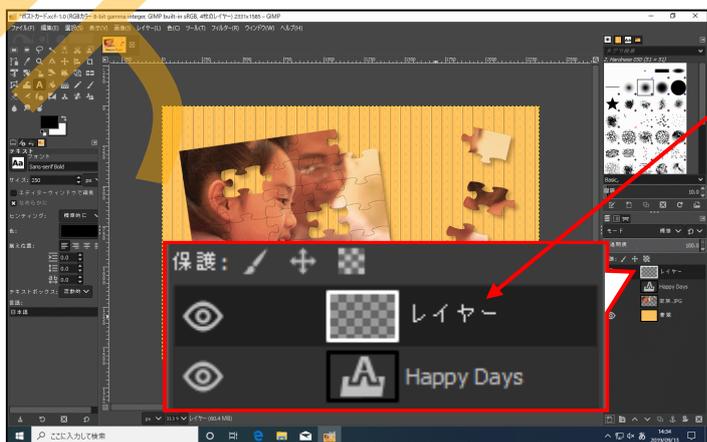
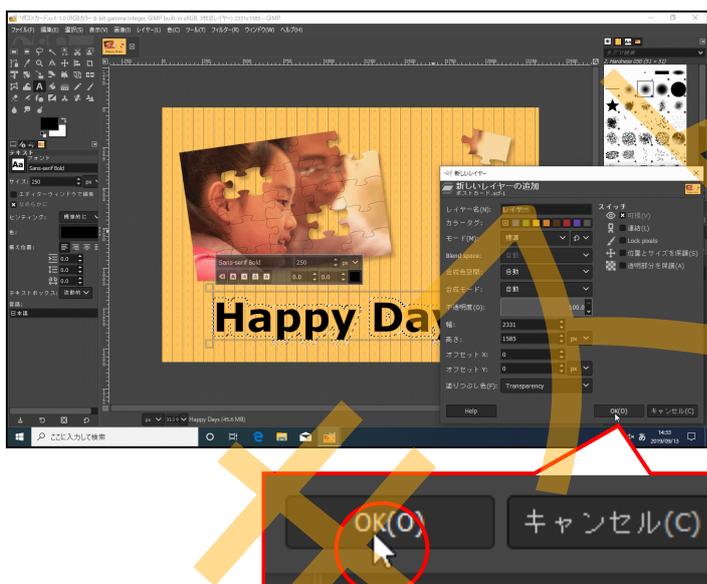
表示された一覧から [Transparency] にポイントし、クリックします。



- 透明なレイヤーを作成したいので、ここでは [塗りつぶし色 (F):] を [Transparency] に設定します。

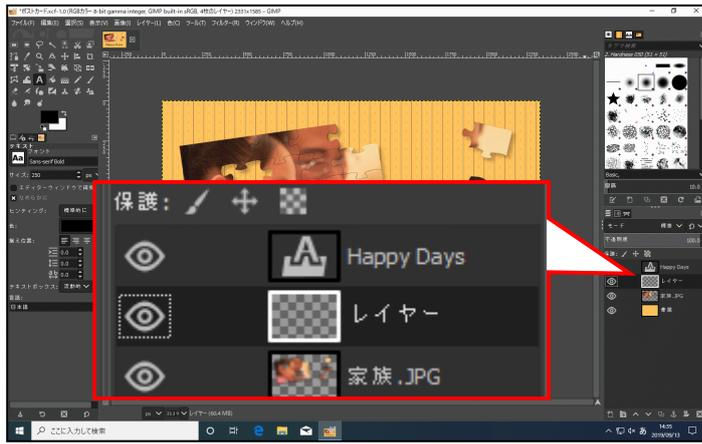


【新しいレイヤー】ダイアログボックス中央下の【OK(O)】ボタンにポイントし、クリックします。



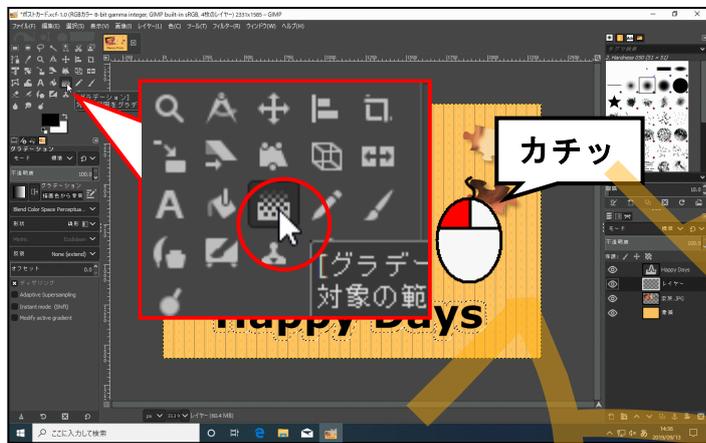
●【OK(O)】ボタンをクリックすると、設定した塗りつぶし方法で、レイヤーが作成されます。

作成した透明の【レイヤー】を【Happy Days】レイヤーの下に移動しましょう。



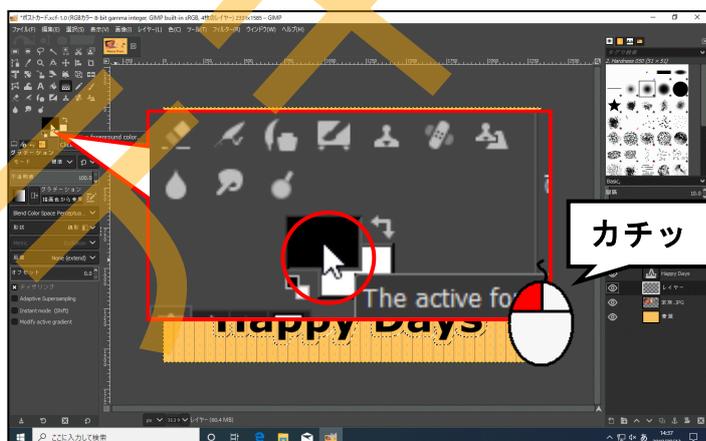
- レイヤーの移動方法を忘れた方は、P15 ② レイヤーの移動を参照してください。

ツールボックスの【グラデーション】ツールにポイントし、クリックします。



- ここからは、先ほど作成した透明の【レイヤー】が選択されている状態で操作していきましょう。透明の【レイヤー】が選択されていない方は、クリックして選択してから操作しましょう。

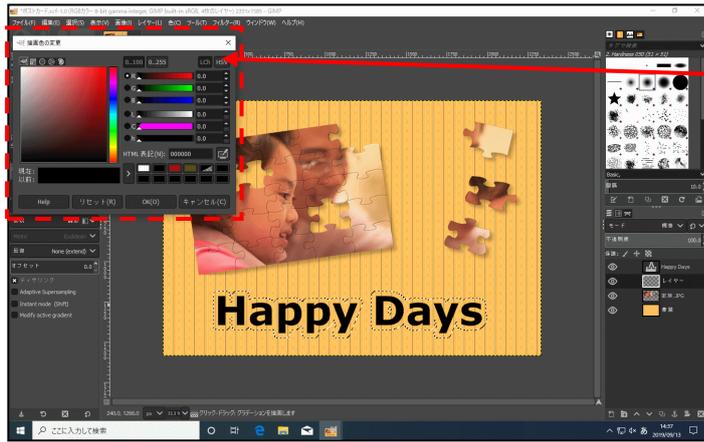
ツールボックスの真ん中にある【描画色】にポイントし、クリックします。



- 二つある四角のうち、左上側が【描画色】、右下側は【背景色】です。

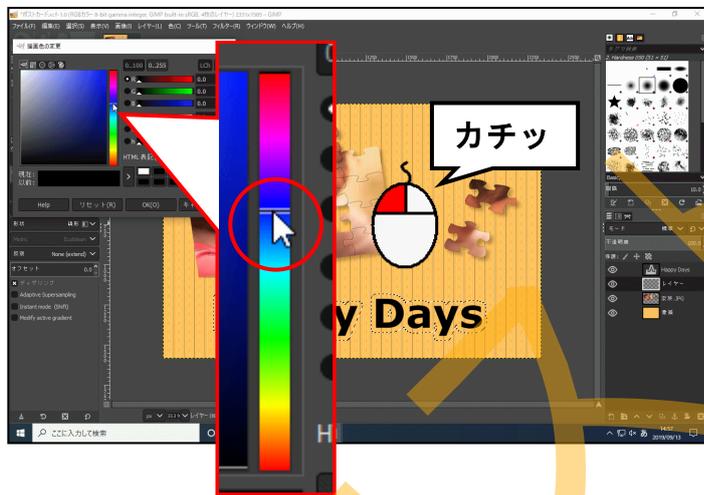


- 縁取りするグラデーションの始まりの色を選択していきます。

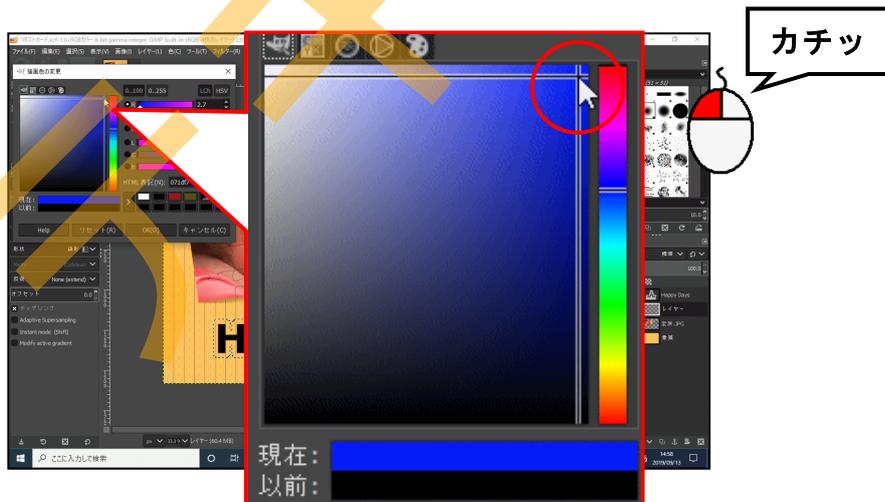


- **【描画色】** をクリックすると、描画色を選択するための **【描画色の変更】** ダイアログボックスが表示されます。

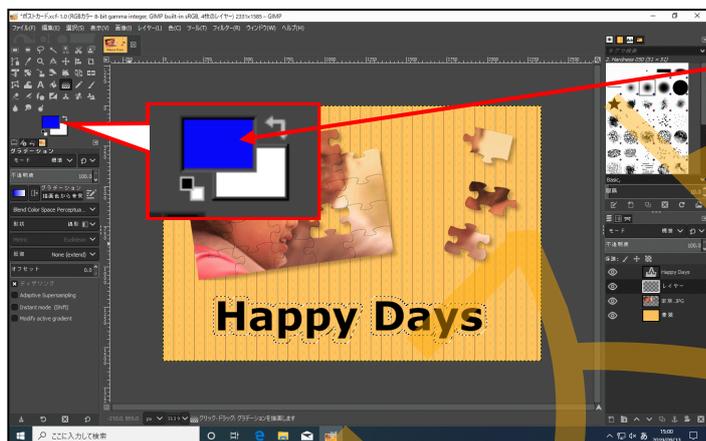
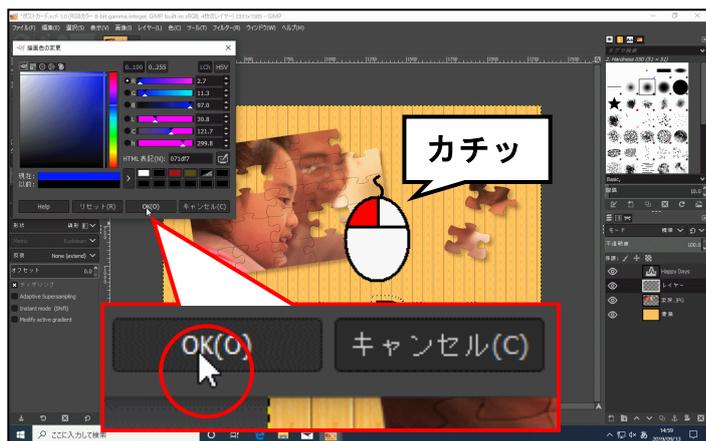
カラーピッカーの横の縦棒の中から、青系の色にポイントし、クリックします。



カラーピッカーの中から任意の色にポイントし、クリックします。

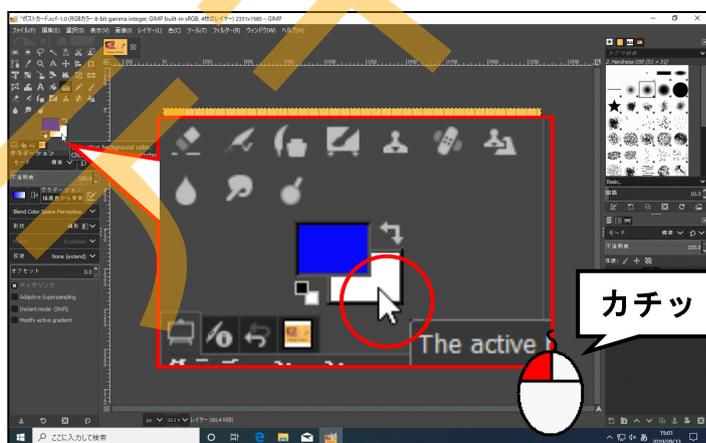


[OK(O)] ボタンにポイントし、クリックします。



- [OK(O)] ボタンをクリックすると、描画色が変更されます。

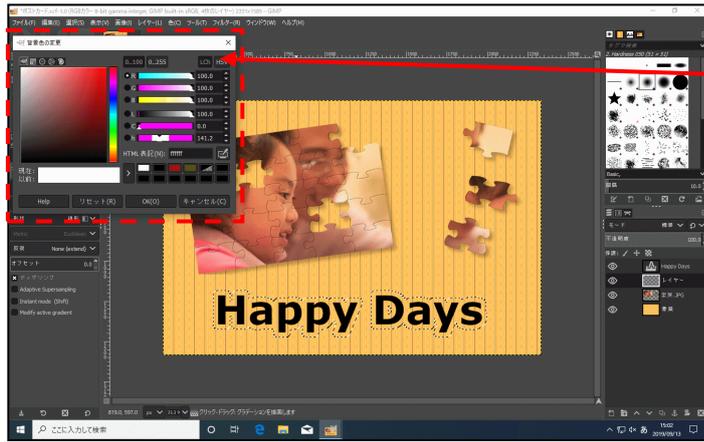
ツールボックスの真ん中にある [背景色] にポイントし、クリックします。



- 二つある四角のうち、右下側が [背景色]、左上側は [描画色] です。

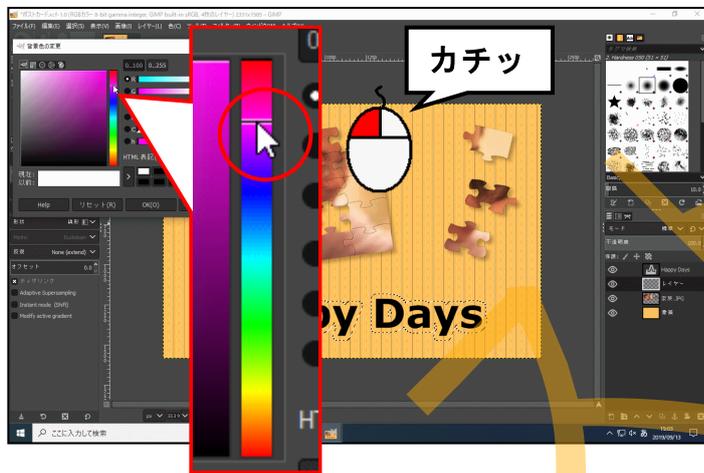


- 縁取りするグラデーションの終わりの色を選択していきます。

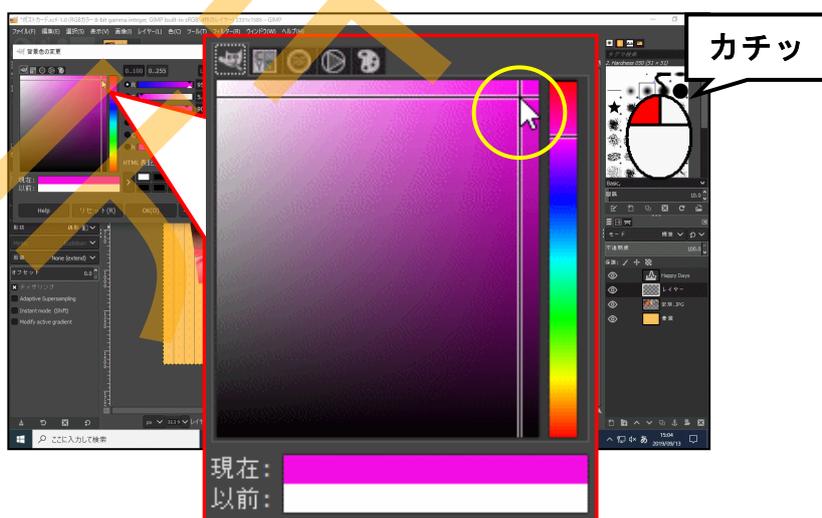


- [背景色] をクリックすると、背景色を選択するための [背景色の変更] ダイアログボックスが表示されます。

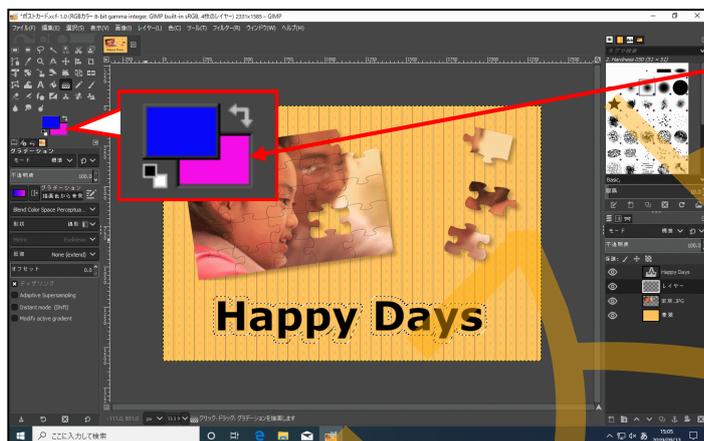
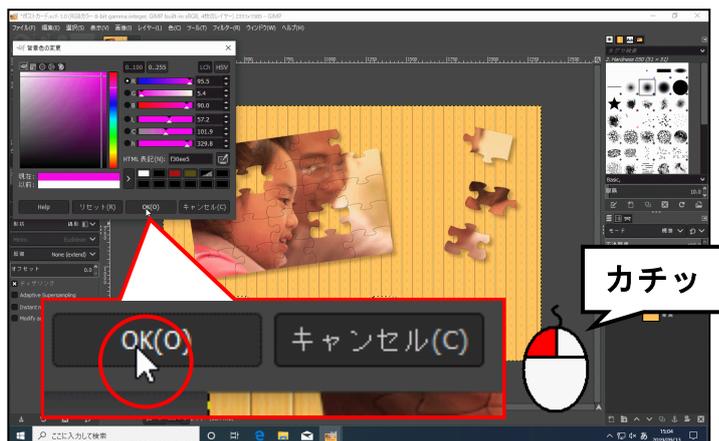
カラーピッカーの横の縦棒の中から、ピンク系の色にポイントし、クリックします。



カラーピッカーの中から任意の色にポイントし、クリックします。

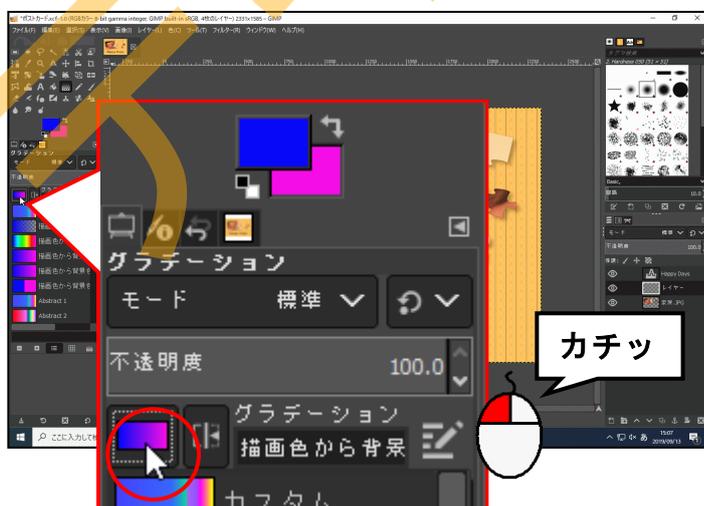


[OK(O)] ボタンにポイントし、クリックします。



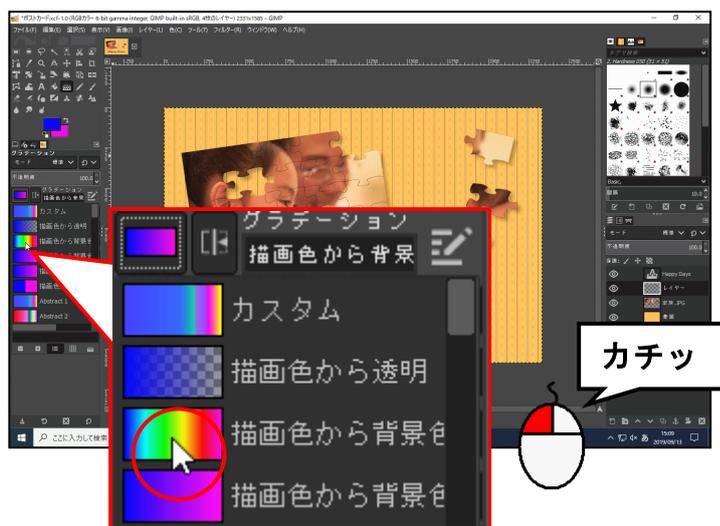
- [OK(O)] ボタンをクリックすると、背景色が変更されます。

画面の左側の [不透明度] の下にある  にポイントし、クリックします。

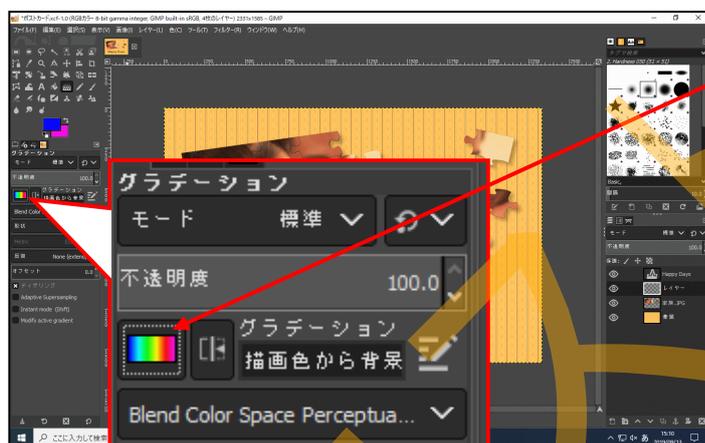


- グラデーションの種類を選択します。
- [不透明度] の下にある  が、同じ表示ではない場合もあります。その際は、左図の位置を参考にしてクリックしましょう。

表示された一覧の上から3番目の「描画色から背景色」にポイントし、クリックします。

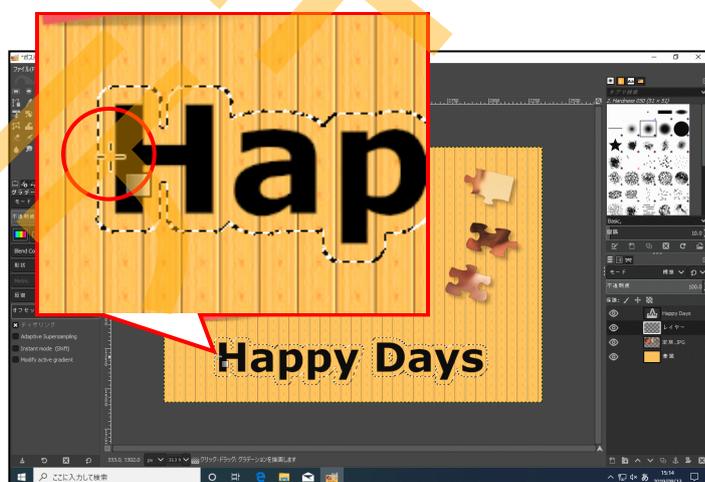


- 画面上には「描画色から背景色」までの文字しか表示されていませんが、一覧を横へスクロールすると、「描画色から背景色 (HSV 時計回り)」という名前のグラデーシヨンの種類であることがわかります。

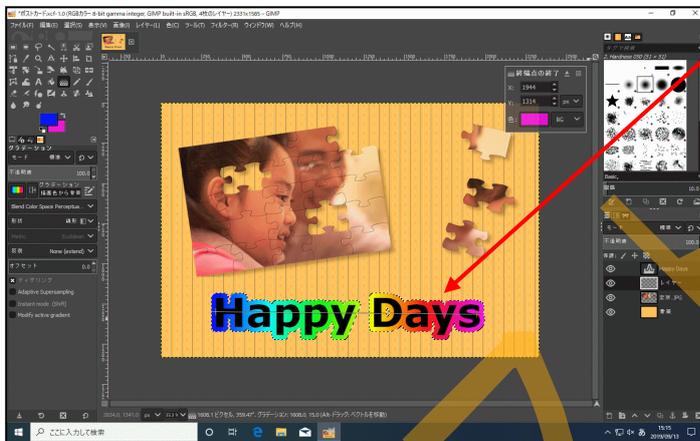
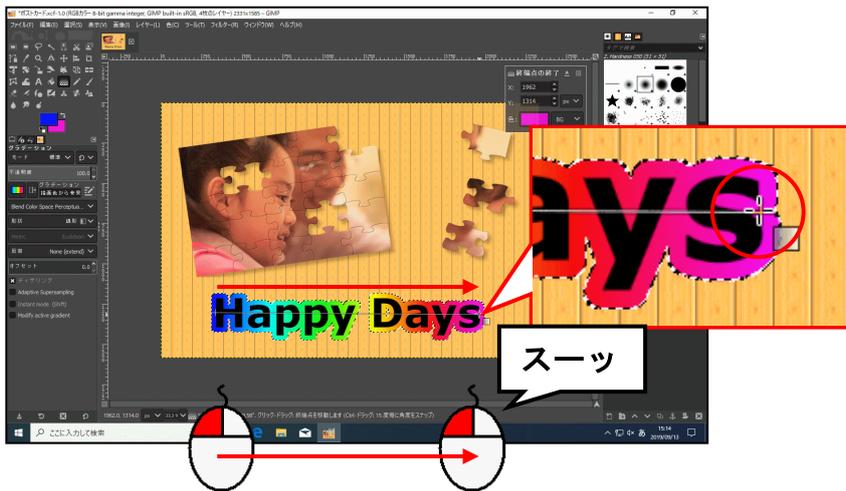


- グラデーシヨンの種類が変更されました。

下図を参考に、挿入した文字の左端にポイントします。



そのまま、挿入した文字の右端に向かってドラッグします。



- カラフルなグラデーションの縁取りを付けることができました。

ご参考までに

- ドラッグする方向によって、グラデーションの向きも変わります。下図は、上から下へドラッグした場合です。



【矩形選択】ツールや【楕円選択】ツールを使用して、選択範囲を解除しておきましょう。



- 縁取りをした文字（Happy Days）を移動したい場合は、移動する前に文字レイヤー（「Happy Days」レイヤー）を右クリックし、「下のレイヤーと統合」を選択して、文字と縁取りを一つのレイヤーにまとめてから【移動】ツールを使用して移動しましょう。

次の操作のため、上書き保存し、GIMP 2を終了しておきましょう。

☆☆ここまでくれば、練習問題4で理解度を試してください。☆☆

## 7. 他のソフトへの活用方法

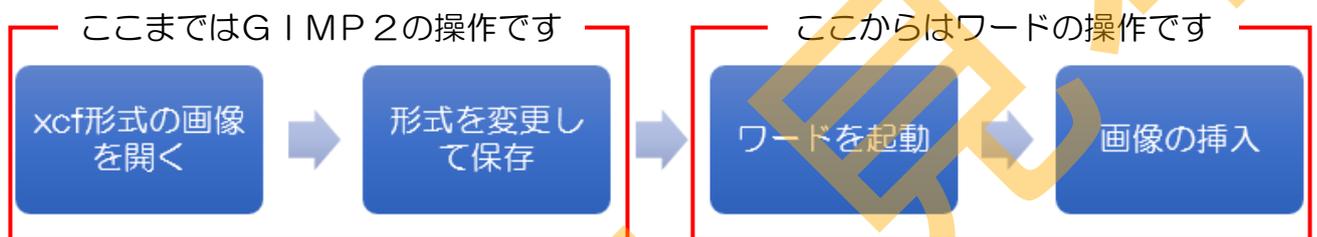
### 作った画像をワードで使いたい!

ウメさん「先生、GIMP2で作った画像って、他のソフトで使えないんですか？」



ケンちゃん「ワードやエクセルで使えると便利ですよね…」

くじら先生「そんなお二人の為、ここから先の操作でワードに画像を挿入する方法を練習していきましょう。」



#### (1) 画像の形式を変更して保存 (png形式)

GIMP2で作成した画像は、このテキストではxcfという形式で保存しました。これは、GIMP2専用の保存形式なので、ワードやエクセルや、他の画像編集ソフトでは使用できません。

ほかのソフトで使用するためには、jpeg形式や、png形式などで保存しなおす必要があります。

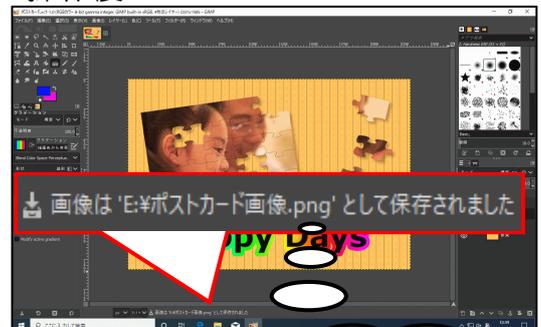
GIMP2で作成した画像には透明な部分のある画像も作成することがあるので、透過性を保った画像を保存できる形式のpng形式で保存してみましょう。

◆xcf形式の画像をpng形式で保存する方法をマスターしましょう。

操作前



操作後



**注意!**

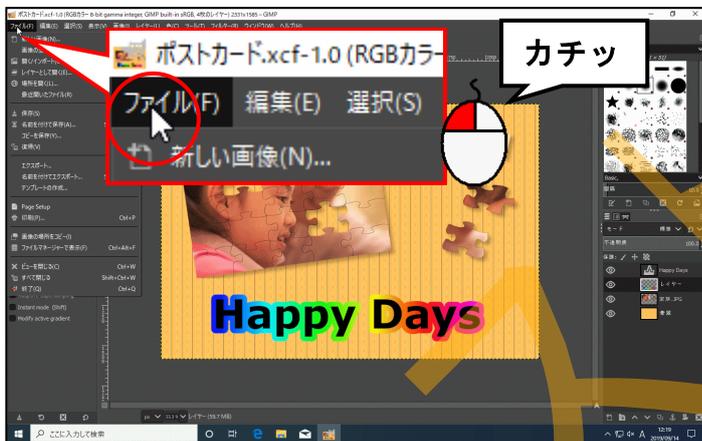
操作は次ページからです!

png形式で保存できました

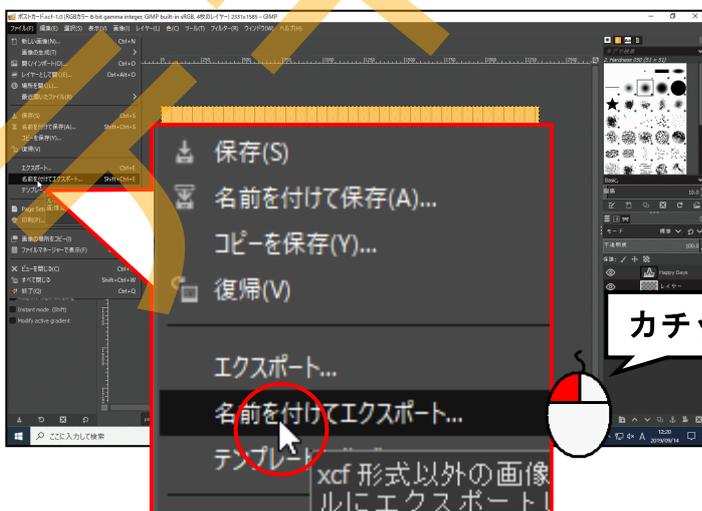
GIMP 2 を起動し、USB メモリーから「ポストカード.xcf」を開きます。

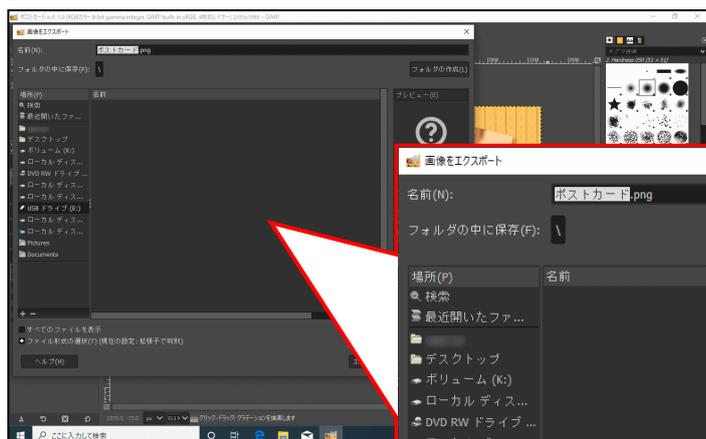


メニューバーの [ファイル(F)] にポイントし、クリックします。

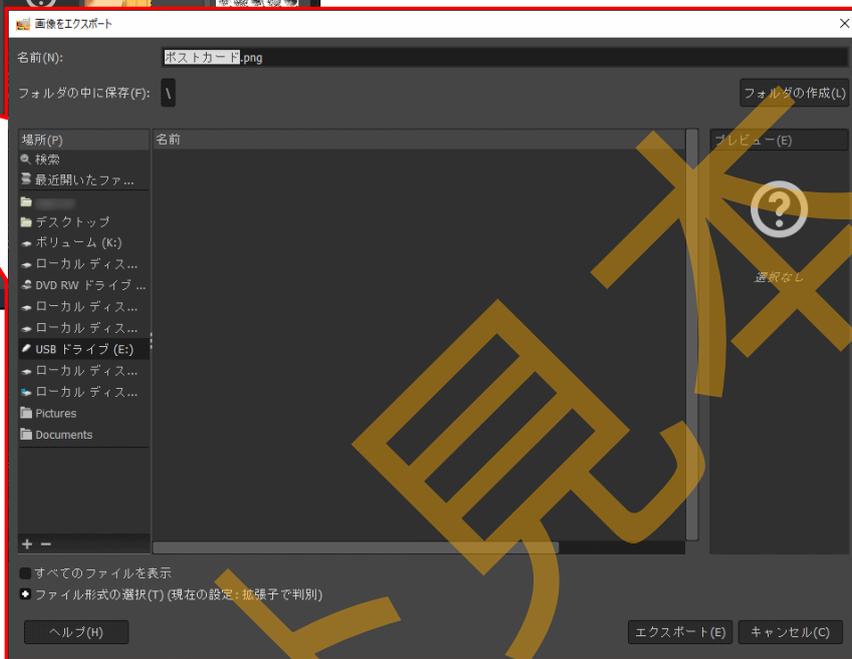


[名前を付けてエクスポート...] にポイントし、クリックします。





- [画像をエクスポート] ダイアログボックスが表示されました。

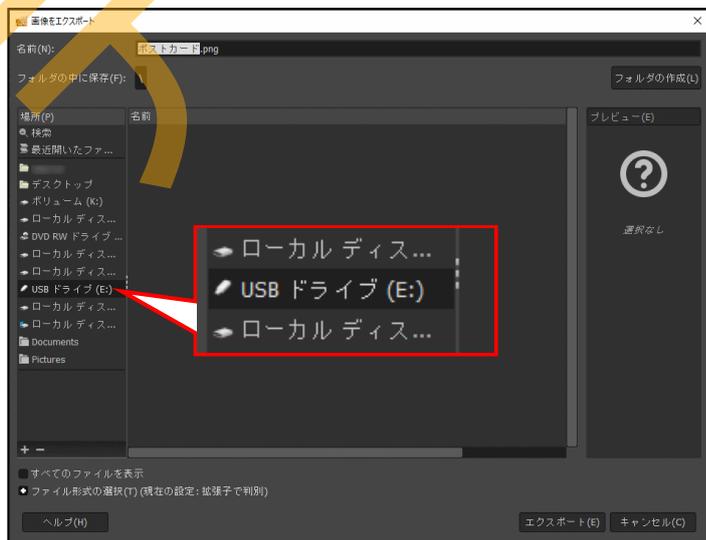


**注意!**

これ以降は、[画像をエクスポート] ダイアログボックス画面での操作になります。モニター全体の操作説明画像だと、小さすぎるため、[画像をエクスポート] ダイアログボックス画面のみの操作説明画面となりますのでご注意ください。



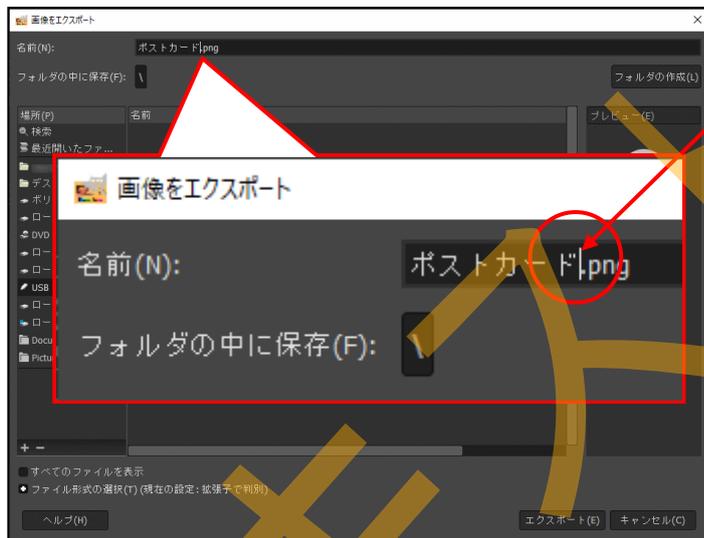
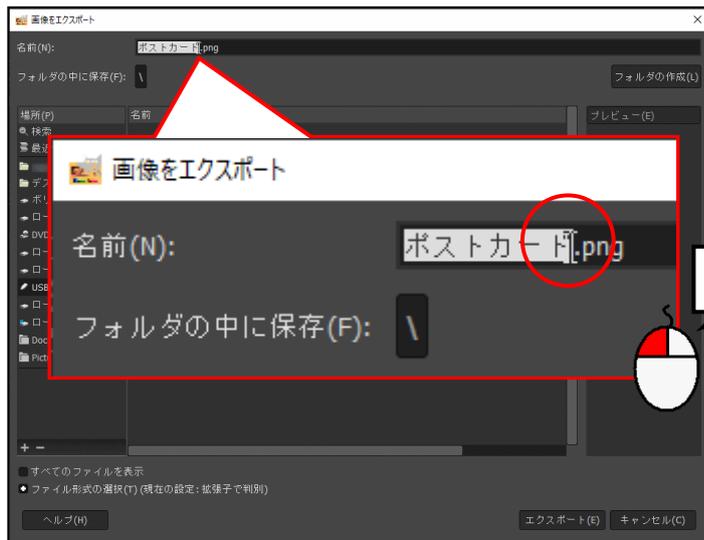
[画像をエクスポート] ダイアログボックスの左にある [USB ドライブ (E:)] が選択されていることを確認しましょう。



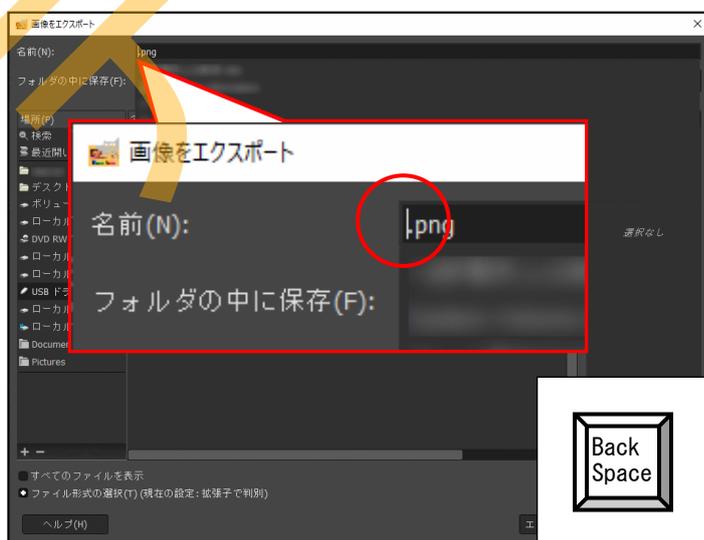
**注意!**

- お使いのパソコンによって、USB ドライブの後ろが「(E:)」とは限りません。
- [USB ドライブ (E:)] が選択されていない方は、[USB ドライブ (E:)] にポイントし、クリックして選択しましょう。

[名前(N):] の右側にあるファイル名「ポストカード」の後ろにポイントし、クリックします。



[Back Space] キーを押して「ポストカード」の文字を消します。



**注意!**

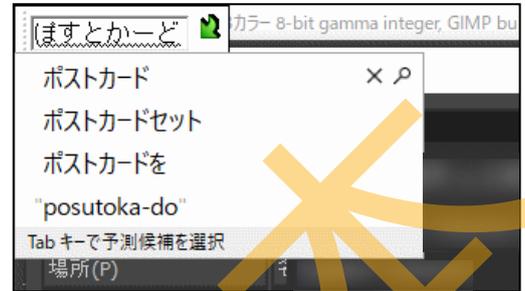
- ファイル名の後ろにある [. png] の文字は消さないように注意してください。もし、誤って消してしまった場合、ファイル名を入力した続きに、日本語入力をオフにして [. png] と入力しましょう。

そのまま「ポストカード画像」と文字を入力し、確定します。

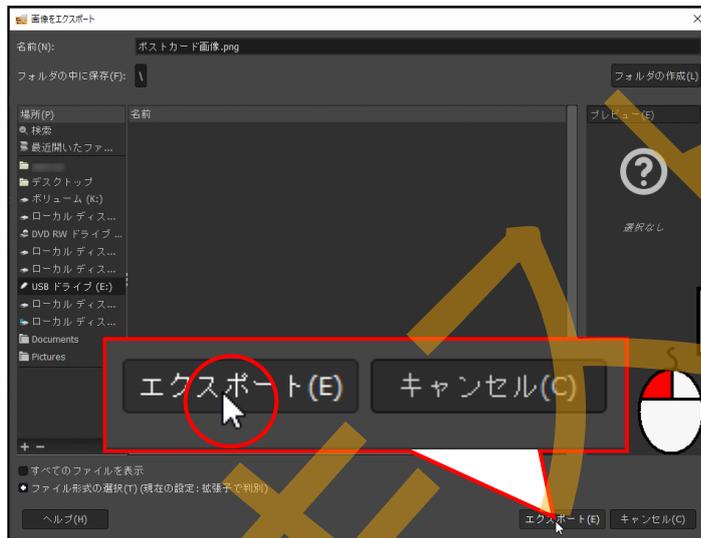


**注意!**

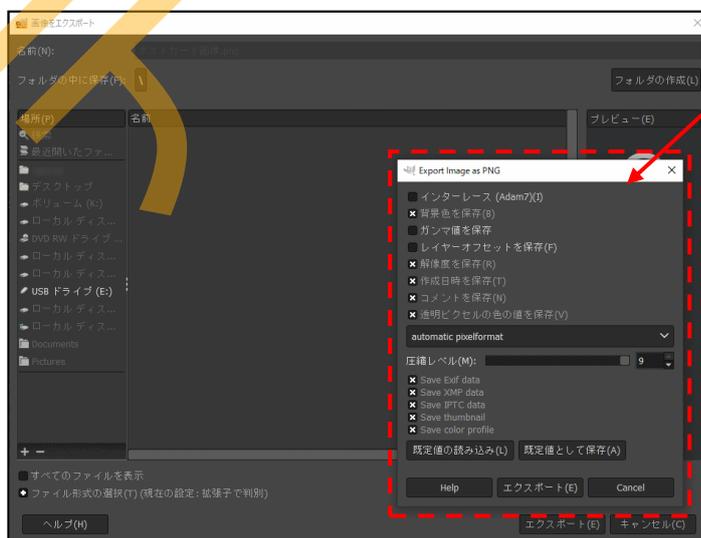
- 文字の入力時、モニターの上左に下図のように表示される場合、そのまま気にせずに入力してください。



[エクスポート(E)] ボタンにポイントし、クリックします。



カチッ

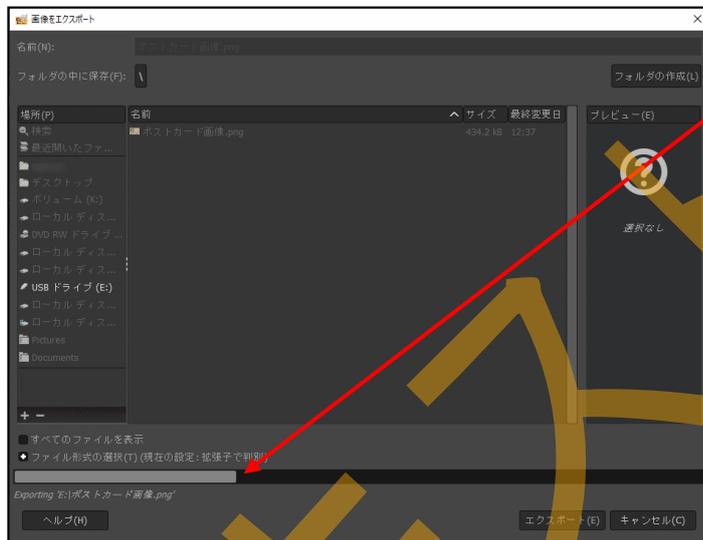
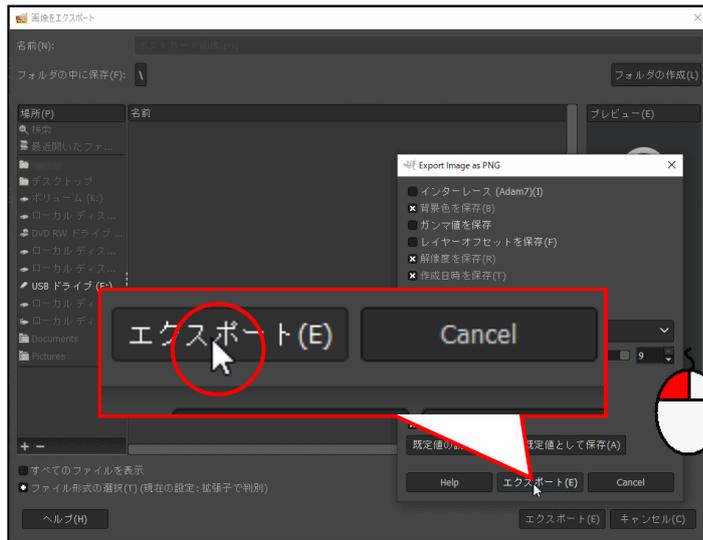


- [Export Image as PNG] ダイアログボックスが表示されます。

**注意!**

- 保存するファイル形式によって、表示されるダイアログボックスの内容が異なります。

[Export Image as PNG] ダイアログボックスの、[エクスポート(E)] ボタンにポイントし、クリックします。

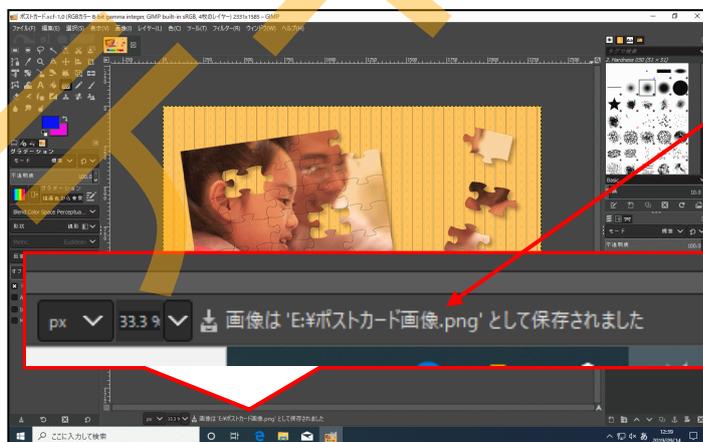


● 設定した保存場所・名前で、画像保存が開始されます。

**注意!**

● 保存が完了すると元の画面に戻りますので、しばらくお待ちください。

画像の保存が完了し、元の画面に戻りました。



● 保存が完了すると、画面下に保存されたことをお知らせする文章がしばらくの間表示されます。

次の操作のためにGIMP 2を終了しておきましょう。

## (2) ワードに画像を挿入

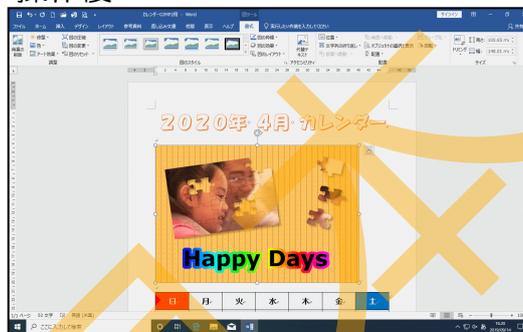
png 形式で保存した画像をワードに挿入していきましょう。挿入するには、画像を挿入したい位置にカーソルを表示しておく必要があるのですが、テキストの指示に沿って、カーソルを動かし、画像を挿入しましょう。

◆ワードに画像を挿入する方法をマスターしましょう。

操作前

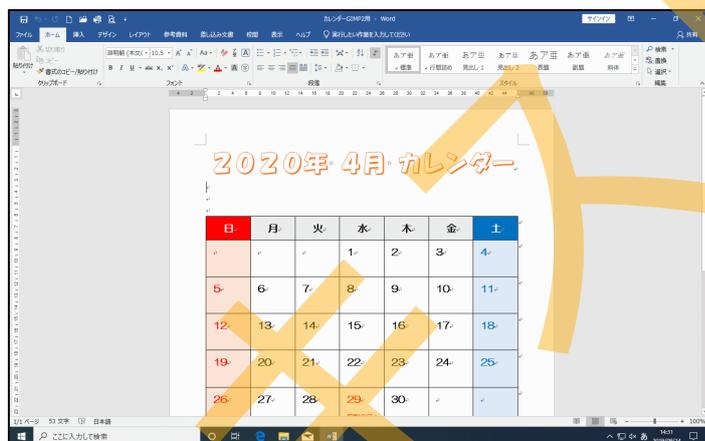


操作後



操作は下からです！

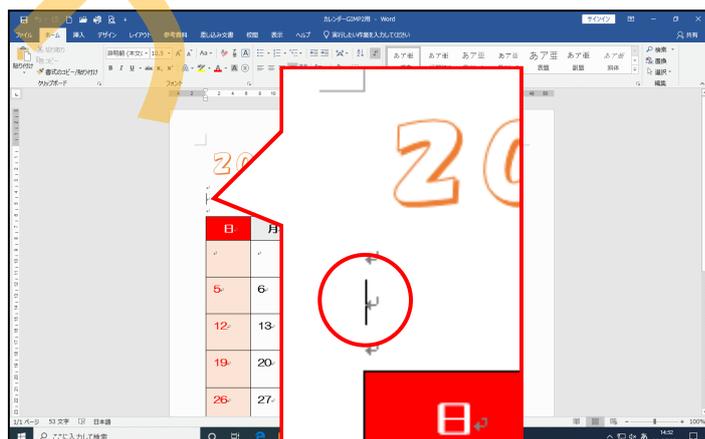
ワードを起動し、ドキュメントから「カレンダー」を開きます。



●このテキストでは「Word 2019」を使用しています。

●ワードを起動する方法と、保存している文書を開く操作は、パソコン入門編、ワード I のテキストで紹介しているので、忘れた方は参照してください。

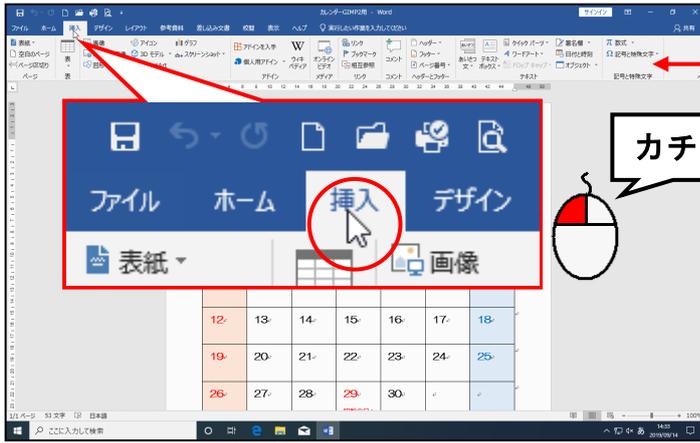
2行目にカーソルを移動します。



●ワードでは、画像を挿入したい位置をあらかじめ指定しておく必要があります。

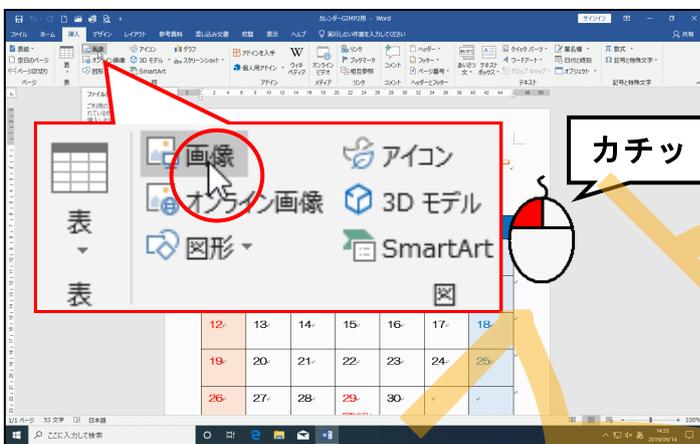
●今回は、3つある + マークの、2つめの位置を指定します。

**【挿入】 タブにポイントし、クリックします。**

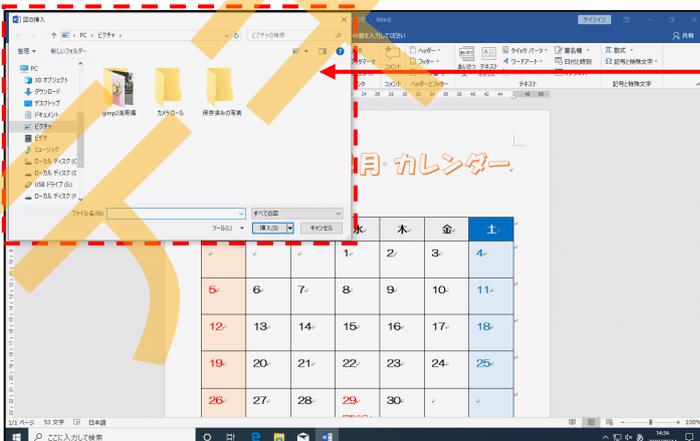


- **【挿入】 タブをクリックすると、リボンの内容が変化します。**

**【図】 グループにある 画像 [画像] ボタンにポイントし、クリックします。**

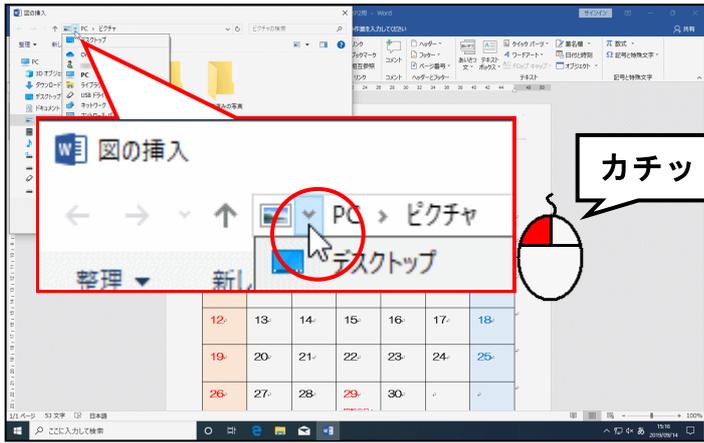


- **パソコンの中や、USB メモリーに保存されている画像を、現在開いているワード文書に呼び出す操作です。**



- **画像 [画像] ボタンをクリックすると、【図の挿入】ダイアログボックスが表示されます。**
- **プレビューウィンドウ内のアイコンなどの表示は、設定によって異なります。**

「PC」の左にある  にポイントし、クリックします。

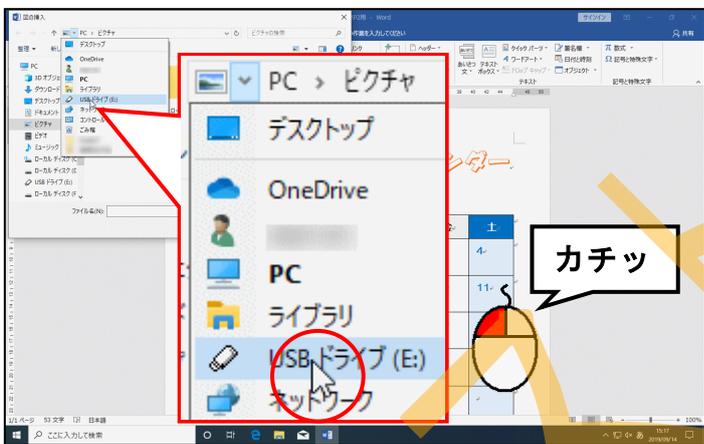


● 下図のように表示される場合は、「ユーザー」の左側にある  をクリックします。

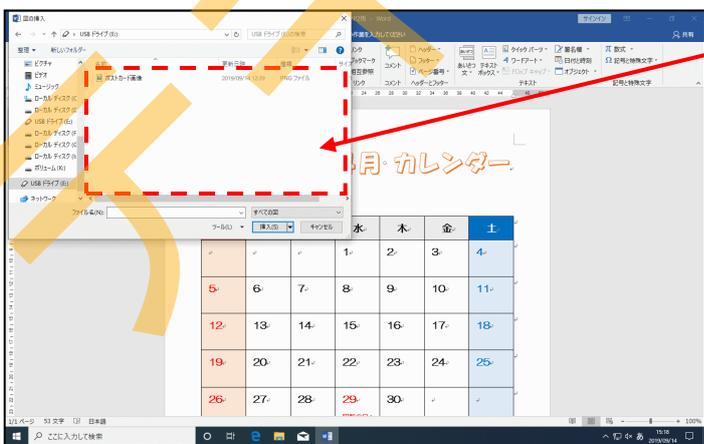


● 「PC」の左にある  は、クリックした時点で、左のように  に変わります。

表示された一覧から [USB ドライブ (E:)] にポイントし、クリックします。

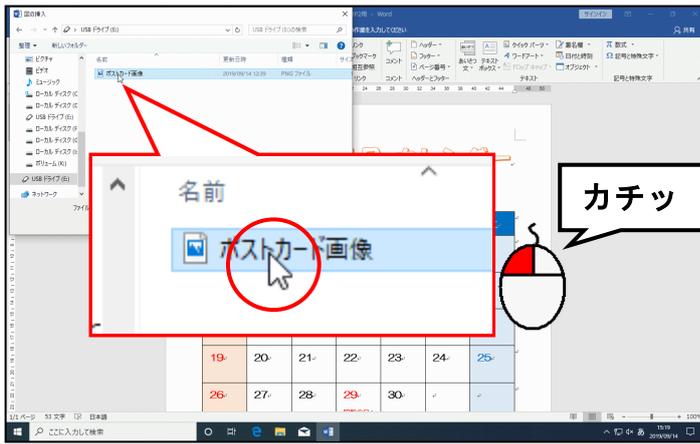


● お使いのパソコンによって、USBドライブの後ろが「(E:)」とは限りません。



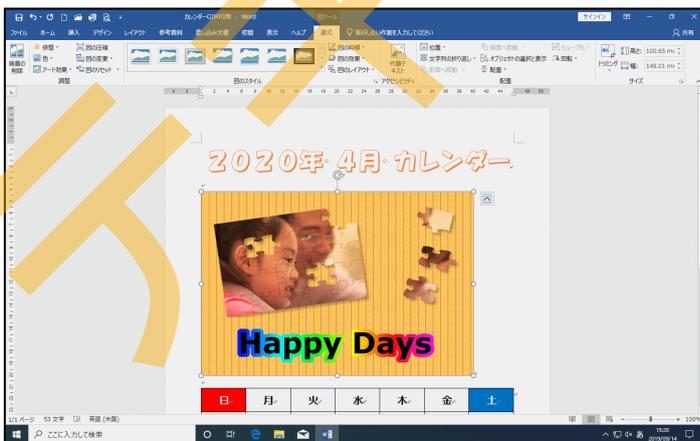
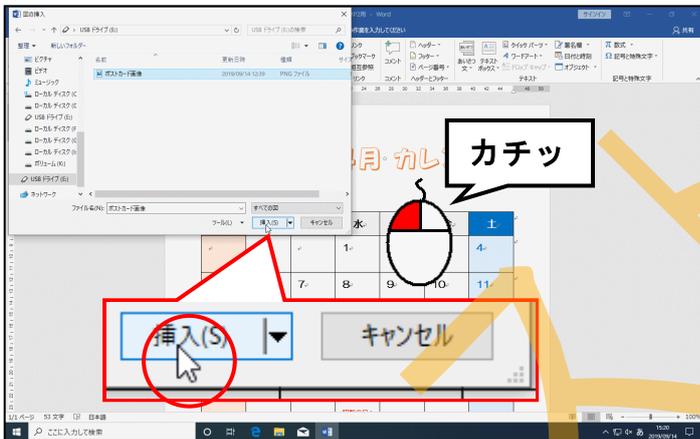
● [USB ドライブ (E:)] をクリックすると、左図の点線で囲まれた部分が、USB メモリーの中身を表示するように変化します。

[ポストカード画像] にポイントし、クリックします。



●挿入したい画像を選択する操作です。他の画像を挿入したい場合は、目的の画像を選択するようにしてください。

[図の挿入] ダイアログボックスの右下の [挿入(S)] ボタンにポイントし、クリックします。



● [挿入(S)] ボタンをクリックすると、ダイアログボックスが消え、ワード文書の中に画像が挿入されました。

●挿入した画像には、配置や大きさを変更する方法がありますが、詳細な設定方法については、ワードIのテキストで紹介していますので、ぜひご参照ください。



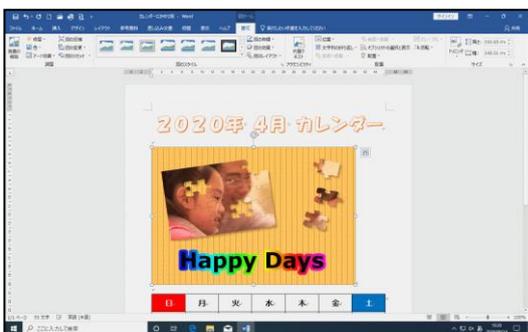
### (3) USBメモリーに保存

作成したワード文書を保存していきましょう。

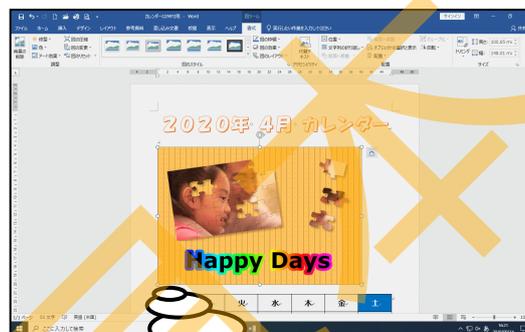
「上書き保存」をしてしまうと、ドキュメント内の文書に保存されてしまいますので、必ず「名前を付けて保存」で、USBメモリーに保存するようにしましょう。

◆ワード文書を、USBメモリーに保存する方法をマスターしましょう。

操作前



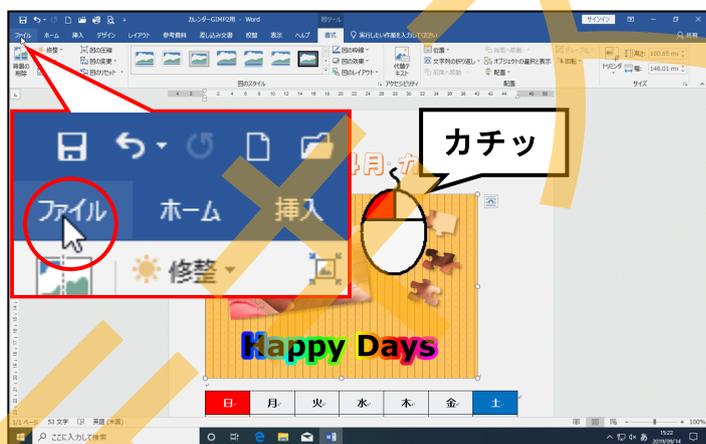
操作後

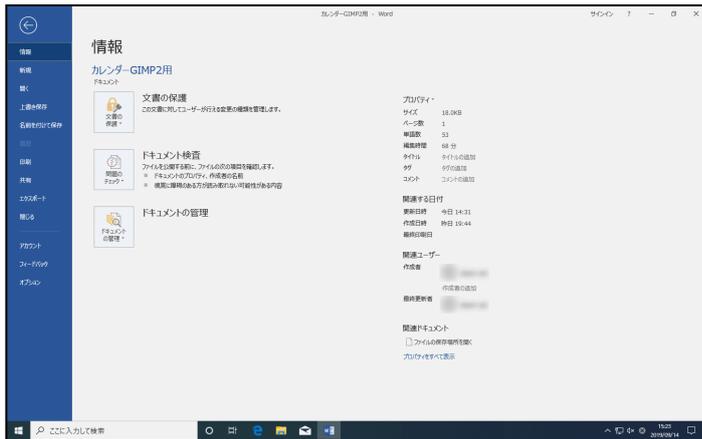


操作は下からです!

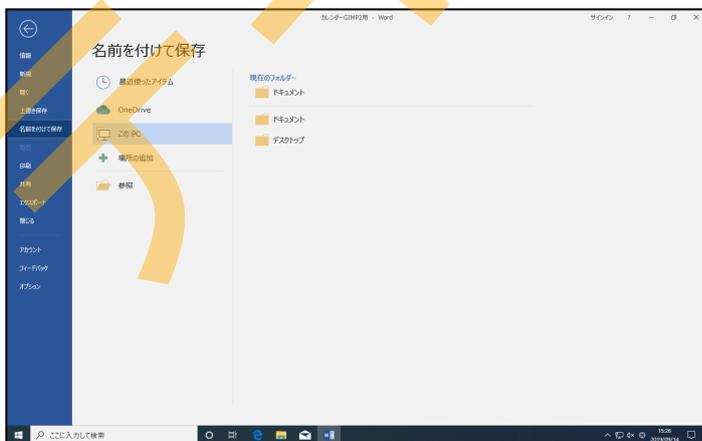
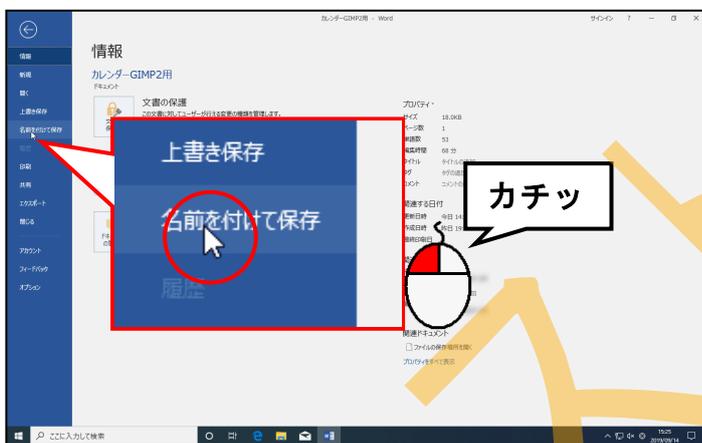
画面に変化はありませんが、USBメモリーに保存されました

画面左上にある「ファイル」タブにポイントし、クリックします。

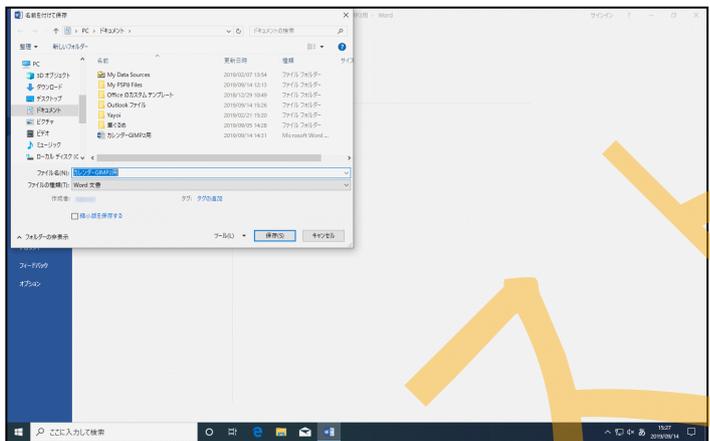
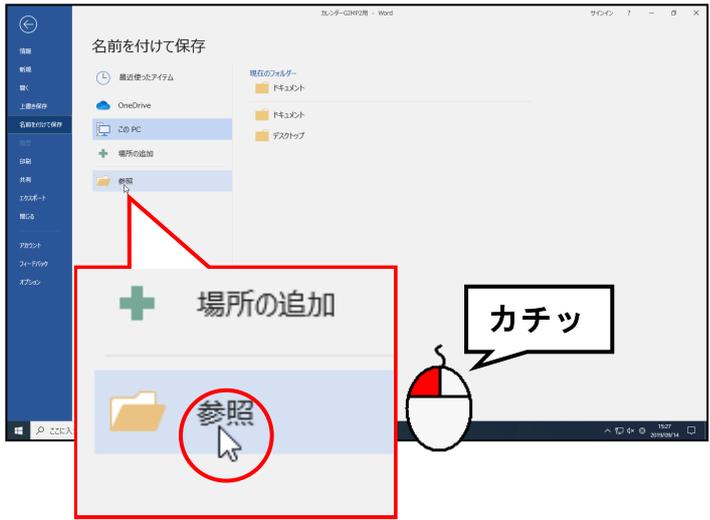




[名前を付けて保存] にポイントし、クリックします。

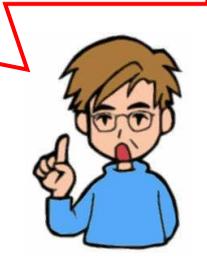
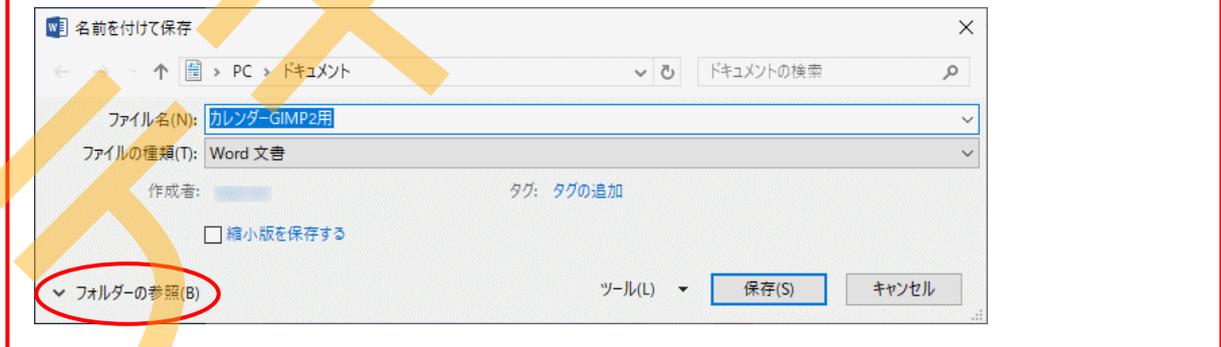


「参照」にポイントし、クリックします。

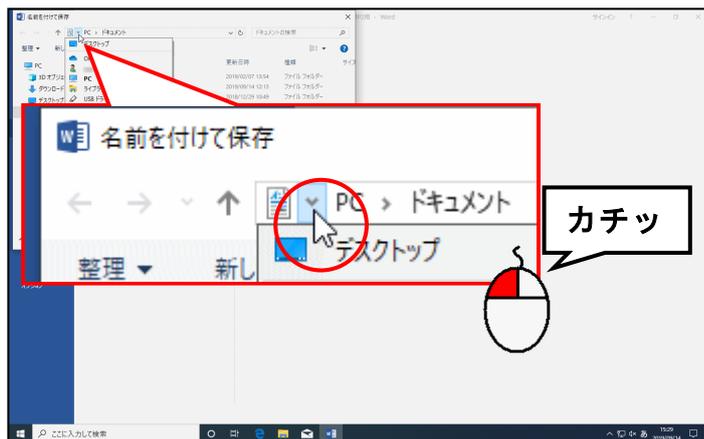


- 「参照」をクリックすると、左のように【名前を付けて保存】ダイアログボックスが表示されます。
- お使いのパソコンによって、[名前を付けて保存] ダイアログボックス内のファイルやフォルダーの表示方法が左図と違う場合があります。

[名前を付けて保存] ダイアログボックスが下のよう細長い場合は、[名前を付けて保存] ダイアログボックスの左下の【フォルダーの参照(B)】をクリックすると、テキストのようにダイアログボックスが縦に広がります。



「PC」の左にある ▶ にポイントし、クリックします。

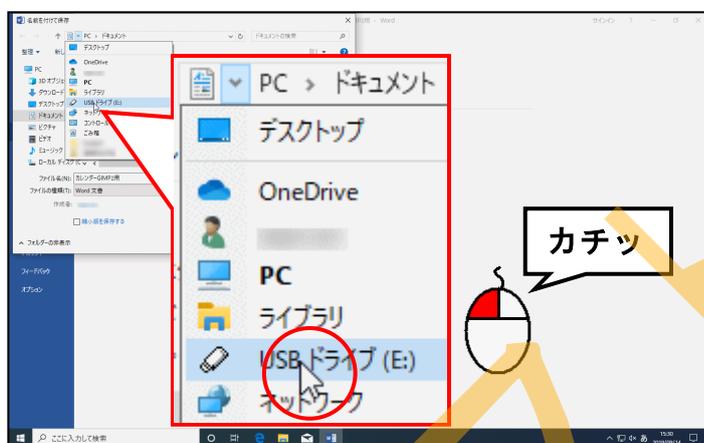


- 下図のように表示される場合は、「ユーザー」の左側にある ≪ をクリックします。

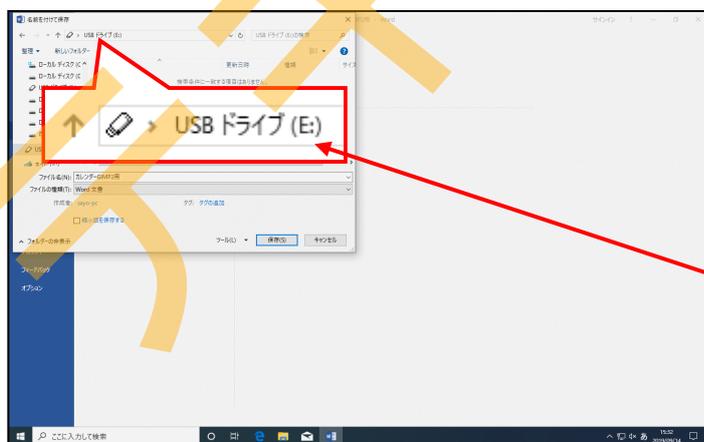


- 「PC」の左にある ▶ は、クリックした時点で、左のように ▾ に変わります。

表示された一覧から [USB ドライブ (E:)] にポイントし、クリックします。



- お使いのパソコンによって、USB ドライブの後ろが「(E:)」とは限りません。

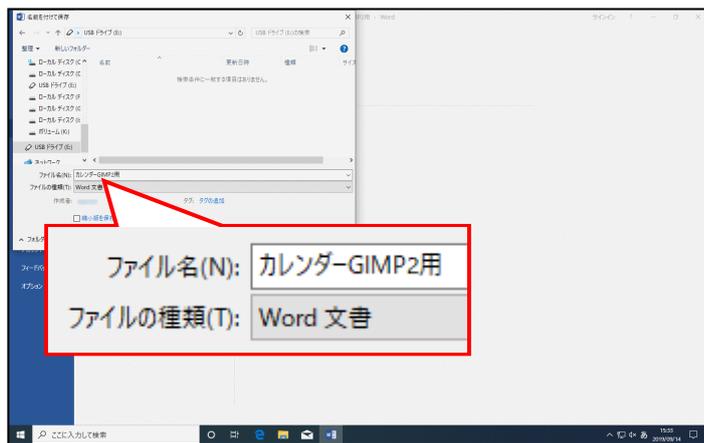


- ここまで行った操作が保存先の指定方法です。自分がどこに保存するかを指定する操作は、このようにして行います。これはワードに限らずパソコンを操作する場合に共通の操作となります。

● [USB ドライブ (E:)] をクリックすると、[保存先] ボックスに [USB ドライブ (E:)] が表示されます。

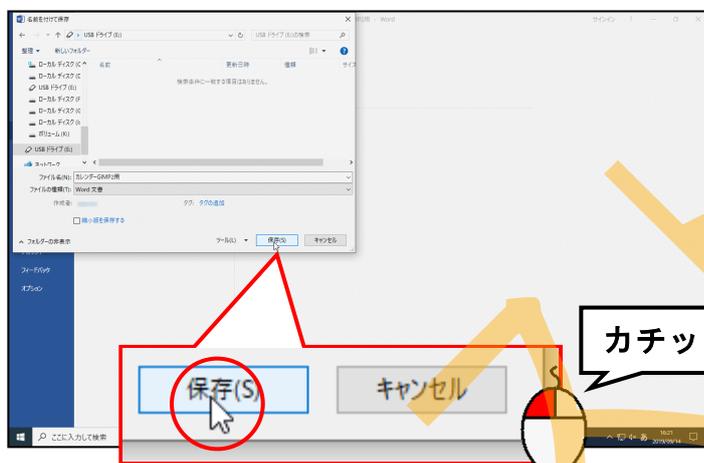


[ファイル名(N):] ボックスに「カレンダー-GIMP2 用」と表示されていることを確認します。

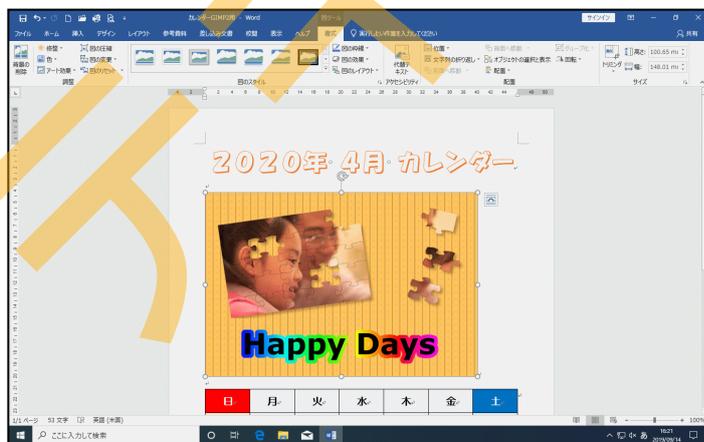


- [ファイル名(N):] ボックスに「カレンダー-GIMP2 用」と表示されていない方は、[ファイル名(N):] ボックスをクリックして、入力しましょう。

[名前を付けて保存] ダイアログボックスの右下にある [保存(S)] ボタンにポイントし、クリックします。



- [保存(S)] ボタンをクリックするという操作は、「指定した場所に、指定した名前で保存しなさい。」という命令を行う操作となります。



- 保存処理中は、マウスポインターが  の状態になっていますが、少し待つと  が消えます。(これで USB メモリーに保存完了です)
- 保存操作が完了すれば、[名前を付けて保存] ダイアログボックスが閉じられます。

ワードを終了しましょう。



やった！最後までできた！  
難しかったけど、楽しかったです。



複雑な操作がたくさん出てきたわね。  
しっかり復習しなくっちゃ。



お二人とも、おつかれさまでした。  
このテキストではたくさんの画像を作成しました  
ね！これからは、学習したテクニックを使って、自分  
で撮影した写真をどんどん加工してみてください。



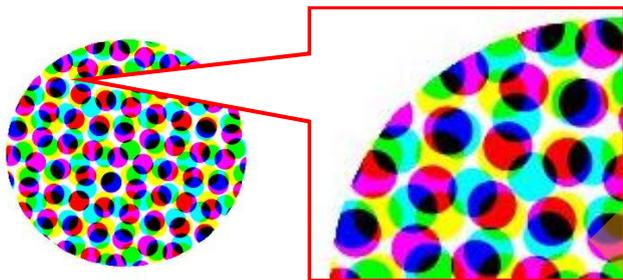
## ●テキスト以外の操作方法、補足説明

### ●P65 新聞印刷に関する補足説明

#### ■新聞印刷とは

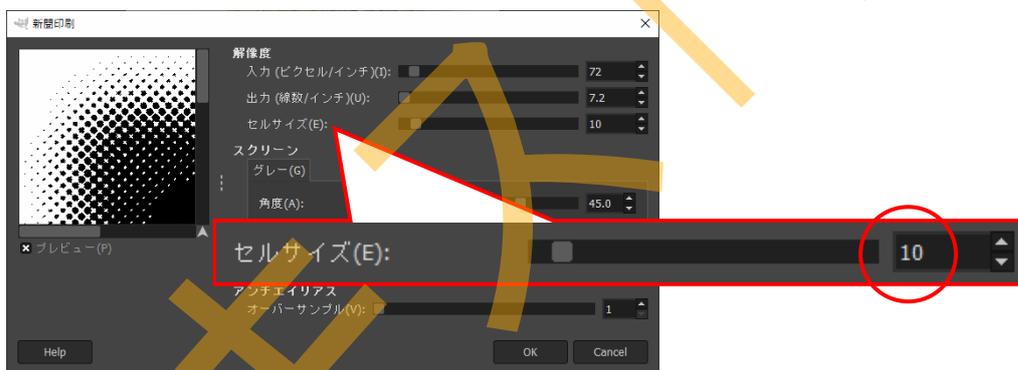
新聞の印刷のように、画像を小さな水玉の集合体に変更するフィルターです。また、水玉だけではなく、様々な形状を指定することもできます。

使用するのには、レイヤーマスクに対してか、グレースケールモードにした画像がおすすめです。通常、画像は RGB と呼ばれるモードになっています。RGB モードの状態では新聞印刷を適用すると、複数の色の水玉の集合体になってしまいます。



#### ■図形の大きさ

ダイアログボックス内の [セルサイズ] の数値を変更することで、模様の変更することができます。



テキスト内で紹介している方法で、形状を「丸」に指定して枠を 2 種類作成してみました。セルサイズによって、模様の変化が違ってきます。

セルサイズ 10



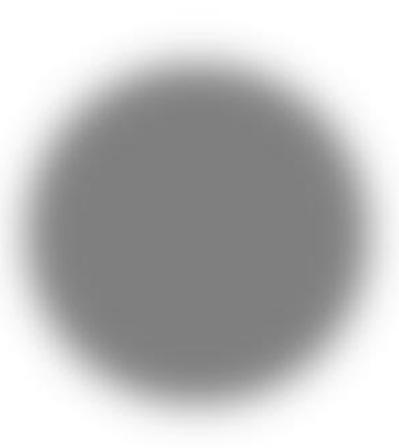
セルサイズ 40



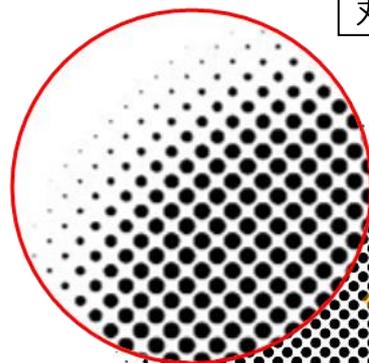
## ■指定できる形状

指定できる形状は、「丸」「線形」「ダイヤモンド」「PS 四角（ユークリッド点）」「PS ダイヤモンド」の5種類です。

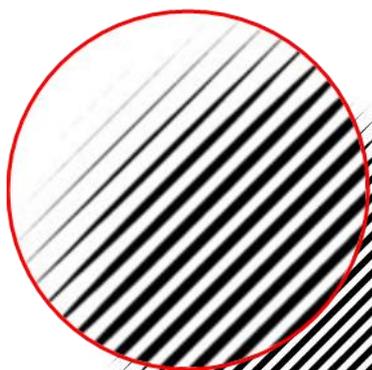
元画像



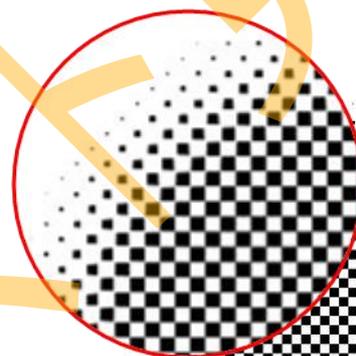
丸



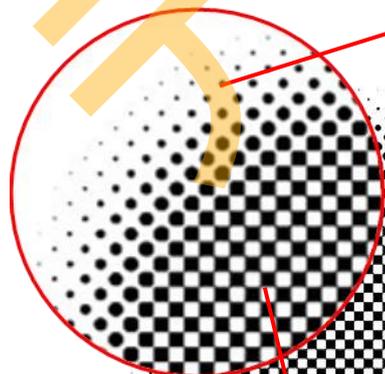
線形



ダイヤモンド



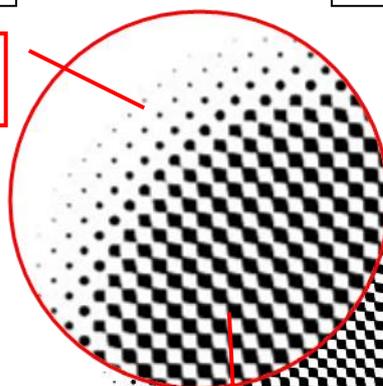
PS 四角（ユークリッド点）



色が薄いところは丸になる

色が濃いところは四角になる

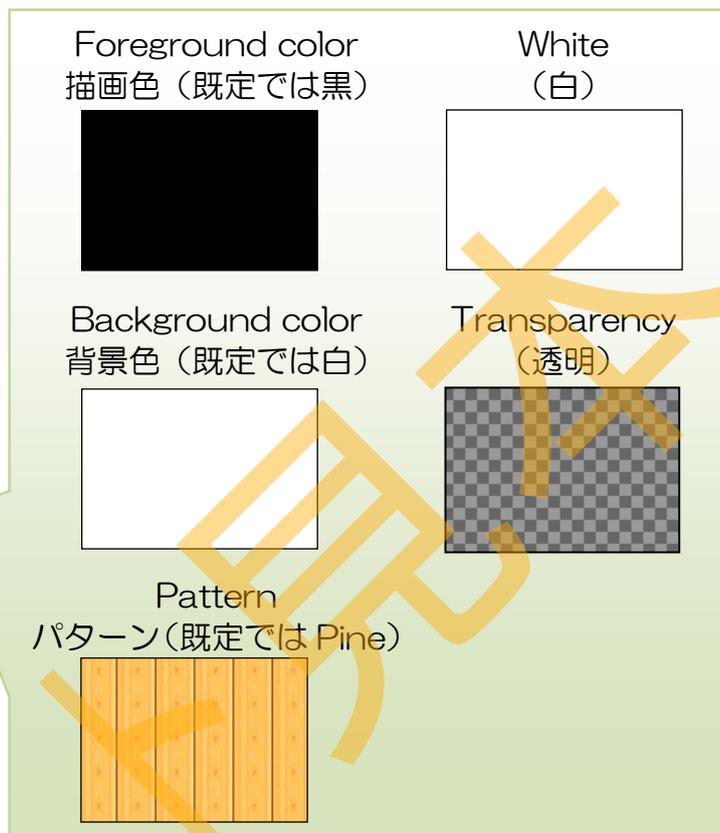
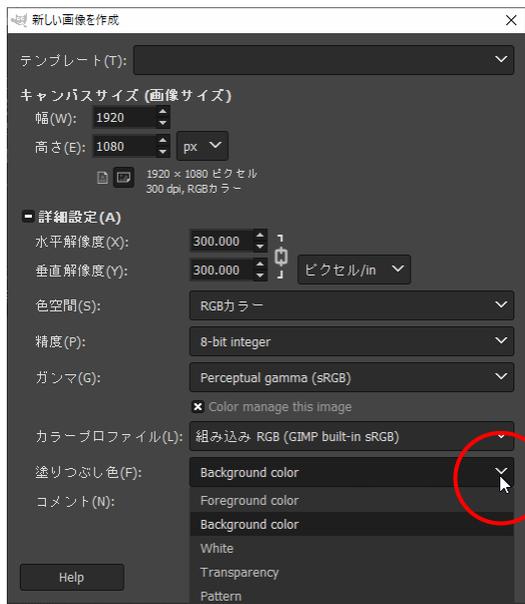
PS ダイヤモンド



色が濃いところはダイヤモンド形になる

## ●P74 新しい画像に関する補足説明

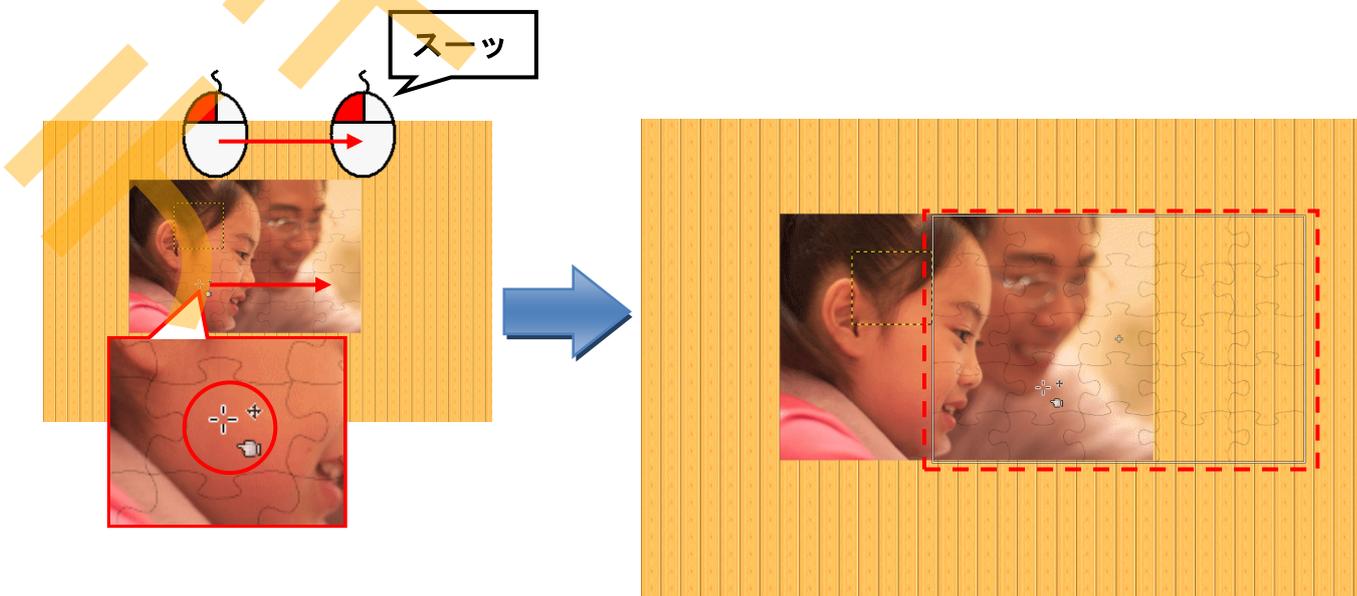
新規画像を作成する際、何も指定しなければ白い画像が作成されますが、設定をすれば、最初の塗りつぶしの色を変更することが可能です。変更できる色は、**[新しい画像を作成] ダイアログボックスの [塗りつぶし色 (F):]** をクリックすると表示されます。



## ●P99 画像の移動に関する補足説明

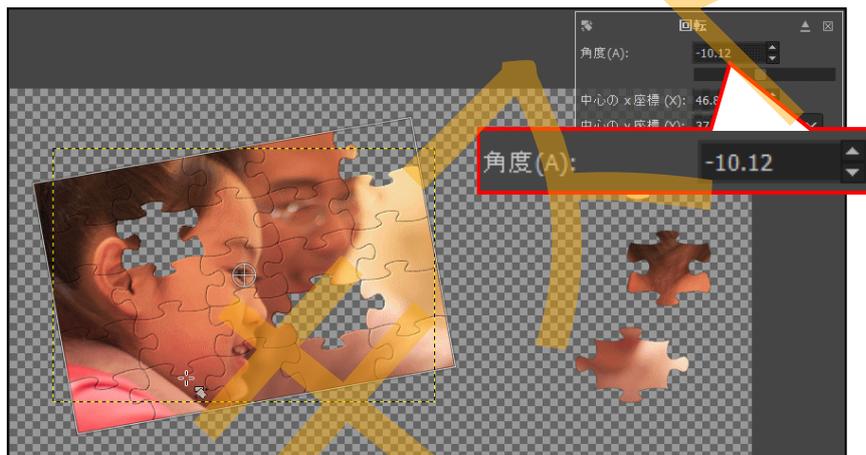
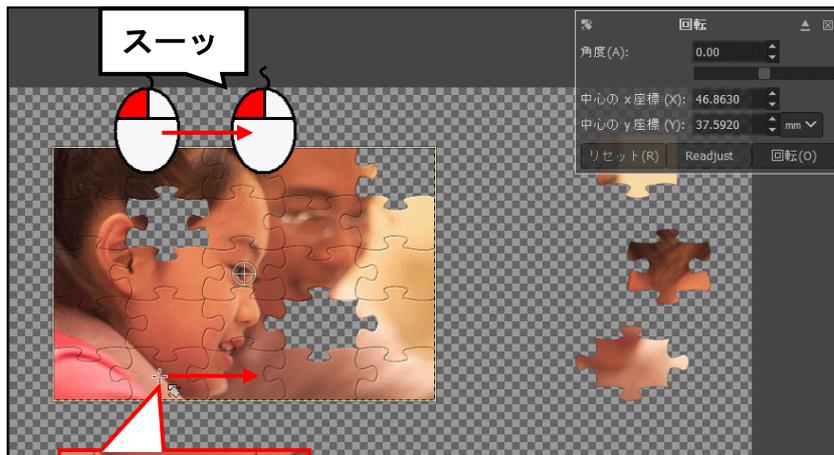
**[移動]** ツールを使用して画像の配置を変更する際には、レイヤーを選択するのではなく、**画像の中の移動させたい部分をドラッグする必要があります。**

貼りつけたパズルのピース以外の部分をドラッグすると下図のようになってしまいます。



## ●P118 画像の回転に関する補足説明

【回転】ツールを使用して画像を回転させるには、画像の中をクリックして表示される【回転】ダイアログボックスを利用する以外に、画像の中をドラッグする方法があります。



## ●よくある質問

GIMP2を使っていて気になること、GIMP2でよく起きる問題点などをまとめました。こんな時、どうしたらいいの?といったことを記載していますので、困った時は一度目を通してみてください。

### Q1 GIMP2が勝手に終了する



先生、GIMP2が勝手に終了されちゃうんですけど、これってGIMP2が壊れるんですか？

### A1



GIMP2は、今も世界中で開発がすすめられているソフトです。ただ、設定したバージョンによっては、パソコンの中に設定してあるプログラムとの相性などで、きちんと動作しないこともあります。その都度、どんどんと改善がされていますので、最新版をダウンロードして使ってみてください。

最新版は下記 URL よりダウンロードしてください。

  
<http://gimp.softonic.jp/download>

## Q 2 レイヤーって何？



レイヤーって、難しいですね。  
説明してもらっても、なかなかピン  
とこないんです。

## A 2



確かに、レイヤーという存在のせいで、このGIMP2や、他の画像編集ソフトは難しいと思われがちです。ですが、実はこのレイヤーという存在、それほど気合いを入れて覚えなくても、なんとなく感覚で理解してもらえればOKです。

写真の上に白い紙を置くと、下の写真は見えませんか？

では、写真の上に透明なラップをひくとどうでしょう？

ラップや紙にマジックで線を引いても、下の写真は元のまま。

不用になればラップや紙を捨ててしまえば、写真は元通りです。

レイヤーという存在は、そんな感じで覚えておいてください。



白い紙



ラップ



### Q 3 [レイヤーマスク] って何？



[レイヤー] はわかったんだけど、  
[レイヤーマスク] ってというのが、  
よくわからないわ…

### A 3



[レイヤーマスク] も難しいですね。マスクという名前は、皆さんが風邪をひいた時につけるマスクからきています。マスクをつければ、口や鼻は隠れて見えません。レイヤーマスクも一緒です。レイヤーの上にマスクをかければ、レイヤーは隠れて見えなくなってしまいますよね？少し違うのは、隠れる部分の形や大きさを自由に設定できることくらいです。  
[レイヤーマスク] を設定する = 表示しない部分を黒で指定するという感じで覚えておきましょう。

### Q 4 加工した画像が他のアプリケーションソフトで使えない？



先生、頑張って加工した画像が、  
ワードに挿入できません！これって、  
何故ですか？

### A 4



xcf 形式で保存していませんか？  
ワードは、xcf 形式に対応していないので、jpeg 形式か、png 形式、あるいは gif 形式で保存してあげる必要があります。  
このテキストでは透明部分を保持する画像の形式、png 形式で保存して、ワードに挿入する方法も紹介していますので、**P141 (1) 画像の形式を変更して保存 (png 形式)** からの操作を参考にしてみてください。

## Q 5 挿入した画像を調節する方法ってあるんですか？



ワードに挿入した画像って、場所を変えたり  
大きさを変えたりできないんですか？

## A 5



もちろん様々な方法があります。ワードに挿入した画像には、「**文字列の折り返し**」という設定や、**配置**、**大きさ**などを変更してあげる必要があります。ただ、このテキストは写真の加工そのものに重点をおいて作成されているので、詳細な設定方法は、**ワード I**のテキストをご参照ください。

## ●テキストの手引き

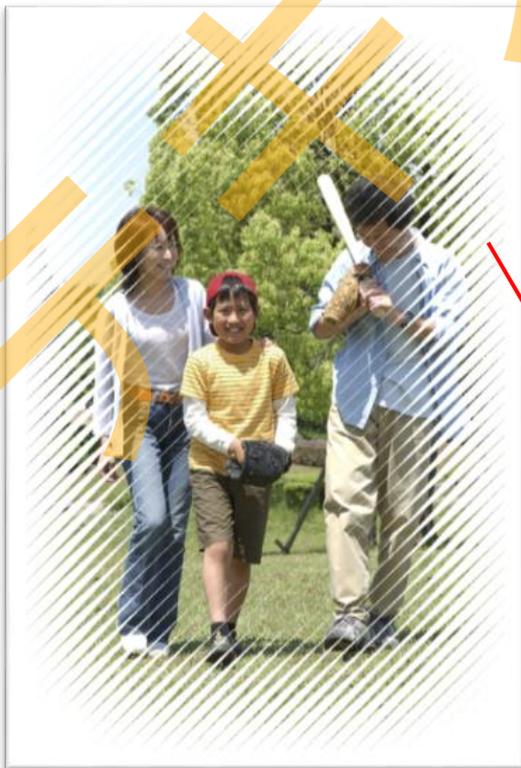
練習問題や実際にGIMP2を使っていて、テキストで覚えたあの機能は何ページに書いてあったっけ？と迷われた時のためにテキスト内の成果物と機能についての該当ページを記載しています。



アルファチャンネルを追加 P21～  
フィルター「彫金」 P24～



楕円選択ツール P34～  
選択範囲を反転 P36～  
選択範囲の境界をぼかす P37～  
フィルター「ガウスぼかし」 P40～  
色相-彩度 P43～  
フィルター「選択的ガウスぼかし」 P46～



レイヤーマスクの追加 P50～  
すべて選択 P55  
選択範囲の縮小 P56～  
角を丸める P58～  
選択範囲の境界をぼかす P59～  
描画色で塗りつぶす P62～  
フィルター「新聞印刷」 P64～

解像度の設定 P69～  
画像サイズの変更 P72～  
背景の塗りつぶし  
「パターン塗り」 P75～



写真を挿入 P77～  
写真の大きさを変更 P82～  
背景色で塗りつぶす P87～  
フィルター「ジグソーパズル」 P88～  
ファジー選択ツール P93～  
切り取り P94～  
貼り付け P96～  
移動ツール P98～  
フィルター「バンプマップ」 P104～  
下のレイヤーと統合 P107～  
選択範囲の境界線を描画 P108～  
ドロップシャドウ P121～

文字の挿入 P125～  
文字に縁取りを付ける P128～

## ●索引

### A～Z

- xcf 形式で保存 . . . . . 28
- png 形式で保存 . . . . . 141

### あ行

- 新しい画像 . . . . . 70, 159
- アルファチャンネル . . . . . 21
- アルファチャンネルを追加 . . . . . 21
- 移動ツール . . . . . 98, 116
- オーバーサンプル . . . . . 66

### か行

- 解像度の設定 . . . . . 69
- 回転ツール . . . . . 117
- ガウスぼかし . . . . . 40, 102
- 拡大・縮小ツール . . . . . 82
- 加算 . . . . . 27
- 可視レイヤーの統合 . . . . . 110, 120
- 画像サイズ . . . . . 72
- 画像の形式を変更して保存 . . . . . 141
- 画像（レイヤー）の複製 . . . . . 85
- 切り取り . . . . . 94
- グラデーションツール . . . . . 134

### さ行

- 彩度の調整 . . . . . 43
- 色域を選択ツール . . . . . 111
- 色相-彩度 . . . . . 44
- シグソーススタイル . . . . . 90
- シグソープズル . . . . . 89
- 下のレイヤーと統合 . . . . . 107
- 斜角幅 . . . . . 90
- 乗算 . . . . . 92
- 新聞印刷 . . . . . 65, 157
- すべて選択 . . . . . 55
- スポット形状 . . . . . 65
- 選択的ガウスぼかし . . . . . 47
- 選択範囲の拡大 . . . . . 130
- 選択範囲の角を丸める . . . . . 58
- 選択範囲の境界線を描画 . . . . . 113
- 選択範囲の境界線をぼかす . . . . . 37, 59
- 選択範囲を解除 . . . . . 11
- 選択範囲を縮小 . . . . . 56
- 選択範囲を反転 . . . . . 36, 112
- 線の幅 . . . . . 114

### た行

- 楕円選択ツール . . . . . 5, 35
- 彫金 . . . . . 24
- ドロップシャドウ . . . . . 121

### な行

- 名前を付けて保存（xcf 形式） . . . . . 28
- 塗りつぶしツール . . . . . 75

### は行

- 背景色 . . . . . 62, 136
- 背景色で塗りつぶす . . . . . 87
- パターン（塗りつぶし） . . . . . 75
- 貼り付け . . . . . 96
- バンプマップ . . . . . 100
- ピクセル . . . . . 72
- 描画色 . . . . . 62, 134
- 描画色で塗りつぶす . . . . . 62
- ファジー選択ツール . . . . . 93
- フローティング選択領域 . . . . . 97

### ま行

- 文字に縁取りをつける . . . . . 128
- 文字の挿入 . . . . . 125

### や行

- よくある質問 . . . . . 161

### ら行

- レイヤーとして画像を開く . . . . . 77
- レイヤーの移動 . . . . . 15
- レイヤーの削除 . . . . . 18
- レイヤーの追加 . . . . . 13
- レイヤーの複製 . . . . . 17
- レイヤーの表示・非表示 . . . . . 108
- レイヤーマスクの追加 . . . . . 50
- レイヤーモード . . . . . 27, 91

### わ行

- ワードに画像を挿入 . . . . . 147

# GIMP2 活用編

---

2011年2月1日 初版 第1刷発行

2014年4月15日 初版 第2刷発行

2019年11月23日 第2版 第1刷発行

本書の無断複写複製(コピー)は、特定の場合を除き、著作者の権利侵害になります。

連絡先