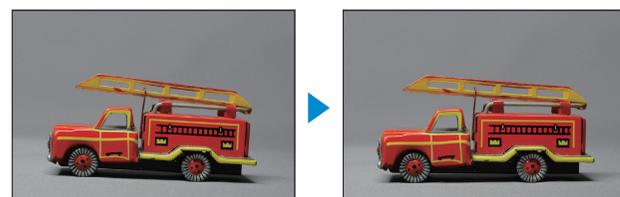


15

アングルの傾きを補正する

アングルの傾きが気になるときは、被写体の水平・垂直を基準に補正します。[クリッピング]を[結果で切り抜き]に設定すると、隙間ができないキャンバスサイズに自動変更します。

サンプルファイル ▶ 1-15.xcf



完成図

車体が水平になるように補正します。

▶ アングルの傾きを補正する



1

1 定規ツールで水平の基準になる所をドラッグする

定規ツールを選択して1、水平の基準になりそうなところに合わせてドラッグします（ここでは前後のタイヤの接地点）2。

2 ツールオプションを設定して [傾きの修正] を実行する

[ツールオプション] ダイアログで [変形対象] の [画像] をクリックします1。続けて、[補間アルゴリズム] を [キュービック] に設定2、[クリッピング] を [結果で切り抜き] に設定したら3、[傾きの修正] をクリックします4。

CHECK

定規ツールでドラッグした角度が水平か垂直か判断しにくい場合は、方向を指定します。通常は [自動] のままでもかまいません。

POINT

・クリッピングのオプション

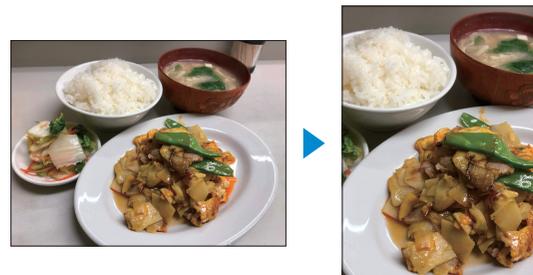
自動調整	傾きを補正した画像に合わせたレイヤーサイズと、画像がすべて表示されるキャンバスサイズに変更される
変更前のレイヤーサイズ	傾きを補正した画像に合わせたレイヤーサイズに変更されるが、キャンバスサイズは変更されない
結果で切り抜き	傾きを補正した画像の透明ピクセルが表示されない最大サイズにキャンバスサイズを変更する
縦横比で切り抜き	補正前のキャンバスサイズの縦横比を保持しつつ、傾きを補正した画像の透明ピクセルが表示されない最大サイズにキャンバスサイズを変更する

16

画像をトリミングする

構図を変えて写真の雰囲気を変えたいときや、不要な部分を除きたいときに画像をトリミングします。画像より大きくトリミングすることもできます。

サンプルファイル ▶ 1-16.xcf



完成図

縦長にトリミングして、メインのおかずを強調する構図に変更します。

▶ 画像をトリミングする



1 切り抜きツールのオプションを設定する

切り抜きツールを選択します1。[ツールオプション] ダイアログの [固定] を [縦横比] に設定して2、'3:4' と入力したら3、チェックをつけます4。

2 トリミング範囲を設定する

切り抜きツールでドラッグして1、トリミング範囲を設定します。選択範囲内でクリックすると2、画像がトリミングされます。

POINT

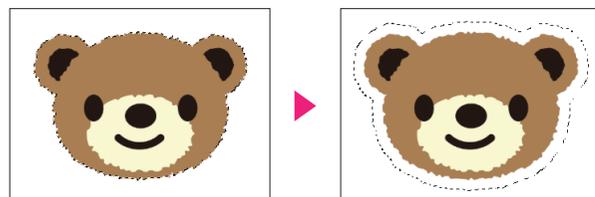
[拡大を許可] にチェックをつけると、現在のキャンバスサイズよりも大きくトリミングすることができます。広げた分のピクセルがない範囲は、[塗りつぶし色] で [描画色] [背景色] [白] [透明] [パターン] のいずれかに設定できます。

16

選択範囲を広げる／狭める

選択範囲の境界線を設定した値で広げたり狭めたりします。文字やイラストにフチをつけるときに選択範囲を広げたり、切り抜き画像のフリンジを除くときに狭めたりします。

サンプルファイル ▶ 2-16.xcf



▲ 完成図

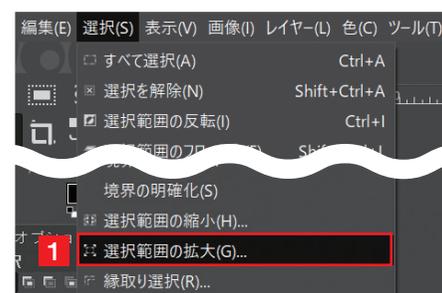
選択範囲を外側に20ピクセル広げます。

▶ 選択範囲を広げる



1 選択範囲を作成する

選択範囲を作成します（サンプルファイルは作成済み）**1**。



2 [選択範囲の拡大] を実行する

[選択] メニュー→[選択範囲の拡大] をクリックします**1**。[選択範囲の拡大] ダイアログが表示されます。

CHECK

縮小するときは、[選択] メニュー→[選択範囲の縮小] をクリックして、[選択範囲の縮小量] を設定します。



3 [選択範囲の拡大量] を設定する

[選択範囲の拡大量] を設定して（ここでは「20」）**1**、[OK] をクリックします**2**。

POINT

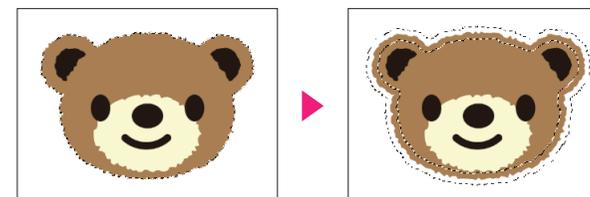
[選択範囲の縮小量] のオプションにある [画像の外側も選択範囲として扱う] にチェックをつけると、[選択範囲の縮小量] で狭めたときにキャンバスの端にある選択範囲は縮小しません。

17

縁取りした選択範囲に変更する

選択範囲を境界線に沿った縁取りのような選択範囲に変更します。境界線の内側と外側の両方に縁の幅を広げるので、設定値の2倍の幅になります

サンプルファイル ▶ 2-17.xcf



▲ 完成図

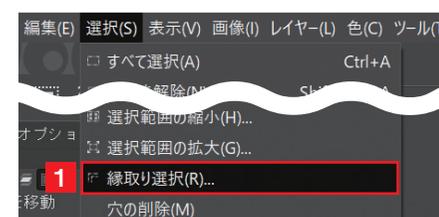
選択範囲の境界線を20ピクセルの幅で縁取った選択範囲に変更します。

▶ 縁取り選択に変更する



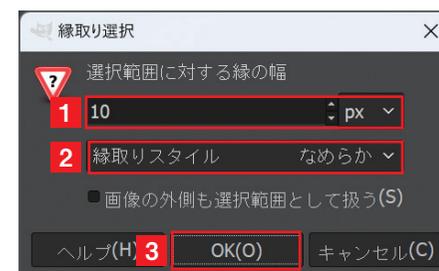
1 選択範囲を作成する

選択範囲を作成します（サンプルファイルは作成済み）**1**。



2 [縁取り選択] を実行する

[選択] メニュー→[縁取り選択] をクリックします**1**。[縁取り選択] ダイアログが表示されます。



3 縁取りの幅を設定する

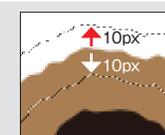
[選択範囲に対する縁の幅] を「10」(px) **1**、[縁取りスタイル] を [なめらか] に設定して**2**、[OK] をクリックします**3**。

POINT

[画像の外側も選択範囲として扱う] にチェックをつけると、キャンバスの端にある選択範囲の境界線は縁取りしません。

CHECK

境界線から外側に10ピクセル、内側に10ピクセル広げた合計20ピクセル幅の選択範囲になります。

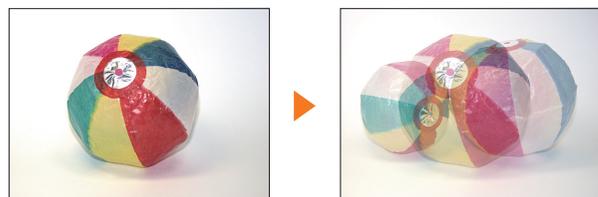


21

レイヤーの不透明度を設定する

レイヤー全部のピクセルの不透明度を変更します。値を低くすると背面のイメージが透けて見えます。0%で完全な透明になります。

サンプルファイル ▶ 3-21.xcf



完成図

「紙風船1」レイヤーの不透明度を徐々に下げ、変化を確認します。

▶ レイヤーの不透明度を下げる



1 不透明度を変更するレイヤーを選択する

[レイヤー] ダイアログで、「紙風船1」レイヤーをクリックします1。



2 不透明度を設定する

不透明度のスライダーをゆっくり左にドラッグします1 2。徐々に下のレイヤーが透けて見えます。



CHECK

数値を直接入力して設定できます。上下の方向キーを押したり、をクリックすると、1%単位で値が変わります。



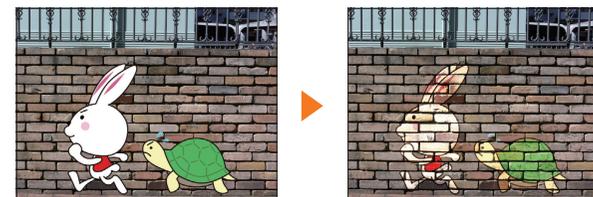
ダブルクリックしてハイライト表示にしてから数値を入力する

22

レイヤーのモードを設定して背面のレイヤーと合成する

レイヤーのモードを[標準]以外に設定すると、背面にあるレイヤーと合成することができます。モードを変えるだけで、イメージが激変するのは画像編集の醍醐味です。

サンプルファイル ▶ 3-22.xcf



完成図

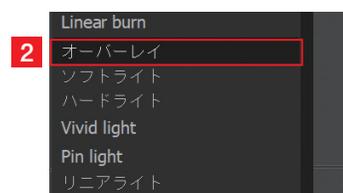
「ウサギとカメ」レイヤーに[オーバーレイ]のモードを設定します。

▶ レイヤーのモードを変えて背面レイヤーと合成する



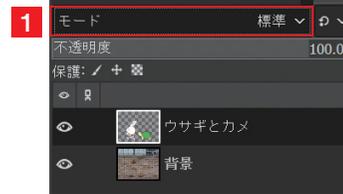
1 合成する前面レイヤーを選択する

[レイヤー] ダイアログで、「ウサギとカメ」レイヤーをクリックします1。



2 レイヤーのモードを設定する

[モード] をクリックして1、表示されたメニューの [オーバーレイ] をクリックします2。壁面に絵を描いたように見えます。

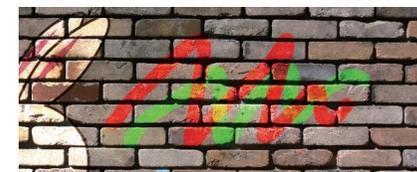


CHECK

合成するイメージによっては、壁に描いているように見えない場合もあります。[乗算]などの別のモードが合うケースもあります。モード選択は試行錯誤が必要です。

POINT

ペイントするツールも [ツールオプション] ダイアログでモードを設定できます。ブラシツールのモードを [オーバーレイ] に設定して、サンプルファイルの「背景」レイヤーに直接ペイントすると、壁に描いている感じに見えます。

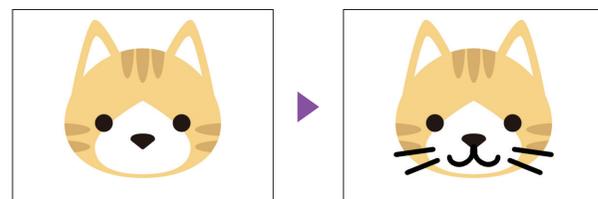


23

シンメトリーのイメージを描く

[シンメトリー描画]ダイアログで設定するガイドを軸にして対称になるイメージを描画できます。ここでは左右対称に描く方法を紹介しします。顔やハートマークなどを描くとき便利です。

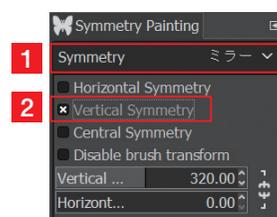
サンプルファイル ▶ 4-23.xcf



完成図

シンメトリー描画の機能を利用して、ネコの口とヒゲを左右対称で描画します。

▶ 左右対称のイメージを描く

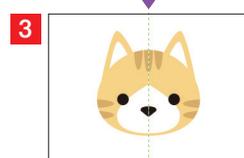


1 左右対称に描画するガイドを設定する

[シンメトリー描画] ダイアログの [Symmetry] を [ミラー] に設定して1、[Vertical Symmetry] にチェックをつけます2。キャンバスの中央に垂直のガイドが表示されます3。

CHECK

カイドの位置は、移動ツールでドラッグするか、[シンメトリー描画] ダイアログの [Vertical axis position] (垂直ガイド) と [Horizontal axis position] (水平ガイド) の数値指定で変更できます。

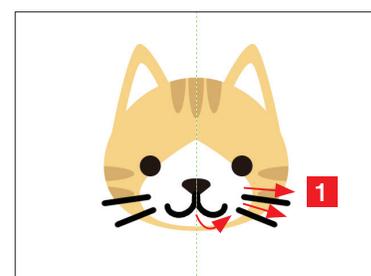


2 ペイントするツールを選択する

[ツールプリセット] ダイアログの [Basic Round] をクリックします1。描画色を設定し (ここではブラック) 2、[ツールオプション] ダイアログで [サイズ] を設定します (ここでは「10」) 3。

3 ガイドの片側に半分のイメージを描く

ガイドの左か右の描きやすいほうで、口とヒゲを描画します1。[シンメトリー描画] ダイアログの [Symmetry] を [なし] に戻します2。



24

ツールの設定を
ツールプリセットに保存する

ツールを使うときに調整したオプションを[ツールプリセット]ダイアログに保存すれば、同じ設定をすぐに使うことができます。描画色も一緒に保存できます。

▶ ツールオプションをプリセットに保存する



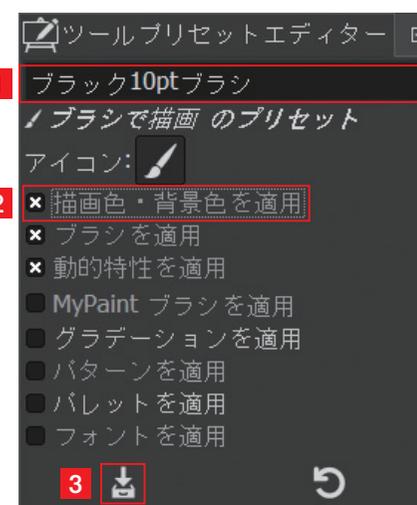
1 保存したいツールのオプションを設定する

保存したいツールのオプションを設定します (ここでは162ページでツールプリセットをカスタマイズしたブラシで描画ツール2の設定を使います) 1。



2 新しいツールプリセットを作成する

[ツールプリセット] ダイアログで、下にある [新しいツールプリセット] をクリックします1。



3 ツールプリセットを保存する

[ツールプリセットエディター] ダイアログで名前を入力して (ここでは「ブラック 10pt ブラシ」) 1、[描画色・背景色を適用] にチェックをつけます2。[ツールオプションをプリセットに保存] をクリックします3。[ツールプリセット] ダイアログに保存されます4。

CHECK

[ツールプリセットエディター] ダイアログで、チェックを外しているオプションは、ツールプリセットには保存されません。



07

一部の文字のサイズと色を変更する

フォントの変更と同じように、選択した一部の文字のサイズや色を変更するときも、テキストバーで設定します。サイズの異なる文字は下揃えになります。

サンプルファイル ▶ 5-07.xcf

50%OFF

50%OFF

完成図

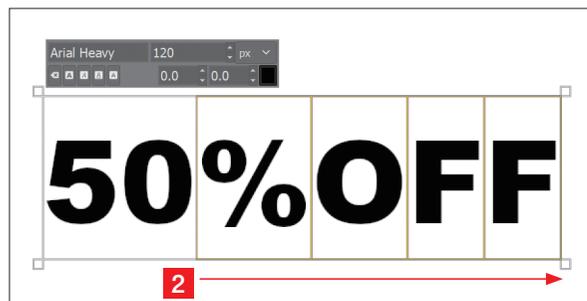
「% OFF」の文字を選択して、サイズと色を変更します。

▶ 一部の文字を選択してサイズと色を変更する



1 テキストツールで文字を選択する

テキストツール **A** を選択します **1**。「% OFF」をドラッグして選択します **2**。



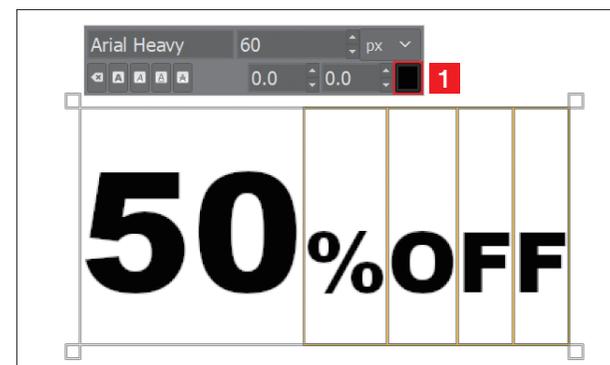
2 テキストバーでサイズを変更する

テキストバーでサイズを設定します（ここでは「60」） **1**。文字の選択は解除しないで次の手順を行います。



CHECK

値を直接入力するか、▲▼をクリックして数値を設定します。



3 [選択したテキストの色] ダイアログを表示する

テキストバーのカラーボックスをクリックします **1**。「[選択したテキストの色]」ダイアログが表示されます。

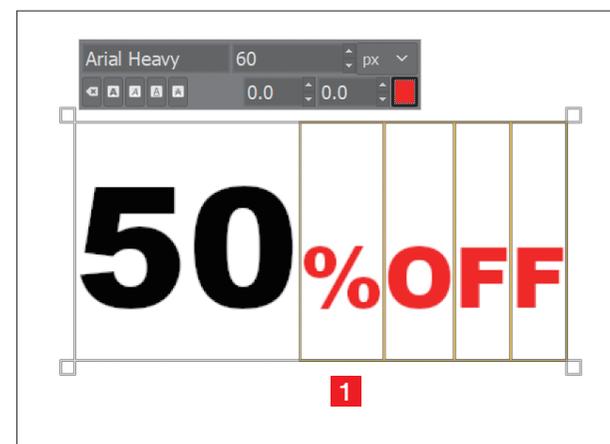


4 変更する色に設定する

カラー値を設定して（ここでは [0..100] で「R:100 G:0 B:0」） **1**、[OK] をクリックします **2**。

CHECK

色の設定方法は 135 ページの「描画色と背景色に新しい色を設定する」を参照してください。



5 文字の選択を解除する

[Esc] キーを 2 回押して **1**、選択を解除します。

CHECK

テキストツール以外のツールを選択したり、ほかのレイヤーをアクティブにしても解除できます。

POINT

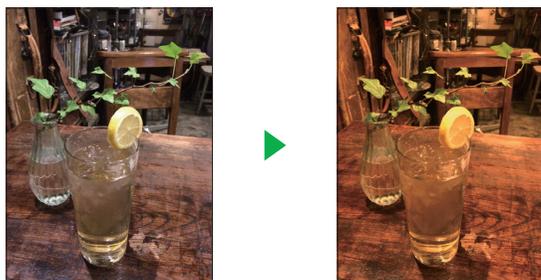
テキストバー（または [GIMP テキストエディター] ウィンドウ）で変更したフォント、サイズ、色は、[ツールオプション] ダイアログで変更できません。テキストバーはテキストの一部だけ変更したいときに使います。テキスト全部を対象にテキストバーでフォント、サイズ、色は変更しないでください。元の [ツールオプション] ダイアログの書式に戻すときは、テキストバーの書式設定を消去します（183 ページ参照）。

03

色温度を低くして
暖かみを演出する

ホワイトバランスを正しくするのがよいとは限りません。被写体を照らす明かりの色で、時間帯や環境をイメージさせる演出になります。

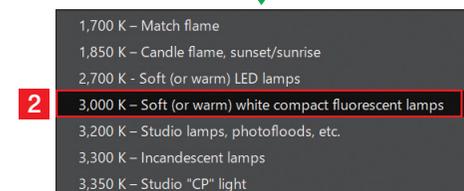
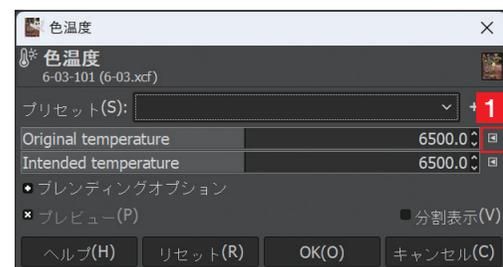
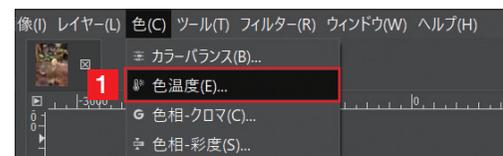
サンプルファイル ▶ 6-03.xcf



完成図

ホワイトバランスがとれている写真に、白熱電球で照らした光に近い加工をします。

▶ [色温度]で暖かみのある色合いに加工する



1 [色温度]を実行する

[色]メニュー→[色温度]をクリックします**1**。[色温度]ダイアログが表示されます。

2 [Original Temperature]で
色温度を低く設定する

[Original temperature]の右端の[]をクリックして**1**、開いたメニューから画像に反映させたい色温度をクリックします(ここでは [3,000K])**2**。白熱電球で照らした暖かみのある雰囲気になります。プレビューを確認して [OK] をクリックします**3**。

CHECK

色温度はスライダーをドラッグして微調整できます。

POINT

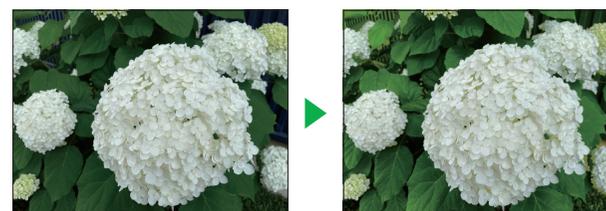
この例とは逆に、[色温度]で色かぶりした写真を補正することもできます。例えば、白熱球の光が色かぶりしているときは、[Intended temperature]に白熱球に近い色温度(例えば [3,000K])を設定します。

04

明るさの範囲を選んで
色を変える

[カラーバランス]は「シャドウ」「ハイライト」「中間調」の範囲を選んで色を変えることができます。RGBの3つの光の強さを調整して色を変えます。

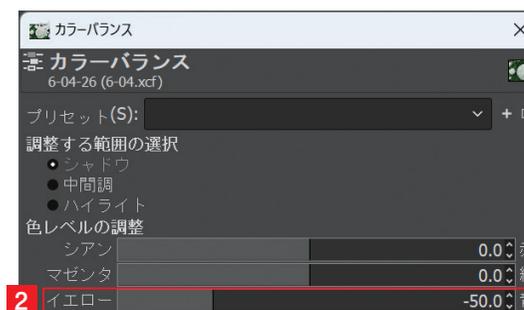
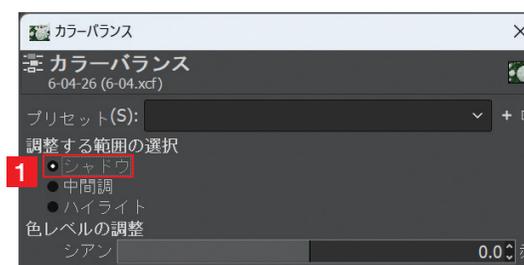
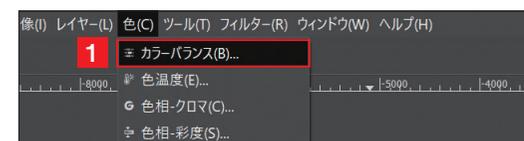
サンプルファイル ▶ 6-04.xcf



完成図

[カラーバランス]で葉の色を明るく鮮やかに補正します。

▶ [カラーバランス]でシャドウ部の色調を補正する



1 [カラーバランス]を実行する

[色]メニュー→[カラーバランス]をクリックします**1**。[カラーバランス]ダイアログが表示されます。

2 調整する範囲を選択する

[調整する範囲の選択]の[シャドウ]にチェックをつけます**1**。

CHECK

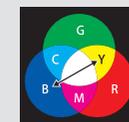
補正対象の葉の色が暗いので、[シャドウ]を選択します。

3 カラーバランスを変更する

[輝度の保持]にチェックをつけて**1**、[イエロー - 青]を「-50」に設定します**2**。プレビューを確認して [OK] をクリックします**3**。

CHECK

[シアン - 赤][マゼンタ - 緑][イエロー - 青]は補色の組み合わせです。イエロー側に寄せることでブルーの値が下がり、葉の緑が明るくなります。

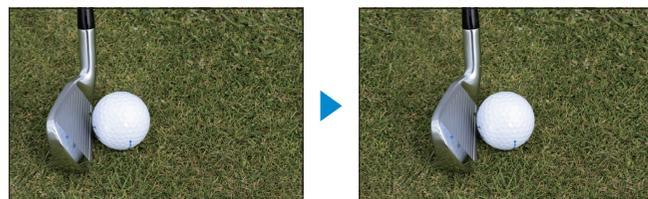


04

レイヤーからはみ出した分を
回り込ませて移動する

レイヤーのサイズや位置は変更しないで、ピクセルをずらすように移動します。キャンバスからはみ出したピクセルを反対側に回り込ませることができます。

サンプルファイル ▶ 7-04.xcf



完成図

ゴルフボールが中央に来る位置まで水平方向右に移動して、はみ出した部分を左側に回り込ませます。

▶ [オフセット] ではみ出し部分を回り込ませて移動する



1 [オフセット] を実行する

[レイヤー] メニュー → [変形] → [オフセット] をクリックします **1**。[オフセット] ダイアログが表示されます。

CHECK

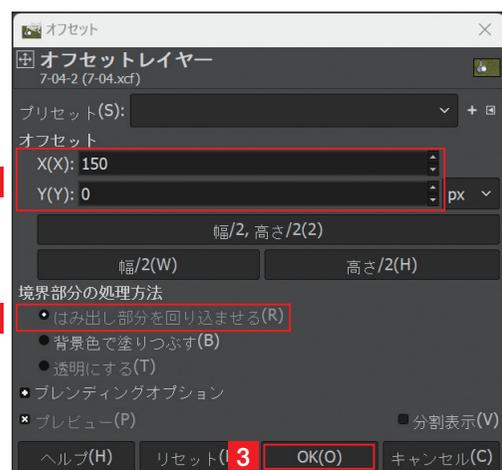
[オフセット] をショートカットキーで実行するときは、**Shift**+**Ctrl**+**O** キーを押します。

2 オプションを設定する

[オフセット] を設定して (ここでは [X] を「150」、[Y] を「0」) **1**、[はみ出し部分を回り込ませる] にチェックをつけます **2**。プレビューを確認して [OK] をクリックします **3**。

CHECK

境界部分の処理方法に [透明にする] を設定するには、対象のレイヤーにアルファチャンネルがないとチェックができません。

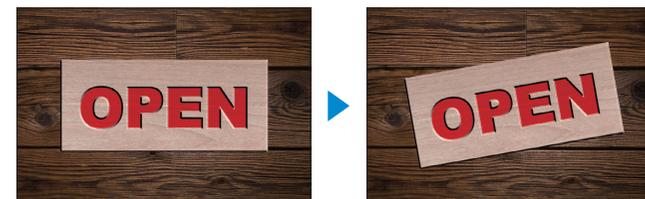


05

レイヤーのイメージを回転する

水平・垂直の傾きを修正するときは定規ツールが便利ですが (070ページ参照)、自由に回転するときは、回転ツールを使います。ドラッグ操作かダイアログに値を入力して回転します。

サンプルファイル ▶ 7-05.xcf



完成図

「OPEN」レイヤーのイメージを反時計周りに回転します。

▶ 回転ツールでアクティブなレイヤーを回転する



1 回転するレイヤーをアクティブにする

「OPEN」レイヤーをクリックしてアクティブにします **1**。

2 回転ツールを選択してオプションを設定する

回転ツール **1** を選択します **1**。[ツールオプション] ダイアログで、[変形対象] の [レイヤー] をクリックします **2**。[方向] を [正変換] に設定します **3**。[クリッピング] を [自動調整] に設定します **4**。



CHECK

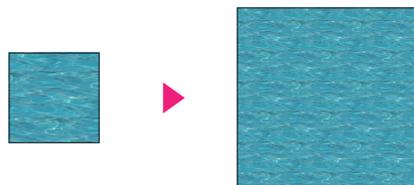
[変形対象] を [レイヤー] に設定して、レイヤーグループをアクティブにすれば、グループ内の複数のレイヤーを回転できます。[画像] に設定したときは、非表示や非アクティブも含むすべてのレイヤーが回転します。拡大・縮小などもレイヤーグループで変形できます。

18

画像を並べてパターンの継ぎ目をチェックする

前頁で作成したパターン用の画像を並べて、継ぎ目がないか確認します。わざわざパターンを作成しなくても、事前にフィルターの[並べる]で確認できます。

サンプルファイル ▶ 8-18.xcf



完成図

元の画像を3×3並べた画像を作成します。

▶ [並べる]でパターンの継ぎ目を確認する



1 [並べる]を実行する

[フィルター]メニュー→[カラーマッピング]→[並べる]をクリックします**1**。[並べる]ダイアログが表示されたら、[幅]と[高さ]を「1200」(元画像の3倍)に設定して**2**、[新しい画像を作成する]にチェックをつけて**3**、[OK]をクリックします**4**。

POINT

・カラーマッピングフィルター

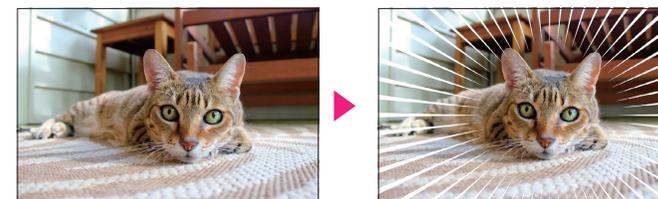
バンブマップ	バンブ画像と合成してエンボス効果をつける
ずらしマップ	グレースケール画像の明暗差でずらしの効果をつける
フラクタルトレース/ Fractal Trace (legacy)	画像をフラクタルにマッピングする。「マンデルブロ」か「ジュリア」のタイプを選べる (legacy はマンデルブロのみ)
幻	万華鏡のような効果をつける
リトルプラネット	360°カメラの正距円筒図法画像を全天球に変換する
パノラマ投影	360°カメラの正距円筒図法画像をパノラマに変換する
再帰変形	画像の中に更に小さい同じ画像があり、その中に更に同じ画像があるドロステ効果をつける
紙タイル	画像をいくつかの正方形にカットしてランダムにずらす
シームレススタイル	タイル状に並べても継ぎ目がでない処理をする
オブジェクトにマップ	平面、球体、直方体、円柱のいずれかにマッピングしたように変形する
ワーブ	グレースケール画像の明暗差でずらしの効果をつける。ずらさないマスクも設定できる
並べる	指定サイズに合わせて画像をタイル状に並べる

19

集中線を入れる

漫画でスピード感や緊迫感を表現するときに使われる集中線を入れます。中心の位置を設定するオプションがないので、レイヤーのサイズを変更して調整します。

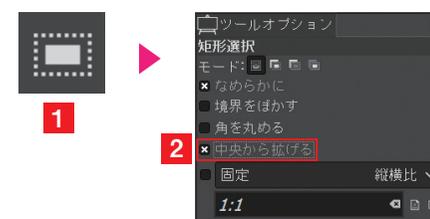
サンプルファイル ▶ 8-19.xcf



完成図

ネコの顔を中心に集中線のレイヤーを追加します。

▶ 集中線の中心をレイヤーサイズで調整する



1 矩形選択ツールを設定する

矩形選択ツールを選択します**1**。[[ツールオプション]ダイアログ]ダイアログの[中央から広げる]にチェックをつけます**2**。



2 中心にする位置からドラッグする

ネコの顔の中心から、いちばん遠くにあるキャンパスの角までドラッグします**1**。[[ツールオプション]ダイアログ]の[サイズ]を確認します**2**。



3 新しいレイヤーを追加する

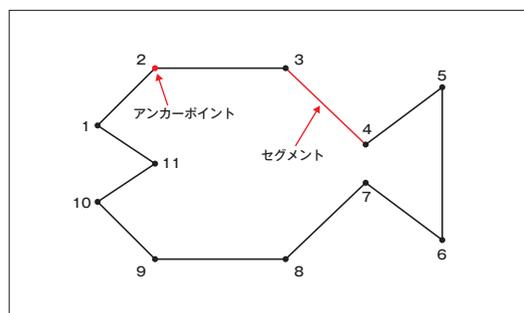
[選択]メニュー→[選択を解除]をクリックします**1**。[[レイヤー]ダイアログ]の[新しいレイヤーの追加]をクリックします**2**。[[新しいレイヤー]ダイアログ]が表示されたら、[幅]と[高さ]に手順**2**で確認した値を設定します**3**。[塗りつぶし色]を[透明]に設定して**4**、[OK]をクリックします**5**。

01

パスの基本知識

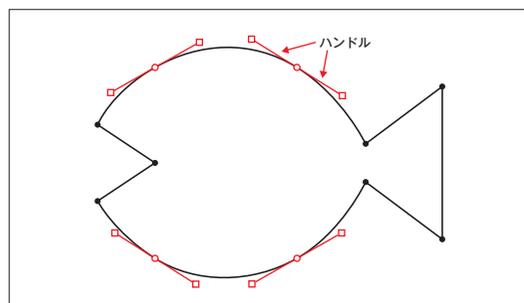
パスは、選択範囲の作成や、塗りつぶし、境界線に沿った線の描画などに使用します。直線や曲線を正確に作成できるので、滑らかでシャープなイメージを作成できます。

▶ パスについて



点つなぎで形をつくる

番号がついた点を順番に線でつないでイラストを描く「点つなぎクイズ」をした経験はありませんか？パスはそれと同じものです。作りたい形になる点を順番に設定しながら線をつなぎます。グラフィックソフトでは、この点のことを「アンカーポイント」、つないだ線のことを「セグメント」と呼びます。

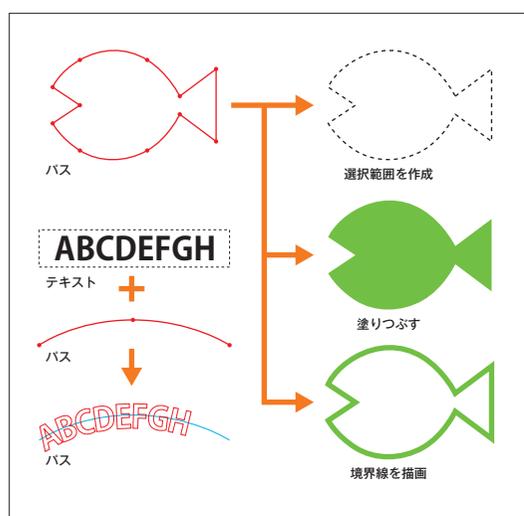


曲線にしたいときは？

「点つなぎクイズ」のように直線だけでつなぐのではカクカクした形にしか作成できません。曲線にするには、点（アンカーポイント）と一緒に「ハンドル」を設定します。自転車のハンドルもカーブで曲がる時に動かすので意味としては似ていますが、パスのハンドルは直感で理解するのが難しいので、何回も練習しないと正しい曲線は描けません。しかし、慣れてしまえば、フリーハンドより滑らかで綺麗な曲線を描けるので、作品のクオリティを上げるためには欠かせないツールです。

パスの用途

パス自体は、印刷することができません。パスを元に選択範囲を作成する。パスの境界線の内側を塗りつぶす。境界線に沿って線を描く。パスに沿ってテキストを配置することに利用します。



POINT

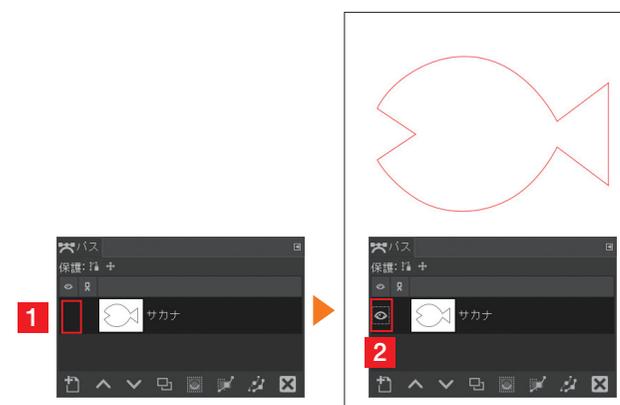
パスを SVG 形式でエクスポートして、Inkscape などのドローソフトでパスを使用することもできます (335 ページ参照)。

02

作成したパスの表示について

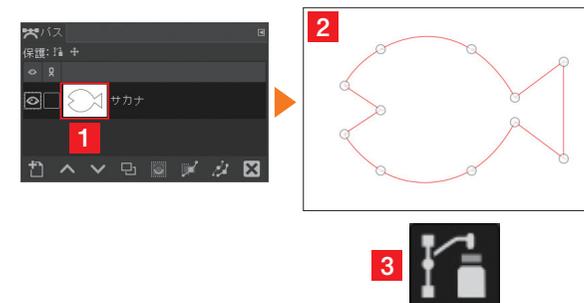
パスを選択すると アンカーポイントが表示され、曲線のアンカーポイントを選択するとハンドルが表示されます。パスは印刷されないオブジェクトなので、編集しないときは非表示にします。

▶ パスを選択してセグメントやアンカーポイントを表示する



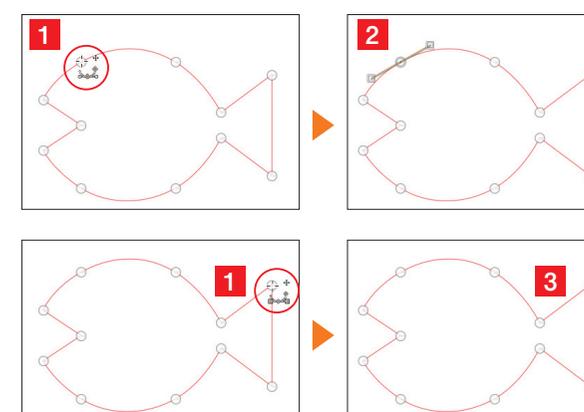
パスを表示する

作成したパスの表示は、[パス] ダイアログで設定します。左端の四角をクリックして1、目のアイコン2が表示されたらパスを表示する設定になります2。



パスを選択する

[パス] ダイアログのプレビューをダブルクリックすると1、パスを選択した状態になり、アンカーポイントが表示されます2。同時にパスツール3も選択されます。



アンカーポイントを選択する

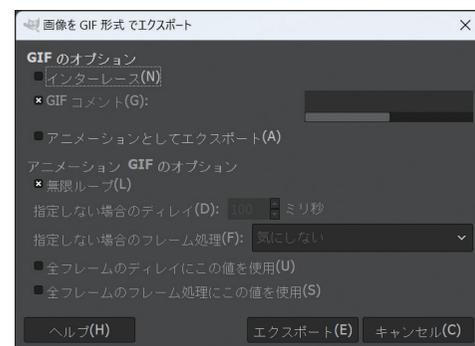
アンカーポイントの選択は、パスツール4でクリックします1。アンカーポイントにハンドルが2本あるときは、選択したアンカーポイントを透明な丸◎で表示して2、ハンドルが1本または0本のときは透明な四角形□が表示されます3。

05

GIF形式の
オプションを設定する

GIFは色数を最大256色しか使用できない制限がありますが、ファイルサイズを小さくしたりアニメーション表示ができる便利なファイル形式です。

▶ 画像をGIF形式でエクスポートするオプション設定



インターレース

ブラウザに表示するとき、編み物のように上から順次表示します。回線速度が遅かった時代に使われていた技術です。

GIFコメント

[画像] メニュー→ [画像の情報] ダイアログの [コメント] の内容を保存します。ただし7bit ASCIIコードで入力した文字しか保存できません。

アニメーションとしてエクスポート

チェックをつけると、アニメーション用のオプションが設定できます。

無限ループ

停止するまでアニメーションを繰り返し再生します。

指定しない場合のディレイ

ディレイ（次のコマに切り替える時間）をレイヤー名で設定していない場合、ここで設定できます。[全フレームのディレイにこの値を使用] にチェックをつけると、全フレームに同じ値を適用します。100ミリ秒 (ms) は0.100秒です。

指定しない場合のフレーム処理

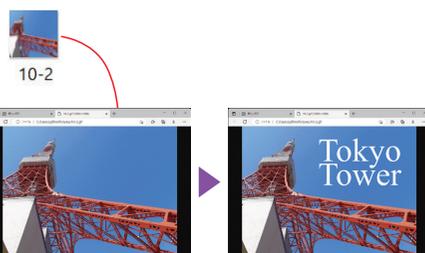
コマを切り替えるとき直前のコマの表示を残すか消すかをレイヤー名で設定していない場合、ここで設定できます。[気にしない] は透明なピクセルがなくて、すべてが書き換わるとき選択します。[累積レイヤー (結合)] は、前のコマのイメージが残ります。[レイヤー毎に1フレーム (書換)] は、前のコマのイメージを消します。[全フレームのフレーム処理にこの値を使用] にチェックをつけると、全フレームに同じ処理を適用します。

POINT

レイヤーの名前でディレイとフレーム処理を設定するときは、「レイヤー名 [ディレイの値] [処理方法]」に設定します。例えば、ディレイが1秒で書換の指定をするときは、「レイヤー1 [1000ms] [replace]」です。結合にするとときは「[combine]」に設定します。

POINT

サンプルファイルの「10-2.xcf」を下記の設定でGIFアニメーションとしてエクスポートした場合、保存したファイルをブラウザにドラッグ&ドロップすると、東京タワーの写真が表示された2秒後に「Tokyo Tower」の文字が重なって再生を停止します。

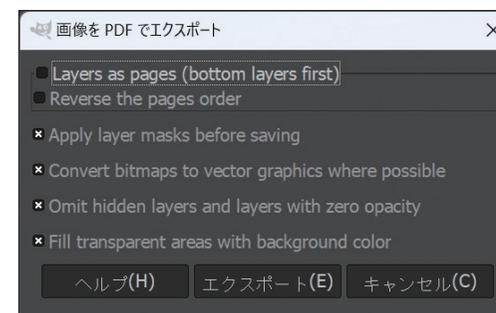


06

PDF形式の
オプションを設定する

PDFは画像とテキストデータを一緒に保存できる電子文書ファイルのフォーマットです。複数のレイヤーをページに分けることができます。

▶ 画像をPDF形式でエクスポートするオプション設定



Layers as Pages(bottom layers first)

レイヤーをページにして保存します。一番下のレイヤーが1ページめになります。

Reverse the pages order

一番上のレイヤーを1ページめにします。

Apply layer masks before saving

レイヤーマスクを使用しているときは必ずチェックします。背面にイメージがない透明ピクセルは背景色で塗りつぶされます。

Convert bitmaps to vector graphics
where possible

可能であれば、ビットマップをベクターに変換します。

Omit hidden layers and layers with
zero opacity

非表示レイヤーと不透明度「0」のレイヤーを削除します。

Fill transparent areas with
background color

透明な領域を背景色で塗りつぶします。

POINT

サンプルファイルの「10-2.xcf」のように、テキストレイヤーを含む画像をPDFでエクスポートすると、画像と一緒にテキストをラスターライズするのではなく、ベクトル情報を保持したテキストデータのまま保存します。画像の解像度に依存しないので、ジャギー（ピクセルのギザギザ）のないきれいな文字で印刷できます。ただし、PDFのファイルをGIMPにインポートした場合は、テキストと画像と一緒にラスターライズした状態でインポートします。

POINT

PDFは基本的に印刷を目的とした電子文書ファイルです。[画像] メニュー→ [印刷サイズ] をクリックして表示する [画像印刷解像度の設定] ダイアログで設定した印刷サイズのドキュメントになります。新しい画像を作成するとき、PDFにするのが目的であれば、[テンプレート] から [] のアイコンがある用紙サイズを選ぶと、自動で印刷サイズが設定されます。

