CorelDRAW®
GRAPHICS SUITE 2019
for Mac

クイック スタート ガイドをご確認ください

CorelDRAW Graphics Suite 2019

CorelDRAW® Graphics Suite 2019 ではアプリケーション (CorelDRAW®、Corel PHOTO-PAINT®、Corel Font Manager™) と補助プラグインが完全統合され、ベクトル イラスト、ページ レイアウトをはじめ、写真編集、ビットマップからベクトルへのトレーシング、Web グラフィック、フォント管理まで、あらゆる操作に対応しています。

CorelDRAW 2019 の作業領域

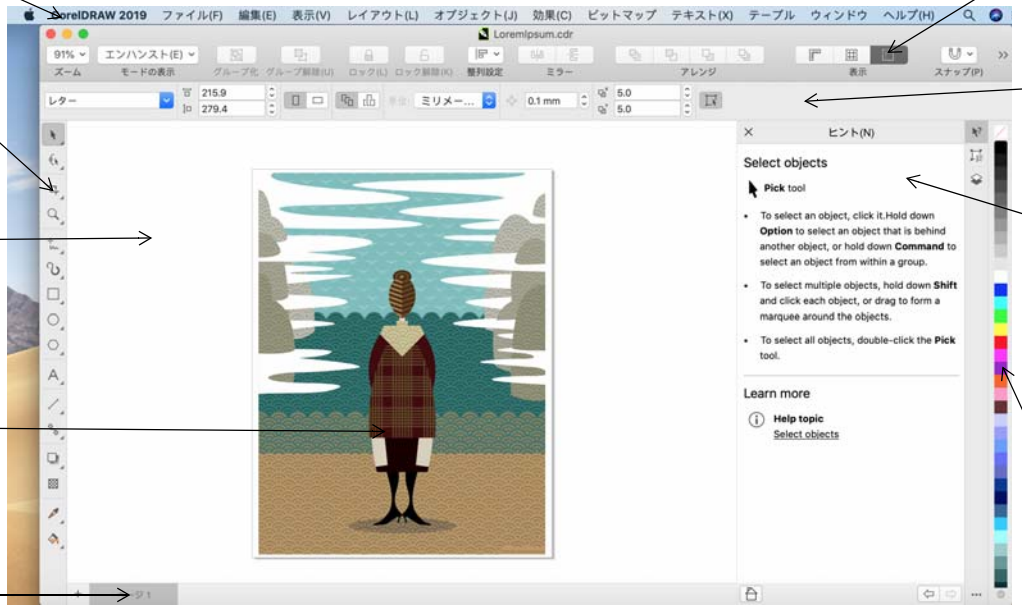
メニュー バー : プルダウン オプションとコマンドが表示される領域。

ツールボックス : 描画内のオブジェクトの作成および修正に使うツールが表示されます。

描画ウィンドウ : 描画ページと周囲の領域が含まれます (デスクトップとも呼ばれます)。

描画ページ : 描画ウィンドウ内の長方形の領域。プロジェクトの印刷可能な領域です。

ドキュメント ナビゲータ : ページ間の移動やページの追加を実行できる領域。



ツールバー : メニューと他のコマンド (ズーム レベルやビュー モード、整列コマンドなど) へのショートカットを含むバー。

プロパティ バー : アクティブなツールやオブジェクトに関連するコマンドが表示されるバー。

インスペクタ : 特定のツールやタスクに関連するコマンドや設定が表示されるパネル。

カラー パレット : カラー ボックスが入ったバー。

Welcome スクリーンからは、ドキュメントを素早く開始したり開いたりできます。また、学習ビデオなどの学習資料にオンラインでアクセスしたり、CorelDRAW Graphics Suite で作成されたオリジナル アートワークのギャラリーを参考にしたりできます。また、発見ファイルは CorelDRAW と Corel PHOTO-PAINT の両方をすばやく使い始める上で役立ちます。

CorelDRAW 2019 のツールボックス

CorelDRAW ツールボックス内のツールの多くは、フライアウト内に整理されています。これらのツールにアクセスするには、ボタンの右下にある小さい矢印をクリックします。下の図は、デフォルトの作業領域で使用できるツールボックスとフライアウトを示しています。これによりツールを簡単に見つけることができます。

テンプレート

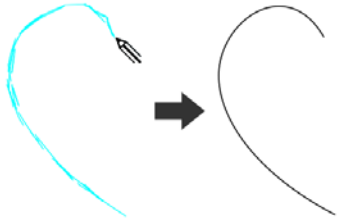
[テンプレートから新規作成] ダイアログ ボックス ([**ファイル**] ▸ [**テンプレートから新規作成**]) では、最新のテンプレートを参照・検索して、ロゴやパンフレット、ステーショナリなどのデザイン プロジェクトを開始できます。

行間

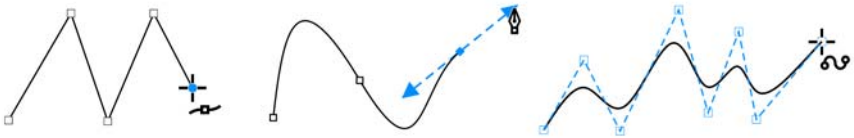
曲線フライアウトの描画ツールを使用では、曲線や直線のほか、曲線と直線のセグメントを含む線を描くことができます。線セグメントは、小さな正方形で描かれるノードによって接続されます。

スケッチ パッドにスケッチする場合は、**フリーハンド** ツール と**折れ線** ツール を使用してフリーハンドの線を描くことができます。

LiveSketch ™ ツールを使用すると、インテリジェントなストローク調整とベクトル描画が可能になり、フリーハンドのスケッチを簡単かつ迅速に行えるようになります。LiveSketch ツールを使用してスケッチすると、CorelDRAW により、スケッチの分析、調整、およびベジェ曲線への変換が行われます。



ベジェ ツール と**ペン** ツール では、各ノードに精度を設定したり各曲線セグメントの形状を制御したりすることにより、一度に 1 つずつセグメントを追加しながら線を描きます。**B スプライン** ツール では、フリーハンド パスを使用して描画された曲線よりノード数が少ない滑らかな曲線を作成できます。

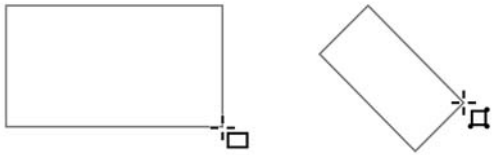


整形

CorelDRAW には、図形を描くためのさまざまなツールが用意されています。

長方形

長方形ツール で (**Command** キーを押しながら) 対角線方向にドラッグすることで、長方形や正方形を描くことができます。**[3 ポイント長方形]** ツールを使用すると、傾いた長方形を素早く描くことができます。



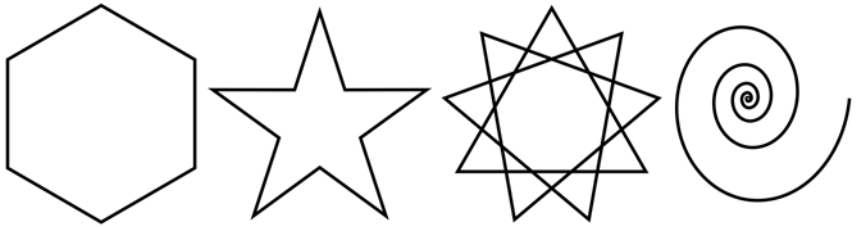
楕円形

楕円形ツール ○ では対角線方向にドラッグすることで楕円形を描くことができます。**コマンド** を長押しすると、形状が円に制限されます。**3 ポイント楕円形**ツール では、傾いた楕円形を簡単に描くことができます。

弧や扇形を描くには、プロパティ バーの [**弧**] または [**扇型**] ボタンをクリックしてドラッグします。

複雑な形状

オブジェクト フライアウトのツールを使用して、多角形、グリッド、らせんのほかに、完全な星型と星型多角形の 2 種類の星型を描くことができます。プロパティ バーを使って、多角形の辺の数、星型のポイントの数、グリッドの列の数、らせんの回転数を変更します。



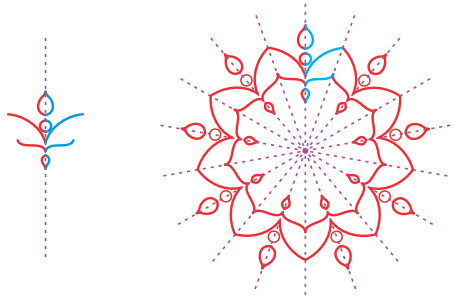
完全形

オブジェクト フライアウトのツールを使用して、基本図形、矢印、フローチャート形、バナー、コールアウト形を描くこともできます。プロパティ バーでプリセットの形状を選択し、菱形のハンドル (グリフ) をドラッグして形状の外観を修正します。

対称描画

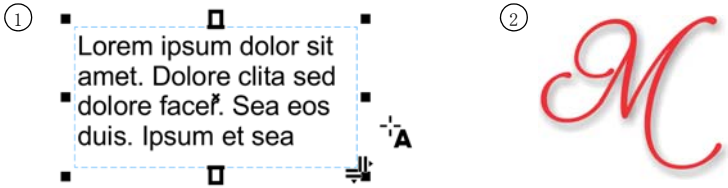
CorelDRAW では、対称オブジェクトや対称デザインをリアルタイムで作成できます。対称デザインにはベクトル オブジェクトとビットマップ オブジェクトのどちらも含めることができます。

対称デザインを作成するには、曲線または形状を選択または描画し、それを コントロールクリックし、[**新規対称の作成**] をクリックします。必要に応じて、オブジェクトを追加したり編集したりします。対称線を追加するには、プロパティ バーの [**線のミラー化**] ボックスに数を入力します。[**オブジェクト**] ▸ [**対称**] ▸ [**対称の編集を終了**] をクリックします。



テキスト

描画に追加できるテキストは 2 種類あります。(1) 段落テキスト、そして (2) アート テキストです。また、外部ファイルから既存のテキストをインポートしたり、クリップボードからテキストを貼り付けたりすることもできます。



段落テキストは、複雑なフォーマットの設定が必要な長いテキスト段落に使用します。段落テキストを追加するには、事前に**テキスト** ツール A でドラッグしてテキスト フレームを作成しておくことが必要です。

プレースホルダ テキストを挿入するには、テキスト フレームをコントロールクリックし、[**プレースホルダ テキストの挿入**] をクリックします。プレースホルダ テキストにより、コンテンツを最終決定する前に、ドキュメントの外観をより簡単に評価できます。

アート テキストは短い行のテキストに使用し、ドロップ シャドウや等高線などのさまざまな効果を適用できます。アート テキストは開いたパスや閉じたパスにも追加できます。

テキストをパスに結合する

テキストをパスに結合するには、テキストを選択し、[**テキスト**] ▸ [**テキストのパス結合**] をクリックします。パスの上にポインタを置き、ダイナミック プレビューを使用してテキストを配置します。クリックすると、テキストがパスに結合されます。

テキストをパスに入力するには、**テキスト** ツール A をクリックし、パスにカーソルを合わせます。ポインタがパス結合ポインタに変わってからクリックすると、テキストが追加されます。

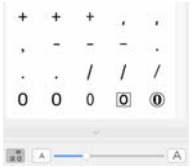
フォントの検索

CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT の [**フォント リスト**] ボックスを使用すると、フォントを簡単に参照、フィルタ、検索できます。ウェイト、幅、サポートされるスクリプトなどに基づくフォントのフィルタ、キーワードを使用したフォントの検索、およびフォント パックのダウンロードを簡単に行うことができます。

インタラクティブな OpenType の機能

フォントや選択した文字が OpenType 機能に対応している場合は、OpenType 機能を使用して個々の文字 (グリフ) に対する代替の外観を選択できます。OpenType 機能には、分数、合字、序数、飾り文字、小型大文字、スワッシュ字型などがあります。OpenType フォントは Unicode をベースにしており、複数のプラットフォームや複数の言語を使用するデザイン作業に理想的です。また、CorelDRAW では、テキストに適用できる OpenType の機能が表示されます。

グリフ インスペクタ



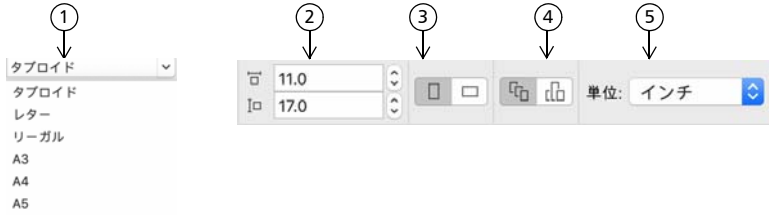
[**グリフ**] インスペクタ ([**テキスト**] ▸ [**グリフ**]) では、選択したフォントに対応する文字、シンボル、グリフがすべて表示され、文字を検索してドキュメントに挿入するのがより簡単になっています。

ページ レイアウト

[ページ] プロパティ バーでは、ページのサイズ、寸法、方向、測定単位、カーソルキー移動距離、複製との間隔など、ページの設定を調整できます。

[ページ] プロパティ バーにアクセスするには、**選択**ツール をクリックして、描画ウィンドウの空白領域をクリックします。

ドキュメント ナビゲータのページ タブをコントロールクリックするとコンテキスト メニューが表示され、現在のページの名前変更、削除、複製や、新しいページの挿入を実行できます。



① プロパティ バーの [**ページ サイズ**] リスト ボックスから、プリセット ページ サイズを選択します。

② [**ページ サイズ**] ボックスでカスタムのページの幅と高さを指定します。

③ ページの向きを [**横置き**] または [**縦置き**] に設定します。

④ [**現行のページ**] ボタンをクリックし、ページ サイズを現在のページのみに適用します。

⑤ [**単位**] リスト ボックスから測定単位を選択します。

ページ番号を挿入するには、[**レイアウト**] ▸ [**ページ番号の設定**] をクリックし、必要な設定を選択します。

ページ レイアウト ツール

ルーラー、グリッド、およびガイドラインを表示すると、オブジェクトを整理して配置できます。

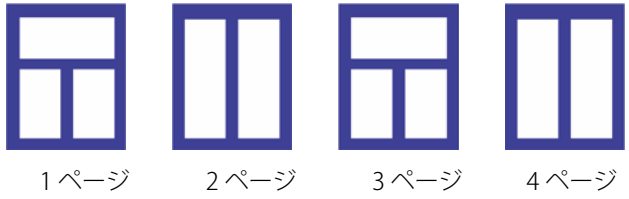
グリッド、ガイドライン、およびルーラーの表示 / 非表示を切り替えるには、[**表示**] メニューをクリックし、表示する項目を選択します。

レイヤ

すべてのコンテンツはレイヤに配置されます。特定のページに適用されるコンテンツは、ローカル レイヤに配置されます。ドキュメント内のすべてのページに適用されるコンテンツは、マスター レイヤと呼ばれるグローバル レイヤに配置できます。マスター レイヤは、マスター ページと呼ばれる仮想ページに配置されます。

マスター レイヤ

奇数ページ、偶数ページ、またはすべてのページのマスター レイヤを選択することで、16 ページのパンフレットや 32 ページのパンフレットといった複数ページのドキュメントでページごとのデザインを簡単に作成できます。たとえば、偶数ページと奇数ページでヘッダーとフッターのデザインを変更できます。



描画スケール

プリセットまたはカスタム描画スケールを選択して、描画内の距離を実寸に比例させることができます。たとえば、描画内の 1 インチが実寸の 1 メートルに相当するように指定できます。

描画スケールを設定するには、ルーラーをダブルクリックして [**オプション**] ダイアログ ボックスを表示します。[**スケールの編集**] をクリックし、プリセットまたはカスタムの描画スケールを選択します。

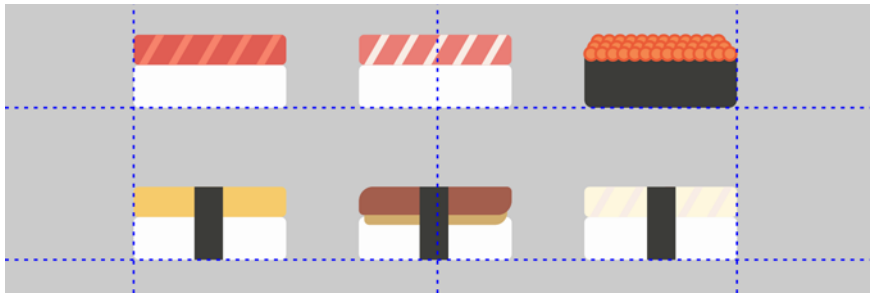
グリッドとベースライン グリッド

グリッドは一連の交差する破線または点として表示され、これを使用して描画ウィンドウにオブジェクトを正確に整列および配置できます。ベースライン グリッドは罫線入りシートのパターンに沿った線で構成され、テキストのベースラインの整列に役立ちます。

グリッドおよびベースライン グリッドを設定するには、[**レイアウト**] ▸ [**ページ レイアウト**] をクリックし、ダイアログ ボックスの左側のペインで [**グリッド**] を選択します。

ガイドライン

ガイドラインは、描画ウィンドウのどこにでも引くことができ、オブジェクトを配置に役立ちます。ガイドラインの選択、移動、回転、ロック、削除や、ガイドラインのカラーや破線パターンの変更が可能です。



ガイドラインを追加するには、垂直ルーラーまたは水平ルーラーから描画ウィンドウにドラッグするか、[**レイアウト**] ▸ [**ページ レイアウト**] をクリックして、ダイアログ ボックスの左側のペインで [**ガイドライン**] を選択します。

スナップ

オブジェクトを移動または描画する際に、描画内の他のオブジェクト、ページ要素 (ページ中心など)、ドキュメント グリッド、ピクセル グリッド、ベースライン グリッド、またはガイドラインにオブジェクトをスナップできます。オブジェクトをスナップ ポイントの付近に移動すると、そのスナップ ポイントにロックされます。

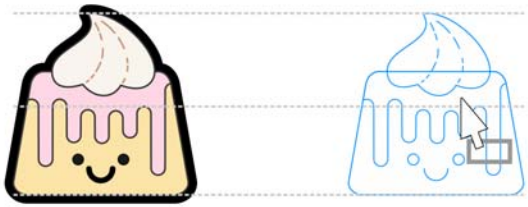
スナップのオン / オフを切り替えるには、標準ツール バーの [**スナップ**] をクリックし、希望するページ要素のスナップを有効または無効にします。

選択したスナップ オプションを一時的にすべてオフにするには、[**表示**] ▸ [**スナップ オフ**] をクリックします。選択したスナップ オプションを元に戻すには、[**表示**] ▸ [**スナップ オフ**] を再びクリックします。

整列ガイド

整列ガイドを使用すると、オブジェクトを素早く配置できます。これらの一時的なガイドラインは、隣接する他のオブジェクトの中心やエッジを基準にしてオブジェクトを作成、サイズ変更、および移動するときに表示されます。

整列ガイドを表示するには、[**表示**] ▸ [**整列ガイド**] をクリックします。整列ガイドの設定を変更するには、[**ウィンドウ**] ▸ **インスペクタ** ▸ [**整列ガイドとダイナミック ガイド**] をクリックし、希望するオプションを選択します。



オブジェクトを操作する

オブジェクトの操作は、描画の作成の重要な要素です。

選択ツール でオブジェクトを選択すると、選択ハンドルがアクティブになります。縦横比を保ったままオブジェクトの寸法を変更するには、コーナー ハンドルをドラッグします。縦横比を保たずにオブジェクトの寸法を変更するには、中央のハンドルをドラッグします。

複数のオブジェクトを選択するには、**Shift** キーを押しながら各オブジェクトをクリックします。

選択したオブジェクトを移動するには、オブジェクトの中心にカーソルを置き、オブジェクトを新しい位置までドラッグします。

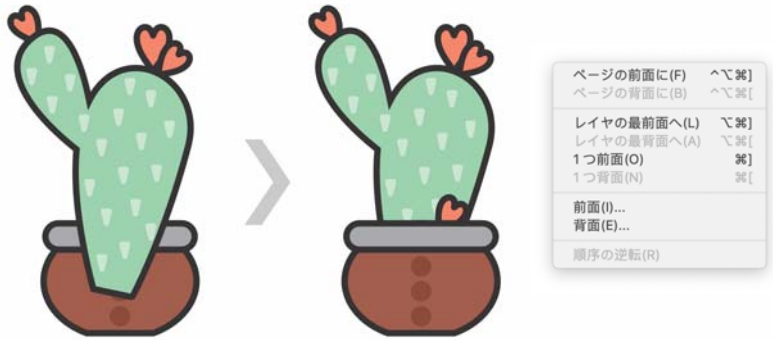
オブジェクトを 2 回クリックすると、回転ハンドルがアクティブになります。オブジェクトを時計回りまたは反時計回りに回転させるには、コーナー ハンドルをドラッグします。オブジェクトをインタラクティブに斜変形化するには、中央のハンドルをドラッグします。オブジェクトの相対中心点を設定するには、中心をドラッグします。

オブジェクトをグループ化すると、複数のオブジェクトが単体として取り扱われます。グループ化により、同じフォーマットをグループ内のすべてのオブジェクトに適用できます。

- 選択したオブジェクトをグループ化 / グループ解除するには、[**オブジェクト**] ▸ [**グループ**] をクリックし、希望するオプションを選択します。

描画内のオブジェクトはスタック順、通常はオブジェクトの作成順またはインポート順に表示されます。

- 選択したオブジェクトの順序を変更するには、[**オブジェクト**] ▸ [**順序**] をクリックし、メニューでオプションを選択します。



- ビットマップやベクトル オブジェクトから不要な部分を消去するには、**消しゴム** ツール を使用します。特定のオブジェクトの一部だけを消去するには、該当するオブジェクトを選択する必要があります。選択されているオブジェクトがない場合、**消しゴム** ツールをドラッグした場所はすべて消去されます。

[プロパティ] インスペクタ

[**プロパティ**] インスペクタ ([**ウィンドウ**] ▸ [**インスペクタ**] ▸ [**プロパティ**]) には、オブジェクト固有のフォーマット オプションおよびプロパティが表示されます。

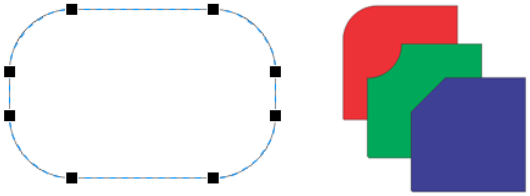
たとえば、長方形を作成する場合は、[**プロパティ**] インスペクタに、輪郭、塗りつぶし、および透明度のオプションの他、長方形のプロパティが自動的に表示されます。テキスト フレームを作成すると、インスペクタには、文字、段落、およびフレームのフォーマット設定オプション、さらにテキスト フレームのプロパティが即座に表示されます。

オブジェクトを整形する

オブジェクトの形状を変更するには、**整形**ツール を使用します。オブジェクトの種類により整形方法は異なります。

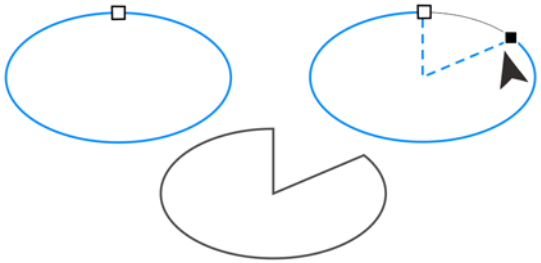
長方形

整形ツール で長方形の角をドラッグすると、すべての角を丸めることができます。また、**長方形**ツール □ をクリックして、プロパティ バーから面取り、スカラップ、丸型の角を作成することもできます。



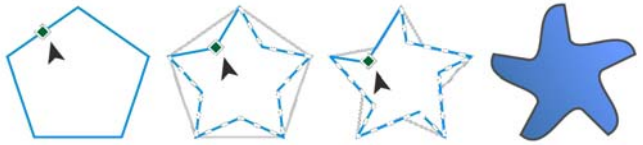
楕円形

楕円形から扇形を作成するには、ポインタを楕円の内側に置いて、**整形**ツール で楕円形のノードをドラッグします。楕円形から弧を作成するには、ポインタを楕円形の外側に置いてノードをドラッグします。



多角形と星型

多角形や星型を変形するには、**整形**ツール をクリックし、希望する方向にノードをドラッグします。多角形から星型を作成するには、中心方向にノードをドラッグします。

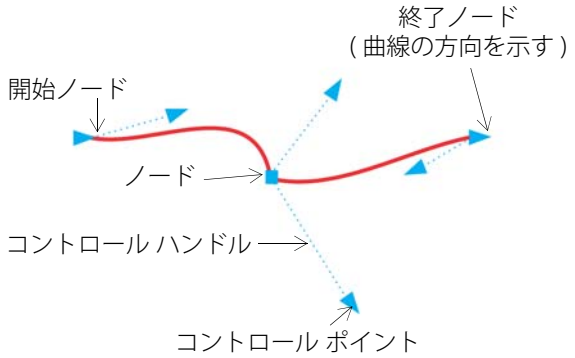


オブジェクトを曲線に変換する

長方形ツール □ や**楕円形**ツール ○ などの整形ツールで作成したオブジェクトで個々のノードを編集するには、事前にオブジェクトを曲線に変換しておく必要があります ([**オブジェクト**] ▸ [**曲線に変換**])。ただし、**多角形**ツール ⬡ で作成したオブジェクトは例外で、この規則は適用されません。

直線と曲線を整形する

曲線オブジェクトや直線オブジェクトを整形するには、**整形**ツール でオブジェクトのノードやセグメントを操作してノードを追加したり削除したりします。



ノードを追加するには、パスをダブルクリックするか、パスをクリックしてプロパティ バーの [**ノードの追加**] ボタンをクリックします。

ノードを削除するには、ノードをダブルクリックするか、ノードを選択してプロパティ バーの [**ノードの削除**] ボタンをクリックします。

ノードの数を削減するには、**整形**ツール でノードを選択範囲線で選択し、プロパティ バーの [**ノード数の削減**] をクリックします。

塗りつぶしと輪郭

オブジェクトの内側や、何らかの形で囲まれた領域に様々な塗りつぶしを追加したり、オブジェクトの輪郭のカラーを変更したりできます。

塗りつぶしタイプ

オブジェクトの塗りつぶしには、標準、グラデーション、パターン、テクスチャ、PostScript、およびメッシュを使用できます。グラデーション塗りつぶしは 2 色以上のカラーが徐々に変化する塗りつぶしです。

また、ベクトル グラフィック (ベクトル パターン塗りつぶし) やビットマップ イメージ (ビットマップ パターン塗りつぶし) でオブジェクトを塗りつぶすこともできます。

テクスチャ塗りつぶしでは、水、雲、石など自然界の物質の外観をシミュレートできます。PostScript 塗りつぶしは、PostScript 言語で作成された複雑なテクスチャ塗りつぶしです。

メッシュ塗りつぶしはカラーを滑らかに変化させることでオブジェクトにボリューム感や立体的な効果をもたらします。

選択されたオブジェクトを塗りつぶすには、ツールボックスで**インタラクティブ塗りつぶし**ツール をクリックし、プロパティ バーで希望する塗りつぶしの種類を選択し、[**塗りつぶし**] ピッカーを開いて塗りつぶしをダブルクリックします。メッシュ塗りつぶしを適用するには、**メッシュ塗りつぶし**ツール を使用します。

カラーを選択する

カラー パレットは、複数のカラー ボックスから構成されています。デフォルトのカラー パレットを使用して、塗りつぶしカラーと輪郭の色の両方を選択できます。選択した塗りつぶしカラーと輪郭の色は、ステータス バー上のカラー ボックスに表示されます。

オブジェクトを均一のカラーで塗りつぶすには、カラー パレットのカラー ボックスをクリックするか、オブジェクトまでカラーをドラッグします。

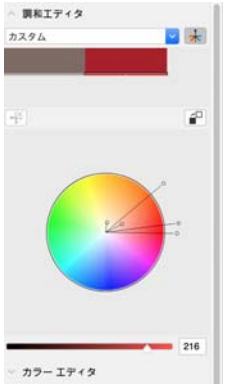
輪郭カラーを変更するには、カラー パレットのカラー ボックスを右クリックするか、オブジェクトの輪郭までカラーをドラッグします。

カラーの階調を選択するには、カラー ボックスをクリックした状態を保ちます。

カラー スタイルとカラーの調和

[**カラー スタイル**] インスペクタでは、ドキュメントで使用されているカラーをカラー スタイルとして追加できます。オブジェクトからカラー スタイルを作成するには、オブジェクトを [**カラー スタイル**] インスペクタにドラッグします。カラー スタイルを更新すると、このカラー スタイルを使用しているオブジェクトもすべて更新されます。カラーの調和とは一致するカラー スタイルをグループ化したもので、カラー スタイルのリンクによってカラー スキームが生成されます。カラーの調和に規則を適用すれば、すべてのカラーをまとめてシフトして別のカラー スキームを作成できます。

スポイト ツール



カラー スポイト ツール でカラーをサンプリングすると、[カラーを適用] モードに自動的に切り替わり、サンプリングしたカラーをその場で適用できます。

スポイト ツールは各種のカラー ダイアログ ボックスに配置されているので、ダイアログ ボックスを閉じることなく、ドキュメントから簡単にカラーをサンプリングしたり一致させたりすることもできます。

その他のカラー パレット

[**パレット**] インスペクタ ([**ウィンドウ**] ▸ **インスペクタ** ▸ [**パレット**]) では、デフォルトのカラー パレットやカスタム カラー パレットを簡単に作成、整理、表示 / 非表示することができます。Web 専用の RGB パレットや印刷専用の CMYK パレットを作成できます。また、サードパーティのカラー パレットを追加することもできます。[**パレット**] インスペクタには、PANTONE® Goe ™ システムや Fashion+Home パレットなどの PANTONE® プロファイルが含まれています。

カラー マネージメント

カラー マネージメントでは、ドキュメントの表示、変更、共有、別のファイル形式へのエクスポート、印刷などを行う際に、非常に正確にカラーを再現できます。デフォルトまたはドキュメント固有のカラー マネージメントの設定を使用して、カラー プロファイル、ポリシー、およびレンダリング方法を設定できます。ドキュメント固有の設定ファイルで作業している場合は、ドキュメント固有の設定がアプリケーションのデフォルト設定に優先します。

デフォルトまたはドキュメント固有のカラー マネージメントの設定にアクセスするには、[CorelDRAW] メニュー ▸ [**環境設定**] ▸ [**カラー マネージメント**] をクリックします。

効果

等高線、ドロップ シャドウ、ブロック影、ベベル効果を適用して、オブジェクトに奥行きのある立体的な視覚効果を与えます。インパクト効果を使用してプロジェクトにインパクトを加えたり、作品をモザイクに変換したりします。まわりと調和するビットマップ効果を活用すると、恒久的にオブジェクトを変えることなく、その外観を拡張できます。

等高線

オブジェクトに等高線を付けると、オブジェクトの内側または外側に向けて同心円状の線が描かれます。

等高線を適用するには、オブジェクトを選択し、[**効果**] ▸ [**等高線**] をクリックします。[**等高線**] インスペクタで必要な設定を選択し、[**適用**] をクリックします。

ドロップ シャドウ

ドロップ シャドウは、オブジェクトと平行な位置、右、左、上、および下の 5 つの視点からオブジェクトに投じた光でできるシャドウをシミュレートします。ドロップ シャドウを付けるときに、視点を変更したり、カラー、不透明度、フェード レベル、角度、フェードなどの属性を調整したりすることができます。

ドロップ シャドウを適用するには、オブジェクトを選択し、**ドロップ シャドウ** ツール をクリックして、オブジェクトの中心からドラッグします。プロパティ バーで属性を指定します。

ブロック影

ドロップ シャドウや押し出しとは異なり、ブロック影は単純な直線から構成されます。そのため、スクリーン印刷や看板の作成に最適です。ブロック影は、奥行きと方向を調整することや、カラーを変更することができます。ブロック影には穴が開いてしまう場合がありますが、削除して均一な曲線オブジェクトを作成することができます。

ブロック影を追加するには、[**ブロック影**] ツール をクリックし、オブジェクトをクリックします。ブロック影が意図したサイズになるまで、目的の方向にドラッグします。

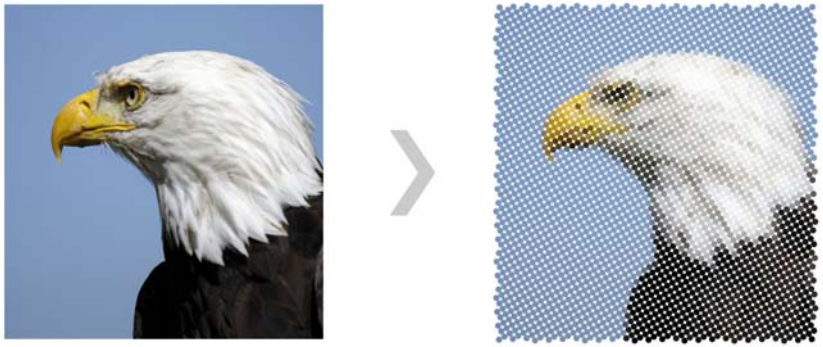
ベベル効果

ベベル効果 ([**効果**] ▸ [**ベベル**]) は、グラフィック オブジェクトやテキスト オブジェクトのエッジに傾斜を付けることにより、立体的な奥行きを

与えます。ベベル効果には、スポット カラーとプロセス カラー (CMYK) の両方を使用できるため、印刷に理想的です。

モザイク

Pointillizer 効果 ([**効果**] ▸ [**Pointillizer**]) を使用すると、選択された任意の数のベクトル オブジェクトやビットマップ オブジェクトから、高画質のベクトル モザイクを作成できます。精密なハーフトーン パターンから点描画に似たアーティスティックな効果まで、印象的なデザインを作成できます。



QR コード

クイック レスポンス (QR) コードは広告や包装に広く使用されています。スマートフォンのユーザーは、QR コードをスキャンして、ブランドの Web サイトに素早くアクセスし、商品の詳細を確認できます。URL、電子メール アドレス、電話番号、SMS、連絡先、カレンダー イベント、および位置情報など、QR コードに含める情報も選択できます。

QR コードを挿入するには、[**オブジェクト**] ▸ [**QR** ▸ **コードの挿入**] をクリックします。[**プロパティ**] インスペクタの [**QR コード**] 領域で [**QR コードの種類**] リスト ボックスからオプションを選択します。

ファイルの配置

CorelDRAW では、他のアプリケーションで作成したファイルを配置して ([**ファイル**] ▸ [**配置**]、または **Command + I**) プロジェクトで使用できます。たとえば、Portable Document Format (PDF)、JPEG、または Adobe® Illustrator® (AI) ファイルを配置できます。ファイル形式は、使用順、拡張子、テキスト、または説明を基準に並べ替えることができます。

ファイルは、アクティブなアプリケーション ウィンドウにオブジェクトとして配置できます。また、配置時にファイルのサイズを変更して、中央に配置することもできます。

ピクセル表示

ピクセル表示では、ピクセル ベースのレンダリングによる描画が表示されます。領域を拡大して、オブジェクトの位置をより正確に設定することができます。また、デザインが Web でどのように表示されるかをより正確に再現することもできます。

ピクセル表示を有効にするには、[**表示**] ▸ [**ピクセル**] をクリックします。プロパティ バーの [**ズーム レベル**] リスト ボックスで **[800%]** を選択します。

写真を編集する

CorelDRAW Graphics Suite には、写真やその他のビットマップを効果的に効率よく編集するための機能が数多く用意されています。Corel® PHOTO-PAINT® でのみ利用できる機能もあります。

RAW カメラ ファイル

RAW カメラ ファイルを配置すると、ファイル プロパティやカメラ設定の情報を確認したり、イメージのカラーやトーンを調整したり、イメージ品質を改善できるようになります。Corel® AfterShot ™ 3 HDR を CorelDRAW や Corel PHOTO-PAINT から追加料金なしでダウンロードして、RAW または JPEG 形式の写真の修正や補正を簡単に行ったり、バッチ処理ツールを使用して、1 枚にでも、まとめて何千枚にでも、写真に調整を適用したりできます。また、AfterShot 3 HDR に付属の HDR モジュールを使用して、HDR (ハイ ダイナミック レンジ) イメージを作成することもできます。

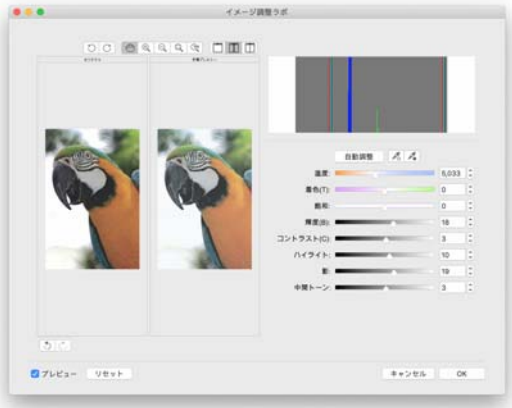
写真から不要な領域を削除して不完全部分を修正する

Corel PHOTO-PAINT のカットアウト ラボ ([**イメージ**] ▸ [**カットアウト ラボ**]) では、周囲のバックグラウンドからイメージ領域を切り取ることができます。この機能を使用して、髪の毛やぼんやりしたエッジなどのエッジ細部を維持しながら、イメージ領域を分離できます。

クローン修復ツール は、イメージの不要なしみや不完全な部分をサンプリングしたテクスチャでペイントして、その部分のカラーをレタッチしている領域のカラーに一致させることで、慎重に取り除くことができます。

イメージ調整ラボ

イメージ調整ラボは自動コントロールと手動コントロールで構成されます。コントロールは、右上隅からイメージ補正の論理的順序で並べられます。カラー トーンの補正を開始する前に、イメージを部分的に切り抜きまたはレタッチすることをお勧めします。



イメージ調整ラボにアクセスするには、[**ビットマップ**] ▸ [**イメージ調整ラボ**] (CorelDRAW) または [**調整**] ▸ [**イメージ調整ラボ**] (Corel PHOTO-PAINT) をクリックします。

特殊効果

カメラ効果には、ボケぼかし、カラー化、セピア調、タイムマシンなどがあり、これらによって写真にユニークな視覚効果を与え、歴史を感じさせる写真スタイルを再現できます。特殊効果には、[**ビットマップ**] メニュー (CorelDRAW) または [**効果**] メニュー (Corel PHOTO-PAINT) からアクセスできます。

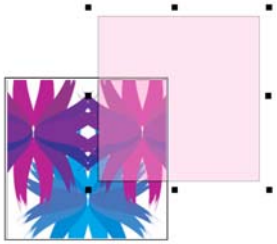
オブジェクト インスペクタ

Corel PHOTO-PAINT の [**オブジェクト**] インスペクタ ([**ウィンドウ**] ▸ **インスペクタ** ▸ [**オブジェクト**]) では、イメージ内のオブジェクトを表示 / 管理できます。たとえば、オブジェクトの表示 / 非表示、名前変更、スタック順序の変更が可能です。また、マージ モードを選択し、上のオブジェクトと下のオブジェクトをブレンドする方法も指定できます。

ブラシ ピッカー

Corel PHOTO-PAINT の [**ブラシ**] ピッカーでは、すべてのブラシ カテゴリとブラシの種類を一元化することでブラシが見つけやすくなっています。[**ペイント**] 、[**効果**] 、[**クローン**] の各ツールのプロパティ バーで使用できる**ブラシ** ピッカーでは、ブラシの先とストロークのプレビューを表示でき、最近使用した 5 つのブラシの設定が保存されます。

透明度



オブジェクトの透明度を変更して、オブジェクトの下にあるイメージ要素を見えるようにすることができます。標準、グラデーション、テクスチャ、またはビットマップ パターンの透明度を適用できます。

Corel PHOTO-PAINT で透明度を適用するには、[**オブジェクトの透明度**] ツール をクリックしてプロパティ バーのコントロールを使用するか、[**オブジェクト**] インスペクタ の [**透明度**] コントロールを使用します。

CorelDRAW で透明度を適用するには、[**オブジェクト**] ▸ [**プロパティ**] をクリックし、[**プロパティ**] インスペクタの [**透明度**] 領域にあるコントロールを使用します。

ビットマップのトレース

[クイック トレース] コマンドを使用すると、ビットマップのトレースとベクトル グラフィックへの変換を一括で実行できます。また、PowerTRACE コントロールを使用してトレース結果をプレビューし調整することもできます。

ビットマップをトレースするには、CorelDRAW でビットマップを選択し、プロパティ バーの [**ビットマップのトレース**] をクリックします。

ファイルをエクスポートする

イメージをエクスポートし ([**ファイル**] ▸ [**エクスポート**]、または **Ctrl コマンド + E**)、各種のファイル形式で保存することにより、他のアプリケーションでも使用できるようになります。たとえば、Adobe Illustrator (AI)、PDF、JPG の各形式にファイルをエクスポートできます。CorelDRAW (CDR) ファイルの機能を必ずしもすべてサポートしていないファイル形式もあるため、エクスポートする前に元のファイルを CDR ファイルとして保存しておくことをお勧めします。

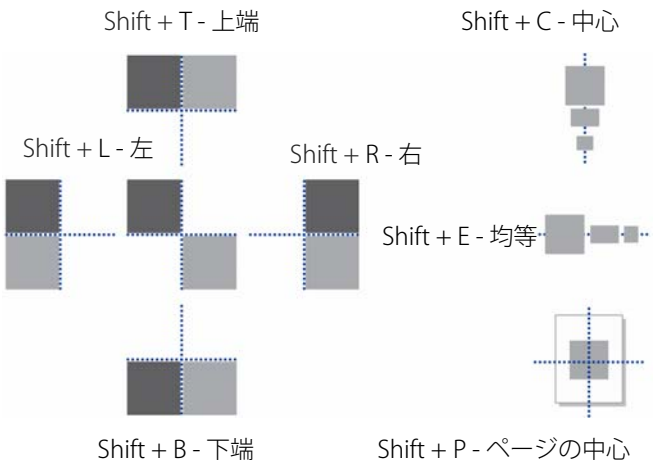
[**Web にエクスポート**] ダイアログ ボックス ([**ファイル**] ▸ [**エクスポート先**] ▸ [**Web**]) には一般的なエクスポート コントロールが用意されており、ファイルをエクスポートする前に各種のフィルタ設定の結果をプレビューできます。さらに、オブジェクトの透明度とアンチエイリアス化したエッジのマット カラーを指定できます。これらをすべてリアルタイム プレビューで行えます。

また、プロジェクトを WordPress に適したビットマップ イメージにエクスポートし、それを WordPress アカウントにアップロードすることもできます ([**ファイル**] ▸ [**エクスポート先**] ▸ [**WordPress**])。

キーボード ショートカット

キーボード ショートカットのリストをダウンロードするには、product.corel.com にアクセスしてください。

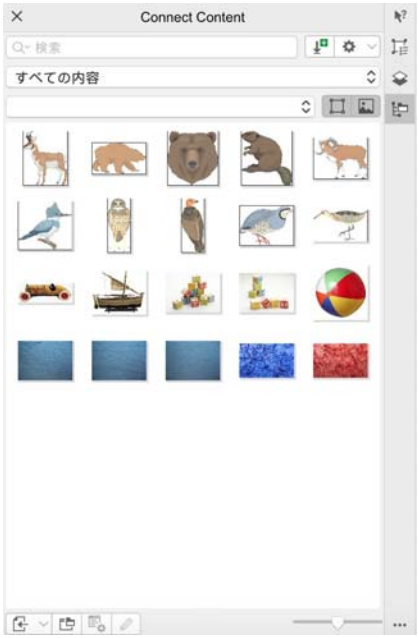
整列設定のキーボード ショートカットを使用すれば、オブジェクトをページに簡単に配置できます。整列させるオブジェクトを選択し、ショートカット キーを押します。



コンテンツを検索 / 管理する

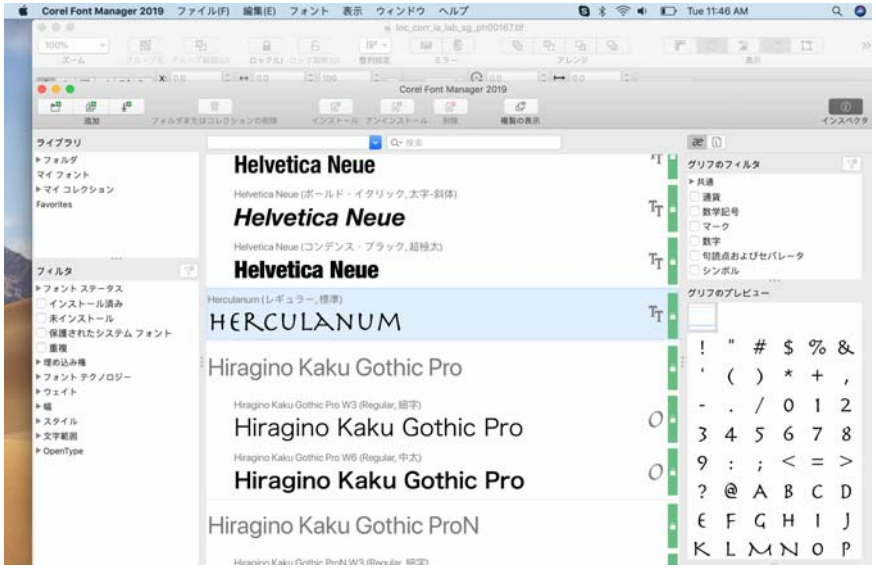
コンピュータやポータブル デバイス、ネットワーク フォルダに保存されているクリップアートや写真を簡単に検索して管理することができます。[CONNECT コンテンツ] インスペクタ ([**ウィンドウ**] ▸ [**インスペクタ**] ▸ [**Connect コンテンツ**]) は、利用可能なコンテンツを検索・参照できる中心的な場所です。必要なクリップアートやビットマップが見つかったら、プロジェクトに追加することができます。

手始めとして、Corel では **Documents\Corel\Corel Content\Images** フォルダに保存されているローカル コンテンツを用意しています。イメージのコレクションを拡充する場合は、[追加] ダイアログ ボックスでイメージ パックを追加でダウンロードできます。



Corel Font Manager ™

Corel Font Manager ™ では、書体やフォント コレクションを簡単に操作、整理、検索できます。プロジェクト用のフォントの検索とインストール、お気に入りのフォントに簡単にアクセスできるようにするためのフォント コレクションの作成、不要なフォントの管理、フォントやフォント パックのダウンロードなどを行うことができます。



Copyright © 2019 Corel Corporation.All rights reserved.

CorelDRAW® Graphics Suite クイック スタート ガイド

製品の仕様、価格設定、パッケージング、テクニカル サポートおよび情報 (「仕様」) は、英語版にのみ該当します。他のすべてのバージョンの仕様 (他言語版も含む) は異なる可能性があります。

掲載された情報は、明示、黙示を問わずその他一切の保証または条件 (市販可能な品質に関する保証、適正品質に関する保証、または商品性、特定用途への適合性等の保証、あるいは、法律その他の法令、取引慣行、取引過程等により発生するものを含むがこれに限らない) を伴わずに「現状有姿」ベースで COREL によって供給されるものとします。提供された情報またはその使用の結果に関する一切のリスクはユーザーが負うものとします。いかなる場合においても、損害の発生する可能性について知らされていた場合や、予測可能であっても、収益または利益の損失、データの損失または損害、またはその他の経済的な損失を含み、それらに限定されない損失や損害に対して、COREL は間接損害、偶発損害、特別損害または結果的損害、あるいはいかなる損害について、個人または団体に対して如何なる責任も負いません。また、Corel は、第三者からなされた如何なる請求に対しても責任を負いません。Corel のお客様に対する最大債務総額はお客様が製品の購入に支払った費用を超えないものとします。間接的または二次的損害の免責または責任限定が認められない一部の州 / 国では、上記の制限事項は適用されない場合があります。

Corel、Corel ロゴ、Corel バルーン ロゴ、CorelDRAW、CorelDRAW バルーン ロゴ、Corel Font Manager、LiveSketch、PaintShop、PaintShop Pro、Painter、PerfectShapes、PHOTO-PAINT、PowerClip、PowerTRACE は、カナダ、米国、およびその他の国々、またはそのいずれかにおける Corel Corporation およびその関連会社、またはそのいずれかの商標、または登録商標です。その他の製品名、フォント、および会社名とロゴは、それぞれ該当する会社の商標または登録商標です。

特許 : www.corel.com/patent

218019