

CorelDRAW® 2019
Windows

ユーザーガイド

Copyright © 2019 Corel Corporation.All rights reserved.

CorelDRAW® 2019 ユーザー 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、Corel DESIGNER、CorelDRAW、CorelDRAW バルーン ロゴ、Corel Font Manager、CAPTURE、CONNECT、LiveSketch、PaintShop、PaintShop Pro、Painter、PerfectShapes、PHOTO-PAINT、パワークリップ、PowerTRACE、Presentations、Quattro、Quattro Pro、VideoStudio、および WordPerfect 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

目次

はじめに 19

CorelDRAW Graphics Suite をインストールする 21

システム要件 21

インストールを準備する 22

CorelDRAW Graphics Suite アプリケーションをインストールする 22

インストール オプション 22

インストールを修正および修復する 24

CorelDRAW Graphics Suite をアンインストールする 25

FAQ 25

Corel のアカウントとサービス 27

認証 27

アカウント設定 28

アップデート 28

ユーザー認証情報の変更 28

Corel サポート サービス 29

Corel について 29

CorelDRAW Graphics Suite の新機能 31

固有性 31

創造性 32

生産性 33

学習資料 37

ヘルプを参照する 37

ヘルプとツールのヘルプ 38

ヒント 40

Welcome スクリーン 40

クイック スタート ガイド 40

ビデオ資料 41

開発者の Web サイト 41

ネットワーク配布ガイド 41

Web ベースのリソース 41

起動/設定する....43
CorelDRAW を起動/終了する....43
言語を変更する....43
スタートアップ設定....44
CorelDRAW の基本....45
ベクトル グラフィックとビットマップ....45
描画を作成する/開く....46
イメージをスキャンする....50
複数の描画を操作する....50
操作を元に戻す/やり直す/繰り返す....51
ズーム/スクロールする....52
描画をプレビューする....55
表示モード....56
表示....57
描画を保存する....59
ロックされているファイル....61
ファイルをバックアップ/復元する....61
描画情報を追加する/アクセスする....62
描画を閉じる....63
基本的なタスクを使用する....63
CorelDRAW の作業領域について....65
CorelDRAW の用語....65
アプリケーション ウィンドウ....66
標準ツールバー....68
ツールボックス....71
プロパティ バー....84
ドッキング ウィンドウ....84
ステータス バー....87
作業領域を選択する....87
創作ツールとコンテンツ....89
コンテンツの種類....89

コンテンツの場所を変更する..... 91
アプリケーション、プラグイン、コンテンツを入手する..... 91
[CONNECT コンテンツ] ドッキング ウィンドウでイメージを検索する..... 92
[CONNECT コンテンツ] ドッキング ウィンドウでイメージを使用して管理する..... 95
CONNECT ブラウザ..... 97
CONNECT ブラウザでコンテンツを検索する..... 100
CoNNECT ブラウザでコンテンツを表示する..... 102
CONNECT ブラウザのコンテンツを使用する..... 103
[トレイ] ドッキング ウィンドウでコンテンツを管理する..... 106
OneDrive とトレイを同期する..... 107
タッチスクリーンとホイール デバイス..... 111
タッチ..... 111
ホイール デバイス..... 113

線、図形、輪郭..... 121
線、輪郭、ブラシストローク..... 123
行間..... 123
筆ペンの線およびプリセット..... 132
LiveSketch..... 134
線および輪郭のフォーマットを設定する..... 140
線または曲線への矢頭の追加..... 146
輪郭をコピー、変換、および削除する..... 148
ブラシストローク..... 151
ブラシストロークとスタイラス入力..... 152
オブジェクトを線に沿ってスプレーする..... 154
コネクタ ラインおよびコールアウト ライン..... 156
寸法線..... 160
圧力感知ペンとデバイス..... 163
整形..... 167
長方形と正方形..... 167
楕円、正円、弧、扇形..... 170
多角形と星型..... 172

らせん....174
グリッド....175
定義済み図形....176
形状認識を使用する....177
オブジェクトを整形する....179
曲線オブジェクト....180
ノードを選択/移動する....181
ノードを整列および配置する....183
セグメントを操作する....190
曲線を結合する....192
セグメントのコピーと切り取り....193
ノードを追加/削除/結合する....194
ノードの種類....195
ノードを変形する....196
曲線オブジェクトのパスを分割する....197
曲線オブジェクトの変更をミラー化する....198
オブジェクトを斜変形/伸縮する....199
オブジェクトに染み付ける/塗り付ける....200
オブジェクトにラフ効果を適用する....203
オブジェクトをスムーズ化する....205
ノードの引き付け/反発により整形する....206
オブジェクトに歪曲効果を適用する....208
旋回効果を追加する....210
エンベロープを使用してオブジェクトを整形する....211
オブジェクトを切り抜く/消去する....219
オブジェクトを分割する....224
オブジェクトをトリムする....226
角をフィレット/スカラップ/面取りする....228
オブジェクトをウェルドする/交差させる....230
PowerClip オブジェクト....232
ノード、ハンドル、およびプレビューのオプション....238

対称描画 243
対称を作成する 244
対称の編集 246
対称グループの曲線を融合する 251
対称を削除する、対称リンクを解除する 252
オブジェクト、シンボル、およびレイヤ 255
オブジェクト 257
オブジェクトを選択する 258
オブジェクトを変形する 261
オブジェクトをコピー/複製/削除する 264
囲まれた領域からオブジェクトを作成する 267
オブジェクトの境界線を作成する 267
オブジェクトを描画および修正するためにオブジェクトの座標位置を使用する 268
オブジェクトのプロパティ、変形、効果をコピーする 276
オブジェクトのクローンを作成する 277
オブジェクトを配置する 278
オブジェクトを整列/配置する 281
オブジェクトのヒントを適用する 284
オブジェクトをスナップするには 285
ダイナミック ガイド 288
整列ガイド 292
オブジェクトの重ね順を変更する 297
オブジェクトをサイズ変更/スケールする 298
オブジェクトを回転/ミラー化する 299
［プロパティ］ドッキング ウィンドウでオブジェクトを修正する 302
パスをオブジェクトに結合する 303
オブジェクトをグループ化する 308
オブジェクトを結合する 309
オブジェクトをロックする 311
オブジェクトを検索/置換する 311
オブジェクトの表示/非表示を切り替える 313

オブジェクトを規制する....314
バー コード....315
オブジェクトのリンクと埋め込み....317
リンク オブジェクトまたは埋め込みオブジェクトを挿入する....317
リンク オブジェクトまたは埋め込みオブジェクトを編集する....318
QR コード....321
QR コードを挿入する....321
QR コードを編集する....322
QR コードを検証する....325
レイヤー....327
レイヤを作成する....327
レイヤ、ページ、オブジェクトを表示する....331
レイヤのプロパティを変更する....333
レイヤとオブジェクトを検索、移動、コピーする....336
シンボル....339
シンボルを作成/編集/削除する....339
描画でシンボルを使用する....342
シンボル コレクションおよびライブラリ....343
参照: シンボル....345
プロジェクトを管理および追跡する....349
プロジェクト データベースを設定する....349
オブジェクト データを割り当てる/コピーする....350
オブジェクト データ概要....351
プロジェクト時間の追跡....352

カラー、塗りつぶし、および透明を管理する....359
カラー....361
カラー モデル....361
カラー深度....363
カラーを選択する....364
ドキュメントのパレット....369
カラー パレットを作成/編集する....372

カラー パレットの表示と整理 375
カラー パレットを表示または非表示にする 376
カラー パレット プロパティを設定する 378
塗りつぶし 381
標準塗りつぶし 382
グラデーション塗りつぶし 382
ベクトルおよびビットマップのパターン塗りつぶし 387
2 色パターン塗りつぶし 393
テクスチャ塗りつぶし 395
PostScript 塗りつぶし 396
メッシュ塗りつぶし 397
領域に塗りつぶしを適用する 401
塗りつぶしを操作する 402
オブジェクトの透明度 405
標準透明 406
透明グラデーション 407
透明パターン 410
透明テクスチャ 413
透明度をコピー、固定、および削除する 414
マージ モード 415
塗りつぶしや透明を検索、管理、保存する 419
塗りつぶしや透明を検索および表示する 419
塗りつぶしと透明を管理する 422
塗りつぶしや透明を保存する 424
カラー マネージメント 425
カラー マネージメントについて 425
カラー マネージメントを使用する 429
カラー プロファイルのインストール、ロード、埋め込み 432
カラー プロファイルを割り当てる 434
カラーを他のカラー プロファイルに変換する 434
カラー変換設定 435

ソフト校正 435
カラー マネージメント プリセット 438
カラー マネージメント ポリシー 439
ドキュメントを開くときにカラーを管理する 440
ファイルをインポートおよび貼り付ける際のカラーの管理 441
印刷のカラーを管理する 442
安全な CMYK ワークフローを使用する 442
オンライン表示のカラーを管理する 443

特殊効果 445
レンズ 447
レンズを適用する 447
レンズを編集する 449
3D 効果を追加する 451
オブジェクトに等高線を付ける 451
遠近効果を適用する 454
押し出しを作成する 457
ベベル効果を作成する 461
ドロップ シャドウを追加する 463
ブロック影を追加する 466
オブジェクトをブレンドする 469
モザイク 475
ベクトル モザイク (Pointillizer 効果) 475
ビットマップ モザイク (PhotoCocktail 効果) 479
動きと焦点を追加する 483
インパクト効果 483

テキスト 491
テキストを追加/操作する 493
テキストをインポートする/貼り付ける 493
アート テキスト 495
段落テキスト 496

テキスト フレームに列を追加する..... 499
段落テキストのフレームを結合/リンクする..... 501
ベースライン グリッドにテキストを整列する..... 503
テキストを選択する..... 504
テキストを検索/編集/変換する..... 505
テキストをシフト/回転/ミラー化/反転する..... 508
テキストを移動する..... 509
テキストを回り込ませる..... 510
テキストをパスに結合する..... 511
特殊文字、シンボル、およびグリフ..... 513
グラフィックを埋め込む..... 517
レガシー テキスト..... 517
テキストのフォーマット..... 519
書体とフォントを選択する..... 519
文字のフォーマットを設定する..... 522
テキストのカラーを変更する..... 523
一連の文字をカーニングする..... 525
テキストの大文字と小文字を切り替える..... 526
OpenType の機能..... 527
文字と単語の間隔を調整する..... 531
行と段落の間隔を調整する..... 533
テキストに行頭記号を追加する..... 534
ドロップ キャップ..... 536
文字の位置と角度を変更する..... 537
テキストを配置する..... 538
タブとインデントを追加する..... 540
テキスト スタイル..... 542
テキストのハイフンを設定する..... 542
フォーマット コード..... 544
隠し文字..... 545
異なる言語のテキストを操作する..... 547

日本語テキストをフォーマットする....547
日本語テキストの改行規則....548
アジア言語テキストに対する OpenType のサポート....549
多言語テキストのフォーマット....550
テキストを任意の言語で正しく表示する....551
フォントを管理する....553
デフォルト フォントを変更する....553
フォントを置き換える....554
フォントの埋め込み....555
フォントを表示する....556
フォントをフィルタする....557
フォントを検索する....559
さらに多くのフォントを取得する....560
フォントを選択する....561
Corel Font Manager....564
修辞ツール....565
QuickCorrect....565
スペルチェックと Grammatik....567
類義語辞典 <英語用> 569
言語を操作する....570
修辞ツールをカスタマイズする....571
チェック スタイル....572
単語リスト....572
文字カウントをチェックする....575
参照: 修辞ツール....575
テンプレートとスタイル....581
テンプレート....583
テンプレートを使用する....583
テンプレートを検索する....584
テンプレートを管理する....587
テンプレートを作成する....588

テンプレートを編集する....588
スタイルおよびスタイル セット....591
スタイルおよびスタイル セットを作成する....592
スタイルおよびスタイル セットを適用する....594
スタイルおよびスタイル セットを編集する....595
デフォルトのオブジェクト プロパティを管理する....596
スタイル シートをエクスポート/インポートする....598
スタイルまたはスタイル セットにキーボード ショートカットを割り当てる....598
特定のスタイルまたはスタイル セットが使用されているオブジェクトを検索する....599
オブジェクトと、スタイルまたはスタイル セットとのリンクを解除する....599
カラー スタイル....601
カラー スタイルを作成/適用する....601
カラー スタイルを編集する....604
カラー スタイルの表示....608
カラー スタイルエクスポート/インポートする....610
カラー スタイルとオブジェクト間のリンクの解除....610

ページとレイアウト....611
ページとレイアウト ツール....613
ページ レイアウト....613
ページのバックグラウンド....616
ページを追加/複製/名前変更/削除する....617
ページ番号を挿入する....620
ルーラー....622
ルーラーのキャリブレーションを行う....623
ドキュメント グリッドとピクセル グリッド....624
ベースライン グリッド....626
ガイドラインを設定する....626
ガイドライン修正する....629
描画スケール....630
テーブル....633
テーブルを追加する....633

テーブルのコンポーネントを選択/移動/操作する....635
テーブルの行や列を挿入/削除する....637
テーブルのセル、行、列のサイズを変更する....638
テーブルやセルのフォーマットを設定する....639
テーブル内のテキスト....642
テーブルをテキストに変換する....643
テーブルやセルを結合/分割する....643
テーブルをオブジェクトとして操作する....645
テーブルにイメージ、グラフィック、バックグラウンドを追加する....645
テーブルをインポートする....646
ビットマップ....649
ビットマップを操作する....651
ベクトル グラフィックをビットマップに変換する....651
ビットマップをインポートする....653
ビットマップの切り抜きを行う....653
ビットマップのサイズおよび解像度....654
ビットマップの傾き補正....655
射影歪みを補正する....658
Digimarc すかし模様を使用してビットマップに識別情報を付加する....659
ビットマップからダストやキズを除去する....660
ビットマップでカラーの変更およびカラーのマスクを行う....660
イメージ調整ラボ....662
カラーとトーンを調整する....667
トーン曲線フィルタ....674
カラーとトーンを変換する....676
Corel PHOTO-PAINT でビットマップを編集する....677
ビットマップに特殊効果を適用する....678
特殊効果のカテゴリ....685
3-D....685
アート ストローク....689
フェード....695

カメラ ... 700
カラー変換 ... 704
等高線 ... 706
クリエイティブ ... 707
カスタム ... 712
歪曲 ... 713
ノイズ ... 718
シャープ化 ... 721
テクスチャ ... 723
ビットマップ カラー モード ... 729
ビットマップのカラー モードを変更する ... 729
ビットマップをモノクロに変換する ... 730
ビットマップを 2 色トーンに変換する ... 731
ビットマップをパレット カラー モードに変換する ... 732
トレース ... 737
ビットマップをトレースする ... 737
PowerTRACE コントロール ... 740
トレース結果をプレビューする ... 742
トレース結果を微調整する ... 742
トレース結果のカラーを調整する ... 745
デフォルトのトレース オプション ... 747
ビットマップのトレースに関するヒント ... 748
RAW カメラ ファイル ... 749
RAW カメラ ファイルを使用する ... 749
CorelDRAW に RAW カメラ ファイルをインポートする ... 750
RAW カメラ ファイルのカラーとトーンを調整する ... 753
RAW カメラ ファイルをシャープ化してノイズを低減する ... 755
RAW カメラ ファイルをプレビューしてイメージ情報を取得する ... 756
印刷 ... 759
印刷の基本 ... 761
作業内容を印刷する ... 761

プリント ジョブをレイアウトする... 762
印刷プレビュー... 763
印刷スタイル... 764
プリント ジョブを微調整する... 765
カラーを正確に印刷する... 766
PostScript プリンタへ印刷する... 768
差し込み印刷... 770
プリフライトの概要... 774
印刷サービス プロバイダ用にファイルを準備する... 775
印刷サービス プロバイダ用に準備する... 775
インポジション レイアウト... 776
印刷マーク... 778
OPI リンクを維持する... 780
カラー分解... 781
カラー トラッピングとオーバープリント... 782
In-RIP トラッピングの設定... 785
フィルムに印刷する... 787
印刷用のバナーを準備する... 788
印刷サービス プロバイダを使用する... 790

Web グラフィック... 791
Web 用のオブジェクトを作成する... 793
Web 用に完璧なピクセルのグラフィックを作成する... 793
Web 用にビットマップをエクスポートする... 794
ビットマップをエクスポートして WordPress にアップロードする... 800
Web プリセットの保存と適用... 801
透明なカラーとバックグラウンドのあるオブジェクトをエクスポートする... 801
Web 対応テキスト... 802
ロールオーバー... 802
ブックマークとハイパーリンク... 804
オブジェクトにホットスポットおよび代替テキストを追加する... 806

ファイル形式 807
ファイルをインポート/エクスポートする 809
ファイルをインポートする 809
ファイルをエクスポートする 812
PDF へのエクスポート 815
PDF へのエクスポート 815
PDF ハイパーリンク、ブックマーク、サムネール 818
PDF ファイル サイズを縮小する 818
PDF ファイル内のテキストとフォント 820
PDF ファイルのエンコード 821
EPS ファイルの表示オプション 821
PDF カラー マネジメント オプション 822
PDF セキュリティ オプション 823
PDF ファイルを最適化する 825
PDF プリフライトの概要 826
印刷プロバイダ用に PDF ファイルを準備する 826
オフィス生産性アプリケーションを使用する 829
ファイルをオフィス生産性アプリケーションからインポートする 829
ファイルをオフィス生産性アプリケーションにエクスポートする 829
オブジェクトをドキュメントに追加する 829
サポートされているファイル形式 831
Adobe Illustrator (AI) 832
Adobe Type 1 フォント (PFB) 835
Windows ビットマップ (BMP) 835
OS/2 ビットマップ (BMP) 836
コンピュータ グラフィックス メタファイル (CGM) 836
CorelDRAW (CDR) 837
Corel Presentation Exchange (CMX) 838
Corel PHOTO-PAINT (CPT) 838
Corel シンボル ライブラリ (CSL) 839
カーソル リソース (CUR) 839

Microsoft Word (DOC、DOCX、RTF)..... 839
Microsoft Publisher (PUB)..... 841
Corel DESIGNER (DES、DSF、DS4、または DRW)..... 842
AutoCAD Drawing Database (DWG) および AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)..... 843
Encapsulated PostScript (EPS)..... 845
PostScript (PS または PRN)..... 849
GIF..... 850
JPEG (JPG)..... 850
JPEG 2000 (JP2)..... 851
Kodak Photo CD イメージ (PCD)..... 852
PICT (PCT)..... 854
PaintBrush (PCX)..... 854
Adobe Portable Document Format(PDF)..... 855
HPGL プロッタ ファイル (PLT)..... 857
Portable Network Graphics (PNG)..... 858
Adobe Photoshop (PSD)..... 859
Corel Painter (RIF)..... 860
Scalable Vector Graphics (SVG)..... 861
Adobe Flash (SWF)..... 864
TARGA (TGA)..... 866
TIFF..... 867
Corel Paint Shop Pro (PSP)..... 867
TrueType フォント (TTF)..... 868
Visio (VSD)..... 868
WordPerfect Document (WPD)..... 868
WordPerfect Graphic (WPG)..... 869
RAW カメラ ファイル形式..... 870
Wavelet 圧縮ビットマップ (WI)..... 870
Windows メタファイル形式 (WMF)..... 870
その他のファイル形式..... 871
グラフィックをインポートする際の推奨形式..... 872

グラフィックをエクスポートする際の推奨形式 872
テキスト ファイルのインポートに関する一般的な注意 873
カスタマイズと自動化 875
基本的な環境設定を行う 877
警告メッセージの表示をオフにする 877
システム情報を表示する 877
CorelDRAWをカスタマイズする 879
オプションを選択する 879
デフォルトを保存する/復元する 880
作業領域を作成する 880
作業領域をインポートする/エクスポートする 881
作業領域の外観をカスタマイズする 882
ショートカット キーをカスタマイズする 884
メニューをカスタマイズする 886
ツールバーをカスタマイズする 887
ツールボックスをカスタマイズする 890
プロパティ バーをカスタマイズする 891
ステータス バーをカスタマイズする 892
フィルタをカスタマイズする 893
マクロとスクリプトを使用してタスクを自動化する 895
Macros 895
JavaScript スクリプト 902
参照 905
Adobe Illustrator ユーザー用 CorelDRAW 907
用語の違い 907
ツールの違い 908
Adobe Illustrator 作業領域を使用する 911
用語集 913

はじめに

CorelDRAW Graphics Suite をインストールする....21
Corel のアカウントとサービス....27
CorelDRAW Graphics Suite の新機能....31
学習資料....37
起動/設定する....43
CorelDRAW の基本....45
CorelDRAW の作業領域について....65
創作ツールとコンテンツ....89
タッチスクリーンとホイール デバイス....111



CorelDRAW Graphics Suite をインストールする

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 21 の 「システム要件」。
- ページ 22 の 「インストールを準備する」。
- ページ 22 の 「CorelDRAW Graphics Suite アプリケーションをインストールする」。
- ページ 22 の 「インストール オプション」。
- ページ 24 の 「インストールを修正および修復する」。
- ページ 25 の 「CorelDRAW Graphics Suite をアンインストールする」。
- ページ 25 の 「FAQ」。

システム要件

次のリストには、最小システム要件が記載されています。最適なパフォーマンスのために、リストに記載されているより多くの RAM およびハード ディスク領域が必要です。

- いずれも最新の更新プログラムとサービス パックを適用した 32 ビットまたは 64 ビットの Windows 7、Windows 8、または Windows 10
- Intel Core i3/5/7 または AMD Athlon 64
- 2 GB の RAM
- 1 GB ハード ディスク領域
  ソフトウェアのダウンロード配布の場合は、ダウンロード、非圧縮設定ファイル、および実際のインストール (ソース ファイルのコピーも含む) により多くの領域が必要です。
- マウス、タブレット、またはマルチタッチ スクリーン
- ディスプレイの解像度
  - 100% (96 dpi) で 1280 x 720 の画面解像度
  - 150% で 1920 x 1080
  - 200% で 2560 x 1440
- DVD ドライブ (ソフトウェアをディスクからインストールする際に必要)
- Microsoft .NET Framework 4.7.2
- Microsoft Internet Explorer 11 以降
- CorelDRAW Graphics Suite,の認証、パフォーマンスや安定性を向上させる更新プログラムの受信、QR コードなどのオンライン機能のご利用には、インターネットに接続してサイン インしていただく必要があります。



ご使用のシステムに必要なバージョンの Microsoft .NET Framework がない場合は、製品のインストール時にインストールされます。

インストールを準備する

- ご使用のシステムの日付と時刻が正しく設定されていることを確認してください。
- ご使用のシステムで最新の更新プログラムがインストールされていることを確認してください。
- ウィルス検出プログラム、およびシステム トレイまたは Windows タスクバーで開いているアプリケーションを含む、すべてのアプリケーションを閉じてください。他のアプリケーションを実行していると、インストール時間が長くなる可能性や、インストールの妨げになる可能性があります。
- 管理者権限のあるユーザーでログインします。
- アプリケーションをインストールするドライブに、利用可能な十分な空き容量があることを確認してください。
- システムの TEMP フォルダのコンテンツを削除して、ファイルとメモリの競合を回避します。Temp フォルダに移動するには、Windows 7 SP1 または Windows 10 のスタート メニュー、または Windows 8 のデスクトップの **[プログラムとファイルの検索]** ボックスに**「%temp%」**と入力します。
- お使いのシステムがインターネットに接続されていることを確認してください。
- 旧バージョンとの競合を避けるため、CorelDRAW® Graphics Suite を専用のディレクトリにインストールしてください。

CorelDRAW Graphics Suite アプリケーションをインストールする

インストール ウィザードを使用して、CorelDRAW Graphics Suite のアプリケーションとコンポーネントを簡単にインストールできます。標準インストールを選ぶとスイートを素早くインストールできます。また、異なるオプションを選択してインストールをカスタマイズすることができます。

CorelDRAW Graphics Suite アプリケーションをインストールするには

1. すべてのウィルス検出プログラムを含む、すべてのアプリケーションを閉じます。
   インストールを支障なく行うために、Windows を再起動することをお勧めします。これにより、適用した最新のシステム更新プログラムによる再起動が不要になり、メモリの問題も発生しなくなります。
2. 次のいずれかの操作を実行します。
   - ご注文の確認に記載されているリンクから製品をダウンロードします。
   - DVD ドライブに、DVD を挿入します。
3. インストール ウィザードで、エンド ユーザー ライセンス契約書とサービス利用規約の対応するリンクをクリックして、これらを確認します。
4. **[エンド ユーザー ライセンス契約書に同意します]** チェック ボックスをオンにして、**[同意する]** をクリックします。
5. **[氏名]** テキスト ボックスに自分の名前を入力します。
6. **[シリアル番号]** テキスト ボックスに手元のシリアル番号を半角英数字で入力します。
   シリアル番号は大文字と小文字を区別しません、ハイフンは任意で入力します。
7. **[次へ]** をクリックします。
8. 画面の指示に従ってソフトウェアをインストールします。

インストール オプション

次のインストールの種類から選択できます。

- **標準インストール** — Program Files フォルダのデフォルトの場所にスイートの主要なプログラムおよびユーティリティが自動的にインストールされます。インストールされていないコンポーネントが後で必要になった場合、インストールを変更できます。
- **カスタム インストール** — 追加の機能を選択できます。また、必要のないコンポーネントを除外し、スイートのインストール場所を指定できます。
- **配布** — マルチシート ライセンスを購入した場合のみ使用可能です。このオプションを使用すると、個々のワークステーションにソフトウェアをインストールするためのサーバー イメージを作成できます。詳しくは、『CorelDRAW Graphics Suite 2019 Deployment Guide』を参照してください。

プログラム

次の表にはデフォルトでインストールされるプログラムが記載されています。インストールからプログラムを除外するには、カスタム インストールを選択する必要があります。

プログラム	説明
CorelDRAW®CorelDRAW	高画質ベクトル イラスト、ロゴ デザイン、ページ レイアウトを作成するための直観的および多目的なグラフィックス アプリケーション
Corel® PHOTO-PAINT®	写真のレタッチや補正、およびオリジナル ビットマップのイラストやペイントを作成することができる総合的なイメージ編集アプリケーション
Corel® CAPTURE™	コンピュータ画面からイメージをキャプチャするための使いやすいアプリケーション
Corel Font Manager™	フォントを検索、整理、管理するためのアプリケーション

プログラムの機能およびユーティリティ

次の表にはインストール可能なプログラムの機能が記載されています。すべてのコンポーネントが、ソフトウェアのすべてのバージョンで利用できるというわけではありません。

機能またはユーティリティ	説明	注記
Microsoft Visual Basic for Applications 7.1	Microsoft Visual Basic (VB) プログラム環境のサブセットです (初心者向き)。	VBA を使用して個人用の基本的なマクロを作成できますが、より高度なマクロ プロジェクトも作成できます。
Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA)	内蔵型のプログラム環境です。開発者およびその他のプログラミングの専門家が、最新のマクロ プロジェクトを作成するために VSTA を使用できます。	CorelDRAW Graphics Suite で VSTA を使用するには、Microsoft Visual Studio 2017 がインストールされている必要があります。 CorelDRAW Graphics Suite をインストールした後に、Microsoft Visual Studio をインストールする場合、CorelDRAW Graphics Suite のインストールを変更して、VSTA の機能を再インストールする必要があります。詳しくは、CorelDRAW Graphics Suite24

機能またはユーティリティ	説明	注記
		ページの 「 インストールを修正/修復するには」。を参照してください。
Windows Shell Extension	CorelDRAW (CDR)、Corel PHOTO-PAINT (CPT)、およびパターン塗りつぶしファイル (FILL) など、ネイティブの Corel ファイルのサムネールを表示できます。	既に CorelDRAW Graphics Suite または CorelDRAW Technical Suite をインストールしてある場合、インストール ウィザードにこのオプションは表示されません。
GPL Ghostscript	これは、ドキュメントに EPS および PDF ファイルをインポートする場合に、強く推奨します。この機能を使用すると、ヘッダー イメージだけでなく、インポートした ESP ファイルの個々の要素を隔離して使用できます。また、サードパーティのアプリケーションで生成された PDF ファイルのインポートが向上します。	標準インストールに含まれています。
言語パック	二つ以上の言語でプログラムおよびヘルプが使用できます。	このオプションは、多言語バージョンのソフトウェアのみに含まれており、カスタム インストールが必要です。
デスクトップ ショートカットをインストールします。	デスクトップに製品のアイコンを加え、アクセスを容易にします。	標準インストールに含まれています。
インストール ファイルをコピーします。	ディスクをインストールすることなく、ソフトウェアを管理および更新することができます。	標準インストールに含まれています。

インストールを修正および修復する

インストール ウィザードを使用して、次を行うこともできます。

- コンポーネントの追加と削除により、現在のインストールを変更
- 見つからない、または破損したファイルおよび不正確なショートカット、レジストリ キーなどのエラーの修復により、現在のインストールを修復

インストールの修復は、アプリケーションの使用に問題がある場合や、インストールされているアプリケーションが破損している可能性がある場合に便利です。



インストールを修復する前に、アプリケーションの起動中に **F8** キーを押し続けて、現在の作業領域をデフォルト設定にリセットしてみてください。作業領域をリセットすると、作業領域のすべての環境設定がリセットされることに注意してください。

CorelDRAW Graphics Suite インストールを修正/修復するには

1 すべてのアプリケーションを閉じます。

2 Windows のコントロール パネルで **[プログラムのアンインストール]** をクリックします。

3 **[プログラムのアンインストールまたは変更]** ページで、スイートの名前をダブルクリックします。

4 ウィザードに表示される **[修正]** オプション、または **[修復]** オプションをオンにして、指示に従います。



インストール済みのプログラム機能やユーティリティは、ウィザードに表示されないことがあります。またはこれらチェック ボックスが無効になっていることがあります。

一部の機能、**インストール ファイルのコピー**および**デスクトップ ショートカットのインストール**は、インストールの修正によって追加できません。

CorelDRAW Graphics Suite をアンインストールする

コントロール パネルから、CorelDRAW Graphics Suite をアンインストールできます。製品をアンインストールして、同じシリアル番号を指定して別のコンピュータに再インストールするには、アンインストール時にインターネットに接続している必要があります。こうすることで、製品を合法的にインストールできるコンピュータの数が 1 つ戻ります。

CorelDRAW Graphics Suite をアンインストールするには

1 Windows のコントロール パネルで **[プログラムのアンインストール]** をクリックします。

2 **[プログラムのアンインストールまたは変更]** ページで、スイートの名前をダブルクリックします。

3 ウィザードに表示される **[削除]** オプションをオンにして、指示に従います。

プリセット、ユーザー作成ファイル、カスタマイズしたファイルなどのユーザー ファイルを削除して製品のアンインストールを完全に行うには、**[ユーザー ファイルの削除]** チェック ボックスをオンにします。



Corel Graphics などのスイートと共にインストールした、Windows Shell Extension、GPL Ghostscript、Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA) などの追加のコンポーネントやアプリケーションは、別途アンインストールする必要があります。

FAQ

質問が次のよくある質問（FAQ）リストにない場合は、Corel® サポート サービスにアクセスして、Corel® Knowledge Base で検索してください。

- ページ 25 の 「ソフトウェアのバージョンをアップグレードします。以前のバージョンをアンインストールする必要がありますか?」。
- ページ 26 の 「アップグレードと更新は何が違うのですか?」。
- ページ 26 の 「ソフトウェアを再インストールする必要がありますが、シリアル番号をなくしてしまいました。どうすればよいでしょう?」。
- ページ 26 の 「通常インストールとカスタム インストールは何が違うのですか? どちらのタイプのインストールが適切なのですか?」。
- ページ 26 の 「最新のサービス パックおよび重要な更新プログラムを適用してオペレーティング システムを更新する必要がある理由を教えてください。」。
- ページ 26 の 「どうすれば 」。CorelDRAW Graphics Suiteページ 26 の 「 を組織のネットワークに配布できますか?」。
- ページ 26 の 「ユーザー インタフェースおよびヘルプの言語を変更するには」。

ソフトウェアのバージョンをアップグレードします。以前のバージョンをアンインストールする必要がありますか?

いいえ。以前のバージョンをアンインストールする必要はありません。デフォルトでは、新しいバージョンは別のフォルダにインストールされます。これにより、両方のバージョンで作業できます。インストール フォルダを変更して、アップグレード版と以前のバージョンを同じフォルダにインストールしないでください。

アップグレードと更新は何が違うのですか?

アップグレードでは、ソフトウェアの最新のメジャー バージョンをインストールできます。更新プログラムは通常、メジャー バージョンのリリース後に、不具合の修正、パフォーマンスや安定性の向上を目的に提供されます。更新は、メジャー バージョンの名前に番号が付いています (例: .1)。通常、製品の更新が可能な場合は、アプリケーションにより通知されますが、**[ヘルプ]** ▸ **[更新]** をクリックして、更新を確認することもできます。

ソフトウェアを再インストールする必要がありますが、シリアル番号をなくしてしまいました。どうすればよいでしょう?

次のいずれかの操作を実行します。

- ダウンロード バージョンの場合は、製品を購入したときに Corel から送られた電子メールを確認してください。
- corel.com にサインインして、**[アカウント]** ページにアクセスします。
- パッケージで購入した場合は、インストール ディスクのカバーを確認してください。

通常インストールとカスタム インストールは何が違うのですか? どちらのタイプのインストールが適切なのですか?

22 ページの 「インストール オプション」。を参照してください。

最新のサービス パックおよび重要な更新プログラムを適用してオペレーティング システムを更新する必要がある理由を教えてください。

最新のサービス パックと重要な更新プログラムは、次の理由からインストールする必要があります。

- コンピュータを悪意のあるソフトウェアから保護する
- Windows の問題と不具合を解決する
- オペレーティング システムおよび Corel ソフトウェアを支障なく動作させる
- 最小システム要件を満たす
- インストール プロセスをスピードアップする
- オペレーティング システムの再起動が必要になる可能性を小さくする
- システム ドライバを最新にし、スイート用に最適化する

どうすれば CorelDRAW Graphics Suite を組織のネットワークに配布できますか?

CorelDRAW Graphics Suite のライセンスを複数購入すると、組織のネットワークにアプリケーションを配布できます。

ネットワーク インストールについて詳しくは、『CorelDRAW Graphics Suite 2019 Deployment Guide 』を参照してください。ソフトウェアのボリューム ライセンスを購入する場合は、Corel® サポート サービスに問い合わせてください。

ユーザー インタフェースおよびヘルプの言語を変更するには

ユーザー インタフェースやヘルプの言語を変更できるのは、スイートの多言語バージョンを購入してインストールした場合に限られます。詳しくは、44 ページの 「ユーザー インタフェースおよびヘルプの言語を変更するには」。を参照してください。



Corel のアカウントとサービス

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 27 の 「認証」。
- ページ 28 の 「アカウント設定」。
- ページ 28 の 「アップデート」。
- ページ 28 の 「ユーザー認証情報の変更」。
- ページ 29 の 「Corel サポート サービス」。
- ページ 29 の 「Corel について」。

認証

認証を行うと、ソフトウェアに含まれるオンラインの機能やコンテンツにアクセスできるようになります。CorelDRAW Graphics Suite の認証は、スイートのインストール後、アプリケーションの開始前、あるいはアプリケーションの使用中に実行できます。

CorelDRAW Graphics Suite を認証するには、自分の Corel.com アカウントでサイン インする必要があります。この操作により、お使いの製品とアカウントが関連付けられます。Corel.com のアカウントを持っていない、または製品を新しいアカウントと関連付けたい場合は、サイン インする前にアカウントを作成する必要があります。

CorelDRAW Graphics Suite をインストールして認証すると、corel.com の [アカウント] ページに製品が表示されます。製品を別のアカウントと関連付けたい場合は、ユーザー認証情報を変更する必要があります。詳しくは、28 ページの 「ユーザー認証情報の変更」。を参照してください。

CorelDRAW Graphics Suite を認証するには

1 アプリケーション ウィンドウの右上隅にある **[サイン イン]** ボタンをクリックします。

2 表示されたダイアログ ボックスで、次のいずれかの操作を行います。
- Corel.com のアカウントに関連付けられた電子メール アドレスとパスワードを入力してサイン インします。
- 指示に従って、アカウントを作成してサイン インします。

インターネットに接続されている場合、これでオンラインの機能にアクセスできるようになります。

アカウント設定

アプリケーション内から [アカウント] ページにアクセスすると、アカウント設定を確認できます。[アカウント] ページでは、アカウントに関連付けられた製品について詳細情報を調べたり、サポートにアクセスしたり、通信環境設定を設定したりできます。

まれに、自分のアカウント設定に直前の操作が反映されてないことがありますが、その場合はアプリケーション内でアカウントを更新できます。

自分の corel.com のアカウントを確認するには

- **[ヘルプ]** ▸ **[アカウント設定]** をクリックします。

アップデート

製品のアップデートは、以前はサービス パックと呼ばれていましたが、製品体験を強化する、パフォーマンスや安定性の改善が含まれています。デフォルトでは、製品のアップデートやニュースが入手できるようになると、自動的に通知を受け取ります。アップデートとメッセージの設定はカスタマイズできます。たとえば、アップデートや特典情報をトレイ通知として受け取る頻度を、毎日、毎週、毎月、なしの中から選択できます。



製品アップデートの情報を表示するには、**[ヘルプ]** ▸ **[更新]** をクリックします。

アップデートやメッセージの設定をカスタマイズするには、**[ヘルプ]** ▸ **[メッセージの設定]** をクリックします。

ユーザー認証情報の変更

CorelDRAW Graphics Suite のユーザーおよび所有者として、自分のユーザー認証情報を知っておく必要があります。

- 製品のシリアル番号 ― 製品のインストールおよび再インストールに使用します。シリアル番号は製品ライセンスの固有の識別子です。
- Corel.com アカウントに関連付けられた電子メール アドレス。Corel.com アカウントごとに、固有の電子メール アドレスとパスワードが必要です。オンラインの機能やコンテンツにアクセスするために製品を認証する場合、特定の Corel.com アカウントでサイン インして、製品にそのアカウントと電子メール アドレスを関連付けます。

このトピックでは、アカウント設定を変更してからインストール済みの製品のユーザー認証情報を更新して新しいアカウント設定に適合させる必要がある 2 つの一般的なケースについて説明します。ユーザー認証情報を更新することで、製品のアンインストールと再インストールを行う必要がなくなります。

同じ Corel.com アカウントで個別に購入した 2 つの製品サブスクリプションをマージして、両方のサブスクリプションの更新日が同一になるようにする場合:

この場合、各サブスクリプションは異なるシリアル番号が関連付けられています。まず [アカウント] ページに移動して、両方のサブスクリプションにどちらか一方のシリアル番号を関連付ける必要があります。次に、使用しなかったシリアル番号を持つ製品のユーザー認証情報を変更します。

手順 1: corel.com にサイン インして **[アカウント]** ページに移動し、**[製品ステータス]** 領域の **[マージ]** をクリックします。**[サブスクリプション]** ページで、マージしたいサブスクリプションを選択します。**[選択の確認]** ページに進んで、保持したいシリアル番号を選択します。

手順 2: 選択しなかったシリアル番号を持つ CorelDRAW または Corel PHOTO-PAINT のバージョンを起動します。**[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[グローバル]** をクリックします。をクリックします ダイアログ ボックスの左側のペインで **[ユーザー ID]** をクリックします。次に、**[認証情報の編集]** をクリックし、ダイアログ ボックスに手順 1 で選択したシリアル番号を入力します。

異なる電子メール アドレスと関連付けられた 2 つの Corel.com アカウントがあり、2 つのアカウントをマージしたい場合:

はじめに、Corel サポート サービスに電話してアカウントのマージを依頼する必要があります。次に、製品から電子メール アドレスを更新します。

手順 1: Corel サポート サービスに連絡して 2 つのアカウントのマージを依頼します。マージ後のアカウント用に、有効な電子メール アドレスを伝えます。それぞれのアカウントにサブスクリプションまたはアップグレード プログラムがある場合、個別のシリアル番号に関連付けられているため、どちらか 1 つのシリアル番号を選択する必要があります。

手順 2: 使用しないアカウントと電子メール アドレスと関連付けられている CorelDRAW または Corel PHOTO-PAINT のバージョンを起動します。**[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[グローバル]** をクリックします。をクリックします ダイアログ ボックスの左側のペインで **[ユーザー ID]** をクリックします。**[認証情報の編集]** をクリックし、表示されたダイアログ ボックスで、マージ後のアカウント用に選択した電子メール アドレスを入力します。パスワードを入力します。必要に応じて、手順 1 で選択したシリアル番号を入力します。

Corel サポート サービス

Corel サポート サービスでは、Corel 製品の機能、仕様、価格、在庫、サービス、およびテクニカル サポートに関する詳細情報を提供します。Corel 製品に関するサポート サービスの最新情報については、www.corel.jp/support をご覧ください。

Corel について

Corel は長年にわたり、グラフィック、ペイント、写真、ビデオ、オフィス関連のソフトウェアなど、受賞歴を誇る各種製品の開発にイノベーション精神を発揮し続けています。また、習得が簡単で、使いやすく、生産性を新たな水準へ引き上げる、質の高い製品を生み出している、という評判をいただいてきいます。さらに、Corel のソフトウェアを使いこなし、さまざまな作品で私どもを驚かせ、喜ばせてくれる、何千万という心強いユーザー コミュニティとの関係を築き上げてきました。

Corel の製品ラインには、CorelDRAW Graphics Suite、CorelDRAW Technical Suite、Corel® Painter®、Corel® PaintShop® Pro、Corel® VideoStudio®、WinDVD、Corel® WordPerfect® Office、WinZip などがあります。Corel について詳しくは、www.corel.com/jp を参照してください。

CorelDRAW Graphics Suite の新機能

CorelDRAW Graphics Suite 2019 の新機能と強化された機能を次のトピックで説明します。

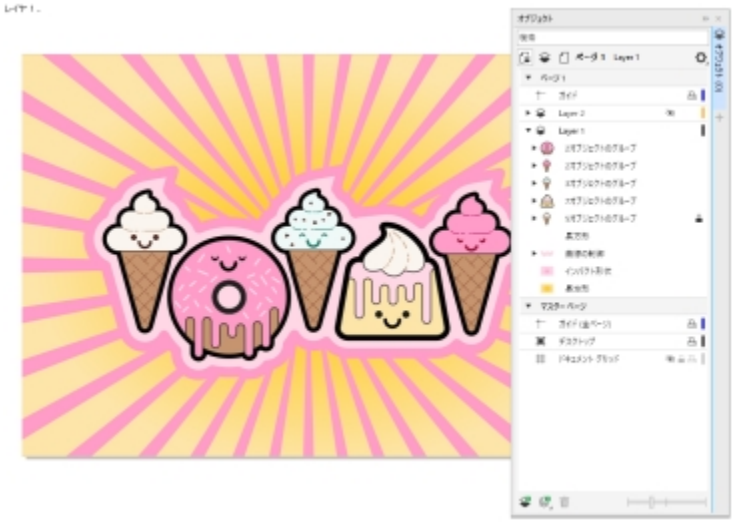
- ページ 31 の 「固有性」。
- ページ 32 の 「創造性」。
- ページ 33 の 「生産性」。

固有性

CorelDRAW Graphics Suite 2019 を利用すると、ご自分の創造的なスタイルに最も適した方法で作業できます。

新機能[オブジェクト] ドッキング ウィンドウ

CorelDRAW Graphics Suite 2019 では、デザイン要素、レイヤ、ページを使用して管理するためにまったく新しい方法を採用しています。新たなオブジェクト ドッキング ウィンドウを使うと、ドキュメントの構造を直接管理し、その構成要素に迅速にアクセスできるため、より早く賢く作業できます。詳しくは、257 ページの 「オブジェクト 」を参照してください。



機能強化オプションのワークフロー

CorelDRAW Graphics Suite 2019 では、ドキュメント、アプリケーション、スイート全体の環境を設定するためのインターフェースが整理し直されており、ユーザーの作業方法に合わせて、より早く簡単にデザイン要素をカスタマイズできます。

創造性

拡張されたテンプレートのワークフロー、他の要素に悪影響を与えない新しいビットマップ効果などを利用すれば、さらに創造性を発揮できます。

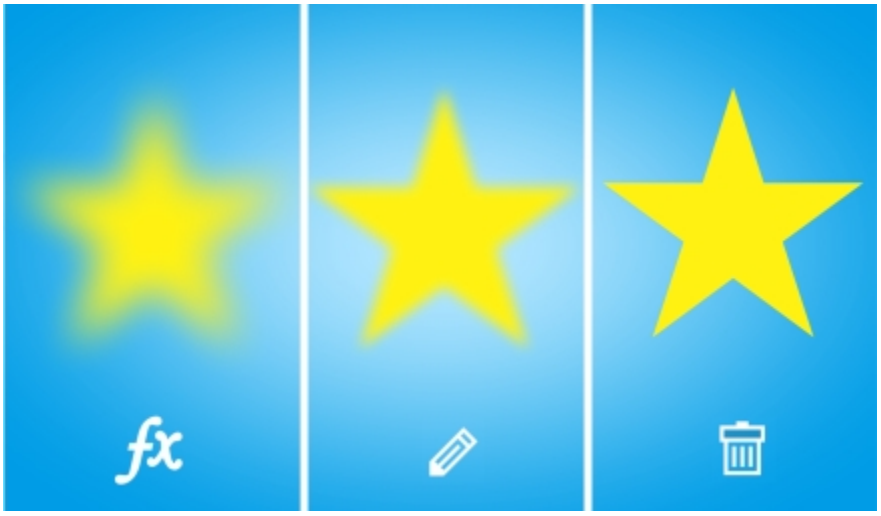
機能強化テンプレートのワークフロー

デザインし直されたテンプレートのワークフローは、生産性を高める上で役立ちます。新しいテンプレートのダウンロード、独自のライブラリの追加、コレクションの任意の場所への簡単な移動、プロパティの変更といった作業をすべて、スイート内で行なうことができます。さらに、完全に刷新された広範なテンプレートがそろっており、だれでもプロフェッショナルな結果を達成できます。すべて容易にカスタマイズできるため、適正なデザインを苦も無く作成できます。詳しくは、583 ページの 「テンプレート 」を参照してください。



新機能他の要素に悪影響を与えないビットマップ効果

CorelDRAW 2019 では、ベクトルとビットマップの双方にビットマップ効果を容易に適用して変更し、いろいろと試すことができます。ソース イメージやオブジェクトを変更する必要はありません。[プロパティ] ドッキング ウィンドウには新たに [効果] タブが設けられ、他の要素に悪影響を与えることなく編集できるため、調整が容易で、いろいろなことを無限に試せます。詳しくは、678 ページの 「ビットマップに特殊効果を適用する」。を参照してください。

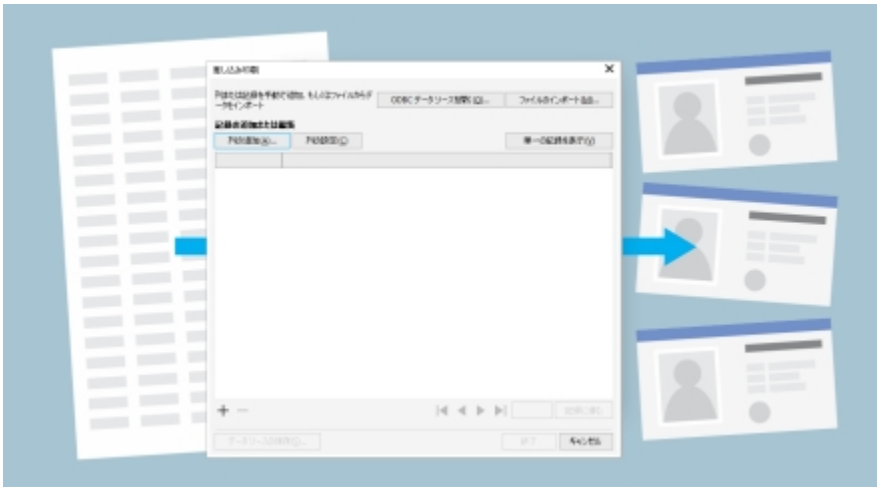


生産性

CorelDRAW Graphics Suite 2019 のパフォーマンス強化と高品質ながらも直感的な新機能で、生産性をさらに高めてください。

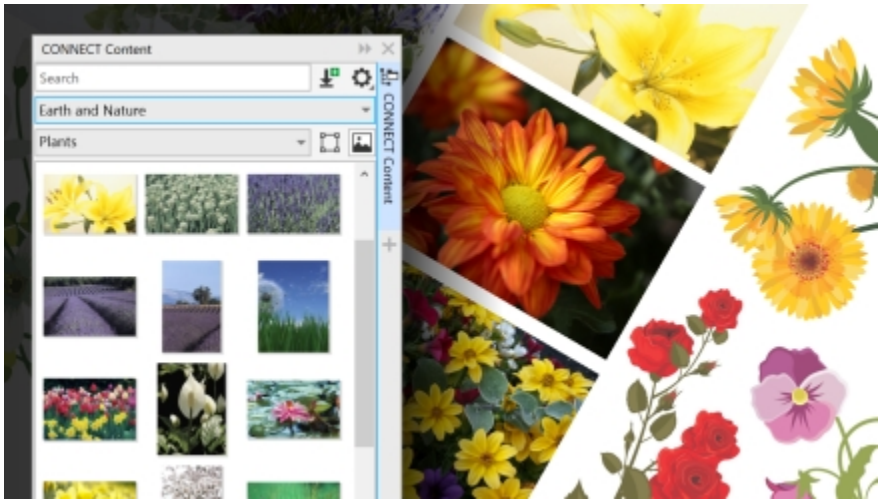
機能強化差し込み印刷

CorelDRAW 2019 では、描画と可変テキストを組み合わせる方法が刷新されており、ひとつのデザインでも複数の異なるコピーを作成できます。UI は徹底的に見直され、ワークフローも合理化されたため、[差し込み印刷] 機能で容易にグラフィックとデータ ソースを組み合わせ、パーソナライズされたメールの大量送信や、対象を絞ったマーケティング資料、名刺、証明書などをすばやく作成できます。詳しくは、770 ページの 「差し込み印刷 」を参照してください。



機能強化デジタル資産管理

CorelDRAW Graphics Suite 2019 ではデザイン資産を使用する方法を徹底的に見直しました。イメージやクリップアート、塗りつぶし、テンプレート、フォントなどを使用する際、完全にデザインし直された UI が生産性を引き上げ、パフォーマンスを改善する上で役立ちます。インターフェースが合理化されているため、探しているものをこれまでになく素早く使用、作成、検索できます。新しいパックのダウンロード、独自のライブラリの追加、資産コレクションの任意の場所への簡単な移動、資産プロパティの変更を、すべてスイート内で行なうことができます。さらに、新たな [CONNECT コンテンツ] ドッキング ウィンドウは、ベクトルやラスタ イメージを検索、参照し、より多くのグラフィックにアクセスする際に中心的な役割を果たします。詳しくは、89 ページの 「創作ツールとコンテンツ 」を参照してください。

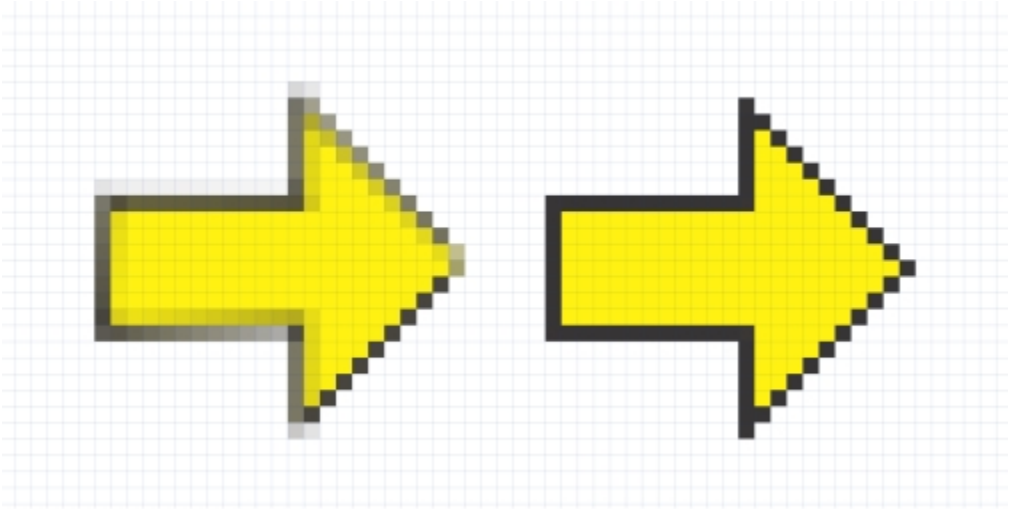


機能強化パフォーマンス

パフォーマンス拡充のおかげで、より迅速に作業できます。

新機能完璧なピクセルのワークフロー

CorelDRAW 2019 には、ピクセルの完璧な精度を確保できる新機能が多数搭載されており、Web 向けにクリーンで明確なイメージを作成できます。もはや、あてずっぽうは不要です。詳しくは、793 ページの 「Web 用に完璧なピクセルのグラフィックを作成する」。を参照してください。



機能強化PDF/X サポート

CorelDRAW Graphics Suite 2019 には、多様な ISO 準拠 PDF/X エクスポート オプションが備えられています。PDF/X4 および PDF/X5 の新たなサポートにより、広範なデバイスと互換性があり、最新の印刷業界標準に合致したファイルを容易に出力できます。

新機能検索/置換ドッキング ウィンドウ

CorelDRAW 2019 の新たな検索/置換ドッキング ウィンドウは、わかりやすい直観的なインターフェースになっており、かつてないほど素早く描画の構成要素を見つけたり、属性を変更したりできます。また、オブジェクトを選択し、そのプロパティを検索の基礎として使用できる新しいオプションもあります。カラーや塗りつぶし、輪郭といった複数のオブジェクト プロパティを同時に置き換えられます。また、PowerClips のテキストが含まれるようテキストの検索/置換機能が拡張され、グループ化されたオブジェクトにネストされています。詳しくは311 ページの 「オブジェクトを検索/置換する 」、404 ページの 「塗りつぶしのカラーを検索

して置換するには 」、148 ページの 「輪郭をコピー、変換、および削除する 」、505 ページの 「テキストを検索/編集/変換する 」を参照してください。



学習資料

製品の使用法はさまざまな方法で学習できます: 『クイック スタート ガイド』を読む、ヘルプ、ヒントおよびツールのヘルプを利用する、Corel Web サイト (www.corel.com) で資料を探すなどの方法があります。また、ソフトウェアと一緒にインストールされる Readme ファイル (**readme.html**) でチェックすることもできます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 37 の 「ヘルプを参照する」。
- ページ 38 の 「ヘルプとツールのヘルプ」。
- ページ 40 の 「ヒント」。
- ページ 40 の 「Welcome スクリーン」。
- ページ 40 の 「クイック スタート ガイド」。
- ページ 41 の 「ビデオ資料」。
- ページ 41 の 「開発者の Web サイト」。
- ページ 41 の 「ネットワーク配布ガイド」。
- ページ 41 の 「Web ベースのリソース」。

ヘルプを参照する

さまざまな学習資料が用意されています。以下の表では、補助が必要な場合に対応する学習資料について説明しています。特定の資料についての詳細情報を得るには、対応するリンクをクリックします。

目的	参照先
アプリケーションの学習を開始します	41 ページの 「ビデオ資料 」 40 ページの 「クイック スタート ガイド 」
新機能と強化された機能について説明します	41 ページの 「ビデオ資料 」
製品のツールと機能について説明します	38 ページの 「ヘルプとツールのヘルプ 」 41 ページの 「Web ベースのリソース 」 40 ページの 「ヒント 」

目的	参照先
キーボード ショートカットのリストをダウンロードします	CorelDRAW Graphics Suite クイック リファレンス カード
グラフィックス デザインのエキスパートから学んでパッケージ ソフトの予備知識を得ます	エキスパートからのヒントは、CorelDRAW Graphics Suite を日常的に使用しているグラフィック デザイン専門家が執筆したチュートリアルです。これらのオンライン チュートリアルには、Corel の Web サイトから直接、個別の PDF ファイルとしてアクセスできます。 41 ページの 「Web ベースのリソース 」
マクロ（またはスクリプト）を使用して自動タスクについて学習します	開発者向けのコミュニティ Web サイト
ネットワークにパッケージ ソフトを配布する方法について説明します	CorelDRAW Graphics Suite 2019 配布ガイド
パッケージ ソフトの最新バージョンについて説明します	ソフトウェアと一緒にインストールされる Readme ファイル（readme.html）。製品がインストールされているフォルダを参照して **[言語]** フォルダを開き、希望の言語フォルダを開きます。

表記規則

以下の表では、ドキュメントで使用される重要な表記規則について説明します。

表記	説明	例
[メニュー] ▸ [メニュー コマンド]	続けてクリックするメニュー項目とメニュー コマンド。	**[ファイル] ▸ [開く]** をクリックします。
	このアイコンより上に記述されている手順に関する重要事項を示します。どのような場合に、上の手順に従って操作するかなどの説明が入っています。	複合ブレンドは、コピーしたりクローンしたりすることはできません。 **[等幅マージン]** ボタンをクリックした場合は、**[上/左端マージン]** ボックスに値を指定する必要があります。
	このアイコンより上に記述されている手順に関するヒントを示します。説明されている操作を行う別の方法や、この操作の利点や目的などを説明します。	オブジェクトを切り抜くと、描画ファイルのサイズが小さくなります。 **[サイズ]**スライダをドラッグすると、カラー グリッドに表示されるカラー ボックスの数を変更できます。

ヘルプとツールのヘルプ

このヘルプは、製品の機能に関する包括的な情報を提供します。

ヘルプにアクセスするには、アクティブなインターネット接続が必要です。オフラインで作業することが多い場合は、CorelDRAW ユーザー ガイドをダウンロードしてください。

トピック リスト全体を参照したり、特定語句を検索したりできます。また、[ヘルプ] ウィンドウから Corel Web サイトの Corel Knowledge Base や、ビデオなどのその他のオンライン リソースにアクセスすることもできます。

ヘルプは、オンラインで印刷しやすい PDF 形式で参照することもできます。アプリケーション内からユーザー ガイド PDF にアクセスすることができますし、product.corel.com からダウンロードすることもできます。

ツールのヘルプは、アイコンやボタンなどのユーザー インタフェース要素上にマウス ポインタが置かれたときに、アプリケーションのコントロールに関する便利な情報を提供します。

ヘルプを使用するには

1 **[ヘルプ]** ▸ **[製品のヘルプ]** をクリックします。

2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
ヘルプ内のトピックを参照する	**[コンテンツ]** タブをクリックします。トピックを開くには、左側のペインのトピックの見出しをクリックします。
語句を入力してヘルプのフル テキスト検索を行う	**[検索]** タブをクリックし、検索ボックスに語句を入力します。 たとえば、「RGB カラー モード」の説明を見たい場合は、「RGB」と入力すると、関連するトピックが一覧表示されます。語句を検索するには、入力した語句を引用符で囲みます。たとえば、"**ダイナミック ガイド**" または "**カラー モード**"と入力します。 表示されたリストからトピックを選択します。 **ヒント:** 該当するトピックが検索結果にない場合は、検索語句の綴りが正しいかどうかを確認してください。英語のヘルプではアメリカ式の綴り (「color」、「favorite」、「center」、「rasterize」など) を採用しているので、イギリス式 (「colour」、「favourite」、「centre」、「rasterise」) では検索で見つかりません。
特定のヘルプ トピックを印刷する	印刷するページを開いて、[ヘルプ] ウィンドウの一番上の **[印刷]**をクリックします。



F1 を押してヘルプにアクセスすることもできます。

ダイアログ ボックスの **[ヘルプ]** ボタンをクリックすると、ダイアログ ボックス内のコンテキスト センシティブ ヘルプが表示されます。

CorelDRAW 2019 ユーザー ガイドにアクセスするには

- **[ヘルプ]** ▸ **[ユーザー ガイド]** をクリックします。



ユーザー ガイドにアクセスするには、アクティブなインターネット接続が必要です。オフラインで作業することが多い場合は、product.corel.com からユーザー ガイドをダウンロードしてください。

ヒント

ヒントは、ツールボックス内のツールに関する情報を提供します。ツールをクリックすると、アプリケーション ウィンドウの右側の [ヒント] ドッキング ウィンドウ にツールの使用方法に関するヒントが表示されます。ツールについて詳細な情報が必要な場合は、ヘルプ トピック、ビデオ、チュートリアル文書など、関連する学習資料にアクセスできます。ヒントは、いつでも非表示にすることができます。

ヒントを使用するには

目的	作業手順
ヒントの表示と非表示を切り替える	**[ヘルプ]** ▸ **[ヒント]** をクリックします。 **[ヒント]** コマンドが有効な場合は、**[ヒント]** ドッキング ウィンドウが表示され、ツールボックス内のアクティブなツールに関する情報が表示されます。
ツールに関する情報を表示する	ツールをクリックするか、既にアクティブなツールでアクションを実行します。
アクティブなツールに関する情報を取得する	**[詳細]** セクションで、関連するヘルプ トピック、ビデオ、またはチュートリアル文書へのリンクをクリックします。
以前表示したトピックに移動する	**[ヒント]** ドッキング ウィンドウの一番下にある**[戻る]** ボタンまたは **[進む]** ボタンをクリックします。

Welcome スクリーン

Welcome スクリーンは、アプリケーションを起動すると表示されます。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、ニーズに最適な作業領域を選択したり、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 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。

Welcome スクリーンへアクセスするには

- **[ヘルプ]** ▸ **[Welcome スクリーン]** をクリックします。



タブ バーの **[Welcome スクリーン]** ボタンをクリックして、Welcome スクリーンにアクセスすることもできます。

クイック スタート ガイド

PDF 形式で入手できる 『クイック スタート ガイド』では、便利なツールや機能が紹介されており、スイートを素早く使用できます。

『クイック スタート ガイド』へアクセスするには

- **[ヘルプ]** ▸ **[クイック スタート ガイド]** をクリックします。



クイック スタート ガイドにアクセスするには、アクティブなインターネット接続が必要です。オフラインで作業することが多い場合、product.corel.com からクイック スタート ガイドをダウンロードしてください。

ビデオ資料

ビデオ学習資料には、Welcome スクリーンや [ヘルプ] メニューからアクセスできます。

ビデオ チュートリアルでは、CorelDRAW でのオブジェクトの描画、整形、カラーリング、Corel PHOTO-PAINT でのマスクや切り抜きなど、基本タスクの実行方法を紹介しており、対称、フォント管理、塗りつぶしと透明、整列ツール、QR コード、ビットマップ効果やベクトル効果などの機能を最大限に活用する方法を学習できます。一部のビデオには音声がありませんが、キャプションにより有用なヒントが提示されるため、紹介されている機能の理解に役立ちます。未経験者にとってもベテラン ユーザーにとっても、デモやヒントは有益で、生産性を向上させ、経験値が高められるはずです。

ビデオにアクセスするには

- **[ヘルプ]** ▸ **[ビデオ チュートリアル]** をクリックします。

開発者の Web サイト

マクロを使用してタスクを自動化する場合でも、カスタム ツールを作成する場合でも、商用ソリューションを開発して CorelDRAW Graphics Suite に統合する場合でも、開発者向けのコミュニティ Web サイト では、プログラミング ガイド、コード サンプル付きの詳細なオブジェクト モデル参照ドキュメント、詳細なプログラミング記事などの有用な資料が豊富に用意され、開発者を支援します。.

Microsoft Visual Basic for Applications (VBA) または Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA) のいずれかを使用して、CorelDRAW および Corel PHOTO-PAINT 用のマクロやカスタマイズされたソリューションを作成できます。

ネットワーク配布ガイド

『CorelDRAW Graphics Suite 2019 Deployment Guide』では、CorelDRAW Graphics Suite 2019 をネットワークに配布する方法をステップ・バイ・ステップ方式で説明します。このガイドは、団体用に、CorelDRAW Graphics Suite 2019 のボリューム (「マルチシート」) ライセンスを購入するお客様へ提供されます。ソフトウェアのボリューム ライセンスを購入して、配布ガイドを取得する方法については、Corel サポート サービスに問い合わせてください。

Web ベースのリソース

以下の Web ベースのリソースは、CorelDRAW Graphics Suite を最大限に活用する際に役立ちます。

- Corel Knowledge Base - ユーザーからの質問に答えて Corel テクニカル サポート サービス チームによって記載された記事
- Community.CorelDRAW.com - 製品に関する自分の経験を共有し、質問を投稿し、他のユーザーから解決策やアドバイスをもらうためのオンライン環境
- Corel Web サイトのチュートリアル — CorelDRAW Graphics Suite のエキスパートの知識やテクニックを学べる詳細なチュートリアル

Web ベースのリソースにアクセスするには、アクティブなインターネット接続が必要です。

起動/設定する

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 43 の 「CorelDRAW を起動/終了する」。
- ページ 43 の 「言語を変更する」。
- ページ 44 の 「スタートアップ設定」。

CorelDRAW を起動/終了する

CorelDRAW は Windows タスクバー から起動し、アプリケーション ウィンドウから CorelDRAW セッションを終了できます。

を起動および終了するにはCorelDRAW

目的	作業手順
CorelDRAW を起動する	次のいずれかの操作を実行します。 • (Windows 7 および Windows 10) Windows タスクバーから **[スタート]** ▸ **[プログラム]** ▸ **[**CorelDRAW Graphics Suite **2019]** ▸ **[CorelDRAW]** をクリックします。 • (Windows 8) デスクトップで CorelDRAW 2019 のタイルをクリックします。
CorelDRAW を終了する	**[ファイル]** ▸ **[終了]** をクリックします。

言語を変更する

複数の言語でアプリケーションがインストールされている場合は、ユーザー インタフェースおよびヘルプの言語をいつでも変更できます。

ユーザー インタフェースおよびヘルプの言語を変更するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[グローバル]** をクリックします。
2 **[一般]**をクリックします。
3 **[ユザー インターフェイスの言語]** リスト ボックスで言語を選択します。
アプリケーションの起動時にユーザー インタフェースおよびヘルプの言語を変更するには、**[次回起動時にこのアプリケーションを表示]** チェック ボックスをオンにします。
4 アプリケーションを再起動します。



[ユザー インタフェースの言語] リスト ボックスに使用可能な言語が 1 つしかない場合は、最初に希望の言語をインストールする必要があります。詳しくは、CorelDRAW Graphics Suite24 ページの 「 インストールを修正/修復するには」。を参照してください。

スタートアップ設定

CorelDRAW のスタートアップ設定を指定できます。これは、アプリケーションが開いたときにアプリケーションがどのように表示されるかを制御します。たとえば、ウェルカム画面を開いたり、新規の空白ドキュメントと共にアプリケーションを起動することができます。

スタートアップ設定を変更するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]** をクリックします。
2 **[一般]**をクリックします。
3 **[使い始める]** 領域で、**[CorelDRAW の起動時]** リスト ボックスからオプションを選択します。
ドキュメントを開始する時に **[新規ドキュメントの作成]** ダイアログ ボックスを非表示にするには、**[新規ドキュメント ダイアログ ボックスの表示]** チェック ボックスをオフにします。



CorelDRAW の基本

CorelDRAW では、描画を作成および編集できます。このセクションでは、通常実行するタスクについて説明します。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 45 の 「ベクトル グラフィックとビットマップ」。
- ページ 46 の 「描画を作成する/開く」。
- ページ 50 の 「イメージをスキャンする」。
- ページ 50 の 「複数の描画を操作する」。
- ページ 51 の 「操作を元に戻す/やり直す/繰り返す」。
- ページ 52 の 「ズーム/スクロールする」。
- ページ 55 の 「描画をプレビューする」。
- ページ 56 の 「表示モード」。
- ページ 57 の 「表示」。
- ページ 59 の 「描画を保存する」。
- ページ 61 の 「ロックされているファイル」。
- ページ 61 の 「ファイルをバックアップ/復元する」。
- ページ 62 の 「描画情報を追加する/アクセスする」。
- ページ 63 の 「描画を閉じる」。
- ページ 63 の 「基本的なタスクを使用する」。

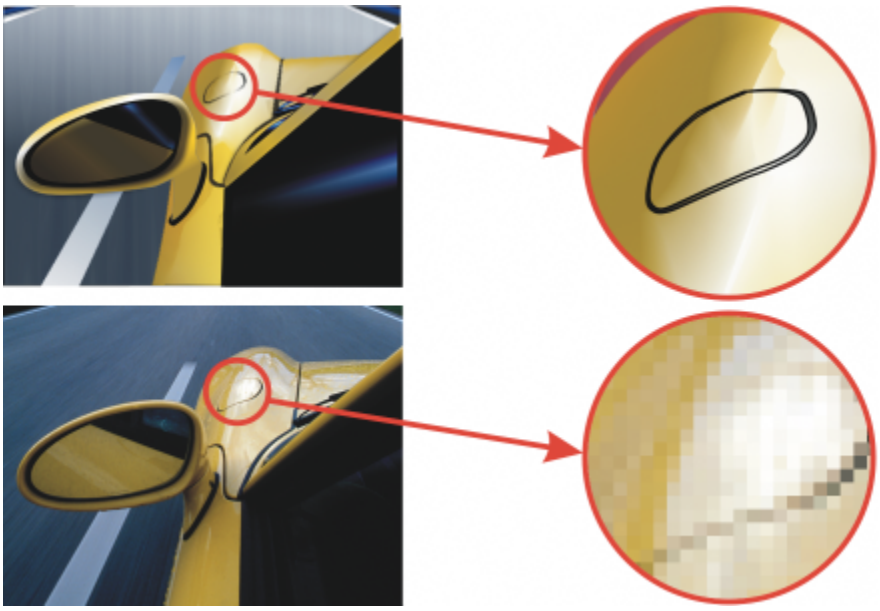
ベクトル グラフィックとビットマップ

主要な 2 種類のコンピュータ グラフィックは、ベクトル グラフィックとビットマップです。ベクトル グラフィックは線と曲線で構成され、線を描く際の位置、長さ、および方向を数学的に記述して生成されます。ビットマップ (または「ラスタ イメージ」) は、ピクセル (画素) と呼ばれる小さなドット (点) で構成され、各ピクセルにはイメージ内の位置とカラー数値が割り当てられます。

ベクトル グラフィックは、解像度に関係なく任意のサイズにスケールしたり、ディテールや品質を劣化させずに任意の解像度で印刷および表示をさせたりできるため、ロゴやイラストに適しています。また、ベクトル グラフィックでははっきりとした輪郭を生成できます。

ビットマップは、きれいなカラー グラデーションを再現できることから、写真やデジタル ペイントに適しています。ビットマップは解像度に依存します。つまり、表現できるピクセル数が固定されます。ビットマップは、実寸では高画質ですが、スケールしたり、元の解像度より高い解像度で表示または印刷をさせたりすると、ギザギザが目立ったり、画質が劣化して表示されます。

CorelDRAW ではベクトル グラフィックを作成できます。また、CorelDRAW にビットマップ (JPEG ファイル、TIFF ファイルなど) をインポートし、現在の描画に組み込むこともできます。ビットマップの操作について詳しくは、651 ページの 「ビットマップを操作する」。を参照してください。



上: 直線と塗りつぶしで構成されたベクトル グラフィック。下: ピクセルで構成されているビットマップ。

描画を作成する/開く

CorelDRAW では、空白ページ、テンプレート、または既存の描画から新しい描画を作成できます。空白ページでは、描画のすべての要素を自由に指定できます。テンプレートを使用すると、描画を簡単に作成でき、さまざまな設定をカスタマイズすることができます。

テンプレートから描画を開始する方法について詳しくは、584 ページの 「テンプレートからドキュメントを開始するには」。を参照してください。テンプレートの作成と使用について詳しくは、583 ページの 「テンプレート」。を参照してください。

新しい描画を開始するための注意事項

新しい描画を開始する場合、CorelDRAW では、ページ、ドキュメント、およびカラー マネージメントの設定を指定することができます。描画を使用する目的に応じてプリセット設定のリストから選択することができます。たとえば、インターネット用のイメージを作成する場合は **[Web]** オプションを選択し、商業印刷用にドキュメントを作成する場合はデフォルトの CMYK オプションを選択することができます。ただし、プリセットが作成する描画に適していない場合は設定をカスタマイズして、今後使用するために保存することもできます。

既存の描画を開くための注意事項

既存の描画を基に新しい描画を作成する場合は、既存のオブジェクトやページ設定をそのまま使用できます。CorelDRAW では、CorelDRAW (CDR) 形式で保存された既存の描画を開いたり、Corel DESIGNER (DSF または DES)、Adobe Illustrator (AI)、Adobe Portable Document Format (PDF)、Encapsulated PostScript (EPS)、Computer Graphics Metafile (CGM) などのファイル形式で保存された描画やプロジェクトを開いたりすることができます。 ただし、ファイルの種類やコンテンツによっては、開くことができないファイルもあります。このような場合は、開いた描画にファイルをオブジェクトとしてインポートしてみる方法があります。CorelDRAW にインポートできるファイル形式について詳しくは、831 ページの 「サポートされているファイル形式」。を参照してください。

開いている描画が CorelDRAW の以前のバージョンのものであり、オペレーティング システムの言語とは異なる言語のテキストが含まれる場合、コード ページ 設定を選択することにより、テキストを Unicode Standard に従って正しく変換できます。コード ページ設定により、描画ウィンドウの外部のキーワード、ファイル名、テキスト エントリのようなテキストを **[オブジェクト]** および

[オブジェクト データ マネージャ] ドッキング ウィンドウに正しく表示できます。描画ウィンドウでテキストを正しく表示するには、エンコード設定を使用する必要があります。詳しくは、551 ページの 「テキストを任意の言語で正しく表示する」。を参照してください。

開いている描画に埋め込み ICC (International Color Consortium) プロファイルが含まれている場合は、埋め込みカラー プロファイルはドキュメントのカラー プロファイルを維持します。詳しくは、425 ページの 「カラー マネージメントについて」。を参照してください。

ファイル名、タイトル、主題、作者、キーワード、コメント、ファイル内のテキスト、およびファイルに付属されたその他プロパティなど、さまざまな条件によって描画を検索できます。ファイルの検索について詳しくは、Windows のヘルプを参照してください。コンテンツの参照と検索について詳しくは、100 ページの 「CONNECT ブラウザでコンテンツを検索する 」を参照してください。

描画の古いバージョンのものを表示することもできます。

描画の作成を開始するには

1 次のいずれかの操作を実行します。
- Welcome スクリーンで、**[はじめに]** ▸ **[新規ドキュメント]** をクリックします。
- アプリケーション ウィンドウで、**[ファイル]** ▸ **[新規作成]** をクリックします。

2 **[名前]** テキスト ボックスにファイル名を入力します。

3 **[プリセット指定先]** リスト ボックスから次の描画の出力先を選択します。
- **CorelDRAW デフォルト** ― 印刷物のグラフィックスを作成するのに CorelDRAW デフォルト設定を適用します
- **デフォルトの CMYK** ― 商業印刷物のグラフィックスを作成するための設定を適用します
- **デフォルト RGB** ― 高性能プリンタに出力するためのグラフィックスを作成するための設定を適用します
- **Web** ― インターネット用のグラフィックスを作成するための設定を適用します
- **カスタム** ― 特定ドキュメント用に設定をカスタマイズできます

可能な操作

ページの測定単位を変更する	**[描画単位]** リスト ボックスから測定単位を選択します。
イメージのサイズを変更する	**[サイズ]** リスト ボックスから描画のページ サイズを選択するか、**[幅]** ボックスと **[高さ]** ボックスに値を入力します。
ページの方向を変更する	次のいずれかのページ方向ボタンをクリックします。 • **縦置き** • **横置き**
ページ数を設定する	**[ページ数]** ボックスに値を入力します。
ドキュメントのデフォルトのカラー モードを RGB または CMYK に設定する	**[主カラー モード]** リスト ボックスからカラー モードを選択します。
透明、ドロップ シャドウ、およびベベル効果など、ラスタライズされる効果の解像度を設定する	**[レンダリングの解像度]** リスト ボックスからレンダリング解像度を選択します。
描画のプレビュー モードを変更する	**[プレビュー モード]** リスト ボックスからプレビュー モードを選択します。

可能な操作

描画の RGB プロファイルを変更する	**[カラー設定]** 領域で、**[RGB プロファイル]** リスト ボックスからデフォルトの RGB プロファイルを選択します。
描画の CMYK プロファイルを選択する	**[CMYK プロファイル]** リスト ボックスから CMYK プロファイルを選択します。
描画の グレースケール プロファイルを選択する	**[グレースケール プロファイル]** リスト ボックスからグレースケール プロファイルを選択します。
カラー再現範囲外の色を範囲内にマッピングするデフォルトの方法を選択します。	**[レンダリング方法]** リスト ボックスからオプションを選択します。



[主カラー モード] リスト ボックスからカラー モードを選択すると、選択するカラー モードはドキュメントのデフォルトのカラー モードになります。デフォルトのカラー モードは、ブレンドや透明などの効果で色が機能するやり方を左右します。描画に適用できるカラーの種類を制限しません。たとえば、カラー モードを RGB に設定しても、CMYK カラー パレットの色をドキュメントに適用できます。

主カラー モードは、ドキュメントをエクスポートするときのデフォルトのカラー モードも指定します。たとえば、RGB カラー モードを選択して、ドキュメントを JPEG としてエクスポートする場合は、カラー モードは自動的に RGB に設定されます。

[新規ドキュメントの作成] ダイアログ ボックスの **[カラー設定]** 領域に表示する設定は、**[デフォルトのカラー マネージメント設定]** ダイアログ ボックスで指定される設定に基づきます。



[新規ドキュメントの作成] ダイアログ ボックスを表示しないで前回使用した設定を使用して新しいドキュメントを作成する場合は、**[このダイアログ再び表示しない]** チェック ボックスをオンにします。

描画開始時に **[新規ドキュメントの作成]** ダイアログ ボックスが表示されるようにするには、**[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]** をクリックし、**[一般]** をクリックして **[新規ドキュメント ダイアログ ボックスの表示]** チェック ボックスをオンにします。

カスタム プリセットを作成するには

1 アプリケーション ウィンドウで、**[ファイル]** ▸ **[新規作成]** をクリックします。
2 **[新規ドキュメントの作成]** ダイアログ ボックスで、プリセット指定先として保存する設定を選択します。
3 **[プリセットの追加]**ボタン をクリックします。
4 **[プリセットの追加]** ダイアログ ボックスに新規指定先プリセットの名前を入力します。



指定先プリセットを削除するには、**[プリセット指定先]** リスト ボックスからプリセット名を選択し、**[プリセットの削除]** ボタンをクリックします。

描画を開くには

1 **[ファイル]** ▸ **[開く]** をクリックします。
2 描画が保存されているフォルダを検索します。

3 ファイル名をクリックします。

4 **[開く]** をクリックします。

可能な操作

埋め込み ICC (International Color Consortium) プロファイルを、アプリケーションがインストールされているカラー フォルダに抽出する	**[埋め込み ICC プロファイルの抽出]** チェック ボックスをオンにします。 このオプションは、ファイル形式によっては使用できません。
ファイルを開くときにレイヤとページを維持する	**[レイヤとページの維持]** チェック ボックスをオンにします。 このチェック ボックスをオフにすると、すべてのレイヤが結合されて 1 つのレイヤになります。 このオプションは、ファイル形式によっては使用できません。
描画のサムネールを表示する	**[表示]** ボタンの横にある矢印ボタンをクリックして、**[特大アイコン]**、**[大アイコン]**、**[中アイコン**、または **[小アイコン]** をクリックします。
コード ページを選択する	コード ページを **[コード ページの選択]** リスト ボックスから選択します。このオプションは、ファイル形式によっては使用できません。
描画を検索する	検索ボックスに検索する単語や語句を入力します。 検索ボックスでは、現在のフォルダやサブフォルダでのみファイルを検索します。別の場所で描画を検索するには、最初にその描画が保存されているフォルダに移動します。
以前のバージョンのファイルにアクセスする	ファイルを右クリックし、**[以前のバージョンの復元]**をクリックします。 旧バージョンのファイルは、「システムの保護」がオンになっている場合にのみアクセスできます。 旧バージョンのファイルへのアクセスについて詳しくは、Windows のヘルプを参照してください。



バージョン番号や圧縮率などのファイル情報を表示できます。たとえば、圧縮率 80 パーセントと表示された場合、ファイルのサイズが 80 パーセント削減されて保存されたことを示します。描画が最後にどのアプリケーションと言語で保存されたかを確認したり、描画に関連するキーワードと注記を表示したりすることもできます。



最近使用したファイルを開くには、**[ファイル]** ▸ **[最近使ったファイルを開く]** をクリックし、ファイル名を選択します。最近使ったファイルのリストを消去するには、**[ファイル]** ▸ **[最近使ったファイルを開く]** ▸ **[メニューを消去]**をクリックします。

複数のファイルが開いている場合は、**[ウィンドウ]** をクリックし、描画ウィンドウに表示するファイルの名前をクリックして、ファイル間を移動することができます。

イメージをスキャンする

CorelDRAW でイメージをスキャンすることができます。CorelDRAW は、イメージ スキャン用標準インタフェースを装備した Microsoft Windows Image Acquisition (WIA) 対応スキャナをサポートしています。

スキャナが WIA をサポートしていなくても、TWAIN ドライバと互換性があれば、このドライバを CorelDRAW でのイメージのスキャンに使用できる場合があります。TWAIN は、32 ビットと 64 ビットの両方のバージョンの CorelDRAW でサポートされています。ただし、使用可能な 64 ビットの TWAIN ドライバは少ないことに注意してください。

ソフトウェアのインタフェースとオプションは、ソフトウェアによって異なります。スキャナに付属されているソフトウェアの使用方法について詳しくは、製造元のマニュアルを参照してください。

イメージをスキャンするには

1 **[ファイル]** ▸ **[イメージの取り込み]** をクリックし、次のいずれかのコマンドをクリックします。
- **WIA ソースの選択** — WIA ドライバを使用するスキャナの場合。
- **TWAIN ソースの選択** — TWAIN ドライバを使用するスキャナの場合。

互換性のある WIA または TWAIN のスキャナ ドライバがインストールされていない場合、コマンドはグレー表示されます。

2 表示されたダイアログ ボックスからスキャナを選択します。

3 **[選択]** をクリックします。

4 **[ファイル]** ▸ **[イメージの取り込み]** ▸ **[取り込み]** をクリックします。

5 イメージをプレビューし、スキャンする領域を選択します。
一部のスキャナと WIA との組み合わせでは、複数領域をスキャンして個別のファイルに保存する機能がサポートされています。

6 **[スキャン]** をクリックします。

使用するスキャナのインタフェースによっては、このボタンの名前が異なる (**[OK]**、**[送信]**など) 場合があります。



同じセッションで別のイメージをスキャンするには、**[ファイル]** ▸ **[イメージの取り込み]** ▸ **[取り込み]** をクリックします。

複数の描画を操作する

複数の描画を 1 つの描画ウィンドウで開くことができます。これにより、同時に多数の描画を簡単に処理することができます。描画ウィンドウの上部にあるタブから、開いている描画にアクセスできます。新しい描画も作成できます。

開いている描画は固定されていますが、固定解除して、切り離すことができ、アプリケーション ウィンドウの内側や外側にドラッグすることができます。

また、オーバーラップ (重ねて表示) したウィンドウで、描画を横に並べて、または縦に積み重ねて配置することもできます。

複数の描画を操作するには

目的	作業手順
他の開いている描画に切り替える	描画ウィンドウの上部で、目的のファイル名のタブをクリックします。 ファイル名の後ろのアスタリスクは、そのファイルに未保存の変更内容があることを示しています。
他の描画を開始する	描画ウィンドウの最後のタブの右にある **[新規作成]** ボタンをクリックします。
描画を固定解除する	タブをアプリケーション ウィンドの内側または外側の目的の位置にドラッグします。

複数の描画ウィンドウを配置するには

- **[ウィンドウ]**をクリックし、次のコマンドのいずれかをクリックします。
  - **重ねて表示** — 描画を、オーバーラップし、タイトル バーが表示されるように、配置します。
  - **左右に並べて配置** — 描画を左右に並べて配置します。
  - **上下に並べて配置** — 描画を上下に並べて配置します。

操作を元に戻す/やり直す/繰り返す

描画で実行した操作は、最新の操作から逆順に元に戻すことができます。元に戻した結果が適切でない場合は、操作をやり直すことができます。描画を最後に保存した状態に戻しても、その後の操作を取り消すことができます。オブジェクトの伸縮、塗りつぶし、移動、回転などの操作を繰り返し適用すると、視覚的効果を上げることができます。

[元に戻す] の設定をカスタマイズして、元に戻す操作またはやり直す操作が可能な数を増減できます。

操作を元に戻す/やり直す/繰り返すには

目的	作業手順
操作を元に戻します。	**[編集]** ▸ **[元に戻す (直前の操作)]** をクリックします。
操作をやり直す	**[編集]** ▸ **[やり直し]** をクリックします。
一連の操作を元に戻すまたはやり直す	**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[ヒストリー]** をクリックします。**[ヒストリー]** ドッキング ウィンドウで、元に戻す操作をすべてクリックするか、やり直す直前の操作をクリックします。
描画を最後に保存したときの状態に戻す	**[ファイル]** ▸ **[復帰]** をクリックします。
操作を繰り返す	**[編集]** ▸ **[繰り返し]** をクリックします。

[ヒストリー] ドッキング ウィンドウで一連の操作を元に戻すと、クリックした操作とその下に表示されているすべての操作が元に戻ります。

[ヒストリー] ドッキング ウィンドウで一連の操作をやり直すと、クリックした操作とその下に表示されているすべての操作がやり直されます。

同じ操作を別のオブジェクトまたはオブジェクトのグループに対して繰り返すには、目的のオブジェクトを 1 つまたは複数選択して、**[編集]** ▸ **[繰り返し]** をクリックします。

一連の操作を元に戻す/やり直すには、標準ツールバーの**[元に戻す]**ボタン または**[やり直し]**ボタン の横にある矢印ボタンをクリックして、リストから操作を選択します。

元に戻す設定を指定するには

1. **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]**. をクリックします。
2. 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[一般]**をクリックします。
3. **[元に戻すレベル]** 領域の **[標準]** ボックスに値を入力して、ベクトル オブジェクトに **[元に戻す]** コマンドを使った場合に元に戻すことのできる操作数を指定します。

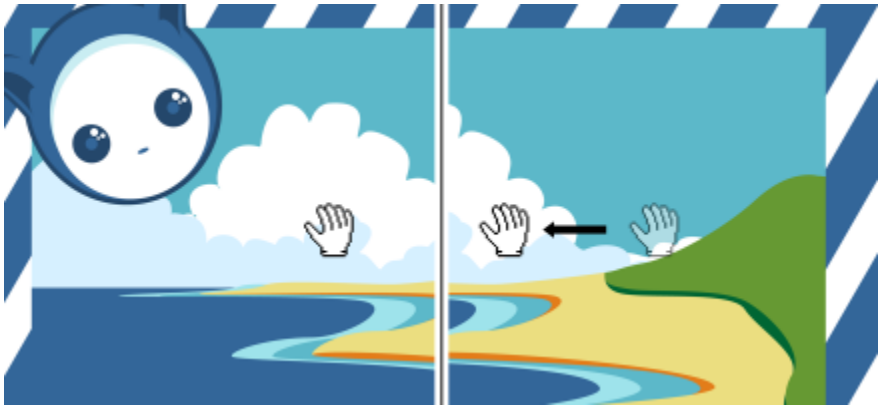
指定する値は、コンピュータのメモリ リソースからのみ制約を受けます。このため、指定する値が大きければ大きいほど、メモリ リソースの必要量が大きくなります。

ズーム/スクロールする

画像のビューを変更するには、ズーム インして拡大表示するか、ズーム アウトして縮小表示します。細部をどの程度まで表示できるかを確認するには、各ズーム オプションを試します。

Web ブラウザや他のアプリケーションでサポートされている共通キーボード ショートカットを使用して、プリセットの増分でズーム イン/アウトすることができます。

スクロールは、描画の特定領域を表示するために使用します。たとえば、高いズーム レベルで作業しているときや大きな描画を扱っているときは、描画全体を表示することはできません。このような場合にスクロールすると、描画ウィンドウ内でページを移動して、表示されていない領域を表示することができます。



[スクロール] ツールを使用して、大きな描画をスクロールしたり、特定の場所を表示したりすることができます。

スクロールしながら、ズーム イン/ズーム アウトすることができ、ズームしながらスクロースすることができます。この方法では、2つのツールを交互に切り替える必要はありません。

また、アクティブなツールから**スクロール** ツールに切り替えるクイック スクロール モードを使用することもできます。この機能を使用すると、ツールを切り替えることなくスクロールができます。

マウス ホイールを使用する場合、デフォルトではホイールによってイメージにズーム インしたりズーム アウトしたりします。また、マウス ホイールを使用してスクロールすることもできます。

デフォルトのズームおよびスクロール設定を指定できます。

ズームするには

1 ツールボックスの **ズーム** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの次のいずれかをクリックします。

- **ズーム インする**
- **ズーム アウトする**
- **選択オブジェクトにズーム**
- **全オブジェクトにズーム**
- **ページに合わせてズーム**
- **ページの幅に合わせてズーム**
- **ページの高さに合わせてズーム**

[選択に合わせてズーム] ボタンを使用できるのは、**[ズーム]** ツールをクリックする前にオブジェクトを選択している場合のみです。

[表示] メニューのズーム コマンドを使って、すべてのオブジェクトへのズーム イン、ズーム アウト、ズームを行うこともできます。

テキストを編集していないときは、**Z** キーを押して**ズーム** ツールにアクセスすることもできます。

ズーム ツールを使用すると、描画ウィンドウ内の任意の位置をクリックする操作、または拡大する領域をドラッグして選択する操作でもズーム インできます。ズーム アウトするには、描画ウィンドウを右クリックするか、マウスの右ボタンを押しながらドラッグして特定の領域を選択します。

スクロール ツール を使用し、描画ウィンドウ内の任意の場所をダブルクリックして、ズーム インすることもできます。ズーム アウトするには、描画ウィンドウ内で右クリックします。

キーボード ショートカットを使用してズームするには

- 次のいずれかの操作を実行します。
  - ズーム インするには、**Ctrl+(+)** キーを押します。
  - ズーム アウトするには、**Ctrl+(-)** キーを押します。

これらのキーボード ショートカットを使用して、ドキュメント ウィンドウ、および [印刷プレビュー] ダイアログ ボックス、[PowerTRACE]、[イメージ調整ラボ] などのプレビュー ウィンドウを特徴とするダイアログ ボックスやラボで、ズーム レベルを調整することができます。

描画ウィンドウ内でスクロールするには

1 ツールボックスの**スクロール** ツール をクリックします。

2 目的の領域が表示されるまで、描画ウィンドウ内をドラッグします。

テキストを編集していないときは、**H** キーを押して**[スクロール]** ツールにアクセスすることもできます。

描画のズーム イン中に描画ウィンドウ内でスクロールするには、描画ウィンドウの右下隅にある **[ナビゲータ]** ボタン をクリックします。

ツールボックスの**スクロール** ツールをダブルクリックして、描画ウィンドウのページを簡単に中央に配置できます。



ナビゲータを使用すると、ズーム アウトしなくても描画の任意の部分を表示できます。

クイック スクロール モードに切り替えるには

1 任意の選択項目、描画、または整形ツールをクリックして、使用を開始します。

2 マウスの中央ボタンまたはホイールを押しながら、描画ウィンドウ内にドラッグします。

デフォルトのズーム設定を指定するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[ツール]** をクリックします。

2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[ズーム/パン]**をクリックします。

3 描画ウィンドウで右クリックして **[ズーム]** または **[スクロール]** ツールを指定するには、次のいずれかのオプションを選択します。
- **ズーム アウト** - 倍率を半分にしてズーム アウトします。
- **コンテキスト メニュー** - 特定の倍率を選択できるコマンド メニューを表示します。

4 ズームを 100 % に設定したときのページの表示方法を指定するには、**[実寸にズームする]** チェック ボックスのオン/オフを切り替えます。
- このチェック ボックスをオンにすると、100 % ズームでは実際の寸法で表示されます。
- このチェック ボックスをオフにすると、実際の寸法とは無関係に 100 % ズームではページ全体が表示されます。

5 マウス ホイールを使用してズーム イン/ズーム アウトしたときのページの表示方法を指定するには、**[マウス ホイールでズームする場合は、マウスをセンターに]** チェック ボックスのオン/オフを切り替えます。

- このチェック ボックスをオンにすると、マウス ホイールを使用してズーム イン/ズーム アウトしたときに、マウス ポインタのある領域が画面中央に移動します。
- このチェック ボックスをオフにすると、マウス ホイールを使用してズーム イン/ズーム アウトしたときに、マウス ポインタのある領域は移動せず、同じ位置に留まります。

マウス ホイールのデフォルト設定を行うには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]**. をクリックします。
2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[表示]**をクリックします。
3 マウス ホイールのデフォルト操作を指定するには、**[マウス ホイールのデフォルト動作]** リスト ボックスから **[ズーム]** または **[スクロール]** を選択します。

マウス ホイールを使用してスクロールするには

- 次のいずれかの操作を実行します。
  - 縦方向にスクロールするには、**Shift** キーを押しながらホイールを移動します。
  - 横方向にスクロールするには、**Ctrl** キーを押しながらホイールを移動します。



マウスに **[スクロール]** オプションが有効な場合のみ、マウス ホイールを使用してスクロールできます。詳しくは、55 ページの 「マウス ホイールのデフォルト設定を行うには」。を参照してください。

描画をプレビューする

描画の印刷時やエクスポート時の外観をプレビューできます。描画をプレビューすると、描画ページ上のオブジェクトと描画ウィンドウの直接領域のオブジェクトのみが表示され、印刷設定されているすべてのレイヤを**[オブジェクト]**ドッキング ウィンドウ で表示できます。描画内の特定オブジェクトをより細部まで表示する際には、それを選択してプレビューすることもできます。選択したオブジェクトをプレビューしているときは、描画の他の部分は表示されません。

描画をプレビューする前に、プレビュー モードを指定することができます。プレビュー モードによって、プレビューの表示速度と、描画ウィンドウにどの程度の細部まで表示されるかが決まります。

デフォルトでは、描画ウィンドウにページの境界線が表示されますが、いつでも非表示にできます。印刷用の描画では、実際に印刷する領域とともにブリード (ページ境界からはみ出る描画部分) も表示できます。ブリードは、描画にカラーのページ バックグラウンドが含まれる場合やオブジェクトがページ境界に配置されている場合に便利です。ブリードによって、印刷後にドキュメントの切り取り、バインディング、トリムを行っても描画の端と用紙の端の間に余白が表示されなくなります。

描画をプレビューするには

- **[表示]** ▸ **[フルスクリーン プレビュー]** #########

  アプリケーション ウィンドウに戻るには、画面内の任意の場所をクリックするか、いずれかのキーを押します。



複数ページの描画でページをプレビューするには、**Page Up** キーと **Page Down** キーを押します。

選択したオブジェクトをプレビューするには

1 オブジェクトを選択します。
2 **[表示]** ▸ **[選択オブジェクトのプレビュー]** をクリックします。

アプリケーション ウィンドウに戻るには、画面内の任意の場所をクリックするか、いずれかのキーを押します。

選択オブジェクトのプレビュー モードを有効にしてもオブジェクトを選択していない場合、**フルスクリーン プレビュー**が空白になります。

フルスクリーン プレビュー モードを選択するには

1. **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]**. をクリックします。
2. 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[表示]**をクリックします。
3. **[フルスクリーン プレビュー]** 領域で、次のいずれかのオプションを選択します。
   - **[標準ビューの使用]** - PostScript 塗りつぶしを使用せずに描画が表示されます。またはアンチエイリアスを使用せずに高解像度のビットマップが表示されます。
   - **[エンハンスト ビューの使用]** - PostScript 塗りつぶしが表示され、アンチエイリアスが適用されて描画が鮮明になります。

ページの表示を設定するには

1. **[レイアウト]** ▸ **[ドキュメント]** **[オプション]** をクリックします。
2. 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[ページ サイズ]** をクリックします。
3. 次のチェックボックスをオンまたはオフします。
   - **ページ枠の表示** - ページ枠を表示/非表示にします。
   - **ブリード領域の表示** - ページ枠からはみ出る描画の領域を表示/非表示にします。ブリード領域を変更するには、**[ブリード]** ボックスに値を入力します。

商業印刷用の描画を作成する場合は、ブリードの制限も設定する必要があります。詳しくは、779 ページの 「ブリードの制限を設定するには」。を参照してください。

[表示] ▸ **[ページ]** ▸ **[ページ枠]**、または **[表示]** ▸ **[ページ]** ▸ **[ブリード]** をクリックすることもできます。

描画の印刷領域を表示するには、**[表示]** ▸ **[ページ]** ▸ **[印刷領域]** をクリックします。印刷領域は通常、現在のプリンタ設定に基づいて、ページの内側または周囲に 2 本の点線で表示されます。輪郭の 1 つは、現在のプリンタで印刷できる領域を示し、もう 1 つは、プリンタに設定された用紙サイズを示します。

表示モード

CorelDRAWでは、作業時に次のいずれかのモードで描画を表示できます。

- **ワイヤーフレーム** - 塗りつぶし、押し出し、等高線、ドロップ シャドウ、を非表示にして描画の輪郭を表示し、ビットマップをモノクロで表示します。このモードは、描画の基本的な構成要素を素早くプレビューできます。
- **標準** - PostScript 塗りつぶしまたは高解像度ビットマップを表示しません。このモードは、エンハンスト モードより少し速くリフレッシュおよび開くことができます。
- **エンハンスト** - PostScript 塗りつぶし、高解像度のビットマップ、およびを表示します。 anti-aliased vector graphics.
- **ピクセル** — ピクセル ベースのレンダリングによる描画を表示します。オブジェクトの特定領域を拡大して、オブジェクトの位置とサイズをより正確に設定することができます。また、このビューではビットマップ ファイル形式にエクスポートされる場合の描画を確認することができます。
- **オーバープリントのシミュレーション** - 重なり合うオブジェクトがオーバープリントに設定されている領域のカラーをシミュレートし、PostScript 塗りつぶし、高解像度ビットマップ、およびアンチエイリアス ベクトル グラフィックを表示します。オブジェ

クトのオーバープリントについて詳しくは、784 ページの 「選択したカラー分解をオーバープリントするには」。を参照してください。

- **複合効果をビットマップ化** ― エンハンスト ビューでは、透明度、ベベル、ドロップ シャドウなどの複合効果の表示をビットマップ化します。これは、複合効果がどのように印刷されるかをプレビューするのに便利です。複合効果を良好に出力するには、ほとんどのプリンタでは複合効果をビットマップ化する必要があります。

表示モードの選択は、描画を開く時間やモニタに表示される時間に影響します。たとえば、ワイヤーフレーム ビューでは、オーバープリントのシミュレーション ビューよりも描画を更新する時間や開く時間が短くて済みます。



[ワイヤーフレーム]表示モード (左) 、[エンハンスト]表示モード (中央) 、[オーバープリントのシミュレーション]表示モード (右) 。グレーの菱形とカップのシャドウの塗りつぶしは、オーバープリントに設定されています。

表示モードを選択するには

- **[表示]**をクリックし、次のいずれかのモードをクリックします。
  - **ワイヤーフレーム**
  - **標準**
  - **エンハンスト**
  - **ピクセル**
  - **オーバープリントをシミュレートする**
  - **複合効果をラスタライズする**

オーバープリントする場合は、印刷する前に**[オーバープリントのシミュレーション]**モードでオブジェクトをプレビューすることが重要です。オーバープリントするオブジェクトの種類と混合するカラーの種類によって、オーバープリント カラーの組み合わせが決まります。オーバープリントについて詳しくは、782 ページの 「カラー トラッピングとオーバープリント」。を参照してください。

デフォルトの表示モードを設定するには、**[レイアウト]** ▸ **[ドキュメント]** **[オプション]** をクリックして **[一般]** をクリックし、**[表示モード]** リスト ボックスからオプションを選択します。

選択されている表示モードと前の表示モードを素早く切り替えるには、**Shift + F9** キーを押します。

表示

描画のいずれの部分のビューを保存することができます。たとえば、230% の倍率でオブジェクトのビューを保存しておくと、後でいつでもこのビューに戻ることができます。

ドキュメントに複数のページが含まれる場合は、ページ ソーター ビューを使用してすべてを一度に表示できます。また、連続している左右のページを画面に一度に表示して(見開きページ)、2 ページにまたがるオブジェクトを作成することもできます。

ビューを保存するには

1 **[ウィンドウ]▸[ドッキング ウィンドウ]▸[表示]をクリックします。**

2 **[現行ビューの追加]** ボタン をクリックします。

可能な操作

ビュー名を変更する	ビュー名をダブルクリックし、新しい名前を入力します。
保存したビューを削除する	ビューをクリックし、**[現行ビューの削除]** ボタン をクリックします。



現在のビューを保存することもできます。 その場合は、ツールボックスの**ズーム** ツールまたは**スクロール** ツールをクリックし、標準ツールバーの**[ズーム レベル]** リスト ボックス内をクリックして、名前を入力してから **Enter** キーを押します。

保存したビューに切り替えるには

1 **[ウィンドウ]▸[ドッキング ウィンドウ]▸[表示]をクリックします。**

2 **[表示]** ドッキング ウィンドウ.で、ビューをクリックします。



標準ツールバーの **[ズーム レベル]** リスト ボックスからビューを選択して、保存済みのビューに切り替えることもできます。

複数ページのドキュメントのすべてのページを表示するには

- **[表示]▸[ページ ソーター ビュー]** をクリックします。

  デフォルトのページ ビューに戻るには、プロパティ バーの **[ページ ソーター ビュー]** ボタンをクリックします。

見開きページを表示するには

1 **[レイアウト]▸[ページ レイアウト]** をクリックします。

2 **[見開き表示]** チェック ボックスをオンにします。

3 **[開始場所]**リスト ボックスから次のいずれかの設定を選択します。
   - **左側** - ドキュメントを左ページから開始します。
   - **右側** - ドキュメントを右ページから開始します。



テント カードまたは上折りカードのレイアウト スタイルを使用している場合や、複数のページ方向を設定している場合は、見開き表示は使用できません。**[左側]** オプションは、フル ページまたは本のレイアウト スタイルでのみ使用できます。

[見開き表示]チェック ボックスをオンにすると、見開きページのコンテンツが 1 つのページに結合されます。結合されたページのレイヤ構造は左ページが基準になります。右ページのレイヤは左ページのレイヤの上に挿入されます。この規則はページを並べ替えた場合でも適用されます。**[見開き表示]**チェック ボックスをオフにすると、レイヤおよびコンテンツは個々のページに再配分されます。両方のページにまたがるオブジェクトは、そのオブジェクトの中心が見つかった場所に従ってページに割り当てられます。

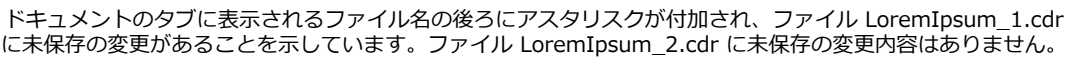
同一ドキュメント内の個々のページと見開きページとの切り替えをしないようにすることをお勧めします。

描画を保存する

デフォルトでは、描画は CorelDRAW ファイル形式 (CDR) で保存され、最新バージョンのアプリケーションと互換性があります。旧バージョンの CorelDRAW Graphics Suite との互換性がある描画を保存し、保存オプションを指定することもできます。このオプションは、以前のバージョンでサポートされていない、新しいテキスト、塗りつぶし、輪郭、および透明度機能がファイルに含まれている場合に役立ちます。

描画は他のベクトル ファイル形式でも保存できます。別のアプリケーションで描画を使用する場合は、そのアプリケーションが対応しているファイル形式で保存する必要があります。ファイルを他の形式で保存する方法について詳しくは、を参照してください。812 ページの 「ファイルをエクスポートする」。

このアプリケーションでは、未保存の変更内容がある描画に対してファイル名の後ろにアスタリスクが付くため、未保存かどうかを簡単に確かめることができます。アスタリスクの付加される場所は、ファイル名の表示場所が Windows メニューか、タイトル バーか、ドキュメントのタブかに応じて異なります。



ドキュメントのタブに表示されるファイル名の後ろにアスタリスクが付加され、ファイル LoremIpsum_1.cdr に未保存の変更があることを示しています。ファイル LoremIpsum_2.cdr に未保存の変更内容はありません。

描画を保存するときは、使用したフォントを埋め込んでファイルの共有を容易にすることができます。デフォルトでは、CorelDRAW は使用したすべてのフォントを埋め込みます。ただし、アジア言語のフォントと埋め込み許可のないフォントは埋め込みません。詳しくは、553 ページの 「フォントを管理する」。を参照してください。

CorelDRAW では、描画を保存するときに参照情報を追加して、後で描画の検索や整理を簡単に行えます。題名、主題、評価などのタグ (プロパティとしても知られる) を付加することができます。

選択したオブジェクトを描画に保存することもできます。大きな描画の場合は、選択したオブジェクトのみを保存すれば、ファイルのサイズが小さくなり、描画をロードする時間が短くなります。

ファイルを保存する場合に保存のアドバンス オプションを使用すると、ビットマップ、テクスチャ、およびブレンド、押し出しなどのベクトル効果を描画とともに保存する方法を制御できます。

また描画をテンプレートとして保存して、同じプロパティを持つ他の描画を作成することができます。描画をテンプレートとして保存する方法について詳しくは、583 ページの 「テンプレート」。を参照してください。

描画を保存するには

1 **[ファイル]** ▸ **[名前を付けて保存]** をクリックします。
2 **[ファイル名]** ボックスにファイル名を入力します。
3 ファイルを保存するフォルダを選択します。

CorelDRAW (CDR)

可能な操作

選択したオブジェクトだけを保存する	**[選択したオブジェクトのみ]** チェックボックスをオンにします。 描画に選択したオブジェクトがある場合のみ、このオプションは使用できます。
フォントの埋め込み	**[フォントの埋め込み]** チェック ボックスをオンにします。 以前のバージョンの CorelDRAW に描画を保存する場合、このチェック ボックスは利用できません。

可能な操作	
参照情報を追加する	次のいずれかの操作を行います。 • 対応するボックスに、題名と主題を入力します。 • ファイルに評価を割り当てます。



有効期限が切れた CorelDRAW のトライアル版を使用している場合は、描画を保存することはできません。

描画を前のバージョンの CorelDRAW に保存すると、前のバージョンのアプリケーションにはなかった効果が失われる可能性があります。



また、**[ファイル]** ▸ **[保存]** をクリックして描画を保存することもできます。

標準ツールバーの**[保存]** ボタン  をクリックして、描画を保存することもできます。

保存時にアドバンス オプションを使用するには

1. **[ファイル]** ▸ **[名前を付けて保存]** をクリックします。
2. **[アドバンス設定]** をクリックします。
3. 次のいずれかのチェック ボックスをオンにします。
   - **Corel Presentation Exchange (CMX) 形式での保存** ― 描画を Corel® Presentations™ Exchange (CMX) ファイルとして保存します。これにより、WordPerfect などの他の Corel アプリケーションで開く操作や編集操作ができます。
   - **ビットマップ圧縮の使用** - ビットマップ押し出し、透明、ドロップ シャドウなどのビットマップ効果を圧縮してファイル サイズを縮小します。
   - **グラフィック オブジェクトに圧縮を使用** - 多角形、四角形、楕円形、完全形などのベクトル オブジェクトを圧縮してファイル サイズを縮小します。

   圧縮を使用すると、描画の起動や保存に少し時間がかかります。
4. 描画にテクスチャ塗りつぶしが含まれている場合は、次のいずれかのオプションを有効にします。
   - **テクスチャ塗りつぶしをファイルとともに保存** - カスタム テクスチャ塗りつぶしをファイルとともに保存します。
   - **ファイルを開くときにテクスチャ塗りつぶしを再生成** - ファイルを開くときにテクスチャ塗りつぶしを再作成します。
5. 描画にブレンドや押し出しが含まれている場合は、次のいずれかのオプションを有効にします。
   - **ブレンドと押し出しをファイルとともに保存** - 描画に含まれるすべてのブレンドと押し出しを保存します。
   - **ファイルを開くときにブレンドと押し出しを再作成** - 保存済みの描画を開くときにブレンドと押し出しを再作成します。



テクスチャ、ブレンド、押し出しをファイルとともに保存するように選択すると、ファイル サイズは大きくなりますが、描画の起動と保存が速くなります。反対に、保存した描画を開くときにテクスチャ、ブレンド、押し出しを再作成するように選択すると、ファイル サイズは縮小しますが、描画の保存と起動が遅くなります。

旧バージョンの CorelDRAW と互換性のある描画を保存するには

1. **[ファイル]** ▸ **[名前を付けて保存]** をクリックします。
2. **[ファイル名]** ボックスにファイル名を入力します。
3. ファイルを保存するフォルダを選択します。
4. **[バージョン]** リスト ボックスから、バージョンを選択します。
5. **[保存]** をクリックします。

   描画内に新しい機能が存在する場合は、**[旧バージョンへの保存]** ダイアログ ボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。

- **外観の維持** — 以前のバージョンの CorelDRAW でファイルを開く場合、テキスト、塗りつぶし、輪郭、および透明度が正しく表示されます。ただし、このオプションは編集機能を制限する可能性があります。
- **編集可能性の維持** — ファイルを編集可能にして保存します。このオプションを使用すると、以前のバージョンの CorelDRAW でファイルを開く場合、テキスト、輪郭、塗りつぶし、および透明度の外観が正しく表示されない可能性があります。

可能な操作	
保存設定を指定する	**[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]**. をクリックします。**[保存]** をクリックし、次のいずれかのオプションを選択します。 • **外観の維持 (編集の制限に適している)** • **編集可能性の維持 (外観を変更する場合)**
以前のバージョンに保存する場合、プロンプトの表示を無効にする	**[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]**. をクリックします。**[保存]** をクリックし、**[保存時にメッセージを表示]** チェックボックスをオフにします。

ロックされているファイル

会社などでの環境では、すでに他のユーザーが編集中のためロックされているファイルを開くことがあります。ロックされているファイルに変更を加えた場合は、次の方法のいずれかで保存できます。

- 他のユーザーがそのファイルを変更した場合や、まだ開いている場合は、**[ファイル]** ▸ **[名前を付けて保存]** をクリックして新規ファイル名で保存する必要があります。
- 他のユーザーがそのファイルを変更せずに閉じた場合は、**[ファイル]** ▸ **[保存]** をクリックして変更内容を保存できます。

ファイルをバックアップ/復元する

CorelDRAW では、描画のバックアップ コピーが保存され、システム エラーが発生した場合にそれらを復元するようにメッセージが表示されます。バックアップ機能により、描画の保存時にそのコピーが作成されます。このバックアップ コピーには、ファイルを前回開いた後の変更内容は含まれていません。バックアップ コピーは、**「backup_of_filename」**という名前で、デフォルトで元の描画と同じフォルダに保存されます。バックアップ ファイルの作成場所は変更できます。

自動バックアップ機能を使用すると、開いていた描画や修正した描画が保存されます。自動バックアップされたファイルの名前は、「auto_backup_of_filename」となります。CorelDRAW では、ファイルの自動バックアップ間隔と、バックアップ ファイルを一時フォルダ (デフォルトの場所) と選択したフォルダのどちらに保存するかを指定できます。システム エラーの後に CorelDRAW を再起動したときに、一時フォルダまたは指定したフォルダのバックアップ ファイルから復元できます。バックアップ ファイルから復元しないように選択すると、アプリケーションの終了時にバックアップ ファイルが自動的に消去されます。

バックアップと自動バックアップの設定を指定するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]**. をクリックします。
2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[保存]**をクリックします。
3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
保存する前にバックアップ ファイルを作成する	**[保存する前にオリジナルのファイルをバックアップ]** チェックボックスをオンにします。

目的	作業手順
バックアップ ファイルの作成場所を変更する	**[元のファイルのバックアップ先]** 領域で、**[場所の選択]** オプションをオンにします。**[参照]** をクリックし、使用するフォルダへ移動します。
自動バックアップ設定を指定する	ファイルを自動的にバックアップする頻度を設定するには、**[次のすべてのバックアップ]** チェック ボックスをオンにし、**[分]** リスト ボックスに値を入力します。 自動バックアップ ファイルの場所を選択するには、**[バックアップを保存するフォルダ]** 領域で、次のいずれかのオプションをオンにします。 • **一時フォルダ** - 自動バックアップ ファイルを一時フォルダに保存します。 • **場所の選択** - 自動バックアップ ファイルを保存するフォルダを指定できます。
自動バックアップ機能を無効にする	**[分]**リスト ボックスから**[なし]**を選択します。

CorelDRAWのファイル形式 (CDR) 以外のファイルを開くか修正した場合、すべて CorelDRAW ファイルとしてバックアップされます。

自動バックアップ ファイルの作成を取り消すには、ファイルを保存中に **Esc** キーを押します。

バックアップ ファイルから復元するには

1. CorelDRAWを再起動します。
2. 表示された [ファイルの回復] ダイアログ ボックスの **[OK]** をクリックします。
   システム エラーが発生した後の起動時に [ファイルの回復] ダイアログ ボックスが表示されます。
3. 指定したフォルダ内のファイルを別の名前で保存し直します。

[キャンセル] をクリックすると、CorelDRAW はバックアップ ファイルを無視して、アプリケーションの終了時に削除します。

描画情報を追加する/アクセスする

CorelDRAW では、言語、タイトル、作成者、主題、キーワード、評価、その他の注記などの参照情報を描画に追加することができます。ドキュメント情報の追加は任意ですが、それによって後で描画を整理したり検索したりすることが容易になります。

このアプリケーションでは、ページとレイヤの数、フォント、オブジェクトとテキストの統計情報、描画に含まれているオブジェクトの種類など、その他の重要なドキュメント情報にもアクセスできます。また、ドキュメントのカラーの定義に使用されるカラー プロファイルや主カラー モードなどのカラー情報、およびレンダリング方法もも表示することができます。

描画情報を追加する/アクセスするには

1. **[ファイル]** ▸ **[ドキュメントのプロパティ]** をクリックします。

2 **[ドキュメントのプロパティ]**ダイアログ ボックスで、必要に応じて、次のボックスにテキストを入力します。
- **言語**
- **題名**
- **主題**
- **作成者**
- **著作権情報**
- **キーワード**
- **注記**

3 評価を指定するには、**[評価]**リスト ボックスから評価を選択します。

4 **[OK]** をクリックします。



描画情報はいつでも変更できます。

描画を閉じる

CorelDRAWを終了する前に、1 つまたは複数の描画をいつでも閉じることができます。

描画を閉じるには

目的	作業手順
1 つの描画を閉じる	**[ファイル]** ▸ **[閉じる]** をクリックします。
すべての描画を閉じる	**[ファイル]** ▸ **[すべて閉じる]** をクリックします。



ドキュメントを閉じることができない場合は、印刷や保存などの処理中のタスク、またはエラーが発生したタスクが存在する場合があります。タスクのステータスを表示するには、ステータス バーを参照してください。

基本的なタスクを使用する

CorelDRAW には、描画を作成するためのツールや機能が多数用意されています。次の表に、作業前に知っておくと便利な CorelDRAW の基本機能を示します。

情報	参照先
線を描く	140 ページの 「線および輪郭のフォーマットを設定する 」
図形を描く	167 ページの 「整形 」
オブジェクトを作成および操作する	257 ページの 「オブジェクト 」

情報	参照先
オブジェクトにカラーを追加する	381 ページの 「塗りつぶし 」
描画にテキストを追加する	493 ページの 「テキストを追加/操作する 」
Web で使用する描画を作成する	794 ページの 「Web 用にビットマップをエクスポートする 」
描画を印刷する	761 ページの 「印刷の基本 」



CorelDRAW の作業領域について

ここでは、CorelDRAW で使用する用語と作業領域について説明します。これを理解すると、ユーザー ガイドおよびヘルプの概念と手順がわかりやすくなります。

ここでは、次の項目について説明します。

- ページ 65 の 「CorelDRAW の用語」。
- ページ 66 の 「アプリケーション ウィンドウ」。
- ページ 68 の 「標準ツールバー」。
- ページ 71 の 「ツールボックス」。
- ページ 84 の 「プロパティ バー」。
- ページ 84 の 「ドッキング ウィンドウ」。
- ページ 87 の 「ステータス バー」。
- ページ 87 の 「作業領域を選択する」。

CorelDRAW の用語

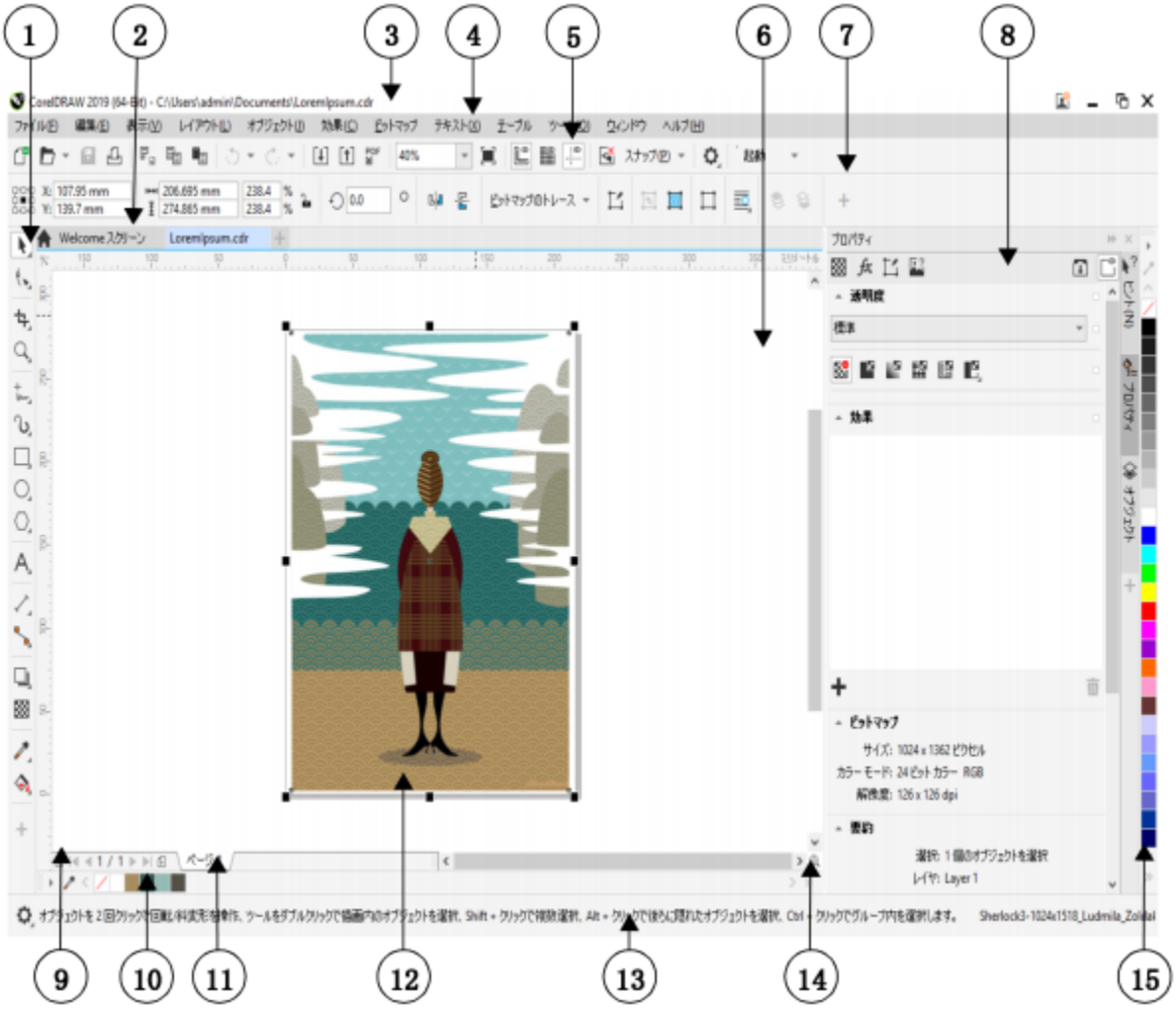
CorelDRAW で作業を始める前に、次の用語について理解しておいてください。

用語	説明
オブジェクト	イメージ、図形、線、テキスト、曲線、シンボル、レイヤなど、描画を構成する要素。
描画	独自のアートワーク、ロゴ、ポスター、ニュースレターなど、CorelDRAW で作成する作品。
ベクトル グラフィック	線を描く際の位置、長さ、および方向を数学的に記述して生成したイメージ。
ビットマップ	ピクセルまたはドットのグリッドで構成されるイメージ。

用語	説明
ドッキング ウィンドウ:	特定のツールやタスクに関連したコマンドや設定が入ったウィンドウ。
フライアウト	関連する一連のツールやメニュー項目。
リスト ボックス	下矢印をクリックすると表示されるドロップダウン リスト。 選択できるオプションが入っています。
アート テキスト	シャドウなどの特殊効果を適用できるテキストの一種。
段落テキスト	フォーマット オプションを指定でき、大きなブロックごとに編集できるテキストの一種。

アプリケーション ウィンドウ

次に CorelDRAW アプリケーション ウィンドウの図を示します。



丸数字は、アプリケーション ウィンドウの主要コンポーネントについて説明する次の表内の番号に対応します。Ludmila Zoldakova によるアートワーク。

構成要素	説明
1.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。
2.[ドキュメント] タブ	開いたドキュメント間を素早く移動することができます。
3.タイトル バー	現在選択している描画のタイトルが表示されます。
4.メニュー バー	プルダウン メニュー オプションが表示されます。
5.ツールバー	メニューや他のコマンドへのショートカットが表示されます。

構成要素	説明
6.描画ウィンドウ	描画ページの外側のスクロール バーとアプリケーション コントロールで囲まれた領域。
7.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移動可能なバー。たとえば、**テキスト** ツールがアクティブなときは、テキストを作成/編集するコマンドがテキストのプロパティ バーに表示されます。
8.ドッキング ウィンドウ:	描画の修正に使用するコマンド ボタン、オプション、リスト ボックスなどのタスク関連コントロール、およびツール関連コントロールを表示します。
9.ルーラー	目盛りの付いた水平バーまたは垂直バー。オブジェクトのサイズおよび位置の決定に使用します。
10.Document palette	現在のドキュメントのカラー ボックスを持つ移動可能なバー
11.ドキュメント ナビゲータ	ページの管理に使用するコントロールを表示します。
12.描画ページ	描画ウィンドウ内の印刷領域。
13.ステータス バー	オブジェクトのタイプ、サイズ、カラー、塗りつぶし、解像度など、オブジェクトの位置やプロパティが表示されます。
14.Navigator	このボタンをクリックすると、描画を示す小さなウィンドウが表示され、描画内を簡単に移動できます。
15.カラー パレット	カラー ボックスが入った移動可能なバー

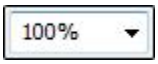


ルーラーの表示と非表示を切り替える方法について詳しくは、622 ページの 「ルーラーの表示/非表示を切り替えるには」。を参照してください。

スケール レベルの設定、テーマの選択、デスクトップやウィンドウ枠のカラーの変更を行うことで、アプリケーションの作業領域の外観をカスタマイズできます。詳しくは、882 ページの 「作業領域の外観をカスタマイズする」。を参照してください。

標準ツールバー

標準ツールバーはデフォルトで表示され、さまざまなメニュー コマンドへのショートカットとして機能するボタンとコントロールから構成されます。ツールバーの内容および外観のカスタマイズについて詳しくは、887 ページの 「ツールバーをカスタマイズする」。を参照してください。

ボタン	目的
	新しい描画を作成します。
	描画を開きます。
	描画を保存します。
	描画を印刷します。
	選択したオブジェクトを切り取ってクリップボードに入れます。
	選択したオブジェクトをクリップボードにコピーします。
	クリップボードの内容を描画に貼り付けます。
	操作を元に戻します。
	元に戻した操作をやり直します。
	描画をインポートします。
	描画をエクスポートします。
	PDF に書き出します。
	ズーム レベルを設定します。
	フルスクリーン プレビューを表示します。

ボタン	目的
	ルーラーを表示/非表示にします。
	グリッドの表示/非表示
	ガイドラインを表示/非表示にします。
	スナップをすべてオフにします。再びクリックすると、選択したスナップ オプションがオンに戻ります。
	ピクセル、ドキュメント グリッド、ベースライン グリッド、ガイドライン、オブジェクト、およびページの自動整列を有効/無効にします。
	**[CorelDRAW オプション]** ダイアログ ボックスを開きます。
	Corel アプリケーションとプラグインを起動します。または、**[追加]** ダイアログ ボックスにアクセスし、別の創作ツールをダウンロードします。

その他のツールバー

CorelDRAW には、標準ツールバーの他にも、特定のタスク用のツールバーがあります。たとえば、**[テキスト]**ツールバーには、**テキスト**ツールの使用に関連するコマンドが入っています。ツールバーを頻繁に使用する場合は、作業領域に常に表示しておくと便利です。

ツールバーの位置、内容、および外観のカスタマイズについて詳しくは、887 ページの 「ツールバーをカスタマイズする」。を参照してください。

標準ツールバー以外のツールバーは、次のとおりです。

ツールバー	説明
ズーム	描画ページをズーム イン/ズーム アウトするコマンドが入っています。 元の表示サイズに対する割合を指定したり、**ズーム**ツールをクリックしたり、ページの表示方法を選択することができます。
テキスト	テキストのフォーマットと整列用のコマンドが入っています。
レイアウト	オブジェクトをパワークリップ フレームやテキスト フレームに変換したり、整列ガイドを表示したり、列やマージンを設定したりするためのコマンドが用意されています。

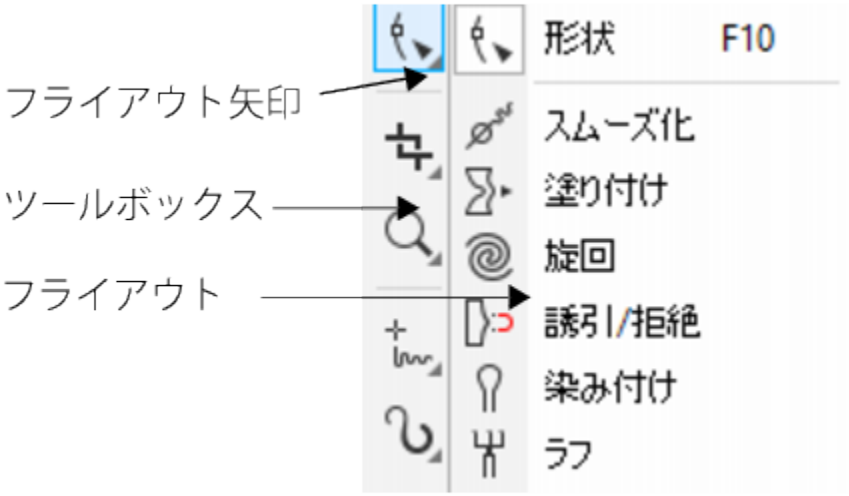
ツールバー	説明
変形	オブジェクトを回転、斜変形、またはミラー化するためのコマンドが入っています。
Macros	マクロの編集、テスト、および実行用のコマンドが入っています。
インターネット	ロールオーバーの作成やインターネット用のファイルの書き出しなど、Web に関連するツールのコマンドが入っています。
プロジェクト タイマー	プロジェクトのタスクに費やされた時間を追跡できるコントロールが用意されています。

ツールバーの表示/非表示を切り替えるには、**[ウィンドウ]** ▸ **[ツールバー]** をクリックし、ツールバー名が付いたコマンドをクリックします。

誤ってツールバーの位置を変えてしまわないように、すべてのツールバーをロックするには、**[ウィンドウ]** ▸ **[ツールバー]** ▸ **[ツールバーをロック]** をクリックします。

ツールボックス

ツールボックスには、イメージの描画および編集用のツールが表示されます。デフォルト設定で表示されているツールもありますが、中にはフライアウトとしてグループ化されているツールもあります。フライアウトには、関連のある複数の CorelDRAW ツールがまとめて表示されます。ツールボックスのボタンの右下隅に小さなフライアウト矢印がある場合は、それがフライアウトであることを示しています。フライアウト矢印をクリックすると、フライアウトのツールにアクセスできます。フライアウトを開いてから、フライアウト矢印のあるツールボックス ボタンのいずれかにポインタを置くと、その他のフライアウトの内容を簡単に調べることができます。



デフォルトの作業領域では、整形ツールのフライアウト矢印をクリックすると、[整形ツールの編集] フライアウトが開きます。

ツールボックスのツールには、デフォルトでは表示されないものがあります。ツールボックスに表示するツールを選択することができます。

ツールを見つける

次の図は CorelDRAW のツールボックスのフライアウトすべてを示すもので、これによりツールをより簡単に見つけることができます。



ツールボックスの表示と非表示を切り替えるには、**[ウィンドウ]** ▸ **[ツールバー]** ▸ **[ツールボックス]** をクリックします。

ツールボックスのツールを表示/非表示にするには、**[素早くカスタマイズ]** ボタン をクリックして、対応するチェックボックスをオンまたはオフにします。詳しくは、890 ページの 「ツールボックスをカスタマイズする」。を参照してください。

CorelDRAW のツールボックスにあるツールは、次のとおりです。

選択ツール

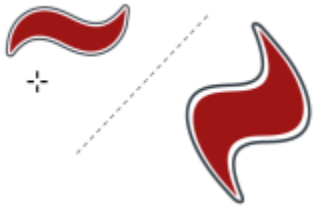
選択ツールでは、オブジェクトの選択、サイズ変更、斜変形、および回転が行えます。



フリーハンド選択ツールでは、フリーハンド選択範囲線を使用してオブジェクトを選択できます。



自由変形ツールでは、**自由回転**、**自由角度の反射**、**自由スケール**、**自由斜変形**の各ツールを使用して、オブジェクトを変形できます。

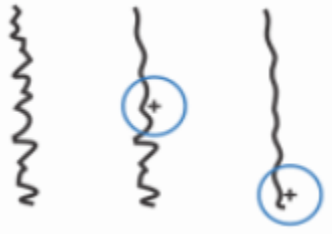


形状ツールの編集

整形ツールでは、オブジェクトの形状を編集できます。

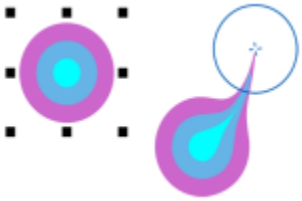


スムーズ化ツールでは、ギザギザのエッジを削除し、ノードの数を減らすことで、曲線オブジェクトをスムーズ化することができます。



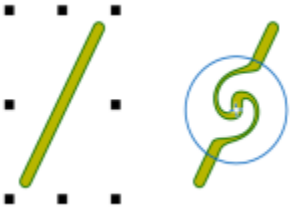


塗り付けツールでは、輪郭に沿って押し出しやくぼみを付けてオブジェクトを整形できます。



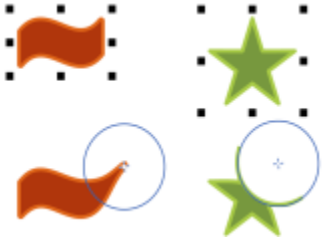


旋回ツールでは、オブジェクトのエッジに沿ってドラッグして、うず巻き効果を作成できます。





引き付けと反発ツールを使用して、ノードをカーソルに引き付けたりカーソルから反発させたりすることによりオブジェクトを整形できます。



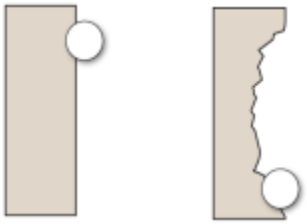


染み付けブラシ ツールでは、ベクトル オブジェクトを輪郭に沿ってドラッグすることにより、オブジェクトを歪曲させることができます。



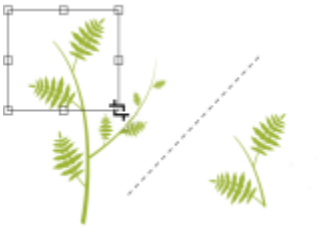


ラフ ブラシ ツールでは、ベクトル オブジェクトの輪郭に沿ってドラッグして、オブジェクトを歪ませることができます。

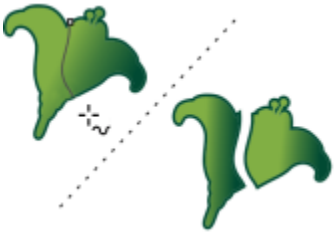


切り抜きツール

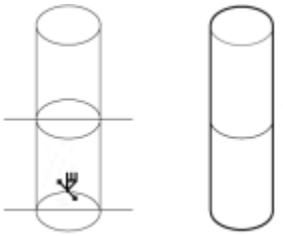
切り抜きツールでは、オブジェクトの不要な領域を削除できます。



ナイフ ツールでは、指定したパスに沿って、オブジェクト、オブジェクトのグループ、ビットマップをスライスできます。



仮想セグメントの削除ツールでは、交点の間にあるオブジェクトの一部を削除することができます。



消しゴム ツールでは、描画の一部を消すことができます。

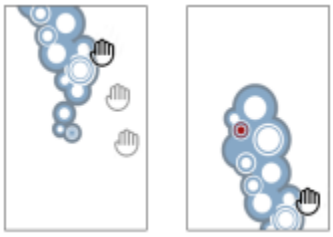


ズーム ツール

ズーム ツールでは、描画ウィンドウのズーム レベルを変更できます。



スクロール ツールでは、描画のどの部分を描画ウィンドウに表示するかを選択できます。

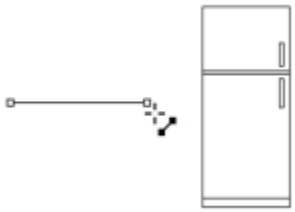


曲線ツール

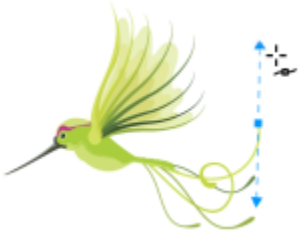
フリーハンド ツールでは、セグメントと曲線から成る 1 本の線を描くことができます。



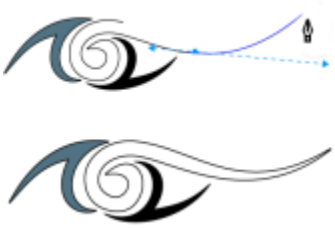
2 ポイント線ツールでは、2 ポイント直線セグメントを描くことができます。



ベジェ ツールでは、曲線を 1 セグメントずつ描くことができます。

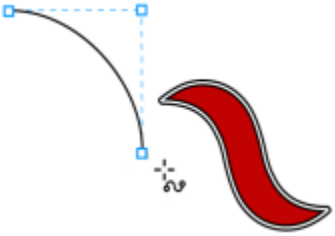


ペン ツールでは、曲線を 1 セグメントずつ描くことができます。



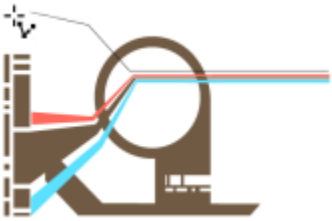


B スプライン ツールでは、曲線をセグメントに分割することなく成形するコントロール ポイントを設定して、曲線を描くことができます。





折れ線ツールでは、線と曲線をプレビュー モードで描くことができます。





3 ポイント曲線ツールでは、始点、終点、および中心点を指定して、曲線を描くことができます。



描画ツール

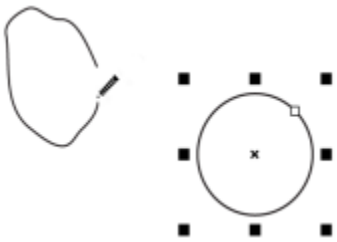


アート メディア ツールでは、**プリセット**、**ブラシ**、**スプレー**、**筆ペン**、**表現**の各ツールを使用できます。



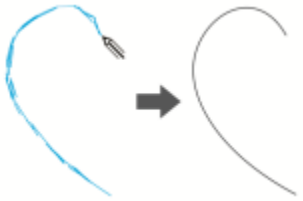


スマート描画ツールでは、フリーハンドのストロークを基本形やなめらかな曲線に変換します。





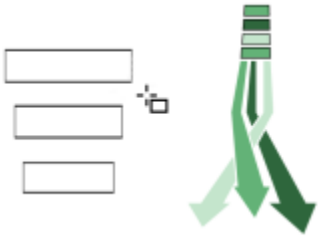
LiveSketch ツールでは、インテリジェントなストローク調整を使用して自然なスケッチを描画できます。



長方形ツール



長方形ツールでは、長方形と正方形を描くことができます。





3 ポイント長方形ツールでは、傾いた長方形を描くことができます。



楕円形ツール

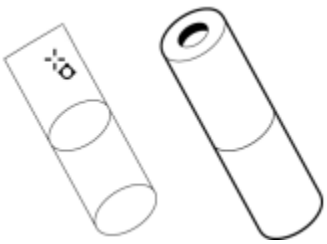


楕円形ツールでは、楕円と正円を描くことができます。





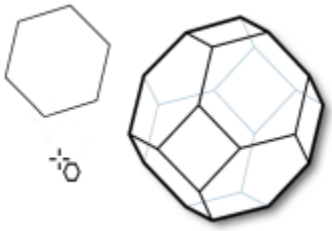
3 ポイント楕円形ツールでは、傾いた楕円形を描くことができます。



整形ツール



多角形ツールでは、多角形と星型を描くことができます。





星型ツールでは、完全な星型を描画できます。



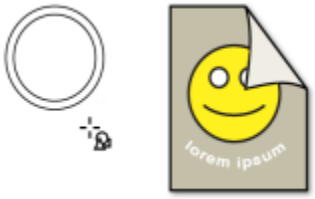


らせんツールでは、対称らせんと対数らせんを描くことができます。





一般的な形状ツールでは、六線星形、スマイル マーク、直角三角形など、基本的な図形を選択できます。



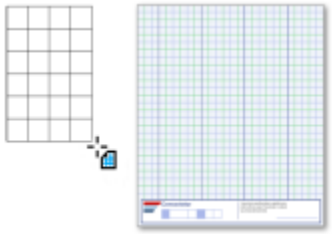


インパクト ツールを使用すると、コミックやモダンなイラストをヒントにしたスタイルのグラフィック効果を作成できます。





グラフ用紙ツールでは、グラフ用紙のようなグリッドラインを描くことができます。



テキスト ツール

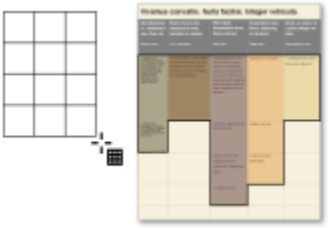


テキスト ツールでは、画面で文字を直接入力して、アート テキストや段落テキストを作成できます。





テーブル ツールでは、表の作成や編集が行えます。



寸法線ツール



平行寸法ツールでは、斜め寸法線を描くことができます。





水平または垂直寸法ツールでは、水平または垂直の寸法線を描くことができます。



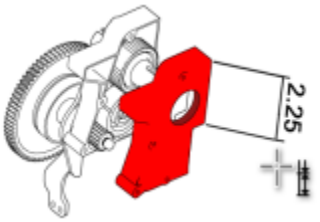


角度寸法線ツールでは、角度寸法線を描くことができます。



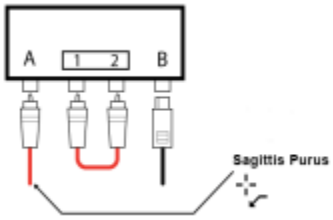


セグメント寸法線ツールでは、単一セグメントまたは複数セグメントの終点ノード間の距離を表示できます。





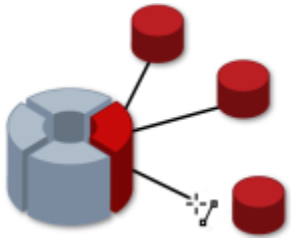
3 ポイント コールアウト ツールでは、2つのセグメントを持つ引き出し線でコールアウトを描くことができます。



コネクタ ツール

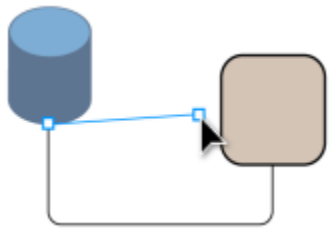


コネクタ ツールでは、直線、直角、角丸の直角コネクタ ラインを描画することができます。





アンカーの編集ツールでは、コネクタ ライン アンカー ポイントを変更できます。



効果ツール

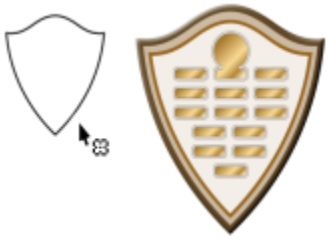


ドロップ シャドウ ツールでは、オブジェクトにドロップ シャドウを適用できます。



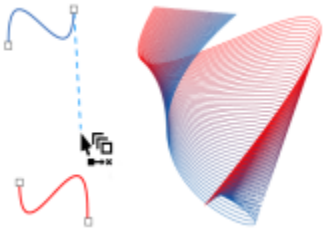


等高線ツールでは、オブジェクトに等高線を適用できます。





ブレンド ツールでは、2 つのオブジェクトをブレンドします。





歪曲ツールでは、オブジェクトにプッシュ/プル歪曲、ジッパー歪曲、またはツイスト歪曲を適用できます。





エンベロープ ツールでは、エンベロープのノードをドラッグして、オブジェクトを整形できます。





押し出しツールでは、オブジェクトに 3 次元効果を適用できます。





ブロック影ツールでは、オブジェクトやテキストに均一なベクトル影を加えることができます。



透明ツール



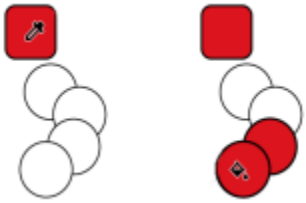
透明ツールでは、オブジェクトに透明を適用できます。



スポイト ツール

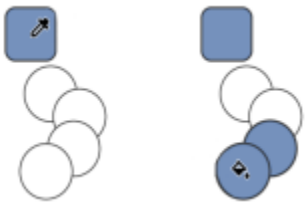


カラー スポイト ツールでは、描画ウィンドウ内のオブジェクトから塗りつぶしを選択できます。





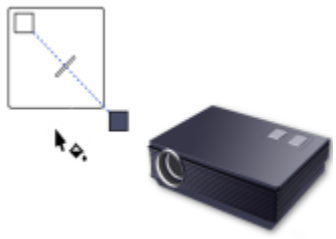
属性スポイト ツールでは、描画ウィンドウ内のオブジェクトからオブジェクトのプロパティ (塗りつぶし、線の太さ、サイズ、効果など) を選択してコピーできます。



塗りつぶしツール

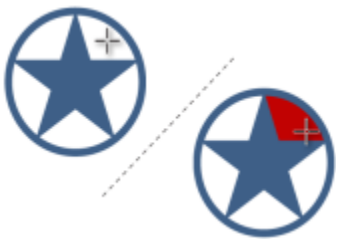


インタラクティブ塗りつぶしツールでは、さまざまな塗りつぶしを適用できます。



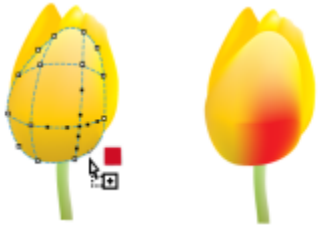


スマート塗りつぶしツールでは、囲まれた領域からオブジェクトを作成し、作成したオブジェクトに塗りつぶしを適用できます。





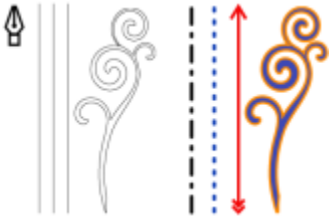
メッシュ塗りつぶしツールでは、オブジェクトにメッシュ グリッドを適用できます。



輪郭ツール[りんかくつーる]



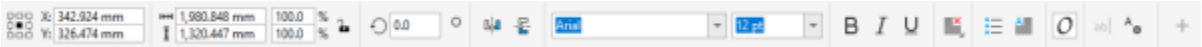
輪郭ツールでは、 **[輪郭ペン]** ダイアログ ボックスと **[輪郭の色]** ダイアログ ボックスなどのアイテムに簡単にアクセスできるフライアウトを開きます。このツールは、デフォルトではツールボックスに表示されません。表示する方法について詳しくは、890 ページの 「ツールボックスをカスタマイズするには」。を参照してください。



プロパティ バー

プロパティ バーには、アクティブなツールや現在のタスクに関連する、最も頻繁に使用する機能が表示されます。ツールバーと似ていますが、表示される内容はツールやタスクによって異なります。

たとえば、ツールボックスで**テキスト** ツールをクリックすると、プロパティ バーにはテキスト関連のコマンドが表示されます。以下の例では、プロパティ バーに、テキストのフォーマット、整列、および編集用のツールが表示されています。



必要に応じて、プロパティ バーの内容と位置をカスタマイズすることができます。詳しくは、891 ページの 「プロパティ バーをカスタマイズする」。を参照してください。



プロパティ バーの表示と非表示を切り替えるには、**[ウィンドウ]** ▸ **[ツールバー]** ▸ **[プロパティ バー]** をクリックします。

プロパティ バーのコントロールを表示/非表示にするには、**[素早くカスタマイズ]** ボタン をクリックして、対応するチェック ボックスをオンまたはオフにします。

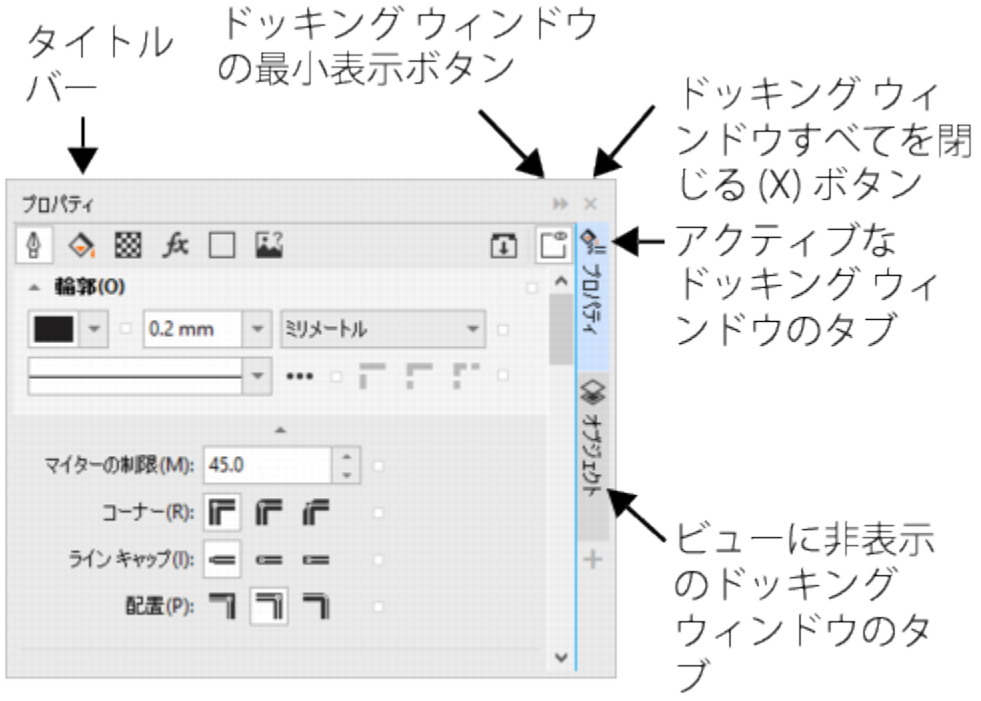
ドッキング ウィンドウ

ドッキング ウィンドウには、ダイアログ ボックスと同じように、コマンド ボタン、オプション、リスト ボックスなどのコントロールが表示されます。ただし、ダイアログ ボックスとは異なり、ドッキング ウィンドウはドキュメントで作業しているときに開いたままにしておけるので、手軽にコマンドを使用して、さまざまな効果を試すことができます。ドッキング ウィンドウには、他のグラフィック プログラムのパレットと同様の機能があります。

ドッキング ウィンドウは、固定することも移動することもできます。ドッキング ウィンドウを固定すると、アプリケーション ウィンドウ、ツールバー、パレットの端に結合します。ドッキング ウィンドウを切り離すと、作業領域要素から離れます。複数のドッキ

ング ウィンドウを開くと、通常はネストして表示され、1 つのドッキング ウィンドウだけが完全に表示されます。ドッキング ウィンドウのタブをクリックして、表示されていないドッキング ウィンドウを表示できます。

ドッキング ウィンドウを移動したり、最小表示にしたりして画面のスペースを節約できます。



ドッキング ウィンドウの例。［プロパティ］ ドッキング ウィンドウ を開き、描画ウィンドウ内のオブジェクトをクリックすると、オブジェクトのプロパティを変更するさまざまなオプションにアクセスすることができます。



この例では、 [プロパティ] および [オブジェクト] ドッキング ウィンドウが固定されてネストされています。 [変形] ドッキング ウィンドウはフローティングの状態です。

ドッキング ウィンドウを開くには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** をクリックし、ドッキング ウィンドウをクリックします。

ドッキング ウィンドウを開く/閉じるには、ドッキング ウィンドウの右側にある **[素早くカスタマイズ]** ボタン をクリックして、対応するチェック ボックスをオンまたはオフにすることもできます。

タイトル バーの **X** ボタンをクリックして、ドッキング ウィンドウを閉じることもできます。タイトル バーの **X** ボタンをクリックすると、グループ内でネストされたすべてのドッキング ウィンドウが閉じます。特定のドッキング ウィンドウだけを閉じるには、ドッキング ウィンドウの **X** ボタンをクリックします。

ドッキング ウィンドウを移動するには

目的	作業手順
ドッキング ウィンドウ	ドッキング ウィンドウのタブを、別の場所にドラッグします。

複数のネストされたドッキング ウィンドウ	アクティブなドッキング ウィンドウのタイトル バーを新しい位置にドラッグします。

切り離されたドッキング ウィンドウを固定するには

- ドッキング ウィンドウのタイトル バーまたはタブを描画ウィンドウの端にドラッグし、端に沿ってポインタを合わせます。ドッキング ウィンドウの位置を示すグレーのプレビューが表示されたら、マウス ボタンを離します。

ドッキング ウィンドウを最小表示にするには

- ドッキング ウィンドウのタイトルバーの **[ドッキング ウィンドウの最小表示]** ボタン ▶▶ をクリックします。

ドッキング ウィンドウを拡張するには、ドッキング ウィンドウのタブをクリックします。

ステータス バー

ステータス バーには、選択したオブジェクトに関する情報 (カラー、塗りつぶしの種類、輪郭、カーソル位置、関連するコマンドなど) が表示されます。また、ドキュメントのカラー プロファイルやカラー校正ステータスなどのドキュメントのカラー情報を表示します。



ステータス バーの塗りつぶしアイコン や輪郭アイコン をクリックすると、選択したオブジェクトの塗りつぶしや輪郭を編集できます。

ステータス バーの内容と外観のカスタマイズについて詳しくは、892 ページの 「ステータス バーをカスタマイズする 」を参照してください。

ステータス バーを隠すには

- ステータス バーを非表示にするには、**[ウィンドウ]** ▸ **[ツールバー]** ▸ **[ステータス バー]** をクリックします。

作業領域を選択する

CorelDRAW には生産性を上げるためにデザインされた作業領域のコレクションがあります。作業領域とは、アプリケーションを開くときにコマンド バー、コマンド、およびボタンをどのように配置するかを指定する作業環境の設定状態をさします。作業領域は、**Welcome スクリーン**から選択できます。また、アプリケーションから異なる作業領域に切り替えることもできます。

CorelDRAW の特別な作業領域は、レイアウト作業やイラストなどの、特定のワークフローまたはタスクに基づいて構成されます。これにより、頻繁に使用するツールへのアクセスがより簡単になります。

次の表では利用可能な作業領域を説明しています。

作業領域	説明
ライト	この作業領域では、CorelDRAW で最も一般的に使用されるツールと機能へのアクセスがより容易になります。CorelDRAW の初心者の場合、ライト作業領域は理想的な作業領域です。

作業領域	説明
Default	この作業領域は、ツールとコントロールをより直感的な配置にするために再設計されました。この作業領域は、他のベクトル グラフィック ソフトウェアの使用経験があるユーザーや、CorelDRAW に精通したユーザーに最適です。 ヘルプのトピックは、デフォルト作業領域に基づいて記述されています。
タッチ	タッチ作業領域はタッチ対応デバイスに最適化されており、フィールド ワークやスケッチ操作に最適です。マウスやキーボードを必要とせずに、タッチ、ダイヤル、スタイラスを使用してさまざまなタスクを完了できます。
イラスト	この作業領域は、ブック カバーのデザイン、雑誌広告、ストーリーボード、およびその他のイラストの作成を、より直感的で効率的に行えるよう設計されています。
ページ レイアウト	この作業領域は、グラフィックやテキスト オブジェクトの配置に対して最適化されるので、名刺、ブランドの資料、製品パッケージ、またはパンフレットやニュースレターなどの複数ページから成るドキュメントついて魅力的なレイアウトを作成できます。
Adobe Illustrator	CorelDRAW の機能を Adobe Illustrator の機能と同様の場所に配置して、Adobe Illustrator の作業領域をシミュレートします。この作業領域は、最近 Adobe Illustrator から CorelDRAW に切り替えたばかりで、CorelDRAW の作業領域に慣れていないユーザーに役立ちます。

固有のワークフローがある場合、特定のニーズに対して最適なカスタム作業領域を作成できます。詳しくは、880 ページの 「作業領域を作成する」。を参照してください。

作業領域を選択するには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[作業領域]** をクリックし、利用可能な作業領域を 1 つ選択します。



Welcome スクリーン、または **［作業領域］** ダイアログ ボックス（**[ツール]** ▸ **［オプション］** ▸ **［作業領域］**）から作業領域を選択することもできます。



創作ツールとコンテンツ

無料ツールをダウンロードしたり、アプリ・プラグイン・コンテンツ パックを購入したりして、創作ツールを拡張することができます。ローカルまたはネットワーク フォルダ内、またはポータブル デバイス上にあるベクトル や ビットマップ（または「ラスタ」）イメージなどのコンテンツを検索したり管理したりすることもできます。必要なコンテンツを検索したら、プロジェクトにそれを挿入したり、関連するアプリケーションでそれを開いたりすることができます。

CorelDRAW は、Windows が提供する検索機能と完全に統合されています。デフォルトでは、Windows サーチで索引付けするように設定されているすべての場所が検索されます。Windows サーチの索引オプションを変更する方法については、Windows ヘルプを参照してください。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 89 の 「コンテンツの種類」。
- ページ 91 の 「コンテンツの場所を変更する」。
- ページ 91 の 「アプリケーション、プラグイン、コンテンツを入手する」。
- ページ 92 の 「[CONNECT コンテンツ] ドッキング ウィンドウでイメージを検索する」。
- ページ 95 の 「[CONNECT コンテンツ] ドッキング ウィンドウでイメージを使用して管理する」。
- ページ 97 の 「CONNECT ブラウザ」。
- ページ 100 の 「CONNECT ブラウザでコンテンツを検索する」。
- ページ 102 の 「CoNNECT ブラウザでコンテンツを表示する」。
- ページ 103 の 「CONNECT ブラウザのコンテンツを使用する」。
- ページ 106 の 「[トレイ] ドッキング ウィンドウでコンテンツを管理する」。
- ページ 107 の 「OneDrive とトレイを同期する」。

コンテンツの種類

コンテンツの種類には、イメージ（ベクトル および ビットマップ グラフィック）、塗りつぶし（グラデーション、ビットマップ パターン、ベクトル パターン）、フォント、イメージ リスト、パレット、フォト フレーム、テンプレートがあります。塗りつぶしに関する詳細は、419 ページの 「塗りつぶしや透明を検索および表示する」。を参照してください。テンプレートに関する詳細は、584 ページの 「テンプレートを検索する」。を参照してください。フォントに関する詳細は、Corel Font Manager Help または 560 ページの 「さらに多くのフォントを取得する」。を参照してください。

ローカルおよびネットワーク フォルダ内、およびポータブル デバイス内に保存されているベクトルおよびビットマップ グラフィックを検索するには、[CONNECT コンテンツ] ドッキング ウィンドウを使用します。Flickr 上のイメージの検索、コンテンツの OneDrive との同期、ウェブサイト上で使用するイメージすべてのダウンロードを行うには、 [CONNECT ブラウザ] ドッキング ウィンドウを使用します。

サンプルのベクトル イメージ



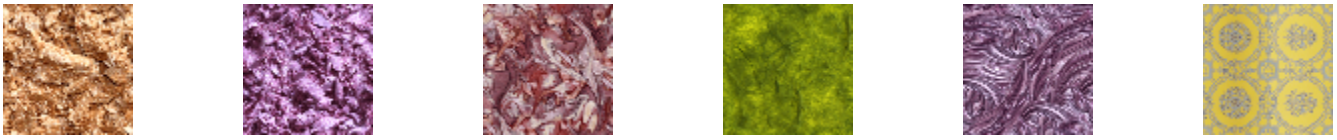
サンプルのビットマップ イメージ



サンプルのベクトル パターン



サンプルのビットマップ パターン



サンプル フォト フレーム



サンプル イメージ リスト



コンテンツの場所を変更する

イメージ、塗りつぶし、フォント、イメージ リスト、フォト フレーム、 トレイ、 テンプレートは、**Documents¥Corel¥Corel Content¥[Content Type]** フォルダに保存されます。.これらのコンテンツ ファイルの一部またはすべての場所は、別のフォルダを指定することで変更できます。たとえば、テンプレートとフォントを別の場所に保存しつつ、他のコンテンツ ファイルについては **Documents¥Corel¥Corel Content** フォルダのままにしておくことができます。

コンテンツの場所を変更する場合は、コンテンツ ファイルを以前の場所から新しい場所に移動することを選択できます。

[グローバル オプション] ダイアログ ボックスで、個々または複数のコンテンツの場所をリセットしてデフォルト フォルダに戻すことができます。または、**F8** キーを押しながらアプリケーションを起動して、アプリケーションをデフォルト設定にリセットすることで、すべてのコンテンツの場所をリセットできます。この方法の場合、カスタムの場所に保存されているファイルはすべてそのまま残ります。カスタムのコンテンツの場所を復元するには、該当するフォルダを再度指定する必要があります。

コンテンツの場所を変更するには

1. **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[グローバル]** をクリックします。
2. **[ファイルの場所]**をクリックします。
3. 変更したい場所をクリックし、**[編集]** をクリックします。
4. **[フォルダを選択]** ダイアログ ボックスで、使用するフォルダに移動します。
   古い場所に保存されているコンテンツ ファイルを新しいフォルダに移動する場合は、**[コンテンツの移動]** ダイアログ ボックスで **[はい]** をクリックします。

可能な操作

1 種類のコンテンツの場所をリセットする	コンテンツの種類の名前をクリックし、**[リセット]** をクリックします。
複数の種類のコンテンツの場所をリセットする	**Ctrl** キーを押しながら複数のコンテンツの種類をクリックし、**[リセット]** をクリックします。

アプリケーション、プラグイン、コンテンツを入手する

[追加] ダイアログ ボックスでは、アプリやプラグインはもちろん、塗りつぶしパックやフォント パックなどの創作ツールやコンテンツをCorelDRAW内で直接ダウンロードできます。.候補は、新しいアイテムが利用可能になると更新されます。アイテムには、無料のものと有料のものがあります。

こうしたアプリケーションやプラグインは、いずれもインストールする必要があります。



アプリケーションまたはプラグインをアンインストールするには、オペレーティング システムのコントロール パネルを使用します。

AfterShot 3 HDR

Corel® AfterShot™ 3 HDR では、RAW または JPEG 形式の写真に対する補正や調整を簡単に行なうことができ、バッチ処理ツールを使用して何千枚という写真に調整をまとめて適用できます。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。Corel AfterShot 3 HDR は CorelDRAW から直接無料でダウンロードし、プロ レベルの写真編集を短期間で習得できます。より強力な写真管理機能や写真編集機能を使用したい場合は、**[追加]** ダイアログ ボックスで AfterShot Pro の最新版にアップグレードできます。

購入したアイテムの復元

創作ツールを購入した後は、その名前の横にチェック マークが表示されます。スイートを再インストールする場合や別のコンピュータにスイートをインストールする場合は、購入したアイテムを復元できます。購入したアイテムは、[追加] ダイアログ ボックスに表示されるので、それらのアイテムをダウンロードしたり再インストールしたりすることができます。

[追加] ダイアログ ボックスにアクセスするには

- 標準ツールバーの **[起動]** ボタンをクリックし、**[追加]** をクリックします。

AfterShot 3 HDR をダウンロードするには

- 標準ツールバーの **[起動]** ボタンをクリックし、[AfterShot 3 HDR] をクリックします。



AfterShot 3 HDR のダウンロードが終わると、標準ツールバーの **[起動]** ボタンで起動できるようになります。

AfterShot 3 HDR の使い方についての詳細は、アプリケーションを起動し、**F1** キーを押してヘルプにアクセスしてください。

アプリケーションまたはプラグインにアクセスするには

- 標準ツールバーの **[起動]** ボタンをクリックし、使用するアプリケーション、またはプラグインをクリックします。

購入したアイテムを復元するには

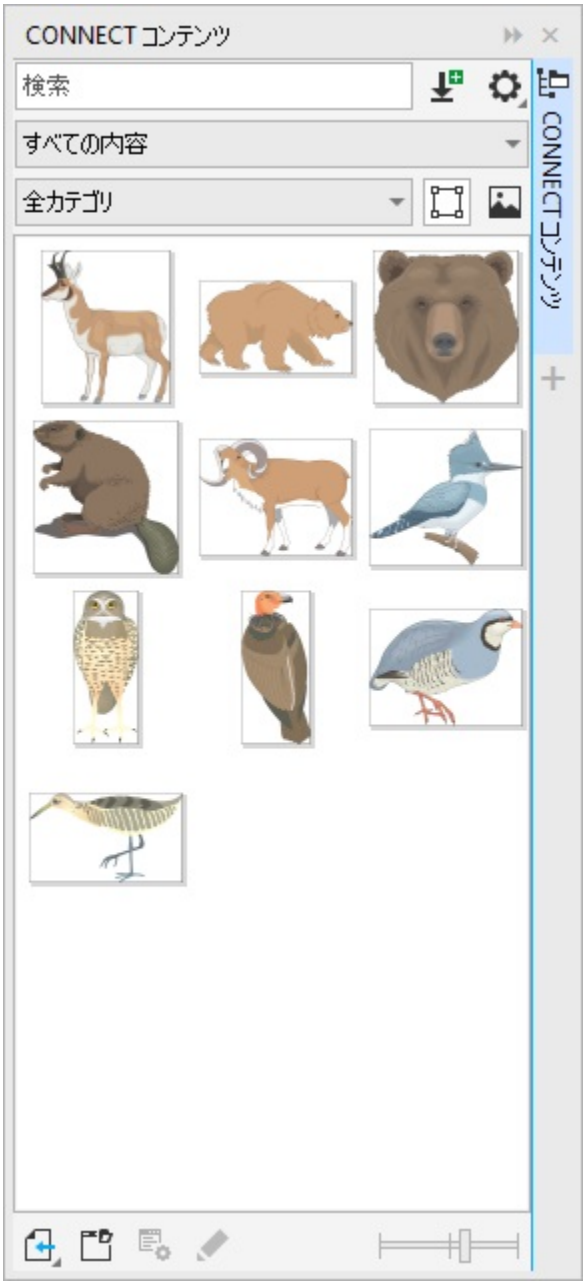
1. **[ヘルプ]** ▸ **[購入したアイテムの復元]** をクリックします。
2. 表示されるダイアログ ボックスで、購入時に使用した電子メール アドレスを入力し、**[続行]** をクリックします。
   購入済みアイテムのリストが表示されます。
3. **[閉じる]** をクリックします。
   [追加] ダイアログ ボックスに表示されるアイテム リストが更新され、購入済みのアイテムが表示されます。
4. 必要なアイテムをダウンロードします。

[CONNECT コンテンツ] ドッキング ウィンドウでイメージを検索する

[CONNECT コンテンツ] ドッキング ウィンドウ (**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[CONNECT コンテンツ]**) では、ローカルまたはネットワーク フォルダおよびポータブル デバイスでベクトルとビットマップを検索して参照できます。必要なイメージが見つかったら、プロジェクトに追加することができます。詳しくは、95 ページの 「[CONNECT コンテンツ] ドッキング ウィンドウでイメージを使用して管理する」。を参照してください。

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。

Documents¥Corel¥Corel Content¥Images フォルダ以外のローカル フォルダに保存したイメージにアクセスするには、それらのフォルダにリンク（エイリアス）を作成します。エイリアスは他にも、共有ネットワーク上の場所や、USB フラッシュ ドライブやポータブル ハード ドライブのような 2 次ストレージ デバイスに保存されたイメージへのアクセスに使用できます。



ファイル名、タイトル、またはイメージに関連したタグなどで検索できます。たとえば、テキスト フィールドに「tree」と入力すると、一致しないファイルがすべて自動的にフィルタリングされ、ファイル名、タイトル、またはタグに「tree」という単語が含まれているファイルだけが表示されます。

コンテンツのソース（例：特定のフォルダの場所）やカテゴリ（例：自然）を選択して、検索結果を絞り込むことができます。お気に入りや最も最近使用したイメージのリストを表示したり、名前や作成・変更された日付ごとにイメージを並べ替えたりすることもできます。

デフォルトでは、**Documents¥Corel¥Corel Content¥Images** フォルダに保存されている **すべてのコンテンツ** ライブラリ全体を参照して検索します。一度に 1 つのフォルダやリストを検索および参照することもできます。

イメージが含まれるフォルダをコンピュータにコピーした後、オペレーティング システムによるフォルダのインデックス処理に時間がかかることがあります。このようなフォルダに含まれるコンテンツを短時間で表示、参照、検索できるようにするには、フォルダのインデックスを作り直す必要がある場合があります。

サムネールのサイズを大きくしたり、サムネールのサイズを小さくして一度にたくさんの検索結果を表示させたりすることができます。

イメージの検索、絞り込み、並べ替えを行うには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[CONNECT コンテンツ]** をクリックします。
2 **[検索]** ボックスに語句を入力し、 **Enter** キーを押します。
検索条件に一致するサムネールが表示ペインに表示されます。
利用可能なコンテンツすべてを検索・参照するには、**[コンテンツ ソースを選択]** リスト ボックスから**[すべてのコンテンツ** を選択します。

可能な操作

イメージを絞り込む	**[コンテンツ ソースを選択]** リスト ボックスで、 **[すべてのコンテンツ]** ではなくアイテムを選択します。**[コンテンツの絞り込み]** リスト ボックスからカテゴリを選択します。 クリップアートやベクトル グラフィックのみを表示するには、**[ベクトル イメージを表示]** ボタン をクリックします。 写真やその他のビットマップのみを表示するには、**[ラスタ イメージを表示]** ボタン をクリックします。
最近使用したイメージを表示する	**[コンテンツ ソースを選択]** リスト ボックスで **[最近使用したファイル]** を選択します。
お気に入りのイメージを表示する	**[コンテンツ ソースを選択]** リスト ボックスで **[お気に入り]** を選択します。コンテンツをお気に入りとマークする方法については、96 ページの 「イメージのプロパティのタグ付け、削除、編集を行うには 」を参照してください。
イメージを並べ替える	**[フォルダまたはエイリアスのオプション]** ボタン をクリックして、次のいずれかを選択します。 • **[名前で並べ替え]** では、テンプレートがファイル名でアルファベット順に並べ替えられます。 • **[作成日で並び替え]** では、イメージが作成日の新しい順に並べ替えられます。 • **[最後の変更日で並び替え]** では、イメージが変更日の新しい順に並べ替えられます。 **[お気に入り]** リストのイメージは、お気に入りとしてマークされた日付の順に自動で並べ替えら、**[お気に入り]** に追加された最も新しいイメージが先頭に表示されます。 **[最近使用したファイル]** リストのイメージは使用日の順に自動で並べ替えられ、最後に使用されたイメージが先頭に表示されます。
[すべてのコンテンツ] ライブラリに含まれている全アイテムを参照または検索する	**[コンテンツ ソースを選択]** リスト ボックスで **[すべてのコンテンツ]** を選択します。**[フォルダまたはエイリアスのオプション]**

可能な操作	
	ボタン  をクリックし、**[再帰参照]** コマンドがオンになっていることを確認します。
フォルダのインデックスを再作成する	**[フォルダまたはエイリアスのオプション]** ボタン  をクリックして、**[フォルダの再インデックス]**をクリックします。

イメージ パックを新たにダウンロードして追加するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[CONNECT コンテンツ]** をクリックします。
2. **[追加]** ボタンをクリックします。
3. **[追加]** ダイアログ ボックスで、必要なイメージ パックをクリックします。
4. 次のいずれかの操作を実行します。
   - **[いますぐ購入]** をクリックし、画面の説明に従って、アイテムを購入します。
   - 製品またはサブスクリプションにアイテムがある場合は、**[ダウンロード]** をクリックします。

イメージがある場所へのエイリアスを追加するには

1. **[CONNECT コンテンツ]** ドッキング ウィンドウで **[コンテンツ ソースを選択]** リスト ボックスを開き、**[新規追加]**をクリックします。
2. **[エイリアスの作成]** をクリックします。
3. **[コンテンツ ライブラリの検索]** ダイアログ ボックスで、必要なフォルダまたは場所を参照します。
4. **[フォルダを選択]** をクリックします。
   すぐにイメージが表示されない場合は、**[フォルダまたはエイリアスのオプション]** ボタンをクリックして、 **、[フォルダの再インデックス]** をクリックします。

イメージのファイル名と場所を表示するには

- ポインタをサムネールの上に移動させます。

イメージ サムネールのサイズを調整するには

- **[サムネール サイズ]** スライダを調整します。

[CONNECT コンテンツ] ドッキング ウィンドウでイメージを使用して管理する

必要なベクトルまたはビットマップ イメージを見つけたら、そのイメージを埋め込みオブジェクトまたはリンク オブジェクトとしてプロジェクトに配置することができます。ベクトル グラフィックを挿入する場合、ページを基準とした元の位置にベクトル グラフィックを配置します。

ローカル パックやエイリアス (ローカル フォルダ、ネットワークの場所、2 次ストレージ デバイスへのリンク) のリストを管理できます。たとえば、ローカル パックやエイリアスの名前を変更したり、エイリアスをリストから削除したりできます。フォルダが削除されてエイリアスが機能しない場合は、別の場所を参照してリンクを復元することができます。

気に入ったイメージをお気に入りとしてマークしておくと、簡単に見つけられます。また、イメージのプロパティの表示や変更もできます。たとえば、タイトルの変更、新しいタグの追加や既存のタグの削除を行えます。不要になったイメージは削除できます。

アクティブなドキュメントにコンテンツを挿入するには

1. **[CONNECT コンテンツ]** ドッキング ウィンドウでサムネールをクリックします。

2 **[インポート]** ボタン をクリックし、次のコマンドのいずれかを選択します。

- **[インポート してリンク]** ― リンク オブジェクトとしてファイルを挿入します
- [元の位置に**インポート**] ― ベクトル グラフィックを、ページを基準とした元の作成位置に配置できます。グラフィックは埋め込みオブジェクトとして配置されます。
- **[インポート]** ― 埋め込みオブジェクトとしてフィアルを挿入します

3 画面に表示される指示に従って操作を行います。

また、表示ペインからアクティブなドキュメントにファイルをドラッグすると、ファイルをアクティブなドキュメントに挿入できます。

表示ペインのファイルを右クリックして、 **[インポート** コマンドを選択し、ファイルをアクティブなドキュメントに挿入することもできます。

イメージを開いて編集するには

1 **[CONNECT コンテンツ]** ドッキング ウィンドウでサムネールをクリックします。

2 **[編集]** ボタン をクリックします。

関連するアプリケーションでファイルが開きます。

[CONNECT コンテンツ] ドッキング ウィンドウでフォルダやエイリアスのリストを更新するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[CONNECT コンテンツ]** をクリックします。

2 **[すべてのコンテンツ]** の **[コンテンツ ソースを選択]** リスト ボックスからコンテンツ フォルダまたはエイリアスを選択します。

3 **[フォルダまたはエイリアスのオプション]** ボタン をクリックし、次の表からいずれかのタスクを実行します。

目的	作業手順
コンテンツ パックまたはエイリアスの名前を変更する	**[名前の変更]** をクリックし、**[名前の変更]** ダイアログ ボックスの **[名前]** ボックスに名前を入力します。
移動したフォルダまたは名前が変更されたフォルダを参照する	**[参照]** をクリックし、イメージのあるフォルダへ移動します。
リストからエイリアスを削除する	**[削除]** をクリックします。
Windows エクスプローラーでコンテンツ パックまたはエイリアスを開く	**[フォルダの場所を開く]** をクリックします。

イメージのプロパティのタグ付け、削除、編集を行うには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[CONNECT コンテンツ]** をクリックします。

2 次の表からいずれかの作業を実行します。

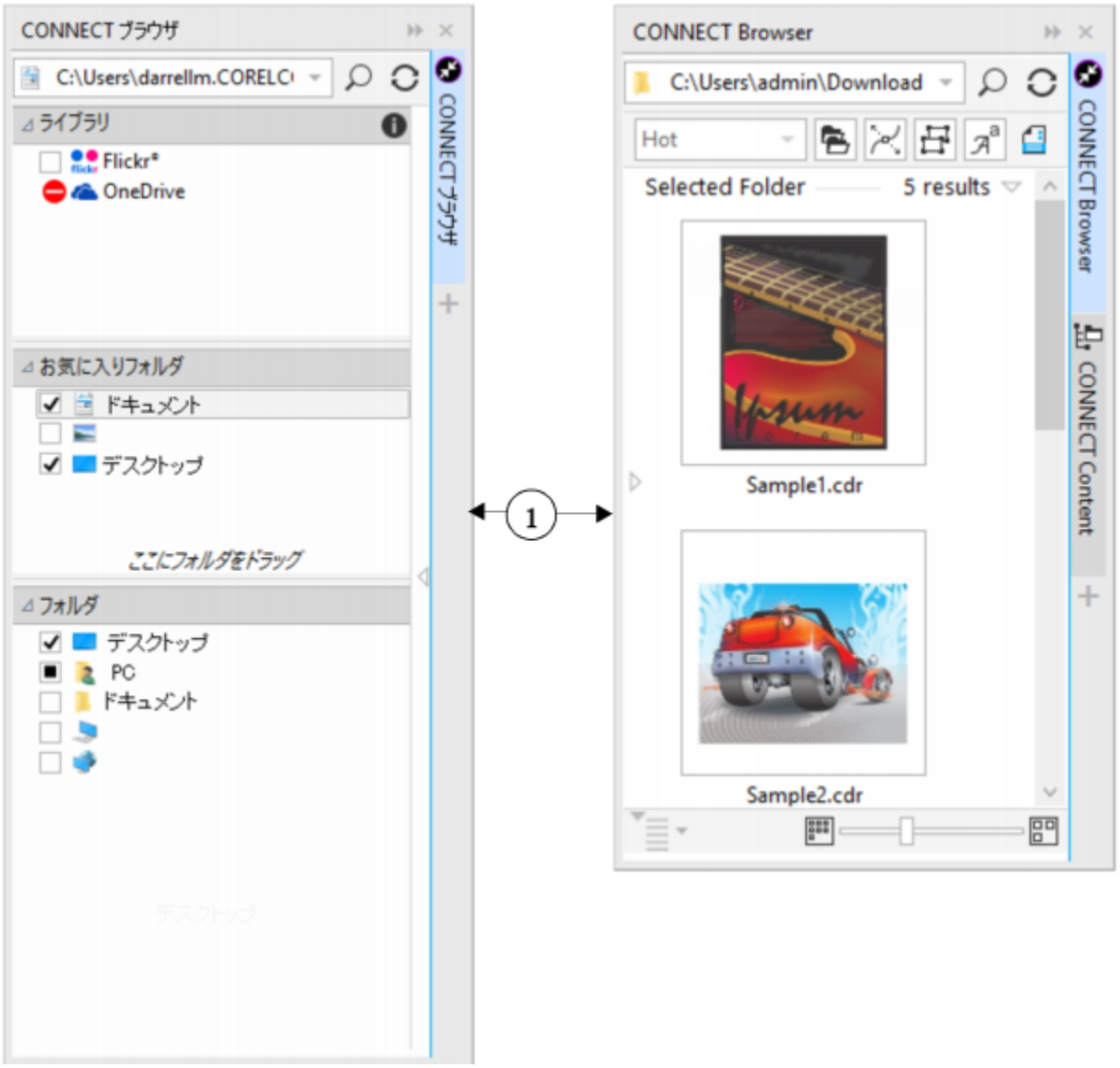
目的	作業手順
イメージをお気に入りにマークする	サムネールを右クリックし、**[お気に入り]** をクリックします。

目的	作業手順
イメージ プロパティを編集する	サムネールを右クリックし、**[プロパティ]** をクリックします。**[プロパティ]** ダイアログ ボックスで、次のいずれかを行います。 • **[言語]** リスト ボックスで言語を選択します。 • **[タイトル]** ボックスに新しい名前を入力します。 • **[カテゴリ]** リスト ボックスからカテゴリを選択して、イメージを分類します。 • カスタム カテゴリを割り当てるには、**[カテゴリ]** リストボックスの **[新規カテゴリ]** を選択し、ボックスにカテゴリ名を入力します。 • タグは **[タグ]** ボックスで追加または削除します。
ローカル ライブラリからファイルを削除する	サムネールを右クリックし、**[削除]** をクリックします。

CONNECT ブラウザ

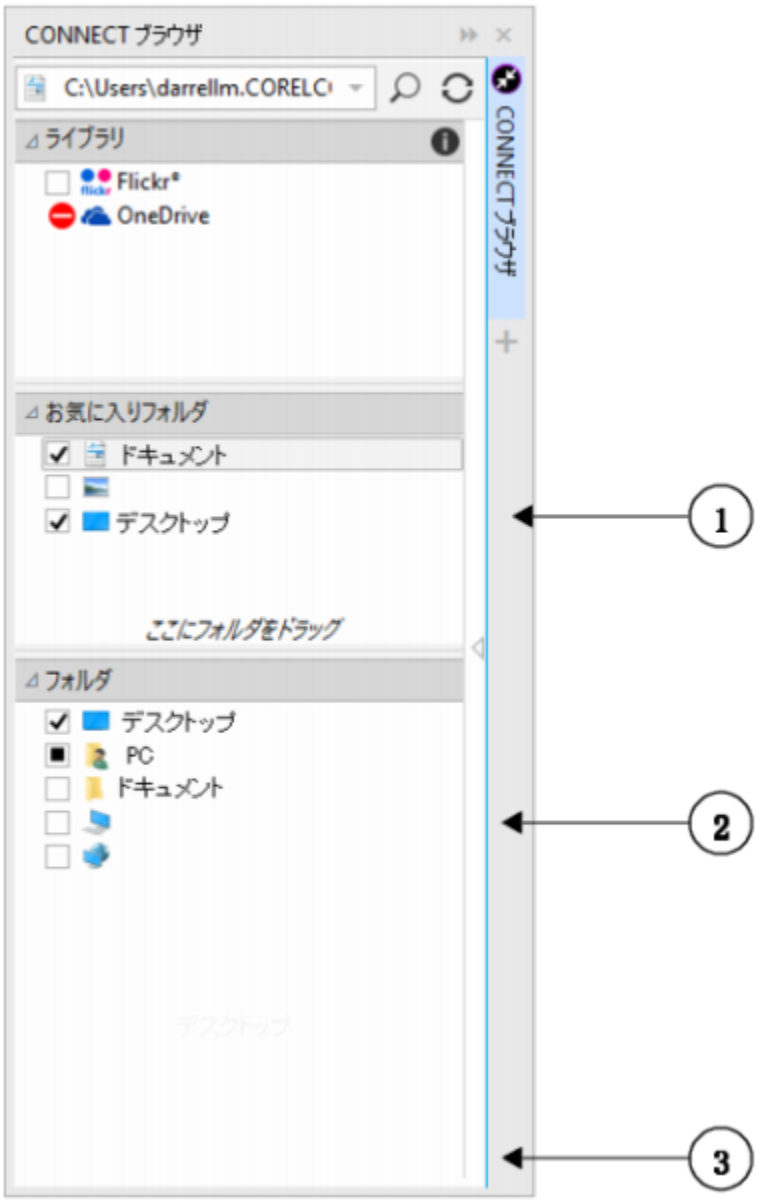
[CONNECT ブラウザ] では、コンテンツの参照や検索ができます。後で使用するためにコンテンツを保存するには、**[トレイ]** ドッキング ウィンドウを使用します。

[CONNECT ブラウザ] には単一ペインとフルビューの 2 つの表示モードがあります。フル ビューでは、すべてのペインが表示されます。単一ペイン ビューには、表示ペインか、**ライブラリ**、**お気に入りフォルダ**、および **フォルダ** ペインが表示されます。ドッキング ウィンドウのサイズを変更して、すべてのペインを表示するか、表示ペインと **[ライブラリ]**、**[お気に入りフォルダ]**、および **[フォルダ]** ペインの表示/非表示を切り替えることができます。



表示ペイン が非表示 (左) およびナビゲーション ペインが非表示 (右) の [CONNECT ブラウザ] 。ペインの表示/非表示を切り替えるには、切り替え矢印 (1) をクリックします。ドッキング ウィンドウをサイズ変更して、両方のペインを表示します。

個々のペインのサイズや表示はカスタマイズできます。



グラブ領域 (1, 2, 3) によりペインのサイズを変更できます。

[お気に入りフォルダ] ペインを使用して、よく使用するフォルダへのショートカットを作成できます。**[お気に入りフォルダ]** ペインに場所を追加したり、削除することができます。

[CONNECT ブラウザ] および [トレイ] ドッキング ウィンドウの表示/非表示を切り替えるには

目的	作業手順
[CONNECT ブラウザ] ドッキング ウィンドウを表示/非表示にする	**[ウィンドウ]** ▸ **ドッキング ウィンドウ** ▸ **[CONNECT ブラウザ]** をクリックします。

目的	作業手順
[トレイ] ドッキング ウィンドウの表示/非表示を切り替える	**[ウィンドウ]** ▸ **ドッキング ウィンドウ** ▸ **[トレイ]** をクリックします。

ペインのサイズを変更するには

- ペインのグラブ領域にマウスのポインタを置いて、ポインタが 2 方向矢印に変わったら、ペインの端をドラッグします。

ペインの表示/非表示を切り替えるには

- 矢印をクリックして、ペインの表示と非表示を切り替えます。

[お気に入りフォルダ] ペインに場所を追加するには

- **ライブラリ** ペイン、**フォルダ** ペインまたは表示中のペインからフォルダを**お気に入りフォルダ** ペインにドラッグします。



[お気に入りフォルダ] ペインに場所を追加するには、**[ライブラリ]** または **[フォルダ]** ペインでフォルダを右クリックして、**[お気に入りに追加]** をクリックする方法もあります。

お気に入りペインから場所を削除するには

- **[お気に入りフォルダ]** ペインで場所を右クリックして、**[お気に入りから削除]** をクリックします。

CONNECT ブラウザでコンテンツを検索する

[CONNECT ブラウザ] では、コンテンツを参照したり、キーワードを使用してコンテンツを検索したりできます。

ご使用のコンピュータやローカル ネットワークで、1 つまたは複数の場所のコンテンツを参照および検索できます。Flickr ® でオンラインで参照および検索することもできます。オンライン上のイメージには、しばしば使用制限が付けられており、透かしマークが付けられていたり、低解像度の場合があります。このようなイメージの使用については、103 ページの 「CONNECT ブラウザのコンテンツを使用する」。を参照してください。

作業場所でインターネット アクセスが制限されている場合は、オンライン コンテンツを使用できません。

また、以前に表示したコンテンツに移動できます。

コンテンツを検索する

ファイルに関連付けられている名前、カテゴリ (たとえば、クリップアート、写真イメージ、フォントなど)、または参照情報 (たとえば、タグや注記など) によって検索することができます。**[検索とアドレス]** ボックスに語句を入力して検索を開始すると、一致するすべてのファイルがサムネール イメージとして表示ペインに表示されます。たとえば、「**flower**」と入力すると、アプリケーションは一致しないすべてのファイルを自動的に除去し、ファイルに割り当てられているファイル名、カテゴリ、またはタグに「**flower**」という単語が含まれているファイルだけを表示します。また、語句や複数の単語を入力したり、AND、NOT、OR などのブール演算子を使用して検索を微調整したりできます。たとえば、「**flowers AND sun**」と入力して、花と太陽のイメージを含むコンテンツを検索することができます。タグと参照情報の追加については、62 ページの 「描画情報を追加する/アクセスするには 」を参照してください。

ローカル コンテンツの検索速度を上げて、結果の精度を向上させるには、インデックスに場所を追加して Windows サーチのオプションを調整します。

Web アドレスを入力して、その Web ページ上のイメージをすべて検索することもできます。たとえば、「**www.corel.com**」と入力すると、Corel Web サイト上のイメージがすべて表示されます。

検索を微調整する

デフォルトでは、ベクトル グラフィック、ビットマップ、フォントなどの関連コンテンツがすべて検索されます。一部のコンテンツを除外することにより、検索結果を絞り込むことができます。たとえば、グラフィックを検索する場合は、ベクトル グラフィックのみ、またはビットマップのみを表示できます。プロジェクトのフォントを選択する必要がある場合は、フォントだけを表示できます。

検索範囲を拡大したり、検索をいつでもキャンセルできます。

コンテンツを参照、検索する

1 **[ウィンドウ]** ▸ **ドッキング ウィンドウ** ▸ **[CONNECT ブラウザ]** をクリックします。
2 次のいずれかのペインの場所をクリックします。
- **ライブラリ** ― ローカル コンテンツを参照・検索できます。
- **お気に入りフォルダ** ― お気に入りの場所を参照・検索できます。
- **フォルダ** ― コンピュータで利用できるフォルダ構造を参照できます。

3 **[検索とアドレス]** ボックスに 1 つ以上の単語を入力して、**Enter** キーを押します。
検索条件に一致するファイルが表示ペインに表示されます。

語句を検索する場合は、引用符で囲みます。

可能な操作

複数の場所にあるコンテンツを検索する	検索するライブラリおよびフォルダのチェック ボックスをオンにし、**[更新]** ボタン をクリックします。
ある場所の検索結果を表示/非表示にする	表示ペインで、その場所の右側にある**[表示/非表示]** 矢印をクリックします。
表示する Flickr オンライン検索結果の数を指定する	**[ライブラリ]** ペインで、**[コンテンツ ライブラリの設定]** ボタン をクリックします。 Flickr をクリックし、**[検索結果]** リスト ボックスから数値を選択します。この値によって、表示ペインに表示される検索結果数の初期値と、**[追加]** をクリックするたびに表示される追加検索数の初期値が決まります。
ブール演算子を使用して検索を微調整する	検索条件の間に、次のいずれかのブール演算子を入力します。 AND ― **[検索とアドレス]** ボックス内のすべての検索条件を含むコンテンツを検索できます。AND の代わりにプラス記号 (+) を使用することもできます。 NOT ― NOT の後に記載された検索条件を含むコンテンツを除外できます。NOT の代わりにマイナス記号 (-) を使用することもできます。 OR ― 少なくとも 1 つの検索条件を含むコンテンツを検索できます。

一度に 1 つのフォルダのコンテンツのみ参照できます。

コンテンツを参照するフォルダを指定するには、パスを **[検索とアドレス]** ボックスに入力し、**Enter** キーを押します。**[検索とアドレス]** バーは、手動で入力した場所のみを追跡できます。すべての場所を削除するには、ドロップダウン矢印をクリックして、**[リストの消去]** をクリックします。

ファイルが保存されているフォルダを参照したり、イメージのソース Web ページにアクセスするには、ファイルを右クリックして **[ソースの場所を開く]** をクリックします。

Web ページのすべてのイメージを見つけるには

- **[検索とアドレス]** ボックスに Web アドレス (**www.corel.com** など) を入力します。

検索を微調整するには

- **[CONNECT** ブラウザ]で、次のいずれかのボタンをクリックします。
  - **フォルダ** — 選択したフォルダ内のフォルダを表示/非表示にします
  - **ベクトル描画ファイル** — スイートによりサポートされるベクトル グラフィックを表示/非表示にします
  - **ビットマップ ファイル** — スイートによりサポートされるビットマップを表示/非表示にします
  - **フォント ファイル** — TrueType (TTF)、OpenType (OTF)、および PostScript フォント (PFB および PFM) を表示/非表示にします
  - **その他のファイル** — スイートでサポートされていないファイル形式を表示/非表示にします

表示されたボタンを押すと、カテゴリが検索結果に含まれます。

CoNNECT ブラウザでコンテンツを表示する

クリップアート、フォト、フォントがサムネール イメージとして表示ペインに表示されます。1 つ、複数、またはすべてのサムネールを選択できます。

サムネールの上にポインタを移動すると、大きなプレビューを表示できます。また、オンライン コンテンツ プロバイダが提供していないコンテンツのファイル名、ファイル サイズ、イメージの解像度、カラー モードなどのファイル情報も表示できます。検索したフォントをプレビューすることもできます。サムネール ズーム機能により、特定のファイルを簡単に素早く認識することができます。

サムネールを選択するには

1 [CONNECT ブラウザ] でコンテンツを検索または参照します。
2 サムネールをクリックします。

可能な操作

複数のサムネールを選択する	次のいずれかの操作を実行します。 • 選択するサムネールの周囲をドラッグします。 • **Ctrl** キーを押しながら、表示ペインのサムネールをクリックして選択します。 • サムネールをクリックし、**Shift** キーを押しながら、選択したい範囲にある最後のサムネールをクリックします。

可能な操作	
すべてのサムネールを選択する	**CTRL + A** キーを押します。

ファイル情報を表示するには

- サムネールの上にポインタを移動します。

フォントをプレビューするには

- フォントのサムネールをダブルクリックします。



フォントのサムネールを右クリックし、**[開く]** をクリックして、フォントをプレビューすることもできます。

サムネールのサイズを調整するには

- **ズーム** スライダを左にドラッグするとサムネールのサイズが小さくなり、右にドラッグするとサムネールのサイズが大きくなります。

CONNECT ブラウザのコンテンツを使用する

ファイルをプロジェクトに組み込む前に表示または編集したい場合は、CorelDRAW、Corel PHOTO-PAINT、または関連付けられたアプリケーションで開くことができます。

ドキュメントにコンテンツを挿入して配置することができます。Flickr から取得したイメージは、著作権で保護されていて使用が制限される場合があります。このようなイメージは「カンプ イメージ」とも呼ばれ、しばしば低解像度であったり、透かしマークが付けられています。カンプ イメージを使用するには、初めに使用する権利について所有者に確認し、必要に応じて購入する必要があります。その後で、購入したイメージをあなたのドキュメントのカンプ イメージと置き換えることができます。ドキュメント内のすべてのカンプ イメージのリストを表示できます。

検索したフォントをインストールできます。また、フォント ファミリもインストールできます。

ファイルを開くには

目的	作業手順
[CONNECT ブラウザ] を使用してファイルを開く	**[ウィンドウ]** ▸ **ドッキング ウィンドウ**▸ **[CONNECT ブラウザ]** をクリックします。サムネールを選択します。次のいずれかの操作を実行します。 • フル ビューで、**[開く]** ボタン をクリックします。 • 単一ペイン ビューで、**[ファイル] コマンド** ボタン をクリックし、**[開く]** をクリックします。
[トレイ] ドッキング ウィンドウを使用してファイルを開く	**[ウィンドウ]** ▸ **ドッキング ウィンドウ** ▸ **[トレイ]**をクリックします。サムネールを選択します。**[開く]** ボタン をクリックします。

また、ファイルを右クリックして、希望するオプションを選択すると、ファイルを開くことができます。

選択したファイルを複数開くこともできます。

アクティブなドキュメントにファイルを挿入するには

目的	作業手順
[CONNECT ブラウザ] を使用してアクティブなドキュメントにファイルを挿入する	次のいずれかの操作を実行します。 • [CONNECT ブラウザ] の表示ペインからファイルをアクティブなドキュメントにドラッグし、 埋め込みオブジェクトとしてファイルを挿入します。 • 表示ペインからファイルをアクティブなドキュメントにドラッグし、 埋め込みオブジェクトとしてファイルを挿入します。 • 単一ペイン ビューで表示ペインのファイルを選択し、**[ファイル]** コマンド ボタン をクリックして **[インポート]** をクリックし、埋め込みオブジェクトとしてファイルを挿入するか、**[インポートとリンク]** をクリックしてリンクしたオブジェクトとしてファイルを挿入し、ドキュメント内をクリックします。 • フル ビューで表示ペインのファイルを選択し、**[インポート]** ボタン をクリックしてファイルを埋め込みオブジェクトとして挿入するか、**[インポートとリンク]** ボタン をクリックしてファイルをリンクしたオブジェクトとして挿入し、ドキュメント内をクリックします。
[トレイ ドッキング ウィンドウを使用してアクティブなドキュメントにファイルを挿入する	ファイルを選択し、**[トレイ]** ドッキング ウィンドウで、次のボタンのいずれかをクリックします。 • **インポート** — ファイルを埋め込みオブジェクトとして挿入できます。 • **インポートとリンク** — ファイルをリンクしたオブジェクトとして挿入できます。 • **元の位置にインポート** — ベクトル グラフィックを、ページを基準とした元の作成位置にインポートして、配置できます。 これら 3 つの **[インポート]** ボタンは、スタンドアロン ユーティリティでは使用できないことに注意してください。
ドキュメントにベクトル グラフィックを挿入して配置する	**[インポート]** または **[インポートとリンク]** ボタンをクリックして、次のいずれかの操作を行います。 • グラフィックをドラッグして配置し、サイズを変更します。 • **Enter** キーを押して、ページの中央にグラフィックを配置します。 • **スペースバー** を押して、ページを基準とした元の位置にベクトル グラフィックを配置します。



埋め込みオブジェクトとリンク オブジェクトの挿入については、317 ページの 「オブジェクトのリンクと埋め込み 」を参照してください。



また、表示ペインまたは **[トレイ]** ドッキング ウィンドウからファイルをアクティブなドキュメントにドラッグすると、ファイルをアクティブなドキュメントに挿入できます。

表示ペインのファイルを右クリックし、インポート コマンドを選択して、ファイルをアクティブ ドキュメントに挿入することもできます。

選択したファイルを複数挿入することもできます。

カンプ イメージをチェック、購入、置き換えるには

1 ドキュメント内のカンプ イメージを右クリックし、**[カンプ ソースを開く]** をクリックします。
2 Flickr Web サイトで、カンプ イメージの著作権と使用制限について確認し、必要に応じて購入します。
3 ドキュメントでカンプ イメージを右クリックし、**[カンプの置き換え]** をクリックします。
4 購入したイメージに移動して、**[インポート]** をクリックします。



カンプ イメージに適用されたスケール、回転、サイズ変更などの変形は、最終イメージで維持されます。ただし、エンベロープ、歪曲、遠近効果、およびビットマップ効果や調整などの効果は維持されません。



また、カンプ イメージを右クリックすると、**[カンプ ソースを開く]** コマンドや **[カンプを置き換える]** コマンドを使用できます。

ドキュメント内のすべてのカンプ イメージのリストを表示するには

- ドキュメントを開いて、次のいずれかの操作を行います。
  - **[ファイル] ▸ [印刷]** をクリックし、**[プリフライト]** (**[問題]**) タブをクリックし、**[一部のイメージが著作権や使用制限の対象となっている可能性があります]** をクリックします。
  - **[ファイル] ▸ [ドキュメントのプロパティ]** をクリックします。



ドキュメントを Adobe Illustrator (AI)、Scalable Vector Graphics (SVG)、HTML、PDF ファイル形式にエクスポートすると、すべてのカンプ イメージのリストをプリフライトの概要で表示できます。

フォントをインストールするには

1 **[ウィンドウ] ▸ ドッキング ウィンドウ ▸ [CONNECT ブラウザ]** をクリックします。
2 インストールするフォントを検索します。
3 次のいずれかの操作を実行します。
   - 表示ペインで、フォントのサムネールを右クリックして、**[インストール]** をクリックします。

   フォント サムネールの右上に、フォントがインストールされていることを示すチェック マークが表示されます。
   - フォント ファミリをインストールするには、フォントのサムネールを右クリックして、**[フォント ファミリのインストール]** をクリックします。

フォントをアンインストールするには、フォントのサムネールを右クリックして、**[アンインストール]** をクリックします。

[トレイ] ドッキング ウィンドウでコンテンツを管理する

コンテンツを整理するには、トレイを使用するか、コンピュータの特定のフォルダにコンテンツ ファイルを追加します。

トレイは、さまざまなフォルダからコンテンツを集めるのに役立ちます。ファイルがトレイ内で参照されている間、それらは実際にはオリジナルの場所にあります。トレイにコンテンツを追加したり、トレイから削除できます。トレイは CorelDRAW, および Corel PHOTO-PAINT の間で共有されます。トレイ内のファイルを開いて、簡単にプレビューできます。

トレイの名前を変更して、わかりやすい名前を指定できます。複数のトレイを操作する場合は、一部のトレイを一時的に閉じて混乱を避けることができます。必要に応じて、トレイを再び開くことも簡単にできます。また、使用可能なトレイにリストされていないトレイ ファイルをロードすることもできます。トレイはいつでも削除できます。

トレイにコンテンツを追加するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **ドッキング ウィンドウ** ▸ **[CONNECT ブラウザ]** をクリックします。
2 コンテンツを検索または参照します。
3 表示ペインで 1 つまたは複数のサムネールを選択し、トレイにドラッグします。

トレイ内のファイルを開く場合は、サムネールをダブルクリックします。

コンピュータのフォルダからトレイにコンテンツをドラッグすることもできます。

フォルダにコンテンツを追加するには

- 表示領域内のサムネールを 1 つ以上選択し、**お気に入りフォルダ**や**フォルダ** ペイン内のフォルダ、またはコンピュータ上のその他のフォルダにドラッグします。

トレイからフォルダにコンテンツをドラッグできます。

トレイからコンテンツを削除するには

- トレイで 1 つまたは複数のサムネールを選択し、**[トレイから削除]** ボタン をクリックします。

トレイを作成するには

- トレイ ペインの右下隅にある **[新しいトレイの追加]** ボタン をクリックします。

デフォルトでは、トレイは **Documents¥Corel¥Corel Content¥Trays** フォルダに保存されます。

オンライン コンテンツのみが格納されているトレイは E メールで送信できます。

トレイを操作するには

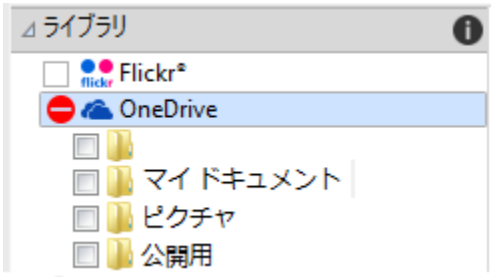
目的	作業手順
トレイを選択する	[トレイ] タブをクリックします。
トレイの名前を変更する	トレイ タブを右クリックし、**[名前の変更]** をクリックして、新しい名前を入力します。
トレイを開く	**[すべてのトレイ]** 矢印をクリックして、トレイをクリックします。 開いているトレイは、名前の横にチェック マークが付いています。
トレイを閉じる	トレイ タブを右クリックし、**[閉じる]** をクリックします。
トレイ ファイルをロードする	**[すべてのトレイ]** 矢印をクリックし、**[トレイ ファイルを開いています]** をクリックして、トレイ ファイルに移動します。
トレイを削除する	トレイ タブを右クリックし、**[削除]** をクリックします。

選択したトレイを閉じて、**[すべてのトレイ]** メニューから削除することもできます。

OneDrive とトレイを同期する

OneDrive とトレイを同期して、他のコンピュータやモバイル端末からコンテンツにアクセスすることができます。この機能を使用するには、OneDrive アカウントが必要です。サイン インすると、すべての OneDrive フォルダが CONNECT ブラウザの **[ライブラリ]** ペインに表示され、そのコンテンツを表示ペインで閲覧できます。

ファイルをトレイから削除すると、トレイを OneDrive と同期したときに、そのファイルは OneDrive からも削除されます。



サイン インすると、OneDrive フォルダが [ライブラリ] ペインに表示されます。

トレイは、**Documents¥Corel¥Corel Content¥Trays** フォルダに格納されます。トレイの保存先となるデフォルトの場所は変更できます。詳しくは、91 ページの 「コンテンツの場所を変更する」。を参照してください。

各トレイは、それぞれ異なるフォルダに格納されます。トレイが OneDrive と同期されたことがない場合、各トレイ フォルダには、トレイに追加されたファイルへのショートカットが含まれます。実際のファイルは、元の場所に維持されます。ただし、トレイを OneDrive と同期すると、トレイに追加されたすべてのファイルは元の場所から対応するトレイ フォルダにコピーされます。

トレイを OneDrive と同期すると、同期されたファイルは OneDrive フォルダ(**OneDrive¥Apps¥Corel¥Trays**) に表示されます。

OneDrive とトレイを同期するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **ドッキング ウィンドウ** ▸ **[CONNECT ブラウザ]** をクリックします。
2. **[ライブラリ]** ペインで **[OneDrive]** をクリックします。
3. 表示に従って、サイン インします。
   初めてサイン インしたときには、Corel Cloud Service アクセスをアカウントに許可するかどうかがたずねられます。この設定は、OneDrive オンラインにログインし、アカウントにアクセスできるアプリケーションを指定することにより、いつでも変更できます。
4. トレイ同期を有効にするかどうかをたずねられたら、**[はい]** をクリックします。
5. **[このコンピュータ上の OneDrive とのトレイ同期を有効にする]** チェック ボックスをオンにし、**[同期頻度]** リスト ボックスからオプションを選択します。

   OneDrive フォルダとコンテンツが、表示ペインに表示されます。

可能な操作

ファイルを OneDrive にアップロードする	表示ペインまたはデスクトップから、ファイルを OneDrive フォルダにドラッグします。 ファイルをトレイにドラッグすることもできます。トレイが同期されると、トレイ内のファイルは自動的に OneDrive にアップロードされます。
OneDrive からドキュメントにファイルをインポートする	表示ペインでファイルを選択し、**[インポート]** ボタン をクリックするか、開いている CorelDRAW または Corel PHOTO-PAINT ドキュメントにドラッグします。
同期された OneDrive フォルダからファイルを削除する	トレイでファイルを選択し、**[トレイから削除]** ボタン をクリックします。 トレイが同期されると、ファイルは OneDrive 内の同期された場所から削除されます。 同期された OneDrive フォルダからファイルを削除すると、ローカル トレイ フォルダのファイルは、トレイが同期されたときに、ごみ箱に移動されます。
OneDrive オンラインにアクセスする	表示ペインで、OneDrive のファイルまたはフォルダを右クリックし、コンテキスト メニューから **[ソースの場所を開く]** を選択します。 OneDrive がブラウザ内で開き、OneDrive のファイルおよびフォルダを管理できます。
OneDrive フォルダ内のファイルのプロパティを表示する	ファイルを右クリックし、**[プロパティ]** をクリックします。
OneDrive フォルダのプロパティを表示する	表示ペインの空白領域を右クリックし、**[プロパティ]** をクリックします。

可能な操作

OneDrive からサイン アウトする	**[ライブラリ]** ペインで、**[コンテンツ ライブラリの設定]** ボタン をクリックし、**[OneDrive]** 領域で **[サイン アウト]** をクリックします。



トレイの同期中に 2 つのファイル間で同一名の競合が検出された場合、両方のファイルは維持され、2 つ目のファイルの名前に数値が付加されます。

トレイの同期を有効にしない場合でも、OneDrive フォルダは Corel CONNECT に表示され、ファイルをアップロードまたはダウンロードできます。



トレイ タブのアイコンは、トレイの同期ステータスを表します。つまり、オフライン 、エラー 、同期中 、または同期済み のいずれかです。

トレイ同期の有効化/無効化は、[トレイ] ドッキング ウィンドウから直接切り替えることができます。切り替えるには、左下隅にある **[すべてのトレイ]** 矢印をクリックして、**[同期しています]** ▸ **[OneDrive]** をクリックします。



タッチスクリーンとホイール デバイス

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 111 の 「タッチ」。
- ページ 113 の 「ホイール デバイス」。

CorelDRAW でペンとスタイラスを使用する方法について詳しくは、163 ページの 「圧力感知ペンとデバイス」。を参照してください。

タッチ

CorelDRAW には、タッチ ジェスチャをサポートするタッチ作業領域と、作業領域の自動切換え機能が備わっており、タッチ対応デバイスの能力を最大限に活用できます。

ジェスチャ

タッチスクリーンで一般的なジェスチャを使用して、ドキュメントのスクロールやズーム、およびフライアウトにグループ化されたツールへのアクセスを行うことができます。以下の表では、タッチ ジェスチャを使用して一般的なタスクを完了する方法について説明します。

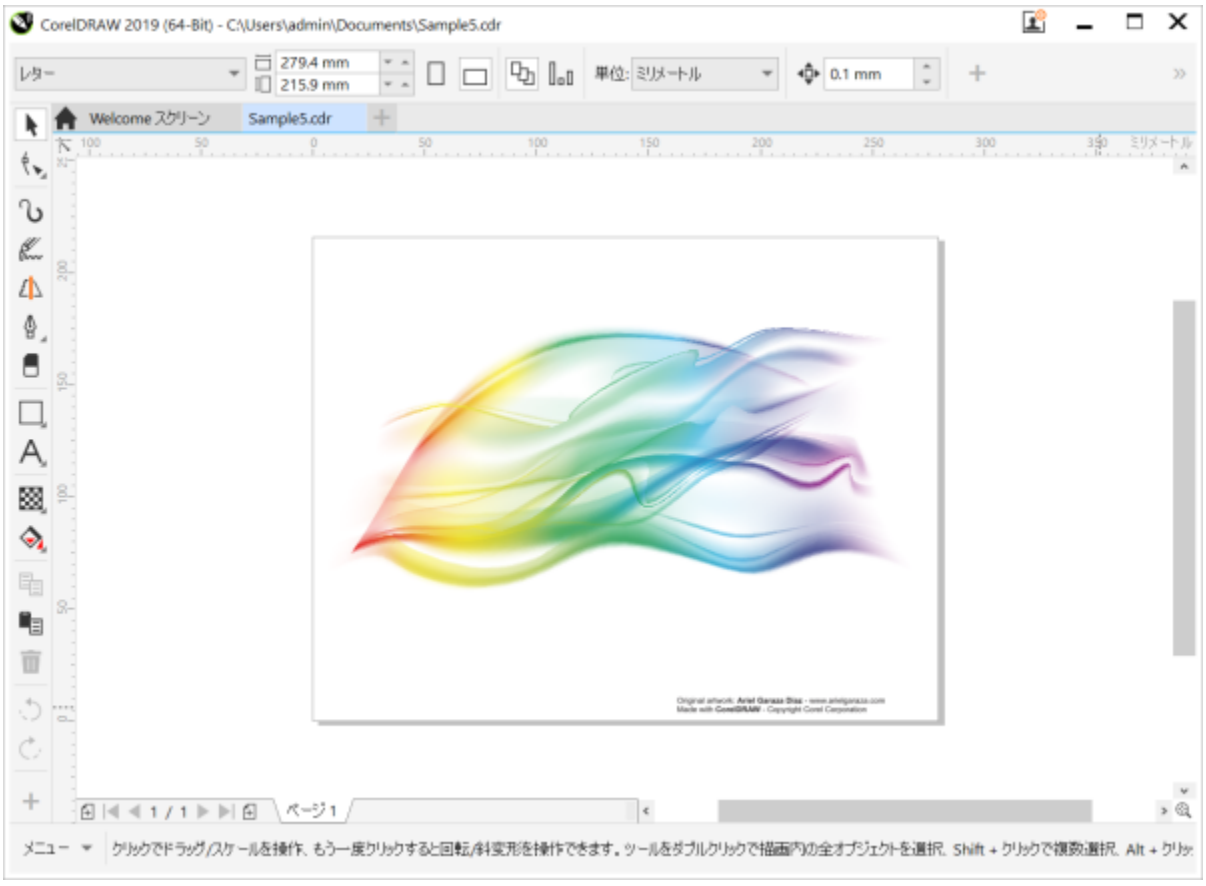
目的	作業手順
ドキュメントをスクロールする	2 本の指でスクリーンをタップし、スクロールする方向にドラッグします。
ズーム イン/アウトする	2 本の指を外側にピンチしてズーム インするか、内側にピンチしてズーム アウトします。
同時にズームおよびスクロールする	2 本の指を外側または内側にピンチしながら、スクロールする方向にドラッグします。
フライアウトにあるツールを選択する	ツールボックスでフライアウト ボタンをタップし、必要なツールをタップします。

タッチ作業領域

タッチ作業領域はタッチ対応デバイスに最適化されており、フィールド ワークやスケッチ操作に最適です。マウスやキーボードを必要とせずに、タッチ、ダイヤル、スタイラスを使用してさまざまなタスクを完了できます。

タッチ作業領域は効率的なユーザー インタフェース (UI) を備えており、タブレットを使用する際に最もよく使用するツールやコマンドのみが表示されます。タッチ作業領域は、利用可能な他の作業領域と次の点が異なります。

- ボタンや他の UI 要素はタッチしやすいように大きく表示されます。
- ツールボックスは、最も頻繁に使用するツールのみが含まれように変更されています。
- ツールボックスでは、[元に戻す]、[やり直し]、[コピー]、[貼り付け]、[削除] のコマンドを利用できます。
- メニュー バーは、メイン ウィンドウの上部には表示されません。メニュー コマンドにアクセスするには、ステータス バーの左下隅にある [メニュー] ボタンをクリックします。
- ステータス バーを使用すると、ズーム レベルの素早い変更、およびよく使用するコマンドやドッキング ウィンドウへのアクセスを行うことができます。



CorelDRAW でのタッチ作業領域

タッチ作業領域とデスクトップ作業領域を切り替える

タブレット モードは Windows の機能で、タッチ対応デバイス用に UI が最適化されています。通常、タブレット モードはタブレットをベースから切り離すとアクティブ化されます。タブレットをベースに装着すると、デスクトップ モードになります。Windows 10 の CorelDRAW では、タブレット モードが有効になると、自動的にタッチ作業領域に切り替わります。タブレット モードが無効になると、アプリケーションはデスクトップ作業領域に切り替わります。デスクトップ モードで使用する作業領域、およびタブレット モードで使用する作業領域を選択できます。作業領域の自動切換えをオフにすることもできます。

また、デスクトップ モードおよびタブレット モードのルーラーは、作業に応じて個別に表示/非表示を切り替えることができます。詳しくは、623 ページの 「デスクトップ モードおよびタブレット モードでルーラーの表示/非表示を切り替えるには」。を参照してください。

他の作業領域と同じく、タッチ作業領域は、**[ウィンドウ]** ▸ **[作業領域]** メニューから選択できます。

タブレット モードとデスクトップ モードを切り替えるためのオプションを設定するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]** をクリックします。
2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[タブレット モード]**をクリックします。
3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
デスクトップ モードとタブレット モードの切り替わり時に作業領域を自動的に切り替える機能をオンまたはオフにする	**[タブレットの作業領域とデスクトップの作業領域を自動的に切り替える]** チェック ボックスをオンまたはオフにします。 作業領域を自動的に切り替える機能は、Windows 8 および Windows 7 では利用できません。タッチ作業領域に切り替えるには、手動でタッチ作業領域を選択する必要があります (**[ウィンドウ]** ▸ **[作業領域]**)。
作業領域をタブレット モードに設定する	**[タブレット モード]** リスト ボックスで、作業領域を選択します。
作業領域をデスクトップ モードに設定する	**[デスクトップ モード]** リスト ボックスで、作業領域を選択します。

タッチ作業領域を選択するには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[作業領域]** ▸ **[タッチ]** ▸ **[タッチ]** をクリックします。

ホイール デバイス

CorelDRAW Graphics Suite では Microsoft Surface Dial などのホイール デバイスを使用でき、ユーザーはクリエイティブな作業に集中できます。特にスタイラスとホイール デバイスを組み合わせて使用すると、描画や作成が人間工学的に理にかなった自然な作業になります。スタイラスでスケッチやデザインをしながら、利き手ではないほうの手でツールやタスクの間を簡単に行き来できます。

ホイール デバイスは、オフスクリーン (机上に配置) とオンスクリーン (画面上に直接配置) の 2 つのモードで使用できます。

ホイール デバイスの設定方法について詳しくは、製造元のマニュアルを参照してください。

オフスクリーン モード

ホイール デバイスが画面上にない場合は、オンスクリーン インタフェースを使用してズーム インまたはズーム アウトしたり、操作を元に戻したりやり直したりすることができます。また、ドキュメント内のページ間を移動できるようになるほか、選択したオブジェクトを別のオブジェクトの前面や背面に動かしてオブジェクトの重ね順を変更することもできます。ホイール デバイスはさらに、LiveSketch ツールをより効率的に使う役に立ちます。詳しくは、116 ページの 「ホイール デバイスと LiveSketch ツール」。を参照してください。



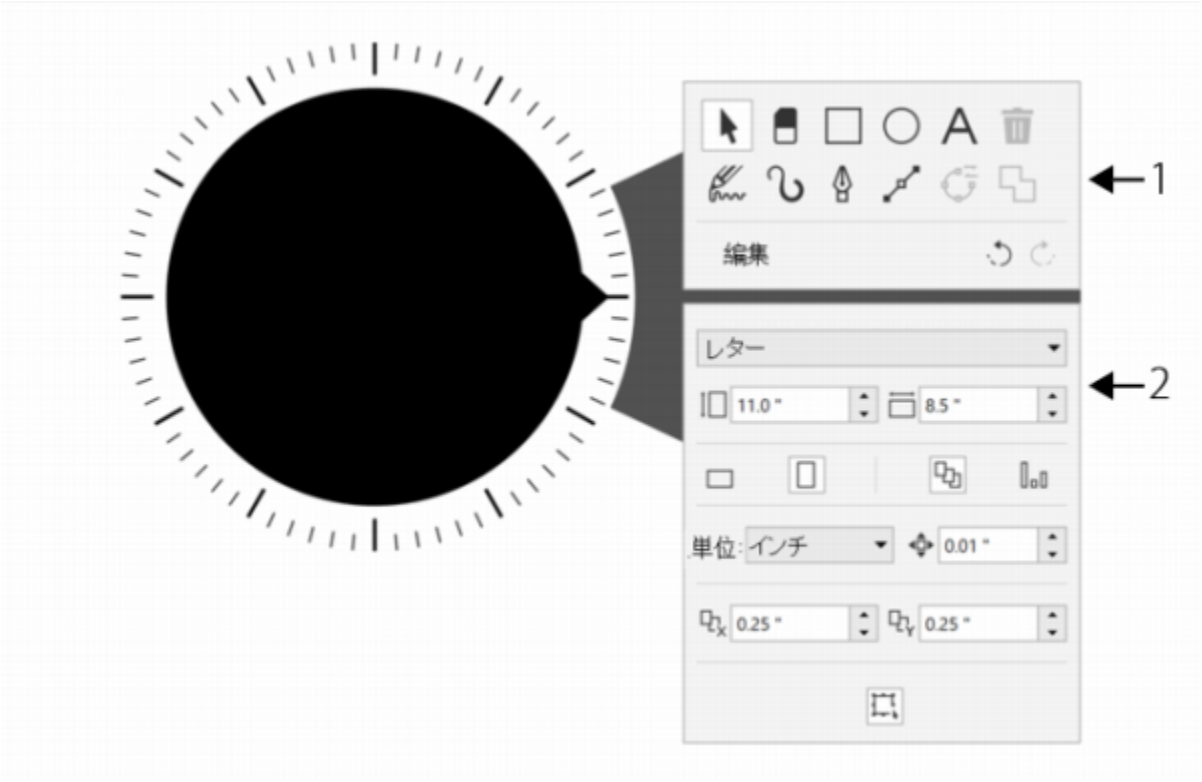
CorelDRAW のオフスクリーン モードで使用されている Surface Dial のオンスクリーン UI。

オンスクリーン モード

オンスクリーン モードでは (ホイール デバイスを画面上に配置している場合)、オンスクリーン UI は画家のパレットを模したデザインになっており、**ツール** パネルや**プロパティ** パネルからツールやコントロールに素早くアクセスできます。オンスクリーン UI のツールやコントロールを選択するにはスタイラスを使用する必要がありますが、タッチスクリーン対応のデバイスならタップするだけで選択できます。

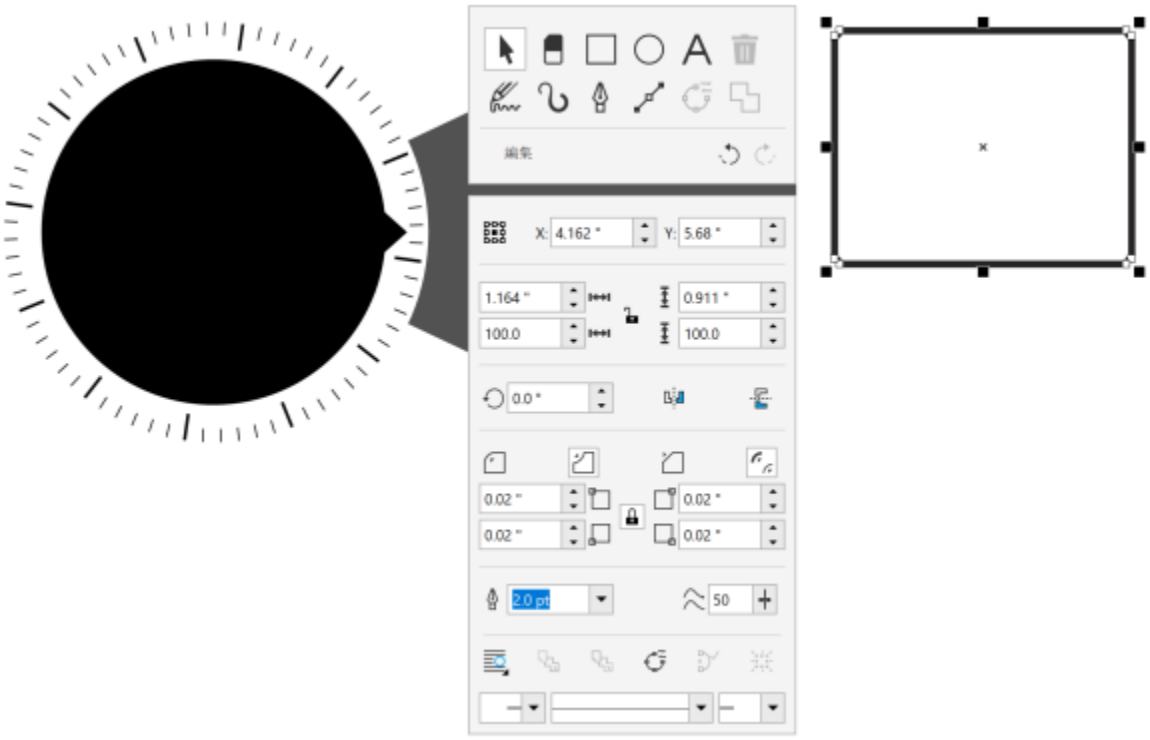
デフォルトの**ツール** パネルでは、**選択**、**消しゴム**、**長方形**、**楕円形**、**テキスト**、**ペン**、**ベジェ**の各ツールを切り替えることができます。また、**[削除]**、**[曲線に変換]**、**[ウェルド]** などのよく使うコマンドにもアクセスできます。

プロパティ パネルでは、ドキュメント、ツール、オブジェクトの設定を調整できます。たとえは、ドキュメントのサイズや向き、測定単位を変更できます。



ホイール デバイスを描画ウィンドウに置くと、ツール パネル (1) とプロパティ パネル (2) が表示されます。

プロパティ パネルはプロパティ バーに似ています。ここには、選択したツールやオブジェクトに関連するコントロールが表示されます。**ツール** パネルでツールを切り替えるたびに**プロパティ** パネルが更新されるので、ツールやオブジェクトのプロパティをその場で編集できます。たとえば、描画ウィンドウでオブジェクトを選択している場合、**プロパティ** パネルを使用してオブジェクトの幅や高さ、輪郭の幅を素早く調整したり、オブジェクトをミラー化および回転させたりすることができます。また、プロパティ値を調整する必要がある場合も、ホイール デバイスを使えば細かく調整できます。



プロパティ パネルに表示されるコントロールを使用して、選択したオブジェクトを編集できます。この例では長方形が選択されています。

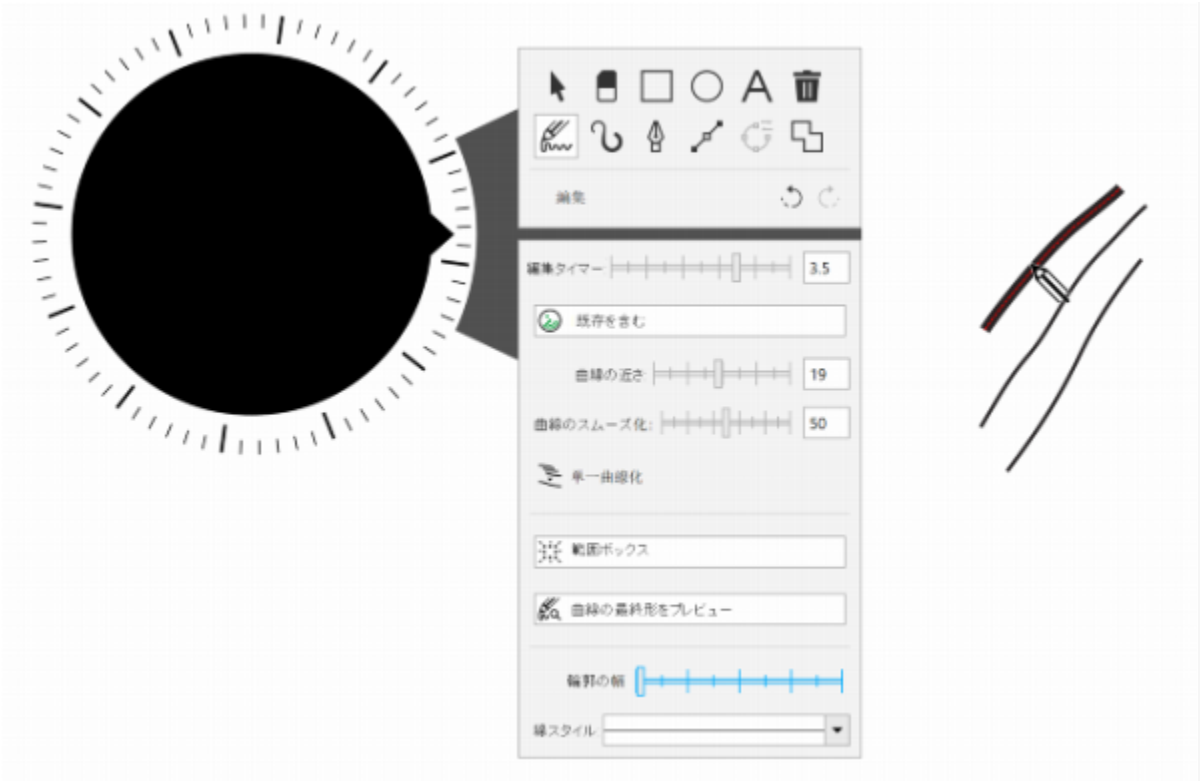
ツール パネルを各自のワークフローに合わせてカスタマイズし、必要なツールにアクセスしやすくするために、ツールを削除、追加、並べ替えることができます。



左: デフォルトのツール パネル。右: カスタマイズされたツール パネル。この例では、新たなツール (切り抜き、ナイフ、スマート描画) が追加され、[削除] ボタンが削除され、ツールが並べ替えられています。

ホイール デバイスと LiveSketch ツール

ホイール デバイスは、LiveSketch ツールを使用してスケッチする場合に特に便利です。オフスクリーン モードのホイール デバイスでは、ストロークを簡単に元に戻したりやり直したりできます。オンスクリーン モードでは、ストロークが調整されるまでの時間を微調整したり、他のツールやストロークのプロパティを設定したりできます。さらに、ホイール デバイスのいずれのモードでも、キーボードを使わずにタイマーをリセットしたりストロークを即座に調整したりできます。



LiveSketch ツール関連のコントロールが表示されたプロパティ パネル。

オフスクリーン モードでホイール デバイスを使用するには

1 ホイール デバイスを押し下げてオンスクリーン メニューを表示し、離します。

2 ホイール デバイスを回してオンスクリーン メニューから次のいずれかのコマンドを選択し、クリックします。
- **ズーム** ― ズーム インまたはズーム アウトします。
- **元に戻す** ― 操作を元に戻したり、やり直したりします。
- **LiveSketch** ― **LiveSketch** ツールを使用している場合に、ストロークを元に戻したり、即座に調整したりできます。詳しくは、119 ページの 「オフスクリーン モードで LiveSketch ツールをホイール デバイスと組み合わせて使用するには」。を参照してください。
- **オブジェクトの順序** ― 選択したオブジェクトを前面または背面に動かして重ね順を変更します。
- **ページ** ― ドキュメント内のページ間を移動できます。

3 ホイール デバイスを時計回りまたは反時計回りに回して、タスクを完了します。

オンスクリーン モードでホイール デバイスを使用して、ツールを選択したりプロパティを調整したりするには

1 利き手ではないほうの手で、ホイール デバイスを画面上に配置します。
ツール パネルと**プロパティ** パネルがホイール デバイスの横に表示されます。

2 スタイラスまたはマウスを使用して、次の表のタスクを実行します。

目的	作業手順
ドキュメントのプロパティを調整する	描画ウィンドウでオブジェクトを選択していないことを確認します。**ツール** パネルで、**選択**ツールを選択します。**プロパティ** パネルで、コントロールを選択します。値を調整するには、ホイール デバイスを時計回りまたは反時計回りに回します。

目的	作業手順
ツールを選択する	**ツール** パネルで、ツールを選択します。
ツールやオブジェクトのプロパティを調整する	**プロパティ** パネルで、調整するコントロールを選択します。値を調整するには、ホイール デバイスを時計回りまたは反時計回りに回します。

オンスクリーン モードでホイール デバイスを使用して、オブジェクトを削除、変換、またはウェルドするには

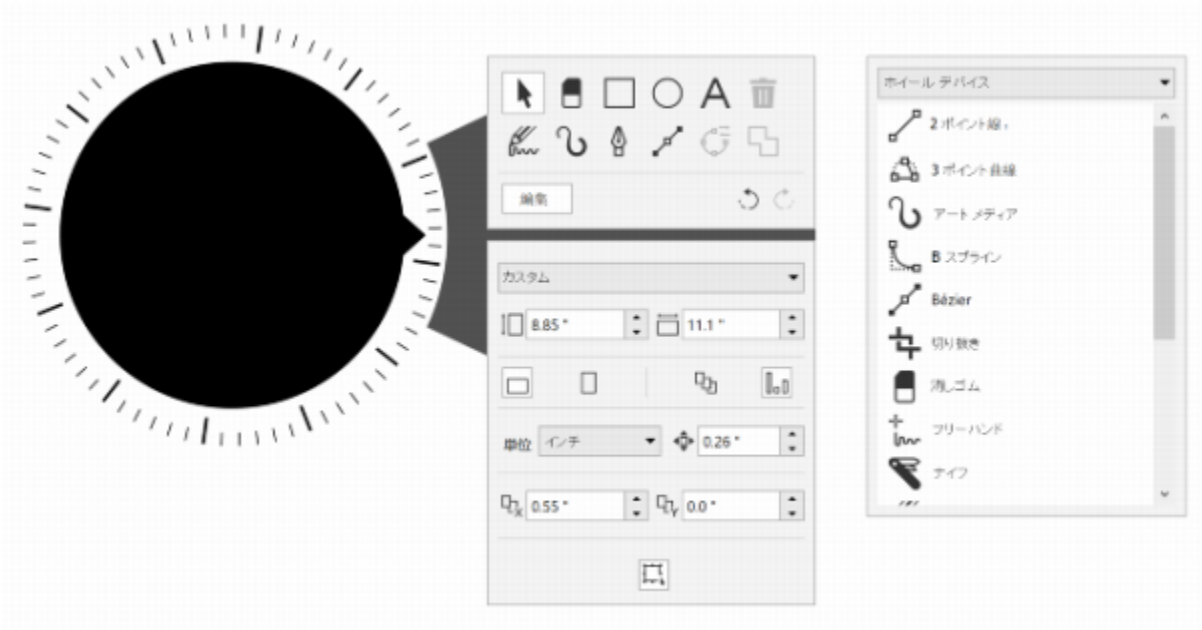
1 ホイール デバイスを画面上に配置します。
ツール パネルと**プロパティ** パネルがホイール デバイスの横に表示されます。
2 スタイラスまたはマウスを使用して、次の表のタスクを実行します。

目的	作業手順
選択したオブジェクトを削除する	**ツール** パネルの **[削除]** ボタン  を選択します。
選択したオブジェクトを曲線に変換する	**ツール** パネルの **[曲線に変換]** ボタン  を選択します。
選択したオブジェクトをウェルドする	**ツール** パネルの **[ウェルド]** ボタン  を選択します。

ツール パネルをカスタマイズするには

1 ホイール デバイスを画面上に配置します。
ツール パネルと**プロパティ** パネルがホイール デバイスの横に表示されます。
2 スタイラスまたはマウスで**ツール** パネルの **[編集]** を選択します。
カスタマイズ パネルが開きます。
3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
ツールを追加する	追加するツールを**カスタマイズ** パネルからツール パネルへドラッグします。
ツールを削除する	削除するツールを**ツール** パネルの外にドラッグします。
ツールの位置を変える	ツールを、**ツール** パネル内の目的の位置にドラッグします。



ツールの追加、削除、並べ替えによってツール パネルをカスタマイズできます。

オフスクリーン モードで LiveSketch ツールをホイール デバイスと組み合わせて使用するには

1 CorelDRAW で、ツールボックスの **LiveSketch** ツールをタップします。

2 ホイール デバイスを押し下げてオンスクリーン メニューを開き、ホイール デバイスを回して **LiveSketch** を選択してクリックします。

3 スケッチを開始し、以下のいずれかを行います。
- ストロークを元に戻すかやり直すには、ホイール デバイスを時計回りまたは反時計回りに回します。
- 指定した時間が経過する前にストロークを即座に調整するには、クリックします。

オンスクリーン モードで LiveSketch ツールをホイール デバイスと組み合わせて使用するには

1 CorelDRAW で、ツールボックスの **LiveSketch** ツールをタップします。

2 ホイール デバイスを画面上に配置し、オンスクリーン メニューを開きます。

3 次の表のいずれかのタスクを実行します。

目的	作業手順
LiveSketch の設定を調整する	スタイラスまたはマウスを使用して、調整するコントロールを**プロパティ** パネルで選択します。値を調整するには、ホイール デバイスを時計回りまたは反時計回りに回します。
タイマーをリセットしたり、ストロークを即座に調整する	**LiveSketch** ツールを使用してスケッチしているときに、指定した時間が経過する前にストロークを仕上げるには、ホイール デバイスをクリックします。 ホイール デバイスがない場合は、**Enter** キーを押すと、時間がリセットされ、ストロークの調整を即座に行うことができます。

線、図形、輪郭

線、輪郭、ブラシストローク 123

整形 167

オブジェクトを整形する 179

対称描画 243



線、輪郭、ブラシストローク

CorelDRAW では、さまざまなテクニックやツールを使用して、線やブラシ ストロークを追加できます。線を描いた後や線にブラシ ストロークを適用した後で、線をフォーマットできます。また、オブジェクトを囲む輪郭もフォーマットすることができます。

CorelDRAW には、線に沿ってスプレーできるプリセットのオブジェクトが用意されています。また、描画にフロー ラインや寸法線を描くこともできます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 123 の 「行間」。
- ページ 132 の 「筆ペンの線およびプリセット」。
- ページ 134 の 「LiveSketch」。
- ページ 140 の 「線および輪郭のフォーマットを設定する」。
- ページ 146 の 「線または曲線への矢頭の追加」。
- ページ 148 の 「輪郭をコピー、変換、および削除する」。
- ページ 151 の 「ブラシストローク」。
- ページ 152 の 「ブラシストロークとスタイラス入力」。
- ページ 154 の 「オブジェクトを線に沿ってスプレーする」。
- ページ 156 の 「コネクタ ラインおよびコールアウト ライン」。
- ページ 160 の 「寸法線」。
- ページ 163 の 「圧力感知ペンとデバイス」。

図形認識を使用して線を描くことができます。詳しくは、177 ページの 「形状認識を使用する」。を参照してください。

オブジェクト座標を使用して線を正確に描くことができます。詳しくは、268 ページの 「オブジェクトを描画および修正するためにオブジェクトの座標位置を使用する」。を参照してください。

行間

線は、2 点間のパスです。線は複数のセグメントで構成することができ、線セグメントは曲線または直線です。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。CorelDRAW が提供するさまざまな描画ツールを使用して、曲線や直線を描いたり、曲線と直線の両方のセグメントを含む線を描いたりすることができます。

フリーハンド ツールと折れ線ツール

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。フリーハンド曲線を描いている途中で間違えた場合は、不要な部分を消してから描き続けることができます。直線や直線セグメントを描く場合は、垂直方向または水平方向の直線に制限することができます。

フリーハンド ツールでは、既存の線にセグメントを追加したり、描いている曲線のなめらかさを制御したりすることができます。これに対して**折れ線**ツールは、曲線セグメントと直線セグメントが混合している複雑な線を素早く描く場合に向いています。

フリーハンドの線や直線セグメントに加えて、**折れ線**ツールを使用して円弧を描くことができます。

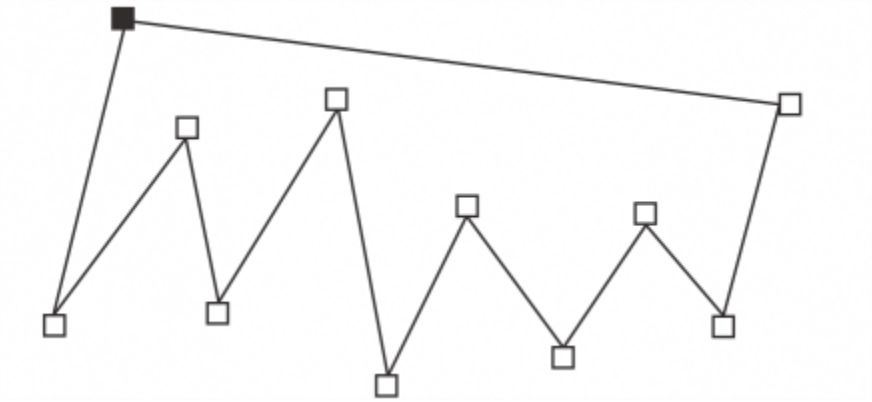
フリーハンド ツールと**折れ線**ツールの動作を制御するための設定を選択できます。たとえば、これらのツールで作成する曲線のデフォルトのなめらかさを変更できます。

2 ポイント線ツール

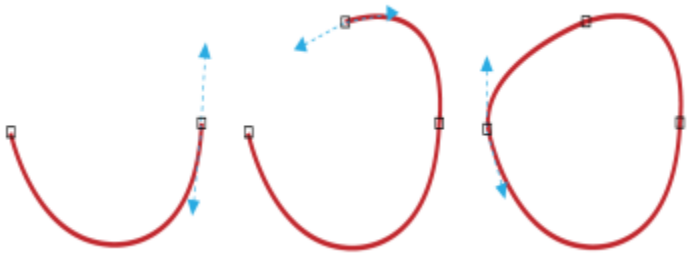
2 ポイント線ツールを使って、直線を描くことができます。また、このツールでは、オブジェクトに対して直角または接線となる直線を作成できます。

ベジェ ツールとペン ツール

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。**ペン** ツールの使用中は、描画中の線セグメントをプレビューできます。



ベジェ ツールでは、線の方向を変える位置でクリックしていくことにより、複数のセグメントで構成された線を描くことができます。



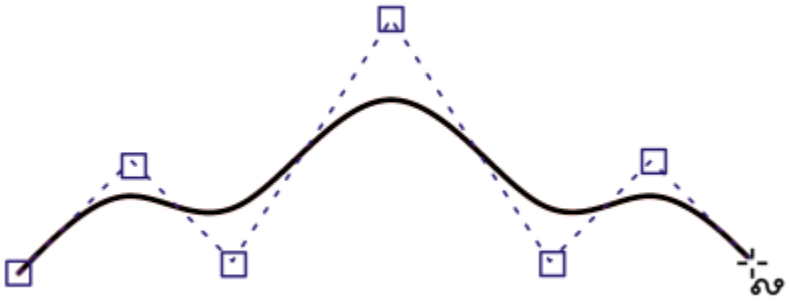
ベジェ ツールでは、コントロール ハンドルをベジェ曲線の端でドラッグすることによって曲線を描くことができます。

B スプライン ツール

コントロール ポイントを使用すると、曲線や B スプラインを簡単に作成できます。これらは一般的に滑らかで、連続した曲線です。B スプラインは、最初と最後のコントロール ポイントに接し、その間のポイントにより引き寄せられます。ただし、ベジェ曲

線のノードとは異なり、コントロール ポイントは、他の描画要素に曲線を揃えたい場合に、曲線が通過するポイントを指定できません。

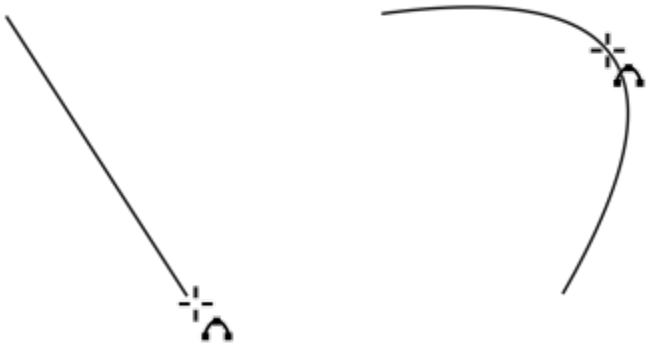
線に接するコントロール ポイントは「固定化されている」と呼ばれます。固定化されたコントロール ポイントはアンカーとして機能します。線を引っ張るコントロール ポイントは線に接していず、「フロートしている」と呼ばれます。最初と最後のコントロール ポイントは、端が開いた B スプライン上に常に固定されています。デフォルトでは、その間にあるポイントは移動しますが、尖化または B スプライン内で直線を作成したい場合は、ポイントを固定化できます。完成した B スプラインは、コントロール ポイントを使って編集できます。



作成した B スプラインは、コントロール ポイントを使って編集できます。

3 ポイント曲線ツール

3 ポイント曲線ツール は、曲線範囲の幅と高さを指定して単純な曲線を描くことができます。このツールでは、ノードを操作せずに素早く弧を作成できます。



描画範囲の幅 (左) と高さを指定し、ページをクリック (右) して、曲線を描くことができます。

スマート描画ツール

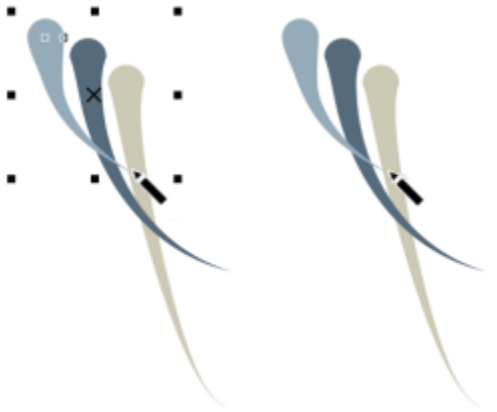
スマート描画ツール は、図形認識を使用して直線と曲線を描くことができます。詳しくは、177 ページの 「形状認識を使用する」。を参照してください。

ノードとコントロール ハンドル

線の種類によっては、ノードとコントロール ハンドルを使用して線の形を変更できます。ノードの種類について詳しくは、180 ページの 「曲線オブジェクト」。を参照してください。

範囲ボックスを非表示にする

曲線ツールを使って線を描く場合は、線の周りに表示される範囲ボックスを非表示にすることができます。曲線ツールには**フリーハンド** ツール、**2 ポイント線**ツール、**ベジェ** ツール、**アート メディア** ツール、**ペン** ツール、**B スプライン** ツール、**折れ線**ツール、**3 ポイント曲線**ツールなどがあります。



範囲ボックスを非表示にすると、アート メディアを描くときの流暢さが向上します。

フリーハンド ツールを使って線を描くには

1 ツールボックスの**フリーハンド** ツール をクリックします。

2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
曲線を描く	曲線を開始する位置をクリックしてからドラッグします。
直線を描く	線を開始する位置をクリックし、線を終了する位置をクリックします。
曲線のなめらかさを制御する	プロパティ バーの **[フリーハンドのスムーズ化]** ボックスに値を入力します。値を上げると、曲線が滑らかになります。
直線の再配置	左右のマウス ボタンを両方とも押しながら、直線を新しい位置にドラッグします。
直線のコピーを描画に配置します。	マウスの右ボタンを押しながら、直線を新しい位置にドラッグします。**[ここにコピー]** をクリックします。
既存の線にセグメントを追加する	選択した線の終点ノードをクリックし、新しいセグメントを終了する位置でクリックします。
複数の接続線から閉じた図形を作成する	2 つのセグメントを含む線の終点ノードをクリックし、次に始点ノードをクリックします。

Ctrl キーを押しながら**フリーハンド** ツールをドラッグすると、定義済みの角度 (規制角度) で線を描くことができます。この機能は、垂直方向や水平方向の直線を描く場合に便利です。規制角度の変更については、315 ページの 「規制角度を変更するには」。を参照してください。

フリーハンド ツールで曲線を描くときに、マウス ボタンを離す前に **Shift** キーを押しながら線上を逆方向にドラッグすると、線の一部を消去できます。

折れ線ツールを使用して線を描くには

1 ツールボックスの**折れ線**ツール をクリックします。

2 次のいずれかの操作を実行します。
- 直線のセグメントを描くには、線セグメントを開始する場所をクリックし、終了する場所をクリックします。
- 曲線のセグメントを描くには、セグメントを開始する場所をクリックし、描画ページ内をドラッグします。

必要な数のセグメントを追加したり、曲線と直線を交互に追加したりすることができます。

3 ダブルクリックして、線を完成させます。

可能な操作

描画中に線を再配置する	左右のマウス ボタンを両方とも押しながら、直線を新しい位置にドラッグします。
直線のコピーを描画に配置します。	マウスの右ボタンを押しながら、直線を新しい位置にドラッグします。**[ここにコピー]** をクリックします。

曲線セグメントを作成する前に、プロパティ バーの **［曲線を自動的に閉じる］** ボタン をクリックして、開いたオブジェクトを自動的に閉じます。

折れ線ツールを使用して弧を描くには

1 ツールボックスの**折れ線**ツール をクリックします。

2 描画ウィンドウをクリックし、マウス ボタンを離します。

3 **Alt** キーを押しながらポインタを移動して、弧を作成します。

4 次のいずれかの操作を実行します。
- 弧をクリックして終了し、 **Alt** キーを離してフリーハンド描画に戻ります。
- 弧をクリックして終了し、**Alt** キーを押したままでポインタを移動して、別の弧を描きます。

5 ダブルクリックして、線を完成させます。

Alt キーだけでなく、**Ctrl** キーも併せて押し続けると、弧を 15 度刻みまたは定義済みの角度 (規制角度) で描くことができます。規制角度の変更については、314 ページの 「オブジェクトを規制する」。を参照してください。

2 ポイント線ツールを使って直線を描くには

1 ツールボックスの **2 ポイント線**ツール をクリックします。

2 線を開始する位置にポインタを置き、ドラッグして曲線を描きます。

ドラッグするにつれて、ステータス バーにセグメントの長さと角度が表示されます。線を追加する場合は、すべてのセグメントの合計長さも表示されます。

垂直線を描くには

1 ツールボックスの **2 ポイント線**ツール をクリックします。

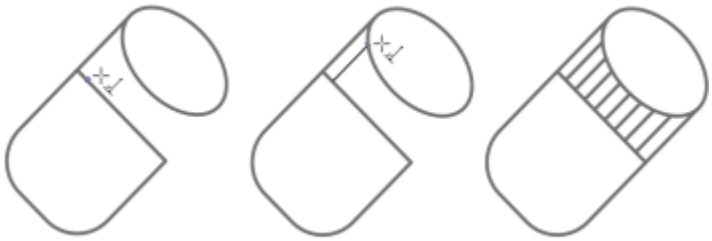
2 プロパティ バーで、**[垂直の2点線]** ボタンをクリックします。

3 オブジェクトの端をクリックして、線を終えたい場所にドラッグします。
2 つのオブジェクトに垂直な線を描く場合は、2 番目のオブジェクトの端をドラッグして、垂直スナップ ポイントが表示されたらマウスボタンを放します。

2 番目のオブジェクトを越えて線を延長するには、垂直スナップ ポイントが表示されたら、**Ctrl** を押しながら線を終える位置までドラッグします。

この手順は、テキスト オブジェクトのベースラインに垂直な線を描く場合には使用できません。

また、既存の曲線からドラッグして垂直線を描くこともできます。



垂直線を描く

接線を描くには

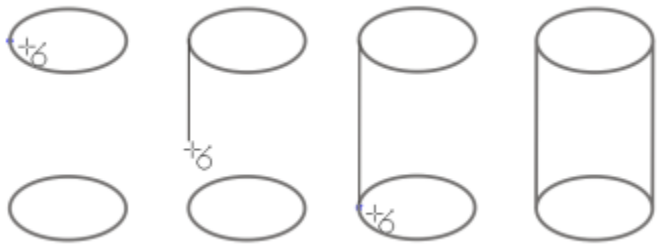
1 ツールボックスの **2 ポイント線**ツール をクリックします。

2 プロパティ バーで、**[接線の 2 ポイント直線]** ボタン をクリックします。

3 オブジェクトの曲線セグメントの端をクリックして、接線を終えたい場所までドラッグします。
2 つのオブジェクトに接線を描く場合は、2 番目のオブジェクトの端をドラッグして、接線スナップ ポイントが表示されたらマウス ボタンを放します。四分円のスナップ ポイントが接線のスナップ ポイントと重なる場合は、四分円のスナップ ポイントが表示されます。

2 番目のオブジェクトを越えて線を延長するには、接線スナップ ポイントが表示されたら、**Ctrl** キーを押しながら線を終える位置までドラッグします。

接線の 2 ポイント直線モードは、円柱の側面を描画するために利用できます。



接線を描く

ベジェ ツールを使用して線を描くには

1 ツールボックスの**ベジェ** ツール をクリックします。

2 次のいずれかの操作を実行します。
- 曲線のセグメントを描くには、最初のノードを配置する場所をクリックし、次のノードを配置する場所までコントロール ハンドルをドラッグして、マウス ボタンを放します。コントロール ハンドルのドラッグを繰り返して曲線を作成します。
- 直線のセグメントを描くには、直線セグメントを開始する場所をクリックし、終了する場所をクリックします。

セグメントは、必要な数だけ追加できます。

3 **スペース キー**を押して、線を終了します。

可能な操作

曲線セグメントに続けて直線セグメントを描く	曲線セグメントを描き、終点ノードをダブルクリックし、直線セグメントの終了位置でクリックします。
直線セグメントに続けて曲線セグメントを描く	直線セグメントを描きます。セグメントの終点をクリックし、目的の位置までドラッグしたら、マウス ボタンを放します。ドラッグして曲線を描きます。
曲線を描くときに、線の角度をプリセットの刻み値に変更する	**Ctrl** キーを押しながらコントロール ハンドルをドラッグします。

ペン ツールを使用して線を描くには

1 ツールボックスの**ペン** ツール をクリックします。

2 次のいずれかの操作を実行します。
- 曲線のセグメントを描くには、最初のノードを配置する場所をクリックし、次のノードを配置する場所までコントロール ハンドルをドラッグして、マウス ボタンを放します。コントロール ハンドルのドラッグを繰り返して曲線を作成します。
- 直線のセグメントを描くには、直線セグメントを開始する場所をクリックし、終了する場所をクリックします。

必要な数のセグメントを追加したり、曲線と直線を交互に追加したりすることができます。曲線セグメントと直線セグメントを切り替えて描くことについて詳しくは、129 ページの 「ベジェ ツールを使用して線を描くには」。を参照してください。

3 線を終了する位置でダブルクリックします。

可能な操作

描画中に線をプレビューする	プロパティ バーの**[プレビュー モード]**ボタンを有効にします。描画ページをクリックし、マウス ボタンを放します。マウスを動かし、線を終了する位置でクリックします。
線にノードを追加する	プロパティ バーの**[ノードの自動追加/削除]**ボタン  を有効にします。ノードを追加する線の位置を指定し、ポインタが**[ノードの追加]** 状態を示す形  に変化したら、クリックします。
線からノードを削除する	削除するノードを指定し、ポインタが**[ノードの削除]**状態を示す  に変化したら、クリックします。

B スプラインを描くには

1. ツールボックスの **B スプライン** ツール  をクリックします。
2. 線を開始する位置でクリックし、
3. 線の整形に必要な数のコントロール ポイントをクリックして設定します。
   デフォルトでは、コントロール ポイントはフロートの状態になりますが、**V** キーを押しながらクリックすると、コントロール ポイントを線に固定できます。
4. 線を終了する位置でダブルクリックします。

   Esc キーを押すと、線を終了する代わりに取り消します。

可能な操作

コントロール ポイントを使用して線を整形し直す	**整形**ツール  を使って線を選択し、コントロール ポイントを配置し直して線を変形します。
コントロール ポイントをフロートにする	**整形**ツール  を使って線を選択し、固定したコントロール ポイントをクリックして、プロパティ バーの **[コントロール ポイントをフロート化]** ボタン  をクリックします。
コントロール ポイントを固定化する	**整形**ツール  を使って線を選択し、フロート化したコントロール ポイントをクリックして、プロパティ バーの **[コントロール ポイントを固定化]** ボタン  をクリックします。
コントロール ポイントを追加する	**整形**ツール  を使って線を選択し、コントロール ラインに沿ってダブルクリックします。

可能な操作

コントロール ポイントを削除する	**整形**ツール を使って線を選択し、削除するコントロール ポイントをダブルクリックします。
複数のコントロール ポイントを選択する	**整形**ツール を使って線を選択し、**Shift** キーを押しながら、選択したいコントロール ポイントをクリックします。

最初または最後のコントロール ポイントを選択して B スプラインに追加すると、線の新しい部分を描くにつれて、固定化したコントロール ポイントは自動的にフローティング コントロール ポイントに変わります。

また、B スプラインを描く際に、クリックする代わりに**スペースバー**を押すと、コントロール ポイントを追加できます。

3 ポイント曲線ツールを使用して曲線を描くには

1 ツールボックスの **3 ポイント曲線**ツール をクリックします。
2 曲線を開始する位置をクリックし、曲線を終了する位置までドラッグします。
3 マウス ボタンを放し、曲線の曲がり具合を決めてクリックします。

可能な操作

円弧を描く	**Ctrl** キーを押しながらドラッグします。
対称曲線を描く	**Shift** キーを押しながらドラッグします。

フリーハンド ツールとベジェ ツールのオプションを設定するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[ツール]** をクリックします。
2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**［フリーハンド/ベジェ］**をクリックします。
3 **[フリーハンドのスムーズ化]** スライダを動かして、曲線のデフォルトのなめらかさを設定します。
値を上げると、曲線が滑らかになります。
4 次のいずれかのボックスに値を指定します。
- **角のしきい値** — 角ノードを尖化ノードをスムーズ化ノードに変更する値を設定します
- **直線のしきい値** — 線が直線のパスから外れても、直線として処理される値を設定します
- **自動結合** — 2 つの近い終了ノードが自動で結合され、閉じた曲線を形成する方法を設定します

フリーハンド ツールまたは**ベジェ** ツールをダブルクリックして、**[オプション]** ダイアログ ボックスの**[フリーハンド/ベジェ曲線]** ページを表示します。

曲線ツールを使う際に範囲ボックスを非表示にするには

1 ツールボックスで、次のいずれかの曲線ツールをクリックします。

- **フリーハンド**
- **2 ポイント線**
- **ベジェ**
- **アート メディア**
- **ペン**
- **B スプライン**
- **折れ線**
- **3 ポイント曲線**

2 プロパティ バーの **[範囲ボックス]** ボタン をクリックします。

曲線ツールの 1 つを使いながら範囲ボックスを非表示にすると、範囲ボックスは他のすべての曲線ツールでも非表示のままになります。たとえば、**フリーハンド** ツールを使うときに範囲ボックスを非表示にすると、**ベジェ** ツールに切り替えても範囲ボックスは非表示のままになります。

[ツール] ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]** をクリックし、**[表示]** をクリックしてから **[曲線ツールの境界ボックスの非表示]** チェック ボックスをオンにして、範囲ボックスを非表示にすることもできます。

筆ペンの線およびプリセット

CorelDRAW では、筆ペンの効果をシミュレートすることができます。筆ペンの線は、線の方向とペン先の角度によって幅が変わります。デフォルトでは、筆ペンの線は鉛筆で描かれた閉じた図形として表示されます。選択した筆ペンの角度に対する線の角度を変更して、線の幅を変えることができます。たとえば、筆ペンの角度に対して垂直に線を引くと、線の幅はペン幅で指定した最大の幅になります。逆に、ペン先の角度と同じ角度で描くと、非常に細い線になります。



筆ペンでは、さまざまな幅の線を描くことができます。

CorelDRAW では、幅がさまざまに変化する筆圧感知線を描くこともできます。詳しくは、152 ページの 「ブラシストロークとスタイラス入力」。を参照してください。



3 種類のアート メディア ラインを使用して描いた花の絵: 筆ペンの線 (左)、
可変幅を持つ圧力感知線 (中央)、およびプリセットのフラット線 (右)。

CorelDRAW には、さまざまな形をした太いストロークを作成するためのプリセットの線が用意されています。筆ペンの線やプリセットの線を描いた後で、これらの線に、他のオブジェクトと同じ方法で塗りつぶしを適用できます。塗りつぶしの適用について詳しくは、381 ページの 「塗りつぶし」。を参照してください。

筆ペンの線を描くには

1 ツールボックスの**アート メディア** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの **[筆ペン]** ボタン をクリックします。

3 プロパティ バーの**[筆ペンの角度]** ボックスに値を入力します。

4 線が目的の形状になるまでドラッグします。

可能な操作

直線の幅を設定する	プロパティ バーの **[ストロークの幅]** ボックスに値を入力します。
直線のエッジのスムーズ化	プロパティ バーの **[フリーハンドのスムーズ化]** ボックスに値を入力します。
スケール時に直線の太さに変形を適用する	プロパティ バーの**[オブジェクトに合わせてストロークをスケール] ボタン** をクリックします。

ここで設定した幅が、線の最大幅になります。筆ペンの角度に対してどの程度の角度で線を引いたかによって、実際の線幅が決まります。

プリセットの線を描くには

1 ツールボックスの**アート メディア** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの **[プリセット]** ボタン をクリックします。

3 **[プリセット ストローク]** リスト ボックスから、プリセットの線の形を選択します。

4 線が目的の形状になるまでドラッグします。

可能な操作

直線の幅を設定する	プロパティ バーの **[ストロークの幅]** ボックスに値を入力します。
直線のエッジのスムーズ化	プロパティ バーの **[フリーハンドのスムーズ化]** ボックスに値を入力します。
スケール時に直線の太さに変形を適用する	プロパティ バーの**[オブジェクトに合わせてストロークをスケール] ボタン**  をクリックします。



また、**[アート メディア]** ドッキング ウィンドウからプリセットの線を選ぶこともできます。**[アート メディア]** ドッキング ウィンドウを開くには、**[効果]** ▸ **[アート メディア]** をクリックします。

LiveSketch

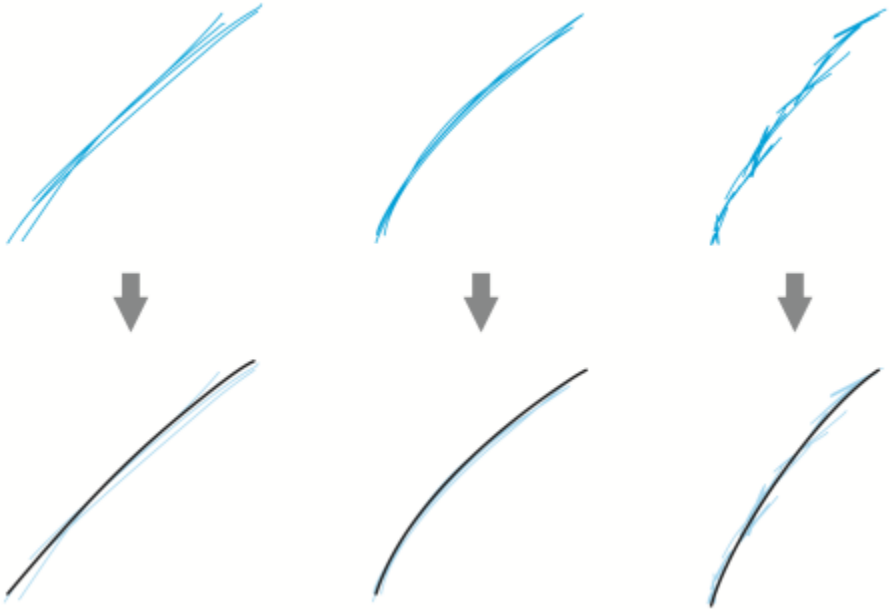
LiveSketch ツールを使用すると、インテリジェントなストローク調整とベクトル描画が可能になり、フリーハンドのスケッチを簡単かつ迅速に行えるようになります。LiveSketch ツールを使用してスケッチすると、CorelDRAW により入力ストロークのプロパティ、一時的な重ね順、および空間的近接性が分析され、調整およびベジェ曲線への変換が行われます。

LiveSketch ツールは素早くスケッチおよび描画するのに最適であり、ワークフローをスピードアップし、創造プロセスに集中するのに役立ちます。ノードやハンドルに悩まされることや、ツールの切り替えに煩わされることがなくなり、創造活動が滞ることなく進行し、希望する結果が迅速かつ効果的に得られます。スケッチをスキャンおよびトレースする作業は必要なくなります。最初からベクトル曲線を使用して、デザイン コンセプトやアイデアをスケッチに具現化できます。



CorelDRAW では、描画内容を後から調整できるので、スケッチのスキルレベルにかかわらず思いついたアイデアを素早く具現化しやすくなります。アートワーク制作: Andrew Stacey。

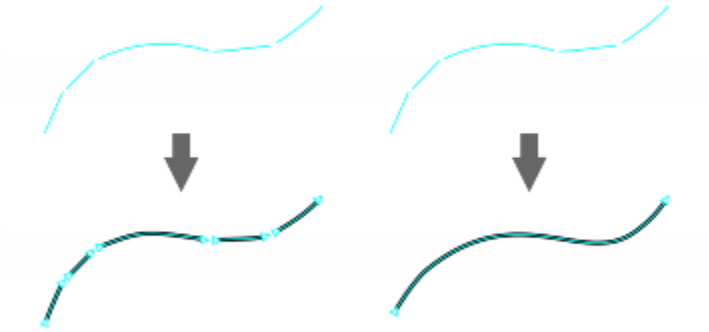
CorelDRAW は、最も一般的な描画スタイルである不連続オーバーラッピング ストローク、折り返しストローク、チキン スクラッチをサポートします。折り返しストロークは、表面全体で折り返しながら走り書きし、線が相互に二重になるようにする手法です。チキン スクラッチは、短い線を連続して素早く描画し、長い線や大きなフォームを作成する手法です。



ストローク調整の前 (上) と後 (下) のストローク: 不連続オーバーラッピング ストローク (左)、折り返しストローク (中央)、チキン スクラッチ (右)

LiveSketch ツールの機能を最大限に活用するには、スタイラスを使用し、自分のスケッチ スタイルに合うように CorelDRAW をカスタマイズします。

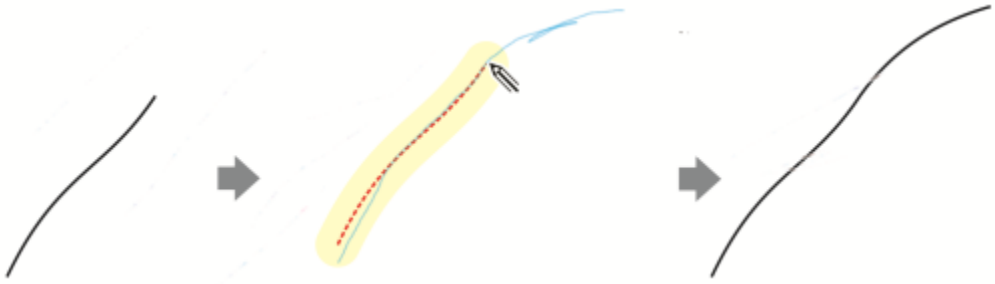
1 つ以上のストロークを描画してからストローク調整が行われるまでの時間を指定できます。たとえば、タイマーが 1 秒に設定されている場合、いくつかのストロークを作成すると、ストロークの描画が終了してから 1 秒後にストローク調整が有効になります。タイマーにより一時的なウィンドウが作成され、その中で、作成済みの不連続なストロークが分析されて曲線に変換されます。タイマー値をいろいろと試して、自身のスケッチ操作の速度とスタイルに最適な設定を見つけてください。細かいストロークをいくつも描いて大きな線に仕上げる場合は、遅延時間を短く設定すると、曲線がすぐに作成され、スケッチの曲がり具合を把握できます。逆に、時間を 5 秒に長くして、ライブ プレビューのメリットを活用することにより、入力ストロークの確認、およびそれらの上への作成を行うことができます。また、遅延期間を長くするほど、線を操作できる時間が長くなります。



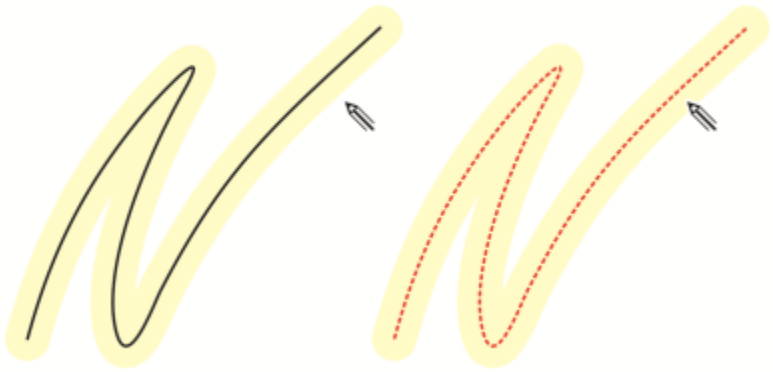
タイマーを 0 ミリ秒に設定すると (左)、後続のストロークは不連続な曲線になります。タイマーを 1 秒に設定すると (右)、後続のストロークは結合され、単一の曲線になります。

指定した時間が経過する前に、タイマーをリセットして、ストロークを調整できます。また、調整前のストロークを削除することもできます。

構成作業を進める際に、既存の線を再描画して位置や形を変えることや、単に微調整を行うことが必要になる場合があります。CorelDRAW では、既存の曲線を新しい入力ストロークとしてスケッチに含めて変更できます。以前に描画した曲線の周囲にある編集領域の幅を指定できます。この領域内でスケッチすると、既存の曲線が他の入力ストロークと一緒に処理され、再調整されます。指定した距離よりも外側でスケッチすると、入力ストロークは新しいオブジェクトとして追加されます。



既存のストローク (左)。新しいストローク (青) が既存の曲線近くに作成されます (中央)。既存のストロークが延長され、再調整されます (右)。



既存の曲線の編集領域内にポインタを移動すると、曲線がハイライトで表示されるので変更できることがわかります。

既存の線の極めて近くへのスケッチやストロークをなぞる描画を行ってそれらの効果を強める必要がある場合は、近接性ベースのストローク調整を一時的または永久的に無効にすることにより、ストロークを個別のオブジェクトとして追加できます。



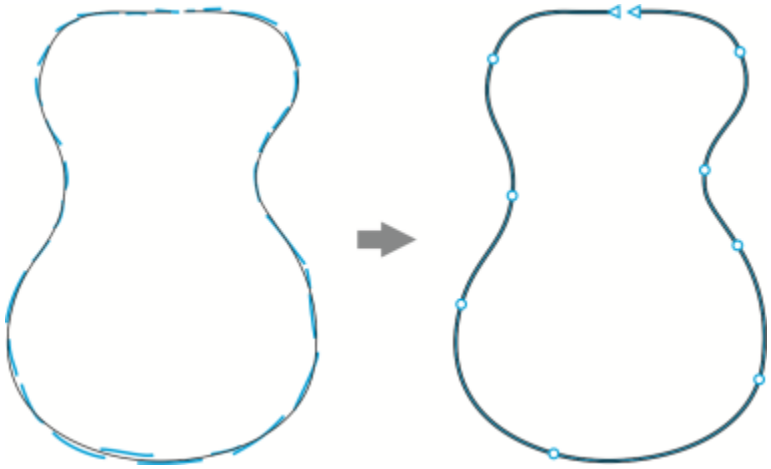
近接性ベースのストローク グループ化を無効にすることにより、個別オブジェクトとして追加されたストローク

既存の曲線をスケッチに含めると、作成される曲線は既存の曲線のプロパティを継承します。



アート メディア ツールを使用して作成された曲線 (左)。新しいストロークを既存のストロークの近接しきい値内に LiveSketch ツールを使用して描画する (中央)。描画したストロークに既存の曲線のプロパティが適用される (右)。

単一の曲線を使用して、形やオブジェクトの範囲全体を定義することが必要な場合が多々ありますが、長い距離や曲線を描く場合、タブレットのスタイラスを画面から離す操作や、マウス ボタンを離す操作が必要になり、線を滑らかに維持することは困難になりがちです。CorelDRAW では、指定した時間内にストロークを描画してシームレスな曲線を作成することによって、連続線を作ることができます。

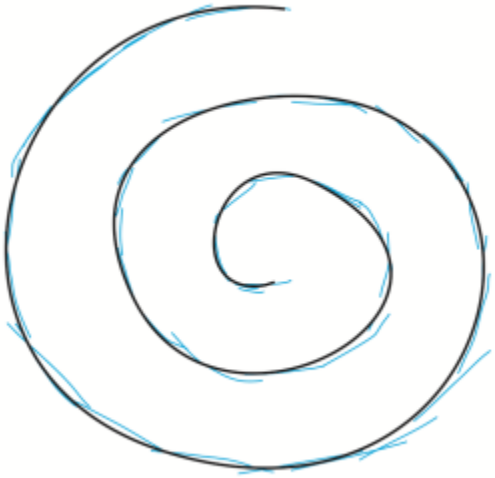


ストロークを結合して単一の曲線にすることによって作成されたオブジェクトの例。

CorelDRAW では、指定した遅延時間内に描かれた入力ストロークのみが処理されるので、自分のスケッチ速度に応じてタイマーを調整する必要があります。

スケッチ操作を繰り返した後に線の精度と外観を改善する場合、既存の曲線または曲線の一部を消去することが必要になります。スタイラスの上下を返すことにより、簡単に消去モードに切り替えることができます (使用しているスタイラスまたはペンが消しゴム機能付きの場合)。スケッチ モードに戻すには、スタイラスの上下の向きを元に戻します。曲線が選択されている場合は、その曲線の一部のみ消去されます。描画の一部を消去したい場合は、全オブジェクトの選択を解除してからスタイラスの消しゴム機能を使用してください。オブジェクトの選択解除について詳しくは、261 ページの 「オブジェクトの選択を解除するには」。を参照してください。スタイラスに消しゴム機能がない場合、またはマウスで作業している場合は、**消しゴム** ツールを使用して曲線を消去できます。ベジェ曲線の消去について詳しくは、221 ページの 「イメージ領域を消去するには」。を参照してください。

CorelDRAW のデフォルトでは、調整されたストロークが描画時に表示されます。ライブ プレビューが作業を妨げる場合は、非表示にすることができます。



CorelDRAW のプレビュー モードでは、遅延時間内であれば、入力ストローク (青) が処理される前に、調整されたストローク (黒) が表示されます。

曲線に適用するスムーズ化の量を制御することもできます。

LiveSketch ツールを使用してスケッチするには

1 ツールボックスの **LiveSketch** ツール をクリックします。

2 必要に応じて、プロパティ バーで設定を調整します。

3 ドキュメント ウィンドウでスケッチします。

キーボードで **S** キーを押しても、**LiveSketch** ツール にアクセスできます。

入力ストロークが調整される前の遅延を設定するには

- **[タイマー]** スライダを調節します。

デフォルトでは、遅延は 1000 ミリ秒 (1 秒) です。最小遅延は 0 ミリ秒、最大遅延は 5 秒です。

指定した遅延が経過する前に異なるツールをクリックすると、ストローク調整が行われます。

指定した時間が経過する前に **Enter** キーを押すと、タイマーがリセットされ、ストロークが調整されます。
Esc キーを押すと、調整前の入力ストロークが削除されます。

遅延期間を長くするほど、線を操作できる時間が長くなります。

既存の曲線を再調整するには

1 プロパティ バーの **[曲線を含む]** トグル ボタン をクリックして、この機能を有効にします。

2 **[曲線からの距離]** スライダを調節して、既存の曲線が新しい入力ストロークとしてスケッチに組み込まれる距離を設定します。

3 既存のストローク上でスケッチして変更します。

近接性ベースのストローク調整を一時的に無効にするには、**Shift** キーを押しながら、1つ以上のストロークを描画します。

近接性ベースのストローク調整を永久的に無効にするには、プロパティ バーの **[曲線を含む]** トグル ボタン をクリックします。

デフォルトでは、距離しきい値は 5 ピクセルです。最小値は 0 ピクセル、最大値は 40 ピクセルです。

ストロークから単一の曲線を作成するには

1 プロパティ バーの **[単一曲線を作成する]** ボタン をクリックして、入力ストロークから連続線への変換を可能にします。

2 ドキュメント ウィンドウでスケッチします。

最良の結果を得るには、遅延時間を長くします。CorelDRAW では、指定した遅延時間内に描画したストロークのみが処理されます。

曲線を消去するには

1 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
描画の一部を消去する	描画ページの全オブジェクトの選択を解除します。
曲線の一部を消去する	曲線を選択します。 **注記:** デフォルトでは、スタイラスをタブレットから離す直前に描いていた曲線が自動的に選択されます。

2 スタイラスの上下を返して自動的に消去モードに切り替え、不要な領域をなぞります。



スタイラスに消しゴム機能がない場合、またはマウスを使用している場合に、曲線または曲線の一部を削除するには、曲線を選択し、ツールボックスの**消しゴム** ツール をクリックし、消去する場所をドラッグします。

消しゴムの先のサイズと形を変更できます。詳しくは、221 ページの 「イメージ領域を消去するには」。を参照してください。

作成される曲線のプレビューの表示/非表示を切り替えるには

- プロパティ バーの **[プレビュー モード]** ボタン をクリックします。

曲線のなめらかさを制御するには

- プロパティ バーの **[曲線のスムーズ化]** ボックスに値を入力します。



値を上げると、曲線が滑らかになります。

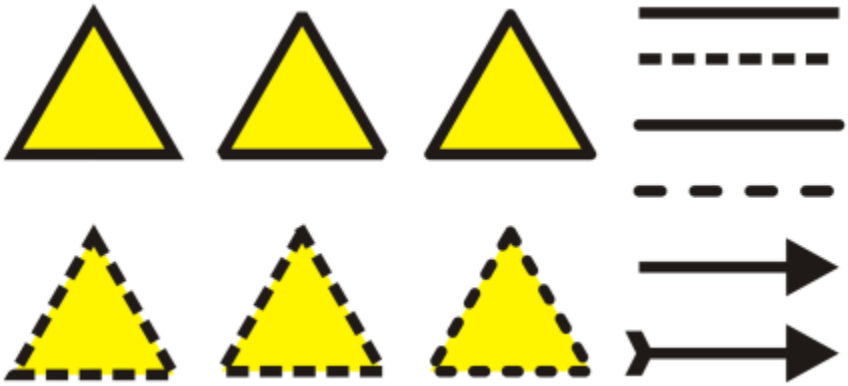
線および輪郭のフォーマットを設定する

線は、楕円や多角形などの閉じた図形の輪郭と同じように処理されます。一部のプログラムでは、輪郭はストロークまたは太線と表記されています。

[プロパティ] ドッキング ウィンドウ の **[輪郭]** セクション、**[輪郭ペン]** ダイアログ ボックス、およびプロパティ バーのコントロールを使用すると、線と輪郭の外観を変更できます。たとえば、線と輪郭のカラー、幅、およびスタイルを指定できます。CorelDRAW に用意されているプリセット ライン スタイルは実線または破線です。

角と端点

コーナー スタイルを選択して線の角の形を制御したり、ライン キャップ スタイルを選択して線の端点の外観を変更したりできます。



上記の三角形には、それぞれ異なるコーナー スタイルが適用されています。右上隅の線には、複数のライン キャップが適用されています。右下隅の線には、矢印が適用されています。

点線や輪郭の場合、**[デフォルトの破線]** オプションを使用すると、角や端点に調整が何もされずに、線や輪郭に破線が適用されます。ただし、2 つの追加オプションを使用することで、端点や角の部分における破線の外観を調整できます。**[破線揃え]** オプションを使用すると、破線が端点や角の点に揃えられ、角の部分や、線/輪郭の始点や終点に空白領域ができません。**[固定破線]** オプションを使用すると、固定長の破線が端点や角の点に作成されます。

マイターの制限

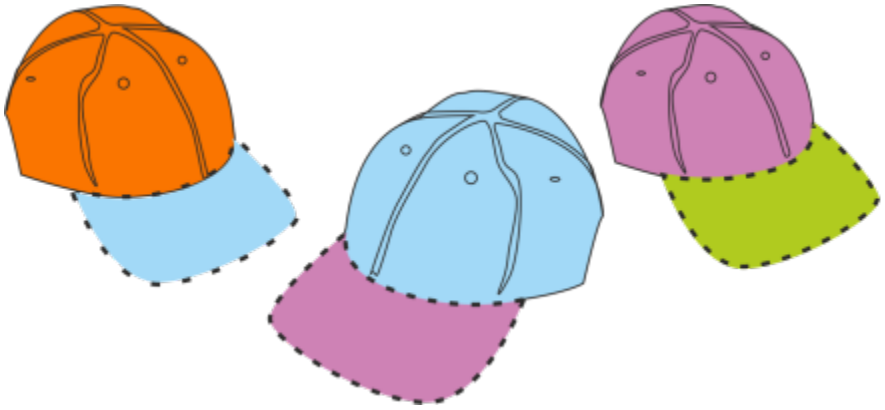
オブジェクト内に鋭角に交差する線が含まれている場合は、マイターの制限を設定して角の形を決めることができます。角度がマイターの制限を超える角は尖った形 (マイター) になり、マイターの制限以下の角はベベル (角を丸めた形) になります。

背景の塗りつぶし、オブジェクトに合わせたスケール、輪郭のオーバープリントの設定

デフォルトでは、輪郭はオブジェクトの塗りつぶしの上に適用されますが、塗りつぶしを輪郭に重ねることによって輪郭を塗りつぶしの背後に適用できます。輪郭の幅をオブジェクトのサイズにリンクすると、オブジェクトのサイズの拡大とともに輪郭も拡大し、縮小とともに輪郭も縮小します。さらに、印刷時に削除しないで、下のカラーの上に印刷するように輪郭を設定することもできます。

輪郭配置

輪郭の位置は、輪郭をオブジェクトの外側または内側に配置するか、中央に配置してオブジェクトの外側と内側で均等に重複することで指定できます。輪郭の位置オプションの効果は、太い輪郭ほど明確になります。



輪郭の位置を指定できます。左から右への輪郭オプション: 外側、中央、内側

線のスタイルと筆ペンの輪郭

カスタムの線スタイルを作成したり、用意されているプリセット線スタイルを編集したりできます。

また、筆ペンの輪郭を作成することもできます。筆ペンの輪郭は幅が可変なので、手描きの効果を出すことができます。

線と輪郭のデフォルトのプロパティ

新しいオブジェクトを描くとき、線と輪郭のデフォルトのプロパティは次のとおりです。

- 黒のカラー
- 実線
- コーナー スタイルとライン キャップ スタイルは正方形
- 中央の輪郭
- 矢印は適用されない
- 輪郭はオブジェクトの塗りつぶしの上に適用される
- 輪郭はオブジェクトのサイズにリンクされない。

ただし、線と輪郭に関するこれらのデフォルトのプロパティは、いつでも変更できます。

切削可能な輪郭

プロッタ、ビニール カッター、プリントカット デバイスなどのデバイスに対応した切削可能な輪郭を作成するには、デバイス製造元が指定する適切な定義済みカラー名 (通常は) を割り当てる必要があります。

切削可能な輪郭が RIP またはプリントカット デバイスで識別された場合、輪郭は印刷できません。輪郭を印刷できるようにするには、**[オブジェクト]** ▸ **[整形]** ▸ **[境界]** コマンドを使用します。詳しくは、268 ページの 「選択したオブジェクトの境界線を作成するには」。を参照してください。

線または輪郭のカラーを変更するには

1. 線または輪郭があるオブジェクトを選択します。
2. 画面上のカラー パレットでカラーを右クリックします。

線および輪郭の設定を指定するには

1. オブジェクトを選択します。
2. **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]**をクリックします。
3. **[輪郭]** セクションの **[幅]** ボックスに値を入力します。
   [輪郭] セクションが表示されていない場合は、**[輪郭]** をクリックします。
   カラーを変更するには、カラー ピッカーを開き、カラーをクリックします。
4. **[スタイル]** ボックスから線のスタイルを選択します。

可能な操作

輪郭の幅の測定単位を変更する	**[輪郭の単位]** ボックスから測定の単位を選択します。
角の形状を設定する	次のいずれかのボタンをクリックします。 • **マイターの角**  — 尖った角を作成します。 • **丸型の角**  — 丸型の角を作成します。 • **ベベル付き角**  — 丸めた角を作成します。

可能な操作



角 (左から右へ): マイター、丸型、ベベル付き。

開いたパスの端点の外観を設定する

次のいずれかのボタンをクリックします。

- **角型キャップ** — 四角形の終了シェイプを作成します。
- **丸型キャップ** — 丸型の終了シェイプを作成します。
- **張角型キャップ** — 線の幅を広げる張角型終了シェイプを作成します。



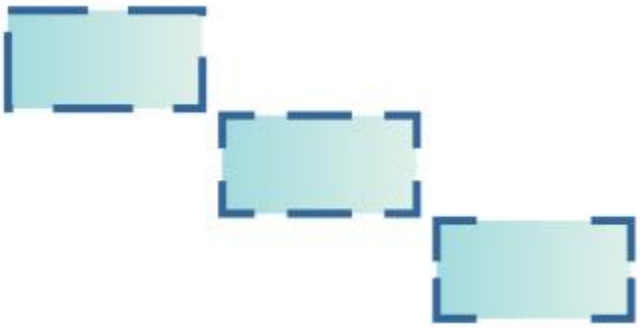
ライン キャップ (左から右へ): 角型キャップ、拡張角型キャップ、丸型キャップ。

破線や輪郭の角や端点を制御する

次のいずれかのボタンをクリックします。

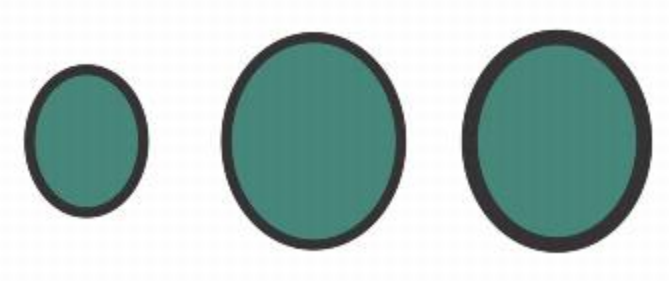
- **[破線揃え]** ボタン — 破線を線や輪郭の端点や角の点に揃えます。
- **[固定破線]** ボタン — 固定長の破線が端点や角の点に作成されます。破線の長さは、破線パターンの最初の線分の半分です。

ヒント: **[デフォルトの破線]** ボタン は、デフォルトでオンになっており、何も調整しなくても、線や輪郭の線分が均等に広がります。



可能な操作	
	破線のオプション (上から下へ): デフォルトの破線、破線揃え、固定破線。
鋭角で交わる線のマイターの制限を設定する	**[マイターの制限]** ボックスに値を入力します。  鋭角で交わる線。左: 角度がマイターの制限を超えており、角は尖ります。右: 角度がマイターの制限に達しておらず、角にベベルが適用されます。
輪郭の位置を指定します。	次のいずれかのボタンをクリックします。 • **外側の輪郭** — 輪郭をオブジェクトの外側に配置します。 • **中央の輪郭** — 輪郭をオブジェクトのエッジに沿って中央に配置します。 • **内側の輪郭** — 輪郭をオブジェクトの内側に配置します。
オブジェクトの塗りつぶしの背後に輪郭を適用する	**[背景の塗りつぶし]** チェック ボックスをオンにします。 このチェック ボックスが表示されていない場合は、**[輪郭]** セクションの一番下にある矢印ボタンをクリックします。  [背景の塗りつぶし] チェック ボックスがオフの場合 (左) とオンの場合 (右)。
輪郭の幅をオブジェクトのサイズにリンクする	**[オブジェクトに合わせてスケール]** チェック ボックスをオンにします。

可能な操作	
	このチェック ボックスが表示されていない場合は、**[輪郭]** セクションの一番下にある矢印ボタンをクリックします。



左から右へ: 元のオブジェクト、[オブジェクトに合わせてスケール] がオフでスケールされたオブジェクト ー 輪郭の太さに変化はありません、[オブジェクトに合わせてスケール] がオンでスケールされたオブジェクト。

印刷時に下のカラーの上に印刷するように輪郭を設定します。	**[輪郭のオーバープリント]** チェック ボックスをオンにします。 このチェック ボックスが表示されていない場合は、**[輪郭]** セクションの一番下にある矢印ボタンをクリックします。

[輪郭ペン] ダイアログ ボックスで線および輪郭の設定を指定することもできます。**[輪郭ペン]** ダイアログ ボックスにアクセスするには、ステータス バーの **[輪郭]** アイコン をダブルクリックするか、**F12** キーを押します。

また、プロパティ バーの **[輪郭の幅]** ボックスに値を入力して、選択したオブジェクトの輪郭の幅を変更できます。

線のスタイルを作成/編集するには

1 オブジェクトを選択します。

2 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウ (**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]**) の **[輪郭]** セクションで、次の表に示すタスクを実行します。

目的	作業手順
線スタイルを作成する	**[設定]** ボタン ■■■ をクリックし、**[線スタイルの編集]** ダイアログ ボックスでスライダを調整します。スライダの左にあるボックスをクリックすると、作成している新しい線スタイルのドットの配置と密度を指定できます。**[追加]** をクリックします。
線スタイルを編集する	**[スタイル]** リスト ボックスから線スタイルを選択し、**[設定]** ボタン ■■■ をクリックします。**[線スタイルの編集]** ダイアログ ボックスで線スタイルを作成し、**[置換]** をクリックします。

筆ペンの輪郭を作成するには

1 オブジェクトを選択します。

2 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]**をクリックします。

3 角の形状を設定するには、**[輪郭]** セクションで次のいずれかのボタンをクリックします。

- **マイターの角** 
- **丸型の角** 
- **ベベル付き角** 

[輪郭] セクションが表示されていない場合は、**[輪郭]** をクリックします。

4 **[伸縮]** ボックスに値を入力して、ペン先の幅を変更します。

[伸縮]チェック ボックスが表示されていない場合は、**[輪郭]** セクションの一番下にある矢印ボタンをクリックします。

値の範囲は 1～100 で、デフォルト設定は 100 です。値を小さくすると、角型のペン先は長方形に、丸型のペン先は楕円形になって、筆ペンの効果がよりはっきりと現れます。

5 **[ペン先の傾き]** ボックスに値を入力し、描画面に対するペン先の角度を変更します。

[伸縮] および **[ペン先の傾き]** の値を元の値にリセットするには、**[デフォルト]** ボタンをクリックします。



[輪郭ペン] ダイアログ ボックスで筆ペンの輪郭を作成することもできます。**[輪郭ペン]** ダイアログ ボックスにアクセスするには、ステータス バーの **[輪郭]** アイコン  をダブルクリックします。

[ペン先の形]プレビュー ボックス内をドラッグして、**[伸縮]** の値と **[角度]** の値を調整することもできます。

新しいオブジェクトの線と輪郭のプロプロパティを設定するには

1 **選択**ツールを使用して描画ウィンドウの空いたスペースをクリックすると、すべてのオブジェクトの選択が解除されます。

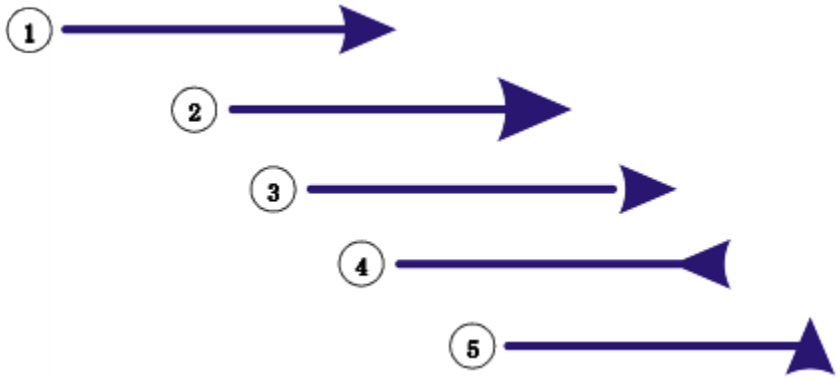
2 ステータス バーの **[輪郭]** アイコン をダブルクリックします。

3 **[ドキュメントのデフォルトの変更]** ダイアログ ボックスで、デフォルト設定を変更するオブジェクトおよびテキストのチェック ボックスをオンにして、**[OK]** をクリックします。

4 **[輪郭ペン]** ダイアログ ボックスで、必要な設定を指定します。

線または曲線への矢頭の追加

矢頭を使用すると、直線や曲線の始点および終点を強調できます。矢頭の属性を正確に指定できます。たとえば、矢頭の正確なサイズを定義できるとともに、高精度でオフセットしたり、回転することができます。また、矢頭を垂直および水平に反転することができます。さらに、指定した属性を将来使用できるように矢頭のプリセットとして保存できます。



元の形式の矢頭 (1)、サイズ変更したもの (2)、x 軸に沿って 60% オフセットしたもの (3)、水平方向に反転 (4)、90 度回転 (5)。

既存の矢頭プリセットを編集したり、既存のプリセットに基づいて矢頭のプリセットを作成できます。また、曲線や閉じた形状などのオブジェクトに基づいて矢頭プリセットを作成できます。不要になった矢頭プリセットは削除できます。

矢頭を追加するには

1 直線または曲線を選択します。

2 プロパティ バーの**[矢頭の起動]** ピッカーを開き、矢印の形をクリックします。

3 **[矢頭の終了]** ピッカーを開き、矢印の形を選択します。



矢頭を削除するには、**[矢頭の起動]** または **[矢頭の終了]** ピッカーで**矢頭なし**プリセットを選択します。

[輪郭ペン] ダイアログ ボックス、または **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[輪郭]** セクションで矢頭を追加することもできます。

直線や曲線の矢頭属性を指定するには

1 **選択**ツール を使用して、矢頭を持った直線や曲線を選択します。

2 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]**をクリックします。

3 **[輪郭]** セクションの **[矢頭の起動]** ピッカーまたは **[矢頭の終了]** ピッカーの横にある **[矢頭の設定]** ボタン ■■■ をクリックして、**[属性]** をクリックします。
[輪郭] セクションが表示されていない場合は、**[輪郭]** をクリックします。**[矢頭の設定]** ボックスが表示されていない場合は、**[輪郭]** セクションの一番下にある矢印をクリックします。
矢頭の先端および終端に同じサイズ、オフセット、回転角度、方向などを与える場合、**[属性の共有]** チェック ボックスをオンにします。

4 **[矢頭属性]** ダイアログ ボックスで、次のテーブルからタスクを実行します。

目的	作業手順
矢頭のサイズを指定する	**[サイズ]** 領域で、**[長さ]** または **[幅]** ボックスに値を入力します。 縦横比を固定しない矢頭を作成する場合は、**[比例]** チェック ボックスをオフにします。

目的	作業手順
矢頭をオフセットする	**[オフセット]** 領域で、**[X]** および **[Y]** ボックスに値を入力します。
矢頭をミラー反転する	**[ミラー]** 領域で、**[水平]** または **[垂直]** チェック ボックスをオンにします。
矢頭を回転する	**[回転]** ボックスに角度を指定します。
カスタム矢頭の属性を矢頭プリセットとして保存する	**[矢頭のプリセットとして保存]** チェック ボックスをオンにします。 プロパティ バーの **[矢頭の起動]** および **[矢頭の終了]** ピッカーから新しい矢頭プリセットにアクセスできます。



矢頭を線や曲線の一方の端から別の端に移し換えるには、**[矢頭の設定]** ボタンをクリックして、**[交換]** をクリックします。

直線や曲線から矢頭を除去するには、**[矢頭の設定]** ボタンをクリックして、**[なし]** をクリックします。

矢頭プリセットを編集するには

1. **選択**ツール  を使って、矢頭を持ったオブジェクトを選択します。
2. **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]**をクリックします。
3. **[輪郭]** セクションの **[矢頭の起動]** ピッカーまたは **[矢頭の終了]** ピッカーの横にある **[矢頭の設定]** ボタンをクリックして、**[編集]** をクリックします。

   [輪郭] セクションが表示されていない場合は、**[輪郭]** をクリックします。**[矢頭の起動]** ピッカーが表示されていない場合は、**[輪郭]** セクションの一番下にある矢印をクリックします。
4. **[矢頭属性]** ダイアログ ボックスで、必要な属性を指定します。



既存のプリセットに基づいて矢頭プリセットを作成できます。**[矢頭の設定]** ボタンをクリックして、**[新規作成]** をクリックします。続いて、**[矢頭属性]** ダイアログ ボックスで必要な属性を指定し、**[矢頭の保存]** 領域にプリセット名を入力します。

矢頭プリセットを削除するには、**[矢頭の起動]** または **[矢頭の終了]** ピッカーからプリセットを選択し、**[矢頭の設定]** ボタンをクリックして、**[削除]** をクリックします。

オブジェクトから矢頭プリセットを作成するには

1. 矢頭として使用するオブジェクトを選択します。
2. **[オブジェクト]** ▸ **[作成]** ▸ **[矢印の先端]** をクリックします。
3. **[矢印先端の作成]** ダイアログ ボックスで、**[長さ]** または **[幅]** ボックスに値を入力します。

   縦横比を固定しない矢頭を作成する場合は、**[比例]** チェック ボックスをオフにして、**[長さ]** および **[幅]** ボックスの両方に値を入力します。

輪郭をコピー、変換、および削除する

CorelDRAW では、輪郭のプロパティを別のオブジェクトにコピーできます。

輪郭をオブジェクトに変換したり、輪郭を削除したりすることもできます。輪郭をオブジェクトに変換すると、輪郭の形状を持つ塗りつぶしなしの閉じたオブジェクトが作成されます。この新しいオブジェクトには、塗りつぶしと特殊効果を適用できます。オブジェクトを輪郭の幅やカラーで検索し、これらのプロパティを置換することができます。

輪郭のプロパティを別のオブジェクトにコピーするには

1 **選択**ツール を使用して、コピーする輪郭を持つオブジェクトを選択します。

2 マウスの右ボタンを押しながら、ソース オブジェクトをターゲット オブジェクトにドラッグして、輪郭を適用します。
元のオブジェクトの青い輪郭をポインタとともに新しいオブジェクトまで移動します。

3 ポインタが十字ポインタ に変わったら、マウス ボタンを離して、コンテキスト メニューから **[輪郭をここにコピー]** を選択します。

また、**属性スポイト** ツール を使用しても、輪郭プロパティをコピーできます。詳しくは、276 ページの 「オブジェクトの塗りつぶし、輪郭、テキストのプロパティを別のオブジェクトにコピーするには」。を参照してください。

既存のオブジェクトのカラーをサンプリングし、別のオブジェクトの輪郭に適用します。詳しくは、368 ページの 「カラーをサンプリングするには」。を参照してください。

輪郭をオブジェクトに変換するには

1 オブジェクトを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[輪郭をオブジェクトに変換]** をクリックします。

輪郭は、オリジナルのオブジェクトとは別個の、塗りつぶしなしの閉じたオブジェクトになります。新しいオブジェクトに塗りつぶしを適用する場合、塗りつぶしの適用先となるのは、オリジナル オブジェクトの輪郭領域です。



輪郭が適用された星 (左)、オリジナルの塗りつぶしとは別個のオブジェクトに変換された輪郭 (中央)。新しい閉じたオブジェクトに適用されたグラデーション塗りつぶし。

輪郭をオブジェクトに変換するには、**Ctrl** + **Shift** + **Q** キーを押す方法もあります。

オブジェクトの輪郭を削除するには

1 オブジェクトを選択します。

2 プロパティ バーの**[輪郭の幅]**リスト ボックスから**[なし]**を選択します。

また、オブジェクトを選択し、カラー パレットで **[無色]** ボックス  を右クリックしてオブジェクトの輪郭を削除することもできます。

輪郭の幅を検索して置換するには

1. **[編集]** ▸ **[検索/置換]** をクリックします。
2. **[検索/置換]** ドッキング ウィンドウで、ドッキング ウィンドウの最上部にあるリスト ボックスから **[オブジェクトの置換]** を選びます。
3. **[輪郭]** オプションをオンにします。
4. **[検索]** 領域で **[輪郭の幅]** チェック ボックスをオンにします。
5. 検索する輪郭の幅を指定します。
6. **[置換]** 領域の **[輪郭の幅]** チェックボックスをオンにして、置換する輪郭の幅を指定します。
7. **[検索]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
   - **[次を検索]** または **[前を検索]** は、輪郭の検索条件を満たすオブジェクトをスクロールします。
   - **[すべて検索]** は、輪郭の検索条件を満たすオブジェクトすべてを選択します。
   - **[置換]** は、選択したオブジェクトの輪郭を置換します。
   - **[すべて置換]** は、輪郭の検索条件を満たす輪郭すべてを置換します。

可能な操作

輪郭のスケーリング設定を検索して置換する	**[検索]** 領域の **[イメージに合わせて幅をスケール]** チェックボックスをオンにして、検索する設定を指定します。**[検索]** 領域の **[イメージに合わせて幅をスケール]** チェックボックスをオンにして、置換する設定を指定します。
輪郭のオーバープリント設定を検索して置換する	**[検索]** 領域の **[輪郭のオーバープリント]** チェックボックスをオンにして、検索する設定を指定します。**[検索]** 領域の **[輪郭のオーバープリント]** チェックボックスをオンにして、置換する設定を指定します。

輪郭のカラーを検索して置換するには

1. **[編集]** ▸ **[検索/置換]** をクリックします。
2. **[検索/置換]** ドッキング ウィンドウで、ドッキング ウィンドウの最上部にあるリスト ボックスから **[オブジェクトの置換]** を選びます。
3. **[カラー]** オプションをオンにします。
4. **[カラーの検索]** ピッカーで、検索するカラーを選択します。
5. **[置換]** 領域で **[輪郭]** オプションをオンにします。
6. **[置換]** ピッカーで、置換するカラーを選択します。
   検索にモノクロ ビットマップを含めるには、**[モノクロ ビットマップを適用]** チェックボックスをオンにします。
7. **[検索]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
   - **[次を検索]** または **[前を検索]** は、輪郭の検索条件を満たすオブジェクトをスクロールします。
   - **[すべて検索]** は、輪郭の検索条件を満たすオブジェクトすべてを選択します。
   - **[置換]** は、選択したオブジェクトの輪郭のカラーを置換します。
   - **[すべて置換]** は、輪郭の検索条件を満たす輪郭すべてのカラーを置換します。

可能な操作

輪郭のカラー モデルを検索して置換する	**[カラー モデルまたはパレット]** オプションを有効にし、**[検索]** 領域で **[特定のカラー モデル]** オプションをオンにし、検索するカラー モデルを選び、 **[置換]** リスト ボックスから置換カラー モデルを選択します。
輪郭のカラー パレットを検索し、カラー モデルで置換する	**[カラー モデルまたはパレット]** オプションを有効にし、**[検索]** 領域で **[特定のカラー パレット]** オプションをオンにし、検索するカラー モデルを選び、 **[置換]** リスト ボックスから置換カラー モデルを選択します。

ブラシストローク

CorelDRAW には、矢印付きのストロークから虹のパターンのストロークまで、さまざまなプリセットのブラシ ストロークが用意されています。プリセットのブラシ ストロークを使うときに、その属性の一部を指定できます。たとえば、ブラシ ストロークの幅やなめらかさを指定できます。

オブジェクトまたはベクトル オブジェクトのグループを使用して、カスタム ブラシ ストロークを作成することもできます。作成したカスタム ブラシ ストロークは、プリセットとして保存することができます。



上のイメージは、さまざまな種類と幅のブラシ ストロークを使用して作成されています。

プリセット ブラシストロークを適用するには

1 ツールボックスの**アート メディア** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの **[ブラシ]** ボタン をクリックします。

3 **[カテゴリ]** リスト ボックスからブラシ カテゴリを選択します。

4 **[ブラシ ストローク]** リスト ボックスで、ブラシ ストロークを選択します。

5 ストロークが目的の形状になるまでドラッグします。

可能な操作

ブラシストロークの幅を設定する	プロパティ バーの **[ストロークの幅]** ボックスに値を入力します。

可能な操作

ブラシストロークのエッジのスムーズ化	プロパティ バーの **[フリーハンドのスムーズ化]** ボックスに値を入力します。
スケール時にブラシストロークの太さに変形を適用する	プロパティ バーの**[オブジェクトに合わせてストロークをスケール] ボタン** をクリックします。

[ブラシ ストローク] リスト ボックスの一覧にないブラシ ストロークでも、そのブラシ ストロークへのアクセス権限を持つユーザーであれば、プロパティ バーの **[参照]** ボタンをクリックし、ブラシ ストローク ファイルの場所を指定して適用することができます。

また、**[アート メディア]** ドッキング ウィンドウからブラシストロークを選ぶこともできます。**[アート メディア]** ドッキング ウィンドウを開くには、**[効果]** ▸ **[アート メディア]** をクリックします。

カスタム ブラシストロークを作成するには

1. オブジェクトまたはグループ化されたオブジェクトを選択します。
2. ツールボックスの**アート メディア** ツール をクリックします。
3. プロパティ バーの **[ブラシ]** ボタンをクリックします。
4. オブジェクトまたはグループ化されたオブジェクトをクリックします。
5. プロパティ バーの **[アート メディアのストロークの保存]** ボタン をクリックします。
6. ブラシ ストロークのファイル名を入力します。
7. **[保存]** をクリックします。

カスタム ブラシストロークにアクセスするには、**[カテゴリ]** リスト ボックスで **[カスタム]** を選択します。**[ブラシストローク]** リスト ボックスにカスタム ブラシストロークが表示されます。

カスタム ブラシストロークを削除するには、プロパティ バーの **[カテゴリ]** リスト ボックスから **[カスタム]** を選択し、**[ブラシストローク]** リスト ボックスからブラシストロークを選択して、**[削除]** ボタン をクリックします。

ブラシストロークとスタイラス入力

スタイラスまたはペンが筆圧、傾斜、および方向を感知する機能をサポートする場合、筆圧、傾斜、および方向を感知するブラシストロークを適用できます。筆圧機能を使用すると、ブラシの先のサイズを変えることができます。ペンの傾斜機能を使用すると、ブラシのペン先の平坦度を変えることができます。ペン方向機能を使用すると、ブラシのペン先の回転を変えることができます。



アート メディア ツールの表現モードでは、スタイラスの筆圧、傾斜、および方向の機能を使用して、ブラシストロークの外観を変えることができます。

筆圧、傾斜、および方向の機能のすべてを同時に使用することも、これらの機能の 1 つまたは 2 つのみを使用することもできます。たとえば、筆圧機能を有効にし、傾斜機能を無効にすると、ブラシのペン先の平坦度を一定に保ちながら、サイズを変えることができます。ペンの傾斜機能に固定値を設定して、ペン先の平坦度を一定に保つことができます。筆圧機能を無効にすると、ブラシのペン先のサイズは一定に保たれます。ペン方向機能を無効にすると、回転が一定に保たれたペン先を使用できます。

筆圧、傾斜、および方向を感知するブラシストロークを適用するには

1 ツールボックスの**アート メディア** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの **[表現]** ボタン をクリックします。

3 プロパティ バーで次のボタンがオンであることを確認します。

- **筆圧** — 機能を使用すると、ブラシの先のサイズを変えることができます。マウスを使う場合は、**上矢印 (↑)** キーまたは**下矢印 (↓)** キーを押して筆圧の変化をシミュレートして、ストローク幅を変えることができます。
- **ペンの傾斜** — 機能を使用すると、ペン先の平坦度を変えることができます。
- **ペン方向** — ブラシのペン先の回転を変えることができます。

4 ストロークが目的の形状になるまでドラッグします。

可能な操作

ストロークの幅を変更する	プロパティ バーの **[ストロークの幅]** ボックスに値を入力します。
オブジェクトをスケールする際にストロークの幅を変更する	プロパティ バーの**[オブジェクトに合わせてストロークをスケール] ボタン** をクリックします。

ここで設定した幅がストロークの最大幅になります。適用した筆圧の強さによって、ブラシのペン先の実際の幅が決まります。

スタイラスまたはペンが傾斜および方向を感知する機能をサポートする場合のみ、これらの機能を使用してブラシストロークを変えることができます。

幅、平坦度、または回転が一定しているブラシのペン先を使用するには

1 ツールボックスの**アート メディア** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの **[表現]** ボタン をクリックします。

3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
ブラシのペン先のサイズを設定する	プロパティ バーの **[筆圧]** ボタン をクリックして、オフにします。**[ストロークの幅]** ボックスに値を入力します。
ペンの傾斜に固定値を使用してブラシのペン先を平坦化する	プロパティ バーの **[ペンの傾斜]** ボタン をクリックして、オフにします。**[傾斜角度]** ボックスに値を入力します。 15～90 度の値を使用します。
ペン方向に固定値を使用してブラシのペン先を回転する	プロパティ バーの **[ペン方向]** ボタン をクリックして、オフにします。**[回転角度]** ボックスに値を入力します。

オブジェクトを線に沿ってスプレーする

CorelDRAW では、線に沿って一連のオブジェクトをスプレーすることができます。グラフィックやテキスト オブジェクトだけでなく、ビットマップやシンボルもインポートして線沿いにスプレーできます。

スプレーしたオブジェクトの間隔を調整し、オブジェクト同士を近づけたり離したりして、線の外観を変更できます。また、線に沿って並ぶオブジェクトの順序を変更することもできます。たとえば、星型、三角形、正方形の一連のオブジェクトをスプレーする場合に、スプレーの順序を変更して、正方形、三角形、星型の順に並ぶようにすることができます。また、スプレーした線のオブジェクトの位置をずらすこともできます。このためには、オブジェクトをパスに沿って回転させるか、交互、左、ランダム、右のいずれかにオフセットします。たとえば、左のオフセットを選択すると、スプレーしたオブジェクトがパスの左側に並びます。

独自のオブジェクトを使用して、新しいスプレー パターンを作成することもできます。



曲線に沿ってスプレーしたオブジェクト (左)。オブジェクトをスプレーし終えてから編集したオブジェクトと線 (右)。

パターンをスプレーするには

1 ツールボックスの**アート メディア** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの **[スプレー]** ボタン をクリックします。

3 プロパティ バーの **[カテゴリ]** リスト ボックスからスプレー パターン カテゴリを選びます。

4 プロパティ バーの **[スプレー パターン]** リスト ボックスからスプレー パターンを選びます。

5 ドラッグして線を描きます。

可能な操作

一定の間隔にスプレーするオブジェクトの数を調整する	プロパティ バーの **[イメージ数/タブとイメージ間隔]**  ボックスの一番上のボックスに数値を入力します。
スプレーする各オブジェクトの間隔を調整する	プロパティ バーの **[イメージ数/タブとイメージ間隔]**  ボックスの一番下のボックスに数値を入力します。
スプレーの順序を設定する	プロパティ バーの **[スプレーの順序]** リスト ボックスからスプレーの順序を選びます。
スプレーするオブジェクトのサイズを調整する	プロパティ バーの **[スプレー オブジェクトのサイズ]** ボックスの上半分に、数値を入力します。
スプレーするオブジェクトのサイズを線に沿って増減させる	プロパティ バーの **[スプレー オブジェクトのサイズ]** ボックスの下半分に、数値を入力します。
スケール時にスプレー線の太さに変形を適用する	プロパティ バーの**[オブジェクトに合わせてストロークをスケール] ボタン** をクリックします。

線に沿ってスプレーするオブジェクトのサイズの設定値を上げると、パスに沿ってオブジェクトが配置されるに従って、オブジェクトが大きくなります。

スプレー パターンのオブジェクトが複雑なほど、必要なシステム リソースが多くなります。複雑なオブジェクトを使用すると、ファイルのサイズが大きくなるため、線の生成により長い時間がかかります。スプレーリスト内の各グループにシンボルを使用すると、ファイルのサイズが小さくなり、必要なシステム リソースの量も抑えることができます。シンボルの作成について詳しくは、339 ページの 「シンボル」。を参照してください。

また、**[アート メディア]** ドッキング ウィンドウからスプレー パターンを選ぶこともできます。**[アート メディア]** ドッキング ウィンドウを開くには、**[効果]** ▸ **[アート メディア]** をクリックします。

スプレーする線を回転させるには

1 調整するスプレー パターンを選択します。

2 プロパティ バーの **[回転]** ボタン をクリックします。

3 プロパティ バーの **[回転の角度]** ボックスに、0～360 の値を入力します。
スプレー内の各オブジェクトを少しずつ回転させる場合は、**[増分の使用]** チェック ボックスをオンにして、**[増分]** ボックスに値を入力します。

4 次のいずれかのオプションを選択します。
- **[パスを基準にする]** - 線を基準にオブジェクトを回転します。
- **[ページを基準にする]** - ページを基準にオブジェクトを回転します。

5 **Enter**キーを押します。

スプレーする線をオフセットするには

1 スプレー パターンを選択します。

2 プロパティ バーの **[オフセット]** ボタン をクリックします。

3 スプレーする線のパスからオブジェクトをオフセットする場合は、**[オフセットの使用]** チェック ボックスをオンにします。
オフセットの距離を変更する場合は、**[オフセット]** ボックスに新しい値を入力します。

4 **[オフセットの方向]** リスト ボックスから、オフセットの方向を選択します。

線の左右に交互にオフセットする場合は、**[交互]** を選択します。

新しいスプレー パターンを作成するには

1 **[効果]** ▸ **[アート メディア]** をクリックします。

2 オブジェクト、グループ化したオブジェクト、またはシンボルを選択します。

3 **[アート メディア]** ドッキング ウィンドウの **[保存]** ボタンをクリックします。

4 **[オブジェクト スプレー]** をオンにします。

5 **[OK]** をクリックします。

6 **[ファイル名]** ボックスにファイル名を入力します。

7 **[保存]** をクリックします。

スプレー パターンは CorelDRAW (CDR) ファイルとして保存され、**[アート メディア]** プロパティ バーの **[カテゴリ]** リスト ボックスから **[カスタム]** を選択し、**[スプレー パターン]** リスト ボックスからスプレー パターンを選ぶとアクセスできます。

カスタム スプレー パターンを削除するには、プロパティ バーの **[スプレー パターン]** リスト ボックスからスプレー パターンを選択し、**[削除]** ボタン をクリックします。

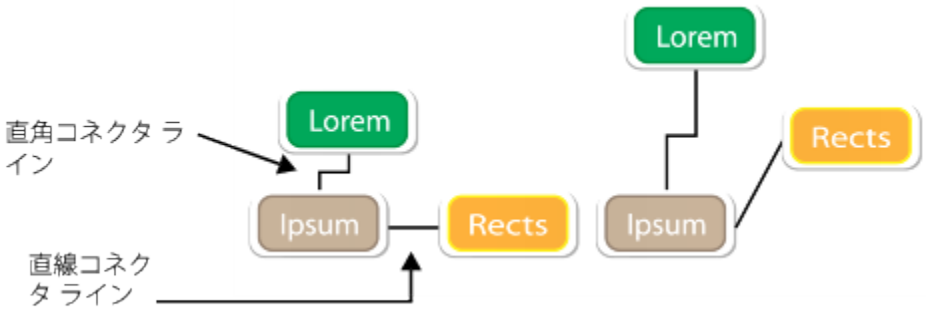
コネクタ ラインおよびコールアウト ライン

オブジェクト間にコネクタ ラインを描くことができます。このような線で接続したオブジェクトは、その片方または両方を移動しても接続したままになります。コネクタ ラインは「フロー ライン」とも呼ばれ、図表、フローチャート、回路図などの技術図面に使用されます。フローチャート形の描画について詳しくは、176 ページの 「定義済み図形」。を参照してください。

3 種類のコネクタ ラインを描くことができます。直線コネクタ ラインを描くことができます。また、鋭角な角や丸型の角を持った直角コネクタ ラインを描くことができます。セグメントを移動、追加、削除して、コネクタ ラインを編集できます。

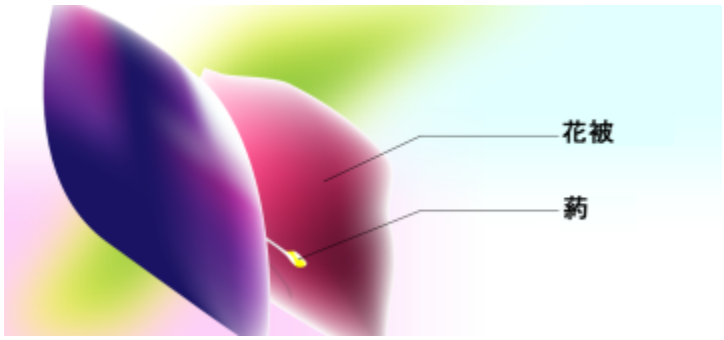
プロパティ バーのコントロールを使用して、コネクタ ラインの幅やスタイルを修正できるとともに、矢頭の適用が可能です。詳しくは、140 ページの 「線および輪郭のフォーマットを設定する 」を参照してください。また、コネクタ ラインのカラーも変更できます。

スナップ ポイントや接続するオブジェクトの距離など、コネクタ ラインのデフォルト設定を選択できます。



オブジェクトを移動しても、そのコネクタ ラインは取り付けられたままになります。

オブジェクトにラベルを付けて目立つようにするには、コールアウトを描きます。



コールアウトの例

コネクタ ラインおよびコールアウト ラインを高い精度で使用するには、オブジェクト内の特定ノードにスナップする必要があります。スナップおよびスナップ モードについて詳しくは、285 ページの 「オブジェクトをスナップするには」。を参照してください。

複数のオブジェクトを結ぶコネクタ ラインを描くには

1 ツールボックスで、**[コネクタ]** ツール ボタンをクリックして、プロパティ バーで次のいずれかをクリックします。
   - **直線コネクタ** ツール — 任意の角度の直線コネクタ ラインを作成します。
   - **直角コネクタ** ツール — 直角の垂直および水平セグメントを含んだコネクタ ラインを作成します。
   - **角丸の直角コネクタ** ツール — 角が丸型の直角を持った垂直および水平要素を含んだコネクタ ラインを作成します。
2 1 つのオブジェクトのノードから、別のオブジェクトのノードにマウスをドラッグします。

可能な操作

角度のあるコネクタ ラインで水平セグメントを移動する。	**[整形]**ツール を使用してコネクタ ラインを選択し、移動したいセグメントの中央のノードをドラッグします。
角度のあるコネクタ ラインの終点を移動する	**[整形]**ツール を使用して、終点ノードをオブジェクトの端に沿ってドラッグします。
角度のあるコネクタ ラインにセグメントを追加する	**[整形]**ツール を使用して、コーナーのノードをドラッグします。
角度のあるコネクタ ラインのセグメントを削除する	**[整形]**ツール を使用して、一番近いコーナー ノードに、コナー ノードをドラッグします。

接続ラインの方向を変更するには

1 ツールボックスの**[アンカーの編集]**ツール をクリックします。

2 コネクタ ラインの方向を変更するアンカー ポイントをクリックします。

3 プロパティ バーで、**[アンカー方向の調整]** ボタン をクリックします。

4 **[アンカー方向の調整]** ボックスで、次の値のいずれかを入力します。
- **0** ― コネクタ ラインを右に向けます
- **90** ― コネクタ ラインを真上に向けます
- **180** ― コネクタ ラインを左に向けます
- **270** ― コネクタ ラインを真下に向けます

また、直角のコネクタ ラインのみの方向を変更できます。

オブジェクトにアンカー ポイントを追加するには

1 ツールボックスの**[アンカーの編集]**ツール をクリックします。

2 アンカー ポイントを追加するオブジェクトの任意の場所をダブルクリックします。

デフォルトでは、オブジェクトに追加するアンカー ポイントは、オブジェクトを描画内で移動する際に、コネクタ ラインのスナップ ポイントとしては使用できません。アンカー ポイントをスナップ ポイントとして使用できるようにするには、**[アンカーの編集]** ツールでアンカー ポイントを選択し、プロパティ バーの **[自動アンカー]** ボタン をクリックします。

デフォルトでは、アンカー ポイントの位置は、ページ上のその相対位置によって計算されます。アンカー ポイントの位置は、取り付けられているオブジェクトへの相対位置で設定することができます。これは、複数のオブジェクトにおけるアンカー ポイントを同じ相対位置で設定する場合に役立ちます。アンカー ポイントの位置をオブジェクトとの相対位置で設定するには、**[アンカーの編集]**ツール でそのアンカー ポイントを選択します。プロパティ バーで、**[オブジェクトに合わせる]** ボタン をクリックし、**[アンカーの位置]** ボックスに座標を入力します。

アンカー ポイントを移動または削除するには

目的	作業手順
アンカーをオブジェクトの周の任意の場所に移動する	**[アンカーの編集]**ツール を使用して、アンカー ポイントを周の別のポイントにドラッグします。
アンカーをオブジェクトの中央に移動する	アンカー ポイントをオブジェクトの内側の任意のポイントにドラッグします。
アンカーを削除する	プロパティ バーで、**[アンカーの削除]** ボタン をクリックします。

コネクタ ラインをオブジェクトの周りのフローに設定するには

1 **選択**ツール を使用して、コネクタ ラインが取り付けられるオブジェクトを選択します。
2 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]**をクリックします。
3 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウで **[要約]** をクリックして、追加オプションを表示します。
4 **[コネクタ ラインをラップ]** チェック ボックスをオンにします。

オブジェクトの周りにテキストを流し込むには、コネクタ ラインはそのオブジェクトの少なくとも 1 つの端に取り付けられている必要があります。

テキスト ラベルをコネクタ ラインに加えるには

1 ツールボックスで、**[コネクタ]** ツール ボタンをクリックして、プロパティ バーで次のいずれかをクリックします。
- **直線コネクタ** ツール
- **直角コネクタ** ツール
- **角丸の直角コネクタ** ツール

2 コネクタ ラインをダブルクリックします。
テキスト カーソルが表示されます。
3 テキストを入力します。

コネクタ ラインを移動しても、テキスト ラベルは取り付けられたままになります。

コネクタ ラインのデフォルト設定を選択するには

1. **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[ツール]** をクリックします。
2. 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[コネクタ]**をクリックします。
3. コネクタ ラインのスナップおよび取り付けをオブジェクトのアンカー ポイントのみに限定するには、**[幾何学アンカー ポイントをスナップ ポイントとして使用]** をオフにします。このチェックボックスをオンにすると、オブジェクト内のエッジ ノード、中心ノード、および他のの幾何学ポイントにコネクタ ラインをスナップしたり取り付けたりすることができます。
4. コネクタ ラインとオブジェクトの距離を増減するには、**オブジェクトからのルート距離** ボックスに増減させた値を入力します。この設定は、直線コネクタ ラインには適用されません。

コールアウトを描くには

1. ツールボックスの **3 ポイント コールアウト** ツール をクリックします。

   3 ポイント コールアウト ツールは**寸法線ツール** フライアウトに配置されています。
2. 開始する最初のコールアウト セグメントをクリックして、最初のセグメントを終えたい場所までドラッグします。
3. コールアウトの 2 番目のセグメントを終了する場所をクリックします。

   テキスト カーソル が、コールアウト線の端に表示されて、オブジェクトのラベルを入力する場所を示します。
4. コールアウトのテキストを入力します。

可能な操作

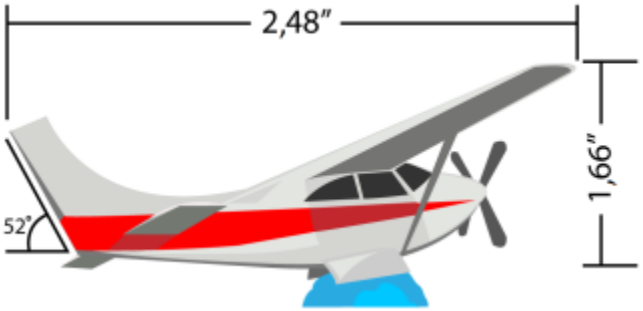
コールアウトの形状を変更する	プロパティ バーの **[コールアウト形]** ボックスからコールアウトの形を選択します。
テキストとコールアウト形の間の距離を変更する	**[ギャップ]** ボックスに値を入力します。

コールアウト ラインとコールアウト テキストを線とテキストのオブジェクトとして個別に編集したい場合は、**[オブジェクト]** ▸ **[分割]** をクリックして、あらかじめコールアウト ラインとコールアウト テキストを分離しておく必要があります。

寸法線

寸法線を描いて、描画内の 2 つの点の距離やオブジェクトのサイズを示すことができます。次に示す複数の他タイプの寸法線を追加できます。

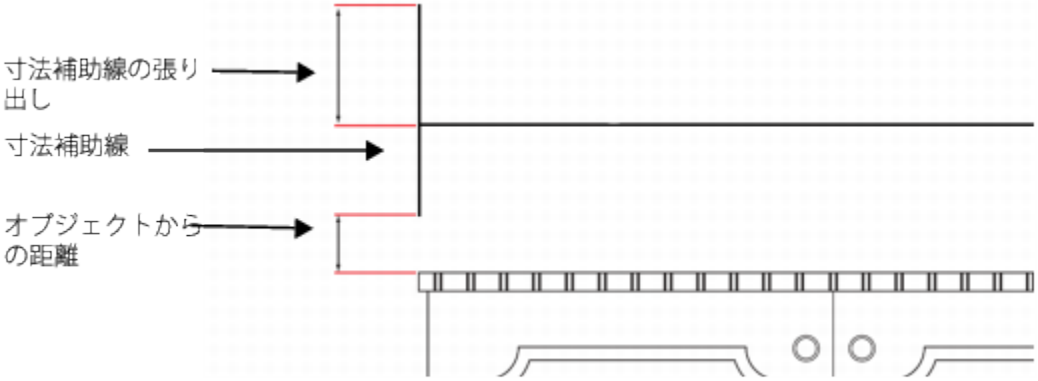
- 平行寸法線 - 2 つのノードの距離を実測します。
- 垂直または水平寸法線 - 2 つのノード間の垂直方向 (y 軸) または水平方向 (x 方向) の距離を測定します。
- 角度寸法線 - 角度を測定します。
- セグメント寸法線 - セグメントの終点ノードの直線距離、または複数のセグメント内で最も離れている 2 つのノードの直線距離を測定します。セグメント寸法線は、選択した連続セグメントも測定できます。



寸法線の種類 (左から右へ): 角度、水平、および垂直

+寸法テキストと寸法線の表示方法を設定できます。たとえば、測定単位を選択し、寸法単位の位置およびフォントを指定して、寸法テキストに前置き説明および後置き説明を追加することができます。作成するすべての新しい寸法線のデフォルト値を設定することもできます。

寸法線を配置するときの基準となる寸法補助線をカスタマイズできます。寸法補助線と測定するオブジェクトの距離、および寸法補助線の張り出しの長さを指定できます。寸法補助線の張り出しは、寸法補助線の中で寸法矢印よりも先に伸びている部分です。



寸法線をカスタマイズするには、寸法補助線の張り出し、寸法補助線、およびオブジェクトからの距離の値を指定します。

デフォルトでは、寸法テキストはダイナミックです。寸法線が付けられているオブジェクトのサイズを変更する場合は、寸法テキストは新しいサイズで表示されるように自動的に更新されます。ただし、必要に応じて、寸法テキストをスタティックに変更できます。

寸法補助線を高い精度で使用するには、オブジェクト内の特定ノードにスナップする必要があります。スナップおよびスナップ モードについて詳しくは、285 ページの 「オブジェクトをスナップするには」。を参照してください。

垂直、水平または平行の寸法線を描くには

1 次のいずれかの操作を実行します。

- 平行寸法線を描くには、ツールボックスで、**平行寸法**ツール をクリックします。
- 垂直または水平寸法補助線を描画するには、**水平または垂直寸法ツール** をクリックします。

2 開始点を配置する場所をクリックし、寸法線 の終了ポイントを配置する場所までドラッグします。

3 寸法線を配置する位置までポインタを移動して、寸法テキストを配置する場所をクリックします。

デフォルトでは、寸法テキストは寸法線の上に中央揃えで配置されます。

角度寸法線を描くには

1 ツールボックスの**[角度寸法線]**ツール をクリックします。

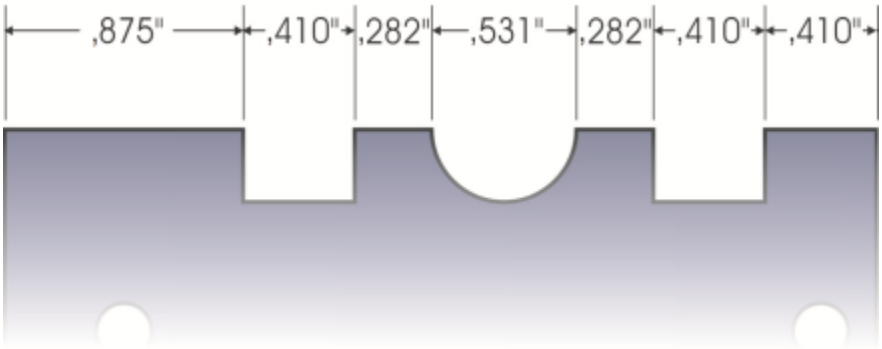
2 角度を示す 2 本の線が交差する位置をクリックし、最初の線を終える場所までドラッグします。
3 コールアウトの 2 番目の線を終了する場所をクリックします。
4 角度のラベルを表示する場所をクリックします。

セグメント寸法線を描くには

1 ツールボックスの**[セグメント寸法線]**ツール をクリックします。
2 測定するセグメントをクリックします。
3 寸法線を配置する場所にポインタを移動し、寸法テキストを配置したい場所をクリックします。

可能な操作

複数のセグメントで最も離れた 2 つのノードの間の距離を測定する	**セグメント寸法**ツール を使用して、選択範囲線でセグメントを選択し、寸法線を配置する位置をドラッグして、寸法テキストを配置する場所をクリックします。
後続のセグメントを自動的に計測する	プロパティ バーで **[自動連続寸法]** ボタン をクリックし、選択範囲線で計測したいセグメントを選択します。寸法線を配置する位置までドラッグして、寸法テキストを配置する場所をクリックします。



セグメント寸法線は、選択した後続のセグメントに自動的に適用されます。

表示する寸法線単位を設定する

1 寸法線を選択します。
2 プロパティ バーにある次のリスト ボックスで、オプションを選択します。
- **寸法線スタイル** — 分数、小数点、または標準の寸法線単位を選択します。
- **寸法線の精度** — 計測の精度を選択できます。
- **寸法線単位** — 測定単位を選択できます。

可能な操作

寸法線単位を非表示にする	**[単位を表示]** ボタン をクリックします。

可能な操作

寸法線単位を表示する場所を指定する	プロパティ バーの **[テキストの位置]** ボタン をクリックし、テキストを配置する場所をクリックします。
寸法線単位のポイント サイズとフォントを変更する	**選択**ツール を使って、寸法テキストを選択します。プロパティ バーで、**[フォント]** リスト ボックスからフォント スタイルを選び、**[フォント サイズ]** ボックスに値を入力します。
寸法テキストの前置き説明や後置き説明を指定する	プロパティ バーの **[前置き説明]** ボックスまたは **[後置き説明]** ボックスに、前置き説明または後置き説明を入力します。
寸法値の先行のゼロを表示または非表示にする	プロパティ バーで、**[先行ゼロ]** ボタン をクリックします。(デフォルトでは、寸法線に先行のゼロが表示されます。)
寸法テキストをスタティック テキストにする	**[ダイナミック寸法]** ボタン をクリックします。 プロパティ バーのほとんどの寸法線コントロールは利用できなくなります。寸法線が付けられているオブジェクトのサイズを変更すると、寸法テキストは更新されません。

新しい寸法線のデフォルトのプロパティを設定するには

1. **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[ツール]** をクリックします。
2. 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、次のいずれかをクリックします。
   - **角度寸法線** - 角度寸法線のデフォルトのプロパティを設定します
   - **寸法線** - 他のすべての寸法線のデフォルトのプロパティを設定します
3. 寸法線スタイル、精度、単位、前置き説明、後置き説明を指定します。
   寸法線スタイル コントロールは、角度寸法線では使用できません。

寸法補助線をカスタマイズするには

1. 寸法線を選択します。
2. プロパティ バーで、**[寸法補助線 オプション]** ボタン をクリックします。
3. 寸法補助線とオブジェクトの間の距離を指定するには、**[オブジェクトからの距離]** チェック ボックスをオンにして、**[距離]** ボックスに値を入力します。
4. 寸法補助線の張り出しの長さを指定するには、**[寸法補助線の張り出し]** チェック ボックスをオンにして、**[距離]** ボックスに値を入力します。

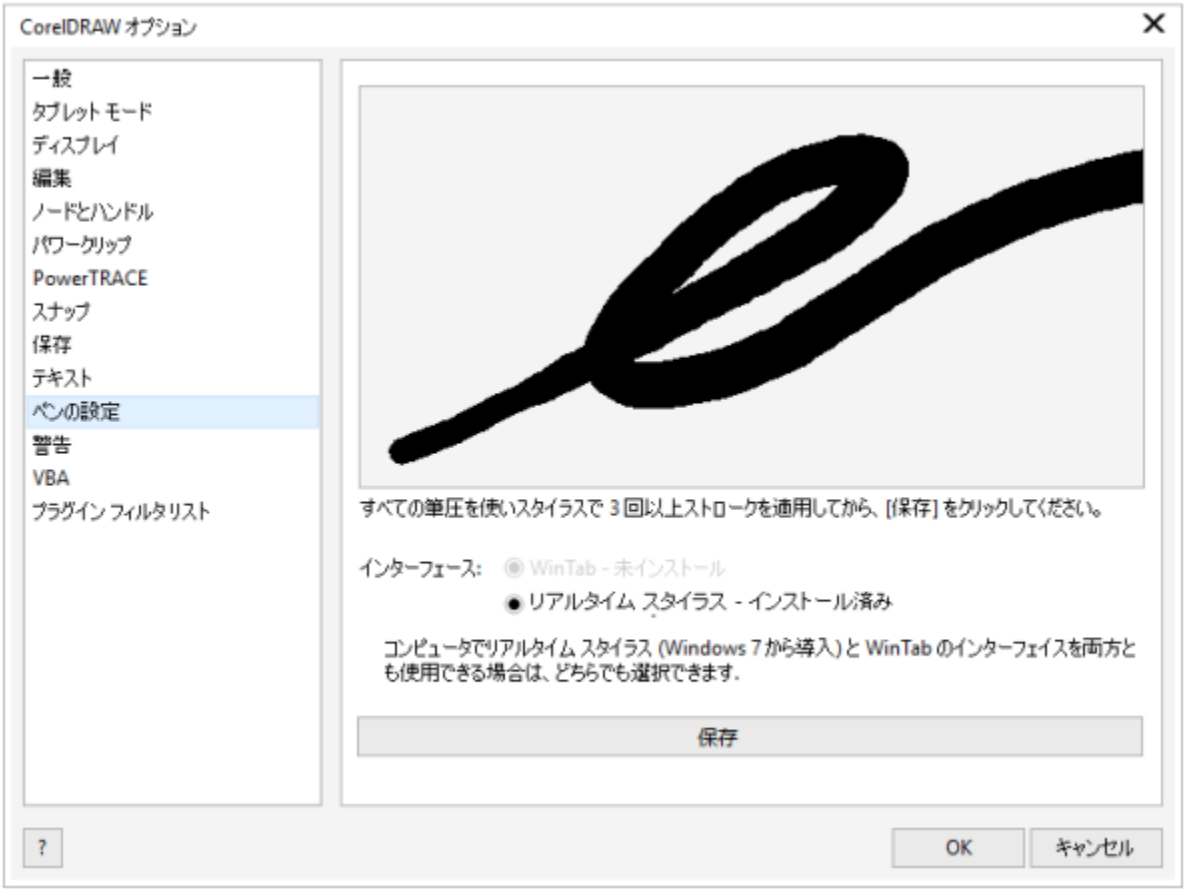
圧力感知ペンとデバイス

CorelDRAW の次のツールで、圧力感知ペン、スタイラス、その他のデバイスの圧力を使うことができます。**アート メディア (表現**モード**)** ツール、**消しゴム** ツール、**塗りつけ**ツール、**旋回**ツール、**引き付け/反発**ツール、**ラフ** ツール、および**染み付け**ツール。

さらに、**アート メディア (表現**モード**)** ツール、**消しゴム** ツール、**ラフ** ツール、および**染み付け**ツールでペンの傾斜とペン方向の機能を使用して、ブラシストロークを変えることもできます。ペンの傾斜およびペン方向の機能は、スタイラスまたはペンがこれらの機能をサポートする場合のみ使用できることに注意してください。

筆圧とペンの設定

CorelDRAW で圧力感知スタイラスやペン タブレットを使用するときは、加える筆圧の量によってストロークの幅が制御されます。人によってストロークの強さや筆圧のレベルが異なるため、ペンの設定を指定することによって、ストロークの強さに合わせてアプリケーションを設定することができます。タッチが軽い場合は、適切なペン設定を行うことは特に有用です。ストロークが軽くて跡が残らない場合に、ペンの設定を調整すると、特定のツールの感度を上げることができます。ブラシストロークの幅が急に変わる場合は、**[オプション]** ダイアログ ボックスの **[ペンの設定]** ページでペンの設定を調整します。ペンの設定はプリセットとして保存し、後で使うことができます。



ストロークの強さに合わせてペンの設定を調整できます。

傾斜と方向

ペンの傾斜機能を使用すると、ペン先の平坦度を変えることができます。ペン先の平坦度を変えたくない場合は、ペンの傾斜機能を無効にし、傾斜の角度の値を指定して、ペン先の平坦度を指定できます。ペン方向機能を使用すると、スタイラスを傾斜させる方向によって、ペン先の回転を変えることができます。ペン方向機能を無効にして、ペン先の回転角度に固定値を設定できます。

リアルタイム スタイラス (RTS) と WinTab

RTS 対応のペン タブレットまたはデバイスの筆圧と傾斜を最大限に利用して、ブラシストロークを制御できます。Windows 7 とともにリリースされた CorelDRAW では、リアルタイム スタイラス (RTS) インタフェースがサポートされています。Wacom 対応のグラフィック タブレットまたはデバイスをお持ちの場合は、さらに WinTab インタフェースを使用して最適な結果を得ることができます。

ペンの設定を調整するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]** をクリックします。

2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[ペンの設定]**をクリックします。
3 スタイラスまたはデジタル ペンを使用し、最も低い筆圧から最も高い筆圧まで、少なくとも 3 つのストロークを適用します。

設定をプリセットとして保存するには、**[保存]** をクリックします。

ペン タブレット インタフェースを選択するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]** をクリックします。
2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[ペンの設定]**をクリックします。
3 次のいずれかのタブレット オプションを選択します。
- **WinTab** — Wacom 対応のペン タブレットまたはデバイスに推奨
- **リアルタイム スタイラス** — Windows 7 以降 の RTS インタフェースを使用するペン タブレットまたはデバイスに推奨

整形

CorelDRAW では、各種の基本的な図形を描くことができます。これらの図形は、特殊効果ツールや整形ツールを使用して修正できます。

ここでは、次の項目について説明します。

- ページ 167 の 「長方形と正方形」。
- ページ 170 の 「楕円、正円、弧、扇形」。
- ページ 172 の 「多角形と星型」。
- ページ 174 の 「らせん」。
- ページ 175 の 「グリッド」。
- ページ 176 の 「定義済み図形」。
- ページ 177 の 「形状認識を使用する」。

オブジェクト座標を使用して図形を正確に描くこともできます。詳しくは、268 ページの 「オブジェクトを描画および修正するためにオブジェクトの座標位置を使用する」。を参照してください。

長方形と正方形

CorelDRAW を使用して、長方形および正方形を描くことができます。**長方形**ツールを使用して対角線方向にドラッグするか、**3 ポイント長方形**ツールを使用して幅と長さを指定して、長方形または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。



まず底辺を描き、次に高さを描くことで、3 ポイント長方形を作成することができます。傾きのある長方形が描画できます。

また、丸型の角、スカラップまたは面取りコーナーのある長方形や正方形を描くことができます。それぞれの角を個別に修正したり、変更をすべての角に適用できます。さらに、すべての角のスケールをオブジェクトに合わせて指定できます。また、デフォルトのコーナー サイズを長方形や正方形の描画に指定できます。

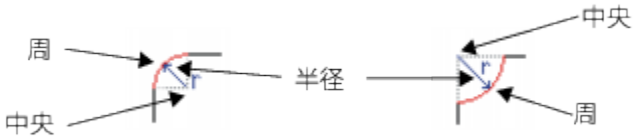
丸型の角、スカラップおよび面取りコーナーについて

丸型の角によりコーナーに丸みをつけます。スカラップは角を丸めて内側に反転し、くぼみを作成します。面取りは角に平らな斜角を付けます。これはベベルとも呼ばれます。



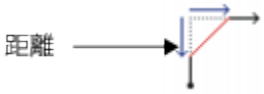
(左から右へ) 変更を加えていない標準の角、丸型を実行した角、スカラップを実行した角、面取りを実行した角。

丸型の角、スカラップまたは面取りコーナーのある長方形や正方形を描くには、角のサイズを指定する必要があります。丸型の角やスカラップの角の場合は、角のサイズは、角の半径により決定されます。半径は、曲線の中心から周までの距離です。角のサイズが大きいほど、角の丸みやスカラップの深さが大きくなります。



(左から右へ) 丸型を実行した角の半径、スカラップを実行した角の半径。

角を面取りするサイズの値は、元の角から面取りを開始する場所までの距離で表されます。角のサイズの値を増やすと、面取りされるエッジが長くなります。



線、テキスト、ビットマップなどのカーブしたオブジェクトの角の修正については、228 ページの 「角をフィレット/スカラップ/面取りする」。を参照してください。

対角線方向にドラッグして長方形や正方形を描くには

目的	作業手順
長方形を描く	ツールボックスの**[長方形]** ツール をクリックします。長方形が目的のサイズになるまで、描画ウィンドウ内をドラッグします。

目的	作業手順
正方形を描く	ツールボックスの**[長方形]** ツール  をクリックします。**Ctrl** キーを押しながら、正方形が目的のサイズになるまで、描画ウィンドウ内をドラッグします。



Shift キーを押しながらドラッグすると、最初にクリックした点を中心とする長方形を描くことができます。また、**Shift** + **Ctrl** キーを押しながらドラッグすると、最初にクリックした点を中心とする正方形を描くことできます。

長方形ツールをダブルクリックすると、描画ページと同じ大きさの長方形を描くことができます。

高さと幅を指定して長方形を描くには

1 ツールボックスの **3 ポイント長方形**ツール  をクリックします。

2 描画ウィンドウ内で、長方形を描き始める場所にカーソルを置き、ドラッグして長方形の底辺を描いてからマウス ボタンを放します。

3 カーソルを上辺の高さに移動し、クリックします。

長方形のサイズを調整するには、プロパティ バーの**[オブジェクトのサイズ]**ボックスの値を変更します。



底辺の角度をプリセットの刻み値 (規制角度) に制限するには、**Ctrl** キーを押しながらドラッグします。規制角度の変更については、315 ページの 「規制角度を変更するには」。を参照してください。

丸い角、スカラップまたは面取りコーナーのある長方形や正方形を描くには

1 長方形または正方形をクリックします。

2 プロパティ バーで、次のいずれかのボタンをクリックします。

- **丸型の角**  — 角を曲線にします。
- **スカラップの角**  — 曲線の刻み目があるエッジを持った角に置き換えます。
- **面取りコーナー**  — 平らなエッジの角に置き換えます。

3 プロパティ バーの **[角の半径]** で値を入力します。

4 **[適用]** をクリックします。

可能な操作

同じ変更をすべての角に適用します。	プロパティ バーの **[すべての角を一緒に編集]**  ボタンをクリックします。
オブジェクトに合わせた角のスケールを無効にします。	プロパティ バーの **[相対コーナー スケール]**  ボタンをクリックします。

また、選択した長方形や正方形の角を変更するには、**整形**ツール をクリックし、プロパティ バーの角のオプション ボタンをクリックして、角のノードを図形の中心に向かってドラッグします。1 つの角のみを変更したい場合は、**Ctrl** キーを押しながら、角のノードを図形の中心に向かってドラッグします。

デフォルトの角の形状およびサイズを長方形や正方形の描画に指定するには

1. **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[ツール]** をクリックします。
2. 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[長方形]**をクリックします。
3. デフォルトの角の形状（丸型、スカラップ、面取り）を指定するには、右側のペインの上部のボタンのいずれかをクリックします。
4. **[角]** の領域で、ボックスに値を入力します。

可能な操作	
同じ変更をすべての角に適用します。	**[すべての角を一緒に編集]** ボタン をクリックします。
オブジェクトに合わせて角をスケールする	**[角をスケール]** チェック ボックスをオンにします。

楕円、正円、弧、扇形

[楕円形] ツールを使用して対角線方向にドラッグして楕円や正円を描くか、**[3 ポイント楕円形]** ツールを使用して幅と高さを指定して楕円を描くことができます。**[3 ポイント楕円形]** ツールでは、楕円を回転させる必要なしに、任意の角度で楕円を素早く描くことができます。

楕円形ツールでは、弧や扇形を新たに描いたり、楕円や正円を描いてから弧や扇形に変形させたりすることができます。**[楕円形]** ツールを使用して描かれる新しいオブジェクトのデフォルトのプロパティを変更することもできます。たとえば、新しい図形が常に弧形か扇形で描かれるようにデフォルトのプロパティを設定できます。



[3 ポイント楕円形]ツールでは、まず楕円の中心線を描き、続いて高さを描くことによって楕円を作成します。この方法では、楕円を任意の角度で描くことができます。

斜めにドラッグして楕円や正円を描くには

目的	作業手順
楕円を描く	ツールボックスの **[楕円形]** ツール をクリックします。描画ウィンドウ内をドラッグして、楕円を目的の形にします。

目的	作業手順
円を描く	ツールボックスの **[楕円形]** ツール をクリックします。**Ctrl** キーを押しながら、円が目的のサイズになるまで、描画ウィンドウ内をドラッグします。



Shift キーを押しながらドラッグすると、最初にクリックした点を中心とする楕円または正円を描くことができます。

幅と高さを指定して楕円を描くには

1. ツールボックスの **3 ポイント楕円形**ツール をクリックします。
2. 描画ウィンドウ内をクリックし、目的の角度で楕円の中心線が描かれるようにドラッグします。
   この線で、楕円の中心と幅が決まります。
3. カーソルを楕円の高さに移動し、クリックします。

弧や扇形を描くには

目的	作業手順
弧を描く	ツールボックスの **[楕円形]** ツール をクリックします。プロパティ バーの**[弧]** ボタン をクリックします。描画ウィンドウ内をドラッグして、弧を目的の形にします。
扇形を描く	ツールボックスの **[楕円形]** ツール をクリックします。プロパティ バーの **[扇形]** ボタン をクリックします。描画ウィンドウ内をドラッグして、扇形を目的の形にします。

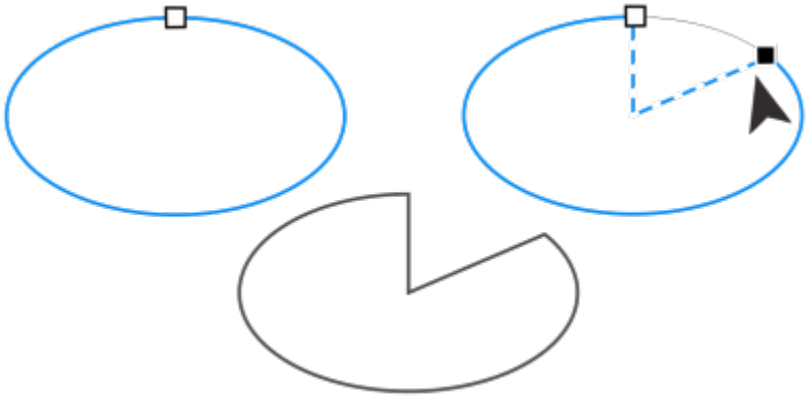


弧を描く場合は、楕円形または正円に輪郭を付ける必要があります。



プロパティ バーの **[方向の変更]** ボタン をクリックすると、選択した弧や扇形の向きを変えることができます。

Ctrl キーを押しながらドラッグすると、ノードを 15 度刻みで移動することができます。



整形ツールを使用して扇形を作成するには、楕円のノード (左) を楕円の内側 (中央) にドラッグします。弧を作成するには、ノードを楕円の外にドラッグします (右)。

楕円形ツールで描かれた新しいオブジェクトのデフォルトのプロパティを変更するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[ツール]** をクリックします。
2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[楕円形]**をクリックします。
3 新しいオブジェクトの形状を弧形や扇形に変更するには、次のオプションのいずれかを有効にします。
   - **扇形**
   - **弧**
4 **[開始角度]**ボックスと**[終了角度]**ボックスに値を入力します。
5 すべての新しい弧や扇形の方向を設定するには、次のオプションのいずれかを有効にします。
   - **時計回り**
   - **反時計回り**

多角形と星型

CorelDRAW では、多角形および 2 種類の星型を描くことができます。星形の種類は、星型正多角形と星型多角形です。星型正多角形は通常の星型の外観で、星形の全体に塗りつぶしを適用できます。星型多角形には交差する辺があり、塗りつぶしを適用すると独自の結果が得られます。



左から右へ: グラデーション塗りつぶしが適用された多角形、星型正多角形、および星型多角形

多角形と星型を変更できます。たとえば、多角形の辺の数や星型の角の数を変更したり、星型の角を尖らせたりすることができます。他の曲線オブジェクトの場合と同様に、**[整形]**ツールを使用して多角形と星型多角形を変形します。曲線オブジェクトの操作について詳しくは、180 ページの 「曲線オブジェクト」。を参照してください。星型正多角形も変形できますが、一部に制限があります。

多角形を描くには

- ツールボックスの **[多角形]** ツール をクリックし、多角形が目的のサイズになるまで描画ウィンドウ内をドラッグします。



Shift キーを押しながらドラッグすると、最初にクリックした点を中心とする多角形を描くことができます。

Ctrl キーを押しながらドラッグすると、左右対称の多角形を描くことができます。

星型を描くには

目的	作業手順
星型正多角形を描く	ツールボックスの **[星型]** ツール をクリックし、星型が目的のサイズになるまで描画ウィンドウ内をドラッグします。
星型多角形を描く	ツールボックスの **[星形]** ツール をクリックします。プロパティ バーの **[星型多角形]** ツール をクリックし、星型が目的のサイズになるまで描画ウィンドウ内をドラッグします。

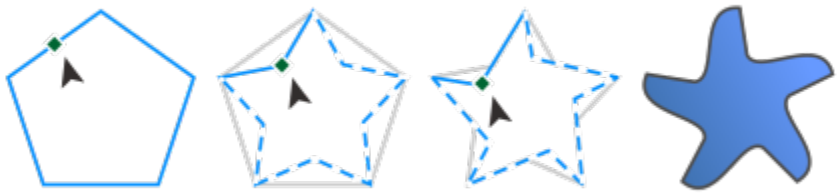


Shift キーを押しながらドラッグすると、最初にクリックした点を中心とする星型を描くことができます。

Ctrl キーを押しながらドラッグすると、左右対称の星形を描くことができます。

多角形を変更するには

目的	作業手順
多角形の辺の数を変更する	多角形を選択し、プロパティ バーの**[ポイント/面]** ボックスに値を入力して、 **Enter** キーを押します。
多角形を星型に変形する	多角形を選択してから、**[整形]** ツール をクリックし、星型が目的の図形になるように多角形のノードをドラッグします。



左から右へ: [整形] ツールを使用して多角形を変更し、曲線オブジェクトとして整形できる星型にしました。星型の線セグメントが曲線に変換され、ヒトデの形になるように調整されます。

星型を変更するには

目的	作業手順
星型のポイントの数を変更する	星型を選択し、プロパティ バーの**[ポイント/面]** ボックスに値を入力して、 **Enter** キーを押します。
星型の角を尖らせる	星型を選択し、プロパティ バーの **[シャープ度]** ボックスに値を入力します。
星型を変形する	星型を選択し、**[整形]** ツール をクリックしてから、星型のノードをドラッグします。

[整形] ツールを使用して星型正多角形を変形する場合、ノードの移動は制限されます。また、星型正多角形では、ノードの追加や削除、線セグメントから曲線への変換はできません。

らせん

らせんには、対称らせんと対数らせんの 2 種類があります。対称らせんは、うずの間隔が統一ならせんです。一方、対数らせんは、うずが外に広がるに従って、その間隔も広くなります。対数らせんが外に向かって広がるときの比率を設定することができます。

[らせん] ツールのデフォルト設定を変更して、新しく描画するらせんすべてが目的のプロパティを持つようにすることができます。



対称らせん (左) と対数らせん (右)

らせんを描くには

1 ツールボックスの**らせん**ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの**[らせんの回転数]**ボックスに値を入力します。

3 プロパティ バーで、次のいずれかのボタンをクリックします。

- **対称らせん**
- **対数らせん**

らせんが外に向かって広がる比率を変更するには、**[らせんの拡張要素]** スライダを動かします。

4 らせんが目的のサイズになるまで、描画ウィンドウ内を対角線方向にドラッグします。

Shift キーを押しながらドラッグすると、最初にクリックした点を中心とするらせんを描くことができます。

Ctrl キーを押しながらドラッグすると、横と縦の長さが等しいらせんを描くことができます。

[らせん] ツールのデフォルト設定を選択するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[ツール]** をクリックします。

2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[らせん]**をクリックします。

3 必要に応じて設定を変更します。

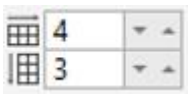
グリッド

グリッドを描いて、その行数と列数を設定することができます。グリッドは、複数の長方形をグループ化したものです。 このグループは、必要に応じて解除できます。

[グラフ用紙] ツールのデフォルト設定を変更して、新しいグリッドの行数や列数を指定することができます。

グリッドを描くには

1 ツールボックスの**グラフ用紙**ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの **[列/行]** ボックス 

の上部と下部に値を入力します。

ボックスの上半分に列数を、下半分に行数を入力します。

3 グリッドを表示する位置にカーソルを置きます。

4 対角線方向にドラッグしてグリッドを描きます。

Shift キーを押しながらドラッグすると、中心から外側に向かってグリッドを描くことができます。**Ctrl** キーを押しながらドラッグすると、セルが正方形のグリッドを描くことができます。

グリッドのグループを解除するには

1 **選択**ツール でグリッドを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[グループ]** ▸ **[グループ解除]** をクリックします。

プロパティ バーの **[グループ解除]** ボタンをクリックして、グリッドのグループを解除することもできます。

[グラフ用紙] ツールのデフォルト設定を選択するには

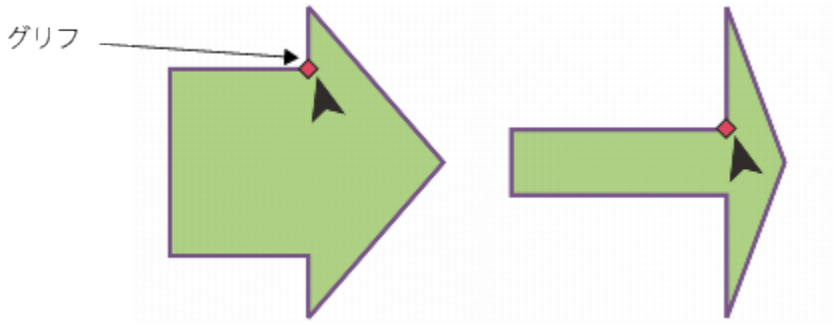
1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[ツール]** をクリックします。

2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[グラフ用紙]**をクリックします。

3 **[列数]** および **[行数]** ボックスに値を入力します。

定義済み図形

Perfect Shapes™コレクションを使用して、定義済み図形を描くことができます。特定の図形 (具体的には、基本形、矢印形、バナー形、およびコールアウト形) には、グリフと呼ばれるダイアモンド形のハンドルが含まれています。グリフをドラッグして、図形の外観を変更できます。



[整形] ツールを使用すると、グリフをドラッグして図形を変更できます。

図形の内側または外側にテキストを追加できます。たとえば、フローチャートのシンボルやコールアウトの内側にラベルを付けることができます。

定義済み図形を描くには

1 ツールボックスの **[一般的な形状]** ツールをクリックします。

2 プロパティ バーの**[完全形]**ピッカーを開き、図形をクリックします。

3 図形が目的のサイズになるまで、描画ウィンドウ内をドラッグします。

[完全形] ピッカーで描画した図形は、他の図形と同様に変更可能です。

定義済み図形を変更するには

1 グリフを含む図形を選択します。
2 目的の図形になるまでグリフをドラッグします。

直角、ハート型、稲妻、爆発、およびフローチャート形には、グリフは付いていません。

定義済み図形にテキストを追加するには

1 **テキスト** ツール をクリックします。
2 図形の輪郭の内側にカーソルを置くと、カーソルがテキスト カーソル に変わります。
3 図形の内側にテキストを入力し、フォントを選択してフォーマットします。

形状認識を使用する

スマート描画ツールを使用して、フリーハンド ストロークで描いた図形を認識させ、基本図形に変換することができます。長方形と楕円は CorelDRAW 固有のオブジェクトに変換されます。台形と平行四辺形は完全形オブジェクトに変換されます。直線、三角形、四角形、菱形、正円、矢印は曲線オブジェクトに変換されます。図形に変換されないオブジェクトは、スムーズ化されます。図形認識で描いたオブジェクトと曲線は編集できます。CorelDRAW が図形を認識してオブジェクトに変換するレベルを設定できます。曲線に適用するスムーズ化の量を指定することもできます。

ペン ストロークを行ってから図形認識が実行されるまでの経過時間を設定できます。たとえば、タイマーが 1 秒に設定されていて、円を描く場合、図形認識は円を描いてから 1 秒後に有効になります。

描く動作中に補正することができます。また、図形認識で描かれた図形の線幅と線スタイルを変更することもできます。



スマート描画ツールで作成した図形が認識され、スムーズ化されます。

図形認識を使って図形または線を描くには

1 ツールボックスの**スマート描画**ツール をクリックします。
2 プロパティ バーの**[認識レベル]** リスト ボックスから、認識レベルを選択します。
3 プロパティ バーの **[スムーズ化レベル]** リスト ボックスから、スムーズ化レベルを選択します。
4 描画ウィンドウに図形または線を描きます。

[スマート描画ツール]プロパティ バーは、**[スマート描画]** ツールが選択された場合のみ表示されます。

図形認識遅延を設定するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[ツール]** をクリックします。
2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[スマート描画]**をクリックします。
3 **[描画の遅延]**スライダを動かします。

最小遅延は 10 ミリ秒、最大遅延は 2 秒です。

図形認識で描いた図形を補正するには

- 認識遅延期間が経過する前に、**Shift** キーを押したまま補正する領域の上をドラッグします。

  図形または線の消去は、最後に描いた点から開始する必要があります。

複数の曲線で構成される図形をフリーハンドで描いている場合、最後に描いた曲線を削除するには、**Esc** キーを押します。

図形認識で描いたオブジェクトの輪郭の幅を変更するには

1 ツールボックスの**スマート描画**ツール  をクリックします。
2 図形をクリックします。
3 プロパティ バーの**[輪郭の幅]**リスト ボックスから輪郭の幅を選択します。

[スマート描画ツール]プロパティ バーは、**[スマート描画]** ツールが選択された場合のみ表示されます。

[スマート描画] ツールで描いた線が重なる場合、輪郭の幅はその平均値となります。

図形認識で描かれた図形の線スタイルを変更できます。詳しくは、142 ページの 「線および輪郭の設定を指定するには」。を参照してください。



オブジェクトを整形する

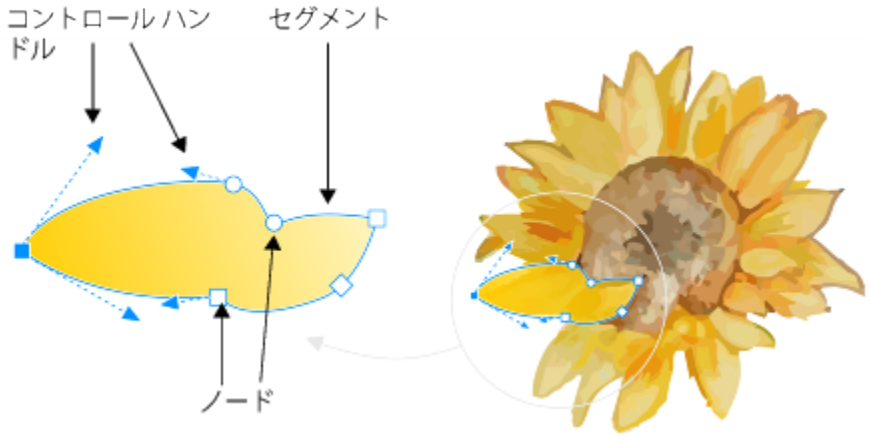
CorelDRAW では、さまざまな方法でオブジェクトを整形できます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 180 の 「曲線オブジェクト」。
- ページ 181 の 「ノードを選択/移動する」。
- ページ 183 の 「ノードを整列および配置する」。
- ページ 190 の 「セグメントを操作する」。
- ページ 192 の 「曲線を結合する」。
- ページ 193 の 「セグメントのコピーと切り取り」。
- ページ 194 の 「ノードを追加/削除/結合する」。
- ページ 195 の 「ノードの種類」。
- ページ 196 の 「ノードを変形する」。
- ページ 197 の 「曲線オブジェクトのパスを分割する」。
- ページ 198 の 「曲線オブジェクトの変更をミラー化する」。
- ページ 199 の 「オブジェクトを斜変形/伸縮する」。
- ページ 200 の 「オブジェクトに染み付ける/塗り付ける」。
- ページ 203 の 「オブジェクトにラフ効果を適用する」。
- ページ 205 の 「オブジェクトをスムーズ化する」。
- ページ 206 の 「ノードの引き付け/反発により整形する」。
- ページ 208 の 「オブジェクトに歪曲効果を適用する」。
- ページ 210 の 「旋回効果を追加する」。
- ページ 211 の 「エンベロープを使用してオブジェクトを整形する」。
- ページ 219 の 「オブジェクトを切り抜く/消去する」。
- ページ 224 の 「オブジェクトを分割する」。
- ページ 226 の 「オブジェクトをトリムする」。
- ページ 228 の 「角をフィレット/スカラップ/面取りする」。
- ページ 230 の 「オブジェクトをウェルドする/交差させる」。
- ページ 232 の 「PowerClip オブジェクト」。
- ページ 238 の 「ノード、ハンドル、およびプレビューのオプション」。

曲線オブジェクト

曲線オブジェクトにはノードとコントロール ハンドルがあり、これらを使用してオブジェクトの形を変更できます。曲線オブジェクトは、直線や曲線など、どのような形状にでも変形できます。オブジェクトのノードは、オブジェクトの輪郭に沿って表示される小さな図形です。2 つのノードを結ぶ線をセグメントといいます。セグメントは曲線または直線です。各ノードには、それに接続する曲線セグメントごとに 1 つのコントロール ハンドルがあります。コントロール ハンドルを使用して、セグメントの曲線を調整できます。



曲線のコンポーネント: コントロール ハンドル、セグメント、およびノード

CorelDRAW で作成される曲線オブジェクトには、オブジェクトの形状を定義するパスが付きます。パスは開いたり (線など) 閉じたり (楕円) することが可能で、サブパスを含めることもできます。パスおよびサブパスについて詳しくは、197 ページの 「曲線オブジェクトのパスを分割する」。を参照してください。

らせん、フリーハンド ライン、およびベジェ ラインを除き、描画に追加される大部分のオブジェクトは曲線オブジェクトではありません。したがって、オブジェクトやテキスト オブジェクトの形をカスタマイズする場合は、それを曲線オブジェクトに変換することをお勧めします。

曲線オブジェクトのプロパティは、**[プロパティ]** ドッキング ウィンドウで表示できます。

オブジェクトを曲線オブジェクトに変換するには

1 オブジェクトを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[曲線に変換]** をクリックします。

アート テキストを曲線に変換すると、個々の文字を整形できます。

ビットマップを曲線オブジェクトに変換することはできません。

曲線のプロパティを表示するには

1 曲線オブジェクトを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[プロパティ]** をクリックします。

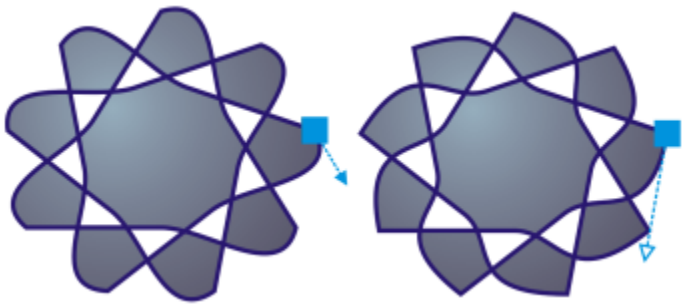
3 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウdocker の上部で、**[曲線]** ボタンをクリックします。

オブジェクトを選択し、プロパティ バーの **[曲線に変換]** ボタン をクリックして、オブジェクトを曲線オブジェクトに変換することもできます。

ノードを選択/移動する

オブジェクトのノードは、1 つ、複数、またはすべてを選択できます。複数のノードを選択すると、1 つのオブジェクトの異なる部分を同時に整形することができます。長方形または不定形の選択範囲線でノードを囲んで、ノードを選択できます。フリーハンド選択範囲線は、複雑な曲線で特定のノードを選択するときに便利です。

曲線セグメント上のノードを選択すると、コントロール ハンドルが表示されます。ノードとコントロール ハンドルを移動して、曲線セグメントの形を調整できます。



通常、コントロール ハンドルは青の矢印で表示されます (左) 。コントロール ハンドルがノードに重なると、塗りつぶされていない青の矢印がノードの横に表示されます (右) 。

ノードは座標を指定して、再配置できます。

[整形]ツールはノードを移動するための標準的なツールです。また、**選択** ツールや**ベジェ** ツールを使用するためのオプションを設定して、ノードを選択したり移動したりすることもできます。

ノードを選択するには

1 ツールボックスの**整形** ツールをクリックします。

2 曲線オブジェクトを選択します。

3 ノードをクリックします。

可能な操作

選択範囲線で複数のノードを選択する	プロパティ バーの**[選択 モード]**リスト ボックスから、**[長方形]**を選択し、選択するノードの周りをドラッグします。
フリーハンド選択範囲線で複数のノードを選択する	プロパティ バーの**[選択モード]**リスト ボックスから、**[フリーハンド]**を選択し、選択するノードの周りをドラッグします。
複数のノードを選択する	**Ctrl** キーを押しながら、各ノードをクリックします。
選択した曲線オブジェクトのすべてのノードを選択する	**[編集]** ▸ **[すべて選択]** ▸ **[ノード]** をクリックします。
連続して隣接したノードを選択する	**Shift** キーを押しながら、選択する最初のノードと最後のノードをクリックします。

可能な操作

	ノードの選択方向を変更するには、**Shift** キーを押しながらクリックします。
選択したノードの次/前のノードを選択する	**Tab** キーまたは **Shift + Tab** キーを押します。
ノードの選択を解除する	**Ctrl** キーを押しながら、選択したノードをクリックします。
複数のノードの選択を解除する	**Ctrl** キーを押しながら、選択した各ノードをクリックします。
すべてのノードの選択を解除する	描画ウィンドウの未使用領域をクリックします。



選択 、**フリーハンド** 、**ベジエ** 、**または折れ線** ツールを使用して、ノードを選択することもできます。それには、まず **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]** をクリックします。**[ノードとハンドル]** をクリックし、**[ノード トラッキングの使用可]** チェック ボックスをオンにします。曲線オブジェクトをクリックし、ポインタをノード上に移動し、ツールの形状カーソル が表示されたら、ノードをクリックします。**[ノード トラッキングの使用可]**チェック ボックスがオンの場合は、オブジェクトのいずれかのノードをクリックおよびドラッグしても、そのオブジェクトを選択したり移動したりすることはできなくなります。

選択した曲線のすべてのノードを選択するには、**[整形]**ツールをダブルクリックします。

ノードを移動するには

1. **整形**ツール で、オブジェクトを選択します。
2. 目的の図形になるまでノードをドラッグします。



選択ツール 、**フリーハンド** ツール 、**ベジエ** ツール 、または**折れ線**ツール を使用して、ノードを移動することもできます。それには、まず **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]** をクリックします。 **[ノードとハンドル]** をクリックし、**[ノード トラッキングの使用可]** チェック ボックスがオンになっていることを確認します。曲線オブジェクトをクリックし、ポインタをノード上に移動し、ツールの形状カーソル が表示されたら、ノードをドラッグします。

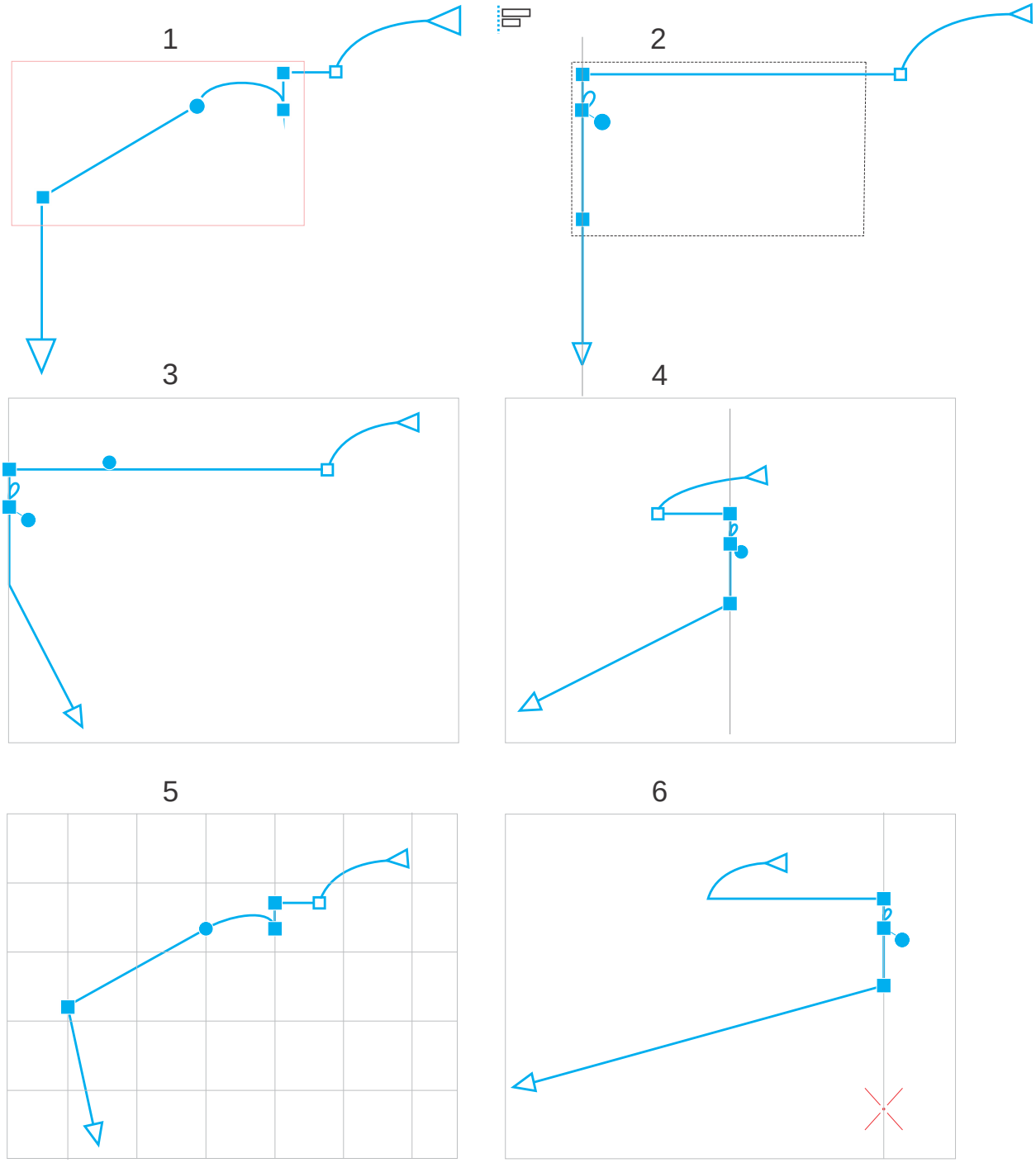
ノードの座標値を指定するには

1. **整形**ツール をクリックします。
2. 曲線オブジェクトでノードを選択します。
3. **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[座標位置]**をクリックします。
4. **[複数点指定曲線]** ボタン をクリックします。
5. **[X]** ボックスおよび **[Y]** ボックスに値を入力し、x ルーラーと y ルーラーに沿ってオブジェクトの正確な位置を指定します。
6. 次のいずれかをクリックします。
   - **オブジェクトの作成** — 描画ウィンドウに新しい曲線オブジェクトを追加します。
   - **オブジェクトの置換** — 選択した曲線オブジェクトを新しい曲線オブジェクトに置き換えます。

ノードを整列および配置する

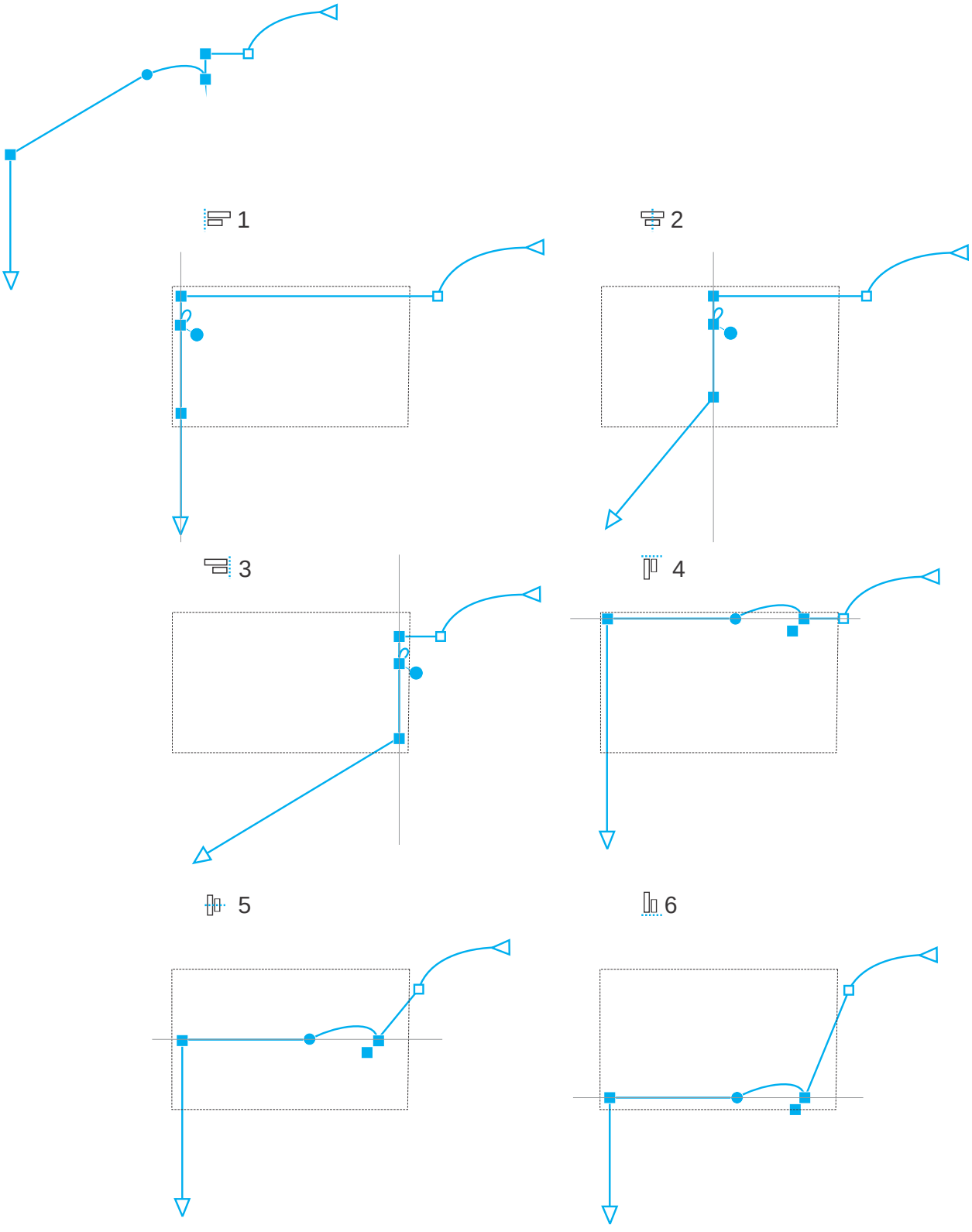
CorelDRAW では、1 つまたは複数の曲線上のノードを素早く整列および配置できます。

まず、基準ポイントを選択する必要があります。選択の範囲ボックス、ページの端または中心、最も近いグリッド線、指定したポイントを基準ポイントにできます。



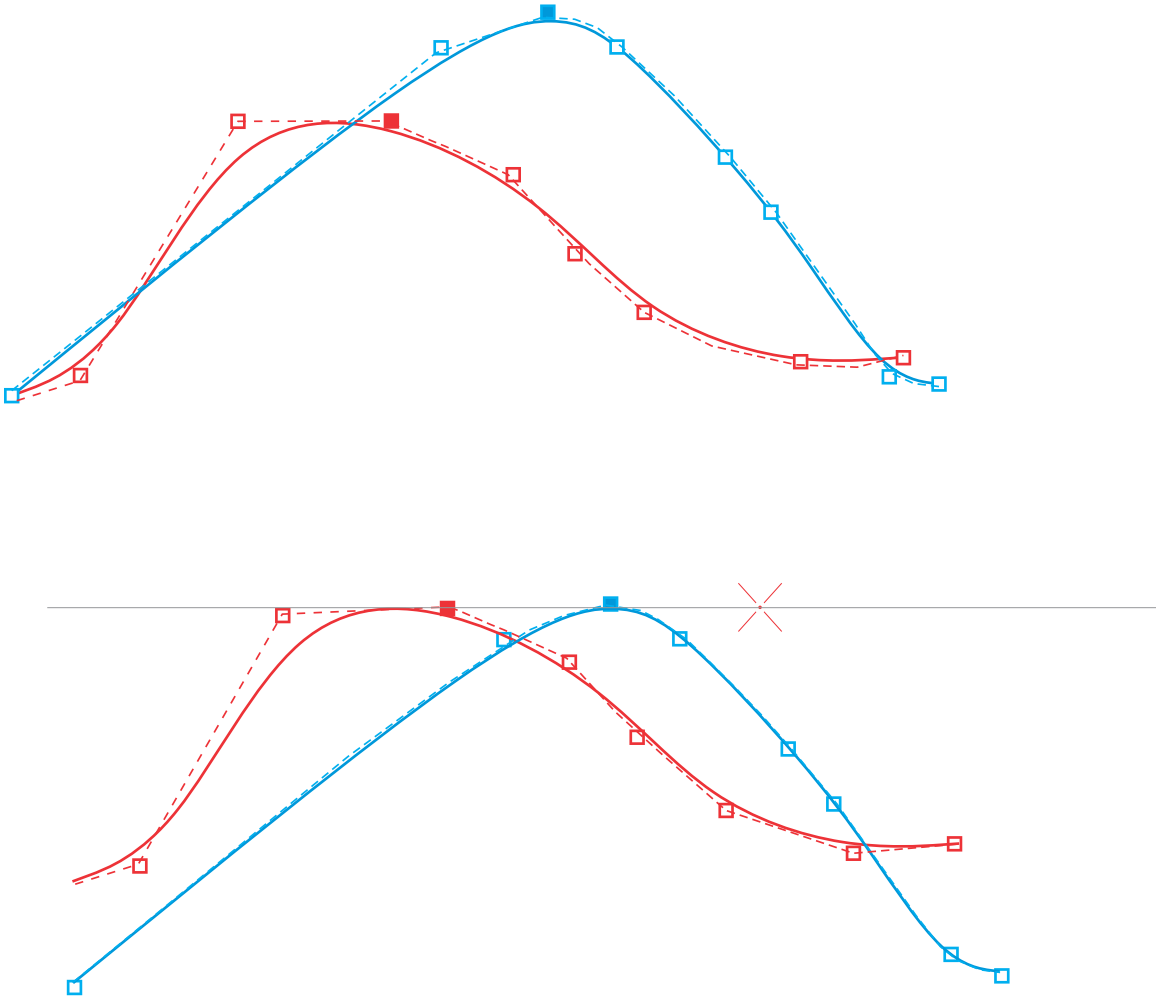
曲線のノード (1) が、全アクティブ ノードの範囲ボックス (2)、ページの端 (3)、ページの中央 (4)、最も近いグリッド線 (5)、または指定したポイント (6) に対して左揃えになっています。

基準ポイントを設定したら、整列オプションを選択できます。ノードは、左、右、上、下に対して整列したり、縦軸や横軸に対して整列したりできます。



曲線のアクティブ ノード (左上) が選択の範囲ボックスを基準にして
左 (1)、右 (3)、上 (4)、下 (6)、縦軸 (2)、横軸 (5) に整列されています。

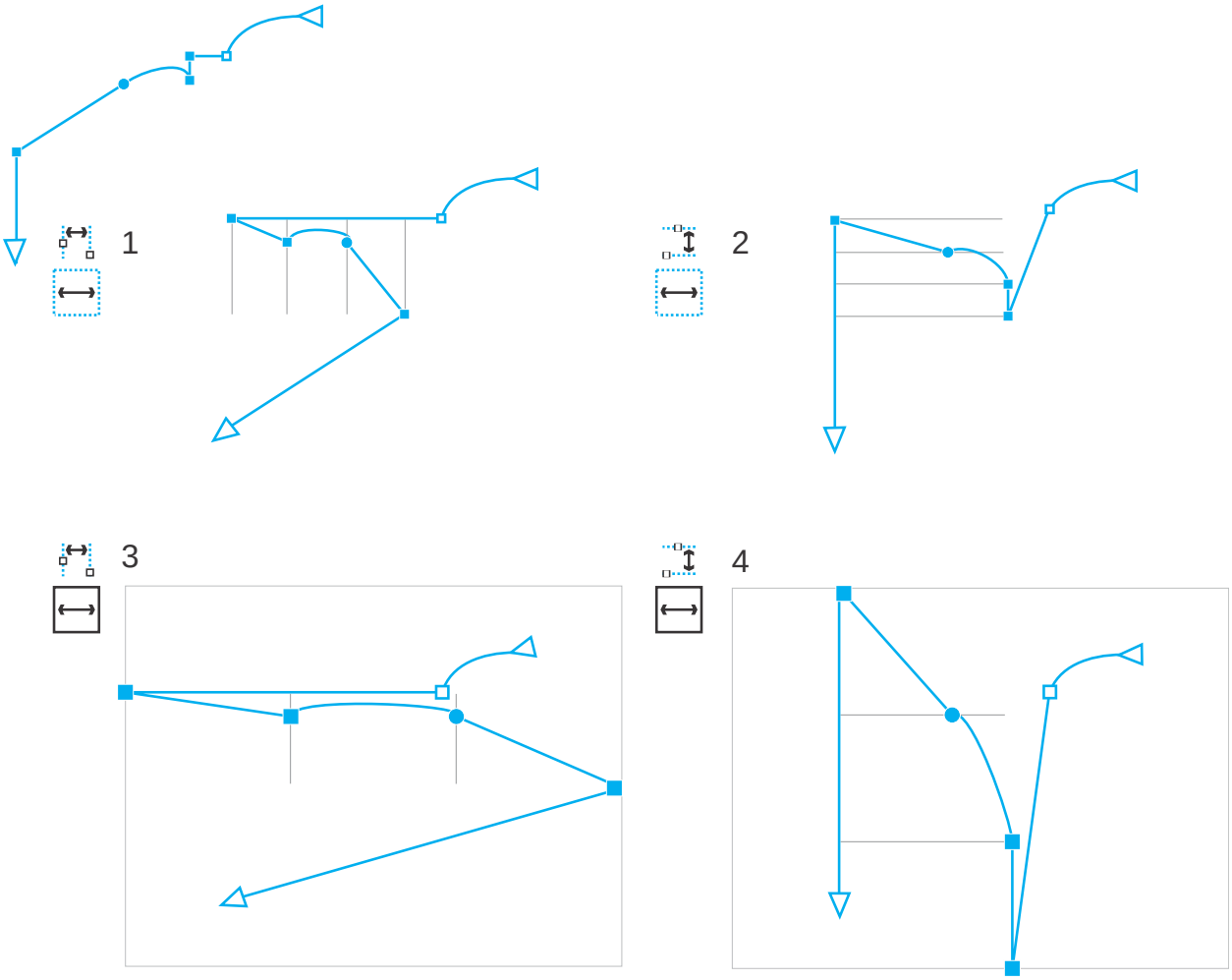
異なる曲線のノードを整列することもできます。



2 つの曲線から選択されたノードが指定したポイントを基準に整列されています。

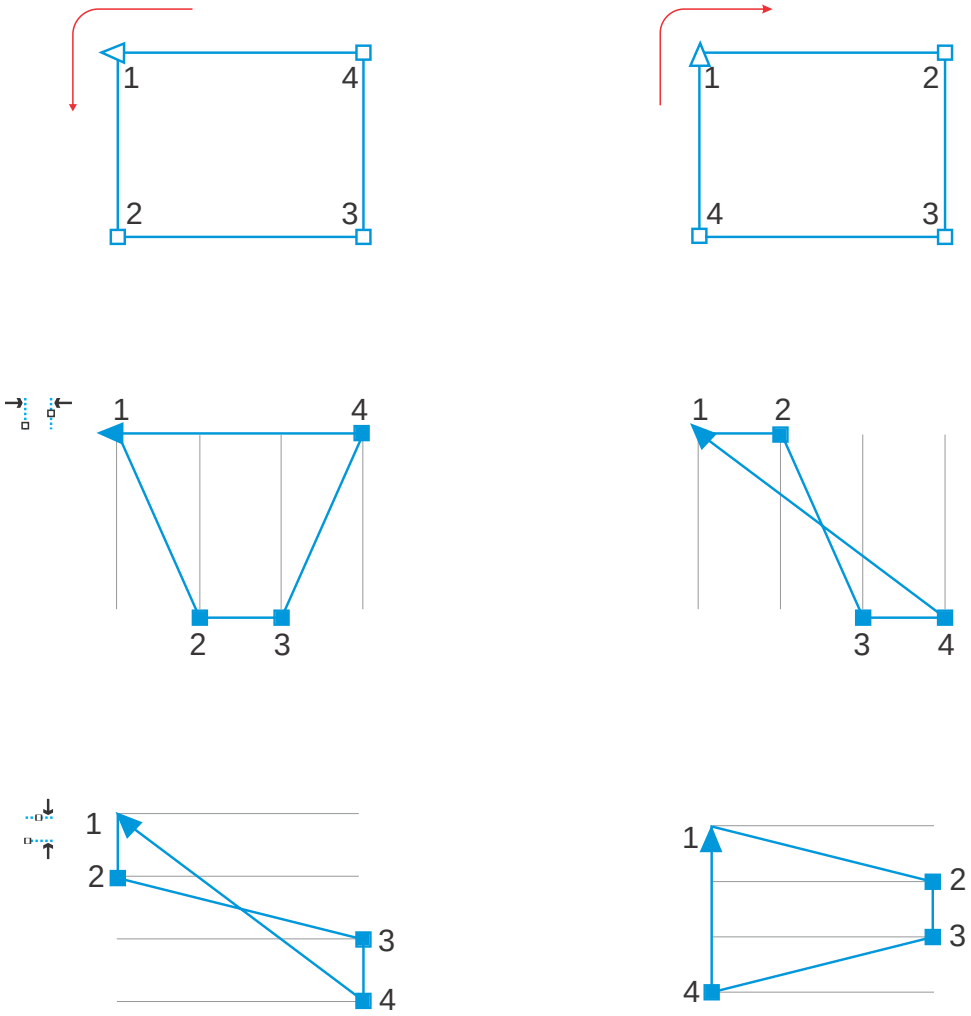
単一の選択に含まれるノードを整列する場合は、アクティブ ノードの範囲領域の平均に基づいて整列されます。CorelDRAW ではノードを、選択された順序ではなく曲線に出現する順序に基づいて整列します。これは、多数のノードがある複雑なオブジェクトからノードを 1 つずつ選択するのに時間がかかる場合があるためです。ノードの順序は、曲線オブジェクトの方向を逆にすることで変更できます。

ノードを配置すると、ノード間の間隔が水平または垂直方向に均等になります。ノードは、それらを含む範囲ボックス内で、または描画ページ全体に、配置できます。



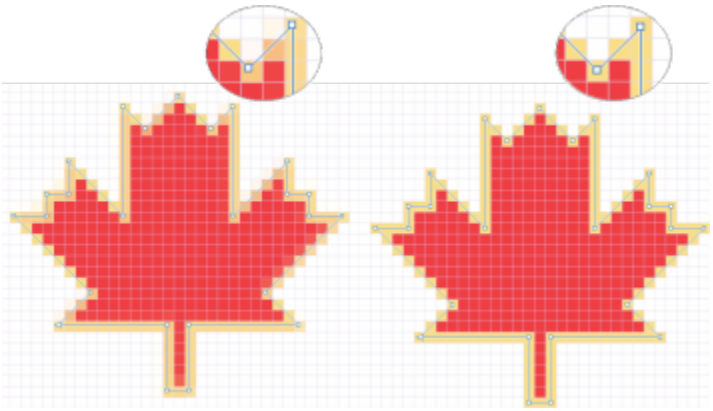
ノードが、水平方向に (1 と 3) および垂直方向に (2 と 4)、それを含む範囲ボックス内で (1 と 2) およびページ全体に (3 と 4) 配置されています。

CorelDRAW では、ノードを曲線での出現順に基づいて配置します。



上から順に: 曲線のノード (左上と右上) が、水平方向 (中央) または垂直方向 (下) に、ノードの曲線における出現順に基づいて配置されています。

Web で使用する曲線オブジェクトの端がぼやけないようにするには、ピクセル グリッドでオブジェクト ノードを整列させます。この機能では、オブジェクト ノードを再整列させ、ピクセル グリッド上で正しい場所に配置します。



端がぼやけないようにピクセル グリッドでノードを整列させます。

ノードを整列するには

1 **整形**ツール でノードを選択します。

2 **[整列/配置]** ドッキング ウィンドウ (**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[整列/配置]**) で、次の表のいずれかのタスクを実行して基準ポイントを選択します。

目的	作業手順
ノードをアクティブなノードの範囲ボックスを基準に整列する	**[ノードの整列基準]** 領域の **[アクティブなノード]** ボタン をクリックします。 **注記:** 曲線のノードを選択すると、ノードは曲線での出現順に基づいて整列されます。曲線の向きを変えるには、**[整形]** ツール プロパティ バーの **[方向を逆転]** ボタン をクリックします。
ノードをページの端に整列する	**[ノードの整列基準]** 領域の **[ページの端]** ボタン をクリックします。
ノードをページの中心に整列する	**[ノードの整列基準]** 領域の **[ページ中心]** ボタン をクリックします。 **ヒント:** ノードをページの中心に整列するには、**[整列]** 領域の **[左右中央揃え]** ボタン と **[上下中央揃え]** ボタン をオンにします。

3 ドッキング ウィンドウの [整列] 領域で、次のいずれかのボタンをクリックします。

- **左揃え** — ノードを左に整列します。
- **水平方向に整列** — ノードを垂直軸上に整列します。
- **右揃え** — ノードを右に整列します。
- **上揃え** — ノードを上に整列します。
- **垂直方向に整列** — ノードを水平軸上に整列します。
- **下揃え** — ノードを下に整列します。

可能な操作

ノードを最も近いグリッド線に整列する	**[ノードの整列基準]** 領域の **[グリッド]** ボタン をクリックします。
ノードを、指定したポイントに整列する	**[ノードの整列基準]** 領域の **[指定したポイント]** ボタン をクリックし、**[座標の指定]** ボックスに値を入力します。

可能な操作

ヒント: また、**[点の指定]** ボタンをクリックし、ドキュメント ウィンドウ内をクリックしてインタラクティブにポイントを指定することもできます。

テキスト ノードの整列オプションを設定する

[テキスト] 領域で、次のいずれかのオプションを選択します。

- **最初の行のベースライン** — 最初の行のベースラインを基準としてテキストを整列します。
- **最後の行のベースライン** — 最後の行のベースラインを基準としてテキストを整列します。
- **範囲ボックス** — 範囲ボックスを基準としてテキストを整列します。

アクティブな選択内のノードを垂直方向や水平方向に整列することもできます。プロパティ バーで **[ノードの整列]** ボタンをクリックし、**[ノードの整列]** ダイアログ ボックスの 1 つまたは複数の整列オプションを有効にします。

ノードを配置するには

1. **整形**ツール でノードを選択します。
2. **[整列/配置]** ドッキング ウィンドウ (**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[整列/配置]**) の **[ノード均等配置の基点]** 領域で次のいずれかのボタンをクリックして、ノードを配置する範囲を選択します。
   - **選択オブジェクトの範囲** - ノードを含む範囲ボックスの領域全体にノードを配置します。
   - **ページの範囲** - 描画ページ全体にノードを配置します。
3. ノードを水平方向に配置するには、いずれかの水平配置ボタンをクリックします。
4. ノードを垂直方向に配置するには、いずれかの垂直配置ボタンをクリックします。

ノードには現実の幅や高さがないため、いずれかの水平または垂直配置ボタンをクリックすると、ノードはそれぞれ垂直または水平軸上に等間隔に配置されます。

ピクセル グリッドでノードを整列させるには

1. 曲線を選択します。
   結果を表示するには、**[ビュー]** ▸ **[ピクセル]** をクリックし、ズーム レベルを 800% 以上に調整します。
2. **[オブジェクト]** ▸ **[整列/配置]** ▸ **[整列/配置]** をクリックします。
3. **[ピクセル グリッドで整列]** をクリックします。

セグメントを操作する

曲線セグメントを移動して、オブジェクトの形を変更できます。曲線セグメントのなめらかさも制御できます。

曲線オブジェクトの始点ノードと終点ノードを逆にして、セグメントの方向を変えることができます。曲線オブジェクトの両端が異なる場合にのみ、効果が明白になります。たとえば、曲線オブジェクトの終点ノードに矢印が適用されている場合は、方向を逆にすると、矢印が始点ノードに移動します。



曲線の方向を変える

曲線オブジェクトのセグメントを操作するには

1 ツールボックスの**整形**ツール をクリックします。

2 曲線オブジェクトをクリックします。

3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
ノードの配置に影響させないでコントロール ハンドルを使用してセグメントの形状を調整する	ノードをクリックして、いずれかのコントロール ハンドルをドラッグします。
ノードを移動しながらコントロール ハンドルを使用してセグメントの形状を調整する	ノードをクリックします。**Alt** キーを押しながら、選択ハンドルのいずれかをドラッグします。
可能な操作	
曲線セグメントを直線にする	曲線セグメントをクリックし、プロパティ バーの**[直線に変換]**ボタン をクリックします。
直線セグメントを曲線にする	直線セグメントをクリックし、プロパティ バーの**[曲線に変換]**ボタン をクリックします。
セグメントをなめらかにする	ノードをクリックし、プロパティ バーの **[曲線のスムーズ化]** スライダを調節します。曲線オブジェクト内のすべてのセグメントをなめらかにするには、オブジェクトのすべてのノードを選択してから、**[曲線のスムーズ化]** スライダを調節します。
曲線オブジェクトの方向を変える	セグメントをクリックし、プロパティ バーの**[曲線の方向を逆転]**ボタン をクリックします。

曲線を結合する

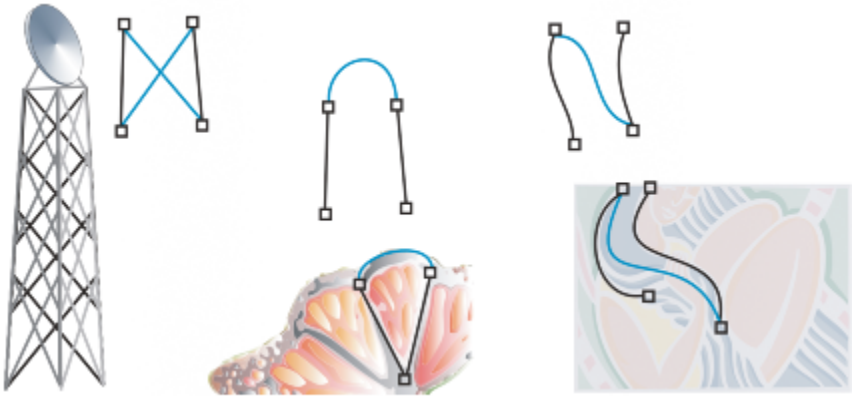
曲線と線セグメントを結合して、より複雑な曲線や閉じたオブジェクトを作成できます。接続する線の形状は、選択したモード(**延長**、**面取り**、**フィレット**、または**ベジェ曲線**) によって決定されます。



左上隅の線がさまざまなモードを使用して結合されています。
モード (左から右へ): 延長、面取り、フィレット、ベジェ曲線。

結合可能なエンドポイント間の最大距離を定義するギャップ許容範囲を設定することもできます。エンドポイントがギャップ許容範囲よりも離れている場合は、結合されません。

曲線を結合して作成した曲線には、最後に選択した曲線のプロパティが適用されます。



曲線と線セグメントを結合して、より複雑な図を描き始めることができます。

曲線を結合するには

1 **Shift** キーを押しながら、**選択**ツール でオブジェクトを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[曲線の結合]** をクリックします。

3 **[曲線の結合]** ドッキング ウィンドウで、リスト ボックスから次のモードのいずれかを選択します。
- **延長**
- **面取り**
- **フィレット**
- **ベジェ曲線**

4 **[適用]** をクリックします。
曲線が結合されない場合、ギャップ許容範囲の値を大きくする必要があります。

可能な操作

ギャップ許容範囲を設定する	**[ギャップ許容範囲]** ボックスに値を入力します。
半径を指定する	**[半径]** ボックスに値を入力します。 このコントロールは、**フィレット** モードでしか使用できません。

内部の点を結合することはできません。エンドポイントのみ結合できます。

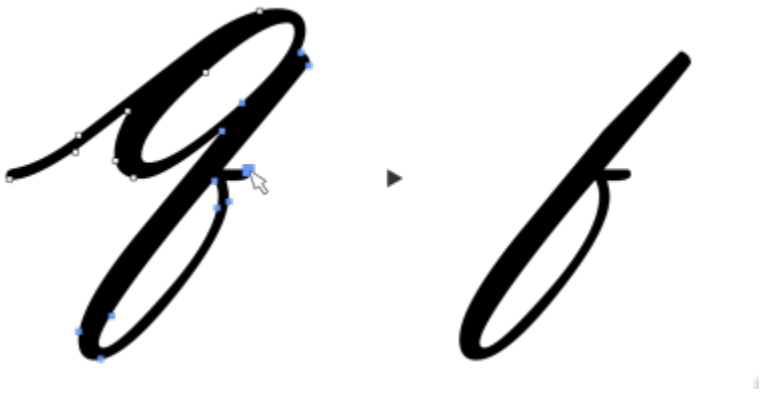
結合するエンドポイントの座標が共通でない場合は、エンドポイントは交点まで延長されます。

オブジェクト グループ内のサブパスも接続することができます。

選択範囲線を使用して線セグメントを選択することもできます。選択範囲線を使用して線セグメントを選択した場合は、レイヤ上で最背面にあるオブジェクトのプロパティが使用されます。最背面にあるオブジェクトを表示するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** } **[オブジェクト]** をクリックして **[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウ を開きます。

セグメントのコピーと切り取り

曲線セグメントをコピーまたは切り取って、オブジェクトとして貼り付けることができます。これにより、サブパスの書き出しや、同じような等高線のある隣接した図形を簡単に作成できます。



曲線セグメントをコピーして (左)、オブジェクトとして貼り付けます (右)。

曲線セグメントをコピーまたは切り取るには

1 曲線オブジェクトを選択します。

2 **整形**ツール で、曲線セグメント上のノードを選択して、次のいずれかのショートカット キーを押します。

- 曲線セグメントをコピーする場合、**Ctrl + C**
- 曲線セグメントを切り取る場合、**Ctrl + X**
- 指定したオフセット距離で曲線セグメントを複製する場合、**Ctrl + D**

曲線セグメントを貼り付けるには、**Ctrl + V** キーを押します。

ノードを追加/削除/結合する

ノードを追加すると、セグメントの数が増えます。したがって、オブジェクトの形を細かく調整できるようになります。選択したノードを削除して、オブジェクトの形をシンプルにすることもできます。

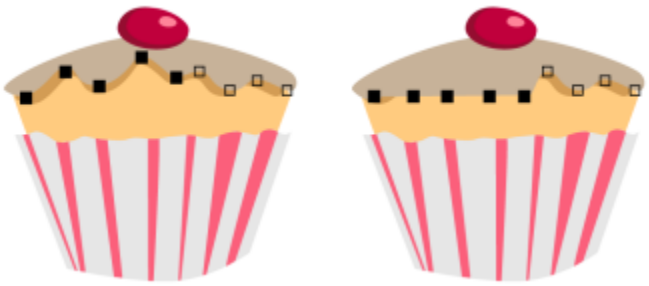
曲線オブジェクトに多数のノードがあると、編集したり、ビニール カッター、プロッタ、回転彫刻盤などのデバイスに出力したりすることが難しくなります。曲線オブジェクトのノード数は自動的に減らすことができます。ノード数を減らすと、重なるノードが削除され、曲線オブジェクトをなめらかにできます。この機能は、他のアプリケーションからインポートされたオブジェクトのノード数を減らす場合に特に便利です。



曲線オブジェクトのノード数を減らして滑らかにする

線など開いているパスの始点ノードと終点ノードを結合して、閉じたオブジェクトを作成することができます。この機能は、オブジェクトをカラーで塗りつぶす場合に便利です (塗りつぶしは閉じたオブジェクトの内側にのみ適用できるため) 。塗りつぶしの適用について詳しくは、381 ページの 「塗りつぶし」。を参照してください。

曲線オブジェクトのノードを水平方向または垂直方向に整列できます。



ノードを水平方向へ並べる

ノードを追加または削除するには

目的	作業手順
ノードを追加する	ツールボックスの**[整形]**ツール をクリックして曲線オブジェクトを選択し、ノードを追加する位置をダブルクリックします。
ノードを削除する	ツールボックスの**[整形]**ツールをクリックして曲線オブジェクトを選択し、ノードをダブルクリックします。

曲線オブジェクトのノード数を減らすには

1 ツールボックスの**整形**ツール をクリックします。

2 曲線オブジェクトをクリックし、次のいずれかの操作を行います。

- オブジェクト全体のノード数を減らすには、プロパティ バーの **[すべてのノードを選択する]** ボタン をクリックします。
- 曲線オブジェクトのノード数を部分的に減らすには、変更する部分を選択範囲線で選択します。

3 次のいずれかの操作を実行します。

- プロパティ バーの**[ノード数の削減]**をクリックすると、重複するノードが自動的に削除されます。
- **[曲線のスムーズ化]** スライダを調節して、削除するノードの数を制御します。多くのノードを削除すると、曲線オブジェクトが変形する場合があります。

1 本のサブパスの端のノードを結合するには

1 ツールボックスの**整形**ツール をクリックします。

2 サブパスをクリックします。

3 プロパティ バーの **[曲線を閉じる]** ボタン をクリックします。



オブジェクト内の複数のサブパスを閉じるには、**[オブジェクト]** ▸ **[曲線の結合]** をクリックし、**[曲線の結合]** ドッキング ウィンドウで設定を選択します。詳しくは、192 ページの 「曲線を結合する」。を参照してください。

複数のサブパスのノードを結合するには

1 ツールボックスの**整形**ツール をクリックします。

2 **Shift** キーを押しながら、各サブパスのノードをクリックします。

3 プロパティ バーの **[曲線を延長して閉じる]** ボタン をクリックします。



異なる曲線オブジェクトからのノードを結合する場合は、これらのノードを 1 つの曲線オブジェクトに結合してから、新しいサブパスの終点ノードを結合します。オブジェクトの結合について詳しくは、を参照してください。309 ページの 「オブジェクトを結合する」。

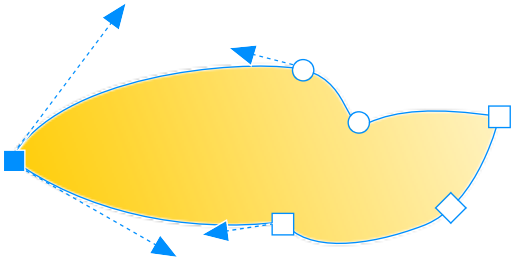
ノードの種類

曲線オブジェクトのノードは、尖化、スムーズ化、対称の 3 つの種類のいずれかに変更できます。コントロール ハンドルの動作はノードの種類によって異なります。

尖化ノードを使用すると、曲線オブジェクトにシャープな変化 (角や鋭い角度など) を作成できます。尖化ノードのコントロール ハンドルを単独で移動すると、ノードの片側の線だけを変更できます。

スムーズ化ノードを使用すると、ノードを通る線が 1 本の曲線を形成し、線セグメントのつなぎ目がなめらかになります。スムーズ化ノードのコントロール ハンドルは常に反対方向にあり、通常、ノードからの距離は異なります。

対称化ノードはスムーズ化ノードと似ています。線セグメントのつなぎ目をなめらかにするとともに、ノードの両側の線を同じ形の曲線にします。対称化ノードのコントロール ハンドルは反対方向にあり、ノードからの距離は同じです。



ノードの各種類は、外観がそれぞれ異なります。スムーズ化ノードは円形、尖化ノードは四角形、対称ノードは菱形です。

尖化/スムーズ化/対称化ノードを使用して曲線オブジェクトを整形するには

1 ツールボックスの**整形**ツール をクリックします。

2 ノードをクリックします。

3 プロパティ バーで、次のいずれかのボタンをクリックします。

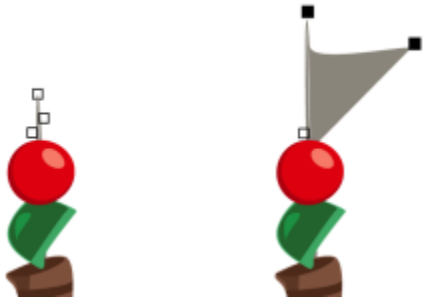
- **尖化ノード**
- **スムーズ化ノード**
- **対称ノード**

4 ノードのコントロール ハンドルをドラッグします。

ショートカット キーを使用して、既存のノードの種類を変更することもできます。スムーズ化ノードを尖化ノードに、または尖化ノードをスムーズ化ノードに変更するには、**整形**ツールを使用してノードをクリックし、**C** キーを押します。対称ノードをスムーズ化ノードに、またはスムーズ化ノードを対称ノードに変更するには、 **整形**ツールを使用してノードをクリックし、**S** キーを押します。

ノードを変形する

オブジェクトを整形する他の方法として、ノードを伸縮、スケール、回転、および斜変形する方法があります。たとえば、曲線オブジェクトの角のノードをスケールして、縦横比を保ったままオブジェクトを拡大することができます。曲線オブジェクトまたは曲線オブジェクトの一部を時計回りまたは反時計回りに回転することができます。



ノードの伸縮

ノードを伸縮/スケール/回転/斜変形するには

1 ツールボックスの**整形**ツール をクリックします。

2 曲線オブジェクトを選択します。

3 変形する曲線に沿ったノードを選択します。

4 プロパティ バーで、次のいずれかのボタンをクリックします。

- **ノードのスケール/伸縮**
- **ノードの回転/斜変形**

5 ハンドルをドラッグしてノードを変形します。

曲線オブジェクトのパスを分割する

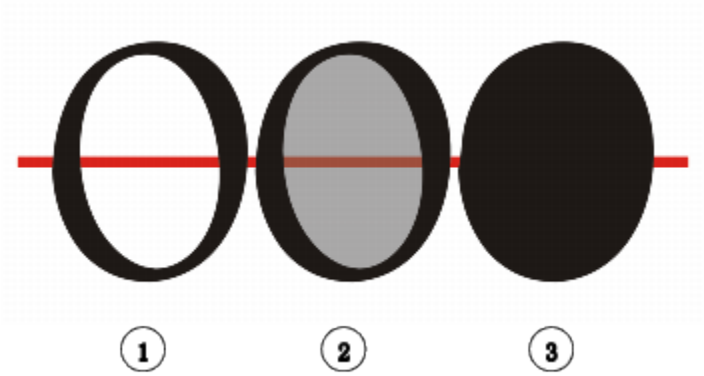
曲線オブジェクトのパスを分割できます。

パス

パスは、オブジェクトの形を形成し、通常、1 つまたは複数の直線セグメントまたは曲線セグメントとして表示されます。直線セグメントを切断して、サブパスを作成することができます。サブパスは、途切れていても、元のオブジェクトを定義するパスの一部になっています。ただし、サブパスを抽出して、抽出したサブパスと抽出元のオブジェクトの 2 つの独立したオブジェクトを作成することができます。

サブパス[さぶぱす]

サブパスとは、1 つの曲線オブジェクトを構成する基本的な曲線や図形です。たとえば、テキストを曲線に変換すると、多くの場合、複数のサブパスから成る単一の曲線オブジェクトが作成されます。たとえば、文字「O」は、2 つの楕円形で構成されています。外側の楕円は文字の形として定義され、内側の楕円は「穴」として定義されています。楕円は、単一の曲線オブジェクト「O」で構成されたサブパスです。サブパスを使用してオブジェクトを作成する理由の 1 つは、穴の空いたオブジェクトを作成できることです。上の例では、文字「O」の中に、その下に重なっているオブジェクトが見えます。



1) 文字「O」は曲線に変換されます。2) 作成されたサブパスは、文字の形を定義する外側の楕円と、穴を定義する内側の楕円 (淡い灰色) です。3) 比較すると、黒い楕円は 1 つのパスで構成され、「穴」は含みません。

パスを分割するには

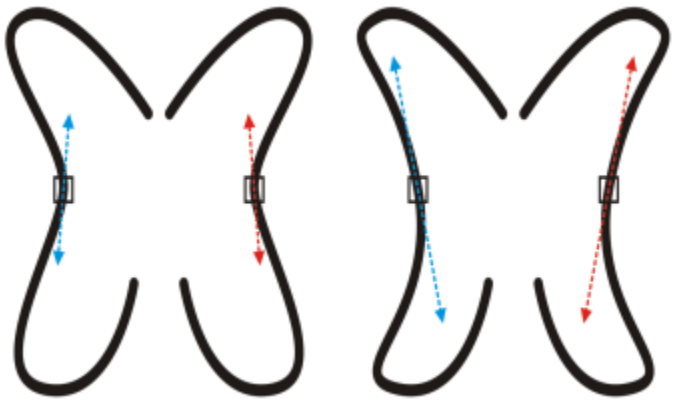
目的	作業手順
パスを分割する	ツールボックスの**整形**ツール をクリックします。パスでノードを選択し、プロパティ バーの **[曲線の分割]** ボタン をクリックします。
オブジェクトの分割したパスを抽出する	ツールボックスの **[整形]** ツールをクリックします。パスを右クリックし、**[分割]** をクリックします。書き出すパスの部分を表すセグメント、ノード、またはノードのグループを選択し、プロパティ バーの**[サブパスの書き出し]**ボタン をクリックします。

曲線オブジェクトのパスを分割すると、その結果のサブパスは同じオブジェクトの一部のまま残ります。オブジェクトのパスを抽出すると、2 つの個別のオブジェクトが作成されます。

曲線オブジェクトの変更をミラー化する

ノードの反映モードを使用して曲線オブジェクトの変更をミラー化した場合、ノードを編集すると、対応するノードに同じ変更が逆方向に適用されます。たとえば、あるノードを右に移動すると、対応するノードが同じ距離だけ左に移動されます。この機能は、曲線オブジェクトを整形し、オブジェクトの左右または上下の反対方向に変更をミラー化する場合に便利です。

変更をミラー化するには、2 つの曲線オブジェクトを選択する必要があります。その一方は、オブジェクトをミラー化して作成したオブジェクトまたは対称オブジェクトです。オブジェクトのミラー化について詳しくは、299 ページの 「オブジェクトを回転/ミラー化する」。を参照してください。次に、左右 (垂直の線対称軸が中心) または上下 (水平の線対称軸が中心) のどちらに変更をミラー化するかを選択する必要があります。最後に、選択したオブジェクト間で変更がミラー化されるように、適切な対応するノードを選択する必要があります。



左: ミラー化された曲線オブジェクトの対応する 2 つの ノードを選択する。右: 青のコントロール ハンドルを移動すると、対応するコントロール ハンドル (赤) に変更が反映される。

曲線オブジェクトの変更をミラー化するには

1. **[選択]**ツールを使用して、ミラー化された曲線オブジェクトまたは対称曲線オブジェクトを選択します。
2. **整形**ツール をクリックします。

3 プロパティ バーの次のいずれかをクリックします。

- **[ノードを左右に反映]** ボタン - 水平方向にミラー化されたオブジェクトの対応するノードを編集できます。
- **[ノードを上下に反映]** ボタン - 垂直方向にミラー化されたオブジェクトの対応するノードを編集できます。

4 **Shift** キーを押しながら、左右または上下の対応するノードを選択します。

5 一方の側にあるノードを編集します。

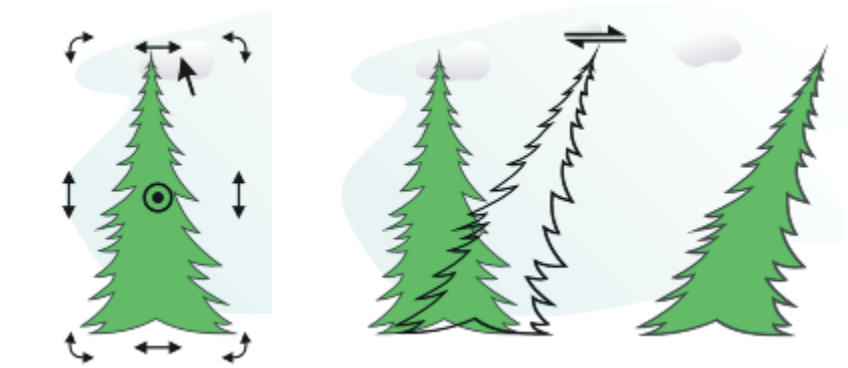
この変更は、反対側の対応するノードで逆方向に適用されます。

ノードの反映モードを使用して複数のオブジェクトを整形するには、最初のオブジェクトをクリックおよびドラッグしてノードを選択します。または **Shift** キーを押しながら、最初のオブジェクトの各ノードをクリックします。次に、**Shift** キーを押しながら 2 番目のオブジェクトをクリックおよびドラッグしてノードを選択します。または、**Shift** キーを押しながら、2 番目のオブジェクトの各ノードをクリックします。

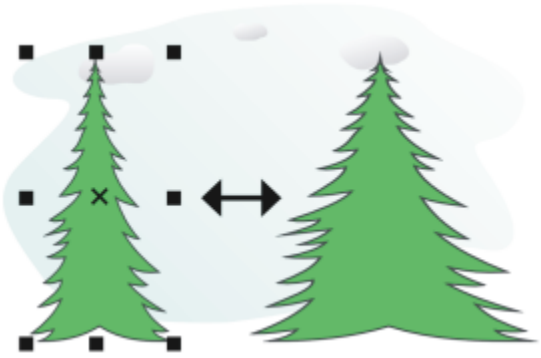
オブジェクトを斜変形/伸縮する

CorelDRAW では、オブジェクトを斜変形/伸縮することができます。オブジェクトを斜変形するときは、オブジェクトを傾ける角度を指定します。オブジェクトを伸縮すると、オブジェクトの縦と横の寸法およびその比が変わります。

CorelDRAW では、オブジェクトのアンカー ポイントを、オブジェクトのデフォルトの中心から斜変形し、サイズ変更することもできます。



オブジェクトを水平方向に斜変形します。



オブジェクトを水平方向に伸縮します。

オブジェクトを斜変形するには

1 オブジェクトを選択します。

2 ツールボックスの**自由変形**ツール をクリックします。

3 プロパティ バーの **[自由斜変形]** ボタン をクリックします。

4 プロパティ バーの **[斜変形の角度]** ボックスに、オブジェクトを水平方向または垂直方向に斜変形する角度を入力します。

x 座標と y 座標ではなく、オブジェクトの位置を基準にしてスケーリングを適用する場合は、プロパティ バーの **[オブジェクトに合わせる]** ボタン をクリックします。



斜変形ハンドル の 1 つをドラッグして、オブジェクトをインタラクティブに斜変形することもできます。斜変形ハンドルが表示されない場合は、選択したオブジェクトをもう一度クリックし、中央のハンドルをポイントします。

[変形] ドッキング ウィンドウ から斜変形オプションにアクセスすることもできます。

オブジェクトを伸縮するには

1 オブジェクトを選択します。

2 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[変形]**をクリックします。

3 **[変形]** ドッキング ウィンドウで、**[サイズ]** ボタンをクリックします。

4 **[比例]** チェック ボックスをオフにします。

5 次のボックスに値を入力します。
- **X** - 選択したオブジェクトの幅を指定します。
- **Y** - 選択したオブジェクトの高さを指定します。

6 **[適用]** をクリックします。



オブジェクトを伸縮するときに入力した値が、オブジェクトの縦横比の新しい基準になります。**[比例]** チェック ボックスをオンにすると、この新しい縦横比に基づいてオブジェクトのサイズが変更されます。他の変形を適用する前にオブジェクトの縦横比を元の 1:1 に戻すには、**[比例]** チェック ボックスをオンにしてから、元の値 (1:1) を入力し直します。



オブジェクトの縦横比を維持したまま各辺を伸縮するには、**[比例]** チェック ボックスをオンにし、**[H]** ボックスまたは **[V]** ボックスに値を入力して、**Enter** キーを押します。

Shift キーを押しながら、オブジェクトの角の選択ハンドルをドラッグすると、中心を基準に伸縮できます。

Ctrl キーを押しながら、オブジェクトの角の選択ハンドルをドラッグすると、オブジェクトを 100% 刻みで伸縮できます。

オブジェクトに染み付ける/塗り付ける

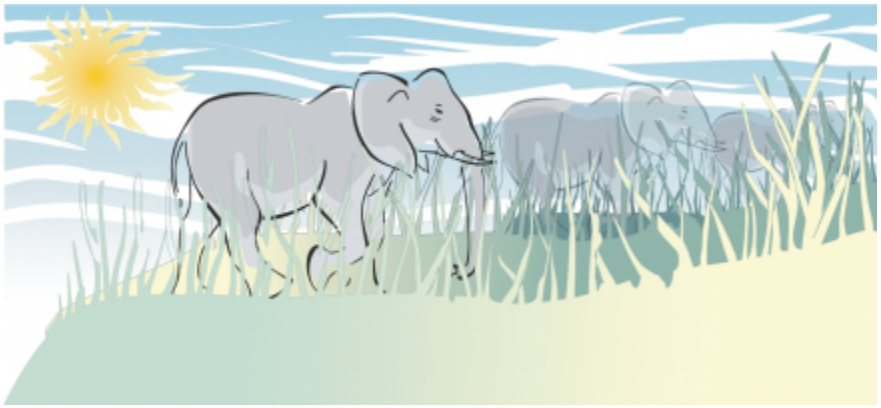
染み付けと塗り付けでは、輪郭に沿って押し出しやくぼみを付けることによりオブジェクトの形状を変更できます。染み付けの場合の押し出しやくぼみは縞状になり、その縞の幅は**染み付け**ツールのドラッグでほとんど変化しません。塗り付けの場合の押し出しやくぼみはより流動的な形状になり、**塗付け**ツールのドラッグに従って、幅が減少します。

オブジェクトに染み付け効果を適用する

染み付け効果を適用するときは、グラフィック タブレットのスタイラスペンのコントロールを有効にするかマウスを染み付け用に設定して、オブジェクトを歪ませる程度とその形を決めます。

グラフィック タブレットのスタイラスペンの回転の角度 (方向) と傾きの両方で、染み付け効果が決まります。スタイラスペンを回転させると、染み付け効果の角度が変わります。また、スタイラスペンを傾けると、ブラシの先が平らになり、染み付けの形が変わります。マウスを使用する場合は、適切な値を指定して、スタイラスペンの方向と傾きをシミュレートします。方向を 0 度から 359 度まで変えるに従って、ブラシ ストロークの角度が変わります。傾きを 90度から15度ずつ減らすに従って、ブラシの先端が平らになり、染み付けの形も変わります。

染み付け効果は、タブレットのスタイラスペンの圧力によっても変わります。圧力を上げると染み付けが広くなり、圧力を下げると狭くなります。マウスを使用する場合やペンの圧力を変更したい場合は、実際の値を入力して、グラフィック タブレットのスタイラスペンの圧力をシミュレートできます。-10 までの負数を指定すると歪みが狭まり、0 に指定するとストローク幅が均一のまま、10 までの正数を指定すると歪みが広がります。

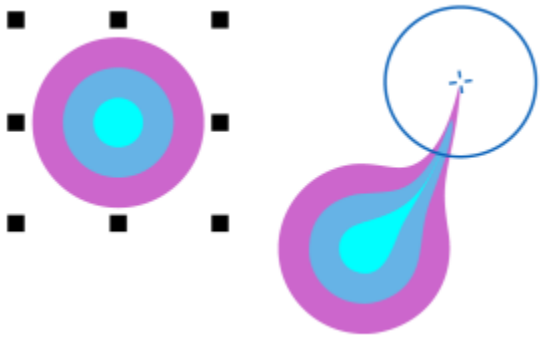


太陽光線と草の葉は染み付けツールを外側にドラッグして、
雲は染み付けブラシ ツールを内側にドラッグして作成します。

スタイラスペンを使用する場合も、マウスを使用する場合も、ペン先のサイズを指定できます。ペン先のサイズによって、オブジェクトに適用される染み付けの幅が決まります。

オブジェクトに塗り付け効果を適用する

塗り付け効果を制御するために、ペン先のサイズと適用する効果の大きさを設定できます。また、スタイラスペンの圧力を使用できます。オブジェクトに塗り付け効果を適用するときには、滑らかな曲線も、鋭い角度を持つ曲線も使用できます。



オブジェクトに塗り付け効果を適用する

オブジェクトに染み付け効果を適用するには

1 **選択**ツール を使用して、オブジェクトを選択します。

2 ツールボックスの**染み付け**ツール をクリックします。

3 次のいずれかの操作を実行します。
- オブジェクトの内側に染み付け効果を適用するには、オブジェクトの外側をクリックし、内側に向かってドラッグします。
- オブジェクトの外側に染み付け効果を適用するには、オブジェクトの内側をクリックし、外側に向かってドラッグします。

可能な操作

ブラシの先のサイズを変更する	プロパティ バーの **[ペン先のサイズ]** ボックス 1.0 mm に値を入力します。
スタイラスペンを使用している場合に、ブラシの先のサイズを変更する	プロパティ バーの **[筆圧]** ボタン をクリックし、スパイクの密度を調節してペン先に圧力を適用します。
染み付けを広くまたは狭くする	プロパティ バーの **[乾燥]** ボックス に、-10～10 の値を入力します。
染み付けの形を指定する	プロパティ バーの **[ペンの傾斜]** ボックスに、15～90 の値を入力します。
スタイラスペンを使用している場合に、染み付けの形を変更する	プロパティ バーの **[ペンの傾斜]** ボタン をクリックします。
染み付けの形の角度を指定する	プロパティ バーの **[ペン方向]** ボックスに、0～359 の値を入力します。
スタイラスペンを使用している場合に、染み付けのペン先の形の角度を変更する	プロパティ バーの **[ペン方向]** ボタン をクリックします。

インターネット オブジェクトまたは埋め込みオブジェクト、リンクされたイメージ、グリッド、マスク、メッシュ塗りつぶしオブジェクト、およびブレンドしたオブジェクトや等高線を付けたオブジェクトには、染み付けを適用できません。

染み付けコントロールの最小値と最大値を確認するには、プロパティ バーのコントロールを右クリックし、**[設定]** をクリックします。

オブジェクトに塗り付け効果を適用するには

1 **選択**ツール を使用して、オブジェクトを選択します。

2 ツールボックスの**塗り付け**ツール をクリックします。

3 次のいずれかの操作を実行します。
- オブジェクトの外側に塗り付け効果を適用するには、オブジェクトの外側 (エッジ付近) をクリックし、外側に向かってドラッグします。

- オブジェクトの内側に塗り付け効果を適用するには、オブジェクトの内側 (エッジ付近) をクリックし、内側に向かってドラッグします。

可能な操作

ブラシの先のサイズを変更する	プロパティ バーの **[ペン先のサイズ]** ボックス に値を入力します。
塗り付け量を設定する	**[圧力]** ボックスに値を入力します。
スタイラスペンの圧力を使用して塗り付け量を制御する	プロパティ バーの **[筆圧]** ボタン をクリックします。
塗り付け効果を適用するときに滑らかな曲線を使用する	**[スムーズ塗り付け]** ボタン をクリックします。
塗り付け効果を適用するときに鋭い角度を持つ曲線を使用する	**[ペン先塗り付け]** ボタン をクリックします。

スムーズ塗り付けとペン先塗り付けの違いがはっきり分かるのは、[圧力] の値が高い場合のみです。

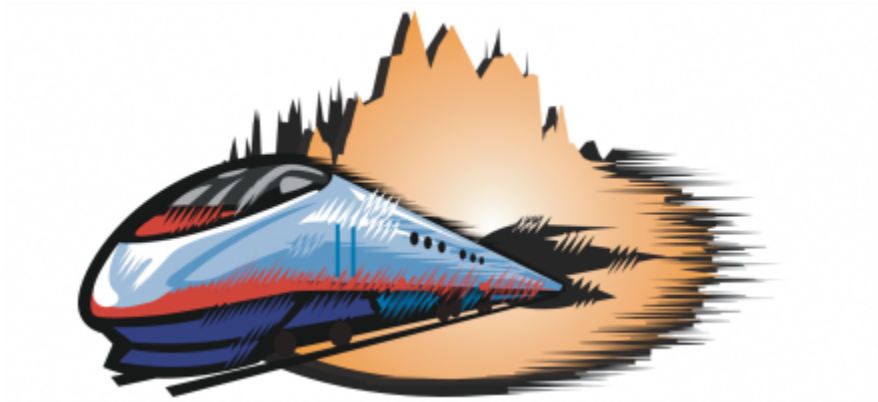
オブジェクトにラフ効果を適用する

線、曲線、テキストなどのオブジェクトにラフ効果を適用して、エッジをギザギザにしたり、スパイクを付けたりすることができます。グラフィック タブレットのスタイラスペンを有効にするか、マウスをラフ効果用に設定して、ラフ効果のサイズ、角度、向き、および凸凹の数を制御します。

グラフィック タブレットのスタイラスペンの動き、固定値の設定、または線に直角のスパイクを自動的に適用することにより、ラフ効果が決まります。タブレットの面に対するスタイラスペンの角度を大きく、または小さくして、スパイクのサイズを調整します。マウスを使用する場合は、0～90 度までの傾きを指定できます。スタイラスペンの回転の角度 (方向) を変更して、スパイクの方向を調整できます。マウスを使う場合は、0～359度までの回転角度を指定できます。また、ドラッグするときに、適用するスパイクの数を増減できます。

タブレットのスタイラスペンの筆圧を感知させて、ラフ効果を付けることもできます。筆圧が大きいほど、スパイクの数も多くなります。マウスを使用する場合は、適切な値を指定してスタイラスペンの筆圧をシミュレートできます。

また、ブラシの先のサイズを変更することもできます。



ラフ ブラシで、輪郭やパスをギザギザにしたり、スパイクを付けたりすることができます。

オブジェクトにラフ効果を適用するには

1 **選択**ツール を使用して、オブジェクトを選択します。

2 ツールボックスの**ラフ** ツール をクリックします。

3 ラフ効果を適用する輪郭上をクリックし、輪郭に沿ってドラッグします。

可能な操作

スパイクのサイズを指定する	プロパティ バーの **[ペン先のサイズ]** ボックス 1.0 mm に、0.01～2.0 の値を入力します。
ラフ効果を付ける領域のスパイクの数を変更する	プロパティ バーの**[スパイク数]** ボックス 1 に 1～10 の値を入力します。
スタイラスペンを使用している場合に、ラフ効果を付ける領域のスパイクの数を変更する	プロパティ バーの **[筆圧]** ボタン をクリックします。
スパイクの高さを指定する	プロパティ バーの **[ペンの傾斜]** ボックスに、0～90 の値を入力します。
ドラッグするに従って、スパイクの数を増やす	プロパティ バーの **[乾燥]** ボックスに、-10～10 の値を入力します。
スタイラスペンを使用している場合に、スパイクの高さを変更する	プロパティ バーの **[ペンの傾斜]** ボタン をクリックします。
スパイクの向きを指定する	**[スパイクの方向]**リスト ボックスから、**[方向固定]**を選択します。プロパティ バーの **[方向]** ボックスに、0～359 の値を入力します。

可能な操作

スタイラスペンを使用している場合に、スパイクの向きを変更する	プロパティ バーの **[スパイクの方向]** リスト ボックスから、**[スタイラスの設定]** を選択します。
パスや輪郭に対して直角のスパイクを作成する	プロパティ バーの**[スパイクの方向]**リスト ボックスから、**[自動]**を選択します。

歪曲、エンベロープ、遠近効果を適用したオブジェクトは、ラフ効果を適用する前に、曲線オブジェクトに変換する必要があります。

グラフィック タブレットのスタイラスペンの傾斜、方向、および圧力を感知してラフ効果を適用するには、オブジェクトを右クリックし、サブメニューにあるコマンドをクリックします。

ラフ コントロールの最小値と最大値を確認するには、プロパティ バーのコントロールを右クリックし、**[設定]**をクリックします。

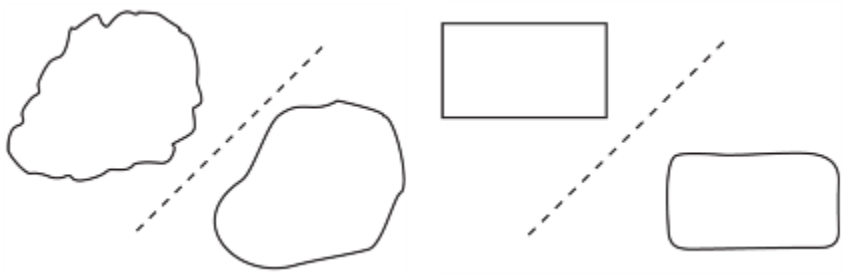
オブジェクトをスムーズ化する

ギザギザのエッジを削除し、ノードの数を減らすことで、曲線オブジェクトをスムーズ化することができます。また、有機物のようで手描き調の効果を与え、長方形、または多角形などの形状をスムーズ化することができます。

スムーズ化効果を制御するために、ブラシのペン先のサイズ、および効果に適用する速度を変化させることができます。また、デジタル ペンの圧力を使用できます。



曲線に変形されたテキスト (上) とスムーズ化ツールを使用してスムーズ化されたテキスト (下)



ギザギザしたエッジのスムーズ化 (左): 有機物のような外観を与えた形状 (右)

オブジェクトをスムーズ化するには

1 **選択**ツール を使用して、オブジェクトを選択します。

2 ツールボックスの**スムーズ化**ツール をクリックします。

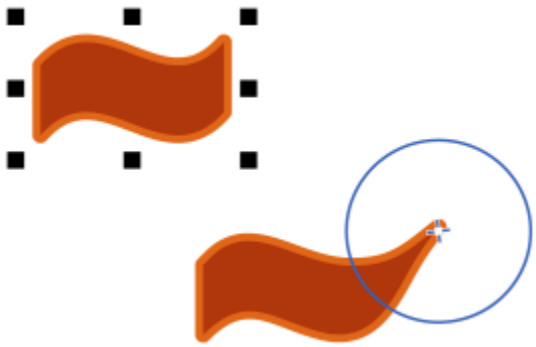
3 オブジェクトのエッジに沿ってドラッグします。

可能な操作

ブラシのペン先のサイズを設定する	プロパティ バーの **[ペン先のサイズ]** ボックス 1.0 mm に値を入力します。 ブラシのペン先のサイズを変更するには、**Shift** キーを押しながらドキュメント ウィンドウ内をドラッグすることもできます。ペン先の中心に向かってドラッグするとサイズが減少し、ペン先の中心から遠ざかる方向にドラッグするとサイズが増加します。
スムーズ化効果の速度を設定する	**[比率]** ボックス に値を入力します。 **Alt** キーを押したままドラッグして、画面にスライダを表示してインタラクティブにスムーズ化効果の速度を設定できます。
スタイラスペンの圧力を使用して効果を制御する	プロパティ バーの **[筆圧]** ボタン をクリックします。

ノードの引き付け/反発により整形する

引き付けと**反発**のツールを使用して、ノードを引き付けたり反発することによりオブジェクトを整形できます。整形効果を制御するために、ブラシのペン先のサイズ、およびノードの引き付け速度や反発速度を変化させることができます。また、スタイラスペンの圧力を使用できます。



ノードを引き付けてオブジェクトを整形する



ノードを反発させてオブジェクトを整形する

ノードの引き付けまたは反発によりオブジェクトを整形するには

1 **選択**ツール を使用して、オブジェクトを選択します。

2 ツールボックスで **引き付け/反発**ツール をクリックします。

3 次のいずれかの操作を実行します。

- カーソルにノードを引き付けるには、プロパティ バーの **[引き付け]** ツール をクリックします。
- カーソルからノードを反発させるには、**[反発]** ツール をクリックします。

4 オブジェクトの内側または外側 (エッジ付近) をクリックし、マウス ボタンを押したままエッジを変形します。効果を大きくするには、マウス ボタンを押したままドラッグします。

可能な操作

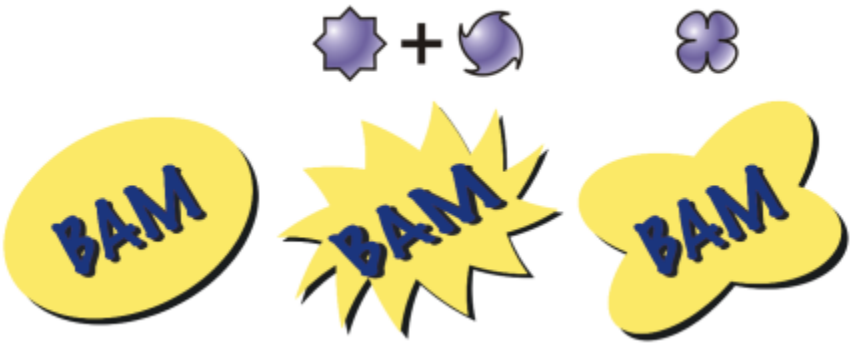
ブラシのペン先のサイズを設定する	プロパティ バーの **[ペン先のサイズ]** ボックスに値を入力します。 ブラシのペン先のサイズを変更するには、Shift キーを押しながらドキュメント ウィンドウ内をドラッグすることもできます。

可能な操作	
	ペン先の中心に向かってドラッグすると半径が減少し、ペン先の中心から遠ざかる方向にドラッグすると半径が増加します。
ノードの引き付け速度や反発速度を設定する	**[比率]** ボックスに値を入力します。
スタイラスペンの圧力を使用して効果を制御する	プロパティ バーの **[筆圧]** ボタン をクリックします。

オブジェクトに歪曲効果を適用する

オブジェクトを整形するときに、次の 3 種類の歪曲効果を適用することができます。

歪曲効果	説明
プッシュ/プル	オブジェクトのエッジがくぼんだり、盛り上がっていたりするように見せます。
ジッパー	オブジェクトのエッジを、鋸歯状にします。効果の振幅と密度を調整できます。
ツイスト	オブジェクトを回転して、うず巻き効果を付けます。うず巻きの方向、角度、および回転量を選択できます。



(左から右へ)元のイメージ、ジッパー歪曲とツイスト歪曲を適用、プル歪曲を適用

オブジェクトを歪曲した後に、歪曲の中心を変更して、効果を調整することができます。この中心点は、歪曲したオブジェクトに菱形のハンドルで示されます。このハンドルの操作は、固定した一点の周りを鉛筆が回るコンパスに似ています。歪曲の中心を描画ウィンドウ内の任意の場所に配置できます。または、歪曲の中心をオブジェクトの中心に指定して、歪曲が均等に適用されるようにしたり、オブジェクトの形状がその中心を基準にして変化したりするように設定できます。

また、既に歪曲したオブジェクトに、さらに別の歪曲を適用すると、劇的な効果を付けることができます。たとえば、ツイスト歪曲の上に重ねてジッパー歪曲を適用しても、元の歪曲の効果はなくなりません。CorelDRAW アプリケーションでは、歪曲効果を削除またはコピーすることもできます。

オブジェクトを歪曲するには

1 ツールボックスの**[歪曲]**ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの次のいずれかのボタンをクリックし、必要な設定を行います。
- **プッシュ/プル歪曲**
- **ジッパー歪曲**
- **ツイスト歪曲**

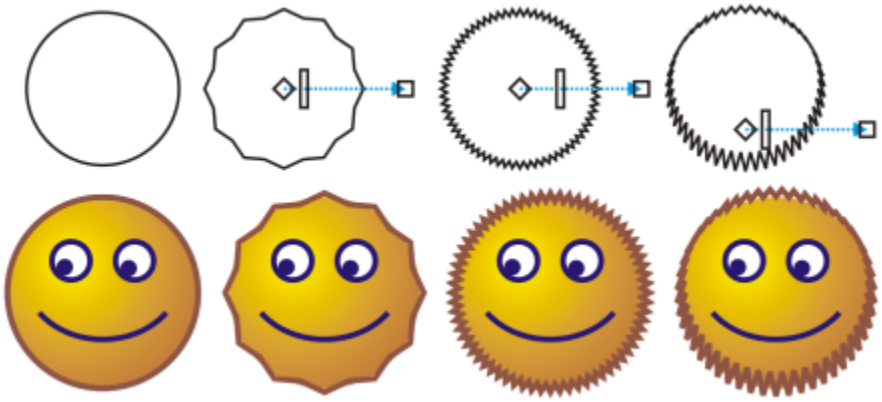
3 歪曲の中心にする場所をクリックし、オブジェクトが目的の形になるまでドラッグします。

可能な操作

歪曲の中心を変更する	菱形のハンドルを、別の場所にドラッグします。
ジッパー歪曲のポイントの数を調整する	歪曲ハンドルの中央にあるスライダを動かします。
プリセットの歪曲を適用する	プロパティ バーの**[プリセット]**リスト ボックスから歪曲プリセットを選択します。
オブジェクトに複数の歪曲を適用する	プロパティ バーで別の種類の歪曲をクリックし、オブジェクトをクリックしてドラッグします。

歪曲したオブジェクトに、効果を再適用できます。

プロパティ バーの **[歪曲を中央に配置]** ボタン をクリックすると、中心を歪曲できます。



インタラクティブ ベクトル コントロールを使用して歪曲効果を編集できます。左上: ジッパー効果が円に適用されます。右上: 密度が高いジッパー効果 (スパイクが増える) が適用されます。下: ジッパー効果を適用した結果。

歪曲効果を削除するには

1 歪曲したオブジェクトを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[歪曲の消去]** をクリックします。

上の方法では、最後に適用した歪曲効果が削除されます。

プロパティ バーの **[歪曲の消去]** をクリックして、選択したオブジェクトから歪曲を削除することもできます。

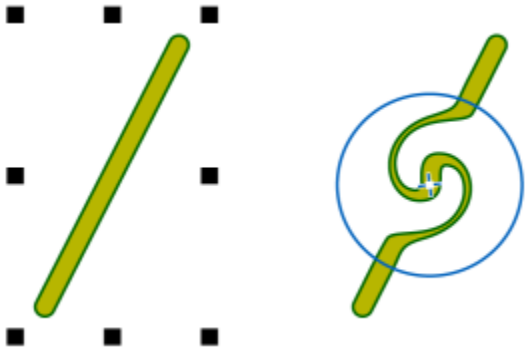
歪曲効果をコピーするには

1 歪曲のコピー先のオブジェクトを選択します。
2 **[オブジェクト]** ▸ **[効果のコピー]** ▸ **[歪曲]** をクリックします。
3 歪曲のコピー元のオブジェクトをクリックします。

スポイト ツール を使用して効果をコピーすることもできます。詳しくは、を参照してください。 277 ページの 「オブジェクトから別のオブジェクトに効果をコピーするには」。

旋回効果を追加する

オブジェクトに旋回効果を適用できます。旋回効果の半径、速度、および方向を設定できます。また、スタイラスペンの圧力を使用して、旋回効果の強度を変更できます。



旋回効果の追加

オブジェクトに旋回効果を追加するには

1 **選択**ツール を使用して、オブジェクトを選択します。
2 ツールボックスの**旋回**ツール をクリックします。
3 オブジェクトのエッジをクリックし、旋回が目的のサイズになるまでマウス ボタンを押したままにします。
旋回の位置と形状を変更するには、マウス ボタンを押しながらドラッグします。

可能な操作

旋回効果の半径を設定する	プロパティ バーの **[ペン先のサイズ]** ボックスに値を入力します。

可能な操作

旋回効果の適用速度を設定する	1～100 の値を プロパティ バーの **[比率]** ボックスに入力します。
旋回効果の方向を設定する	**[反時計回りの旋回]** ボタン または **[時計回りの旋回]** ボタン をクリックします。
スタイラスペンの圧力を使用して旋回効果の強度を制御する	プロパティ バーの **[筆圧]** ボタン をクリックします。

エンベロープを使用してオブジェクトを整形する

CorelDRAW では、エンベロープを適用することで、線、アート テキスト、段落テキスト フレーム、ビットマップなどのオブジェクトを整形できます。エンベロープは、複数のノードで構成されています。これらのノードを移動してエンベロープを整形すると、オブジェクトの形が変わります。



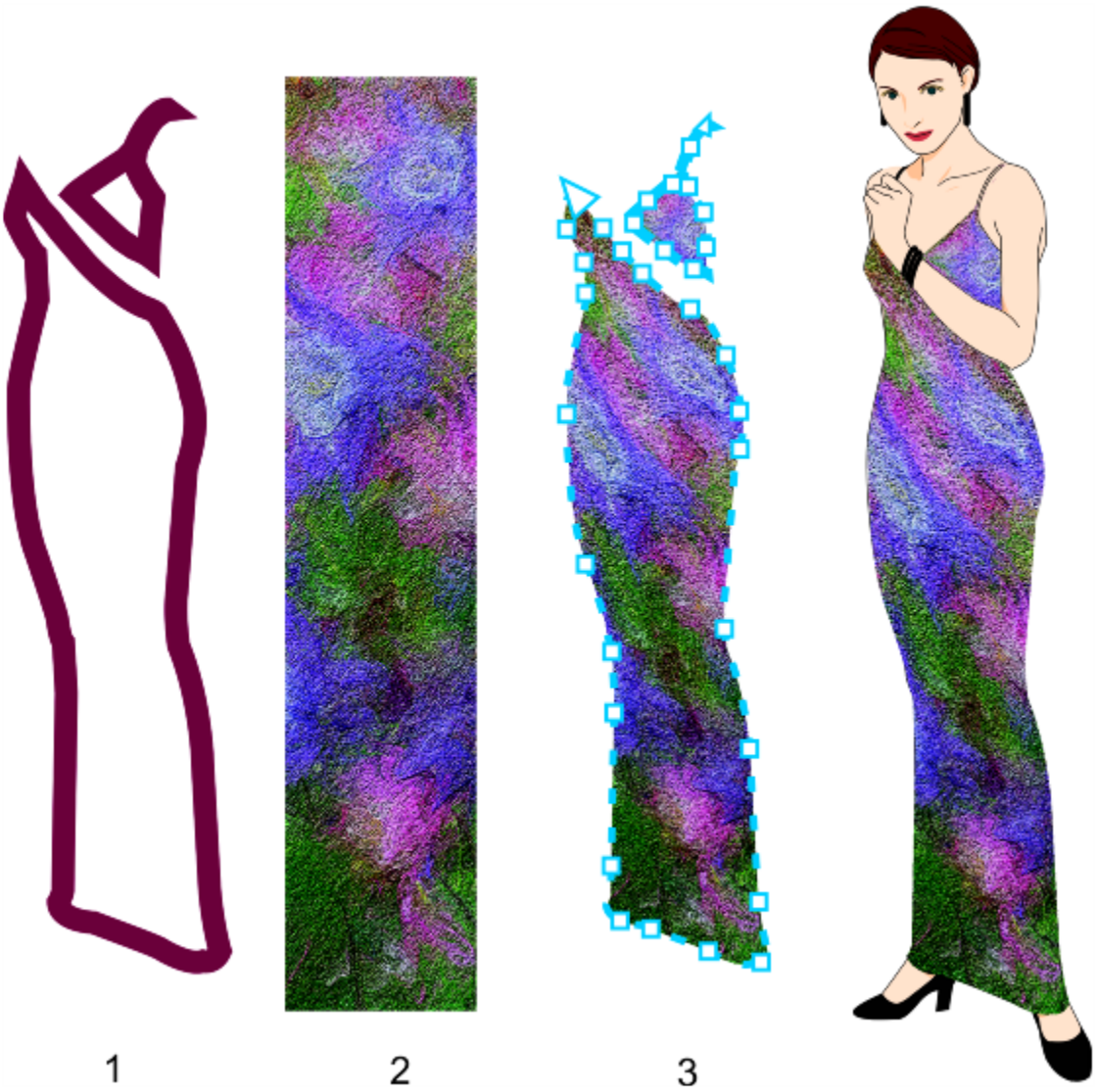
元のビットマップ (左) にエンベロープを適用した結果 (右)。エンベロープを適用してもイメージは元の状態が保持されるので、編集や削除を行っても、いつでも元のイメージに戻すことができます。

オブジェクトの形に合った基本的なエンベロープ、またはプリセットのエンベロープを使用できます。



プリセット エンベロープがビットマップのグループに適用された結果。

ニーズに合うプリセットがない場合は、カスタム エンベロープを作成し、今後の使用に備えて保存することができます。エンベロープ プリセットは**プリセット** (**.PST**) ファイルとして保存され、¥AppData¥Roaming¥Corel¥CorelDRAW Graphics Suite 2018¥Draw¥Presets¥Envelope フォルダに格納されます。



カスタム エンベロープ (3) が、ベクトル オブジェクト (1) の形状をもとに作成されて、ビットマップ (2) に適用されています。

CorelDRAW では、エンベロープをコピーまたは削除することもできます。

エンベロープを適用した後で、そのエンベロープを編集したり、別のエンベロープを追加したりして、引き続きオブジェクトの形を変更することができます。エンベロープを編集するには、ノードを追加したり位置を変えたりします。ノードを増やすと、エンベロープ内のオブジェクトの形を細かく調整できます。CorelDRAW を使用して、ノードの削除、複数のノードの同時移動、ノードの種類の変更、およびエンベロープのセグメントの線または曲線への変更を行うこともできます。他の種類のノードについて詳しくは、180 ページの 「曲線オブジェクト」。を参照してください。

エンベロープのマッピング モードを変更して、オブジェクトをエンベロープに合わせる方法を指定できます。たとえば、エンベロープの基準寸法に合わせてオブジェクトを伸縮してから、水平方向のマッピング モードで、エンベロープの形にぴったり合うように左右を縮めることができます。

エンベロープを適用するには

1 オブジェクトを選択します。

2 ツールボックスの**[エンベロープ]**ツール をクリックします。

3 プロパティ バーで、次のいずれかのボタンをクリックします。

- **直線モード** — 直線に基づいてエンベロープを作成し、オブジェクトに遠近効果を加えます。
- **単一弧モード** — 1 つの辺が弧になっているエンベロープを作成し、オブジェクトにくぼみまたはふくらみを出します。
- **二重弧モード** - 1 辺または複数の辺が S 字形になっているエンベロープを作成します。
- **規制なしモード** - 自由形式のエンベロープを作成します。 ノードのプロパティの変更と、ノードの追加および削除ができます。

4 オブジェクトをクリックします。

5 ノードをドラッグしてエンベロープを整形します。

エンベロープをリセットする場合は、マウス ボタンを離す前に **Esc** キーを押します。

可能な操作

プリセットのエンベロープを適用する	プロパティ バーの **[プリセット リスト]** リスト ボックスをクリックし、エンベロープの形状をクリックします。
エンベロープが付いているオブジェクトにエンベロープを適用する	プロパティ バーの**[新規エンベロープの追加]**ボタン をクリックし、ノードをドラッグしてエンベロープの形を変えます。
エンベロープを削除する	**[効果]** ▶ **[エンベロープの消去]** をクリックします。

エンベロープを段落テキストに適用すると、テキスト フレームの形状だけを変更できます。フレーム内のテキストを整形する場合は、コンテンツの編集や書式設定を終わらせてからフレームを曲線に変更することを検討してください。オブジェクトの曲線への変換について詳しくは、180 ページの 「オブジェクトを曲線オブジェクトに変換するには」。を参照してください。フレームを曲線に変換すると、テキストを編集できなくなりますので注意してください。個々の文字をエンベロープで整形する場合は、アート テキストを使用します。

エンベロープ付きのビットマップにはエンベロープを適用できません。

[エンベロープ] ドッキング ウィンドウ (**[効果]** ▶ **[エンベロープ]**) を使用してエンベロープを適用することもできます。

ベクトル オブジェクトの直線が曲線に変換されないようにするには、プロパティ バーの **[直線を維持]** ボタン をオンにします。

別のオブジェクトの形状に基づいてエンベロープを作成するには

1 エンベロープの適用先となるオブジェクトを選択します。

2 ツールボックスの**[エンベロープ]**ツール をクリックします。

3 プロパティ バーの **[エンベロープの作成元]** ボタン をクリックします。

4 エンベロープの作成元となるオブジェクトをクリックします。
手順 1 で選択したオブジェクトにエンベロープが適用されます。

今後の使用に備えてエンベロープを保存するには、プロパティ バーの **[プリセットの追加]** ボタン をクリックし、**[ファイル名]** リスト ボックスにファイル名を入力し、**[保存]** をクリックします。



エンベロープは閉じた曲線からのみ作成できます。

エンベロープをコピーするには

1 エンベロープの適用先となるオブジェクトを選択します。
2 **[オブジェクト]** ▸ **[効果のコピー]** ▸ **[エンベロープ]** をクリックします。
3 エンベロープのコピー元のオブジェクトを選択します。



オブジェクトを選択してから、プロパティ バーの**[エンベロープ プロパティをコピー]**ボタンをクリックし、コピーするエンベロープを含むオブジェクトを選択して、エンベロープをコピーすることもできます。

スポイト ツール を使用してエンベロープをコピーすることもできます。詳しくは、を参照してください。 277 ページの 「オブジェクトから別のオブジェクトに効果をコピーするには」。

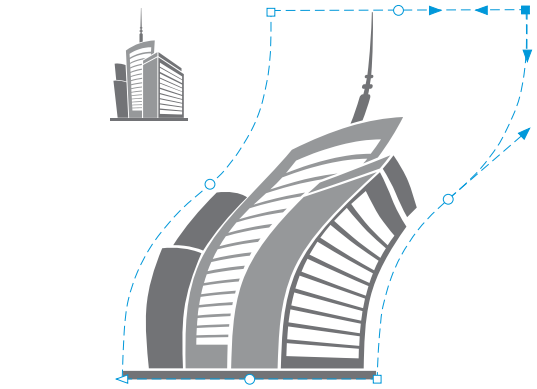
エンベロープのノードとセグメントを編集するには

1 ツールボックスの**[エンベロープ]**ツール をクリックします。
2 エンベロープが付いているオブジェクトを選択します。
3 エンベロープをダブルクリックしてノードを追加するか、ノードをダブルクリックして削除します。

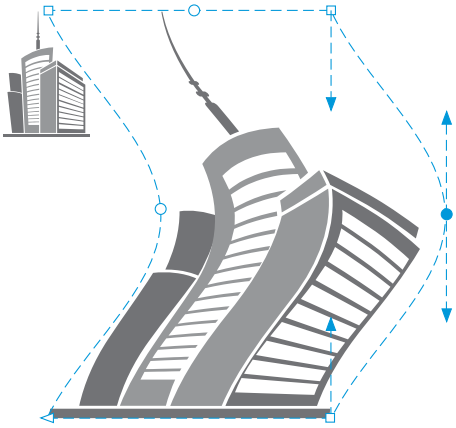
可能な操作

エンベロープの複数のノードを一度に移動する	プロパティ バーの**[規制なしモード]** ボタン をクリックし、移動するノードを選択範囲線で選択して、別の場所にドラッグします。
選択範囲線で複数のノードを選択する	プロパティ バーの**[選択 モード]**リスト ボックスから、**[長方形]**を選択し、選択するノードの周りをドラッグします。
フリーハンド選択範囲線で複数のノードを選択する	プロパティ バーの**[選択モード]**リスト ボックスから、**[フリーハンド]**を選択し、選択するノードの周りをドラッグします。
2 つの向かい合ったノードを同じ方向に同じ距離だけ移動する	プロパティ バーの **[直線モード]** 、**[単一孤モード]** 、または **[二重孤モード]** ボタンをクリックし、ボタンが上がっている状態にします。次に、**Ctrl** キーを押しながらノードの 1 つを別の場所にドラッグします。

可能な操作



角のノードを動かすとエンベロープが歪みます。



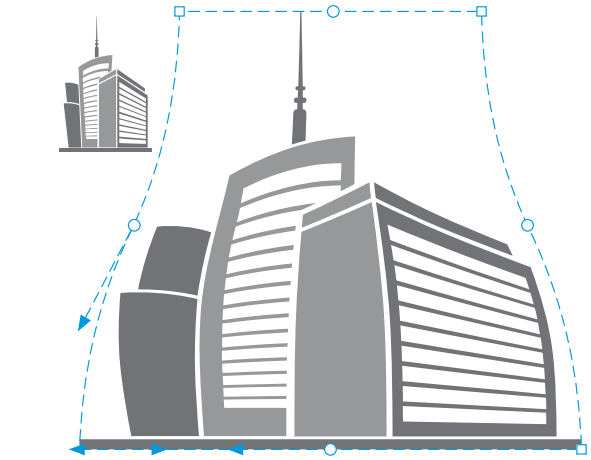
中間のノードを動かす

注記: この機能は、対称ノードを持つ一部のプリセット エンベロープにのみ適用されます。

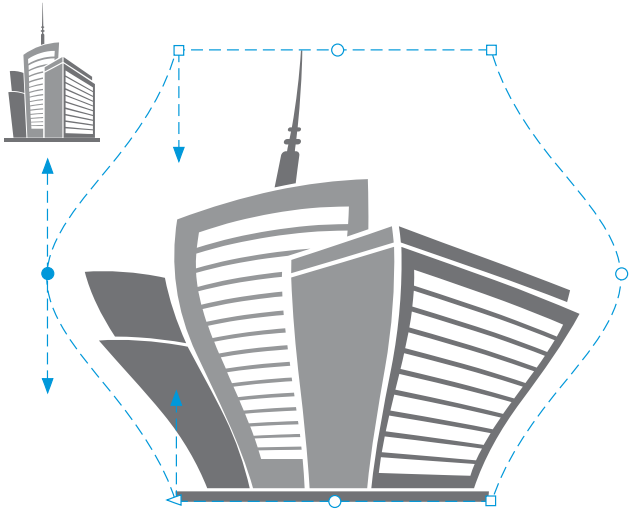
2 つの向かい合ったノードを逆方向に同じ距離だけ移動する

プロパティ バーの **[直線モード]**、**[単一孤モード]**、または **[二重孤モード]** ボタンをクリックし、ボタンが上がっている状態にします。次に、**Shift** キーを押しながらノードの 1 つを別の場所にドラッグします。

可能な操作



角のノードを動かす



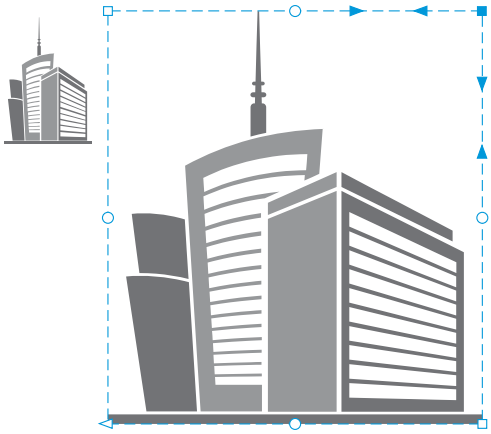
中間のノードを動かす

注記: この機能は、対称ノードを持つ一部のプリセット エンベロープにのみ適用されます。

向かい合うすべてのノードを中心点に向かって/中心点から遠ざかる向きで対称に動かす

プロパティ バーの **[直線モード]** 、**[単一孤モード]** 、または **[二重孤モード]** ボタンをクリックし、ボタンが上がっている状態にします。次に、**Ctrl + Shift** キーを押しながらノードの 1 つを別の場所にドラッグします。

可能な操作



角のノードをすべて動かすと、エンベロープが水平または垂直方向に伸縮します。



中間のノードはすべて、動かすとエンベロープのエッジをくぼませたり膨らませたりできます。

注記: この機能は、対称ノードを持つ一部のプリセット エンベロープにのみ適用されます。

エンベロープのノードの種類を変更する

プロパティ バーの **[規制なしモード]** ボタンをクリックし、ボタンが押されている状態にします。次に、ノードを選択し、**[尖化ノード]**、**[ノードのスムーズ化]**、または **[対称ノード]** ボタンのいずれかをクリックします。

エンベロープのセグメントを直線または曲線に変更する

プロパティ バーの**[規制なしモード]**をクリックし、ボタンが押されている状態にします。次に、線のセグメントをクリックし、**[直線に変換]**ボタン、または**[曲線に変換]**ボタンをクリックします。

可能な操作

注記: エンベロープをビットマップに適用する場合は、**[直線に変換]** ボタンと **[曲線に変換]** ボタンがどちらもオフになります。

エンベロープ付きオブジェクトの一部に分割、切り抜き、消去を行うと、エンベロープを編集できなくなります。

エンベロープ付きビットマップを Corel PHOTO-PAINT で編集したり、エンベロープ付きビットマップをコピーして Corel PHOTO-PAINT や旧バージョンの CorelDRAW に貼り付けたりすると、そのエンベロープは編集できなくなります。

マッピング モードを変更するには

1 ツールボックスの**[エンベロープ]**ツール をクリックします。

2 エンベロープが付いているオブジェクトをクリックします。

3 プロパティ バーの**[マッピング モード]**リスト ボックスから、次のいずれかを選択します。

- **水平方向** - エンベロープの基準寸法に合うようにオブジェクトを伸縮してから、水平方向に縮めてエンベロープの形にはめ込みます。
- **オリジナル** - オブジェクトの選択ボックスの角のハンドルを、エンベロープの角のノードにマッピングします。エンベロープの他のノードは、オブジェクトの選択ボックスのエッジに沿って線形にマッピングされます。
- **パテ** - オブジェクトの選択ボックスの角のハンドルを、エンベロープの角のノードにマッピングします。
- **垂直方向** - エンベロープの基準寸法に合うようにオブジェクトを伸縮してから、垂直方向に縮めてエンベロープの形にはめ込みます。

4 ノードまたはコントロール ハンドルをドラッグします。

エンベロープが適用されると、段落テキスト フレームのマッピング モードは変更できなくなります。

オブジェクトを切り抜く/消去する

オブジェクトの一部を切り抜き、消去できます。

切り抜き

切り抜きにより、オブジェクトやインポートした写真から不要な領域を簡単に削除できます。オブジェクトのグループ解除、リンクグループの分割、またはオブジェクトの曲線化の必要はありません。ベクトル オブジェクトおよびビットマップを切り抜くことができます。



オブジェクトを切り抜く

オブジェクトを切り抜く場合は、残す方の長方形の領域 (切り抜き領域) を定義します。切り抜き領域の外側の部分がオブジェクトから削除されます。切り抜き領域の正確な位置とサイズを指定したり、領域の回転またはサイズ変更を行ったりすることができます。また、切り抜き領域を削除することもできます。

描画の他のオブジェクトに影響を与えることなく、選択したオブジェクトだけを切り抜くことができます。または、描画ページのすべてのオブジェクトを切り抜くこともできます。どちらの場合も、影響されるテキストおよびオブジェクトは自動的に曲線に変換されます。

消去

CorelDRAW では、ビットマップやベクトル オブジェクトの不要な部分を消去できます。**消しゴム** ツールは鉛筆の消しゴムと同じ動作をし、イメージ上をクリックおよびドラッグしてイメージの一部を消去します。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。オブジェクトの選択について詳しくは、 258 ページの 「オブジェクトを選択する」。を参照してください。
オブジェクトの一部を消去すると、残ったパスが自動的に閉じ、オブジェクトが曲線に変換されます。接続している線を消去した場合、CorelDRAW では、個々のオブジェクトは作成されず、サブパスが作成されます。等高線、ブレンド、ドロップ シャドウ、ブロック影、押し出しのあるオブジェクトは消去できません。

ペンまたはスタイラスでは、筆圧を使用して、消しゴムの先のサイズを変えることができます。ペンまたはスタイラスが傾斜および方向に対応している場合、これらの機能を使用して、消しゴムの先の平坦度と回転を変えることができます。また、傾斜と回転の角度に固定値を使用して、消しゴムの先の平坦度と回転を一定に保つこともできます。



スタイラスを使用して、消しゴムの先のサイズと平坦度を変更できます。

消しゴムの先のデフォルト サイズなど、[消しゴム] ツールのデフォル設定を選択することもできます。消去の結果として作成されたオブジェクトのノード数は、自動的に削減されますが、この設定を無効にすることもできます。

削除

互いに重なっているオブジェクト部分の仮想線セグメントを削除することもできます。たとえば、1 本の線で描かれ、それ自体に重なるループや、複数のオブジェクトが重なり合ってできた線セグメント内のループを削除できます。

オブジェクトまたはインポートした写真を切り抜くには

1 切り抜きの対象となるオブジェクトまたはインポートした写真を選択します。
1 つ以上のオブジェクトを選択できます。描画ページでオブジェクトが何も選択されていない場合は、描画内のすべてのオブジェクトが切り抜かれます。

2 ツールボックスの**切り抜き**ツール をクリックします。

3 ドラッグして切り抜き領域を定義します。

4 切り抜く領域の内側をダブルクリックします。

可能な操作

切り抜き領域の正確な位置を指定する	プロパティ バーの**[切り抜き位置]** ボックスに値を入力し、**Enter** キーを押します。
切り抜き領域の正確なサイズを指定する	プロパティ バーの**[切り抜くサイズ]** ボックスに値を入力し、**Enter** キーを押します。
切り抜き領域を回転する	**[回転の角度]**ボックスに値を入力します。
切り抜き領域を削除する	**[消去]** をクリックします。

ロックされたレイヤ、グリッド レイヤ、またはガイド レイヤ上のオブジェクトは切り抜くことができません。また、OLE およびインターネットのオブジェクト、ロールオーバー、PowerClip オブジェクトのコンテンツも切り抜くことはできません。

切り抜きの影響を受けるリンク グループは自動的に分割されます。たとえば、等高線、ブレンド、押し出しなどです。

切り抜き領域は、オブジェクトと同様にインタラクティブに移動、回転、およびサイズ変更できます。切り抜き領域を移動するには、新しい位置にドラッグします。切り抜き領域をサイズ変更するには、いずれかのハンドルをドラッグします。切り抜き領域を回転するには、切り抜き領域の内側をクリックし、回転ハンドル をドラッグします 。

切り抜き領域は、**Esc** キーを押して削除できます。

イメージ領域を消去するには

1 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
描画の一部を消去する	すべてのオブジェクトの選択を解除します。
オブジェクトの一部を消去する	オブジェクトを選択します。

2 次のいずれかの操作を実行します。

- マウスを使用する場合は、ツールボックスで**消しゴム** ツール をクリックします。
- スタイラスを使用する場合は、スタイラスの上下を返すと自動的に消去モードに切り替わります。

3 消去する領域をドラッグします。

可能な操作

消しゴムの先のサイズを変更する	プロパティ バーの**[消しゴムの太さ]** ボックスに値を入力し、**Enter** キーを押します。
消しゴムの先の形を変更する	プロパティ バーの **[丸型のペン先]** または **[角型のペン先]** ボタンをクリックします。
消しゴムの先の幅を変える	プロパティ バーの **[筆圧]** ボタン をクリックして、オンにします。 消しゴムの先の最大幅は、**[消しゴムの太さ]** ボックスで指定された値によって決定されます。 マウスを使う場合は、上矢印 (↑) キーまたは下矢印 (↓) キーを押して筆圧の変化をシミュレートして、消しゴムの先の幅を変えることができます。
消しゴムの先の平坦度を変える	プロパティ バーの **[ペンの傾斜]** ボタン をクリックして、オンにします。
ペンの傾斜に固定値を設定して消しゴムの先を平坦化する	プロパティ バーの **[ペンの傾斜]** ボタン をクリックしてオフにし、**[傾斜角度]** ボックスに値を入力します。 15～90 度の値を指定できます。値が小さいほど、消しゴムの先の平坦度が大きくなります。
消しゴムの先の回転を変える	プロパティ バーの **[ペン方向]** ボタン をクリックして、オンにします。
ペン方向に固定値を設定して消しゴムの先を回転する	プロパティ バーの **[ペン方向]** ボタン をクリックしてオフにし、**[回転角度]** ボックスに値を入力します。 0～359 度の値を指定できます。
消去する領域のすべてのノードを残す	プロパティ バーの **[ノード数の削減]** ボタンをクリックします。

オブジェクトの一部を消去すると、影響のあるパスが自動的に閉じられます。

直線状に消去するには、消去し始める場所をクリックし、消去を終わる場所をクリックします。線の角度を制限する場合は、**Ctrl** キーを押します。

[消しゴム]ツールで領域をダブルクリックして、選択したオブジェクトの領域を消去することもできます。

消しゴムのデフォルト設定を選択するには

1. **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[ツール]** をクリックします。
2. 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[消しゴム]**をクリックします。
3. **[太さ]** ボックスに太さの値を入力して、消しゴムの先の太さを設定します。
4. **[作成されたオブジェクトのノード数を自動的に減らす]** チェックボックスをオンまたはオフにします。

仮想線セグメントを削除するには

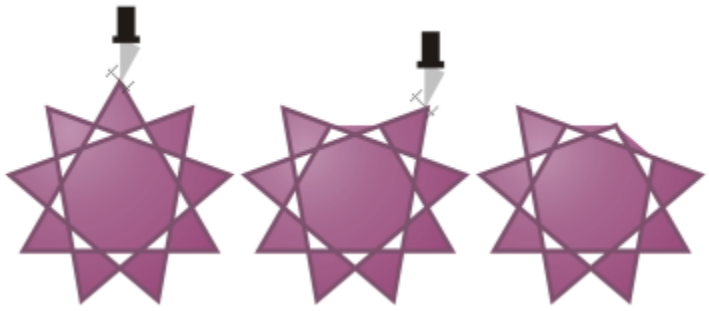
1. ツールボックスの**仮想セグメントの削除**ツール をクリックします。
2. 削除する直線セグメントにポインタを移動します。
   [仮想セグメントの削除]ツールは、正しく配置すると直立になります。
3. 直線セグメントをクリックします。

   複数の直線セグメントを一度に削除する場合は、ポインタをクリックして削除するすべての直線セグメントを囲むように選択範囲線をドラッグします。

可能な操作

一度に複数の直線セグメントを削除する	削除するすべてのセグメントを囲むか、セグメントと交差するように、ポインタをドラッグします。
曲線と交差する仮想線セグメントを削除する	**Alt** キーを押しながらドラッグして、曲線を描きます。
直線セグメントをウェルドする	**Shift** キーを押しながら、重なり合っている 2 つの終点をクリックします。また、**Alt** + **Shift** キーを押しながらドラッグして、重なり合っているノードを選択範囲線で囲んで選択することもできます。

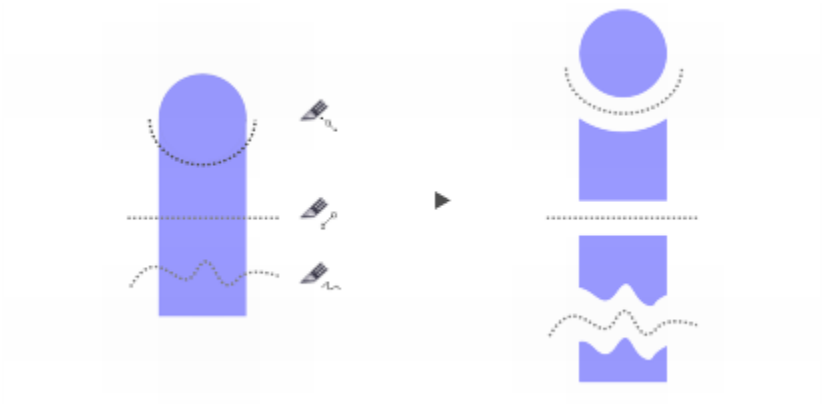
[仮想セグメントの削除]ツールは、ドロップ シャドウ、テキスト、イメージのようなリンクされたグループでは機能しません。



仮想線セグメントを削除する

オブジェクトを分割する

ベクトル オブジェクト、テキスト、ビットマップを分割することができます。単一のオブジェクトまたはオブジェクトのグループを直線、フリーハンド ライン、ベジェ ラインに沿って分割できます。



(上から順に) 3 種類のオブジェクトの分割モードが使用可能: ベジェ、2 ポイント線、フリーハンド

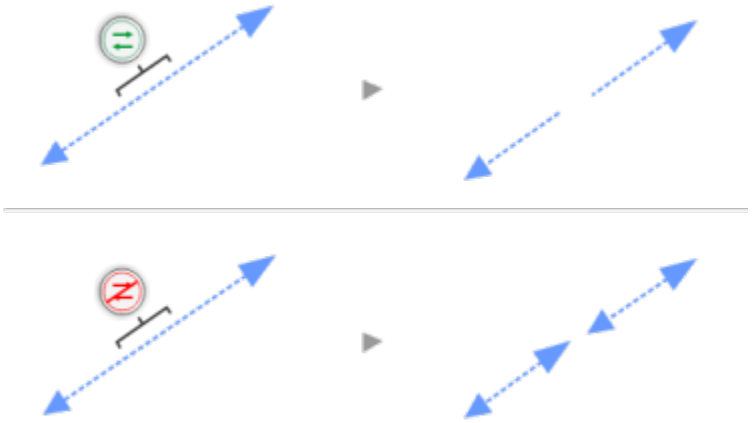
また、分割操作の結果、生成された新しいオブジェクトの間にギャップを作成したり、新しいオブジェクトを重ね合わせたりすることもできます。



このビットマップは、フリーハンド ラインに沿って 2 つに分割。ギャップの値は、ビットマップの切り取り前に指定

ナイフ ツール を使用してオブジェクトを分割した場合、CorelDRAW では、オブジェクトの輪郭を曲線に変換して輪郭の外観を保持するかどうかを選択できます。デフォルトでは、輪郭の外観を最良の状態に保持するオプションが自動的に選択されます。

オブジェクトを破線、矢頭、またはエンド キャップに分割するとき、**[オブジェクトに変換]** オプションを使用すると輪郭の外観の保持状態が良くなります。このようなオブジェクトで **[自動]** オプションを選択すると、CorelDRAW では、輪郭がオブジェクトに変換されます。



上: 分割後に輪郭 (ここでは矢頭付きの破線) がオブジェクトに変換され、元の外観が保持されています。下: [輪郭を維持] オプションを使用し、先端と終端に矢頭が付いた 2 本の直線が作成されました。

オブジェクトを分割するには

1 ツールボックスの**[ナイフ]**ツール をクリックします。

2 プロパティ バーで、次のいずれかのボタンをクリックします。

- **2 ポイント線モード** では、直線に沿ってオブジェクトを分割します。ラインの角度を 15 度ずつ変更するには、**Shift + Ctrl** キーを押したまま操作します。
- **フリーハンド モード** では、フリーハンド ラインに沿ってオブジェクトを分割します。

3 分割するオブジェクト全体またはオブジェクトのグループをドラッグします。

可能な操作

ベジェ ラインに沿ってオブジェクトを分割する	プロパティ バーの **[ベジェ モード]** ボタン をクリックします。オブジェクトの切り取りを開始する位置をクリックし、次のノードを配置する場所までコントロール ハンドルをドラッグしてクリックします。線に多くの直線セグメントを追加するには、クリックを繰り返します。曲線のセグメントを追加するには、ノードを配置する場所にポインタを置き、ドラッグして曲線を整形します。ラインの角度を 15 度ずつ変更するには、**Shift + Ctrl** キーを押したまま操作します。
新しいオブジェクト間にギャップまたはオーバーラップを作成する	プロパティ バーの **[切り取りのスパン]** リスト ボックスで、**[ギャップ]** または **[オーバーラップ]** を選択します。**[幅]** ボックスに値を入力します。
輪郭オプションを選択する	プロパティ バーにある **[輪郭オプション]** リスト ボックスから、次のオプションのいずれかを選択します。

ナイフ ツールを使用してオブジェクトを分割した場合、新しいオブジェクトは曲線オブジェクトとなります。

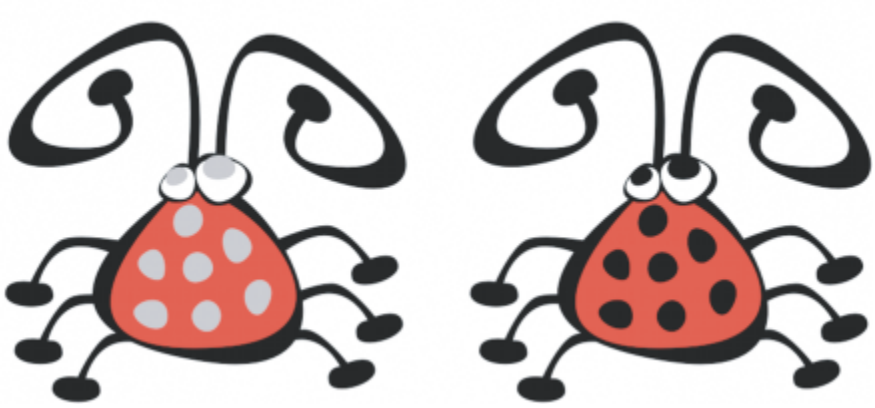
オブジェクトをトリムする

オブジェクトのトリムでは、重なり合う部分を消して、不規則な形のオブジェクトを作成します。クローン、異なるレイヤにあるオブジェクト、線と交わっている単一のオブジェクトなど、ほとんどすべてのオブジェクトをトリムできます。ただし、段落テキスト、寸法線、またはクローンのマスターをトリムすることはできません。

トリムを始める前に、トリムの対象となるオブジェクト (ターゲット オブジェクト) と、そのオブジェクトのトリムに使用するオブジェクト (ソース オブジェクト) を決めておく必要があります。たとえば、正方形のオブジェクトを星型で型抜きする場合は、星型を使用して正方形をトリムするので、星型がソース オブジェクトになり、正方形は、トリムされるので、ターゲット オブジェクトになります。ソース オブジェクトで、ターゲット オブジェクトと重なり合う部分をトリムします。

オブジェクトをトリムしても、ターゲット オブジェクトの塗りつぶしと輪郭の属性は、そのまま残ります。たとえば、円と重なっている長方形をトリムした場合は、円で覆われていた部分が消えて、不規則な形が残ります。

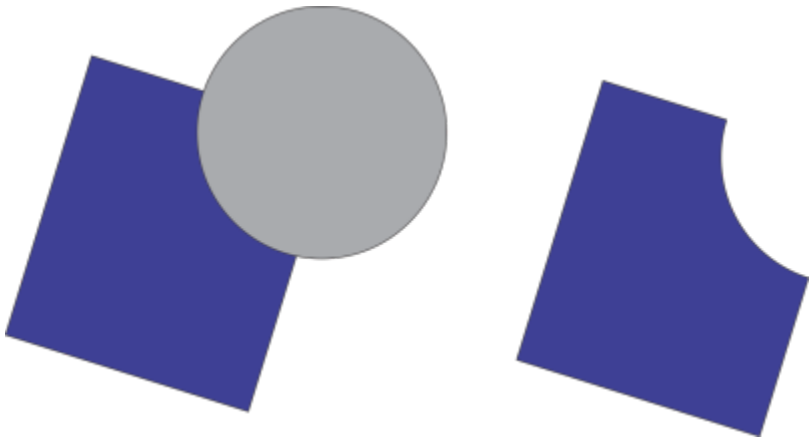
CorelDRAW では、さまざまな方法でオブジェクトをトリムできます。前面のオブジェクトをソース オブジェクトにして、背面にあるオブジェクトをトリムしたり、逆に背面のオブジェクトで、前面のオブジェクトをトリムしたりすることができます。重なり合っているオブジェクトの非表示になっている領域を削除して、表示されている領域のみを描画に残すこともできます。非表示の領域を削除しておくと、ベクトル グラフィックをビットマップに変換するときにファイルのサイズが小さくなります。



描画のオブジェクトを減らすためにトリムすることもあります。虫に眼や点を追加する代わりに、領域 (左の灰色の部分) をトリムして、黒の背景が見えるようにしています (右) 。



文字「A」は、背面のオブジェクトをトリムするために使用される前面オブジェクトです。ロゴ (右) に、文字の一部のシルエットが作成されます。



円形を使用して長方形をトリムします。

オブジェクトをトリムするには

1 ソース オブジェクトを選択します。

2 **Shift** キーを押しながら、ターゲット オブジェクトをクリックします。

3 **[オブジェクト]** ▸ **[整形]** ▸ **[トリム]** をクリックします。

オブジェクトを選択範囲線で選択した場合、CorelDRAW では、選択されている最も下のオブジェクトがトリムされます。複数のオブジェクトを 1 つずつ選択した場合は、最後に選択したオブジェクトがトリムされます。

ソース オブジェクトとターゲット オブジェクトを選択範囲線で選択し、プロパティ バーの **[トリム]** ボタン をクリックして、オブジェクトをトリムすることもできます。

前面または背面のオブジェクトをトリムするには

1 ソース オブジェクトとターゲット オブジェクトを選択範囲線で選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[整形]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。

- **前面オブジェクトを背面オブジェクトで切り取る** - 前面オブジェクトから背面オブジェクトを削除します。

- **背面オブジェクトを前面オブジェクトで切り取る** - 背面オブジェクトから前面オブジェクトを削除します。

PowerClip オブジェクトのコントロール オブジェクトをトリムして、PowerClip オブジェクト内のオブジェクトが、PowerClip コンテナの新しい形に従って変わるようにすることができます。PowerClip オブジェクトについて詳しくは、232 ページの 「PowerClip オブジェクト」。を参照してください。

ドロップ シャドウ、パスに沿ったテキスト、ブレンド、等高線、押し出しなどのリンク オブジェクトは、曲線オブジェクトに変換されてからトリムされます。

オブジェクトの重なり合う領域をトリムするには

1 トリムするオブジェクトを選択範囲線で選択します。

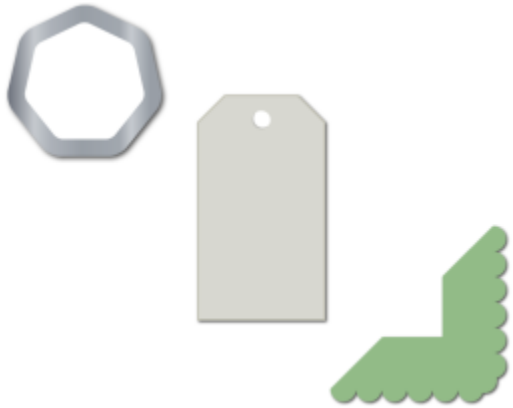
2 **[オブジェクト]** ▸ **[整形]** ▸ **[簡素化]** をクリックします。

PowerClip オブジェクトのコントロール オブジェクトをトリムして、PowerClip オブジェクト内のオブジェクトがコンテナの形に従って変わるようにすることができます。

ドロップ シャドウ、パスに沿ったテキスト、ブレンド、等高線、押し出しなどのリンク オブジェクトは、曲線オブジェクトに変換されてからトリムされます。

角をフィレット/スカラップ/面取りする

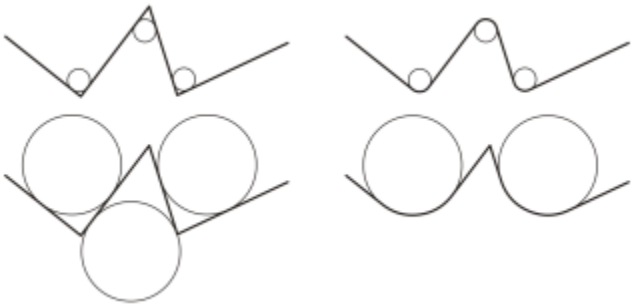
図形、線、テキスト、ビットマップのどれから作成されたかにかかわらず、任意の曲線オブジェクトの角にフィレット、スカラップ、または面取りを実行できます。フィレットは角を丸めます。スカラップは角を丸めて内側に反転し、くぼみを作成します。面取りは角に平らな斜角を付けます。CorelDRAW では、角をプレビューしてから変更を適用することができます。正方形と長方形の角の変更について詳しくは、167 ページの 「長方形と正方形 」を参照してください。



さまざまな図形に適用したフィレット、面取り、スカラップ。

非曲線図形の角を変更すると、図形が自動的に曲線へ変換されます。変更は、個別のノードを選択しない限り、すべての角に適用されます。ただし、**[曲線に変換]**コマンドを使用して、手動でオブジェクトを曲線に変換してから、個々のノードを選択する必要があります。スムーズ化曲線や対称曲線にフィレット、スカラップ、または面取りを実行することはできません。角は、180 度未満の角度で交差する 2 つの直線または曲線セグメントで作成されている必要があります。

フィレット、スカラップ、または面取りの値が大きすぎる場合は、角に操作が適用されません。これは、半径または面取り距離を適用できるほど線セグメントが長くない場合に発生します。これらの操作で値を設定する場合は、操作を始める前に直線セグメントが十分長く見えたとしても、オブジェクト全体に半径または面取り値を適用すると、線セグメントが短くなりすぎる場合があることを考慮してください。



この例で、円はフィレット半径の設定を表します。上段には、左側に適用するフィレット、右側にそのフィレットの結果を示します。下段には、左側に適用するフィレット、右側にそのフィレットの結果を示しますが、フィレットされていない角があります。最初のフィレットを適用すると、直線セグメントの長さが足りなくなるため、次の角はフィレットできません。この角はスキップされ、最後の角がフィレットされます。

フィレットを適用してオブジェクトの角を丸めるには

1 次のいずれかの操作を実行します。

- **選択**ツール を使用して曲線オブジェクトを選択します。
- **整形**ツール を使用して曲線オブジェクトの個々のノードを選択します。

2 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[角]** をクリックします。

3 **[角]** ドッキング ウィンドウ で **[フィレット]** オプションをオンにします。

4 **[半径]** ボックスに値を入力します。
この半径の値を使用して、角の両側から等距離にある点を中心にする円弧が作成されます。値を大きくするほど、角の丸みが大きくなります。



5 **[適用]** をクリックします。

有効なオブジェクトまたはノードが選択されていない場合、**[適用]**ボタンは無効になります。

四角形または長方形の場合、すべての角を一度に丸めることもできます。これを行うには、**整形**ツールをアクティブなままにして、1 つの角ノードをオブジェクトの中心にドラッグします。この方法を使用すると、形状は曲線に変換されません。

オブジェクトの角をスカラップするには

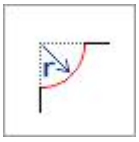
1 次のいずれかの操作を実行します。

- **選択**ツール を使用して曲線オブジェクトを選択します。
- **整形**ツール を使用して曲線オブジェクトの個々のノードを選択します。

2 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[角]** をクリックします。

3 **[角]** ドッキング ウィンドウ で **[スカラップ]** オプションをオンにします。

4 **[半径]** ボックスに値を入力します。
半径の値は、元の角の点からの距離で、スカラップ弧を作成するために使用されます。



5 **[適用]** をクリックします。

有効なオブジェクトまたはノードが選択されていない場合、**[適用]**ボタンは無効になります。

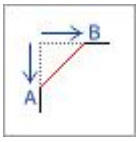
面取りしてオブジェクトの角に斜角を付けるには

1 **[選択]**ツール を使用して、オブジェクトを選択します。

2 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[角]** をクリックします。

3 **[角]** ドッキング ウィンドウ で **[面取り]** オプションをオンにします。

4 **[面取り距離]** 領域で **[A]** ボックスに値を入力して、元の角から面取りを開始する場所までの距離を設定します。
元の角から等距離にあるところで面取りを終了したくない場合は、**[ロック]** ボタン をクリックし、異なる値を **[B]** ボックスに入力します。**[A]** と **[B]** の値は、線が描画されている方向に従って適用されます。



5 **[適用]** をクリックします。

[整形] ツール を使用して個々のノードを選択するには、最初に **[曲線に変換]** コマンドを使用して手動でオブジェクトを曲線へ変換する必要があります。

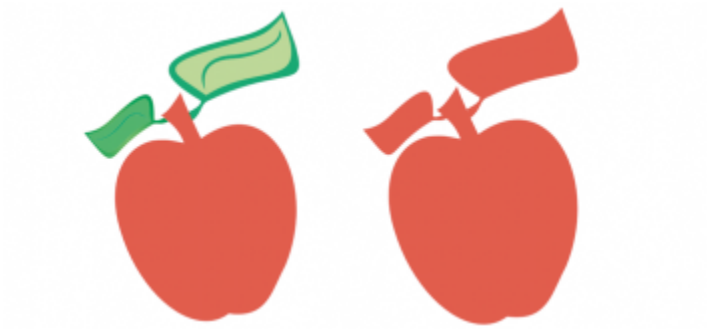
オブジェクトをウェルドする/交差させる

オブジェクトをウェルド (溶接) したり交差させたりして、不規則な形にすることができます。クローン、異なるレイヤにあるオブジェクト、線と交わっている単一のオブジェクトなど、ほとんどすべてのオブジェクトをウェルドまたは交差させることができます。ただし、段落テキスト、寸法線、またはクローンのマスターはウェルドまたは交差できません。

複数のオブジェクトをウェルドして、1 本の輪郭を持つ 1 つのオブジェクトを作成できます。ウェルドした複数のオブジェクトの縁が、新しいオブジェクトをかたどる輪郭になり、ターゲット オブジェクトの塗りつぶしと輪郭のプロパティがそのまま残ります。交差していた線は、すべて消えます。

オブジェクトどうしが重なり合っていても、重なり合っていなくてもウェルドできます。重なり合っていない場合は、単一オブジェクトとして取り扱われるウェルド グループになります。どちらの場合も、ウェルドしたオブジェクトは、ターゲット オブジェクトと同じ塗りつぶしと輪郭の属性を持つようになります。

1 つのオブジェクトを交差する直線とウェルドすると、外観は変わりませんが、オブジェクトが複数のサブパスに分割されます。



りんごに葉をウェルドして、単一のオブジェクトの輪郭を作成します。

オブジェクトを交差させて、複数のオブジェクトが重なり合う領域から新しいオブジェクトを作成できます。この新しいオブジェクトの形は、交差する形に応じて、単純にも複雑にもできます。新しいオブジェクトの塗りつぶしと輪郭の属性は、ターゲット オブジェクトとして選択したオブジェクトの属性によって異なります。

オブジェクトをウェルドするには

1 ソース オブジェクトを選択します。

2 **Shift** キーを押しながら、ターゲット オブジェクトをクリックします。

3 **[オブジェクト]** ▸ **[整形]** ▸ **[ウェルド]** をクリックします。

新しいオブジェクトに、ターゲット オブジェクトの塗りつぶしと輪郭のプロパティが適用されます。

ソース オブジェクトとターゲット オブジェクトを選択範囲線で選択し、プロパティ バーの**[ウェルド]** ボタン をクリックして、オブジェクトをウェルドすることもできます。

オブジェクトを交差させるには

1 ソース オブジェクトを選択します。

2 **Shift** キーを押しながら、ターゲット オブジェクトをクリックします。

3 **[オブジェクト]** ▸ **[整形]** ▸ **[インターセクション]** をクリックします。

ソース オブジェクトとターゲット オブジェクトの重なっている部分から作成された新しいオブジェクトに、ターゲット オブジェクトの塗りつぶしと輪郭のプロパティが適用されます。

ソース オブジェクトとターゲット オブジェクトを選択し、プロパティ バーの**[インターセクト]** ボタン をクリックして、オブジェクトを交差させることもできます。

複数のオブジェクトを交差させるには

1 1 つまたは複数のソース オブジェクトを選択範囲線で選択します。

2 **Shift** キーを押しながら、各ターゲット オブジェクトをクリックします。

3 **[オブジェクト]** ▸ **[整形]** ▸ **[インターセクション]** をクリックします。

ソース オブジェクトとターゲット オブジェクトを選択範囲線で選択し、プロパティ バーの **[インターセクト]** ボタン を クリックしても、オブジェクトを交差させることができます。

PowerClip オブジェクト

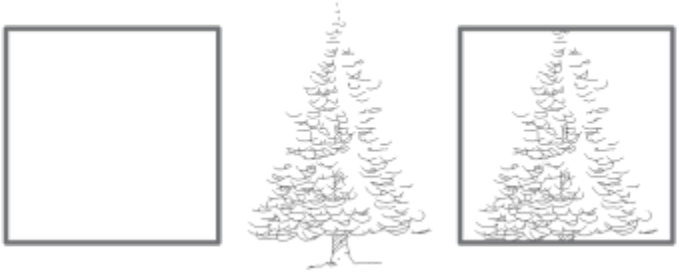
CorelDRAW では、他のオブジェクトやフレームの内側に、ベクトル オブジェクト、および写真のようなビットマップを配置できます。アート テキストや長方形など、どのようなオブジェクトでもフレームとして使用できます。フレームより大きいオブジェクトをフレームに入れると、そのオブジェクト (コンテンツ) はフレームの形状に合わせて切り抜かれます。この操作によって、PowerClip オブジェクトが作成されます。



PowerClip オブジェクトになる前のオブジェクト: アート テキストとビットマップ



PowerClip オブジェクト作成後: アート テキストがフレームで、ビットマップがコンテンツです。ビットマップはアート テキストの文字の形になります。



長方形をフレームとして使用し、その内側に樹木を配して、PowerClip オブジェクトを作成しています。

PowerClip オブジェクトを別の PowerClip オブジェクトの中に配置することにより、ネストした PowerClip オブジェクトを作成して、より複雑な PowerClip オブジェクトを作成できます。1 つの PowerClip オブジェクトのコンテンツを別の PowerClip オブジェクトにコピーすることもできます。

オブジェクトから空の PowerClip フレームを作成することも、PowerClip フレームをオブジェクトに戻すこともできます。コンテンツを追加する前にドキュメントのレイアウトを決定する場合、空の PowerClip フレームまたはテキスト フレームを作成すると便利です。テキスト フレームについて詳しくは、496 ページの 「段落テキスト」。を参照してください。空の PowerClip フレームを作成してから、コンテンツを追加できます。また、既にオブジェクトが入っている PowerClip フレームに、さらにコンテンツを追加できます。



コンテンツを追加する前にページ レイアウトを確認する場合、空の PowerClip フレームとテキスト フレームを作成すると便利です。

PowerClip オブジェクトの作成後、コンテンツの選択や編集、またはフレーム内でのコンテンツの再配置ができます。PowerClip オブジェクトを選択すると、常にフロート ツールバーが表示されます。

PowerClip ツールバーでは、フレーム内にあるコンテンツの編集、選択、抽出、または再配置ができます。このツールバーは、PowerClip オブジェクトを選択すると常に表示されます。

たとえば、フレームを移動するとコンテンツも一緒に移動するように、PowerClip コンテンツをロックできます。フレームに影響を与えずに PowerClip オブジェクトのコンテンツの削除や修正を行う場合、コンテンツを抽出できます。

PowerClip フレームにコンテンツをドラッグして、新しいコンテンツを中央に置き、空の PowerClip フレームのマークを付けて、デフォルトの動作を設定できます。

PowerClip オブジェクトを作成するには

1 PowerClip コンテンツとして使用するオブジェクトを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[PowerClip]** ▸ **[フレーム内に配置]** をクリックします。

3 フレームとして使用するオブジェクトをクリックします。

ネストした PowerClip オブジェクトを作成するには、PowerClip オブジェクトを別の PowerClip オブジェクトの内側にドラッグし、フレーム内にオブジェクトを配置するときに、**W** キーを押しながらマウス ボタンを離します。



また、1 つのオブジェクトまたはオブジェクトのグループを右クリックして **[PowerClip の内容]** をクリックし、コンテナとして使用するオブジェクトをクリックすることもできます。

コンテンツを現在の位置にあるフレームの外側に配置した場合、コンテンツが表示されるようにフレームの中央に自動配置されます。この設定を変更するには、**[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]** をクリックし、左側のペインで **[PowerClip]** を選択して、**[新規の内容を自動的に中心に配置]** 領域で必要なオプションを設定します。

空の PowerClip フレームを作成するには

1 フレームとして使用するオブジェクトを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[PowerClip]** ▸ **[空のPowerClip フレームの作成]** をクリックします。



また、オブジェクトを右クリックし、**[フレーム タイプ]** を選択して、**[空のPowerClip フレームの作成]** をクリックすることもできます。

レイアウト ツールバーの **[PowerClip フレーム]** ボタンをクリックすることもできます。**[レイアウト]** ツールバーを開くには、**[ウィンドウ]** ▸ **[ツールバー]** ▸ **[レイアウト]** をクリックします。

PowerClip フレームにコンテンツを追加するには

1. PowerClip フレームにオブジェクトをドラッグします。
   オブジェクトがフレームに近付くと、フレームが強調表示されます。
2. 次のいずれかの操作を実行します。
   - 空の PowerClip フレームにオブジェクトを追加するには、マウス ボタンを離します。
   - 空のPowerClip フレームにオブジェクトを追加してフレーム全体に表示するには、**W** キーを押しながらマウス ボタンを離します。



また、Corel CONNECT や **[追加]** ドッキング ウィンドウから、PowerClip フレームに直接コンテンツをドラッグすることもできます。

コンテンツを現在の位置にあるフレームの外側に配置した場合、コンテンツが表示されるようにフレームの中央に自動配置されます。この設定を変更するには、**[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]** をクリックし、左側のペインで **[PowerClip]** を選択して、**[新規の内容を自動的に中心に配置]** 領域で必要なオプションを設定します。

PowerClip フレームをオブジェクトに戻すには

- PowerClip フレームを右クリックし、**[フレーム タイプ]** を選択して、**[なし]** をクリックします。



フレーム内のコンテンツは、フレームが通常のオブジェクトに変換されるときに削除されます。コンテンツが失われることを防ぐには、まず PowerClip オブジェクトからコンテンツを抽出します。



また、**[レイアウト]** ツールバーの **[フレームなし]** ボタンをクリックすることもできます。**[レイアウト]** ツールバーを開くには、**[ウィンドウ]** ▸ **[ツールバー]** ▸ **[レイアウト]** をクリックします。

PowerClip オブジェクトのコンテンツを選択するには

1. PowerClip オブジェクトを選択します。
   PowerClip ツールバーが表示されます。
2. PowerClip ツールバーの **[内容の選択]** ボタンをクリックします。

PowerClip フレーム内にコンテンツを配置するには

1. PowerClip オブジェクトを選択します。
2. 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
PowerClip フレームの中央にコンテンツを配置する	**[オブジェクト]** ▸ **[PowerClip]** ▸ **[中央揃え]** をクリックします。

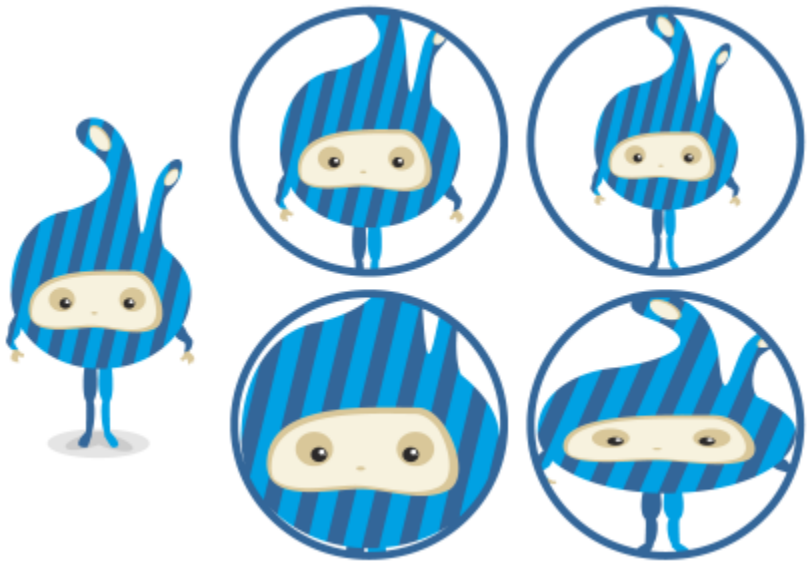
目的	作業手順
縦横比を維持してコンテンツを PowerClip フレームに合わせる	**[オブジェクト]** ▸ **[PowerClip]** ▸ **[縦横比を維持して合わせる]** をクリックします。 最も長い寸法がフレームに合うように、コンテンツのサイズが変更されます。コンテンツは歪曲せず、縦横比が維持されます。コンテンツ全体が表示されますが、フレーム内に何もない領域が発生することがあります。
縦横比を維持して PowerClip フレームを塗りつぶす	**[オブジェクト]** ▸ **[PowerClip]** ▸ **[縦横比を維持して塗りつぶす]** をクリックします。 フレーム全体を満たすように、コンテンツを歪曲せずにサイズが変更されます。コンテンツの縦横比は維持されます。フレーム全体がコンテンツで満たされますが、コンテンツの一部がフレーム外部に存在して表示されないことがあります。
コンテンツを伸縮して PowerClip フレームにはめ込む	**[オブジェクト]** ▸ **[PowerClip]** ▸ **[伸縮して塗りつぶす]** をクリックします。 フレーム全体にはめ込むように、コンテンツのサイズが変更されて歪曲されます。コンテンツの縦横比は維持されません。フレーム全体にコンテンツが配置され、コンテンツ全体が表示されます。



[縦横比を維持して合わせる]、**[縦横比を維持して塗りつぶす]**、および **[伸縮して塗りつぶす]** コマンドを使用して、PowerClipのコンテンツを変更できます。フレームからコンテンツを抽出した場合でも、コンテンツは変化したままです。



また、PowerClip ツールバーの矢印ボタンをクリックし、コマンドをクリックすることでも、コンテンツを配置できます。



コマンドを使用して配置した PowerClip コンテンツの例: [内容の中央揃え] (左上)、[縦横比を維持して内容を合わせる] (右上)、[縦横比を維持してフレームを塗りつぶす] (左下)、[内容を伸縮してフレームを塗りつぶす] (右下)。

PowerClip オブジェクトのコンテンツをコピーするには

1 オブジェクトを選択します。
2 **[オブジェクト]** ▸ **[PowerClip]** ▸ **[PowerClipのコピー]** をクリックします。
3 コンテンツのコピー元の PowerClip オブジェクトをクリックします。

PowerClip オブジェクトのコンテンツを編集するには

1 PowerClip オブジェクトを選択します。
2 **[オブジェクト]** ▸ **[PowerClip]** ▸ **[PowerClip の編集]** をクリックします。
3 PowerClip オブジェクトのコンテンツを編集します。
4 **[オブジェクト]** ▸ **[PowerClip]** ▸ **[PowerClip の編集を終了]** をクリックします。

コンテンツの編集中、フレームはワイヤーフレーム モードで表示され、選択または編集はできません。

PowerClip オブジェクトをダブルクリックして編集可能にすることも、PowerClip オブジェクトを選択して PowerClip ツールバーの **[編集]** ボタンをクリックすることもできます。コンテンツの編集が完了したら、**[終了]** ボタンをクリックします。

PowerClip オブジェクトのコンテンツをロック/ロック解除するには

1 PowerClip オブジェクトを選択します。
2 **[オブジェクト]** ▸ **[PowerClip]** ▸ **[内容を PowerClip にロック]** をクリックします。

コンテンツがロックされていない場合にフレームを移動すると、コンテンツは元の場所に残り、フレームをそのコンテンツの上に動かすまで表示されません。



また、PowerClip オブジェクトを右クリックして **[内容を PowerClip にロック]** をクリックすることも、PowerClip オブジェクトを選択して PowerClip ツールバーの **[内容を PowerClip にロック]** ボタンをクリックすることもできます。

PowerClip オブジェクトのコンテンツを抽出するには

1 PowerClip オブジェクトを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[PowerClip]** ▸ **[内容の抽出]** をクリックします。

コンテンツは元の場所に残りますが、フレームから切り離されます。PowerClip フレームは、空の PowerClip フレームとして残ります。



PowerClip オブジェクトをネストしている場合は、各レベルのコンテンツを個別に抽出する必要があります。



また、PowerClip オブジェクトを選択し、PowerClip ツールバーで **[内容の抽出]** ボタンをクリックすることもできます。

PowerClip フレームのデフォルトのオプションを設定するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]** をクリックします。

2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[パワークリック]**をクリックします。

3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
コンテンツを PowerClip フレームにドラッグしたときのデフォルトの動作を設定する	**[内容を PowerClip 内にドラッグ]** リスト ボックスから **[内容を持つ PowerClip]** または **[空の PowerClip]** を選択し、次のいずれかのオプションを選択します。 • **PowerClip フレームを無視** — コンテンツを、PowerClip フレームの内側ではなく上側に配置します。 • **内容を PowerClip フレームに追加** • **既存の内容を置き換えます** (内容を持つ PowerClip フレームでのみ使用可能)
新しいコンテンツを PowerClip フレームの中央に整列したときのデフォルトの動作を設定する	**[新規の内容を自動的に中心に配置]** 領域で、次のいずれかのオプションを選択します。 • **内容が完全にフレームの外側にある場合** — 内容が PowerClip フレームの境界を越えており、中央揃えしない限り表示されない場合にのみ、内容を中央揃えします。 • **常時** — 常に新規内容を中央揃えします。 • **なし** — 自動中央揃えをオフにします。
PowerClip フレームに空白のマークを付ける	**[空の PowerClip フレームに線を表示]** チェック ボックスをオンにし、次のいずれかのオプションを選択します。 • **常時（印刷とエクスポートを含む）** — 画面上、印刷ドキュメント、またはエクスポートしたドキュメントで、空の PowerClip フレームに線を表示します。 • **画面表示のみ** — 画面の空の PowerClip フレームにのみ、線を表示します。

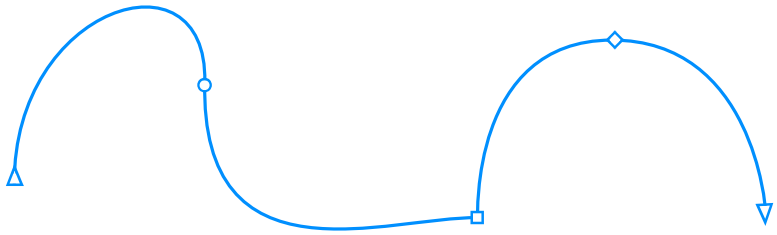
ノード、ハンドル、およびプレビューのオプション

[CorelDRAW] [オプション] ダイアログ ボックス の **[ノードとハンドル]** ページでは、ノード、ハンドル、およびベクトル プレビューを自分の好みに合わせてカスタマイズして、ノードの編集およびベクトルの効果や変形の適用を行いやすくできます。

一般的な設定

編集時にノードのサイズや形状の変更、および曲線の方向の表示/非表示の切り替えを行うことができます。ノードとハンドルに対して、小、中、大の 3 つのプリセット サイズが利用できます。

デフォルトでは、ノードの 3 つの種類はそれぞれに異なる形を持ちます。尖化ノードは四角形、スムーズ化ノードは円形、対称ノードは菱形です。ノードの種類の形は、三角形、菱形、円形、多角形などから形を選択して変更できます。ノードのさまざまな種類について詳しくは、195 ページの 「ノードの種類」。 を参照してください。

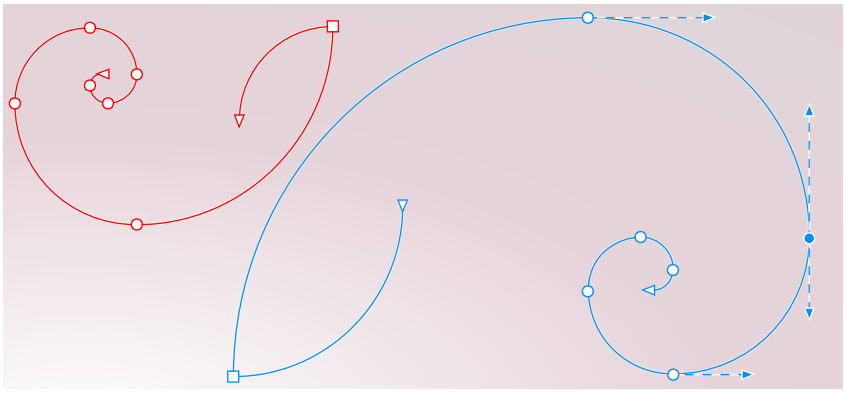


デフォルトでは、ノードの各種類は、それぞれ異なる形状 (円形、四角形、または菱形) を持ちます。曲線の方向が、エンド ノードの方向によって示されます。

整形ツール は、通常、ノードを選択および移動するために使用されます。**選択**ツール 、**フリーハンド** ツール 、 **折れ線**ツール 、**ベジエ** ツール では、ノード トラッキングをオンにしてノードを選択および移動できます。

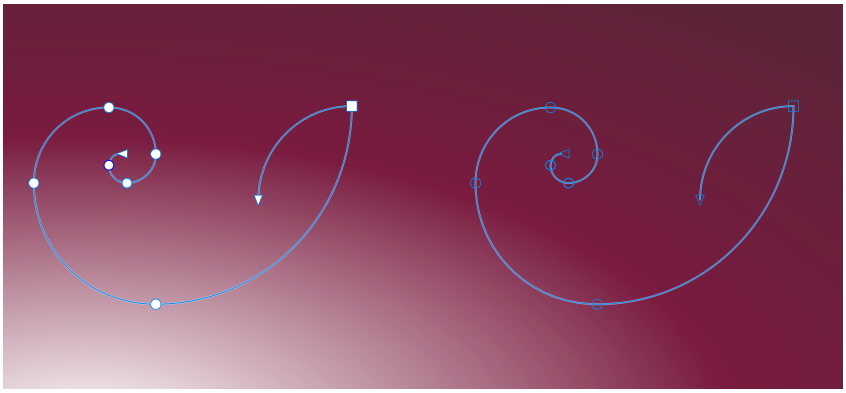
カラー設定

デフォルトのカラー スキームでは、編集時にノード、コントロール ハンドル、およびプレビューを表示するための主要カラーとして青が、副カラーとして赤が使用されます。主要カラーは、最初に選択された曲線で使用されます。さらに別の曲線を**整形**ツールで選択すると、それらは副カラーの赤で表示されます。また、デフォルトのカラー スキームでは、白のハイライトを適用して可視性を高めています。この白のハイライト カラーは、選択されていないノードの塗りつぶすためにも、およびベクトル プレビューを目立たせるためにも使用されます。選択されていないノードを塗りつぶしなしで表示することもできます。



デフォルトのカラー スキームでは、ノード、ハンドル、およびプレビューの主要カラーは青です (右)。副カラーである赤は、整形ツールを使用してさらに選択された別の曲線で使用されます (左)。選択されていないノードは、ハイライト カラーの白で塗りつぶされます。

バックグラウンドが複雑でノードやハンドルが見にくい場合は、キーボード ショートカット (**Ctrl+Shift+I**)) を使用して、主要カラーを副カラーに置き換えたり、その逆を行ったりできます。選択されていないノードの塗りつぶしあり/なしでの表示を、キーボード ショートカット (**Ctrl+Shift+G**) . で切り替えることもできます。



選択されていないノードが塗りつぶしあり (左) となし (右) で表示されています。

カスタム カラー スキームを作成して、主要カラーと副カラーを変更できます。また、プレビューでハイライトを非表示にすることもできます。ノードの種類を区別しやすくするために、ノードの種類ごとに異なるカラーで表示するようにアプリケーションを設定することもできます。

ベクトル プレビューに GPU を使用する

ベクトル プレビューの生成には、デフォルトでコンピュータの CPU (中央処理ユニット) が使用されます。CPU の代わりに GPU (グラフィック処理ユニット) を使用するように設定することができます。ベクトル プレビューに GPU を使用すると、コンピュータのパフォーマンスが向上する場合があります。

ノード、ハンドル、およびプレビューに一般オプションを設定するには

1. **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]**. をクリックします。
2. 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[ノードとハンドル]**をクリックします。
3. 次の表のいずれかのタスクを実行します。

目的	作業手順
ノード サイズを変更する	**[ノード サイズ]** リスト ボックスからペン先のサイズを選択します。
ノードの形状を変更する	**[ノードの形状]** リスト ボックスから、ノードの各種類 (尖化、スムーズ化、対称) の形状を選択します。
デフォルトのノード形状に戻す	**[ノードの形状]** リスト ボックスの横にある **[リセット]** をクリックします。
選択した曲線の方向の表示/非表示を切り替える	**[編集時に曲線の方向を表示]** チェック ボックスをオンまたはオフにします。
選択ツール  、**フリーハンド** ツール  、**折れ線**ツール  、または**ベジエ** ツール  を使用して、ノードを選択および移動する	**[ノード トラッキングの使用可]** チェック ボックスをオンにします。
選択されていないノードを塗りつぶしなしで表示する	**[選択されていない塗りつぶしカラーのノードを表示]** チェック ボックスをオフにします。

ノード、ハンドル、プレビューのカラー設定をキーボード ショートカットで切り替えるには

1. **整形**ツールで対象ノードを選択します。
2. 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
主要カラーを副カラーで置き換える、またはその逆を行う	**Ctrl+Shift+I** を押します。
選択されていないノードの表示で塗りつぶしあり/なしを切り替える	**Ctrl+Shift+G** を押します。

カラー スキームを選択するには

1. **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]**. をクリックします。
2. 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[ノードとハンドル]**をクリックします。
3. **[カラー]** 領域で、**[カラー スキーム]** リスト ボックスから次のカラー スキームのいずれかを選択します。
   - **Default**
   - **カスタム**



- **[カラー スキーム]** リスト ボックスの下のコントロールは、**[カラー スキーム]** リスト ボックスで **[カスタム]** を選択しないと利用できません。

ノード、ハンドル、およびプレビュー用のカスタム カラー スキームを作成するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]**. をクリックします。
2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[ノードとハンドル]**をクリックします。
3 **[カラー]** 領域で、**[カラー スキーム]** リスト ボックスから **[カスタム]** を選択します。
4 次のカラー ピッカーを開いて、カラーを選択します。
   - **主要カラー ー** オブジェクトを編集用に選択したときに、ノードおよびハンドルで使用されます。複数のオブジェクトを編集用に選択すると、主要カラーは最初に選択したオブジェクトのノードおよびハンドルに対して使用されます。
   - **副カラー ー 整形**ツールを使用してさらに別のオブジェクトを編集用に選択した場合、または押し出しなどのベクトル効果を編集している場合に、ノードおよびハンドルに対して使用されます。

可能な操作

ベクトル プレビューからハイライト カラーを非表示にする	**[ハイライトの表示]** チェック ボックスをオフにします。
ノードの種類ごとに異なるカラーで表示する	**[ノードの種類ごとに異なるカラーで表示]** チェック ボックスをオンにします。
デフォルトの主要カラーと副カラーに戻す	**[主要カラー]** ピッカーと **[副カラー]** ピッカーの横の **[リセット]** をクリックします。 **[リセット]** ボタンはカスタム カラー スキームに対してのみ使用できます。

ベクトル プレビューに GPU を使用するには

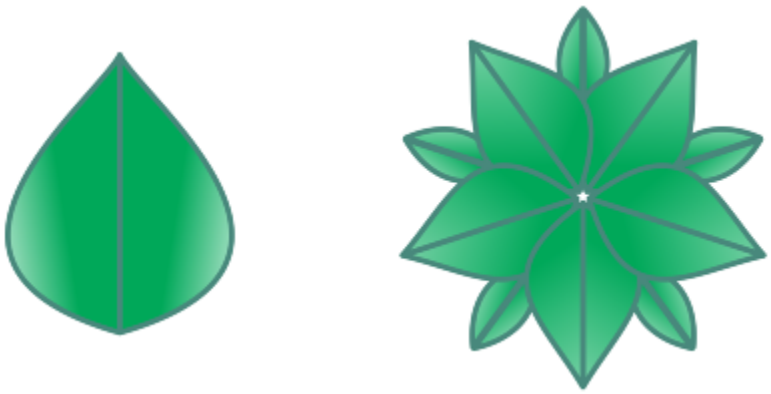
1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[グローバル]** をクリックします。
2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[一般]**をクリックします。
3 **[ベクトル プレビューに GPU を使用する]** チェック ボックスをオンにします。

CorelDRAW® 2019

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。通常であれば非常に時間のかかるワークフローが自動化されているため、生産性が向上します。作成するのがシンプルな対称オブジェクトでも、万華鏡のような複雑なデザインでも、対称描画モードには作業に必要なコントロールが用意されています。

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。



ベクトル オブジェクトを使用した、シンプルな対称デザインと複雑な対称デザインの例



ビットマップを使用した対称デザインの例

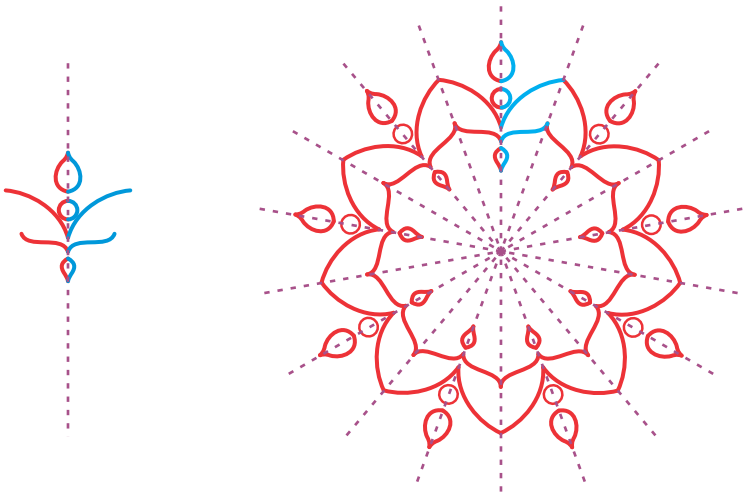
このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 244 の 「対称を作成する」。
- ページ 246 の 「対称の編集」。
- ページ 251 の 「対称グループの曲線を融合する」。
- ページ 252 の 「対称を削除する、対称リンクを解除する」。

対称を作成する

対称を作成する場合、既存のオブジェクトを対称グループに変換することができます。またはゼロからスタートして対称モードで描画することができます。変換または描画したオブジェクトはプライマリ オブジェクト、対称処理で生成されるオブジェクトはオブジェクト コピーと呼ばれます。

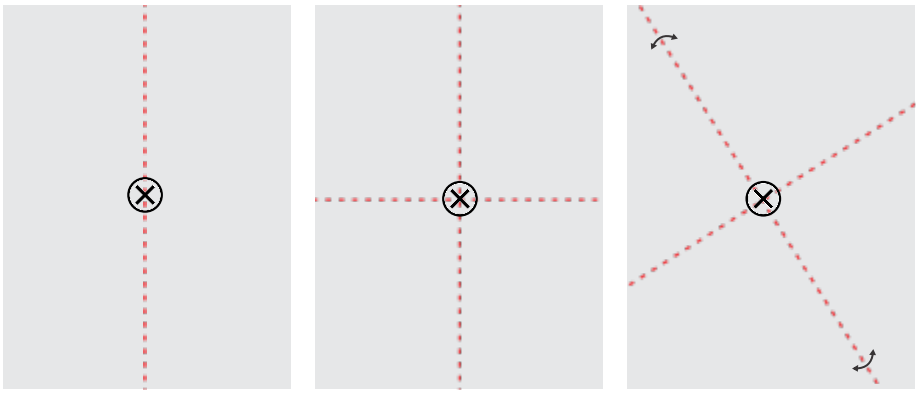
CorelDRAW にはミラー対称機能が用意されており、これを使用すると、一連の平面でミラー化または反射された同一の形状や曲線を作成できます。デフォルトのミラー対称モードでは、プライマリ オブジェクトが単一の対称線に対して反射されます。より複雑なデザインを作成する場合は、対称線を追加することができます。



1 本線の対称 (左)、複数線の対称 (右)

対称グループをゼロから作成する場合は、まず対称面をセットアップします。オブジェクト コピーを増やすには、対称線を追加します。また、対称線は、描画ウィンドウでドラッグして、またはプロパティ バーで値を指定して、移動および回転させることができます。各対称グループには対称の中心があり、対称線が選択されると円形のカーソルで示されます。複数線の対称では、対称線の交点が

対称の中心です。対称線は対称の中心に対して回転します。対称の中心は、ドラッグして動かしたり、x 座標と y 座標を使用して位置を厳密に指定したりできます。



(左から右へ)デフォルトの対称線、対称線を 1 本追加、対称線を回転。

対称グループを編集する方法について詳しくは、246 ページの 「対称の編集」。を参照してください。

オブジェクトから対称グループを作成するには

1 曲線または形状を選択または描画します。

2 **[オブジェクト]** ▶ **[対称]** ▶ **[新規対称の作成]** をクリックします。
描画ウィンドウに対称線が表示され、プライマリ オブジェクトが複製およびミラー化されます。
プライマリ オブジェクトを編集したり、オブジェクトを追加したりします。

3 **[オブジェクト]** ▶ **[対称]** ▶ **[対称の編集を終了]** をクリックします。

筆ペンの輪郭を持つオブジェクトを正確にミラー化するには、まず輪郭の太さをオブジェクトのサイズにリンクする必要があります。リンクするには、オブジェクトを選択し、ステータス バーにある **[輪郭]** アイコン をクリックし、**[輪郭ペン]** ダイアログ ボックスで **[オブジェクトに合わせてスケール]** チェック ボックスをオンにします。

オブジェクトを右クリックし、**[新規対称の作成]** をクリックして、オブジェクトから対称グループを作成することもできます。
複数の形状や曲線から対称グループを作成することができます。

ミラー化対称グループをゼロから作成するには

1 **[オブジェクト]** ▶ **[対称]** ▶ **[新規対称の作成]** をクリックします。
複雑な対称グループに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。対称線は 12 本まで使用できます。
対称線を調整することもできます。詳しくは、245 ページの 「対称面をセットアップするには」。を参照してください。

2 曲線または形状を描画します。

対称面をセットアップするには

1 **[オブジェクト]** ▶ **[対称]** ▶ **[新規対称の作成]** をクリックします。
既存の対称グループの対称面を変更するには、**[オブジェクト]** ▶ **[対称]** ▶ **[対称の編集]** をクリックします。

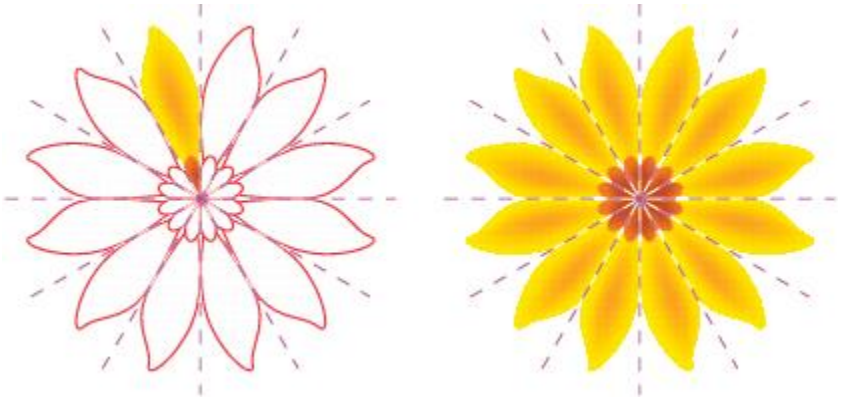
2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
対称線の数を指定する	プロパティ バーの **[線のミラー化]** ボックスに値を入力します。 対称線は 12 本まで追加できます。
対称線を再配置する	**[選択]** ツール を使用して、描画ウィンドウで対称線をドラッグします。
対称線を回転させる	**選択**ツール を使用し、対称線を 2 回クリックし、回転ハンドルをドラッグします。 ヒント: プロパティ バーの **[回転の角度]** ボックスに値を入力して、対称線を回転させることもできます。
対称の中心を指定する	**[X]** ボックスと**[Y]** ボックスに値を入力します。 この操作により、対称線が再配置されます。

対称の編集

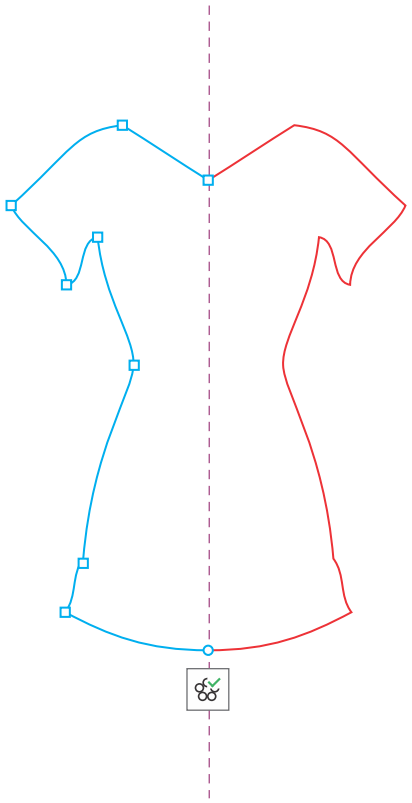
対称グループは次のいずれかの方法で編集できます: 対称グループのオブジェクトを編集する、対称線を追加する、対称線を再配置する、対称線を回転させる、対称グループをひとまとまりとして編集する。

対称グループの編集では、オブジェクト コピーの輪郭だけプレビューすることで、描画を速くできます。この表示では、プライマリ オブジェクトを識別しやすくなります。また、プライマリ オブジェクトと同じ塗りつぶし、輪郭、効果が適用されたフル オブジェクトとしてオブジェクト コピーをプレビューすることもできます。この 2 つのプレビュー モードは簡単に切り替えられます。結果が評価しやすくなるように、対称線を隠すこともできます。



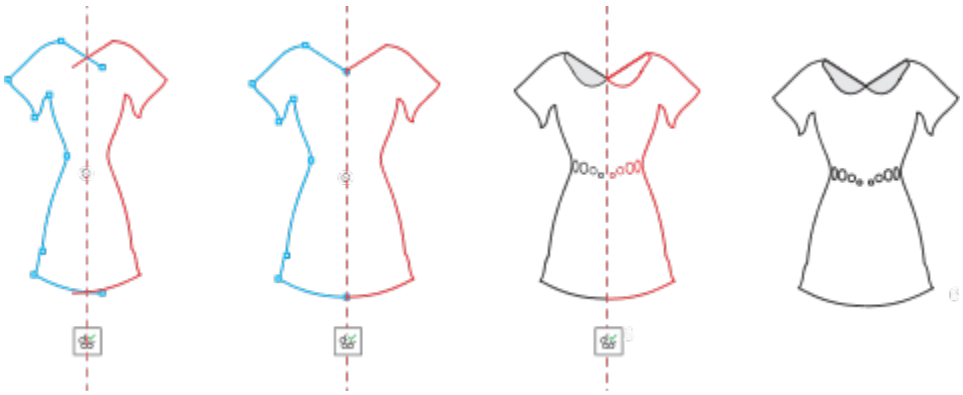
オブジェクト コピーを輪郭 (左) およびフル オブジェクト (右) としてプレビュー

選択ツール や **整形**ツール を使用して、対称グループのオブジェクトを変更できます。プライマリ オブジェクトの形状を**整形**ツールで変更する際には、ベクトル プレビューがデフォルトの主要カラーで表示され、オブジェクト コピーの輪郭がデフォルトの副カラーで表示されます。プレビュー カラーとその変更方法について詳しくは、238 ページの 「ノード、ハンドル、およびプレビューのオプション」。を参照してください。



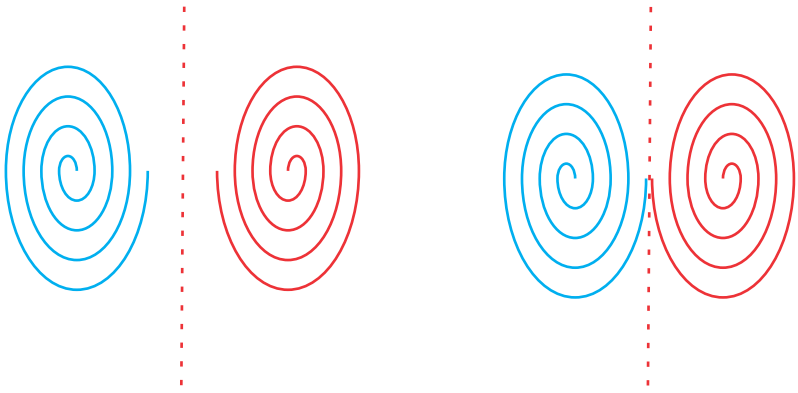
オブジェクトの形状を整形ツールで変更する場合、プライマリ オブジェクトのベクトル プレビューがデフォルトの主要カラーで表示されます。

プライマリ オブジェクトには塗りつぶし、効果、透明を適用できます。プライマリ オブジェクトに対する変更はすべて、オブジェクト コピーに反映されます。オブジェクトを対称グループに追加したり、不要になったオブジェクトを削除したりできます。さらに、対称グループが対称編集モードでなくても、オブジェクトを対称グループにドラッグできます。

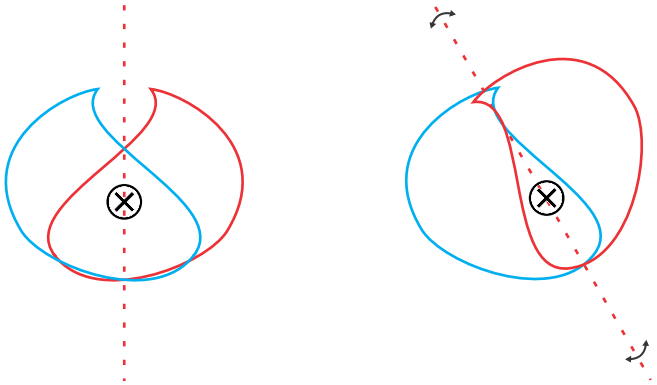


対称グループを編集する

対称線を変更すると、対称グループの要素の配置や向きに影響が及びます。対称線を追加すると、オブジェクト コピーを増やすことができます。また、対称線を動かしてプライマリ オブジェクトとオブジェクト コピーの距離を増減させたり、対称線を回転させたりできます。詳しくは、245 ページの 「対称面をセットアップするには 」を参照してください。

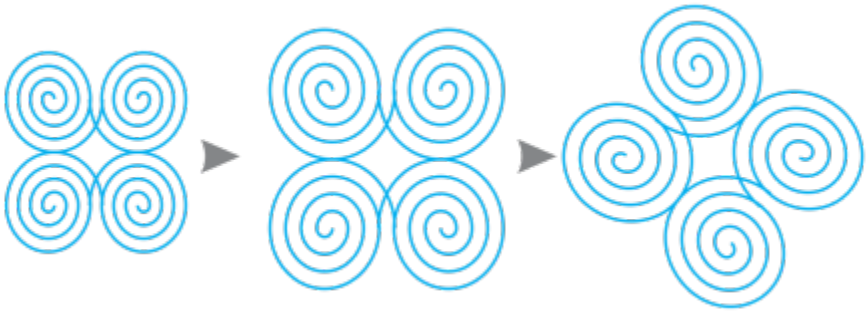


対称線を動かすと、プライマリ オブジェクトとオブジェクト コピーの距離が変わります。



対称線を回転させる

他のオブジェクト グループと同様、要素間の特殊な関係を維持したまま、対称をひとまとまりとして移動、回転、スケールできます。また、塗りつぶしや透明を対称グループ全体に適用したり、輪郭のプロパティを変更したりできます。



選択ツールを使用して、左の対称グループをスケールし (中央)、さらに回転した結果 (右)。

対称グループの編集では、**[表示]** ▸ **[スナップ]** ▸ **[対称線]** コマンドがデフォルトでオンになっており、オブジェクトを対称線に簡単にスナップできます。この機能は、対称デザインにおいて開いた曲線を融合して閉じた形状を作るのに便利です。編集するオブジェクトが対称線にスナップされないようにする場合は、対称線へのスナップをオフにします。

対称グループに含まれるオブジェクトを編集するには

1 対称グループを選択します。
対称グループの下に対称ツールバーがフローティングで表示されます。

2 ツールバーの **[編集]** をクリックします。

3 **整形**ツール と**選択**ツール を使用して、グループのプライマリ オブジェクトを編集します。塗りつぶしや透明を適用したり、等高線、エンベロープ、ブレンド、歪曲などの効果を適用したりもできます。

4 必要に応じてオブジェクトを追加したり削除したりします。

5 ツールバーの **[終了]** をクリックします。

可能な操作

オブジェクト コピーを輪郭またはフル オブジェクトとして表示する	プロパティ バーの **[フル プレビューの表示]** ボタン をクリックして、オンまたはオフにします。
対称線を表示する/非表示にする	プロパティ バーの **[対称線の表示]** ボタン をクリックして、オンまたはオフにします。

対称グループの編集を開始するには、対称グループをダブルクリックするか、**[オブジェクト]** ▸ **[対称]** ▸ **[対称の編集]** をクリックします。
また、選択した対称グループを **Ctrl** キーを押しながらクリックすることでも、**対称の編集**モードに入ることができます。

一方、対称グループの編集を終了するには、**[オブジェクト]** ▸ **[対称]** ▸ **[対称の編集を終了]** をクリックします。

オブジェクトを含む対称グループにオブジェクトをドラッグするには

- オブジェクトを対称グループにドラッグし、**W** キーを押したままマウスのボタンを放します。

空の対称グループにオブジェクトをドラッグするには

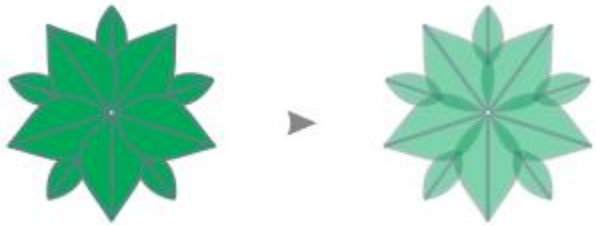
- オブジェクトを対称グループにドラッグし、マウスのボタンを放します。

対称グループをひとまとまりとして編集するには

1 **選択**ツール で対称グループをクリックします。

2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
対称グループを移動する	描画ウィンドウ内で目的の位置にドラッグします。
対称グループをスケールする	角の選択ハンドルをドラッグします。
対称グループを回転させる	対称グループを再度クリックして回転ハンドルを表示し、回転ハンドルをドラッグします。
対称グループに塗りつぶしを適用する	**インタラクティブ塗りつぶし** ツール をクリックし、対称グループの上をドラッグします。塗りつぶしについて詳しくは、381 ページの 「塗りつぶし」。を参照してください。

目的	作業手順
	対称グループに塗りつぶしを適用すると、対称グループに含まれる各オブジェクトの塗りつぶしが変わります。ビットマップ パターン塗りつぶしとベクトル パターン塗りつぶしは反映されません。  対称グループに塗りつぶしを適用する
対称グループに透明を適用する	**透明** ツール をクリックし、プロパティ バーで透明の設定を選択します。透明について詳しくは、405 ページの「オブジェクトの透明度」。を参照してください。  対称グループに標準透明を適用する 透明は、グループに含まれる各オブジェクトに適用済みのあらゆる透明と置き換わります。 ビットマップ パターン透明とベクトル パターン透明は反映されません。
対称グループに輪郭を追加する	ステータス バーの**輪郭** アイコン をダブルクリックし、**[輪郭ペン]** ダイアログ ボックスで輪郭のプロパティを設定します。輪郭について詳しくは、次を参照してください: 140 ページの 「線および輪郭のフォーマットを設定する」。 対称グループに輪郭を追加すると、対称グループに含まれる各オブジェクトの輪郭が変わります。 

対称が維持されるよう、対称グループの斜変形と伸縮はできません。

プロパティ バーのコントロールを使用すると、対称グループを正確に移動、スケール、回転できます。

対称線へのスナップをオフにするには

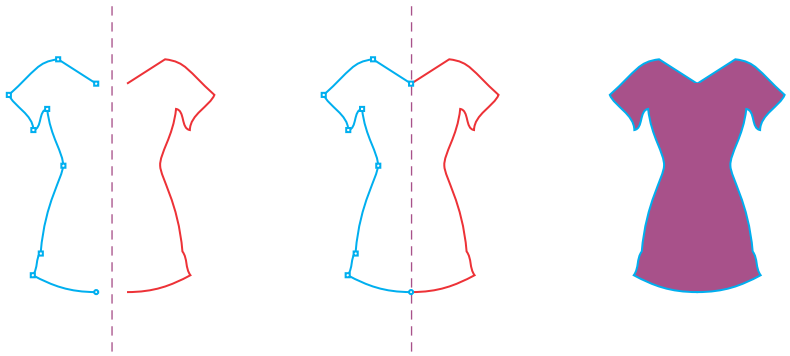
- 対称編集モードで **[表示]** ▸ **[スナップ]** ▸ **[対称線]** をクリックします。

対称線へのスナップをオフにすると、対称グループに含まれる曲線の融合が難しくなります。

スナップのオプションについて詳しくは、285 ページの 「オブジェクトをスナップするには」。を参照してください。

対称グループの曲線を融合する

開いた曲線とそのミラー化コピーに塗りつぶしを適用するには、それらを融合して単一の曲線にする必要があります。うまく融合するには、曲線の端点が対称線にスナップされていることが必要です。



(左から右へ)開いた曲線を作成し、端点を対称線にスナップし、融合された曲線を塗りつぶします。

2 つの曲線が融合されると、プライマリ曲線の塗りつぶしが反射による曲線に適用されます。ただし、ノードは融合されたオブジェクトのプライマリ曲線にのみ表示されます。プライマリ曲線のノードを操作することで、融合されたオブジェクトの形を調整できます。

対称グループの開いた曲線を融合するには

1. **[オブジェクト]** ▸ **[対称]** ▸ **[対称の編集]** をクリックします。
2. ミラー化コピーに融合させる開いた曲線をクリックします。
   曲線の端点が対称線上にない場合は、**整形**ツールを使用して、対称線にスナップするまで端点をドラッグします。プライマリ曲線の端点を対称線にスナップするのが難しい場合は、**[対称線にスナップ]** コマンド (**[表示]** ▸ **[スナップ]** ▸ **[対称線]**) がオンであることを確認してください。
3. プロパティ バーの **[開いた曲線の融合]** ボタン をクリックします。

選択した曲線セットのみが融合されて単一オブジェクトになります。選択されていない開いた曲線は影響を受けません。

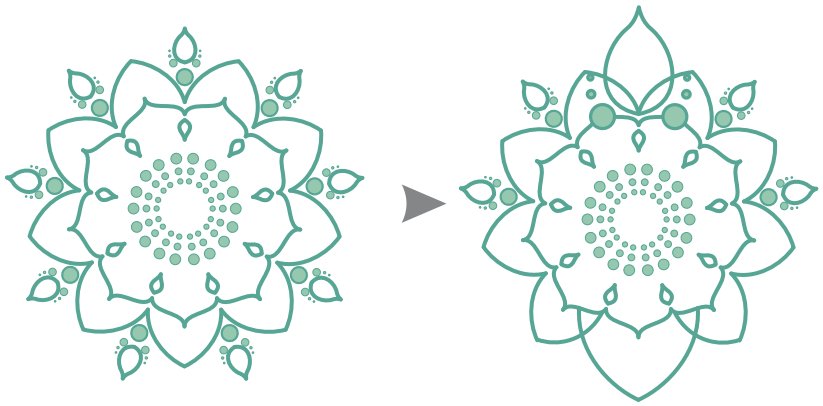
融合を元に戻すには、プロパティ バーの **[開いた曲線の融合]** ボタン をクリックしてオフにします。

対称を削除する、対称リンクを解除する

対称グループからオブジェクト コピーをすべて削除してプライマリ オブジェクトだけにするには、対称を削除します。

左から右へ: 編集モードの対称グループ、標準状態の対称グループ、対称が削除されてプライマリ オブジェクトだけが残った状態。

対称グループが完成した後に、要素の一部を非対称にすることが考えられます。非対称にするには、対称グループの対称リンクを解除して、通常のオブジェクト グループに変える必要があります。その上で、グループに含まれる個々のオブジェクトを編集します。



対称グループの対称リンクを解除します (左)。その上で、一部のオブジェクトのサイズを変更したり、一部のオブジェクトを削除したりします (右)。

対称グループから対称を削除するには

1 対称グループを選択します。

2 対称グループの上または下に表示されるフローティング ツールバーで、**[解除]** をクリックします。
オブジェクト コピーがすべて削除されます。



また、**[オブジェクト]** ▸ **[対称]** ▸ **[対称の削除]** をクリックすることでも、対称リンクを削除できます。

対称グループを右クリックし、**[対称の削除]** をクリックするという方法もあります。

対称グループの対称リンクを解除するには

1 対称グループを選択します。

2 対称グループの上または下に表示されるフローティング ツールバーで、**[リンクの解除]** をクリックします。
対称リンクが解除されると、対称グループは通常のオブジェクト グループになります。



また、**[オブジェクト]** ▸ **[対称]** ▸ **[対称リンクの解除]** をクリックすることでも、対称リンクを解除できます。

対称グループを右クリックし、**[対称リンクの解除]** をクリックするという方法もあります。

オブジェクト、シンボル、およびレイヤ

オブジェクト 257

オブジェクトのリンクと埋め込み 317

QR コード 321

レイヤー 327

シンボル 339

プロジェクトを管理および追跡する 349



オブジェクト

オブジェクトの操作は、描画の作成の重要な要素です。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 258 の 「オブジェクトを選択する」。
- ページ 261 の 「オブジェクトを変形する」。
- ページ 264 の 「オブジェクトをコピー/複製/削除する」。
- ページ 267 の 「囲まれた領域からオブジェクトを作成する」。
- ページ 267 の 「オブジェクトの境界線を作成する」。
- ページ 268 の 「オブジェクトを描画および修正するためにオブジェクトの座標位置を使用する」。
- ページ 276 の 「オブジェクトのプロパティ、変形、効果をコピーする」。
- ページ 277 の 「オブジェクトのクローンを作成する」。
- ページ 278 の 「オブジェクトを配置する」。
- ページ 281 の 「オブジェクトを整列/配置する」。
- ページ 284 の 「オブジェクトのヒントを適用する」。
- ページ 285 の 「オブジェクトをスナップするには」。
- ページ 288 の 「ダイナミック ガイド」。
- ページ 292 の 「整列ガイド」。
- ページ 297 の 「オブジェクトの重ね順を変更する」。
- ページ 298 の 「オブジェクトをサイズ変更/スケールする」。
- ページ 299 の 「オブジェクトを回転/ミラー化する」。
- ページ 302 の 「［プロパティ］ドッキング ウィンドウでオブジェクトを修正する」。
- ページ 303 の 「パスをオブジェクトに結合する」。
- ページ 308 の 「オブジェクトをグループ化する」。
- ページ 309 の 「オブジェクトを結合する」。
- ページ 311 の 「オブジェクトをロックする」。
- ページ 311 の 「オブジェクトを検索/置換する」。
- ページ 313 の 「オブジェクトの表示/非表示を切り替える」。
- ページ 314 の 「オブジェクトを規制する」。
- ページ 315 の 「バー コード」。

オブジェクトを選択する

オブジェクトを変更する前に、まず変更するオブジェクトを選択する必要があります。表示されているオブジェクト、他のオブジェクトに隠れたオブジェクト、グループ内またはネスト グループ内の 1 つのオブジェクトを選択できます。また、オブジェクトを作成順に選択することもできますし、すべてのオブジェクトの選択/選択解除を一度に行うこともできます。

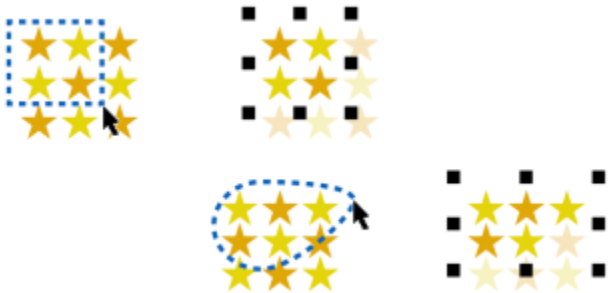


オブジェクトを選択すると、範囲ボックスが表示され、中心点が「X」で示されます。



グループ内のオブジェクトを 1 つ選択できます。

オブジェクトを選択範囲線で選択するには、長方形または不規則な形状の範囲選択線でオブジェクトを囲みます。



選択範囲線によるオブジェクトの選択: 長方形の選択領域 (上) と不規則な形状の選択領域 (下)

特定のオブジェクトをグループ化することなく同時に選択できる選択グループを作成できます。選択グループは、0～9 の数字に対応付けられ、ドキュメントに保存されます。選択グループに対応する数字を押すと、そのグループのすべてのオブジェクトが選択されま

す。選択グループ内のすべてのオブジェクトの選択とズーム インを同時に実行できます。オブジェクトを選択グループに追加できます。

通常 **[選択ツール]** でオブジェクトを選択します。デフォルトでは、すべてのオブジェクトは塗りつぶしとして扱われるので、未塗りつぶしオブジェクトを選択する場合は、その輪郭線や輪郭線で囲まれた領域をクリックして選択します。ただし、未塗りつぶしオブジェクトの輪郭線をクリックして未塗りつぶしオブジェクトのみを選択できるようにデフォルトの動作を変更することができます。線描画を使用していて、他のオブジェクトの下に表示されているオブジェクトのみを頻繁に選択する必要がある場合に、デフォルトの動作を変更すると便利になります。

オブジェクトを選択するには

目的	作業手順
オブジェクトを選択します。	**選択ツール** をクリックし、次にオブジェクトをクリックします。
複数のオブジェクトを選択する	**選択ツール** をクリックして、**Shift** キーを押しながら、選択する各オブジェクトをクリックします。
長方形の選択領域を使用して、選択範囲線でオブジェクトを選択する	**選択**ツール をクリックして、選択するオブジェクトの周囲をドラッグします。 選択領域を正方形に規定するには、**Ctrl** キーを押しながらドラッグします。
不規則な形状の選択領域を使用して、選択範囲線でオブジェクトを選択する	**フリーハンド選択**ツール をクリックし、選択するオブジェクトの周囲をドラッグします。 選択領域で全体が囲まれていないオブジェクトは選択されません。 一部のみが選択領域で囲まれているオブジェクトを選択するには、**Alt** キーを押しながらドラッグします。 選択領域を長方形に規定するには、**Ctrl** キーを押しながらドラッグします。
最初に作成したオブジェクトから作成順に確認しながらオブジェクトを選択する	**[選択ツール]** をクリックしてから、目的のオブジェクトが選択ボックスで囲まれるまで、**Shift** + **Tab** キーを 1 回または複数回押します。
最後に作成したオブジェクトから作成順に確認しながらオブジェクトを選択する	**選択ツール** をクリックしてから、目的のオブジェクトが選択ボックスで囲まれるまで、**Tab** キーを 1 回または複数回押します。
すべてのオブジェクトを選択	**[編集]** ▸ **[すべて選択]** ▸ **[オブジェクト]** をクリックします。

目的	作業手順
グループ内のオブジェクトを選択する	**Ctrl** キーを押しながら**選択**ツール をクリックし、次にグループ内のオブジェクトをクリックします。
ネスト グループ内のオブジェクトを選択する	**Ctrl** キーを押しながら**選択**ツール をクリックし、次に目的のオブジェクトが選択ボックスで囲まれるまで、オブジェクトを 1 回か複数回クリックします。
他のオブジェクトに隠れたオブジェクトを選択する	**Alt** キーを押しながら、**選択**ツール または **フリーハンド選択**ツール をクリックし、隠れたオブジェクトが選択ボックスで囲まれるまで一番上のオブジェクトを 1 回または複数回クリックします。
複数の隠れたオブジェクトを選択する	**Shift** + **Alt** キーを押しながら、**選択**ツール または **フリーハンド選択**ツール をクリックし、隠れたオブジェクトが選択ボックスで囲まれるまで一番上のオブジェクトを 1 回または複数回クリックします。
グループ内の隠れたオブジェクトを選択する	**Ctrl** + **Alt** キーを押しながら、**選択**ツール をクリックし、次に隠れたオブジェクトが選択ボックスで囲まれるまで、一番上のオブジェクトを 1 回または複数回クリックします。

隠れたオブジェクトを選択すると、そのオブジェクトの説明がステータス バーに表示されます。

選択グループを作成するには

1. **選択ツール** をクリックし、**Shift** キーを押しながら、選択グループに入れる各オブジェクトをクリックします。
2. **Ctrl** キーを押しながら 0～9 の数字キーを押します。

   押したキーの数字が、新しい選択グループに対応付けられます。

可能な操作

選択グループのすべてのオブジェクトを選択する	選択グループに対応する数字キーを押します。
選択グループのすべてのオブジェクトを選択してズーム インする	選択グループに対応する数字キーを 2 回押します。
オブジェクトを選択グループに追加する	オブジェクトを選択し、**Alt +** キーを押しながら選択グループに対応する数字キーを押します。

オブジェクトの選択を解除するには

目的	作業手順
すべてのオブジェクトの選択を解除します。	**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。
選択した複数のオブジェクトの 1 つを選択解除する	**Shift** キーを押しながら**選択**ツール をクリックし、次にオブジェクトをクリックします。

未塗りつぶしオブジェクトの選択方法を変更するには

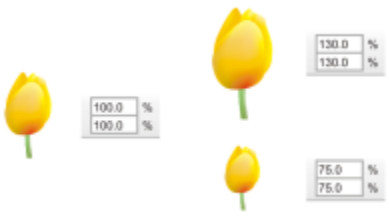
1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[ツール]** をクリックします。
2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[選択]**をクリックします。
3 **［全オブジェクトを塗りつぶしとして処理］** チェック ボックスをオンまたはオフにします。

チェック ボックスをオンにすると、その輪郭線や、輪郭線で囲まれている領域をクリックして未塗りつぶしオブジェクトを選択することができます。チェック ボックスをオフにすると、その輪郭線のみをクリックして未塗りつぶしオブジェクトを選択することができます。

オブジェクトが選択されていない場合は、**選択**ツールを使用して、プロパティ バーの **[全オブジェクトを塗りつぶしとして処理]** ボタンをクリックすることもできます。

オブジェクトを変形する

次のいずれかの変形方法で、描画ウィンドウのオブジェクトの外観を変更することができます。

変形操作	例
サイズ変更は、オブジェクトの幅と高さを変更します。	
スケールするは、オブジェクトの元のサイズに対する比率 (%) でスケールを変更します。	

変形操作	例
斜変形は、オブジェクトを一方に傾けます。	
伸縮は、オブジェクトの幅と高さを非比例に変更します。	
[回転する] は、中心軸あるいはオブジェクトの位置との相対地点を中心にオブジェクトを回転します。	
ミラーは、オブジェクトの水平方向または垂直方向の鏡像を作成します。	

オブジェクトをインタラクティブに変形する

マウスや**選択**ツールを使って、オブジェクトをインタラクティブに変形できます。これは一番簡単な方法ですが、正確にオブジェクトを変形する場合には、推奨されません。

オブジェクトを変形するその他の方法

次のいずれかの方法でオブジェクトを変形できます。

- 結果をより正確なものにするには、**選択**ツールでオブジェクトを選択し、プロパティ バーで設定を調整します。たとえば、オブジェクトの正確な回転角度やサイズを指定できます。
- **[変形]** ドッキング ウィンドウを使うと、オブジェクトを正確に変形して、これを自動作成されるオブジェクトの複製に適用できます。この機能を使うと、元のオブジェクトを変更することなく変形を試すことができます。**[ウィンドウ] ▸ [ドッキング ウィンドウ] ▸ [変形]** をクリックすると、**[変形]** ドッキング ウィンドウにアクセスすることができます。

- **[変形]** ツールバーで、オブジェクトを正確に変形できます。**[ウィンドウ]** ▸ **[ツールバー]** ▸ **[変形]** をクリックすると、**[変形]** ツールバーにアクセスできます。

これらの方法ではいずれも、1 つまたは複数のオブジェクトに一度に変形を適用できます。

変形を消去する/やり直す

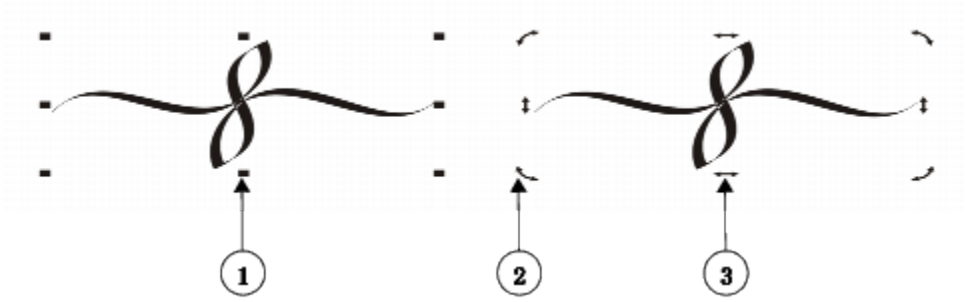
すべての変形は、いつでも一度に消去できます。

詳細情報	参照先
サイズ変更/スケールする	298 ページの 「オブジェクトをサイズ変更/スケールする 」
斜変形と伸縮	199 ページの 「オブジェクトを斜変形/伸縮する 」
回転とミラー化	299 ページの 「オブジェクトを回転/ミラー化する 」

オブジェクトをインタラクティブに変形するには

1 **選択ツール**を使用して、オブジェクトを選択します。

オブジェクトの範囲ボックスが表示されます。範囲ボックスには、オブジェクトのサイズ変更、伸縮、およびミラー化に使用できる選択ハンドルが 8 つあります。オブジェクトをもう一度クリックすると、新しいハンドルが表示されます。これらのハンドルを使って、オブジェクトを回転させたり、斜変形させたりすることができます。



ハンドルの種類: 選択 (1)、回転 (2)、および斜変形 (3)

2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
オブジェクトのサイズを変更する/スケールする	角の選択ハンドルをドラッグします。
オブジェクトを伸縮する	真ん中の選択ハンドルをドラッグします。
オブジェクトを斜変形する	オブジェクトをクリックして、斜変形ハンドルを表示し、ドラッグします。
オブジェクトを回転させる	オブジェクトをクイックして、回転ハンドルを表示し、ドラッグします。

目的	作業手順
オブジェクトをミラー化する	**Ctrl** を押しながら、選択ハンドルをオブジェクトの反対側にドラッグします。

オリジナルのオブジェクトを変更せずに、作成したコピーに変形を適用する場合は、**[変形]** ドッキング ウィンドウの **[コピー数]** ボックスにコピー数を入力します。

オブジェクトに適用した変形をすべて消去するには

1 オブジェクトを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[変形の消去]** をクリックします。

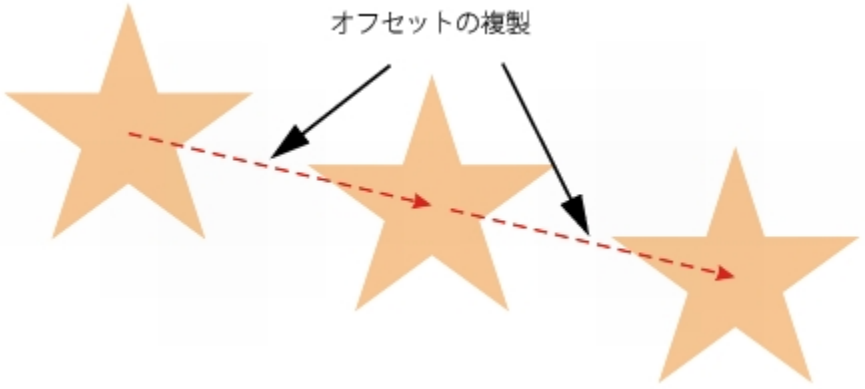
[編集] ▸ **[元に戻す 変形の消去]** をクリックすると、**[変形の消去]** コマンドをやり直しできます。

オブジェクトをコピー/複製/削除する

CorelDRAW では、いくつかの方法でオブジェクトをコピーできます。不要になったオブジェクトは削除できます。

オブジェクトを切り取るかコピーしてクリップボードに置き、描画または他のアプリケーションに貼り付けることができます。オブジェクトを切り取ると、オブジェクトはクリップボードに置かれ、描画からは削除されます。オブジェクトをコピーすると、オブジェクトがクリップボードに置かれますが、オリジナルも描画に残ります。

オブジェクトを複製すると、コピーが描画ウィンドウに直接置かれ、クリップボードは使用されません。複製する方がコピーや貼り付けより時間がかかりません。オブジェクトを複製する際は、複製とオリジナルの距離を x および y 軸に沿った長さで指定できます。この距離を「オフセット」といいます。



オリジナルはそのままにして、オブジェクトの複製だけに回転、サイズ変更、斜変形などの変形操作を適用できます。オリジナルを残すことにした場合は、複製を削除できます。

クリップボードを使用せずに、位置を指定して、オブジェクトのコピーを一度に複数作成できます。たとえば、オリジナルのオブジェクトの左または右にコピーを配置したり、オリジナルの下または上に配置したりすることができます。オブジェクトのコピーの間隔を指定したり、コピーを作成する位置を相互のオフセット値で指定したりすることができます。

その他の方法を使って、クリップボードを使わずに簡単にオブジェクトのコピーを作成できます。テンキーのプラス記号 (**+**) を使用すると、オリジナルの上にコピーを重ねて配置できます。 また、オブジェクトをドラッグしながら**スペースバー**を押すか右クリックすると、コピーを簡単に作成できます。

オブジェクトを切り取る/コピーするには

1 オブジェクトを選択します。

2 **[編集]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。

- **切り取り**
- **コピー**



オブジェクトを右クリックし、**[切り取り]** または **[コピー]** をクリックして、オブジェクトを切り取る/コピーすることもできます。

オブジェクトを描画に貼り付けるには

- **[編集]** ▶ **[貼り付け]** をクリックします。



この手順を使用して、他のアプリケーションのオブジェクトを貼り付けることができます。

サポートされていないファイル形式からオブジェクトを貼り付ける場合、または貼り付けるオブジェクトのオプションを指定する場合は、**[編集]** ▶ **[形式を選択して貼り付け]** をクリックします。他のアプリケーションからのオブジェクトの貼り付けについて詳しくは、317 ページの 「オブジェクトのリンクと埋め込み」。を参照してください。

オブジェクトを複製するには

1 オブジェクトを選択します。

2 **[編集]** ▶ **[複製]** をクリックします。



オブジェクトの複製は、ビニール カットやプロッタなどのデバイス用に切り取り可能なドロップ シャドウを作成する際に便利です。



Ctrl + D キーを押して、選択したオブジェクトを複製することもできます。

指定した位置にオブジェクトのコピーを作成するには

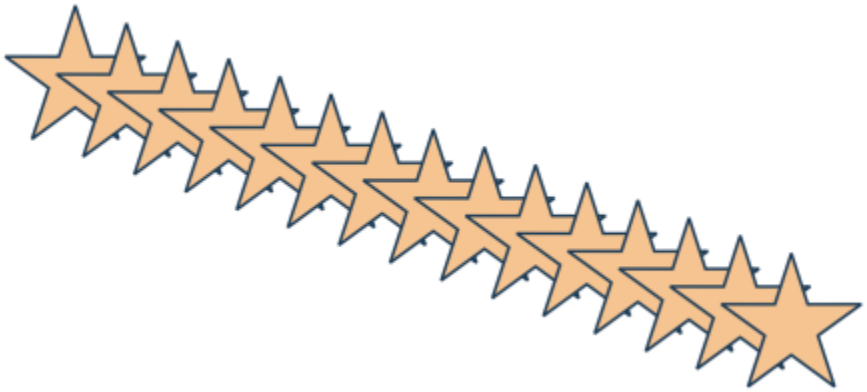
1 オブジェクトを選択します。

2 **[編集]** ▶ **[連続複製]**をクリックします。

3 **[連続複製]** ドッキング ウィンドウの **[コピー数]** ボックスに値を入力し、**[適用]** をクリックします。

目的	作業手順
オブジェクトのコピーを水平に配置する	**[垂直方向の設定]**で、**[モード]**リスト ボックスから**[オフセットなし]**を選択します。**[水平方向の設定]** で、**[モード]** リスト ボックスから **[オブジェクトの間隔]** を選択します。コピーの間隔を指定するには、**[距離]**ボックスに値を入力します。コピーをオリジナルの右または左に配置するには、**[方向]**リスト ボックスから**[右]**または**[左]**を選択します。

目的	作業手順
オブジェクトのコピーを垂直に配置する	**[水平方向の設定]**で、**[モード]**リスト ボックスから**[オフセットなし]**を選択します。**[垂直方向の設定]** で、**[モード]** リスト ボックスから **[オブジェクトの間隔]** を選択します。コピーの間隔を指定するには、**[距離]**ボックスに値を入力します。コピーをオリジナルの上または下に配置するには、**[方向]**リスト ボックスから**[上]**または**[下]**を選択します。
オブジェクトのすべてのコピーを指定した距離でオフセットする	**[水平方向の設定]** と **[垂直方向の設定]** で、**[モード]** リスト ボックスから **[オフセット]** を選択し、**[距離]** ボックスに値を入力します。



指定した距離にオフセットされたオブジェクトの複数のコピー

[連続複製] ドッキング ウィンドウを表示するには、**Ctrl + Shift + D** キーを押します。

オブジェクトのコピーを素早く作成するには

1 **選択**ツール を使用して、オブジェクトを選択します。

2 オブジェクトを回転、または変形させながら、**スペースバー**を押します。

可能な操作

コピーをオリジナルの上に重ねて配置する	テンキーのプラス記号 (**+**) を押します。
マウスや尖筆を使って単一コピーを作成する	オブジェクトを移動、回転または変形しながら右クリックしてから両方のマウス ボタンを放します。

オブジェクトの複製を変形するには

1 オブジェクトを選択します。

2 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[変形]**をクリックします。

3 **[変形]**ドッキング ウィンドウで必要な設定を行います。

4 **[コピー数]** ボックスに「**1**」と入力します。

5 **[適用]** をクリックします。



変形を消去する場合は、オブジェクトを選択して、**[オブジェクト]** ▸ **[変形の消去]**をクリックします。

オブジェクトを削除するには

1 オブジェクトを選択します。

2 **[編集]** ▸ **[削除]** をクリックします。



削除したオブジェクトを復元するには、**[元に戻す]** コマンドを使用します。詳しくは、51 ページの 「操作を元に戻す/やり直す/繰り返す」。を参照してください。

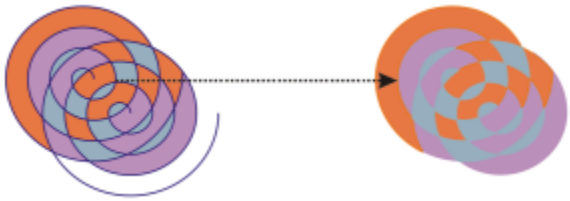


オブジェクトを選択し、**Delete** キーを押して、オブジェクトを削除することもできます。

囲まれた領域からオブジェクトを作成する

他のオブジェクトで囲まれた領域からオブジェクトを作成できます。たとえば、自分自身に交差するフリーハンドの線を描いてループを作成すると、ループ図形からオブジェクトを作成できます。対象となる領域が完全に閉じられている場合、囲んでいる形状や線の数に関わらず、その領域の形状を持つオブジェクトを作成できます。

囲まれた領域からオブジェクトを作成する方法について詳しくは、401 ページの 「領域に塗りつぶしを適用する」。を参照してください。

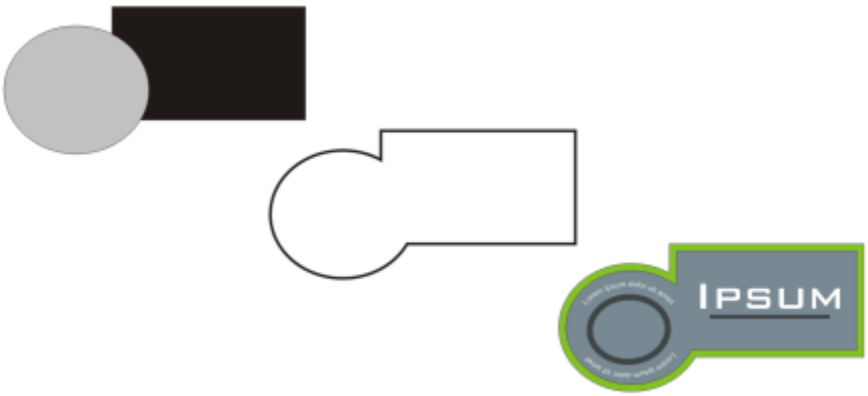


スマート塗りつぶしツールを使って、らせん状の 2 つのオブジェクト(左) で作成された領域を囲むことにより新しいオブジェクトは閉じた領域から作成されます。この例では、オリジナルのらせんオブジェクトが削除され (右)、新しく作成されたオブジェクトが残っています。

オブジェクトの境界線を作成する

レイヤ上の選択オブジェクトの周囲に自動的にパスを作成して、境界線を作成できます。この境界線は、キー ラインやカット ラインの作成など、さまざまな目的で使用できます。

境界線は、選択したオブジェクトの形に添った閉じたパスで作成されます。境界線によって作成されたオブジェクトには、デフォルトの塗りつぶしと輪郭のプロパティが適用されます。



選択したオブジェクト (左) の周囲に境界線を作成します。境界線は新しいオブジェクト (中) として作成され、このオブジェクトは、完成したロゴ (右) のカット ラインまたはキー ラインとして使用できます。

選択したオブジェクトの境界線を作成するには

1 境界線で囲むオブジェクトを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[整形]** ▸ **[枠線]** をクリックします。

オブジェクトを描画および修正するためにオブジェクトの座標位置を使用する

[座標位置] ドッキング ウィンドウを使用して、形状や線を正確に描画、および修正することができます。描画ウィンドウのライブ プレビューで、調整の効果を確認することができます。

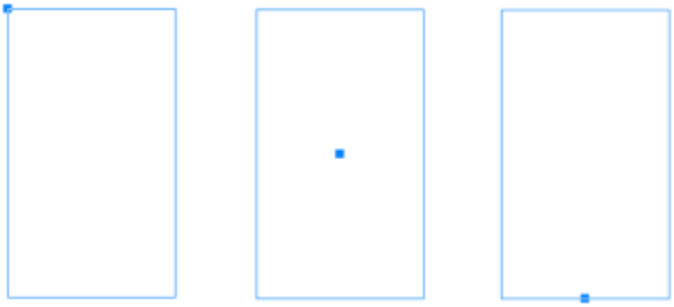
座標の値を入力して、オブジェクトの正確な位置、寸法線、および回転角度を指定できます。描画ウィンドウでドラッグして、オブジェクトの属性をインタラクティブに設定することもできます。

長方形と正方形

長方形を正確に描くには、長方形の 9 つのポイント (4 つの端点、4 つの中点、および 1 つの中心点) の 1 つである原点を指定します。長方形を回転する場合、原点が回転の中心として使用されます。回転角度、および長方形の幅と高さも指定することができます。

回転角度が 0 の場合、長方形の左下および右上の隅の位置を指定することができます。

正方形を描くには、原点、辺の長さ、および回転角度を指定します。



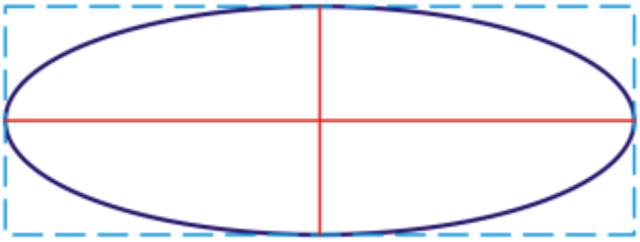
左: ライブ プレビューに、長方形の原点が青のノードとして表示されます。原点として、中心点または任意の角や中点を指定できます。

楕円と正円

楕円形を正確に描くには、楕円形の周りに描く範囲ボックスの 9 つのポイントの 1 つである原点を指定します。原点が回転の中心として使用されます。

楕円形の直径 (楕円形の周りの範囲ボックスの幅と高さ)、および回転角度も指定することができます。回転角度が 0 の場合、楕円形の周りの範囲ボックスの左下および右上の隅の正確な位置を指定することができます。

円形を描くには、原点、直径、および回転角度を指定します。

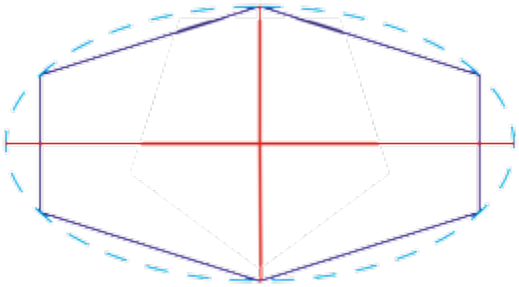


楕円形の周りに描く、範囲ボックスの幅と高さを指定することができます。

多角形

多角形を描くには、辺の数、回転角度、または多角形の周りに描く境界のある楕円形の直径を指定します。境界のある楕円形の中心 (「多角形の中心」ともいう) は、回転の中心として使用します。

標準多角形を正確に描くこともできます。標準多角形のすべての辺の長さは同じです。辺の長さ、回転角度、または標準多角形の周りに描く境界のある円形の直径を指定します。



多角形の周りに描く、境界のある楕円形の直径を指定することができます。

行間

2 つの方法を使用して直線を描くことができます。1 つ目の方法は、線の始点と終点を指定する方法です。2 つ目の方法は、線の始点と線の長さ、さらに回転角度を指定する方法です。

複数点の座標位置を指定して、複雑な線を描くことができます。点を削除して、既存の点の座標を修正することができます。必要なすべての点を追加してから、始点と終点を接続して曲線を閉じることができます。



直線と複数点指定線

星型

座標を使用して星型や星型多角形を描くこともできます。

既存のオブジェクトを修正する

[座標位置] ドッキング ウィンドウを使用して、既存のオブジェクトを正確に修正することができます。既存のオブジェクトを修正する場合、新しいオブジェクトに置き換えられることに注意してください。このため、元のオブジェクトに適用されている変形、および効果 (エンベロープ効果、回転、および斜辺形効果) が削除されます。また、多角形のノードに以前適用した変更も削除されます。

オブジェクトの座標位置を使用して長方形を描く、または修正するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[座標位置]**をクリックします。
   既存の長方形を修正する場合は、その長方形を選択します。
2. **[長方形]** フライアウトをクリックし、**[長方形]** を選択します。
3. 次のいずれかの調整を行います。
   - 長方形の原点を設定するには、**[原点]** 領域の点をクリックします。
   - 原点の正確な位置を指定するには、**[x]** および **[y]** ボックスに値を入力します。
   - 長方形の幅と高さを指定するには、**[オブジェクトのサイズ]** ボックスに値を入力します。
   - 長方形の高さ、または幅のみを指定し、他の寸法線を同じ比率で自動的に調整するには、**[比例の設定]** チェック ボックスをオンにします。
   - 指定角度で長方形を回転するには、**[回転の角度]** ボックスに値を入力します。長方形の原点が回転の中心として使用されます。
4. 次のいずれかをクリックします。
   - **オブジェクトの作成** — 描画ウィンドウに新しい長方形を追加します。
   - **オブジェクトの置換** — 選択した長方形を新しい長方形に置き換えます。

可能な操作

左下および右上の隅の正確な位置を指定して長方形を描く	**[範囲ボックス]** 領域の **[x軸]** ボックスと **[y軸]** ボックスに値を入力します。 最初のボックスのペアは、左下隅の位置を制御します。2 番目のボックスのペアは、右上隅の位置を制御します。 長方形を描くこの方法は回転が適用されていない場合に使用できます。

可能な操作

長方形の左下および右上の隅を描画ウィンドウで直接設定します。	**[範囲ボックス]** 領域で、**[左下隅をインタラクティブに設定]** または **[右上隅をインタラクティブに設定]** ボタン  を クリックして、描画ウィンドウをクリックします。
描画ウィンドウで原点を直接設定します。	**[原点をインタラクティブに設定]** ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。
描画ウィンドウで長方形の寸法線を直接指定します。	**[寸法線をインタラクティブに設定]** ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。
描画ウィンドウで回転角度を直接設定します。	**[角度をインタラクティブに設定]** ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。

オブジェクトの座標位置を使用して正方形を描く、または修正するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[座標位置]**をクリックします。
   既存の正方形を修正する場合は、その正方形を選択します。
2. **[長方形]** フライアウトをクリックし、**[正方形]** を選択します。
3. 次のいずれかの調整を行います。
   - 正方形の原点を設定するには、**[原点]**  領域の点をクリックします。
   - 原点の正確な位置を指定するには、**[x]** および **[y]** ボックスに値を入力します。
   - 辺の長さを指定するには、**[オブジェクトのサイズ]** ボックスに値を入力します。
   - 指定角度で正方形を回転するには、**[回転の角度]** ボックスに値を入力します。長方形の原点が回転の中心として使用されます。
4. 次のいずれかをクリックします。
   - **オブジェクトの作成** ― 描画ウィンドウに新しい正方形を追加します。
   - **オブジェクトの置換** ― 選択した正方形を新しい正方形に置き換えます。

可能な操作

描画ウィンドウで原点を直接設定します。	**[原点をインタラクティブに設定]** ボタン をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。
描画ウィンドウで正方形の辺の長さを直接指定します。	**[寸法線をインタラクティブに設定]** ボタン をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。
描画ウィンドウで回転角度を直接設定します。	**[角度をインタラクティブに設定]** ボタン をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。

オブジェクトの座標位置を使用して楕円形を描く、または修正するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[座標位置]**をクリックします。

既存の楕円形を修正する場合は、その楕円形を選択します。

2 **[楕円形]** フライアウトをクリックし、**[楕円形]** を選択します。

3 次のいずれかの調整を行います。

- 楕円形の原点を設定するには、**[原点]**  領域の点をクリックします。
- 原点の正確な位置を指定するには、**[x]** および **[y]** ボックスに値を入力します。
- 楕円形の直径 (幅と高さ) を指定するには、**[オブジェクトのサイズ]** ボックスに値を入力します。
- 楕円形の 1 つの直径のみを指定し、他の直径を同じ比率で自動的に調整するには、**[比例の設定]** チェック ボックスをオンにします。
- 指定角度で楕円形を回転するには、**[回転の角度]** ボックスに値を入力します。楕円形の原点が回転の中心として使用されます。

4 次のいずれかをクリックします。

- **オブジェクトの作成** — 描画ウィンドウに新しい楕円形を追加します。
- **オブジェクトの置換** — 選択した楕円形を新しい楕円形に置き換えます。

可能な操作

楕円形の周りにある範囲ボックスの左下および右上の隅を指定して、楕円形を描く	**[範囲ボックス]** 領域の **[x軸]** ボックスと **[y軸]** ボックスに値を入力します。 最初のボックスのペアは、範囲ボックスの左下隅の位置を制御します。2 番目のボックスのペアは、範囲ボックスの右上隅の位置を制御します。 楕円形を描くこの方法は、楕円形に回転が適用されていない場合に使用できます。
楕円形の範囲ボックスの左下および右上の隅を描画ウィンドウで直接設定します。	**[範囲ボックス]** 領域で、**[左下隅をインタラクティブに設定]** ボタン、または **[右上隅をインタラクティブに設定]** ボタン を クリックして、描画ウィンドウをクリックします。
描画ウィンドウで原点を直接設定します。	**[原点をインタラクティブに設定]** ボタン をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。
描画ウィンドウで楕円形の寸法線を直接指定します。	**[直径をインタラクティブに設定]** ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。
描画ウィンドウで回転角度を直接設定します。	**[角度をインタラクティブに設定]** ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。

オブジェクトの座標位置を使用して円形を描く、または修正するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[座標位置]**をクリックします。
既存の円形を修正する場合は、その円形を選択します。

2 **[楕円形]** フライアウトをクリックし、**[円]** を選択します。

3 次のいずれかの調整を行います。

- 正方形の原点を設定するには、**[原点]**  領域の点をクリックします。
- 原点の正確な位置を指定するには、**[x]** および **[y]** ボックスに値を入力します。

- 円の直径を指定するには、**[オブジェクトのサイズ]** ボックスに値を入力します。
- 指定角度で円形を回転するには、**[回転の角度]** ボックスに値を入力します。円形の原点が回転の中心として使用されます。

4 次のいずれかをクリックします。
- **オブジェクトの作成** — 描画ウィンドウに新しい円形を追加します。
- **オブジェクトの置換** — 選択した円形を新しい円形に置き換えます。

可能な操作

描画ウィンドウで原点を直接設定します。	**[原点をインタラクティブに設定]** ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。
描画ウィンドウで円形の直径を直接指定します。	**[直径をインタラクティブに設定]** ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。
描画ウィンドウで回転角度を直接設定します。	**[角度をインタラクティブに設定]** ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。

オブジェクトの座標位置を使用して多角形を描く、または修正するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[座標位置]**をクリックします。
既存の多角形を修正する場合は、その多角形を選択します。

2 **[多角形]** フライアウトをクリックし、**[多角形]** を選択します。

3 **[オブジェクトのサイズ]** 領域で、**[ポイント/面]** ボックスに値を入力します。

4 次のいずれかの調整を行います。
- 指定角度で多角形を回転するには、**[回転の角度]** ボックスに値を入力します。
- 多角形の中心を指定するには、**[境界のある円形]** 領域の **[x]** および **[y]** ボックスに値を入力します。多角形の中心は、多角形の周りに描く、境界のある楕円形の中心になります。多角形の中心が回転の中心として使用されます。
- 多角形の周りの境界のある楕円形の直径を指定するには、**[境界のある円形]** 領域の **[オブジェクトのサイズ]** ボックスに値を入力します。
- 1 つの直径のみを指定し、他の直径を同じ比率で自動的に調整するには、**[比例の設定]** チェック ボックスをオンにします。

5 次のいずれかをクリックします。
- **オブジェクトの作成** — 描画ウィンドウに新しい多角形を追加します。
- **オブジェクトの置換** — 選択した多角形を新しい多角形に置き換えます。

可能な操作

描画ウィンドウで回転角度を直接設定します。	**[角度をインタラクティブに設定]** ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。
描画ウィンドウで多角形の中心を直接設定します。	**[多角形の中心をインタラクティブに設定]** ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。
描画ウィンドウで境界のある楕円形の直径を直接指定します。	**[直径をインタラクティブに設定]** ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。

オブジェクトの座標位置を使用して標準多角形を描く、または修正するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[座標位置]**をクリックします。
既存の多角形を修正する場合は、その多角形を選択します。
2 **[多角形]** フライアウトをクリックし、**[長方形多角形]** を選択します。
3 **[オブジェクトのサイズ]** 領域で、**[ポイント/面]** ボックスに値を入力します。
4 **[辺の長さ]** ボックスに値を入力します。
5 次のいずれかの調整を行います。
- 指定角度で多角形を回転するには、**[回転の角度]** ボックスに値を入力します。
- 多角形の中心を指定するには、**[境界のある円形]** 領域の **[x]** および **[y]** ボックスに値を入力します。
- 多角形の周りの境界のある円形の直径を指定するには、**[オブジェクトのサイズ]** ボックスに値を入力します。

6 次のいずれかをクリックします。
- **オブジェクトの作成** — 描画ウィンドウに新しい多角形を追加します。
- **オブジェクトの置換** — 選択した多角形を新しい多角形に置き換えます。

可能な操作

描画ウィンドウで辺の長さを直接設定します。	**[寸法線をインタラクティブに設定]** ボタン をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。
描画ウィンドウで回転角度を直接設定します。	**[角度をインタラクティブに設定]** ボタン をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。
描画ウィンドウで多角形の中心を直接設定します。	**[多角形の中心をインタラクティブに設定]** ボタン をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。
描画ウィンドウで境界のある円形の直径を直接指定します。	**[直径をインタラクティブに設定]** ボタン をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。

オブジェクトの座標位置を使用して直線を描く、または修正するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[座標位置]**をクリックします。
既存の線を修正する場合は、その線を選択します。
2 **[2 ポイント線]** ボタン をクリックします。
3 **[x]** および **[y]** ルーラーに沿って、始点と終点を指定するには、**[ポイント]** 領域の **[x]** および **[y]** ボックスに値を入力します。
ライブ プレビューでは、始点がハイライト表示されています。
4 次のいずれかをクリックします。
- **オブジェクトの作成** — 描画ウィンドウに新しい線を追加します。
- **オブジェクトの置換** — 選択した線を新しい線に置き換えます。

可能な操作

始点、長さ、および回転角度を指定して、直線を描く	**[ポイント]** 領域の **[始点 x]** ボックスおよび **[始点 y]** ボックスに値を入力します。**[オブジェクトのサイズ]** 領域で、**[線の長**

可能な操作

	さ] ボックスに値を入力します。次に、**[回転の角度]** ボックスに値を入力します。
線の始点および終点を描画ウィンドウで直接設定します。	**[ポイント]** 領域で、**[点をインタラクティブに設定]** ボタンの  1 つをクリックして、描画ウィンドウをクリックします。
描画ウィンドウで線の長さを直接設定します。	**[オブジェクトのサイズ]** 領域で、**[線長をインタラクティブに設定]** ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。
描画ウィンドウで回転角度を直接設定します。	**[オブジェクトのサイズ]** 領域で、**[角度をインタラクティブに設定]** ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。

オブジェクトの座標位置を使用して複数点指定線を描く、または修正するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[座標位置]**をクリックします。
   既存の線を新しい線に置き換える場合は、その線を選択します。
2. **[複数点指定曲線]** ボタン  をクリックします。
3. **[ポイントの追加]** ボタン  をクリックします。
4. 次のいずれかの調整を行います。
   - x および y ルーラーに沿って点の正確な位置を指定するには、**[x]** および **[y]** ボックスに値を入力します。
   - 他の点を追加するには、**[点の追加]** ボタン  をクリックして、**[X]** および **[Y]** ボックスに値を入力します。
5. 必要なすべての点を指定してから、次のいずれかをクリックします。
   - **オブジェクトの作成** — 描画ウィンドウに新しい線を追加します。
   - **オブジェクトの置換** — 選択した線を新しい線に置き換えます。

可能な操作

描画ウィンドウで点の位置を直接指定します。	**[座標位置]** ドッキング ウィンドウで、点をクリックします。**[点をインタラクティブに設定]** ボタン  をクリックして、描画ウィンドウをクリックします。
点を削除する	**[座標位置]** ドッキング ウィンドウで点をクリックして、**[点の削除]** ボタン  をクリックします。
線の始点と終点を接続します。	**[曲線を自動的に閉じる/開く]** ボタン  をクリックします。



次のキーボード ショートカットを使用して、複数点指定線を素早く作成します。

- ポイントを追加するには、**[ポイント]** 領域で **Insert** キーを押します。
- 選択した点を削除するには、**Delete** キーを押します。
- 選択した点の **[X]** または **[Y]** ボックスをアクティブにするには、**F2** キーを押します。
- 使用可能な点の **[X]** および **[Y]** ボックスを介して移動するには、ボックスを選択して、**Tab** キーを繰り返し押します。
- 使用可能な点の **[X]** および **[Y]** ボックスを介して戻るには、ボックスを選択して、**Shift + Tab** キーを繰り返し押します。
- **[点をインタラクティブに設定]** ボタンをアクティブにするには、ドッキング ウィンドウの点をダブルクリックします。

オブジェクトの座標位置を使用して星型または星型多角形を描く、または修正するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[座標位置]**をクリックします。
   既存の星型を新しい星型に置き換える場合は、その星型を選択します。
2. **[星型]** または**[星型多角形置]** ボタンをクリックします。
3. 必要な設定を行います。
4. 次のいずれかをクリックします。
   - **オブジェクトの作成** ― 描画ウィンドウに新しい線を追加します。
   - **オブジェクトの置換** ― 選択した線を新しい線に置き換えます。

オブジェクトのプロパティ、変形、効果をコピーする

CorelDRAW では、1 つのオブジェクトの属性を別のオブジェクトにコピーできます。コピーできるオブジェクトのプロパティは、輪郭、塗りつぶし、テキストのプロパティなどです。コピーできるオブジェクト変形は、サイズ変更、回転、配置などです。また、オブジェクトに適用された効果をコピーすることもできます。

オブジェクトの塗りつぶし、輪郭、テキストのプロパティを別のオブジェクトにコピーするには

1. ツールボックスの **属性スポイト** ツール をクリックします。
2. プロパティ バーの**[プロパティ]**フライアウトをクリックし、次のいずれかのチェック ボックスをオンにします。
   - **輪郭**
   - **塗りつぶし**
   - **テキスト**
3. プロパティのコピー元のオブジェクトをクリックします。
   属性スポイト ツールが自動的に**オブジェクト属性の適用**モードに切り替わります。
4. コピーしたプロパティの適用先となるオブジェクトをクリックします。

プロパティ バーの**[変形]**および**[効果]**フライアウトでオンになっているオプションは、プロパティをコピーするときにも適用されます。

選択ツール でオブジェクトを右クリックし、別のオブジェクトにドラッグしてマウス ボタンを離してから、**[塗りつぶしをここにコピー]**、**[輪郭をここにコピー]**、または **[全プロパティのコピー]** を選択して、塗りつぶしのプロパティ、輪郭のプロパティ、またはその両方をコピーすることもできます。

オブジェクトのサイズ、配置、回転を別のオブジェクトにコピーするには

1 ツールボックスの **属性スポイト** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの**[変形]**フライアウトをクリックし、次のいずれかのチェック ボックスをオンにします。
- **サイズ**
- **回転**
- **配置**

3 変形のコピー元のオブジェクトをクリックします。
属性スポイト ツールが自動的に**オブジェクト属性の適用**モードに切り替わります。

4 コピーした変形の適用先となるオブジェクトをクリックします。

プロパティ バーの**[プロパティ]**および**[効果]**フライアウトでオンになっているオプションは、プロパティをコピーするときにも適用されます。

オブジェクトから別のオブジェクトに効果をコピーするには

1 ツールボックスの **属性スポイト** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの**[効果]**フライアウトをクリックし、次のいずれかのチェック ボックスをオンにします。
- **遠近効果**
- **エンベロープ**
- **ブレンド**
- **押し出し**
- **等高線**
- **レンズ**
- **パワークリップ**
- **ドロップ シャドウ**
- **歪曲**

3 効果のコピー元のオブジェクトをクリックします。
属性スポイト ツールが自動的に**オブジェクト属性の適用**モードに切り替わります。

4 コピーした効果の適用先となるオブジェクトをクリックします。

プロパティ バーの**[プロパティ]**および**[変形]**フライアウトでオンになっているオプションは、プロパティをコピーするときにも適用されます。

オブジェクトのクローンを作成する

オブジェクトのクローンを作成すると、オブジェクトのオリジナルにリンクされたコピーが作成されます。元のオブジェクトに対するすべての変更は、クローンにも自動的に反映されます。一方、クローンに対する変更は、自動的にはオリジナルに反映されません。クローンに対する変更は、オリジナルに戻すことで削除できます。

クローンを使用すると、マスター オブジェクトを変更することで、オブジェクトの複数のコピーを同時に変更できます。この種類の修正は、塗りつぶしカラー、輪郭カラーなどの特定のプロパティはクローンとマスター オブジェクトで異なる設定を適用するが、図形などの他のプロパティはマスター オブジェクトで制御する場合に特に便利です。

同じオブジェクトを描画内で何度も使用するだけが目的である場合は、ファイル サイズを管理しやすいサイズに抑えるため、クローンではなくシンボルの使用をお勧めします。シンボルについて詳しくは、339 ページの 「シンボル」。を参照してください。



左のオブジェクトからクローンを 2 つ作成しました。クローンには、異なる塗りつぶしと輪郭のプロパティが適用されました。右のクローンも変更されました。

左 オブジェクトのクローンを作成するには

1 オブジェクトを選択します。

2 **[編集]** ▸ **[クローン]** をクリックします。

可能な操作

クローンのマスター オブジェクトを選択する	クローンを右クリックし、**[マスターの選択]** をクリックします。
マスターのクローン オブジェクトを選択する	マスターを右クリックし、**[クローンの選択]**をクリックします。

マスター オブジェクトのクローンは何度でも作成できますが、クローンのクローンは作成できません。

クローンのマスター オブジェクトに復帰するには

1 変更したクローンを右クリックし、**[マスターに復帰]**をクリックします。

2 次のいずれかのチェック ボックスをオンにします。

- **塗りつぶしのクローン** - マスターの塗りつぶし属性を復元します。
- **輪郭のクローン** - マスターの輪郭属性を復元します。
- **パスの形のクローン** - マスターの形状を復元します。
- **変形のクローン** - マスターの形状とサイズの属性を復元します。
- **ビットマップ カラー マスクのクローン** - マスターのカラー設定を復元します。

[マスターに復帰] ダイアログ ボックスでは、マスター オブジェクトとは異なるクローン プロパティのみ利用できます。

オブジェクトを配置する

オブジェクトを配置するには、目的の位置にドラッグするか、カーソルキー移動するか、水平座標と垂直座標を指定します。

カーソルキー移動を使用すると、**矢印**キーを押してオブジェクトを一定量ずつ移動できます。この一定の移動量を「カーソルキー移動距離」といいます。マイクロ カーソルキー移動を使用すると、カーソルキー移動距離の整数分の 1 だけオブジェクトを移動できま

す。スーパー カーソルキー移動を使用すると、カーソルキー移動距離の倍数だけオブジェクトを移動できます。デフォルトでは、オブジェクトを 0.1 インチずつカーソルキー移動できますが、この移動量は必要に応じて変更できます。また、マイクロ カーソルキー移動とスーパー カーソルキー移動の値も変更できます。

オブジェクトを配置するには、オブジェクトの中央のアンカー ポイントまたは別のアンカー ポイントを基準とする水平座標および垂直座標を指定します。

オブジェクトを別のページに移動することもできます。詳しくは、619 ページの 「オブジェクトを別のページに移動するには」。を参照してください。

オブジェクトを移動するには

1 オブジェクトを選択します。

2 範囲ボックスの中心にポインタを合わせます。

3 位置カーソルが表示されたら、オブジェクトを描画の新しい位置にドラッグします。



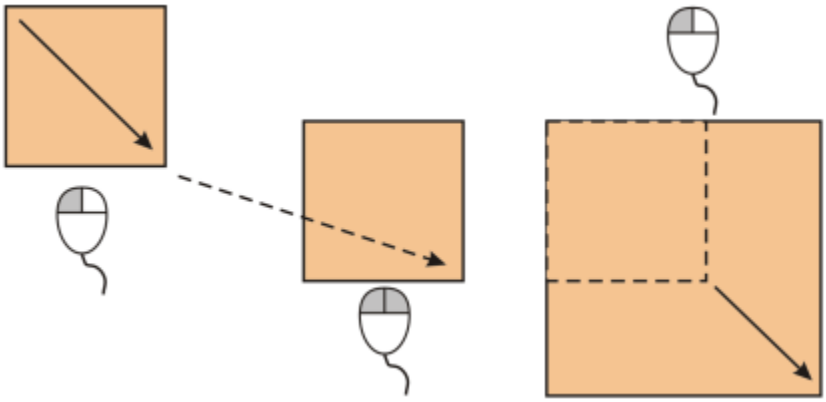
ドキュメント ウィンドウの下部にあるページ番号タブにオブジェクトをドラッグしてから、これをドキュメント ウィンドウにドラッグすると、オブジェクトを別のページに移動できます。

描画中のオブジェクトを移動するには

1 長方形、楕円形、多角形などの図形の描画を開始します。

2 左マウス ボタンを放さずに、右マウス ボタンを押しながら、未完成のオブジェクトを目的の位置までドラッグします。

3 右マウス ボタンを放し、描画を続けます。



描画中のオブジェクトを移動する

オブジェクトをカーソルキーで移動するには

目的	作業手順
選択したオブジェクトを、カーソルキー移動に指定されている距離だけ移動する	**矢印**キーを押します。
選択したオブジェクトを、カーソルキー移動に指定されている距離の整数分の 1 だけ移動する (マイクロ カーソルキー移動)	**Ctrl** キーを押しながら、**矢印**キーを押します。

目的	作業手順
選択したオブジェクトを、カーソルキー移動に指定されている距離の倍数だけ移動する (スーパー カーソルキー移動)	**Shift** キーを押しながら、**矢印**キーを押します。

カーソルキー移動距離を設定するには

1. **[レイアウト]** ▸ **[ドキュメント]** **[オプション]**をクリックします。.
2. ダイアログ ボックスの左側のペインで、**[ルーラー]**をクリックします。
3. 次のいずれかのボックスに値を入力します。
   - **カーソルキー移動**
   - **スーパー カーソルキー移動**
   - **マイクロ カーソルキー移動**

すべてのオブジェクトの選択を解除し、プロパティ バーの**[カーソルキー移動の距離]**ボックスに値を入力して、カーソルキー移動の距離を設定することもできます。

今後の描画に備えて新しいカーソルキー移動距離を保存するには、**[ツール]** ▸ **[設定をデフォルトとして保存]** をクリックします。

オブジェクトの x 座標と y 座標を指定するには

1. オブジェクトを選択します。

   オブジェクトの原点を変更するには、プロパティ バーの **[オブジェクトの原点]** ボタン のポイントをクリックします。
2. 以下のボックスに値を入力します。
   - **x軸** - オブジェクトの x 座標を指定します。
   - **y軸** - オブジェクトの y 座標を指定します。

   x 座標と y 座標がオブジェクトの原点になります。
3. **Enter**キーを押します。

オブジェクトの原点は「アンカー ポイント」や「参照点」とも呼ばれ、オブジェクトの中心に指定することも、オブジェクトのいずれかの選択ハンドルに指定することもできます。プロパティ バーの **[x]** と **[y]** のボックスに値を入力してオブジェクトを配置した場合、オブジェクトの原点は固定されます。

アンカー ポイントを変更してオブジェクトを配置するには

1. オブジェクトを選択します。
2. **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[変形]をクリックします。**
3. **[配置]** ボタン をクリックします。
4. **[変形]** ドッキング ウィンドウの **[相対位置]** チェック ボックスをオフにします。
5. 以下のボックスに値を入力します。
   - **X** ― 水平軸に沿ってオブジェクトの位置を示す値を指定します。
   - **Y** ― 垂直軸に沿ってオブジェクトの位置を示す値を指定します。
6. 設定するアンカー ポイントの位置に対応するチェック ボックスをオンにします。
7. **[適用]** をクリックします。

デフォルトでは、原点 (0,0) は描画ページの左下隅になります。

[変形] ドッキング ウィンドウの **[相対位置]** チェック ボックスをオンにすると、中心のアンカー ポイントは **[X]** ボックスと **[Y]** ボックスで 0,0 と認識されます。**[X]** ボックスと **[Y]** ボックスで異なる位置を指定する場合、値はオブジェクトの中心のアンカー ポイントから測定された現在位置の変化を示します。

オブジェクトを整列/配置する

CorelDRAW では、描画内でオブジェクトを正確に整列および配置できます。オブジェクト同士を整列したり、描画ページの中央、端、グリッドなどの部分に合わせて整列したりすることができます。オブジェクト同士を整列する場合は、オブジェクトの中央や端を基準にします。

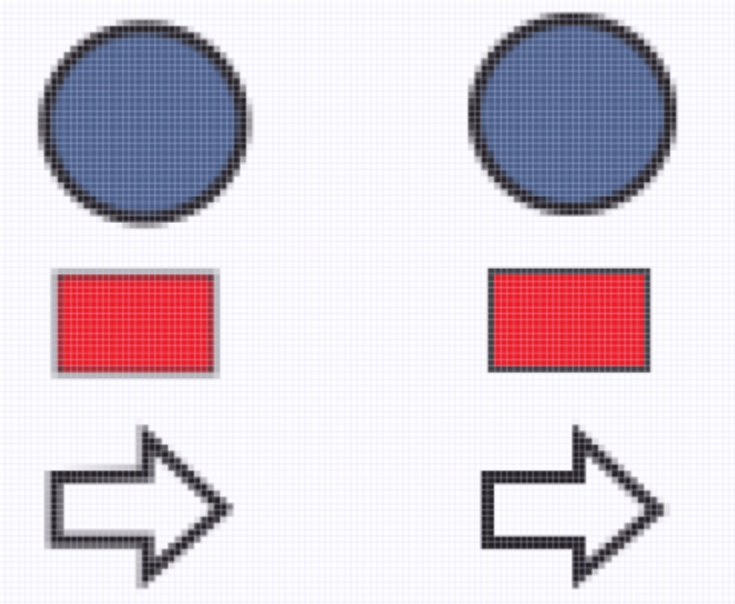
複数のオブジェクトを描画ページの中央で水平方向または垂直方向に整列できます。オブジェクトはページの端に沿って配置したり、一番近いグリッド ポイントに沿って配置したりすることもできます。基準点の正確な x と y の座標を指定し、その基準点を使用してオブジェクトを整列することもできます。

オブジェクトを配置すると、オブジェクトの幅、高さ、中心点に基づいて、オブジェクト間に自動的に間隔が設けられます。オブジェクトの中心点または選択した端 (上端、右端など) が一定間隔で表示されるようにオブジェクトを配置できます。オブジェクト同士の間隔が等しくなるように配置することもできます。オブジェクトを囲む範囲ボックスの範囲全体にオブジェクトを配置したり、描画ページ全体に配置したりすることができます。



分散したオブジェクト (左) を垂直に整列して、均等に配置します (右)。

Web で使用するオブジェクトの端がぼやけないようにするには、ピクセル グリッドでオブジェクトを整列させます。この機能では、オブジェクトのノードまたは端を再整列させ、ピクセル グリッド上で正しい場所に配置します。



端がぼやけないようにピクセル グリッドでオブジェクトを整列させます。

オブジェクトを整列するには

1 オブジェクトを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[整列/配置]** ▸ **[整列/配置]** をクリックします。

3 ドッキング ウィンドウの **[整列]** 領域で次のいずれかのボタンをクリックして、整列にオブジェクトのエッジまたは中心を使用します。

- **左揃え** — 複数のオブジェクトの左端を揃えます。
- **左右中央揃え** – 複数のオブジェクトの中心を垂直軸上に整列します。
- **右揃え** — 複数のオブジェクトの右端を揃えます。
- **上揃え** — 複数のオブジェクトの上端を揃えます。
- **上下中央揃え** — 複数のオブジェクトの中心を水平軸上に整列します。
- **下揃え** — 複数のオブジェクトの下端を揃えます。

オブジェクトの輪郭を基準にして整列するには、**[輪郭]** ボタン をクリックします。

4 **[オブジェクトの整列基点]** 領域で、次のいずれかの作業を行います。

目的	作業手順
オブジェクトを、指定したオブジェクトと整列する	**[アクティブ オブジェクト]** ボタン をクリックします。 オブジェクトを 1 つずつ選択した場合は、最後に選択したオブジェクトが他のオブジェクトを配置するための基準になります。整列するオブジェクトを選択範囲線で選択した場合は、選択範囲の左上隅にあるオブジェクトが基準として使用されます。

目的	作業手順
オブジェクトをページの端に整列する	**[ページのエッジ]** ボタン をクリックします。
オブジェクトを用紙の中心に整列する	**[用紙の中心]** ボタン をクリックします。 オブジェクトの中心を用紙の中心に整列するには、**[整列]** 領域の **[左右中央揃え]** ボタン と **[上下中央揃え]** ボタン をオンにしてください。
オブジェクトを最も近いグリッド線に整列する	**[グリッド]** ボタン をクリックします。
オブジェクトを、指定したポイントに整列する	**[指定したポイント]** ボタン をクリックし、**[座標の指定]** ボックスに値を入力します。 また、**[点の指定]** ボタンをクリックし、ドキュメント ウィンドウ内をクリックしてインタラクティブにポイントを指定することもできます。
テキスト オブジェクトの整列オプションを設定する	**[テキスト]** 領域で、次のいずれかのオプションを選択します。 • **最初の行のベースライン** — 最初の行のベースラインを基準としてテキストを整列します。 • **最後の行のベースライン** — 最後の行のベースラインを基準としてテキストを整列します。 • **範囲ボックス** — 範囲ボックスを基準としてテキストを整列します。



[整列/配置] ドッキング ウィンドウを使用する代わりに、**[オブジェクト]** ▸ **[整列/配置]** をクリックし、最初の 6 つの整列コマンドのいずれかをクリックして、オブジェクト同士を素早く整列することもできます。コマンド名の隣の文字は、オブジェクトの整列に使用できるキーボード ショートカットを示します。たとえば、**[左に整列]** コマンドの隣の文字 **L** は、**L** キーを押すと、基準として使用されるオブジェクトの左端にオブジェクトを整列できることを示します。

P を押して、すべてのオブジェクトをページの中央、垂直および水平に整列することもできます。

オブジェクトを配置するには

1 オブジェクトを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[整列/配置]** ▸ **[整列/配置]** をクリックします。

3 複数のオブジェクトを水平方向に配置するには、次のいずれかのボタンをクリックします。

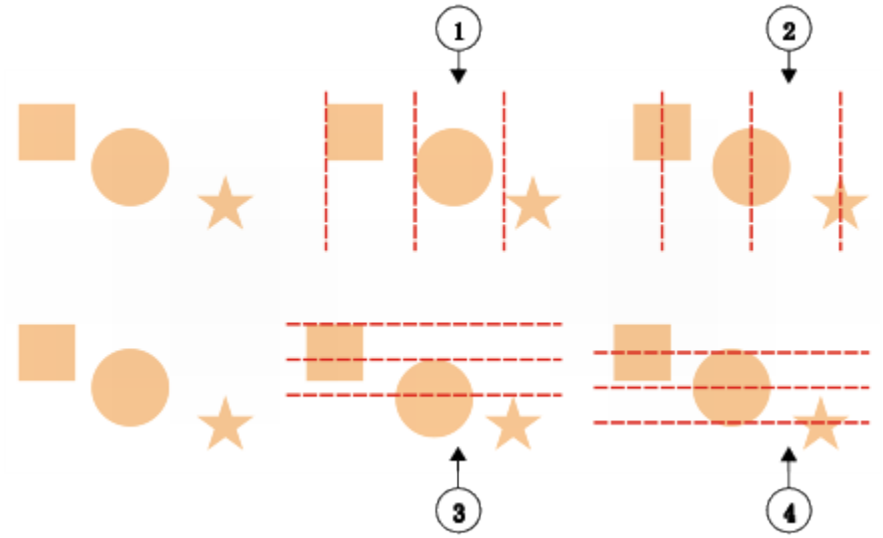
- **左側に配置** - 複数のオブジェクトの左端を均等な間隔で配置します。
- **中心を水平に配置** — 複数のオブジェクトの中心点を水平軸上に均等な間隔で配置します。
- **右側に配置** — 複数のオブジェクトの右端を均等な間隔で配置します。
- **間隔を水平に配置** — 水平軸上に、複数のオブジェクトの間隔が均等になるように配置します。

4 複数のオブジェクトを垂直方向に配置するには、次のいずれかのボタンをクリックします。

- **上部に配置** — 複数のオブジェクトの上端を均等な間隔で配置します。
- **中心を垂直に配置** — 複数のオブジェクトの中心点を垂直軸上に均等な間隔で配置します。
- **下部に配置** — 複数のオブジェクトの下端を均等な間隔で配置します。
- **間隔を垂直に配置** — 垂直軸上に、複数のオブジェクトの間隔が均等になるように配置します。

5 オブジェクトを配置する領域を選択するには、**[オブジェクトの配置基点]** 領域にある次のいずれかのボタンをクリックします。

- **選択オブジェクトの範囲** - オブジェクトを囲む範囲ボックスの領域全体にオブジェクトを配置します。
- **ページの範囲** - 描画ページ全体にオブジェクトを配置します。



上: オブジェクトを水平に配置するオプション。1) [左揃え] オプションは、左端を等間隔で配置します。2) [中央揃え] オプションは、中心点を等間隔で配置します。下段: オブジェクトを垂直に配置するオプション。3) [上端] オプションは、上端を等間隔で配置します。4) [中央揃え] オプションは、中心点を等間隔で配置します。

ピクセル グリッドで 1 つのオブジェクトを整列させるには

1 オブジェクトを選択します。
結果を表示するには、**[ビュー]** ▸ **[ピクセル]** をクリックし、ズーム レベルを 800% 以上に調整します。

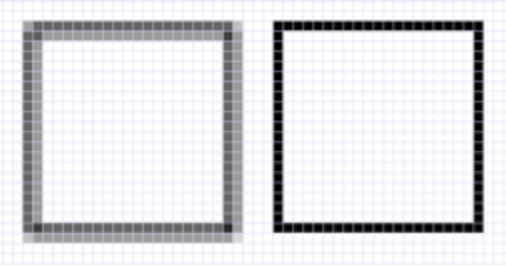
2 **[オブジェクト]** ▸ **[整列/配置]** ▸ **[整列/配置]** をクリックします。

3 **[ピクセル グリッドで整列]** をクリックします。
オブジェクト範囲ボックスがピクセル グリッドに整列します。

[ピクセル グリッドで整列] 機能は、基本的な曲線と形状で使用できます。記号やテキスト、対称グループ、ベクトル効果、PowerClip オブジェクトなどの複雑なオブジェクトと効果では使用できません。

オブジェクトのヒントを適用する

オブジェクトのヒントを使用すると、オブジェクトがピクセル グリッドに整列するようにオブジェクトの表示を調整して、オブジェクトを良好にレンダリングできます。たとえば、Web 用のボタンを作成している場合、オブジェクトのヒントをオンにして、ビットマップとしてエクスポートしたときにオブジェクトの外観を明瞭にすることができます。



オブジェクトのヒントを使用せずに作成した線幅 1 ピクセルの正方形のピクセル表示 (左)。オブジェクトのヒントを適用して表示した正方形のコピー (右)。

オブジェクトのヒントを適用するには

1 オブジェクトを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[オブジェクトのヒント]** をクリックします。

オブジェクトをスナップするには

オブジェクトを移動または描画するときに、オブジェクトを描画内の別のオブジェクトにスナップすることができます。オブジェクトは、ターゲット オブジェクト内の多数のスナップ ポイントにスナップできます。ポインタがスナップ ポイントに近づくと、スナップ ポイントがハイライトされます。 これは、このポイントがポインタのスナップ先となることを示しています。

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、ガイドラインにオブジェクトをスナップできます。対称グループの編集では、オブジェクトを対称線にスナップすることもできます。スナップ オプションはすべて、**[表示]** メニューで、および標準ツールバーの **[スナップ]** ボタンで、オンとオフを切り替えられます。

選択したスナップ オプションを一時的にオフにする必要がある場合は、標準ツールバーまたは **[表示]** メニューの **[スナップ オフ]** ボタンでスナップをすべてオフにします。選択したスナップ オプションを元に戻すには、同じコントロールを使用してスナップをオンにします。

オブジェクトを別のオブジェクトに正確にスナップするには、まずオブジェクト内のスナップ ポイントにポインタをスナップしてから、次にオブジェクトをターゲット オブジェクト内のスナップ ポイントにスナップします。たとえば、長方形の中心にポインタをスナップし、その長方形を中心でドラッグして、それを別の長方形の中心にスナップします。



葉 (上) の終点ノードにスナップした後、ドラッグして枝の節の末端 (下) にスナップした図。

オブジェクトで使用できるスナップ ポイントは、スナップ モードによって決まります。使用可能なスナップ モードは、次のとおりです。

スナップ モード	説明	スナップ モードのインジケータ
ノード	オブジェクトをノードへスナップします。	
交点	オブジェクトの交点にスナップします。	
中心点	線セグメントの中心点にスナップします。	
象限	円、楕円、または円弧上の 0 度、90 度、180 度、および 270 度をなす点にスナップします。	
接線	オブジェクトと線が接するだけで交差はしない円、楕円、または円弧の外側エッジ上の点にスナップします。	
垂直線	線がオブジェクトに対して直角となるセグメントの外側エッジ上の点にスナップします。	
エッジ	オブジェクトのエッジと接する点にスナップします。	
中央	最も近いオブジェクト (弧、正多角形、曲線の図心) の中心にスナップします。	
テキスト のベースライン	アート テキストまたは段落テキストのベースラインの点にスナップします。	

さまざまなスナップ設定を調整できます。たとえば、スナップ モードの一部または全部を無効にすると、プログラムの実行速度が速くなります。また、スナップの距離を設定して、ポインタがどのくらいの距離に近づいたらスナップ ポイントをアクティブにするかを指定することもできます。

スナップ機能のオン/オフを切り替えるには

- 次の表のタスクを実行します。

目的	作業手順
すべてのオブジェクトのスナップを有効にする	**[表示]** ▸ **[スナップ]** ▸ **[オブジェクト]** をクリックします。
ページ要素 (エッジ、エッジ中点、およびページ中心) へのオブジェクトのスナップを有効にする	**[表示]** ▸ **[スナップ]** ▸ **[ページ]** をクリックします。
ピクセル グリッドへのオブジェクトのスナップを有効にする	**[表示]** ▸ **[スナップ]** ▸ **[ピクセル]** クリックします。

目的	作業手順
	このオプションは、ピクセル表示を有効にした場合のみ使用できます。詳しくは、56 ページの 「表示モード」。を参照してください。
ドキュメント グリッドへのオブジェクトのスナップを有効にする	**[表示]** ▸ **[スナップ]** ▸ **[ドキュメント グリッド]** をクリックします。 詳しくは、624 ページの 「ドキュメント グリッドとピクセル グリッド」。を参照してください。
ベースライン グリッドへのオブジェクトのスナップを有効にする	**[表示]** ▸ **[スナップ]** ▸ **[ベースライン グリッド]** をクリックします。 詳しくは、626 ページの 「ベースライン グリッド」。を参照してください。
ガイドラインへのオブジェクトのスナップを有効にする	**[表示]** ▸ **[スナップ]** ▸ **[ガイドライン]** をクリックします。 詳しくは、626 ページの 「ガイドラインを設定する」。を参照してください。
対称線へのオブジェクトのスナップを有効にする	**[表示]** ▸ **[スナップ]** ▸ **[対称線]** をクリックします。 このオプションは対称モードでのみ使用できます。詳しくは、246 ページの 「対称の編集」。を参照してください。

スナップ コマンドの横にチェック マークが表示されると、スナップ機能が有効になります。

また、**Alt + Z** キーを押して [オブジェクトにスナップ] のオン/オフの切り替え、**Alt + Y** キーを押して [ドキュメント グリッドにスナップ] のオン/オフの切り替えができます。

標準ツールバーの **[スナップ]** ボタンを使用することでも、スナップ モードのオンとオフを切り替えることができます。

スナップをオフ/オンにするには

- **[表示]** ▸ **[スナップ オフ]** をクリックします。
  コマンドの横にチェック マークが付いている場合、スナップはすべてオフです。**[表示]** ▸ **[スナップ]** メニュー コマンドと標準ツールバーの **[スナップ]** はグレー表示になります。**[表示]** ▸ **[スナップ オフ]** コマンドを再びクリックすると、スナップがすべてオンになり、選択したスナップ オプションがすべてオンに戻ります。

また、**Alt + Q** キーを押すか、標準ツールバーで **[スナップ オフ]** ボタン  をクリックして、選択したすべてのオプションをオフまたはオンにすることもできます。

オブジェクトの移動中にスナップを一時的に無効にするには、**Q** キーを押しながら操作します。

オブジェクトをスナップするには

1 ターゲット オブジェクトにスナップするオブジェクトを選択します。

2 スナップ ポイントがハイライトされるまで、オブジェクト上でポインタを移動させます。

3 ターゲット オブジェクトのスナップ ポイントがハイライトされるまで、オブジェクトをターゲット オブジェクトの近くにドラッグします。



描画中のオブジェクトをスナップするには、ターゲット オブジェクトのスナップ ポイントがハイライトされるまで、描画ウィンドウ内でオブジェクトをドラッグします。

スナップの設定を調整するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]** をクリックします。

2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[スナップ]**をクリックします。

3 ページ要素 (エッジおよびエッジ中点) へのオブジェクトのスナップを有効にするには、**［ページにスナップ］** チェックボックスをオンにします。

4 **［モード］** 領域で、必要に応じてチェックボックスをオンにします。
すべてのスナップ モードを有効にするには、**[すべて選択]**をクリックします。
スナップ機能をオフにせずに、すべてのスナップ モードを無効にするには、**[すべて選択解除]**をクリックします。

5 **［半径にスナップ］** ボックスに値を入力して、ポインタの周りのスナップ フィールドの半径をピクセルで設定します。

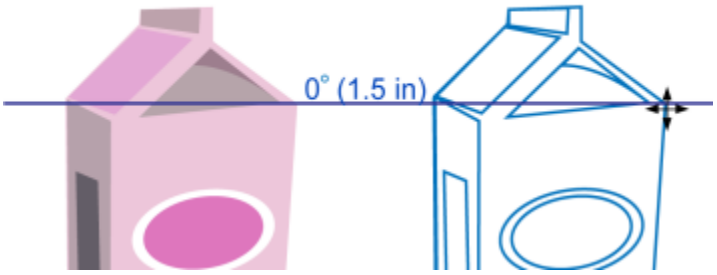
可能な操作

スナップ モード インジケータの表示/非表示を切り替える	**[スナップする位置を表示]**チェック ボックスをオンまたはオフにします。
画面上のヒントの表示/非表示を切り替える	**[画面上のヒントにスナップ モードを表示する]** チェック ボックスをオンまたはオフにします。

ダイナミック ガイド

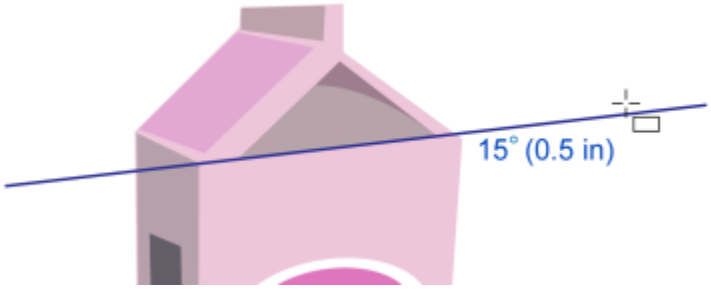
ダイナミック ガイドを表示すると、別のオブジェクトを基準にしてオブジェクトを正確に移動、整列、描画できます。ダイナミック ガイドとは、オブジェクトのスナップ ポイント (中心、ノード、象限、テキストのベースライン) から一時的に引き出すガイドラインです。スナップ ポイントおよびスナップ モードについて詳しくは、285 ページの 「オブジェクトをスナップするには」。を参照してください。

ダイナミック ガイドに沿ってオブジェクトをドラッグすると、ダイナミック ガイドの作成に使用されたスナップ ポイントからオブジェクトの距離を表示できます。 これは、オブジェクトを正確に配置する際に役立ちます。ダイナミック ガイドは、描画中のオブジェクトを他のオブジェクトに対応して配置する場合にも使用できます。交差するダイナミック ガイドを表示し、交点にオブジェクトを配置することもできます。



左側のオブジェクトのノードからダイナミック ガイドを引き出した図。ノードの横にある画面上のヒントに、ダイナミック ガイドの角度 (0 度) およびノードとポインタ間の距離 (1.5 インチ) が表示されています。右側のオブジェクトはダイナミック ガイドに沿ってドラッグされ、このダイナミック ガイドの生成に使用したノードから 1.5 インチ離れた位置に正確に配置されています。

ダイナミック ガイドには、目盛りと呼ばれる非表示の刻みがあります。 ポインタはここに引き寄せられます。この目盛りによって、オブジェクトをダイナミック ガイドに沿って正確に移動することができます。必要に応じて目盛りの間隔を調整したり、目盛りに対してスナップ機能を無効にすることもできます。ダイナミック ガイドの他のオプションも設定できます。たとえば、プリセットされた 1 つ以上の角度や、カスタム角度にダイナミック ガイドを表示できます。角度の設定はプレビューできます。ダイナミック ガイドのカラー、および線スタイルをカスタマイズすることもできます。特定の角度でダイナミック ガイドが不要になった場合は、角度設定を削除できます。線セグメントの延長としてダイナミック ガイドを表示することもできます。



このダイナミック ガイドは、線セグメントの延長です。

ダイナミック ガイドはいつでも非表示にすることができます。

ダイナミック ガイドのオン/オフを切り替えるには

- **[表示]** ▸ **[ダイナミック ガイド]** をクリックします。

ダイナミック ガイドがオンになっているときは、**[ダイナミック ガイド]**コマンドの横にチェック マークが付いています。

ダイナミック ガイドのオン/オフを切り替えるには、**Shift + Alt + D** を押します。

ダイナミック ガイドを表示するには

1. ダイナミック ガイドがオンになっている状態で、描画ツールをクリックします。
2. ポインタをオブジェクトの適切なスナップ ポイントから離れた位置まで移動します。

3 他のオブジェクトについても、手順 2 を繰り返しダイナミック ガイドを表示します。

ポイントしたスナップ ポイントがキューに登録され、ダイナミック ガイドの作成に使用されます。



スナップ ポイント (ノード、中心、象限、テキスト ベースライン) が表示されるのは、対応するスナップ モードがアクティブになった場合のみです。スナップ ポイントおよびスナップ モードについて詳しくは、285 ページの 「オブジェクトをスナップするには」。を参照してください。



表示するダイナミック ガイド数を少なくするには、描画ウィンドウでクリックするか、または **Esc** キーを押してポイントのキューを消去します。

交差するダイナミック ガイドを表示するには、登録したスナップ ポイントを使用します。それには、まずダイナミック ガイドを表示し、交差するダイナミック ガイドが登録済みのスナップ ポイントから表示される位置まで、ポインタをダイナミック ガイドに沿って移動します。

オブジェクトを別のオブジェクトを基準として配置するには

1 ダイナミック ガイドがオンになっている状態で、オブジェクトを選択します。
特定のスナップ ポイントを基準にしてオブジェクトを移動する場合は、目的のスナップ ポイントがハイライトされるまで、スナップ ポイント上にポインタを移動します。
2 オブジェクトをターゲット オブジェクトの適切なスナップ ポイントにドラッグします。
3 ターゲット オブジェクトのスナップ ポイントがハイライトされたら、ダイナミック ガイドに沿ってオブジェクトをドラッグして配置します。



スナップ ポイント (ノード、中心、象限、テキスト ベースライン) が表示されるのは、対応するスナップ モードがアクティブになった場合のみです。スナップ ポイントおよびスナップ モードについて詳しくは、285 ページの 「オブジェクトをスナップするには」。を参照してください。

オブジェクトを別のオブジェクトを基準として描くには

1 ダイナミック ガイドがオンになっている状態で、描画ツールをクリックします。
2 ポインタをオブジェクトの適切なスナップ ポイント上に置きます。
3 スナップ ポイントがハイライトされたら、ポインタを移動してダイナミック ガイドを表示します。
4 ダイナミック ガイドに沿ってポインタを目的の位置まで移動し、ドラッグしてオブジェクトを描きます。



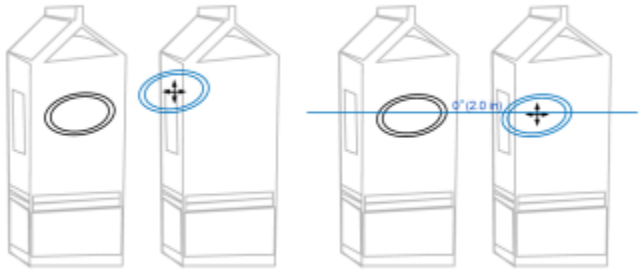
スナップ ポイント (ノード、中心、象限、テキスト ベースライン) が表示されるのは、対応するスナップ モードがアクティブになった場合のみです。スナップ ポイントおよびスナップ モードについて詳しくは、285 ページの 「オブジェクトをスナップするには」。を参照してください。

オブジェクトをダイナミック ガイドの交点に配置するには

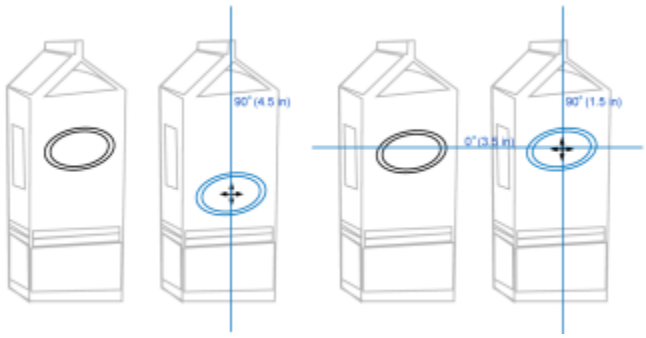
1 ダイナミック ガイドがオンになっている状態で、オブジェクトを選択します。
特定のスナップ ポイントを基準にしてオブジェクトを移動する場合は、目的のスナップ ポイントがハイライトされるまで、スナップ ポイント上にポインタを移動します。
2 オブジェクトを別のオブジェクトの適切なスナップ ポイントまでドラッグし、さらにドラッグしてダイナミック ガイドを表示し、マウス ボタンを押したままにします。
3 オブジェクトを別の適切なスナップ ポイントにドラッグします。スナップ ポイントがハイライトされたら、2 つのダイナミック ガイドが交差する位置にドラッグして別のダイナミック ガイドを表示します。

4 交点が表示されたら、マウス ボタンを放します。

次の例では、交差するダイナミック ガイドが楕円形の配置に使用されています。



最初に、楕円の中心のスナップ ポイントを別の段ボールの端にドラッグし (左)、次に右側にドラッグしてダイナミック ガイドを表示します (右)。



次に、楕円を段ボールのエッジにドラッグし、下方にドラッグして、別のダイナミック ガイドを表示します (左)。これで、ダイナミック ガイドの交点に楕円が配置されました (右)。

スナップ ポイント (ノード、中心、象限、テキスト ベースライン) が表示されるのは、対応するスナップ モードがアクティブになった場合のみです。スナップ ポイントおよびスナップ モードについて詳しくは、285 ページの 「オブジェクトをスナップするには」。を参照してください。

ダイナミック ガイドのオプションを設定するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[ライブ ガイド]**をクリックします。

2 **[ライブ ガイド]** ドッキング ウィンドウで **[ダイナミック ガイド]** ボタン をクリックします。

3 次の表のタスクを実行します。

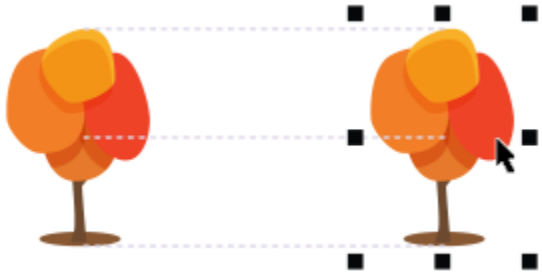
目的	作業手順
ダイナミック ガイドのオン/オフを切り替える	ドッキング ウィンドウの **[ダイナミック ガイド]** セクションの右上隅にあるチェックボックスをオンまたはオフにします。
ダイナミック ガイドの線のスタイルを変更する	**線のスタイル** ピッカーを開いて、線のスタイルを選択します。
ダイナミック ガイドの色を変更する	**線の色**ピッカーを開いて、色を選択します。

目的	作業手順
ダイナミック ガイドの角度や、ダイナミック ガイドを作成するために使用したスナップ ポイントからの距離の表示/非表示を切り替える	**[画面上のヒントを表示]** ボタン  をクリックします。
直線セグメントの延長上にダイナミック ガイドを表示する	**[セグメントに沿って延長]** ボタン  をクリックします。
ダイナミック ガイドに沿った見えない刻みにスナップする	**[目盛りの間隔にスナップ]** ボタン  をクリックして、**[目盛りの間隔]** ボックスに値を入力します。
ダイナミック ガイドの角度を選択する	角度のチェックボックスをオンまたはオフします。 角度のチェックボックスをオンにすると、ダイナミック ガイドのプレビューが**ガイド プレビュー** ウィンドウに表示されます。
ダイナミック ガイドのカスタム角度を追加する	**[カスタム角度]** ボックスに値を入力して、**[カスタム角度を追加]** ボタン  をクリックします。
ダイナミック ガイドの角度を削除する	リストからダイナミック ガイドを選択し、**[カスタム角度を削除]** ボタン をクリックします。
使用可能なすべての角度でダイナミック ガイドを表示する	**[すべて選択]** ボタン  をクリックします。
使用可能なすべての角度でダイナミック ガイドを無効にする	**[すべて選択解除]** ボタン  をクリックします。

整列ガイド

描画ページ上のオブジェクトをインタラクティブに整列するには、整列ガイドを使用します。整列ガイドは、隣接する他のオブジェクトを一時的な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。ダイナミック ガイドは技術的なイラストレーションを作成するための正確な測定値を表示します。一方、整列ガイドはテキストやグラフィック要素を素早く正確に整列するページ レイアウトに便利です。

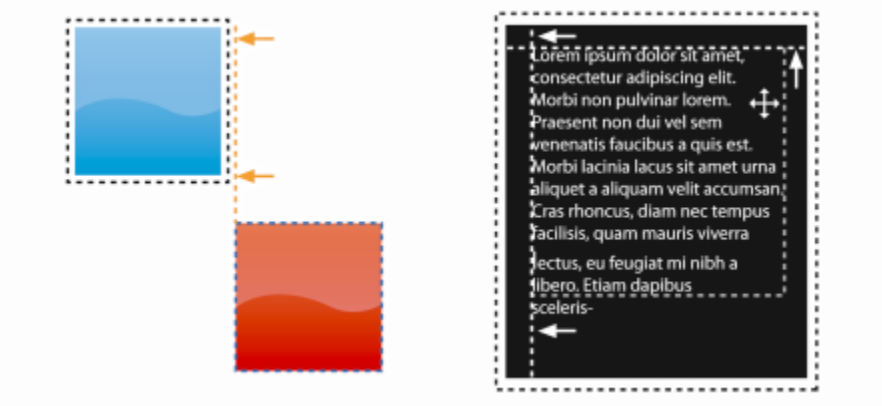
整列ガイドを使用すると、オブジェクトの中心と別のオブジェクトの中心との整列 (中心と中心)、オブジェクトのエッジと別のオブジェクトのエッジの整列 (エッジとエッジ) ができます。さらに、オブジェクトのエッジを別のオブジェクトの中心に整列 (エッジと中心) もできます。



オブジェクトの移動時に表示される整列ガイド

あるオブジェクトを、別のオブジェクトのエッジから一定距離に整列する場合、整列ガイドのマージンを設定できます。マージンを指定した後、エッジ ガイドの表示方法を選択できます。マージンに沿って、またはマージンとオブジェクトのエッジの両方に沿って表示できます。

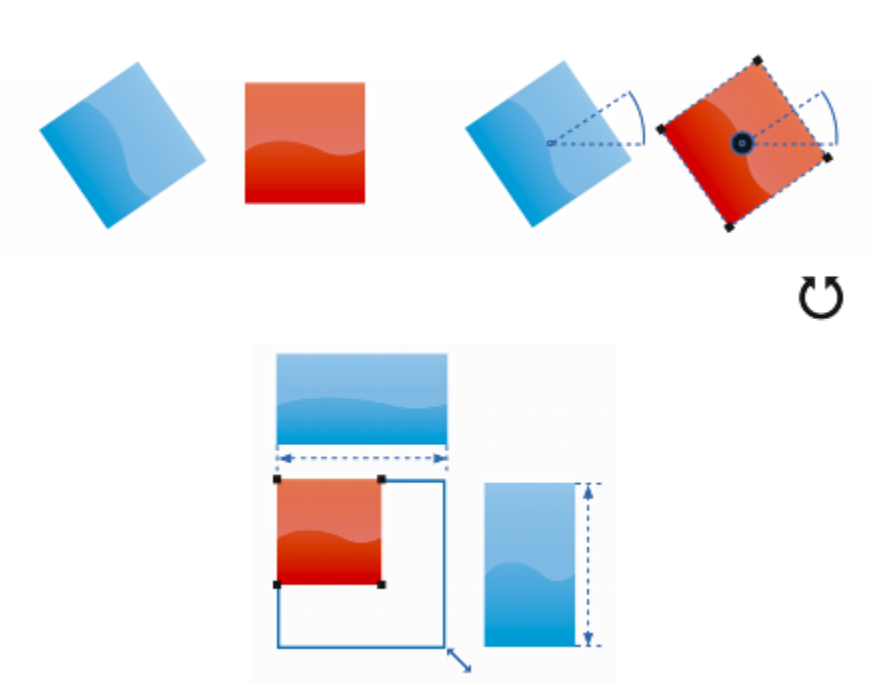
マージン整列ガイドでは、オフセット マージン、挿入マージン、またはその両方を使用できます。水平方向と垂直方向の整列ガイドのコントロールが個別に用意されているので、互いに影響を与えずに、設定を変更できます。



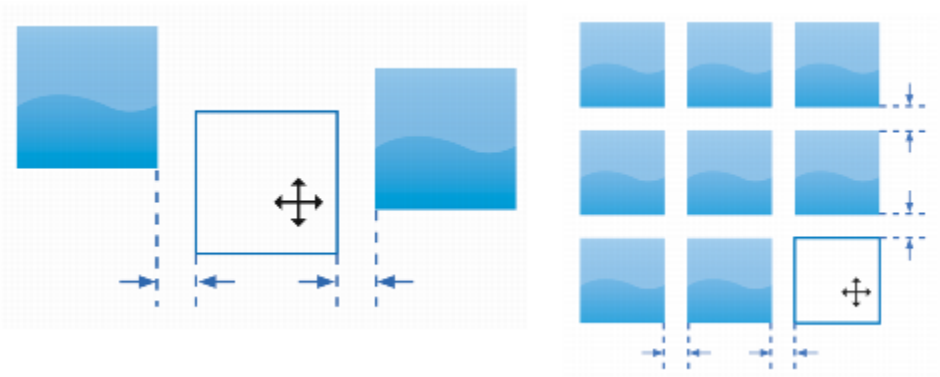
マージン整列ガイドをオフセット (左) またはインセット (右) できます。

デフォルトでは整列ガイドはオフです。整列ガイドのオン/オフの切り替え、または整列ガイドのデフォルト設定 (カラーおよび線スタイルなど) の修正は簡単に行えます。整列ガイドをグループ内の個々のオブジェクトについて表示するか、グループ全体の範囲ボックスについて表示するかを選択できます。

インテリジェント間隔機能を使用すると、オブジェクトを画面上の他のオブジェクトの間に正確に配置することができます。また、インテリジェント寸法機能を使用すると、画面上の他のオブジェクトを基準に、オブジェクトを直感的にスケーリングおよび回転させることができます。



インテリジェント寸法機能は、オブジェクトを一番近いオブジェクトと同じ角度に回転したときは上に、同じ大きさにスケーリングしたときは下にインジケータを表示します。



インテリジェント間隔機能は、オブジェクトが 2 つのオブジェクトとの等間隔の位置にあるときは左に、画面上の一番近い 2 つのオブジェクト間の距離と同じ間隔の位置にあるときは右にインジケータを表示します。

整列ガイドのオン/オフを切り替えるには

- **[表示]** ▸ **[整列ガイド]** をクリックします。

整列ガイドがオンになっているときは、**[整列ガイド]** コマンドの横にチェック マークが表示されます。

整列ガイドのオン/オフを切り替えるには、**レイアウト** ツールバーの **[整列ガイド]** ボタンをクリックします。**レイアウト** ツールバーを開くには、**[ウィンドウ]** ▸ **[ツールバー]** ▸ **[レイアウト]** をクリックします。

また、**Shift + Alt + A** キーを押して整列ガイドをオンにすることもできます。

整列ガイドの設定を変更するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[ライブ ガイド]**をクリックします。

2 **[ライブ ガイド]** ドッキング ウィンドウで **[整列ガイド]** ボタン をクリックします。

3 次のタスクのいずれかを実行します。

目的	作業手順
整列ガイドのオン/オフを切り替える	**[整列ガイド]** セクションの右上隅にあるチェックボックスをオンまたはオフにします。
整列ガイドの色を変更する	**線の色** ピッカーを開いて、色を選択します。
整列ガイドの線のスタイルを変更する	**線のスタイル** ピッカーを開いて、線のスタイルを選択します。
オブジェクトの端と別のオブジェクトの端に整列するようにガイドを設定する	**[オブジェクトの端]** ボタン をクリックします。
オブジェクトの端が別のオブジェクトの中心に整列するようにガイドを設定する	**[オブジェクトの中心]** ボタン をクリックします。
グループ内の個々のオブジェクトを整列させるガイドを設定する	**[グループ内の個々のオブジェクト]** ボタン をクリックします。
画面上で一番近いオブジェクトと同じ間隔でオブジェクトを配置する	**[インテリジェント間隔]** ボタン が有効になっていることを確認してから、インジケータの矢印が表示されるまでオブジェクトをドラッグします。
オブジェクトを 2 つのオブジェクト間に等間隔に配置する	**[インテリジェント間隔]** ボタンが有効になっていることを確認してから、インジケータの矢印が表示されるまでオブジェクトを 2 つのオブジェクトの間にドラッグします。
画面上の他のオブジェクトと同じ寸法にオブジェクトをスケーリングする	**[インテリジェント寸法]** ボタン が有効になっていることを確認してから、インジケータの矢印が表示されるまでオブジェクトをスケーリングします。
画面上の他のオブジェクトと同じ角度にオブジェクトを回転する	**[インテリジェント寸法]** ボタンが有効になっていることを確認してから、回転インジケータが表示されるまでオブジェクトを回転させます。

[レイアウト ツールバー] ボタン  をクリックすると、**[レイアウト]** ツールバーのほとんどの整列ガイド コントロールにアクセスできます。

マージン整列ガイドを追加するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[ライブ ガイド]**をクリックします。

2 **[ライブ ガイド]** ドッキング ウィンドウで **[整列ガイド]** ボタン  をクリックします。

3 次のタスクのいずれかを実行します。

目的	作業手順
マージン整列ガイドを追加する	**[マージン]** チェック ボックスをオンにします。**[マージン]** チェックボックスが表示されない場合は、**[整列ガイド]** セクションの下にある矢印ボタン  をクリックします。
マージンの線の色を変更する	**マージンの線の色**ピッカーを開いて、色を選択します。
マージンの線のスタイルを変更する	**マージンの線のスタイル** ピッカーを開いて、線のスタイルを選択します。
水平方向のマージンを設定する	**[水平方向のマージン]** ボックスで値を入力し、**[水平方向のマージン]** ボタンをクリックして、次のいずれかのオプションを選択します。 • **水平方向にオフセット**  ― オブジェクトの周囲に指定された距離のマージンを作成します。 • **水平方向にインセット**  ― オブジェクト内に指定された距離のマージンを作成します。 • **水平方向にオフセットとインセット**  ― オブジェクト内と周囲に指定された距離のマージンを作成します。
垂直方向のマージンを設定する	**[垂直方向のマージン]** ボックスで値を入力し、**[垂直方向のマージン]** ボタンをクリックして、次のいずれかのオプションを選択します。 • **垂直方向にオフセット**  ― オブジェクトの周囲に指定された距離のマージンを作成します。 • **垂直方向にインセット**  ― オブジェクト内に指定された距離のマージンを作成します。 • **垂直方向にオフセットとインセット**  ― オブジェクト内と周囲に指定された距離のマージンを作成します。
垂直方向と水平方向のマージンの比率をロックする	**[比率をロック]** ボタン  をクリックします。

目的	作業手順
マージン整列ガイドだけ表示する	**[オブジェクトのエッジ]** ボタン、**[オブジェクトの中心]** ボタン、**[インテリジェント間隔]** ボタン、および **[インテリジェント寸法]** ボタン を無効にします。
水平方向のマージンを無効にする	**[水平方向のマージン]** ボタンをクリックして、**[水平方向のマージンを無効化]** を選択します。
垂直方向のマージンを無効にする	**[垂直方向のマージン]** ボタンをクリックして、**[垂直方向のマージンを無効化]** を選択します。

オブジェクトの重ね順を変更する

同じレイヤまたはページ内で、オブジェクトを別のオブジェクトの前面や背面に動かして、オブジェクトの重ね順を変更できます。また、重なりの何番目の位置に動かすかを指定したり、重ね順を逆にしたりすることができます。



4 つのオブジェクト (左) が上から下に重ねて最終的なオブジェクト (右) が作成されています。

オブジェクトの重ね順内の位置を変更するには

1 オブジェクトを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[重ね順]** をクリックし、次のいずれかのコマンドをクリックします。

- **ページの最前面へ** - 選択したオブジェクトをページ上にある他のすべてのオブジェクトの最前面に移動します
- **ページの最背面へ** - 選択したオブジェクトをページ上にある他のすべてのオブジェクトの最背面に移動します
- **レイヤの前面へ** - 選択したオブジェクトをアクティブなレイヤ上にある他のすべてのオブジェクトの最前面に移動します
- **レイヤの背面へ** - 選択したオブジェクトをアクティブなレイヤ上にある他のすべてのオブジェクトの最背面に移動します
- **1 つ前面** - 選択したオブジェクトを 1 つ前面に移動します。選択したオブジェクトが、アクティブなレイヤ上にあるその他のオブジェクトすべてよりも前面にある場合は、上のレイヤに移動します。
- **1 つ背面** - 選択したオブジェクトを 1 つ背面に移動します。選択したオブジェクトが、選択したレイヤ上にあるその他のオブジェクトすべてよりも背面にある場合は、下のレイヤに移動します。
- **前面** - 選択したオブジェクトを描画ウィンドウでクリックしたオブジェクトの前面に移動します。
- **背面** - 選択したオブジェクトを描画ウィンドウでクリックしたオブジェクトの背面に移動します。

オブジェクトをロックされている (編集できない) レイヤに移動することはできません。 その代わり、最も近い編集可能なレイヤにオブジェクトが移動されます。たとえば、一番上のレイヤがロックされている場合に**[ページの最前面へ]**コマンドを適用

すると、オブジェクトは編集可能な一番上のレイヤに移動します。ロックされているレイヤ上のオブジェクトはすべて、そのオブジェクトの前面に残ります。

デフォルトでは、マスター ページのすべてのオブジェクトは、その他のページのオブジェクトの一番上に表示されます。マスター ページ レイヤのコンテンツの並べ替えについて詳しくは、336 ページの 「レイヤを移動するには」。を参照してください。

選択したオブジェクトが既に特定の重ね順で配置されている場合、その**[重ね順]**コマンドは使用できません。たとえば、対象となるオブジェクトがページ上のその他のオブジェクトすべてよりも前面にある場合、**[ページの最前面へ]**コマンドは使用できません。

複数のオブジェクトの重ね順を逆にするには

1 オブジェクトを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[重ね順]** ▸ **[順序の逆転]** をクリックします。

オブジェクトをサイズ変更/スケールする

CorelDRAW では、オブジェクトをサイズ変更したり、スケールしたりすることができます。いずれの場合も、オブジェクトの縦横比を維持したままオブジェクトの寸法を変更します。オブジェクトの寸法を変えるには、正確な値を指定するか、オブジェクトをインタラクティブに操作します。オブジェクトをスケールする場合、指定したパーセンテージでオブジェクトの寸法を変更できます。

オブジェクトのサイズを変更するには

目的	作業手順
オブジェクトのサイズを変更する	コーナーの選択ハンドルのいずれかをドラッグします。
正確なサイズを設定する	プロパティ バーの **[オブジェクトのサイズ]** ボックスに値を入力します。
オブジェクトの中心を固定してサイズ変更する	**Shift** キーを押しながら、コーナーの選択ハンドルのいずれかをドラッグします。
オブジェクトの元のサイズの倍数にサイズ変更する	**Ctrl** キーを押しながら、コーナーの選択ハンドルのいずれかをドラッグします。
選択したオブジェクトを一度に伸縮する/サイズ変更する	**Alt** キーを押しながら、コーナーの選択ハンドルのいずれかをドラッグします。



プロパティ バーの **[オブジェクトのサイズ]** ボックスに値を入力してオブジェクトのサイズを変更した場合、オブジェクトのアンカー ポイント (「オブジェクトの原点」とも呼ばれる) は固定されます。オブジェクトの原点を変更するには、プロパティ バーの **[オブジェクトの原点]** ボタン  のポイントをクリックします。



［ウィンドウ］ ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **［変形］** をクリックし、**［サイズ］** ボタンをクリックして **［変形］** ドッキング ウィンドウ に値を入力して、オブジェクトのサイズ変更を行うこともできます。

オブジェクトのスケールを設定するには

1 オブジェクトを選択します。

2 ツールボックスの**自由変形**ツール をクリックします。

3 プロパティ バーの **[自由スケール]** ボタン をクリックします。

オブジェクトの原点を変更するには、プロパティ バーの **[オブジェクトの原点]** ボタン のポイントをクリックします。

4 プロパティ バーの **[スケール率]** ボックスに、オブジェクトを拡大/縮小するパーセント値を入力します。

可能な操作

x 座標と y 座標ではなく、オブジェクトの位置を基準にしてスケールを適用する	プロパティ バーの **[オブジェクトに合わせる]** ボタン をクリックします。
[変形] ドッキング ウィンドウを使用してオブジェクトを拡大/縮小する	**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[変形]をクリックします。［スケールとミラー化］** ボタンをクリックし、**［X］** と **［Y］** ボックスに値を入力して **［適用］** をクリックします。
元のオブジェクトを変更せず、コピーに変更を適用する	プロパティ バーの **[複製に適用]** ボタンをクリックするか、**[変形]** ドッキング ウィンドウの **[コピー数]** ボックスに値を入力します。



オブジェクトの原点は「アンカー ポイント」や「参照点」とも呼ばれ、オブジェクトの中心に指定することも、オブジェクトのいずれかの選択ハンドルに指定することもできます。プロパティ バーの **[スケール率]** ボックスに値を入力してオブジェクトを拡大/縮小した場合、オブジェクトの原点は固定されます。

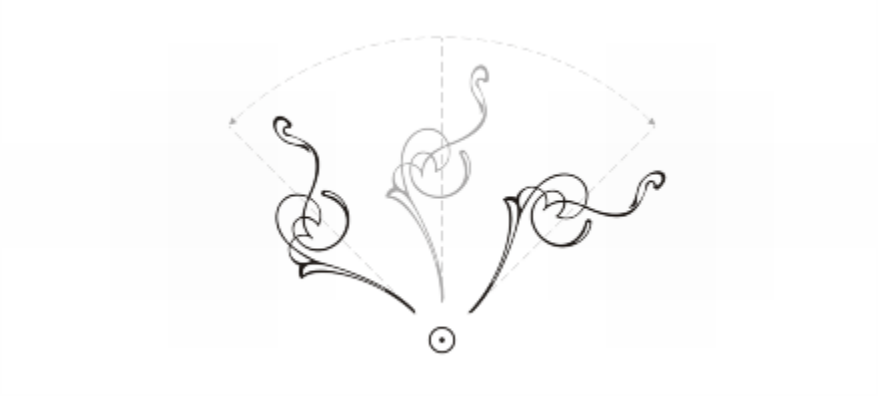


コーナーの選択ハンドルをドラッグして、オブジェクトをスケールすることもできます。

また、**変形**ツールバーを使用して、オブジェクトを拡大/縮小することもできます。ツールバーを開くには、**[ウィンドウ]** ▸ **[ツールバー]** ▸ **[変形]** をクリックします。

オブジェクトを回転/ミラー化する

CorelDRAW では、オブジェクトのイメージを回転したり、ミラーしたりすることができます。水平座標および垂直座標を指定して、オブジェクトを回転できます。回転の中心を特定の座標に移動したり、オブジェクトの現在位置を基準にした位置に移動したりすることができます。



1 つの点を中心にオブジェクトを回転します。

オブジェクトをミラー化すると、オブジェクトが左右または上下に反転します。デフォルトでは、ミラーのアンカー ポイントはオブジェクトの中心に設定されています。



オブジェクトを上から下にミラー化します。

オブジェクトを回転するには

1 オブジェクトを選択します。

2 ツールボックスの**自由変形**ツール をクリックします。

3 プロパティ バーの **[自由回転]** ボタン をクリックします。

4 プロパティ バーの**[回転の角度]**ボックスに値を入力します。

5 **Enter**キーを押します。

可能な操作

x 座標と y 座標ではなく、オブジェクトの位置を基準にして回転を適用する	プロパティ バーの **[オブジェクトに合わせる]** ボタン をクリックします。
回転ハンドルを使って、オブジェクトを回転させる	**選択**ツールを使用し、オブジェクトを 2 回クリックして回転ハンドルを表示します。回転ハンドルを時計回りまたは反時計回りにドラッグします。

可能な操作

[変形] ドッキング ウィンドウを使用してオブジェクトを回転する	**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[変形]**をクリックします。 **［回転］** ボタンをクリックします。



オブジェクトをクリックして回転ハンドルを表示し、相対中心点ハンドル (中心に点がある円) を新しい位置にドラッグして、オブジェクトの相対中心点の表示や設定もできます。

オブジェクトの相対中心点を元の位置に設定するには、**[変形]** ドッキング ウィンドウの **[相対中心点]** チェック ボックスをオンにして、チェック ボックスの下の領域にある [中央揃え] オプションをクリックします。

また、**変形**ツールバーを使用して、オブジェクトを回転することもできます。ツールバーを開くには、**[ウィンドウ]** ▸ **[ツールバー]** ▸ **[変形]** をクリックします。

座標値を中心にオブジェクトを回転するには

1 オブジェクトを選択します。
2 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[変形]**をクリックします。
3 **［回転］** ボタン をクリックします。
4 **[相対中心点]**チェック ボックスをオフにします。
5 **[回転の角度]**ボックスに値を入力します。
6 次のいずれかの**[中央揃え]**ボックスに値を入力します。
   - **X** - オブジェクトの回転の中心位置を水平ルーラーで指定します。
   - **Y** - オブジェクトの回転の中心位置を垂直ルーラーで指定します。
7 **[適用]** をクリックします。

オブジェクトをミラー化するには

1 オブジェクトを選択します。
2 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[変形]をクリックします。**
3 **[スケールとミラー化]** ボタンをクリックします。
4 **[変形]** ドッキング ウィンドウで、次のいずれかのボタンをクリックします。
   - **水平方向にミラー化** - オブジェクトを左右に反転します。
   - **垂直方向にミラー化** - オブジェクトを上下に反転します。

   オブジェクトを特定のアンカー ポイントを基準にミラー化する場合は、そのアンカー ポイントに対応するチェック ボックスをオンにします。
5 **[適用]** をクリックします。



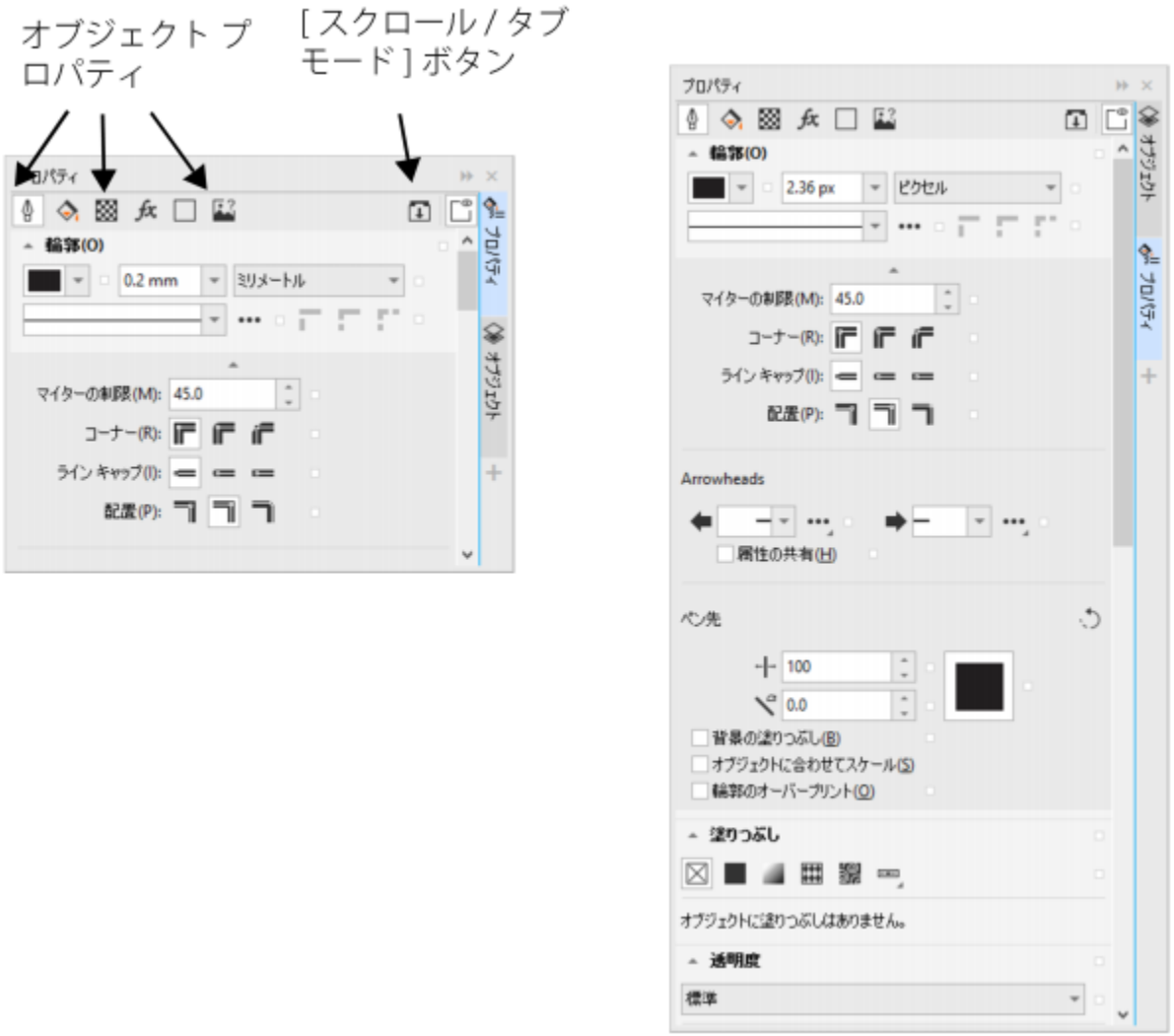
Ctrl キーを押しながら、選択ハンドルをオブジェクトの反対側にドラッグして、選択したオブジェクトをミラー化することもできます。

プロパティ バーの **[水平方向にミラー化]** または **[垂直方向にミラー化]** のボタンをクリックしても、選択したオブジェクトをミラー化できます。

［プロパティ］ドッキング ウィンドウでオブジェクトを修正する

[プロパティ] ドッキング ウィンドウには、オブジェクト固有のフォーマット オプションが表示されます。これにより、1 つの場所からオブジェクト設定の修正ができます。たとえば、長方形を作成する場合は、**[プロパティ]** ドッキング ウィンドウに、輪郭、塗りつぶし、透明度、および角のフォーマット 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、ドッキング ウィンドウには、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。

[プロパティ] ドッキング ウィンドウの上部にあるコントロールを使用して、修正するプロパティに素早く移動できます。また、2 つの表示モード、スクロールとタブが使用できます。スクロール モードは、関連するすべてのオブジェクトのプロパティを表示します。目的のオプションにスクロールできます。タブ モードは、一度に 1 つのオブジェクト プロパティのグループのみを表示します。他のオプションは表示されません。たとえば、塗りつぶしオプションのみ表示して、次に、**[輪郭]** ボタンをクリックして輪郭オプションのみを表示することができます。



この例では、[プロパティ] ドッキング ウィンドウに、選択した長方形の編集可能なプロパティが、タブ モード (左) およびスクロール モード (右) で表示されています。

オブジェクトに、輪郭、塗りつぶし、または他のスタイルが適用されている場合、**[プロパティ]** ドッキング ウィンドウのプロパティの横にスタイル インジケータが表示されます。画面のスペースを節約するためにスタイル インジケータを非表示にすることができます。

[プロパティ]ドッキング ウィンドウを使用するには

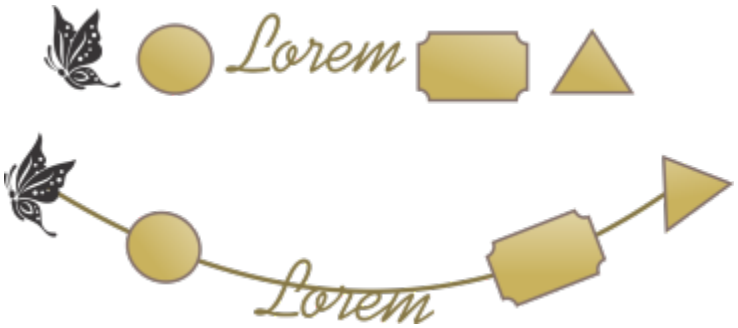
1 オブジェクトを選択します。
［プロパティ］ ドッキング ウィンドウ が開いていない場合は、**［ウィンドウ］ ▸ [ドッキング ウィンドウ] ▸ ［プロパティ］** をクリックします。
2 次のタスクのいずれかを実行します。

目的	作業手順
修正するオブジェクトのプロパティを表示します。	ドッキング ウィンドウの上部にある対応するボタンをクリックします。
スクロール モードとタブ モードを切り替える	**[スクロール/タブ モード]** ボタンをクリックします。
スタイル インジケータの表示/非表示を切り替える	**[スタイル インジケータ]** ボタンをクリックします。

パスをオブジェクトに結合する

オブジェクトのパス結合 機能を使用すると、どのような種類と数のオブジェクトでも選択したパスに結合できます。スマートな分散設定と回転設定により、パス上でのオブジェクトの配置をカスタマイズできます。

オブジェクト間のギャップを等しくすることによりパスに沿ってオブジェクトを分散できるほか、回転の中心やオブジェクトの原点などの参照点の間隔を同じにすることによりオブジェクトを分散できます。オブジェクトを回転させてパスに沿わせることができます。さらに、さまざまな回転スタイルやスピン角度などの他のオプションを使用して、独自の効果を作成できます。



パスにオブジェクトを結合する

パスにオブジェクトを結合するには

1 **選択**ツールを使用して、パスに結合するオブジェクトを選択します。
2 **Shift** キーを押したまま、パスをクリックします。
パスを選択しなかった場合、手順 1 で選択した最後のオブジェクトがパスとして使用されます。
3 **[オブジェクト] ▸ [オブジェクトのパス結合]** をクリックします。
4 **[オブジェクトのパス結合]** ドッキング ウィンドウで、必要な設定を選択します。
5 **[適用]** をクリックします。

パスとして使用できるオブジェクトは、曲線、長方形、楕円、多角形、アート テキスト、オブジェクトのグループなどがあります。パスとして使用できないオブジェクトがグループに含まれている場合は、無効なオブジェクトとして除外されます。選択したオブジェクトが、グループの残りのオブジェクトのパスに結合されます。

オブジェクトとパスの重ね順は、作成順で決まります。最初にパスを描くと、そのパスはオブジェクトの背後に表示されます。最後にパスを描くと、そのパスはオブジェクトの手前に表示されます。

ドロップ シャドウ、アート メディア グループ、ブレンドなどのリンクされたグループをパスに結合すると、予期しない結果になる場合があります。

B スプラインとコネクタ ラインをパスとして使用するには、まず曲線に変換する必要があります。

[オブジェクトのパス結合] ドッキング ウィンドウには、**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** メニューからでもアクセスできます。また、任意のドッキング ウィンドウの **[素早くカスタマイズ]** ボタン ＋ をクリックして、**[オブジェクトのパス結合]** チェック ボックスをオンにすることでもアクセスできます。

ブレンドをパスに結合する場合は、別の方法をお勧めします。**ブレンド** ツールをクリックし、プロパティ バーの **[パスのプロパティ]** ボタンをクリックして、**[新規パス]** を選択した後、パスをクリックします。

オブジェクトのパス結合設定を選択するには

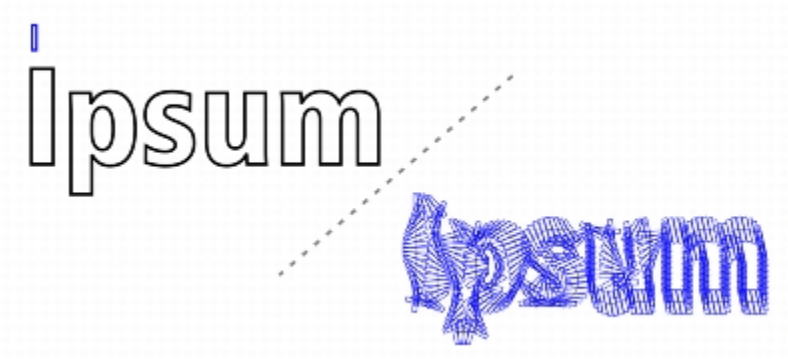
[オブジェクトのパス結合] ドッキング ウィンドウ (**[オブジェクト]** ▸ **[オブジェクトのパス結合]**) のコントロールを使用して、オブジェクトのパス上の配置方法をカスタマイズして、独自の効果を作成してください。

オブジェクト

オリジナルを維持: このチェック ボックスをオンにすると、オブジェクトのコピーをパスに結合して、元のオブジェクトは元の位置に保つことができます。

複製: [オブジェクトのパス結合] 機能では、選択したオブジェクトのコピーをさらに自動的に作成して、パス上に配置することができます。パスに結合する追加コピーの数は **[複製]** ボックスで指定します。

すべてのオブジェクトをグループ化: オブジェクトをパスに配置した後にグループ化する場合は、このチェック ボックスをオンにします。パスを簡単に移動したり、削除したりできるように、パスはグループには含まれません。



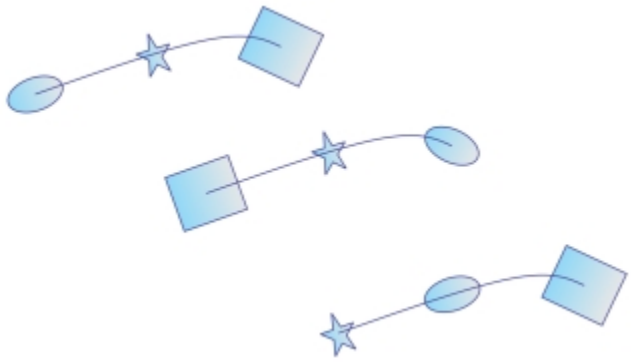
この効果は、1 個の長方形と 350 個の長方形のコピーをテキスト オブジェクトのパスに結合して作成されています。

パス

連続として処理: このオプションには、オブジェクトを閉じたパス、または開いたサブパスからなるパスに結合したいときに効果があります。

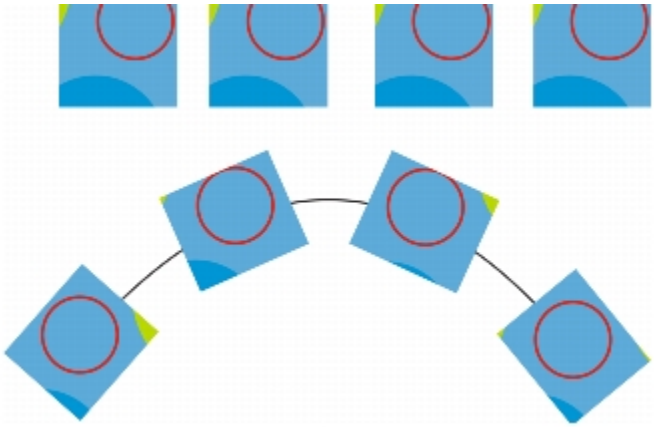
オブジェクトの配置

重ね順: このリスト ボックスを使用すると、選択したオブジェクトがパス上に表示される順序を選択できます。オブジェクトは、選択した順序、またはその逆の順序で配置できます。また、サイズ、幅、または高さに基づいて配置することもできます。



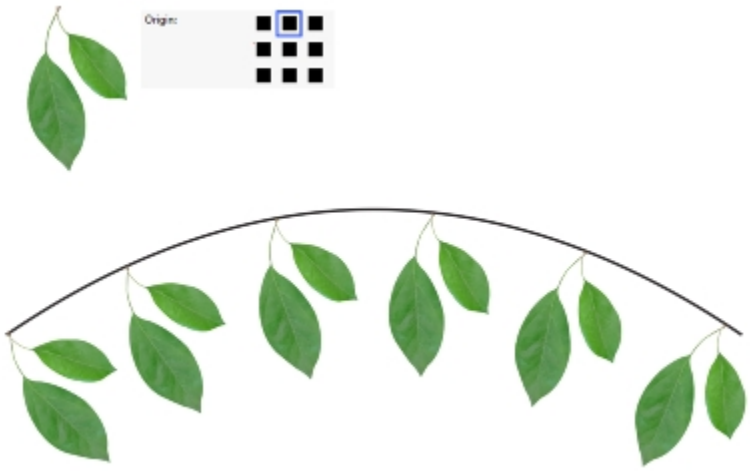
左から右への順序オプション: 選択: 選択順、選択: 逆の順序、および面積: 小から大。

分散: このリスト ボックスを使用すると、分散方法を選択できます。オブジェクトを、オブジェクト間に同じスペースを挿入することにより分散させることができます (均一オブジェクト間隔)。選択した参照ポイントの間隔を均一にしてオブジェクトを分散させることもできます。



均一オブジェクト間隔法では、パス上のオブジェクトの間隔が等しくなります。

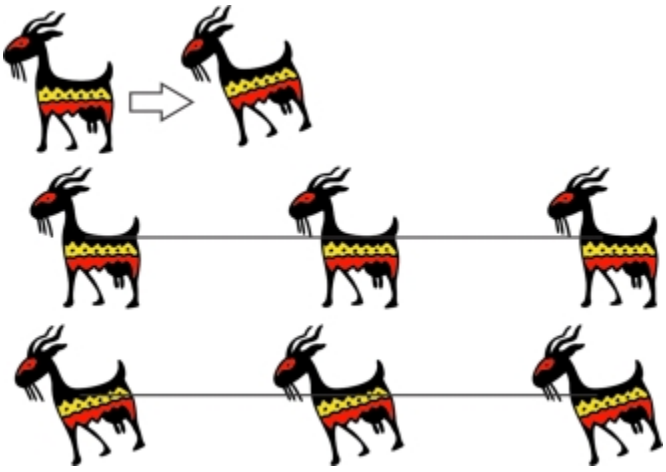
参照ポイント: オブジェクトは、その参照ポイントによりパスに固定 (結合) されます。**[参照]** リスト ボックスを使用すると、各オブジェクトの回転の中心またはオブジェクトの原点を参照ポイントとして選択できます。オブジェクトの原点は「アンカー ポイント」とも呼ばれ、オブジェクトの中心に指定することも、オブジェクトの境界ボックスの他の 8 つのポイントのいずれかに指定することもできます。原点を変更するには、**[原点]** コントロールの他のポイントをクリックするだけです。



オブジェクト原点間隔法。オブジェクトの原点が、枝から葉がぶら下がる効果を作り出すように変更されています。

回転オプション

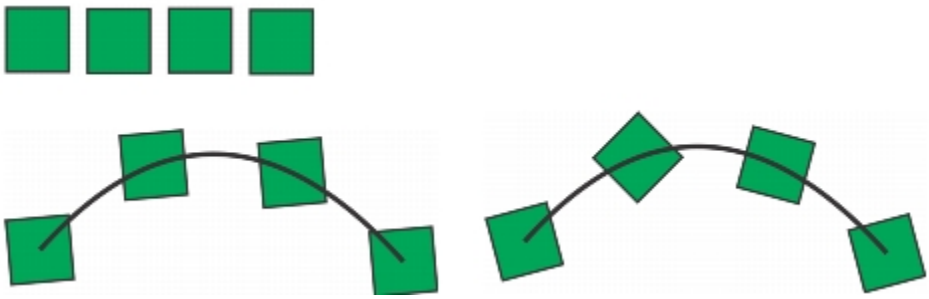
初期回転を無視: このコントロールを使用すると、オブジェクトがパス上に配置される前に適用された回転がすべて消去されます。



上: 元のクリップパートが回転されています。中央: 適用された回転を無視して、直線のパスに結合されています。下: 回転をそのままにして、クリップパートがパスに結合されています。

次のコントロールにより、パスに沿ったオブジェクトの回転を高度にすることができます。

スタイル: 複数の回転スタイルの中から選択して、さまざまな回転効果を作成できます。**[均一]** スタイルを使用すると、**[開始角]** ボックスで値を指定することにより、パスに沿う各オブジェクトに同じ回転を追加できます。**[プログレッシブ]** スタイルでは、**[開始角]** ボックスおよび **[スピン角]** ボックスと連動することにより、追加される角度がパスに沿って変化します。回転角がランダムに変化することにより有機的な回転効果を作りたい場合は、**[ジッタ]** または **[プログレッシブ ジッタ]** を選択します。ランダムな回転の範囲を指定できます。

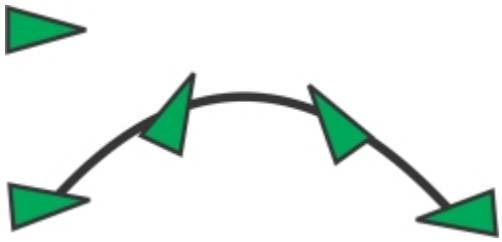


左: 均一スタイルを使用して、パス上の各オブジェクトに同じ回転角が追加されています。右: プログレッシブ スタイルを使用して、各オブジェクトに追加される回転角が変化しています。

方向: デフォルトでは、追加の回転は反時計方向に適用されます。この方向を変更するには、**[時計方向]** チェック ボックスをオンにします。

開始角: 角オブジェクトに回転角が追加されます。

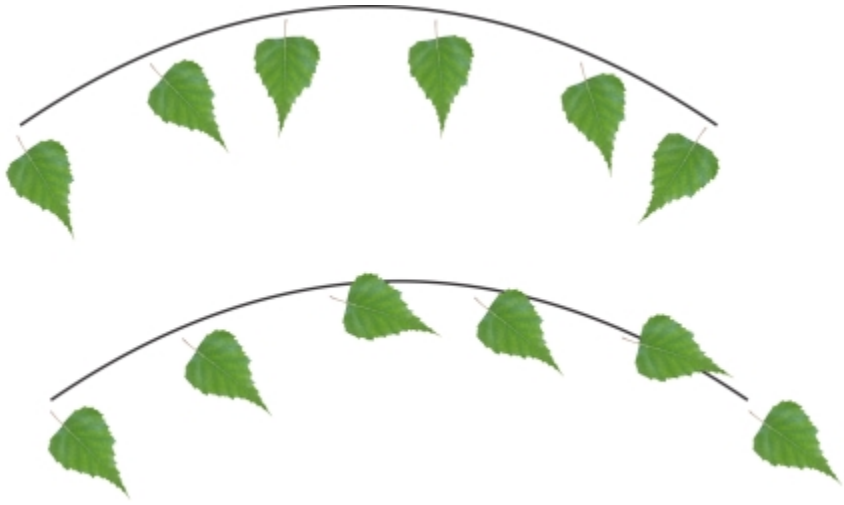
スピン角: このコントロールは、**[プログレッシブ]** スタイルおよび **[プログレッシブ ジッタ]** スタイルと連動しています。0º から指定値までの範囲の回転角を各オブジェクトに追加することができます。あるオブジェクトと 3 つの複製をパスに結合させるため、180º のスピン角を指定したとします。このスピン角では、1 番目のオブジェクトの追加回転は 0º、2 番目のオブジェクトは 60º、3 番目のオブジェクトは 120º、最後のオブジェクトは 180º となります。



開始角が 5º、スピン角が 180º のプログレッシブ回転スタイル

回転数: パス上のオブジェクトに累進的に回転を追加する別の方法。1 回転は 360º です。

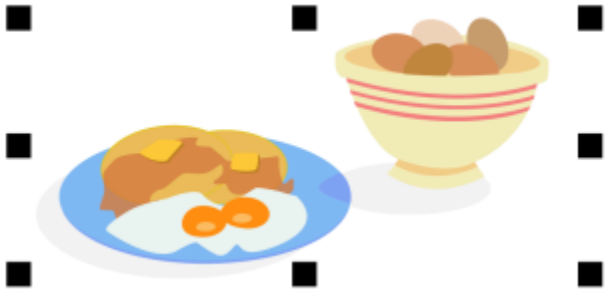
範囲: このコントロールは、**[ジッタ]** スタイルと **[プログレッシブ ジッタ]** スタイルが選択されている場合に使用可能になります。ジッタの作成に使用するランダムな回転の値の範囲を指定します。たとえば、値が15º の場合、回転角の範囲は 15º ～ -15º です。



範囲が 30º の場合のジッタ スタイル (上) とプログレッシブ ジッタスタイル (下)

オブジェクトをグループ化する

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が、その個々の属性は保持されます。グループ化を行うと、グループ内のすべてのオブジェクトに、一度に同じフォーマット、プロパティ、およびその他の変更を適用できます。さらにグループ化は、オブジェクト同士の相対的な位置に間違って変更が加えられることを防ぐのに役立ちます。既存のグループとグループ化することで、ネストしたグループを作成することもできます。



オブジェクトをグループ化しても、個々のオブジェクトは元の属性を維持

オブジェクトをグループに追加したり、グループを解除したり、グループに含まれるオブジェクトをメンバーから削除することができます。また、グループ内の 1 つのオブジェクトをグループ解除せずに編集することもできます。グループ内の複数のオブジェクトを同時に編集する場合は、それらのオブジェクトをグループ解除しておく必要があります。グループに他のグループがネストされている場合は、ネストされているグループ内のすべてのオブジェクトを同時にグループ解除できます。

オブジェクトをグループ化するには

1 オブジェクトを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[グループ化]** ▸ **[グループ化]** をクリックします。

ステータス バーにオブジェクトのグループが選択されていることが示されます。

異なるレイヤからオブジェクトを選択して、これをグループ化できます。 ただし、オブジェクトはグループ化されると、同じレイヤ上に重ねられます。

ネスト グループを作成するには、複数のオブジェクト グループを選択し、**[オブジェクト]** ▸ **[グループ化]** ▸ **[グループ化]** をクリックします。

また、**[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウのオブジェクトを別のオブジェクトにドラッグして、オブジェクトをグループ化することもできます。**[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[オブジェクト]**をクリックします。

プロパティ バーの **[オブジェクトのグループ化]** ボタンをクリックして、オブジェクトをグループ化することもできます。

既存のグループにオブジェクトを追加するには

- **[オブジェクト]**ドッキング ウィンドウで、オブジェクトをグループにドラッグします。

  [オブジェクト] ドッキング ウィンドウが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[オブジェクト]**をクリックします。

既存のグループからオブジェクトを削除するには

- **[オブジェクト]**ドッキング ウィンドウで、オブジェクトをグループの外にドラッグします。

  [オブジェクト] ドッキング ウィンドウが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[オブジェクト]**をクリックします。



グループからオブジェクトを削除するには、オブジェクト リストでオブジェクトを選択し、**[編集]** ▸ **[削除]** をクリックします。

グループ内にオブジェクトを編集するには

1. **選択**ツール  をクリックします。
2. **Ctrl** キーを押しながらグループ内のオブジェクトをクリックして選択します。
3. オブジェクトを編集します。



[オブジェクト] ドッキング ウィンドウでオブジェクトをクリックして、グループ内の 1 つのオブジェクトを選択することもできます。**[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[オブジェクト]**をクリックします。

オブジェクトのグループを解除するには

1. 1 つまたは複数のグループを選択します。
2. **[オブジェクト]** ▸ **[グループ化]** をクリックし、次のいずれかのコマンドをクリックします。
   - **グループ解除** - グループを個別のオブジェクトに、またはネスト グループを複数のグループにグループ解除します。
   - **すべてグループ解除** - ネストされているグループ内のオブジェクトも含めて、1 つ以上のグループを個別のオブジェクトにグループ解除します。



[すべてグループ解除] を選択しても、ネスト グループがすべてグループ解除されます。入れ子グループを維持するには、**[グループ解除]** を選択します。

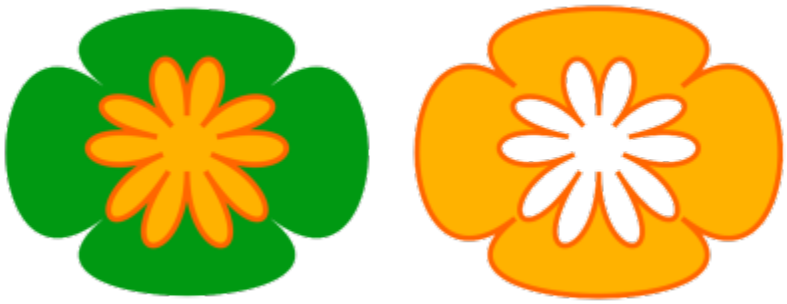


プロパティ バーの **[グループ解除]** ボタン  をクリックして、オブジェクトをグループ解除することもできます。

[すべてグループ解除] ボタン  をクリックして、グループ内にネストされているすべてのグループを解除することもできます。

オブジェクトを結合する

複数のオブジェクトを結合すると、同じ塗りつぶしと輪郭の属性を持つ、単一のオブジェクトが作成されます。長方形、楕円形、多角形、星型、らせん、グラフ、またはテキストを結合できます。 これらを単一の曲線オブジェクトに変換できます。複数のオブジェクトを結合して作成したオブジェクトの属性を変更する必要がある場合は、結合したオブジェクトを分割できます。結合したオブジェクトのサブパスを抽出して、2 つの個別のオブジェクトを作成できます。複数のオブジェクトをウェルドして、1 つのオブジェクトを作成することもできます。オブジェクトのウェルドについて詳しくは、230 ページの 「オブジェクトをウェルドする/交差させる」。を参照してください。



2 つのオブジェクト (左) が結合して作成された 1 つのオブジェクト (右)。最後に選択した塗りつぶしと輪郭の属性が適用されます。

オブジェクトを結合するには

1 結合するオブジェクトを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[結合]** をクリックします。

テキスト オブジェクトを結合すると、1つのテキスト オブジェクトになります。

プロパティ バーの **[結合]** ボタン をクリックして、選択したオブジェクトを結合することもできます。

結合オブジェクトの開いた線を閉じるには、**[オブジェクト]** ▸ **[曲線の結合]** をクリックし、**[曲線の結合]** ドッキング ウィンドウで設定を選択します。

結合したオブジェクトを分割するには

1 結合したオブジェクトを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[曲線の分割]** をクリックします。

アート テキストを含む結合オブジェクトを分割すると、テキストはまず行ごとに分割され、さらに文字ごとに分割されます。段落テキストは段落ごとに分割されます。

結合したオブジェクトからサブパスを抽出するには

1 **整形**ツール をクリックし、結合オブジェクトのセグメント、ノード、またはノードのグループを選択します。

2 プロパティ バーの **[サブパスの書き出し]** ボタン をクリックします。

サブパスを抽出すると、結合したオブジェクトから、パスの塗りつぶしと輪郭のプロパティが削除されます。

オブジェクトをロックする

オブジェクトをロックすると、オブジェクトに対して移動、サイズ変更、変形、塗りつぶしなどの変更を誤って行うことを防ぐことができます。1 つのオブジェクト、複数のオブジェクト、またはグループ化したオブジェクトをロックできます。ロックしたオブジェクトを変更するには、まずオブジェクトをロック解除する必要があります。一度に 1 つのオブジェクトをロック解除することも、ロックされているすべてのオブジェクトを一度にロック解除することもできます。

オブジェクトをロックするには

- オブジェクトを選択し、**[オブジェクト]** ▸ **[ロック]** ▸ **[ロック]** をクリックします。



ブレンド、高等線、またはオブジェクト内のテキストなどのリンクオブジェクトをロックすることはできません。また、グループやリンクオブジェクト内のオブジェクトをロックすることもできません。



オブジェクトを右クリックし、**[ロック]**をクリックしてオブジェクトをロックすることもできます。

[オブジェクト] ドッキング ウィンドウでオブジェクト名の横に表示されるロック アイコンをクリックしてオブジェクトをロックすることもできます。

オブジェクトをロック解除するには

1 ロックされたオブジェクトまたはオブジェクトのグループを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[ロック]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
   - **ロック解除**
   - **すべてロック解除**



オブジェクトを右クリックし、**[ロック解除]**をクリックしてオブジェクトのロックを解除することもできます。

[オブジェクト] ドッキング ウィンドウの 2 列目でドラッグして、複数のロック済みオブジェクトのロックを解除することもできます。

オブジェクトを検索/置換する

オブジェクトを検索して、オブジェクトの置換や編集を素早く行うことができます。

指定した検索条件を使い、描画内でオブジェクトを検索して選択することができます。検索条件には、オブジェクトの種類、関連するプロパティ、塗りつぶしと輪郭のプロパティ、オブジェクトに適用されたベクトル効果、オブジェクトまたはスタイルの名前などを指定できます。たとえば、角が丸く、塗りつぶされていない長方形をすべて検索して選択できます。また、選択したオブジェクトと同じプロパティを持つオブジェクトを検索することもできます。検索条件は、検索の途中で変更できます。検索条件を保存して、後で使用することもできます。

指定したプロパティを含むオブジェクトを検索し、そのプロパティを他のプロパティに置換できます。たとえば、オブジェクトの特定のカラーの塗りつぶしを別のカラーの塗りつぶしに置換できます。また、カラー モデル、カラー パレット、輪郭のプロパティ、テキスト属性 (フォント、フォント サイズなど) を置換することもできます。

特定の語句を検索し、別の語句に置換することもできます。詳しくは、505 ページの 「テキストを検索/編集/変換する」。を参照してください。

オブジェクトを検索して選択するには

1 **[編集]** ▸ **[検索/置換]** をクリックします。

2 **[検索/置換]** ドッキング ウィンドウで、ドッキング ウィンドウの最上部にあるリスト ボックスから **[オブジェクトの検索]** を選びます。

3 **[プロパティ]** オプションをオンにします。

4 **[クエリーの追加]** をクリックし、表示されたダイアログ ボックスで次のいずれかを行います。

- **［オブジェクトの種類］** の隣にある矢印をクリックし、検索に含めるオブジェクトの種類に対応するチェック ボックスをオンにします。オブジェクトのプロパティを指定して検索結果を絞り込むことができます。検索にすべてのオブジェクトを含めるには、**［オブジェクトの種類］** チェックボックスをオンにします。
- **［塗りつぶし］** の隣にある矢印をクリックし、検索に含める塗りつぶしの種類に対応するチェック ボックスをオンにします。塗りつぶしのプロパティを指定して検索結果を絞り込むことができます。検索に塗りつぶしの種類を含めるには、**［塗りつぶし］** チェックボックスをオンにします。塗りつぶしの種類およびそのプロパティについて詳しくは、381 ページの 「塗りつぶし 」を参照してください。
- **［輪郭］** の隣にある矢印をクリックし、検索に含める輪郭の種類に対応するチェック ボックスをオンにします。輪郭のプロパティを指定して検索結果を絞り込むことができます。検索に輪郭の種類すべてを含めるには、**［輪郭］** チェックボックスをオンにします。輪郭およびそのプロパティについて詳しくは、140 ページの 「線および輪郭のフォーマットを設定する 」を参照してください。
- **[特殊効果]** の隣にある矢印をクリックし、検索に含める特殊効果に対応するチェック ボックスをオンにします。特殊効果のプロパティを指定して検索結果を絞り込むことができます。検索に特殊効果が適用されたオブジェクトすべてを含めるには、**［特殊効果］** チェックボックスをオンにします。特殊効果およびそのプロパティについて詳しくは、451 ページの 「3D 効果を追加する 」を参照してください。

5 **[OK]** をクリックします。

6 **[編集]** ▸ **[検索/置換]** をクリックします。

7 **[検索/置換]** ドッキング ウィンドウ で次のいずれかをクリックします。

- **[次を検索]** または **[前を検索]** は、検索条件を満たすオブジェクトをスクロールします。
- **[すべて検索]** は、検索条件を満たすオブジェクトすべてを選択します。
- **[クエリを編集]** は、検索条件を変更します。

可能な操作

名前でオブジェクトを検索する	**[検索/置換]** ドッキング ウィンドウで **[名前またはスタイル]** タブをクリックして **[オブジェクト名]** チェック ボックスをオンにし、オブジェクト名を入力します。
スタイルでオブジェクトを検索する	**[検索/置換]** ドッキング ウィンドウで **[名前またはスタイル]** オプションをオンにして **[スタイル]** チェック ボックスをオンにし、**[名前]** オプションをオンにしてスタイル名を選択するか、**[種類]** オプションをオンにしてスタイルの種類を選択します。
オブジェクト検索条件を保存する	**[保存]**  ボタンをクリックして **[名前を付けて保存]** ボックスに名前を入力し、ファイルを保存する「**Where**」フォルダを見つけて **[保存]** をクリックします。検索条件は FIN ファイルに保存されます。

可能な操作

オブジェクト検索条件を再び使用する	**[ロード]** ボタンをクリックし、FIN ファイルが保存されているフォルダを参照して **[開く]** をクリックします。

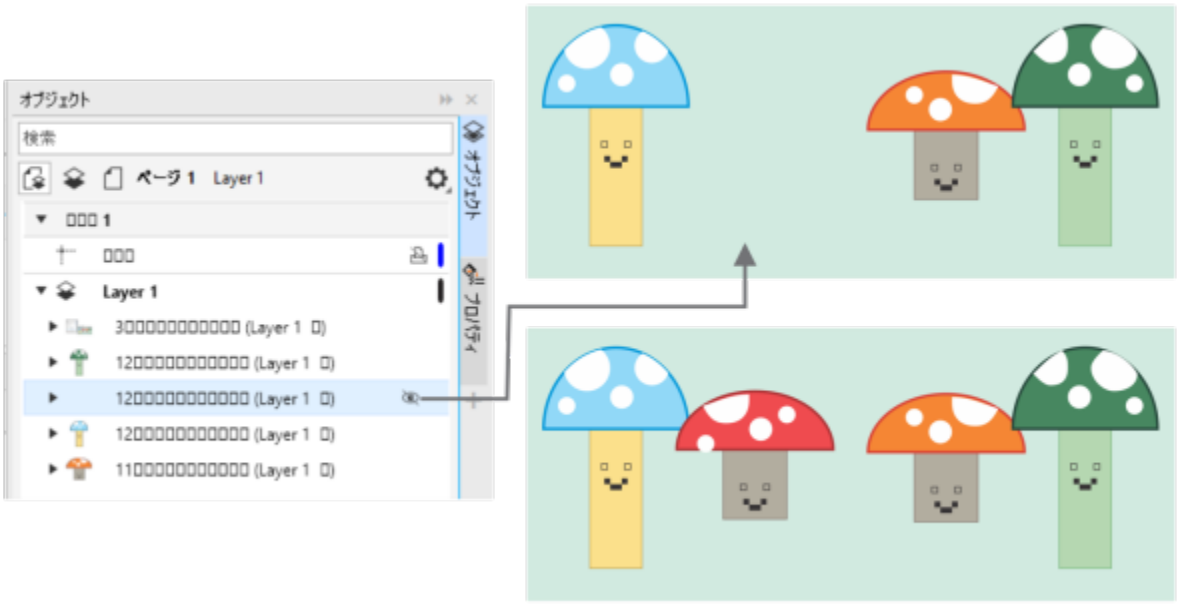
Ctrl + F キーを押してオブジェクトの検索を開始することもできます。

同様のプロパティを持つオブジェクトを検索するには

1 オブジェクトを選択します。
2 **[編集]** ▸ **[検索/置換]** をクリックします。
3 **[検索/置換]** ドッキング ウィンドウ で **[選択範囲から]** をクリックします。
[検索オプション] 領域には、選択したオブジェクトのあらゆるプロパティが表示されます。
4 次のいずれかをクリックします。
- **[次を検索]** または **[前を検索]** は、検索条件を満たすオブジェクトをスクロールします。
- **[すべて検索]** は、検索条件を満たすオブジェクトすべてを選択します。
- **[クエリを編集]** は、検索条件を変更します。

オブジェクトの表示/非表示を切り替える

CorelDRAW では、オブジェクトやオブジェクト グループを非表示にできるので、複雑なプロジェクトでオブジェクトが編集しやすくなり、デザインをより簡単に試すことができます。



オブジェクトの表示/非表示を切り替えられます。

オブジェクトを非表示にするには

1 非表示にするオブジェクトを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[非表示]** ▸ **[非表示]** をクリックします。



オブジェクトを非表示にすると、**[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウで名前の横に目のアイコンが表示されます。



オブジェクトを右クリックして **[非表示]** コマンドにアクセスすることもできます。

非表示のオブジェクトを表示するには

- **[オブジェクト]** ▸ **[非表示]** をクリックし、次のいずれかのコマンドをクリックします。
  - **表示**
  - **すべて表示**



[オブジェクト] ドッキング ウィンドウでオブジェクト名の横に表示される目のアイコンをクリックして非表示のオブジェクトを表示することもできます。

また、オブジェクト名の横に表示される複数の目のアイコンの上をクリックしてドラッグすることで、複数の非表示オブジェクトを表示することもできます。

オブジェクトを規制する

描画中に規制キーを使用すると、オブジェクトの描画方法や編集方法を制限できます。たとえば、規制キーを押して、長方形を正方形に、楕円を正円に、または直線を完全な水平線または垂直線に規制することができます。デフォルトでは、**Ctrl** キーを使用するとオブジェクトの形状や角度が規制されます。 また、**Shift** キーを使用して、中心点から外側に向かって図形を描画できます。また、デフォルトの規制キーは **Shift** キーにいつでも変更できます。

Ctrl キーを使って、オブジェクト、またはオブジェクトのノードやコントロール ハンドルを描画したり、プリセットの増分で回転させたりすることができます。この増分は、規制角度とも呼ばれます。デフォルトでは、規制角度は 15 度ですが、この角度は必要に応じて変更できます。

描画/編集中にオブジェクトを規制するには

目的	作業手順
図形の幅と高さを等しくする	**Ctrl** キーを押しながら対角線方向に描画します。
プリセットの増分 (規制角度) を使用してオブジェクトの描画/回転を行う	**Ctrl** キーを押しながらポインタを移動して、オブジェクトを描画/回転します。



長方形は正方形に、楕円は正円に、多角形は等辺多角形に規制されます。

規制キーを変更するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[ツール]** をクリックします。
2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[選択]**をクリックします。
3 **[Ctrl / Shift キー]**で、次のオプションのいずれかをオンにします。

- **CorelDRAW のデフォルト ー Ctrl** キーは規制キーとして使用し、**Shift** キーは図形を中心点から外側に向かって描画するために使用します。
- **Windows の標準ー** 規制キーには **Shift** キーを使用します。**Ctrl** キーはオリジナルには手を加えずにオブジェクトの複製を変形するために使用します。

規制角度を変更するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[ツール]** をクリックします。
2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[編集]**をクリックします。
3 **[規制角度]**ボックスに値を入力します。

バー コード

CorelDRAW の **バーコード** ウィザードを使用して、描画にバーコードを追加できます。バーコードは、バー、スペース、および数字 (一部) から構成されており、スキャンして、コンピュータ メモリに読み込むことを目的としています。バーコードは、商品、在庫および文書の識別に使用するのが、もっとも一般的です。

バーコード ウィザードでは、手順に従ってバーコードの挿入を実行できます。実行の過程で詳細な情報が必要な場合は、**バーコード** ウィザードのヘルプを確認できます。

QR コードを挿入することもできます。詳しくは、321 ページの 「QR コードを挿入する」。を参照してください。

バーコードを挿入するには

1 **[オブジェクト]** ▸ **[挿入]** ▸ **[バーコード]** をクリックします。
2 **バーコード** ウィザードの指示に従って操作します。

オプションの選択時にヘルプが必要な場合は、**バーコード** ウィザードの **[ヘルプ]** ボタンをクリックします。



バーコードは、オブジェクトとして描画に挿入されます。

CorelDRAW 2019

オブジェクトのリンクと埋め込み

オブジェクトのリンクと埋め込み (OLE) は、アプリケーション間で情報を交換するための技術です。OLE を使用して、ソース アプリケーションと呼ばれるアプリケーションから選択したオブジェクトやファイル全体を、ターゲット アプリケーションと呼ばれる別のアプリケーションに配置できます。

情報を交換するすべてのアプリケーションが OLE をサポートしている限り、オブジェクトやファイルを自由に移動できます。CorelDRAW では、OLE オブジェクトを作成/編集したり、他のアプリケーションで作成したオブジェクトやファイルを挿入したりすることができます。

リンクするとファイルのサイズが大きくなりますが、複数のファイルで、1 つのオブジェクトやファイルを使用したい場合には便利です。オブジェクトやファイルのすべてのインスタンスを変更したい場合は、ソース アプリケーションでそのオブジェクトを変更するだけです。また、ターゲット アプリケーションが、ソース アプリケーションで作成されたファイルを直接サポートしていない場合にも、リンクは便利な機能となります。埋め込みは、すべてのオブジェクトを 1 つのファイルに含める場合に便利です。埋め込みオブジェクトはソース ファイルへリンクされないので、目的のアプリケーションでファイル サイズが小さくなります。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 317 の 「リンク オブジェクトまたは埋め込みオブジェクトを挿入する」。
- ページ 318 の 「リンク オブジェクトまたは埋め込みオブジェクトを編集する」。

リンク オブジェクトまたは埋め込みオブジェクトを挿入する

CorelDRAW では、CorelDRAW ファイルをリンク、または埋め込みオブジェクトとして、他のファイルに挿入することができます。また、リンク、または埋め込みオブジェクトを、CorelDRAW に挿入することもできます。リンク オブジェクトは、ソース ファイルにリンクしたままですが、埋め込みオブジェクトはソース ファイルにはリンクせずに、アクティブなドキュメントに統合されます。

リンク オブジェクトを挿入するには

1 CorelDRAW で、オブジェクトを選択します。
そのファイルを保存します。
2 **[編集]** ▸ **[コピー]** をクリックします。
3 挿入先のアプリケーションで、**[編集]** ▸ **[形式を選択して貼り付け]** をクリックします。
4 **[リンク貼り付け]**オプションをオンにします。

別のアプリケーションからアクティブな描画にリンク オブジェクトを挿入する場合は、**[オブジェクト]** ▸ **[挿入]** ▸ **[オブジェクト]** をクリックします。**[オブジェクトの挿入]**ダイアログ ボックスで、**[ファイルから作成]**オプションをオンにして挿入するファイルを選択し、**[リンク]**チェック ボックスをオンにします。

埋め込みオブジェクトを挿入するには

1. 挿入先のアプリケーションで、**[オブジェクト]** ▸ **[挿入]** ▸ **[オブジェクト]** をクリックします。
2. **[ファイルから作成]**オプションをオンにします。
3. **[参照]** ボタンをクリックします。
4. ファイル名をクリックします。

埋め込みオブジェクトを作成するには、**[新規作成]** オプションをオンにし、オブジェクトを作成するアプリケーションを **[オブジェクトの種類]** リスト ボックスから選択する方法もあります。

また、ソース アプリケーションでオブジェクトを選択し、ターゲット アプリケーションのウィンドウにドラッグして、埋め込みオブジェクトを挿入することもできます。

リンク オブジェクトまたは埋め込みオブジェクトを編集する

リンク オブジェクト、または埋め込みオブジェクトは編集できます。リンク オブジェクトを編集するには、そのソース ファイルを編集します。ソース ファイルに加えた変更は、リンク オブジェクトに自動的に適用されます。また、リンク オブジェクトを変更することもできます。たとえば、リンク オブジェクトの更新、リンク オブジェクトのソース ファイルを別のファイルに変更、リンク オブジェクトとソース ファイルのリンクの解除などを行うことができます。

リンク オブジェクトまたは埋め込みオブジェクトを編集するには

1. リンク、または埋め込みオブジェクトをダブルクリックして、ソース アプリケーションを起動します。
2. ソース アプリケーションで、オブジェクトを編集します。
3. ソース アプリケーションで、変更内容を保存します。
4. ソース アプリケーションを閉じます。
5. アクティブなアプリケーションに戻り、編集結果を確認します。

通常、OLE オブジェクトは、ソース アプリケーションだけで編集できます。CorelDRAW を使用して OLE オブジェクトを変更したい場合は、次の点に注意してください。OLE オブジェクトのソースによっては、OLE オブジェクトの回転、斜変形、クローンの作成、トリム (型抜き)、ウェルド (溶接)、インターセクション (交差) などの操作を行えない場合があります。また、シンボルとして使用したり、OLE オブジェクト同士を結合したりすることができない場合もあります。また、**[効果]** メニューの効果を、OLE オブジェクトに適用できないこともあります (パワークリップ オブジェクトを除く)。OLE オブジェクトでできる操作は、サイズ変更、移動、コピー、およびパワークリップ コンテナへの配置に限られます。

ソース アプリケーションを起動し、リンク オブジェクトまたは埋め込みオブジェクトのファイルを直接開いて編集することもできます。

リンク オブジェクトを修正するには

1. **選択**ツール でリンク オブジェクトを選択します。

2 **［オブジェクト］ ▶ ［挿入］▶ [リンク］** をクリックします。

3 次のいずれかのボタンをクリックします。

- **今すぐ更新**- リンク オブジェクトを更新してソース ファイルに加えた変更を反映します。
- **リンク元を開く**- ソース アプリケーションでオブジェクトを開きます。
- **リンク元の変更**- リンク元を別のファイルに変更します。
- **リンクの解除**- リンクを解除して、オブジェクトをファイルに埋め込みます。

CorelDRAW® 2019

QR コード

クイック レスポンス (QR) コードは、2 次元で情報を表すバーコードの一種です。通常、QR コードは、正方形に並べられた点 (ピクセルともいう) で構成され、対称的な背景の上に表示されます。QR コードは、早い可読性と Web サイトのアドレス、電話番号、およびメッセージなどの情報を保存できることで知られています。

スマートフォンの使用の普及に伴い、QR コードは広告や包装に盛んに使用されています。スマートフォンで QR コードをスキャンすると、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。

QR コードを挿入/編集/検証するには、アカウントへのサインインとインターネットへの接続が必要です。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 321 の 「QR コードを挿入する」。
- ページ 322 の 「QR コードを編集する」。
- ページ 325 の 「QR コードを検証する」。

QR コードを挿入する

CorelDRAW では、Web サイトのアドレス、電子メール アドレス、電話番号、テキスト メッセージ、位置情報、プレーン テキストなどの情報を埋め込んだ QR コードを挿入できます。QR コードの挿入後、編集と検証を行うことができます。詳しくは、322 ページの 「QR コードを編集する 」と325 ページの 「QR コードを検証する」。を参照してください。



QR コードの例

QR コードを挿入するには

1 **[オブジェクト]** ▸ **[挿入]** ▸ **[QR コード]** をクリックします。

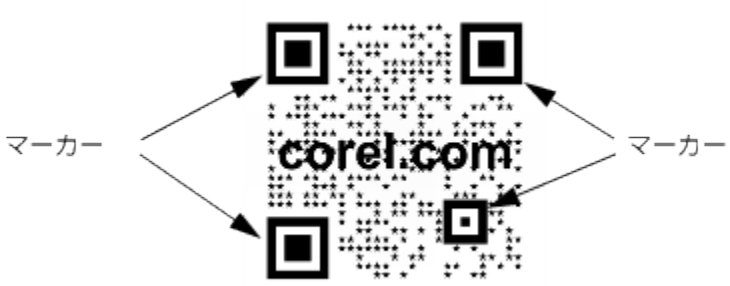
2 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウで、**[QR コードの種類]** リスト ボックスから次のいずれかのオプションを選択します。
- **URL** — Web サイトの URL を指定します。
- **電子メール アドレス** — QR コードを使用して空の電子メールを生成する場合、電子メール アドレスを指定します。
- **電話番号** — QR コード用の電話番号を指定します。使用する QR コード リーダーによっては、QR コードをスキャンして、許可するとスマートフォンが指定した電話番号にダイヤルします。
- **SMS** — 電話番号とメッセージ テキストを入力して、ショート メッセージ サービス (SMS) のメッセージを含めることができます。ユーザーにより許可されると、QR コード リーダーで SMS メッセージを指定した電話番号に送信できます。
- **連絡先** — vCard または meCard 形式で、連絡先情報を指定します。**[連絡先カードの種類]** リスト ボックスから、**[vCard]** または **[meCard]** を選択し、該当するボックスに連絡先情報を入力します。ユーザーにより許可されると、連絡先情報がスマートフォンのアドレス帳に自動的に追加されます。
- **カレンダー イベント** — イベントの名前、場所、開始日/時刻、終了日/時刻を指定して、イベントのスケジュールを組みます。ユーザーにより許可されると、カレンダーにイベントが追加されます。
- **位置情報** — 緯度と経度の値を指定して、位置情報を表示します。
- **プレーン テキスト** — プレーン (未フォーマットの) テキストを含めます。



QR コードを挿入/編集/検証するには、アカウントへのサインインとインターネットへの接続が必要です。

QR コードを編集する

QR コードの挿入後、**[プロパティ]** ドッキング ウィンドウを使用して、ピクセル塗りつぶし、バックグラウンドの塗りつぶし、ピクセルの輪郭、ピクセルの形状と角の丸みをカスタマイズできます。ピクセルの形状をカスタマイズしても、マーカー (角にある 3 つの大きな正方形とコード パターンの中にある 1 つ以上の小さな正方形) はコードの可読性を維持するために変更されません。QR コードのまわりにマージンを指定するか、ピクセルをウェルドすることもできます。



ピクセルの形状がカスタマイズされ、テキストが追加された QR コード。マーカーは変更されていません。



(左から右へ)カスタマイズされたピクセル塗りつぶしカラー、カスタマイズされたピクセル塗りつぶしカラーおよびバックグラウンド カラー、カスタマイズされたピクセル輪郭の幅のあるカスタマイズされたピクセル塗りつぶしカラーおよび輪郭カラー



(左から右へ)円形、菱形、星型のピクセル形状の QR コード

エラーの修正

QR コードに加える視覚効果、ロゴ、またはテキストは、コードにアーティスティックな外観を与えますが、スキャナによりエラーが発生する可能性を考慮する必要があります。QR コードをスキャンする際、エラーの発生を最小限にするためにエラー修正の設定ができます。たとえば、ピクセル パターンの一部がグラフィックやテキストで隠れている場合、エラー修正が隠れているデータを複製し、データを再生することができます。4 つのレベルのエラー修正が使用できます。

QR コードは、他のオブジェクトと同様に、移動、サイズ変更、スケール、および整列することができます。詳しくは、を参照してください。 257 ページの 「オブジェクト」。

QR コードでは、塗りつぶし、輪郭、およびその他のプロパティの外観を制御するスタイルを使用することができます。詳しくは、591 ページの 「スタイルおよびスタイル セット」。を参照してください。デフォルトのオブジェクトのプロパティを変更して、QR コードのデフォルトの外観を変更することもできます。詳しくは、596 ページの 「デフォルトのオブジェクト プロパティを管理する」。を参照してください。

QR コードを編集するには

1 QR コードをダブルクリックします。

2 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウで、次のいずれかの作業を行います。

目的	作業手順
QR コードのピクセルに塗りつぶしを適用する	**[ピクセル塗りつぶしの種類]** リスト ボックスから、塗りつぶしのタイプを選択して、**[ピクセル塗りつぶしカラー]** ピッカーから塗りつぶしを選択します。 塗りつぶしをカスタマイズする場合は、ピクセル カラー ピッカーの横にある **[ピクセル塗りつぶしの設定]** ボタン ■■■ をクリックして、塗りつぶしの設定を指定します。
バックグラウンドに塗りつぶしを適用する	**[バックグラウンド塗りつぶしの種類]** リスト ボックスから、塗りつぶしのタイプを選択して、**[バックグラウンド塗りつぶしカラー]** ピッカーから塗りつぶしを選択します。 塗りつぶしをカスタマイズする場合は、バックグラウンド カラー ピッカーの横にある **[バックグラウンド塗りつぶしの設定]** ボタン ■■■ をクリックして、塗りつぶしの設定を指定します。
ピクセルの輪郭の幅とカラーを指定する	**[ピクセルの輪郭の幅]** リスト ボックスで値を入力してから、**[ピクセルの輪郭のカラー]** ピッカーからカラーを選択します。

目的	作業手順
	輪郭をカスタマイズする場合は、輪郭カラー ピッカーの横にある **[ピクセルの輪郭の設定]** ボタン ■■■ をクリックして、輪郭の設定を指定します。
QR コードの周りにマージンを指定する	**[マージン]** ボックスに値を入力します。
ピクセルの形状を選択する	**[ピクセルの形状]** ピッカーから形状を選択します。 ピクセルの塗りつぶしの割合を設定するには、**[ピクセルの塗りつぶし率]** ボックスに値を入力します。
ピクセルをウェルドする	**[QR コード]** セクションの下部にある矢印ボタン ▼ をクリックして、セクションを拡張し、**[ピクセルのウェルド]** チェック ボックスをオンにします。
ピクセルの角の丸みを設定する	**[QR コード]** セクションの下部にある矢印ボタン ▼ をクリックして、セクションを拡張し、**[ピクセルの丸み]** ボックスに値を入力します。

塗りつぶしを編集する場合、QR コードのスキャン時のエラーを回避するためにピクセルとバックグラウンドに高コントラストがあることを確認してください。

QR コードを挿入/編集/検証するには、アカウントへのサインインとインターネットへの接続が必要です。

テキストまたはグラフィックのオブジェクトを QR コードに追加するには

1. 追加するテキストまたはグラフィックのオブジェクトを選択します。
2. オブジェクトを QR コード内に移動します。
   オブジェクトが QR コードの背後に位置する場合は、**[オブジェクト]** ▸ **[重ね順]** コマンドを使用して、重ね順を変更します。

誤り修正レベルを設定するには

1. QR コードをダブルクリックします。
2. **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウで、**[QR コード]** セクションの下部にある矢印ボタン ▼ をクリックしてセクションを拡張し、**[誤り訂正レベル]** リスト ボックスからオプションを選択します。
   誤り修正レベルは、QR コードで使用される情報が失われた場合、それを復元する割合を指定します。
   - **低** — 情報の 7% を復元します。
   - **中** — 情報の 15% を復元します。
   - **四分位数** — 情報の 25% を復元します。
   - **高** — 情報の 30% を復元します。

高い修正レベルでは情報を高確率で複製しますが、QR コードが格納できる新しい情報の量を制限する可能性があります。これは、高レベルのエラー修正が適用される前に、情報が許容量に達しようとしている、または既に達している QR コードには問

題となる場合があります。この場合、訂正レベルを低くする、または QR コードのデータ量を少なくするようメッセージが表示されます。

QR コードを検証する

QR コードを挿入しフォーマットした後、そのコードが QR コード リーダーやスキャナで読み取れるかを検証できます。

QR コードを検証するには

1 QR コードをダブルクリックします。

2 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウで **[検証]** をクリックします。



QR コードを挿入/編集/検証するには、アカウントへのサインインとインターネットへの接続が必要です。



CorelDRAW で作成されていない QR コードを検証するには、**[オブジェクト]** ▸ **[挿入]** ▸ **[バーコードの検証]** をクリックし、QR コードを選択範囲線で選択します。

CorelDRAW 2019

レイヤー

レイヤは、複雑な描画でオブジェクトを整理および整列する際に便利です。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 327 の 「レイヤを作成する」。
- ページ 331 の 「レイヤ、ページ、オブジェクトを表示する」。
- ページ 333 の 「レイヤのプロパティを変更する」。
- ページ 336 の 「レイヤとオブジェクトを検索、移動、コピーする」。

レイヤを作成する

CorelDRAW では、すべての描画は重なり合ういくつかのオブジェクトで構成されています。 オブジェクトが重なり合う順序 (重ね順) によって描画の外観が決まります。これらのオブジェクトを効率的に整理する方法が、レイヤと呼ばれる目に見えない平面を使用することです。

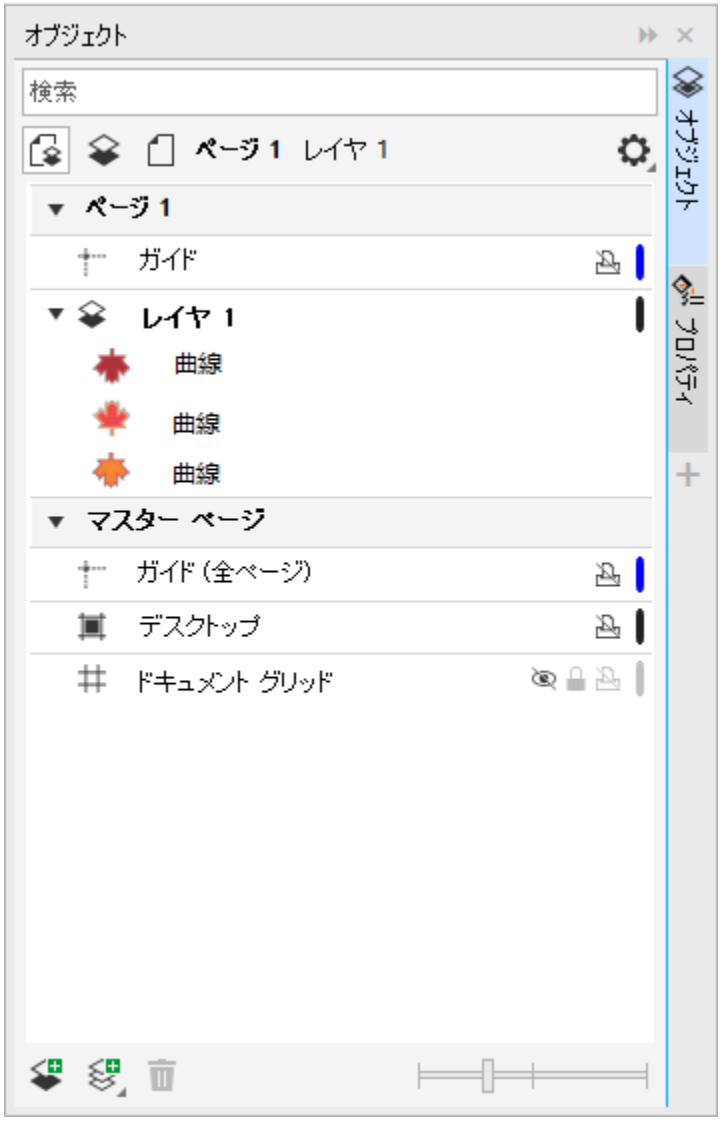


さまざまなレベルのレイヤにオブジェクトを配置して描画を構成できます。

レイヤを使用すると、複雑な描画でもオブジェクトを簡単に整理/編集できるようになります。描画を複数のレイヤに分けることができ、それぞれのレイヤには描画の一部を含めることができます。たとえば、レイヤを使用して、建物の設計図を整理できます。建物のさまざまな要素 (配管、電気、構造など) を、別々のレイヤに分類して整理できます。

ローカル レイヤとマスター 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。



[オブジェクト]ドッキング ウィンドウは、デフォルトのレイヤ構造を表示します。アクティブなページおよびレイヤの名前が一番上に表示されます。

すべてのページ、偶数ページ、または奇数ページのマスター レイヤを作成できます。たとえば、偶数マスター レイヤにコンテンツを配置すると、すべての偶数ページにコンテンツが表示されますが、奇数ページには表示されません。

各新規ファイルは、デフォルト ページ (ページ 1) とマスター ページとともに作成されます。デフォルト ページには次のレイヤが含まれています。

- **ガイド** ― ページ固有の (ローカルな) ガイドラインを格納します。ガイド レイヤ上のすべてのオブジェクトは輪郭のみが表示され、輪郭がガイドラインとして機能します。
- **レイヤ 1** ― デフォルトのローカル レイヤを表します。ページ上のオブジェクトを描画する際に、別のレイヤを選択しない限り、オブジェクトはこのレイヤに追加されます。

マスター ページは、ドキュメント内のすべてのページに適用される情報を格納した仮想ページです。ヘッダー、フッター、固定バックグラウンドなどのコンテンツを保持するために 1 つまたは複数のレイヤをマスター ページに追加できます。デフォルトでは、マスター ページには以下のレイヤが含まれています。

- **ガイド (全ページ)**- ドキュメントのすべてのページに使用されるガイドラインを格納します。ガイド レイヤ上のすべてのオブジェクトは輪郭のみが表示され、輪郭がガイドラインとして機能します。
- **デスクトップ** - 描画ページの枠の外にあるオブジェクトを格納します。このレイヤでは、後で描画に含めたいオブジェクトを格納できます。
- **ドキュメント グリッド** - ドキュメントのすべてのページに使用されるドキュメント グリッドを格納します。ドキュメント グリッドは常に一番下のレイヤです。

マスター ページのデフォルト レイヤを削除またはコピーすることはできません。

コンテンツをレイヤに追加するには、アクティブなレイヤにする必要があります。

選択したローカル レイヤを削除できます。コンテンツのないレイヤがドキュメントに含まれている場合は、このようなレイヤを一度に削除して整理できます。

レイヤを作成するには

1 **[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウ が開いていない場合は、**[オブジェクト]** ▸ **[オブジェクト]** をクリックします。

2 **[オプション]** ボタン をクリックし、次の表からいずれかのタスクを実行します。

目的	作業手順
ローカル レイヤを作成する	**[レイヤ]** ▸ **[新規レイヤ]** をクリックします。
すべてのページのマスター レイヤを作成する	**[レイヤ]** ▸ **[マスター レイヤの新規作成 (すべてのページ)]** をクリックします。
奇数のページのマスター レイヤを作成する	**[レイヤ]** ▸ **[マスター レイヤの新規作成 (奇数ページ)]** をクリックします。 このコマンドは、アクティブ ページが奇数ページの場合のみ使用できます。
偶数のページのマスター レイヤを作成する	**[レイヤ]** ▸ **[マスター レイヤの新規作成 (偶数ページ)]** をクリックします。 このコマンドは、アクティブ ページが偶数ページの場合のみ使用できます。

描画でレイヤを使用するには、最初に**[オブジェクト]**ドッキング ウィンドウでレイヤ名をクリックしてレイヤをアクティブにする必要があります。描画の作成時には、デフォルトのレイヤ (レイヤ 1) がアクティブになります。

マスター レイヤは、常にマスター ページに追加されます。このレイヤに追加されたコンテンツは、選択したマスター レイアウトの種類に応じて、ドキュメントのすべてのページ、すべての奇数ページ、またはすべての偶数ページに表示されます。

見開き表示ビューでは奇数ページや偶数ページのマスター レイヤを作成できません。奇数および偶数のマスター ページを作成してから見開き表示に切り替えた場合、奇数および偶数マスター レイヤは全ページのマスター レイヤに変換されます。見開きページについて詳しくは、58 ページの 「見開きページを表示するには」。を参照してください。

[オブジェクト] ドッキング ウィンドウで **[新規レイヤ]** ボタン をクリックしてレイヤを追加することもできます。

[オブジェクト] ドッキング ウィンドウの下部でフライアウトを開き、以下のようなボタンをクリックして新しいマスター レイヤを作成することもできます：**[マスター レイヤの新規作成 (すべてのページ)]** 、**[マスター レイヤの新規作成 (奇数ページ)]** 、または **[マスター レイヤの新規作成 (偶数ページ)]** 。

レイヤ名を右クリックして **[レイヤを変更]** をクリックし、**[マスター レイヤ (すべてのページ)]**、**[マスター レイヤ (奇数ページ)]**、または **[マスター レイヤ (偶数ページ)]** を選択すると、どのレイヤでもマスター レイヤにできます。

レイヤをアクティブにするには

1. **[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウ が開いていない場合は、**[オブジェクト]** ▸ **[オブジェクト]** をクリックします。
2. **[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウで次のいずれかを行います。
   - レイヤ名をクリックします。
   - アクティブにしたいレイヤにあるオブジェクトをクリックします。

デフォルトでは、アクティブ レイヤはレイヤ 1 です。

アクティブなレイヤの名前、および現在選択しているオブジェクトの種類が、アプリケーション ウィンドウの下部にあるステータス バーに表示されます。アクティブなページおよびレイヤの名前が **[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウの一番上に表示されます。

レイヤにあるオブジェクトを選択してレイヤをアクティブにしたくない場合は、**[オプション]** ボタン をクリックし、**[オブジェクトを選択してレイヤをアクティブにする]** をクリックしてコマンドをオフにします。

レイヤを削除するには

1. **[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウ が開いていない場合は、**[オブジェクト]** ▸ **[オブジェクト]** をクリックします。
2. レイヤ名をクリックします。
3. **[削除]** ボタン をクリックします。

レイヤを削除すると、そのレイヤに配置されているオブジェクトもすべて削除されます。オブジェクトを保存するには、現在のレイヤを削除する前に、そのオブジェクトを別のレイヤに移動します。

次のデフォルト レイヤを除き、ロック解除されているレイヤはすべて削除できます。**[ドキュメント グリッド]**、**[デスクトップ]**、**[ガイド]**、および **[ガイド (全ページ)]**。レイヤのロックおよびロック解除について詳しくは、335 ページの 「レイヤの編集プロパティを設定するには」。を参照してください。

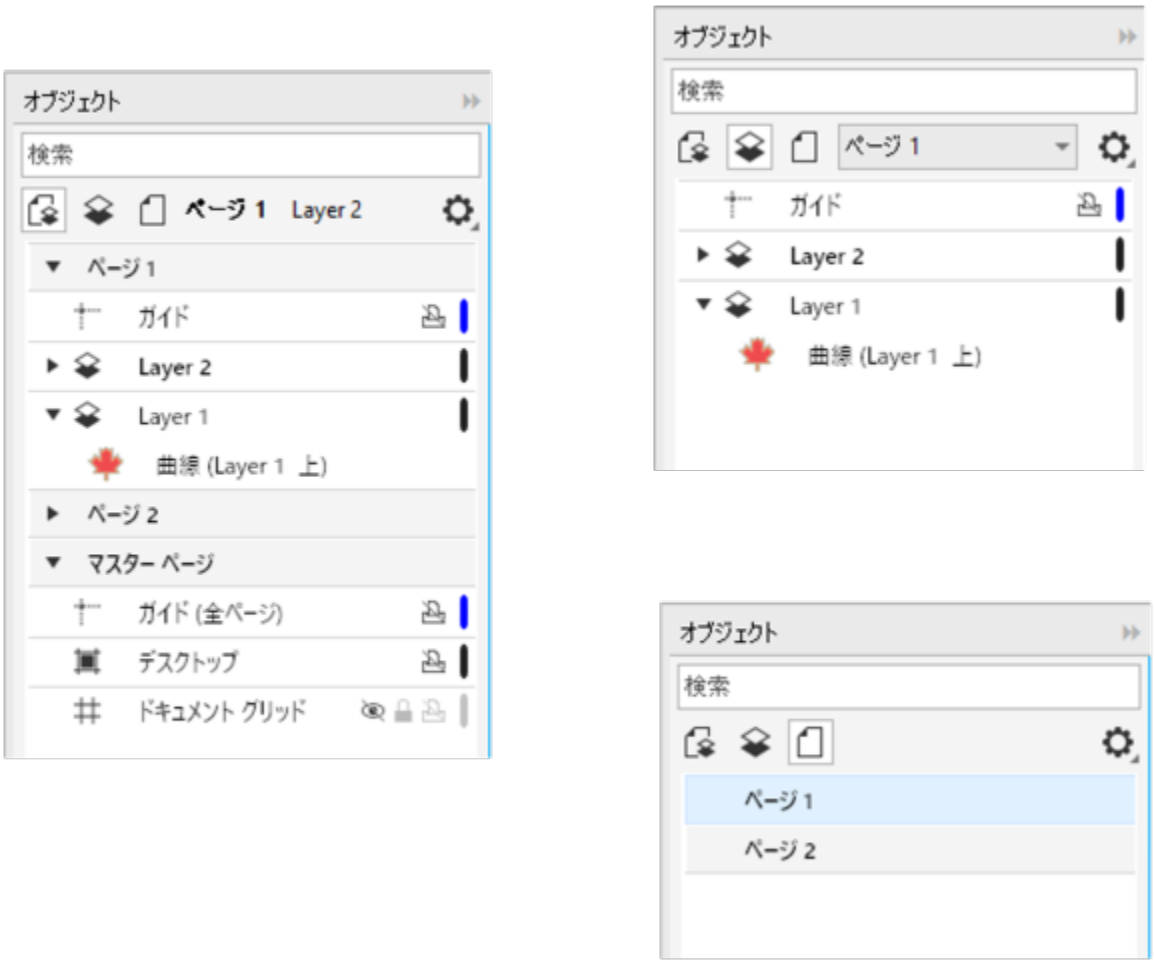
[オブジェクト] ドッキング ウィンドウでレイヤ名を右クリックし、**[削除]** を選択してレイヤを削除することもできます。

空のレイヤをすべて削除するには

- **[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウで **[オプション]** ボタン をクリックし、**[レイヤ]** ▸ **[空のレイヤを削除]** をクリックします。

レイヤ、ページ、オブジェクトを表示する

[オブジェクト] ドッキング ウィンドウ のビューでは、様々な方法でドキュメントの構成要素を表示できます。選択するビューは、ドキュメントの複雑さおよび実行するタスクによって異なります。たとえば、ページ数の多いドキュメントの場合、ページのみのビューを選択すると、より簡単にナビゲートでき、一度に 1 ページのみを表示できるようになります。**[レイヤとオブジェクト]** ビューでは、選択したページに影響を与えるレイヤすべてを表示して順序を変更することができます。



利用可能なビュー：ページ、レイヤ、オブジェクト (左)、レイヤとオブジェクト (右上)、ページ (右下)

レイヤ、ページ、グループ (およびその中にあるネスト グループ) は 1 回クリックすれば拡張できます。

また、カラー表示モードからレイヤのビューを切り替えることもできます (例：標準またはエンハンストからワイヤーフレームに切り替え)。この機能は複雑なプロジェクトで役立ち、各レイヤの表示モードを管理できます。これに対して、**[ビュー] ▸ [ワイヤーフレーム]** コマンドはプロジェクトのあらゆるレイヤに適用されます。また、ワイヤーフレーム線のカラーを変更できます。

[オブジェクト] ドッキング ウィンドウにはオブジェクトのサムネール プレビューが表示されるため、より簡単に見分けられます。オブジェクトのサムネールのサイズは調整できます。

見開きページがレイヤにどのように影響するかについては、58 ページの 「見開きページを表示するには」。を参照してください。

旧バージョンの CorelDRAW にファイルを保存する際にレイヤがどのように影響を受けるかについては、59 ページの 「描画を保存するには」。を参照してください。

[オブジェクト] ドッキング ウィンドウでページ、レイヤ、オブジェクトを表示するには

1 **[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウ が開いていない場合は、**[オブジェクト]** ▸ **[オブジェクト]** をクリックします。
2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
ページを表示する	**[ページを表示]** ボタン をクリックします。
ページのすべてのレイヤおよびオブジェクトを表示する	**[レイヤとオブジェクトを表示]** ボタン をクリックします。**[ページを選択]** リスト ボックスからページを選択します。
すべてのページにすべてのレイヤおよびオブジェクトを表示する	**[ページ、レイヤ、オブジェクトを表示]** ボタン をクリックします。
[オブジェクト] ドッキング ウィンドウで選択したオブジェクトを表示する	**[オプション]** ボタン をクリックしてから **[拡張して選択内容を表示]** をクリックします。
[オブジェクト] ドッキング ウィンドウで各ページにマスター レイヤを表示する	**[オプション]** ボタン をクリックし、**[ページでマスター レイヤを表示]** をクリックします。 この機能は、マスター レイヤのコンテンツを非表示にしたり、特定のページでレイヤを重ねる順序を変更したりする際に役立ちます。レイヤのプロパティ変更について詳しくは、333 ページの 「レイヤのプロパティを変更する」。を参照してください。

アクティブなレイヤの名前、および現在選択しているオブジェクトの種類が、アプリケーション ウィンドウの下部にあるステータス バーに表示されます。アクティブなページおよびレイヤの名前が **[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウの一番上に表示されます。

見開きページのあるドキュメントを表示する場合は、58 ページの 「見開きページを表示するには」。を参照してください。

レイヤ、ページ、グループを完全に拡張するには

- **[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウで、レイヤ、ページ、またはグループ名の左にある矢印をコントロールクリックします。

レイヤのビューを切り替えるには

- **[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウでレイヤを右クリックし、**[ワイヤーフレーム ビューに切り替え]** または **[カラー ビューに切り替え]** をクリックします。



この機能では各レイヤの表示モードを管理できます。これに対して、**[ビュー]** ▸ **[ワイヤーフレーム]** や他のビュー コマンドはプロジェクトのあらゆるレイヤに適用されます。



また、レイヤ名の右側をポイントしてレイヤ カラー アイコンをコントロールクリックできます。

ワイヤーフレーム線のカラーを変更するには

- **[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウで、レイヤ名の右に表示されるレイヤ カラー バーをクリックして、カラーを選択します。

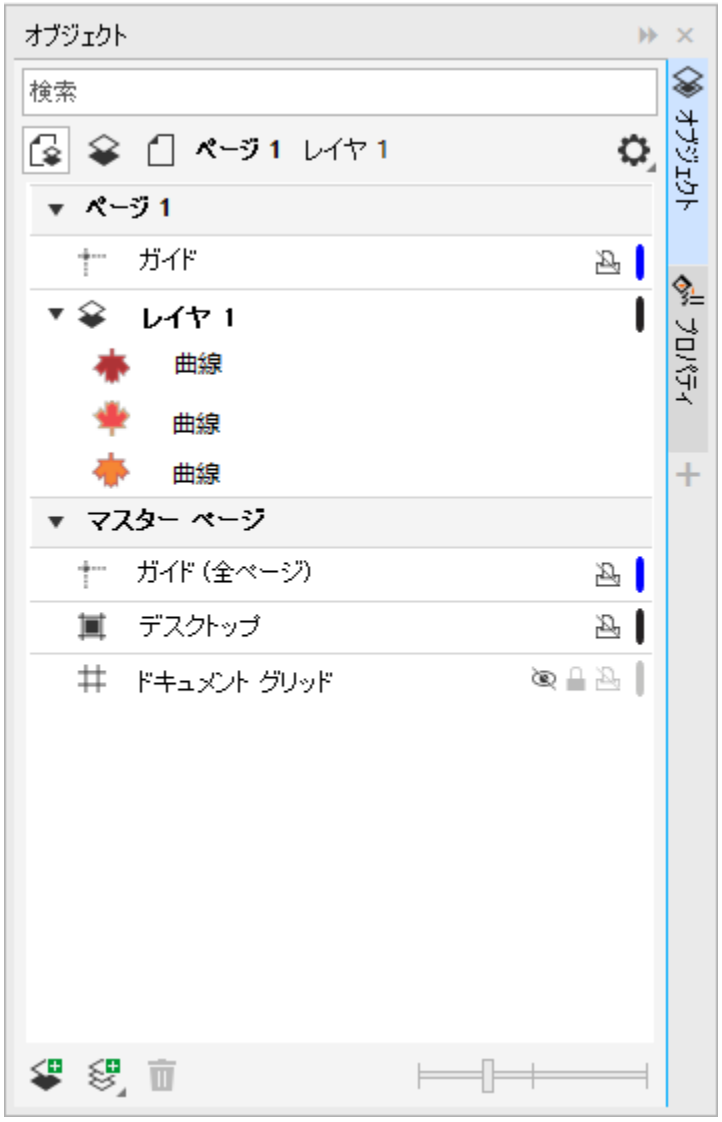
  ワイヤーフレーム ビュー (**[表示]** ▸ **[ワイヤーフレーム]**) を使用している場合は、レイヤ上のオブジェクトがレイヤ カラーで表示されます。

オブジェクト サムネールのサイズを調整するには

- **[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウの下にある **[サイズ変更リスト]** スライダを調整します。

レイヤのプロパティを変更する

作成した新規レイヤは、デフォルトでは、表示、編集、印刷、およびエクスポートのプロパティがオンになります。これらのプロパティはいつでも変更できます。ローカル レイヤをマスター レイヤに、またはマスター レイヤをローカル レイヤに変換することもできます。マスター レイヤについて詳しくは、327 ページの 「レイヤを作成する」。を参照してください。



レイヤ名の右にあるアイコンを使用すると、レイヤのプロパティを変更できます。

描画のレイヤの表示と非表示を切り替えることができます。レイヤを非表示にすると、他のレイヤ上のオブジェクトを識別および編集できます。また、描画を編集するときに描画の更新にかかる時間が短くなります。

印刷またはエクスポートされる描画にレイヤを表示するかどうかを制御するために、レイヤの印刷とエクスポートのプロパティを設定できます。印刷とエクスポートのプロパティがオンになっていれば、非表示レイヤも最終出力に表示されることに注意してください。**ドキュメント グリッド** レイヤは、印刷およびエクスポートできません。

すべてのレイヤに対してオブジェクトの編集を許可することも、アクティブなレイヤのオブジェクトのみを編集できるように制限することもできます。また、レイヤに格納されているオブジェクトを誤って変更しないようにレイヤをロックすることもできます。ロックしたレイヤのオブジェクトは、選択したり編集したりすることができなくなります。

レイヤの内容、重ね順、他のレイヤとの関係などがわかるように、レイヤの名前を変更できます。

ワイヤーフレーム ビューの際に、レイヤ カラーでレイヤ上のオブジェクトが表示されるようにレイヤ カラーを変更できます。たとえば、設計図のさまざまな要素 (配管、電気、構造など) を別々のレイヤに配置する場合、レイヤ カラーを使用して、オブジェクトが所属するコンポーネントを迅速に識別できます。ワイヤーフレーム ビューについて詳しくは、56 ページの 「表示モード 」を参照してください。

レイヤの表示/非表示を切り替えるには

1 **[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウ が開いていない場合は、**[オブジェクト]** ▸ **[オブジェクト]** をクリックします。

2 レイヤ名をポイントし、目のアイコン をクリックします。

レイヤを表示するには、目のアイコンをクリックします。

非表示レイヤ上のオブジェクトは、レイヤの印刷とエクスポートのプロパティをオフにしない限り、印刷またはエクスポートされる描画に表示されます。詳しくは、335 ページの 「レイヤの印刷とエクスポートを有効/無効にするには」。を参照してください。

[オブジェクト]ドッキング ウィンドウでレイヤを右クリックし、**[表示]** または **[非表示]** をクリックして、レイヤの表示/非表示を切り替えることもできます。

レイヤの印刷とエクスポートを有効/無効にするには

1 **[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウ が開いていない場合は、**[オブジェクト]** ▸ **[オブジェクト]** をクリックします。

2 レイヤ名の横にあるプリンタのアイコン をクリックします。

レイヤの印刷とエクスポートを無効にすると、印刷またはエクスポートされる描画やフルスクリーン プレビューにレイヤの内容が表示されなくなります。フルスクリーン プレビューについて詳しくは、55 ページの 「描画をプレビューする」。を参照してください。

[オブジェクト]ドッキング ウィンドウでレイヤを右クリックし、**[印刷とエクスポートを有効にする]** または **[印刷とエクスポートを無効にする]** をクリックして、レイヤの印刷とエクスポートを有効/無効にすることもできます。

レイヤの編集プロパティを設定するには

1 **[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウ が開いていない場合は、**[オブジェクト]** ▸ **[オブジェクト]** をクリックします。

2 **[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウ で、編集するレイヤの名前をクリックします。

3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
レイヤをロックまたはロック解除する	レイヤ名を右クリックし、**[ロック]** をクリックします。レイヤをロック解除するには、レイヤ名の横にあるロック アイコン をクリックします。
すべてのレイヤを編集可能にする	**[オプション]** ボタン をクリックし、**[全レイヤの編集]**をクリックしてコマンドをオンにします。

目的	作業手順
アクティブなレイヤだけを編集可能にする	**[オプション]** ボタン をクリックし、**[全レイヤの編集]**をクリックしてコマンドをオフにします。



全レイヤの編集をオフにすると、アクティブなレイヤと**デスクトップ** レイヤだけが使用可能になります。アクティブでないレイヤ上のオブジェクトは、選択または編集することができません。たとえば、**選択**ツールを使用して描画ページ上の複数のオブジェクトを選択範囲線で囲んで選択する場合、アクティブ レイヤ上のオブジェクトのみが選択されます。

ドキュメント グリッド レイヤをロックまたはロック解除することはできません。



[オブジェクト]ドッキング ウィンドウでレイヤを右クリックし、**[ロック解除]** をクリックして、レイヤをロック解除することもできます。

レイヤの名前を変更するには

1. **[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウ が開いていない場合は、**[オブジェクト]** ▸ **[オブジェクト]** をクリックします。
2. レイヤ名を右クリックし、**[名前を変更する]** をクリックします。



CorelDRAW Graphics Suite ファイルを前のバージョンに保存した場合、レイヤ名は保持されません。

レイヤとオブジェクトを検索、移動、コピーする

複雑なプロジェクトでは、**[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウを使用すると、レイヤとオブジェクトをすばやく見つけられます。

単一ページ上または複数ページ間でレイヤを移動、コピーできます。選択したオブジェクトを別のレイヤ (マスター ページのレイヤを含む) に移動またはコピーすることもできます。

レイヤを移動およびコピーすると、重ね順に影響します。現在のレイヤの下にあるレイヤに移動またはコピーしたオブジェクトは、そのレイヤで最前面のオブジェクトになります。同様に、現在のレイヤの上にあるレイヤに移動またはコピーしたオブジェクトは、そのレイヤで最背面のオブジェクトになります。

新しいページを追加すると、デスクトップにあるオブジェクトはその作成場所であるレイヤに維持され、新しいページには表示されません。このようなオブジェクトは自動的にデスクトップ レイヤに移されるため、あらゆるドキュメント ページに表示されます。

オブジェクトまたはレイヤを見つけるには

- **[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウで、**[検索]** ボックスにオブジェクトまたはレイヤの名前を入力します。

レイヤを移動するには

1. **[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウ が開いていない場合は、**[オブジェクト]** ▸ **[オブジェクト]** をクリックします。
2. レイヤのリストで、レイヤ名を目的の位置にドラッグします。

レイヤをコピーするには

1. **[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウ が開いていない場合は、**[オブジェクト]** ▸ **[オブジェクト]** をクリックします。
2. レイヤ リストで、コピーするレイヤを右クリックし、**[コピー]** をクリックします。

3 コピーしたレイヤを配置するレイヤを右クリックして、**[貼り付け]** をクリックします。

レイヤとその中のオブジェクトが、選択したレイヤの上に貼り付けられます。

オブジェクトを別のレイヤに移動/コピーするには

1 **[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウ が開いていない場合は、**[オブジェクト]** ▸ **[オブジェクト]** をクリックします。
2 **[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウで、オブジェクトをクリックします。
3 **[オプション]** ボタン をクリックし、次のいずれかをクリックします。

- **レイヤに移動**
- **レイヤにコピー**

4 移動/コピー先のレイヤをクリックします。



オブジェクトをレイヤ間で移動するときは、レイヤをロック解除しておく必要があります。



オブジェクトを別のレイヤに移動またはコピーするには、**[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウで、オブジェクトを新しいレイヤにドラッグします。

[重ね順] コマンドを使用して、オブジェクトを別のレイヤに移動することもできます。詳しくは、297 ページの 「オブジェクトの重ね順内の位置を変更するには」。を参照してください。

新しいページを追加するとき、デスクトップのオブジェクトをデスクトップ レイヤに移すには

- **[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウで **[オプション]** ボタン をクリックし、**[デスクトップ オブジェクトをレイヤに維持する]** コマンドをオフにします。



シンボル

CorelDRAW では、オブジェクトを作成し、シンボルとして保存することができます。シンボルは、一度定義すると描画内で何度でも引用できます。シンボルを描画に挿入するたびに、シンボル インスタンスが作成されます。シンボルの定義とインスタンスについて詳しくは、CorelDRAW (CDR) ファイルの一部であるシンボル マネージャに保存されます。描画に何回も現れるオブジェクトにシンボルを使用すると、ファイル サイズを小さくすることができます。

ここでは、次の項目について説明します。

- ページ 339 の 「シンボルを作成/編集/削除する」。
- ページ 342 の 「描画でシンボルを使用する」。
- ページ 343 の 「シンボル コレクションおよびライブラリ」。

シンボル インスタンスの修正とサポートされていないオブジェクトの種類について詳しくは、345 ページの 「参照: シンボル」。を参照してください。

特殊文字の操作について詳しくは、517 ページの 「グラフィックを埋め込む」。を参照してください。

シンボルを作成/編集/削除する

シンボルとは、一度定義すると描画内で何度でも引用できるオブジェクトのことです。ファイル サイズをほとんど変えずに、描画内に複数のシンボル インスタンスを配置できます。シンボルに加えた変更は自動的にすべてのインスタンスに継承されるので、シンボルを使用すると、描画の編集を素早く簡単に行うことができます。



繰り返し使用されるオブジェクトにシンボルを使用すると、ファイル サイズを抑えることができます。

シンボルは、オブジェクトから作成します。オブジェクトをシンボルに変換すると、新しいシンボルが **[シンボル]** ドッキング ウィンドウに追加され、変換するときに選択したオブジェクトはインスタンスになります。複数のオブジェクトからシンボルを作成することもできます。CorelDRAW ではほとんどのオブジェクトをシンボルに変換することができますが、例外が一部あります。詳しくは、346 ページの 「サポートされていないオブジェクトの種類 」を参照してください。

描画で作成したシンボルは、CorelDRAW (CDR) ファイルに保存されます。さらに、複数の描画で共有できるシンボルを持つシンボル ライブラリを作成できます。詳しくは、343 ページの 「シンボル コレクションおよびライブラリ 」を参照してください。

シンボルは編集できます。シンボルを変更すると、描画内のすべてのインスタンスに影響します。シンボルの選択ハンドルは、オブジェクトの選択ハンドルとは異なります。シンボルの選択ハンドルは青で、オブジェクトの選択ハンドルは黒です。外部ライブラリのシンボルを描画に挿入すると、ソース シンボルへのリンクは維持されたまま、シンボルのコピーがアクティブな描画に追加されます。リンクされたシンボルを編集することも、外部ライブラリへのリンクを解除してシンボルを内部シンボルにすることもできます。リンクを解除した場合、シンボルのローカル コピーは描画内で内部シンボルとして残り、外部ライブラリにあるシンボルとは無関係に編集できます。

シンボルを削除できます。ドキュメントで使用されているシンボルを削除すると、ドキュメントからシンボルのすべてのインスタンスが削除されます。また、ドキュメントで使用されていないシンボルをすべて、ドキュメント ライブラリから削除することもできます。

シンボルを作成するには

1 1 つまたは複数のオブジェクトを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[シンボル]** ▸ **[新規シンボルの作成]** をクリックします。

3 **[新規シンボルの作成]** ダイアログ ボックスにシンボルの名前を入力します。



シンボルを、異なるレイヤ間にまたがって配置することはできません。異なるレイヤにあるオブジェクトをシンボルに変換すると、一番上のレイヤで結合されます。レイヤについて詳しくは、327 ページの 「レイヤー」。を参照してください。

一部のオブジェクトはシンボルに変換できません。詳しくは、346 ページの 「サポートされていないオブジェクトの種類 」を参照してください。



既存の 1 つまたは複数のオブジェクトを**[シンボル]** ドッキング ウィンドウにドラッグして、シンボルに変換することもできます。ドッキング ウィンドウを開くには、**[オブジェクト]** ▸ **[シンボル]** ▸ **[シンボル]** をクリックします。

シンボルを編集するには

1 **[シンボル]** ドッキング ウィンドウで、リストからシンボルを選択します。

[シンボル]ドッキング ウィンドウを開くには、**[オブジェクト]** ▸ **[シンボル]** ▸ **[シンボル]** をクリックします。

2 **[シンボルの編集]** ボタン  をクリックします。

3 描画ページのオブジェクトを修正します。

4 描画ウィンドウの左下隅にある **[終了]** タブをクリックします。



シンボルに加えた変更は、アクティブな描画内のすべてのインスタンスに自動的に反映されます。

シンボルの編集モードで作業している間は、描画にレイヤを追加したり、描画を保存したりすることはできません。



描画ウィンドウでインスタンスを選択し、プロパティ バーの **[シンボルの編集]** ボタン  をクリックするか、**Ctrl** キーを押しながらシンボル インスタンスをクリックして、シンボルを編集することもできます。

リンクされたシンボルを編集するには、**[ファイル]** ▸ **[開く]** をクリックします。修正するシンボルを含むライブラリのドライブとフォルダを選択します。ライブラリのファイル名 (.csl) をクリックし、**[開く]** をクリックします。シンボルが **[シンボル]** ドッキング ウィンドウに表示され、他のシンボルと同様に選択と編集が可能になります。ネットワーク上でファイルを変更するための権限が必要になる場合もあります。

シンボルの名前を変更するには、**[シンボル]** ドッキング ウィンドウでシンボル名をダブルクリックし、新しい名前を入力します。

シンボルを編集するときに、別のシンボルのインスタンスを挿入して、ネストしたシンボルを作成することができます。ただし、同じシンボルのインスタンスを挿入することはできません。

リンクされたシンボルを内部シンボルにするには

1 描画ウィンドウからシンボルを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[シンボル]** ▸ **[リンクの解除]** をクリックします。

シンボルの他のインスタンスが描画内にある場合は、すべてのインスタンスへのリンクを解除するかどうかを選択できます。このリンクを解除すると、内部シンボルがすべてのインスタンスに適用されます。



シンボルを右クリックし、**[リンクの解除]** を選択して、リンクされたシンボルを内部シンボルにすることもできます。

シンボルを削除するには

1 **[シンボル]** ドッキング ウィンドウで、リストからシンボルを選択します。

2 **[シンボルの削除]** ボタン  をクリックします。



シンボルを削除すると、描画からシンボルのすべてのインスタンスが削除されます。

未使用のシンボルを削除するには

1 **[シンボル]** ドッキング ウィンドウで、アクティブなドキュメントの名前をクリックします。

2 **[オプション]** ボタン　　をクリックし、**[未使用のシンボルを削除]** を選択します。

描画でシンボルを使用する

シンボルを描画に挿入することができます。これにより、シンボル インスタンスが作成されます。ライブラリに保存されているシンボルの定義に影響を与えずに、シンボル インスタンスのサイズや位置などのプロパティを変更することができます。修正できるプロパティの全リストについて詳しくは、345 ページの 「シンボル インスタンスを変更する 」を参照してください。シンボル インスタンスのプロパティを維持したまま、インスタンスをオブジェクトに戻すことができます。

複数の描画間でシンボルを共有できます。シンボルをクリップボードにコピーしても、元のシンボルはライブラリに残ります。シンボル インスタンスをクリップボードにコピーしたり、クリップボードから貼り付けたりすることもできます。シンボル インスタンスを貼り付けると、シンボルはライブラリに配置され、同時にシンボル インスタンスは描画に配置されます。その後の貼り付けでは、シンボルをライブラリに追加することなく、シンボルの別のインスタンスが描画に配置されます。修正されたシンボル インスタンスが描画内に貼り付けられると、新しいインスタンスは元のインスタンスのプロパティを継承し、ライブラリ内の新しいシンボル定義は元のシンボルのプロパティを継承します。シンボル インスタンスは、他のオブジェクトと同じようにコピーされ、貼り付けられます。詳しくは、264 ページの 「オブジェクトをコピー/複製/削除する」。を参照してください。

また、シンボルを外部ライブラリにエクスポートして、複数の描画間で共有できます。詳しくは、343 ページの 「シンボル コレクションおよびライブラリ」。を参照してください。

また、シンボル インスタンスを削除することもできます。

シンボル インスタンスを挿入するには

1. **[オブジェクト]** ▸ **[シンボル]** ▸ **[シンボル]** をクリックして、**[シンボル マネージャ]** ドッキング ウィンドウを開きます。
   シンボルを自動でスケールして、現在の描画スケールに合わせる場合、 **[オプション]** ボタン　　をクリックして、 **[世界の単位にスケール]** がオンになっていることを確認します。
2. リストからシンボルを右クリックし、 **[シンボルの挿入]** ボタンをクリックします。



特殊文字の操作について詳しくは、517 ページの 「グラフィックを埋め込む」。を参照してください。



[シンボル] ドッキング ウィンドウから、シンボルを描画ウィンドウにドラッグして、シンボル インスタンスを挿入することもできます。

シンボル インスタンスを変更するには

1. シンボル インスタンスを選択します。
2. 必要な変更を加えます。

   シンボル インスタンスのプロパティには、修正できないものがあります。修正できるプロパティのリストについて詳しくは、345 ページの 「シンボル インスタンスを変更する」。を参照してください。他のプロパティを修正するには、シンボル インスタンスをオブジェクトに戻すか、シンボル自体を修正します。



シンボルが複数のオブジェクトを含む場合、シンボル インスタンスのすべてのオブジェクトはグループのように扱われます。シンボル インスタンスの個々のオブジェクトを修正することはできません。



シンボル インスタンスを選択すると、プロパティ バーを使用して、オブジェクトのさまざまなプロパティを修正できます。

シンボル インスタンスを 1 つまたは複数のオブジェクトに変換するには

1 シンボル インスタンスを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[シンボル]** ▸ **[オブジェクトに復帰]** をクリックします。



[シンボル] ドッキング ウィンドウ内のシンボルはそのまま残ります。



シンボル インスタンスを右クリックし、**[オブジェクトに復帰]** をクリックして、シンボル インスタンスをオブジェクトに戻すこともできます。

描画間でシンボルを共有するには

目的	作業手順
シンボルをクリップボードにコピーする	ソース ドキュメントを開きます。**[シンボル]** ドッキング ウィンドウで、リストから 1 つまたは複数のシンボルを選択し、右クリックして、**[コピー]** をクリックします。
クリップボードからシンボルを貼り付ける	ターゲット ドキュメントを開きます。**[シンボル]** ドッキング ウィンドウで、右クリックし、**[貼り付け]** をクリックします。



最初に貼り付けたシンボルの名前は「Symbol1」になります。

その後のコピーの名前では、「Symbol2」、「Symbol3」のように番号が増加します。

シンボル インスタンスを削除するには

1 シンボル インスタンスを選択します。

2 **Delete** キーを押します。



[シンボル] ドッキング ウィンドウ内のシンボルはそのまま残ります。

シンボル コレクションおよびライブラリ

描画で作成したシンボルは、CorelDRAW ファイルに保存されます。シンボルを他の描画で使用する場合や他のユーザーと共有する場合、シンボルを Corel シンボル ライブラリ (CSL) 形式で保存するかエクスポートして、シンボル ライブラリを作成できます。描画を Corel シンボル ライブラリ (CSL) 形式で保存すると、ドキュメントとともにすべてのシンボル インスタンスが保存されます。ライブラリをエクスポートすると、シンボルのみがドキュメントとともに保存されます。

[シンボル] ドッキング ウィンドウには、ローカルの **[シンボル]** フォルダに保存されているライブラリが表示されます。**[シンボル]** フォルダは、CorelDRAW からエクスポートしたカスタム シンボル ライブラリ、およびローカルでコピーされたインポート済みライブラリのデフォルトの場所です。

ドキュメント内で使用されているシンボルは、**[シンボル]** ドッキング ウィンドウで、ドキュメントのファイル名の下に表示されます。

描画に、ライブラリとコレクション (ライブラリ ファイルのグループ) を追加できます。また、ライブラリとコレクションの削除もできます。

シンボルを既存のライブラリに追加できます。

シンボル ライブラリを作成するには

1. 必要なシンボルを作成します。
2. **[ファイル]** ▸ **[名前を付けて保存]** をクリックします。
3. ライブラリを保存するドライブとフォルダを選択します。
4. **[ファイルの種類]** リスト ボックスから**[CSL - Corel シンボル ライブラリ]** を選択します。
5. **［ファイル名］** ボックスにファイル名を入力します。
6. **[保存]** をクリックします。

シンボルとシンボル インスタンスがすべて、ドキュメントとともに保存されます。



［シンボル］ ドッキング ウィンドウのアクティブなドキュメントの名前をクリックし、**［オプション］** ボタン をクリックして **［ライブラリのエクスポート］** をクリックすることもできます。ライブラリをエクスポートすると、シンボルのみがドキュメントとともに保存されます。

コレクションまたはライブラリを描画に追加するには

1. **[シンボル]** ドッキング ウィンドウのフォルダ ツリーで、**[ローカル シンボル]** または **[ネットワーク シンボル]** をクリックします。
2. **[オプション]** ボタン をクリックし、**[ライブラリのインポート]** をクリックします。
3. コレクションまたはライブラリを検索して選択します。
4. **[OK]** をクリックします。



デフォルトでは、ライブラリ ファイルは元の場所から参照されます。Sライブラリを自分の **[シンボル]** フォルダにコピーする場合は、**[ライブラリをローカルにコピー]** チェック ボックスをオンにします。

コレクションを追加する場合、サブフォルダを含めるには**[再帰]** チェック ボックスをオンにします。

コレクションまたはライブラリを削除するには

1. **[シンボル]** ドッキング ウィンドウで、コレクションまたはライブラリをクリックします。
2. **Delete** キーを押します。



コレクションまたはライブラリが **[シンボル]** ドッキング ウィンドウのフォルダ ツリーから削除されますが、ファイルは削除されません。

シンボルを既存のライブラリに追加するには

1. **[シンボル]** ドッキング ウィンドウで、シンボルを右クリックし、**[コピー]** をクリックします。
2. **[ファイル]** ▸ **[開く]** をクリックします。
3. ライブラリがあるドライブとフォルダを選択します。

4 **[ファイルの種類]** リスト ボックスから**[CSL - Corel シンボル ライブラリ]** を選択します。
5 シンボルを保存するライブラリ フォルダを選択します。
6 描画ウィンドウを右クリックし、 **[貼り付け]** をクリックします。
7 ライブラリ ファイルを保存します。

参照: シンボル

シンボル インスタンスを変更する

シンボル インスタンスでは、次のオブジェクトのプロパティを修正することができます。シンボルが複数のオブジェクトを含む場合、シンボル インスタンスのすべてのオブジェクトはグループ化された単一オブジェクトのようにひとまとめに扱われます。

プロパティ	注記
配置	プロパティ バーを使用して修正できます。詳しくは、278 ページの 「オブジェクトを配置する」。を参照してください。
サイズ	プロパティ バーを使用して修正できます。詳しくは、298 ページの 「オブジェクトをサイズ変更/スケールする」。を参照してください。
[スケール]	スケールの割合 (%) は、シンボルの定義によって異なります。プロパティ バーを使用して修正できます。詳しくは、298 ページの 「オブジェクトをサイズ変更/スケールする」。を参照してください。
斜変形	詳しくは、199 ページの 「オブジェクトを斜変形/伸縮する」。を参照してください。
回転の角度	プロパティ バーを使用して修正できます。詳しくは、299 ページの 「オブジェクトを回転/ミラー化する」。を参照してください。
透明度	標準透明のみ**[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[シンボル]** セクションで修正できます。
ミラー	プロパティ バーを使用して修正できます。詳しくは、299 ページの 「オブジェクトを回転/ミラー化する」。を参照してください。
テキストを回り込ませる	**[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[要約]** セクションで修正できます。プロパティ バーを使用して修正することもできます。詳しくは、510 ページの 「オブジェクト、アート テキスト、またはテキスト フレームの周りで段落テキストを折り返すには」。を参照してください。

プロパティ	注記
重ね順	プロパティ バーを使用して修正できます。詳しくは、297 ページの 「オブジェクトの重ね順を変更する」。を参照してください。
名前	インスタンスの名前は**[シンボル]** ドッキング ウィンドウに表示されます。インスタンス名を 2 回クリックして変更します。

サポートされていないオブジェクトの種類

CorelDRAW ではほとんどのオブジェクトをシンボルに変換することができますが、次のオブジェクトは変換できません。

サポートされていないオブジェクトの種類	注記
リンクまたは埋め込まれたオブジェクト	バーコードを組み込む
凍結されていないレンズを含むオブジェクト	レンズを凍結する必要があります。
リンク グループ内のコントロール オブジェクト (ドロップ シャドウ、等高線、ブレンド、ベベル、押し出しなど)	リンク グループの関連するオブジェクトをすべてシンボルに含める必要があります。例えば、オブジェクトがドロップ シャドウを含む場合、オブジェクトをドロップ シャドウなしで変換することはできません。または、グループを解除できます。
アート メディア効果を適用したオブジェクト	スプレー効果は複数の曲線オブジェクトに分割する必要があります。その他のアート メディア効果は、分割するか、リンク グループに変換する必要があります。透明を含むスプレー効果はシンボルに変換できません。
差し込み印刷フィールド	
リンクされたビットマップ	
ムービーに配置された PDF ファイルまたは EPS ファイル	
ロックしたオブジェクト	オブジェクトをロック解除する必要があります。
段落テキスト	
コネクタおよび寸法線	分割されているか、1 つまたは複数のリンク オブジェクトに含まれている必要があります。
ガイドライン	

サポートされていないオブジェクトの種類	注記
ロールオーバー	ロールオーバーをシンボルに変換することはできませんが、シンボル インスタンスをロールオーバーのステートに含めることができます。
透明度のあるオブジェクトまたは透明効果を適用したオブジェクト	透明効果はビットマップに変換する必要があります。



プロジェクトを管理および追跡する

オブジェクト データ マネージャは、大規模なプロジェクトの作成/監督を行う際のプロジェクト管理ツールとして特に役立つ高度な機能を備えています。オブジェクト データ マネージャを使用することは、グラフィック プログラム内に Quattro Pro や Microsoft Excel の縮小版スプレッドシート プログラムが内蔵されているような感じです。経費、納期、割当、進捗、その他整理する必要のあることすべてを追跡できます。個々のオブジェクトやオブジェクトのグループについて、さまざまな種類のプロジェクト データを入力できます。

プロジェクト タイマーを使用すると、プロジェクトに費やされた時間を手早く、自動で、作業を妨げないように追跡できます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 349 の 「プロジェクト データベースを設定する」。
- ページ 350 の 「オブジェクト データを割り当てる/コピーする」。
- ページ 351 の 「オブジェクト データ概要」。
- ページ 352 の 「プロジェクト時間の追跡」。

プロジェクト データベースを設定する

プロジェクト データを描画のオブジェクトに割り当てる前に、どの情報を表示するかを決めておく必要があります。CorelDRAW のデフォルトでは、**[名前]** 、**[コスト]** 、**[注記]** 、**[CDRStaticID]** の 4 つのデータ フィールドが作成されます。最初の 3 つのフィールドは、必要に応じて編集したり削除したりすることができます。**[CDRStaticID]** フィールドは、CorelDRAW がオブジェクトを識別するために使用する表示されないフィールドで、編集や削除はできません。

必要な数のデータ フィールドを作成し、割り当てることができます。 ただし、これらのデータ フィールドでは、許可されているフォーマット変数を使用する必要があります。データ フィールドについて詳しくは、350 ページの 「オブジェクト データを割り当てる/コピーする」。を参照してください。

データ フィールドの名前やフォーマットなどの設定は、いつでも変更できます。カスタム フィールドが必要な場合、**[一般]** 、**[日付/時刻]** 、**[直線/角度]** 、および**[数値]** の 4 種類の基本フィールド フォーマットを使用して定義することができます。それぞれのフォーマットは、一連の共通な設定を提供します。CorelDRAW のプリセット フォーマットでは希望する情報をデータ概要に提供できない場合、使用するフォーマットの種類に適合する変数を使用して独自のカスタム フォーマットを作成することができます。選択したフィールド フォーマットは、アクティブな描画内のすべてのオブジェクトに対して使用されます。

[名前] および **[CDRStaticID]** 以外のデータ フィールドは削除することもできます。フィールドを削除すると、アクティブなドキュメントでそのフィールドに入力されたデータもすべて削除されます。

データ フィールドを追加するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[オブジェクト データ マネージャ]** をクリックします。
2. **[オブジェクト データ マネージャ]** ドッキング ウィンドウで、**[フィールド エディタを開く]** ボタン をクリックします。
3. **[オブジェクト データ フィールドのエディタ]** ダイアログ ボックスで、**[新規フィールドの作成]** をクリックします。
4. 作成したフィールドの名前を変更するには、フィールドをダブルクリックし、新しい名前を入力して、**Enter** キーを押します。
5. **[フィールドの追加先]** で、次のいずれかまたは両方のチェック ボックスをオンにします。
   - **ドキュメントのデフォルト**- 現行のドキュメントに新規フィールドを保存します。
   - **アプリケーションのデフォルト**- アプリケーションに新規フィールドを保存します。

この手順を使用して、既存のデータ フィールドの設定を変更することもできます。

可能な操作

データ フィールドのフォーマットを変換する	データ フィールドを選択し、**[フォーマット]** の **[変更]** をクリックします。**[フォーマットの定義]** ダイアログ ボックスで、使用するフォーマットの種類の横にあるオプションをオンにし、リストからフォーマットを選択します。
データ フィールドのカスタム フォーマットを作成する	データ フィールドを選択し、**[フォーマット]** の **[変更]** をクリックします。**[フォーマットの定義]** ダイアログ ボックスで、作成するフォーマットの種類の横にあるオプションをオンにします。**[作成]** ボックスにフォーマットを入力し、**Enter** キーを押します。
データ フィールドを削除する	リストからデータ フィールドの名前を選択して、**[フィールドを削除]** をクリックします。複数のフィールドを選択するには、**Ctrl** キーを押したまま、リストで名前をクリックします。

オブジェクト データを割り当てる/コピーする

描画に関して必要なすべてのデータ フィールドの作成が完了すると、データベースを作成することができます。**[オブジェクト データ マネージャ]** ドッキング ウィンドウとオブジェクト データ マネージャにより (**オブジェクト データマネージャ** ドッキング ウィンドウから起動されるスプレッドシート)、オブジェクト情報の追加と編集に必要なすべてのコマンドと機能が提供されます。

[オブジェクト データ マネージャ] ドッキング ウィンドウは、1 つのオブジェクトに関するデータを入力する場合に最も適しています。オブジェクト データを追加、編集、削除することができます。これに対して、オブジェクト データ マネージャは、複数のオブジェクトについてデータを入力および編集するのに最適です。一般的なスプレッドシート アプリケーションにある多数の編集機能が用意されています。

あるオブジェクトのデータ エントリを使用して、別のオブジェクトのデータ エントリを更新することができます。この機能は、オブジェクトのデータ エントリを置き換えるのではなく、フィールドとデータを適切な場所に追加します。

オブジェクトのデータを追加/編集するには

1. **選択**ツール でオブジェクトを選択します。
2. **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[オブジェクト データ マネージャ]** をクリックします。

3 データ フィールドを選択します。フィールドの**[値]** 列にテキストを入力し、**Enter** キーを押します。

4 他のフィールドにデータを追加するには、手順 3 を繰り返します。

可能な操作

1 つのフィールドを消去する	**[フィールドの消去]** ボタン をクリックします。
すべてのフィールドを消去する	**[すべてのフィールドの消去]** ボタン をクリックします。

複数のオブジェクトのデータを追加/編集するには

1 **選択**ツール でオブジェクトを選択します。

2 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[オブジェクト データ マネージャ]** をクリックします。

3 **[オブジェクト データ]** ドッキング ウィンドウで、**[スプレッドシートを開く]** ボタン をクリックします。

4 [データ] ウィンドウで、セルをクリックし、適切なデータを入力します。セル、フィールド、およびオブジェクトにエントリを割り当てるには、**Enter** キーを押します。

あるオブジェクトから別のオブジェクトにデータをコピーするには

1 **選択**ツール を使用して、データのコピー先のオブジェクトを選択します。

2 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[オブジェクト データ マネージャ]** をクリックします。

3 **[オブジェクト データ]** ドッキング ウィンドウで、**[データのコピー元]** ボタン をクリックします。

4 データのコピー元のオブジェクトをクリックします。

オブジェクト データ概要

オブジェクト データ マネージャには、オブジェクト データ概要を表示するために必要なコマンドと機能が用意されています。描画でオブジェクトに割り当てた情報は、オブジェクト データ マネージャによって要約されます。**オブジェクト データ マネージャ**は、1 つのオブジェクトと関連付けられたデータの表示と編集のためにも使用できますが、その主目的は、描画のさまざまなグループに含まれる複数のオブジェクトと関連付けられた大量のデータを表示/管理することにあります。

オブジェクト データの表示方法は、次のように変更できます。

- 複数のグループによって共有されるフィールドのグループ別の小計を表示できます。オブジェクトの複数のグループがデータシートに表示される場合に、このコマンドを使用します。このコマンドは、数値フォーマットのフィールドにのみ適用されます。
- 列でグループをわかりやすく区別するには、グループのオブジェクトに関係するデータの前に 2 つのスペースのインデントを付けることができます。
- 選択した列の値の合計を**オブジェクト データ マネージャ** ドッキング ウィンドウに自動的に計算させることができます。合計は列の一番下に表示されます。

オブジェクト データ マネージャ ドッキング ウィンドウから、アプリケーションのすべての印刷機能にアクセスできます。これにより、高速で印刷したり、特定の設定を使用して印刷したりすることができます。

オブジェクト データ概要を表示するには

1 **選択**ツール で 1 つまたは複数のオブジェクトを選択します。

ドキュメント全体に関するオブジェクト データ概要を表示する場合は、**[編集]** ▸ **[すべて選択]** ▸ **[オブジェクト]** をクリックします。

2 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[オブジェクト データ マネージャ]** をクリックします。

3 **[オブジェクト データ]** ドッキング ウィンドウで、**[スプレッドシートを開く]** ボタン をクリックします。

[オブジェクト データ マネージャ] ウィンドウにオブジェクト データ概要が表示されます。

可能な操作

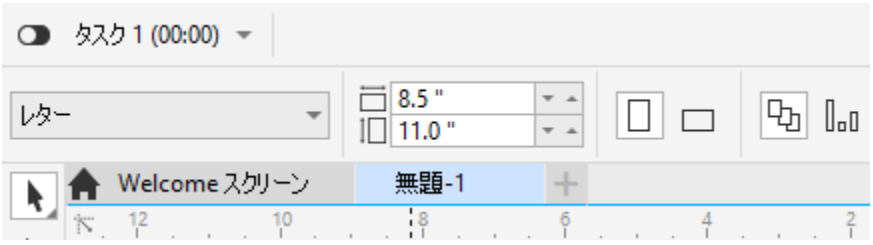
グループの小計の表示/非表示を切り替える	列タイトルをクリックして列を選択し、**[フィールド オプション]** ▸ **[グループの要約]** をクリックします。**[グループの要約]** コマンドの横のチェック マークは、グループの小計が斜体で表示されることを示します。
列でグループのインデント/整列を設定する	列タイトルをクリックして列を選択し、**[フィールド オプション]** ▸ **[階層の表示]** をクリックします。**[階層の表示]** コマンドの横のチェック マークは、列のグループがインデント表示されることを示します。
列の値の合計の表示/非表示を切り替える	列タイトルをクリックして列を選択し、**[フィールド オプション]** ▸ **[合計の表示]** をクリックします。**[合計の表示]** コマンドの横のチェック マークは、列の値の合計が表示されることを示します。
オブジェクト データ概要を印刷する	**[ファイル]** ▸ **[印刷]** をクリックします。**[プリンタ]** リスト ボックスでプリンタを選択します。**[コピー数]** ボックスに数字を入力します。CorelDRAW の印刷機能について詳しくは、761 ページの 「印刷の基本」。を参照してください。

プロジェクト時間の追跡

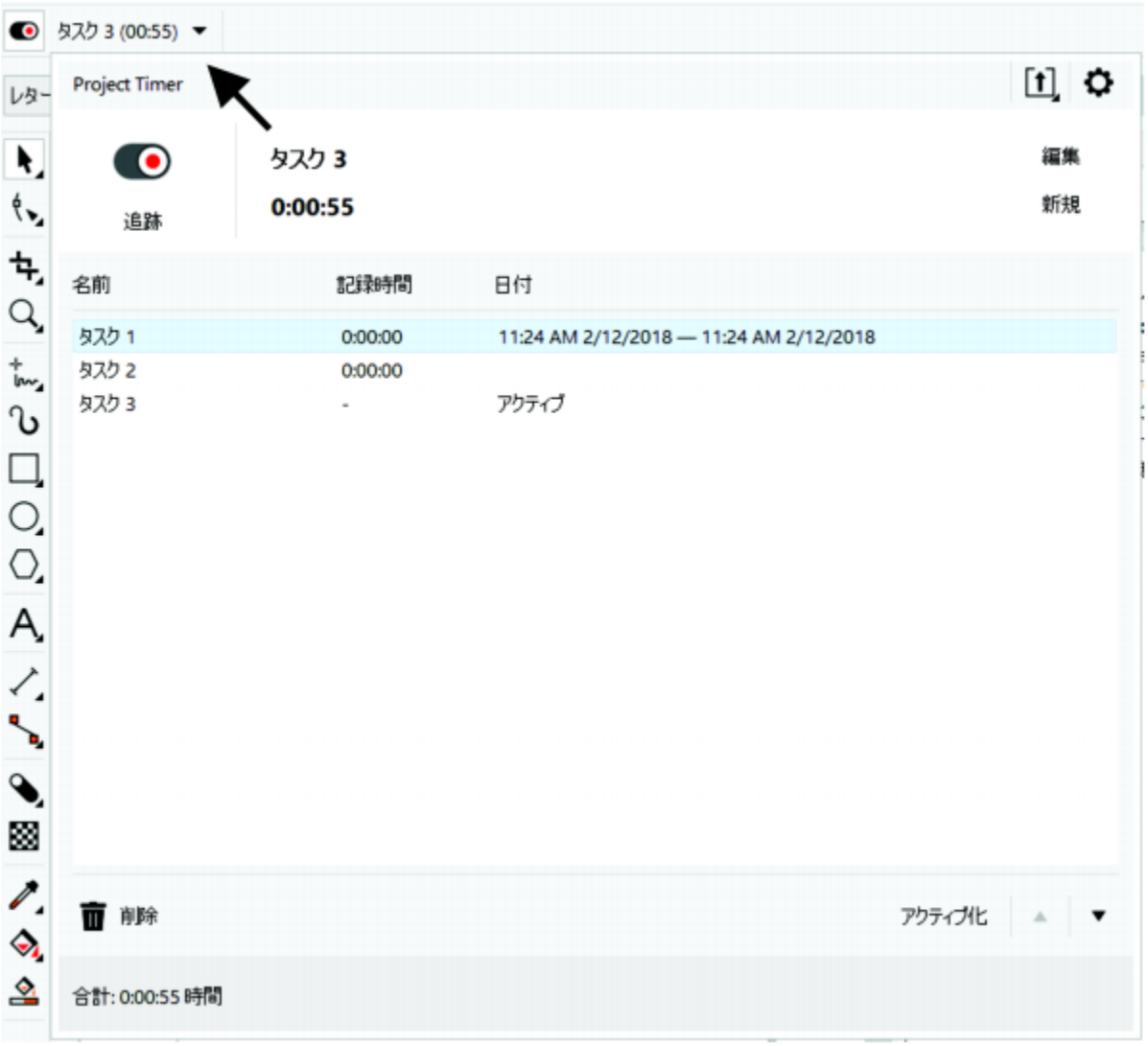
プロジェクト タイマー (**[ウィンドウ]** ▸ **[ツールバー]** ▸ **[プロジェクト タイマー]**) 機能を使用すると、プロジェクトで費やした時間を容易に追跡できます。追跡記録を微調整するには、タスクを追加して、各タスクにかかった時間を追跡します。タスクに意味のある名前を付けてください。カウンタをリセットするか、タスクの期間、開始日、終了日を指定することにより、タスク ログを編集できるようになります。

追跡情報はドキュメントに保存され、簡単に利用できます。さらに、追跡記録はカンマ区切り値 (CSV) ファイルまたはテキスト (TXT) ファイルとして保存できるため、表計算アプリケーションで開いて書式を設定し、時間シート レポートを作成できます。

ワークフローに合わせて プロジェクト タイマーをカスタマイズできる追加設定もあります。自動参照を設定したり、アクションが行われていないことを把握するかどうか、その方法を指定したりできます。また、UI 要素を非表示にすることによりプロジェクト タイマー ツールバーを簡素化できます。



[プロジェクト タイマー] ツールバーは、標準ツールバーの下に表示されます。



[プロジェクト タイマー] ツールバーの矢印により、[プロジェクト タイマー] パネルの表示、非表示を切り替えることができます。このパネルでは、タスクの追加と編集を行ったり、さまざまな設定を使用したりできます。

プロジェクトで費やした時間を追跡するには

1 追跡するプロジェクトを開くか、開始します。

2 **[プロジェクト タイマー]** ツールバーの **[追跡/一時停止/オフ]** ボタンを クリックします。

[プロジェクト タイマー] ツールバーが表示されていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[ツールバー]** ▸ **[Project Timer]** をクリックします。

3 プロジェクトで作業を開始します。

ツールバーの **[追跡/一時停止/オフ]** ボタンにより、タスクを追跡中かどうかが示されます。このボタンの状態は以下のとおりです。

- ー 追跡がオフであることを示します
- ー アクティブなタスクを追跡中であることを示します
- ー アクティブなタスクの追跡が一時的に停止され、現在 プロジェクト タイマーが時間を記録していないことを示します。

プロジェクト タイマーの設定によっては、[プロジェクト タイマー] パネルが開いているか、他のドキュメントに焦点が当て

られている場合にこの状態になります。設定について詳しくは、356 ページの 「プロジェクト タイマー設定を調整するには」。を参照してください。

タスクを追加、アクティブ化、削除、変更、または移動するには

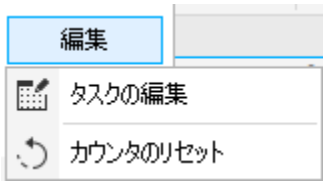
- **[プロジェクト タイマー]** ツールバーのドロップダウン矢印をクリックし、**[プロジェクト タイマー]** パネルで次の表のタスクのいずれかを実行します。終了したら、**[プロジェクト タイマー]** パネルの外側をクリックして非表示にします。

目的	作業手順
タスクの追加	**[新規作成]** をクリックします。
追跡中のタスクの変更	タスク リストから追跡するタスクを選択し、**[起動]** をクリックします。 タスク リストにタスクが **[アクティブ]** として表示され、現在追跡中であることが示されます。 タスクをダブルクリックすることでも、アクティブ化できます。
タスクの削除	タスクを選択し、**[削除]** をクリックします。 **Delete** キーを押して、選択したタスクを削除することもできます。
タスクの名前の変更	タスク リストでタスク名を 2 回クリックし、新しい名前を入力します。
タスクの期間の変更	**[記録時間]** フィールドを 2 回クリックし、必要な時間長を指定します。 注記: タスク リストから変更できるのは、アクティブでない (追跡中でない) タスクの期間のみです。アクティブなタスクを変更するには、**[アクティブ タスクの編集]** ダイアログ ボックスを使用する必要があります。詳しくは、355 ページの 「アクティブなタスクを編集するには」。を参照してください。 タスクの期間を変更しても、開始日時と終了日時は更新されません。
開始日時と終了日時の変更	タスクの **[日付]** フィールドを 2 回クリックして、必要な開始日時と終了日時を指定します。 注記: タスク リストから変更できるのは、アクティブでないタスクの開始日時と終了日時のみです。アクティブなタスクを変更するには、**[アクティブ タスクの編集]** ダイアログ ボックスを使用する必要があります。 タスクの開始日時と終了日時を変更しても、タスクの期間は更新されません。

目的	作業手順
選択したタスクをリストで上下に移動	タスクを選択し、**[上]** ▲ ボタンまたは **[下]** ▼ ボタンをクリックします。

アクティブなタスクを編集するには

アクティブなタスクのタイマーをリセットできます。タスクの開始日時と終了日時を変更するか、タスクの期間を変更することもできます。



1 **[プロジェクト タイマー]** ツールバーのドロップダウン矢印をクリックします。
2 **[編集]** をクリックし、次の表からタスクを実行します。

目的	作業手順
アクティブなタスクのタイマーを 0 にリセット	**[カウンタのリセット]** をクリックします。
タスク情報の変更	**[タスクの編集]** をクリックし、次のいずれかを実行します。 • **[名前]** ボックスに新しいタスク名を入力します。 • **[記録時間]** ボックスに値を入力して、タスクで費やした合計時間を指定します。1 番目のボックスは時間、2 番目のボックスは分、3 番目のボックスは秒を表します。 • **[開始]** ボックスと **[終了]** ボックスでタスクの開始日時と終了日時を指定します。 タスクの期間に対応する記録時間は、開始日時と終了日時にリンクされません。**[記録時間]** ボックスの値を変更しても **[開始]** ボックスと**[終了]** ボックスは更新されず、その逆も同様です。

時間シート レポートを作成するには

追跡情報は CSV ファイルまたは TXT ファイルとして保存し、Microsoft Excel やその他の表計算アプリケーションでファイルを開いて、書式を設定できます。

1 **[プロジェクト タイマー]** ツールバーのドロップダウン矢印をクリックします。
2 **[エクスポート オプション]** ボタン をクリックし、次のコマンドのいずれかをクリックします。
   - **[CSV にエクスポート]** — 時間シートを CSV ファイルとして保存します。CSV ファイルには、スプレッドシートに類似した表形式で情報が保存されます。スプレッドシートとは異なり、含まれているのは 1 つのシートだけで、書式設定オプションと数式はサポートされていません。プロジェクト タイマーからエクスポートされたCSV ファイルでは、フィールドの区切り文字としてカンマが使用されています。
   - **[TXT にエクスポート (カンマ区切り)]** — 時間シートを、フィールドの区切り文字としてカンマを使用する TXT ファイルとして保存します。
3 **[名前を付けて保存]** ダイアログ ボックスでは、ファイルを保存するフォルダを参照して、ファイル名を入力します。
4 表計算アプリケーションでファイルを開き、書式を設定します。

プロジェクト タイマー設定を調整するには

[プロジェクト タイマー設定] ダイアログ ボックスを使用すると、特定のアクションまたは変更に対応して追跡を自動的に開始したり、一時停止したりするように プロジェクト タイマーを設定できます。さらに、アクションなし設定により、プロジェクトが開いていても、記録されたドキュメント変更がない時間の取り扱い方を指定できます。たとえば、指定した時間アクションがない場合は、プロンプトを表示するか、追跡を一時停止するように プロジェクト タイマーを設定できます。コントロールを表示、非表示にして [プロジェクト タイマー] ツールバーをカスタマイズすることもできます。

1. **[プロジェクト タイマー]** ツールバーのドロップダウン矢印をクリックして、**[プロジェクト タイマー]** パネルを表示します。
2. **[プロジェクト タイマーオプション]** ボタン をクリックし、**[設定]** をクリックします。**[プロジェクト タイマー設定]** ダイアログ ボックスが表示されます。
3. **[プロジェクト タイマー設定]** ダイアログ ボックスで、次の表に示すタスクのいずれかを実行します。

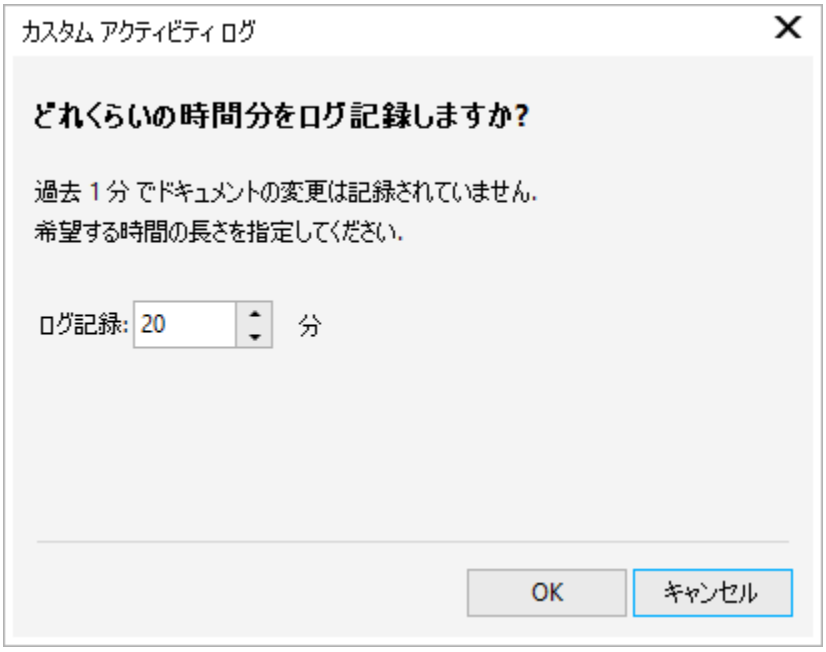
目的	作業手順
特定のアクションの実行に対応して自動的に追跡を開始するように プロジェクト タイマーを設定	**[自動化]** 領域で、**[記録開始のタイミング]** の下にある次のチェック ボックスのいずれかをオンにします。 • **ドキュメントが開かれたとき** • **新規ドキュメントが作成されたとき** • **タスクがアクティブ化されたとき**
アクションなし基本設定の設定	**[アクションなし検出]** 領域で、**[アクションなしの場合]** リストボックスから、次のオプションのいずれかを選択します。 • **プロンプト** — 指定した時間アクションがないとプロンプトを表示します • **タイマーを一時停止** — 指定した時間アクションがないと記録を一時停止し、ドキュメントでの作業を続行すると追跡が再開されます • **常時追跡** — アクションがないことを無視して、常時記録します
タイマーを一時停止、またはプロンプトを表示するまでのアクションなし時間の指定	**[アクションなし許容時間]** ボックスに値を入力します。
特定の状況で追跡を自動的に一時停止	**[記録開始のタイミング]** の下にある次のチェック ボックスのいずれかをオンにします。 • **CorelDRAW が最小化されてフォーカスがないとき** • **別のドキュメントがフォーカスされたとき** • **[プロジェクト タイマー] パネルが開かれたとき** ドキュメントでの作業を続行すると記録が再開されます。
プロジェクト タイマーツールバーのカスタマイズ	**[ツールバーの外観]** で、次のチェック ボックスのいずれかをオンまたはオフにします。 • **追跡/一時停止/オフ ボタン** — **[追跡/一時停止/オフ]** ボタンを表示または非表示にします • **タスク名** — 追跡中のタスクの名前を表示または非表示にします • **タイマー** — 現在のタスクの期間を表示または非表示にします

アクションなしプロンプトに対応するには

ある程度の時間ドキュメントの変更が行われなかった場合、デフォルトで、プロジェクト タイマーによりこのアクションなしの時間の追跡方法を決定するように促すプロンプトが表示されます。このプロンプトは、アクションなし許容時間が経過すると直ちに表示されます。

- **[アクションなし検出]** ダイアログ ボックスで、次のボタンのいずれかをクリックします。
  - **破棄** ― アクションなしの時間全体を追跡記録から削除します
  - **作業として追跡** ― アクションなしの期間を作業時間として記録します。このオプションは、プロジェクトに関連するものの CorelDRAW では実行されていないタスクで費やした時間の追跡に役立ちます。たとえば、プロジェクトに関する調査を行った、または顧客と長時間電話で話し合いを行ったとします。プロジェクト自体に変更は加えていませんが、この時間は追跡する必要があります。
  - **カスタム** ― カスタマイズした長さの時間を記録します**[カスタム アクティビティ ログ]** ダイアログ ボックスで、作業として追跡したい時間長 (単位分) を指定します。たとえば、1 時間デスクから離れたとします。この 1 時間のうち 20 分間でプロジェクト関連のタスクを行った場合は、20 分だけを選択して記録できます。残りの 40 分は破棄されます。

  プロジェクト タイマーに選択を記憶させ、この先のすべてのアクションのない時間に適用したい場合は、ダイアログ ボックスでボタンをクリックする前に **[記憶させて表示しない]** チェック ボックスをオンにします。これにより、アクションなしプロンプトのすべてが表示されなくなります。プロンプトを再度表示させるには、**[プロジェクト タイマー設定]** ダイアログ ボックスでアクションなし基本設定を変更する必要があります。**[アクションなし検出]** 領域で、**[アクションなし時]** リスト ボックスから **[プロンプト]** を選択します。



[カスタム アクティビティ ログ] ダイアログ ボックス

カラー、塗りつぶし、および透明を管理する

カラー 361

塗りつぶし 381

オブジェクトの透明度 405

塗りつぶしや透明を検索、管理、保存する 419

カラー マネージメント 425



カラー

CorelDRAW では、多様な業界標準のカラー パレット、カラー ミキサー、およびカラー モデルを使用して、カラーを選択し作成することができます。ドキュメント パレットを使用したり、カスタム カラー パレットを作成および編集して、よく使用されるカラーを将来使用するために保存できます。

画面上のカラー パレットの外観をカスタマイズして変更することができます。カラー ボックスの大きさ、行数、およびその他のプロパティを変更できます。

また、印刷スタイルを作成することもできます。詳しくは、601 ページの 「カラー スタイル」。を参照してください。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 361 の 「カラー モデル」。
- ページ 363 の 「カラー深度」。
- ページ 364 の 「カラーを選択する」。
- ページ 369 の 「ドキュメントのパレット」。
- ページ 372 の 「カラー パレットを作成/編集する」。
- ページ 375 の 「カラー パレットの表示と整理」。
- ページ 376 の 「カラー パレットを表示または非表示にする」。
- ページ 378 の 「カラー パレット プロパティを設定する」。

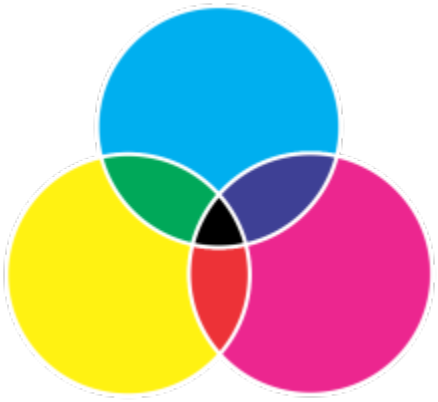
カラー モデル

カラー モデルは、カラーを定義する正確な方法を提供し、各モデルでは特定のカラー コンポーネントを使用してカラーを定義します。グラフィックの作成時には、次のカラー モデルから選択できます。

CMYK カラー モデル

CMYK カラー モデルは印刷に使用され、シアン (C) 、マゼンタ (M) 、イエロー (Y) 、および黒 (K) のコンポーネントを使ってカラーを定義します。これらのコンポーネントの値は 0～100 の範囲となり、パーセントで表されます。

CMYK などの減算カラー モデルでは、カラー (すなわちインク) は白い用紙などの表面に加えられます。さらに、カラーは表面の輝度を「減じ」ます。各カラー コンポーネント (C、M、Y) の値が 100 の場合は、結果のカラーは黒になります。各コンポーネントの値が 0 の場合には、カラーは表面に付加されないため、表面自体の色 (この場合は、白い紙) になります。印刷のカラー モデルには黒 (K) が含まれています。これは、黒インクはより中立的であり、同量のシアン、マゼンタ、イエローを混ぜるより、より黒い発色が得られるためです。黒インクは特に文字を印刷する場合に、より鮮明な結果が得られます。また、黒インクは通常、カラー インクより安価です。

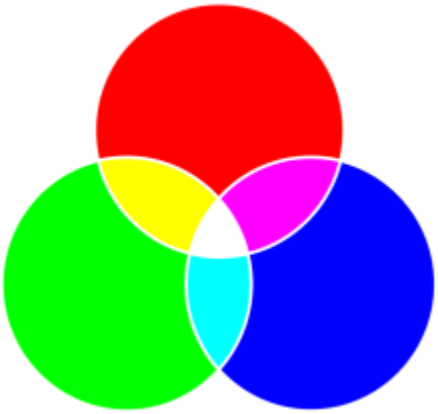


黒は、CMY の 3 色を最高の強度で混合すると生成されます。

RGB カラー モデル

RGB カラー モデルは赤 (R)、緑 (G)、青 (B) のコンポーネントを使用して、特定の色の赤、緑、青の光の量を定義します。24 ビット イメージでは、各コンポーネントは 0 ～ 255 の数値として表されます。48 ビット イメージなど、よりビット レートが高いイメージでは、値の範囲は大きくなります。これらコンポーネントの組み合せは、1 つのカラーとして定義されます。

RGB などの加算型カラー モデルでは、カラーは透過光から生み出されます。そのため RGB はモニタで使用され、赤、青、緑の各光をさまざまに混合して、広範囲なカラーが再現されます。赤、青、緑の光がそれぞれの最大強度で混合されると、眼は生じた色を白として知覚します。理論的には、これらのカラーは赤、緑、青のままですが、モニタ上のピクセルは密集しているため、眼には 3 つのカラーが識別できません。各コンポーネントの値が 0 の場合は、光が存在しないことを意味し、眼はカラーを黒として知覚します。



白は、RGB の 3 色を最大の強度で混合すると生成されます。

RGB は最も一般的に使用されるカラー モデルです。これは、広範囲なカラーを保存および表示できるためです。

HSB カラー モデル

HSB カラー モデルでは、色相 (H)、彩度 (S)、輝度 (B) のコンポーネントを使用してカラーを定義します。HSB は HSV (色相 (Hue)、彩度 (Saturation)、明度 (Value)) とも呼ばれます。色相はカラーの色素を定義し、標準カラー ホイール上の場所を示すために度数で表されます。たとえば、赤は 0 度、黄は 60 度、緑は 120 度、シアンは 180 度、青は 240 度、マゼンタは 300 度です。

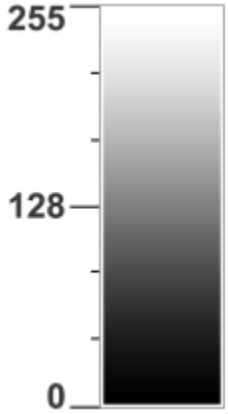
彩度は、カラーの鮮やかさまたは鈍さを表します。彩度の値は 0～100 の範囲となり、パーセントで表されます (値が大きくなると、カラーの鮮やかさが増します)。輝度はカラーでの白の量を表します。彩度の値と同様に、輝度の値は 0～100 の範囲となり、パーセントで表されます (値が大きくなると、カラーの輝度が増します)。



HSB カラー モデル

グレースケール カラー モデル

グレースケール カラー モデルでは、明度のみを使用してカラーを定義し、0 ～ 255 の範囲の値で表します。各グレースケール カラーには、RGB カラー モデルの赤、緑、青のコンポーネントと同等の値が含まれます。カラー フォトをグレースケールに変更すると、モノクロのフォトが生成されます。



グレースケール カラー モデル

カラー深度

カラー深度は、イメージに含めることのできる最大カラー数を指します。カラー深度は、イメージのビット深度 (ビットマップ内の各ピクセルのシェードまたはカラーを定義するバイナリ ビットの数) で決定されます。たとえば、ビット深度が 1 のピクセルは、黒と白の 2 値を持つことができます。ビット深度が大きいほど、イメージに取り込めるカラーが多くなり、カラー表現の精度が向上します。たとえば、8 ビット GIF イメージには 256 カラーまでしか取り込めないのに対し、24 ビット JPEG イメージには約 1600 万カラーを取り込むことが可能です。

RGB、グレースケールおよび CMYK イメージには通常、カラー チャンネルあたり 8 ビットのデータが含まれています。この理由から多くの場合、RGB イメージは 24 ビット RGB (8 ビット x 3 チャンネル) と呼ばれ、グレースケール イメージは 8 ビット グレースケール (8 ビット x チャンネル) と呼ばれ、CMYK イメージは 32 ビット CMYK (8 ビット x 4 チャンネル) と呼ばれています。

画面に表示されるイメージは、イメージに含まれるカラー数に関係なく、イメージが表示されるモニタでサポートされているカラー数の制限を受けます。たとえば、8 ビット モニタの場合、24 ビット イメージに表示できるカラー数が 256 カラーまでに制限されます。

カラーを選択する

ドキュメントのパレット、カスタム カラー パレット、パレット ライブラリのパレット、カラー ビューア、またはカラー ブレンドからカラーを選択することにより、塗りつぶしカラーと輪郭の色を選択できます。オブジェクトまたはドキュメントに含まれているカラーを使用する場合は、**カラー スポイト** ツールを使用してそのカラーをサンプリングすると、カラーを正確に一致させることができます。

選択したカラーの適用については、382 ページの 「標準塗りつぶし 」および140 ページの 「線および輪郭のフォーマットを設定する」。を参照してください。今後に備えたカラーの保存については、601 ページの 「カラー スタイル」。を参照してください。

デフォルトのカラー パレット

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。一部のプログラムでは、カラー パレットは「スウォッチ パレット」と呼ばれています。

CorelDRAW では、デフォルトのカラー パレットはドキュメントの主カラー モードに基づきます。たとえば、ドキュメントの主カラー モデルが RGB の場合は、デフォルトのカラー パレットも RGB です。詳しくは、361 ページの 「カラー モデル」。を参照してください。デフォルトのカラー モデルは、新規描画を作成する際に選びます。その他のパレットを開いて、いつでも使うことができます。

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。

ドキュメントのパレット

新規の描画を作成すると、ドキュメントのパレットと呼ばれる空のパレットが自動的に生成されます。将来の使用のためにこれをドキュメントに保存しておくと、使用するカラーを把握する上で役立ちます。詳しくは、369 ページの 「ドキュメントのパレット」。を参照してください。

パレット ライブラリとカスタム カラー パレット

パレット ライブラリにあるカラー パレットは直接編集することはできません。これらの一部、たとえば、PANTONE、HKS Colors、および TRUMATCH などは、サードパーティのメーカーにより提供されています。メーカーのスウォッチ ブック (色見本帳) を手元に置いておくと便利な場合があります。スウォッチ ブックとは、各カラーがどのように印刷されるかを示すカラー サンプル集です。



PANTONE ソリッド コート パレットは、パレット ライブラリのカラー パレットの一例です。

パレット ライブラリにある一部のパレット ― PANTONE、HKS Colors、TOYO、DIC、Focoltone および SpectraMaster など ― は、スポット カラーのコレクションです。印刷する際にカラー分解を行う場合は、各スポット カラーごとに別個の刷版が必要であ

り、印刷コストに相当な影響を与える可能性があります。カラー分解を使用し、スポット カラーの使用を避けたい場合は、印刷する際にスポット カラーをプロセス カラーに変換できます。詳しくは、781 ページの 「カラー分解」。を参照してください。

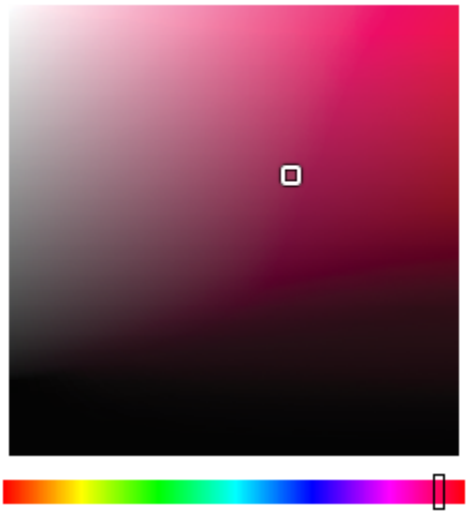
カスタム カラー パレットには、スポット カラー パレットなど、パレット ライブラリのパレットを含む任意のカラー モデルのカラーを含めることができます。また、カスタム カラー パレットを保存して再利用することができます。カスタム カラー パレットの使用についての詳細は、372 ページの 「カラー パレットを作成/編集する 」および375 ページの 「カラー パレットの表示と整理」。を参照してください。

カラーをサンプリングする

描画内、パレット内、またはデスクトップ上に既に存在するカラーを使用する場合は、そのカラーをサンプリングしてカラーを正確に一致させることができます。デフォルトでは、描画ウィンドウの 1 つのピクセルをサンプリングできます。

カラー ビューア

カラー ビューアは、1D または 3D 図形のいずれかを使用してカラーの範囲を表現します。デフォルトのカラー ビューアは HSB カラー モデルに基づきますが、このビューアを使用して、CMYK、CMY、または RGB カラーを選択できます。カラー モデルについて詳しくは、361 ページの 「カラー モデル」。を参照してください。



カラー ビューアの例

Web カラーを選択する

Web に書き出すドキュメントをデザインする場合は、Web カラーを使用できます。With CorelDRAWでは、RGB の 16 進数値 (#aa003f など) を使用して Web カラーを指定できます。

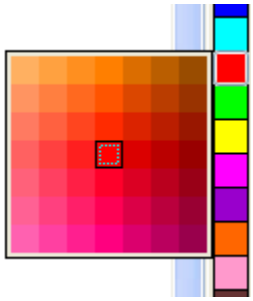
デフォルトのカラー パレットを使用して、カラーを選択するには

目的	作業手順
選択したオブジェクトの塗りつぶしカラーを選択する	カラー ボックスをクリックします。
選択したオブジェクトの輪郭の色を選択する	カラー ボックスを右クリックします。
カラーの階調を選択する	カラー ボックスをしばらくクリックしたままにしてポップアップのカラー ピッカーを表示し、カラーをクリックします。

目的	作業手順
デフォルトのカラー パレットに含まれる他のカラーを表示する	カラー パレットの上端と下端にあるスクロール用の矢印をクリックします。

カラー ボックスにポインタを合わせると、カラーの値が表示されます。

カラーの値でなくカラーの名前を表示するには、デフォルト パレットの上部にある **[オプション]** フライアウト ボタン をクリックして、**[カラー名の表示]** をクリックします。この操作を実行すると、デフォルト カラー パレットのロックが解除されて、カラー名が表示されます。



ポップアップ カラー パレットの例

カラー パレットを使用してカラーを選択するには

1. オブジェクトを選択します。
2. ステータス バーの **[塗りつぶし]** ボタン をダブルクリックします。**[塗りつぶしの編集]** ダイアログ ボックスで、**[標準塗りつぶし]** ボタンをクリックします。
3. **[カラー パレット]** オプションを有効にします。
4. **[パレット]** リスト ボックスからカラー パレットを選択します。
5. カラー スライダを調整して、カラー選択領域に表示されるカラー範囲を設定します。
6. カラー選択領域のカラーをクリックします。

可能な操作

カラーの名前の表示/非表示を切り替える	**[カラー名の表示]** チェック ボックスをオンまたはオフにします。
基準カラー (選択したオブジェクトのオリジナルのカラー) を新規カラーと入れ替える	**[カラーの入れ替え]** ボタンをクリックします。
輪郭カラーを選択する	ステータス バーの **[輪郭]** ボタン をダブルクリックします。 **[輪郭ペン]** ダイアログ ボックスで **[カラー]** ピッカーを開き、カラーを選択します。

可能な操作

塗りつぶしカラーを選択する	**[塗りつぶし]** カラー ボックス をダブルクリックし、**[塗りつぶしの選択]** ダイアログ ボックスで **[標準塗りつぶし]** ボタン をクリックし、**[編集]** をクリックします。

カラーパレット上の各スポット カラー ボックスには、小さな白い四角形のマーク が付いています。

描画で使用するすべてのカラーに同じカラー モデルを使用してください。 カラーの一貫性が保たれ、最終出力におけるカラーをより正確に把握できます。正確なカラーの再現について詳しくは、425 ページの 「カラー マネージメント」。を参照してください。

[カラー パレットを表示] ボタンをクリックして、リスト ボックスからパレットを選択すると、**[カラー]** ドッキング ウィンドウのカラー パレットにアクセスできます。 **[カラー]** ドッキング ウィンドウが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[カラー]**をクリックします。

カラー ビューアを使用してカラーを選択するには

1. オブジェクトを選択します。
2. ステータス バーの **[塗りつぶし]** ボタン をダブルクリックします。**[塗りつぶしの編集]** ダイアログ ボックスで、**[標準塗りつぶし]** ボタンをクリックします。
3. **[カラー モデル]** リスト ボックスからカラー モデルを選択します。
4. **[カラー ビューア]** リスト ボックスからカラー ビューアを選択します。
5. カラー スライダを調整します。
6. カラー選択領域のカラーをクリックします。

可能な操作

描画またはデスクトップからカラーをサンプリングする	**[スポイト]** ボタン をクリックし、描画またはデスクトップをクリックします。
塗りつぶしカラーを選択する	**[塗りつぶし]** カラー ボックス をダブルクリックし、**[塗りつぶしの選択]** ダイアログ ボックスで **[標準塗りつぶし]** ボタン をクリックし、**[編集]** をクリックします。
基準カラー (選択したオブジェクトのオリジナルのカラー) を新規カラーと入れ替える	**[カラーの入れ替え]** ボタンをクリックします。

プリンタの再現範囲外のカラーを選択した場合に、CorelDRAW でそのカラーをプリンタの再現範囲内の類似のカラーで置き換えることができます。カラーを置き換えるには、**[カラーを再現範囲に入れる]** ボタンをクリックします。これは、**[新規カ**

ラー] カラー ボックスの左側に表示されます。カラー補正については、425 ページの 「カラー マネージメント」。を参照してください。

描画で使用するすべてのカラーに同じカラー モデルを使用してください。カラーの一貫性が保たれ、最終出力におけるカラーをより正確に把握できます。最終出力では、描画で同じカラー モデルを使用することをお勧めします。



また、**[カラー ビューアを表示]**ボタン  をクリックして、リスト ボックスからカラー モデルを選択すると、**[カラー]** ドッキング ウィンドウでカラー モデルにアクセスできます。**[カラー]** ドッキング ウィンドウ が開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[カラー]**をクリックします。

カラーをサンプリングするには

1 ツールボックスの**カラー スポイト** ツール  をクリックします。

2 プロパティ バーで、次のいずれかのボタンをクリックします。

- **1 x 1**  - クリックしたピクセルのカラーを選択することができます。
- **2 x 2**  - 2 x 2 ピクセルのサンプル領域内の平均カラーを選択することができます。クリックしたピクセルがサンプル領域の中心になります。
- **5 x 5**  - 5 x 5 ピクセルのサンプル領域内の平均カラーを選択することができます。

描画ウィンドウの外のカラーをサンプリングする場合は、プロパティ バーの **[デスクトップから選択]** をクリックして、デスクトップのカラーをクリックします。

3 サンプリングするカラーをクリックします。
カラー スポイト ツールが自動的にカラーを適用モードに切り替わります。

4 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
サンプリングしたカラーでオブジェクトを塗りつぶす	オブジェクト上にポインタを移動します。カラーを適用ポインタがソリッド カラー ボックス  に変わったら、クリックしてサンプリングしたカラーを適用します。
サンプリングしたカラーでオブジェクトの輪郭の色を塗りつぶす	オブジェクトの輪郭の上にポインタを移動します。カラーを適用ポインタが輪郭の形  に変わったら、クリックしてサンプリングしたカラーを適用します。
サンプリングしたカラーをドキュメントのパレットに追加する	プロパティ バーで、**[パレットに追加]** の横にある矢印をクリックし、**[ドキュメントのパレット]** を選択します。
追加のカラーをサンプリングする	プロパティ バーで、**[カラーの選択]** ボタン  をクリックし、サンプリングするカラーをクリックします。
可能な操作	
サンプリングしたカラーをオブジェクトから別のオブジェクトにドラッグする	カラーを別のオブジェクトにドラッグします。

可能な操作

プロパティ バーの **[塗りつぶしカラー]** カラー ボックスから、サンプリングしたカラーを適用します。	**選択したカラー** ボックスからサンプリングしたカラーをオブジェクトにドラッグします。
描画ウィンドウの右下隅にある **[標準塗りつぶし]** カラー ボックスから、サンプリングしたカラーを適用します。	**[標準塗りつぶし]** カラー ボックスからカラーをオブジェクトにドラッグします。
サンプリングしたカラーをドキュメントのパレットに追加する	**[選択したカラー]** カラー ボックスまたは **[標準塗りつぶし]** カラー ボックスから、サンプリングしたカラーをドキュメントのパレットにドラッグします。



場合によっては、サンプリングしたカラーは、完全に一致している代わりにオリジナルのカラーに最も近い RGB や CMYK カラーの場合があります。

Web カラーを選ぶには

1. オブジェクトを選択します。
2. **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[カラー]**をクリックします。
3. **[カラー]** ドッキング ウィンドウで、リスト ボックスから **RGB** を選択します。
4. **[16 進値]** ボックスに値を入力または貼り付けます。
   3 桁形式 (#fff) または 6 桁形式 (#ffffff) を使用するかどうかにかかわらず、最終値は 6 桁形式で表示されます。
5. 次のいずれかのボタンをクリックします。
   - **塗りつぶし** ― 選択したオブジェクトを新しいカラーで塗りつぶします
   - **輪郭** ― オブジェクトの輪郭にカラーを適用します



16 進値の指定は、RGB カラーを使用している場合にのみ指定できます。
無効な 16 進値を入力した場合は、カラーは変わりません。

16 進カラー値は、ステータス バーに表示できます。

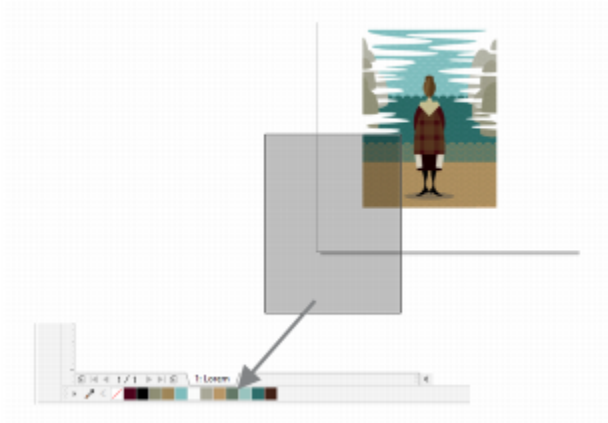


Web カラーは、**[輪郭ペン]** ダイアログ ボックス (ステータス バーで **[輪郭ペン]** ボタンをダブルクリック) と **[塗りつぶしの編集]** ダイアログ ボックス (ステータス バーの **[塗りつぶし]** ボタンをダブルクリックし、**[標準塗りつぶし]** ボタンをクリック) から選択することもできます。これらのダイアログ ボックスでは、非 16 進カラー値の 16 進同等値を表示し、コピーできます。

ドキュメントのパレット

新規描画を開始すると、ドキュメントのパレットという名前の空のカラー パレットが描画ウィンドウの左下隅に固定された状態で表示されます。描画でカラーを使用するごとに、そのカラーがドキュメントのパレットに自動的に追加されます。ただし、ドキュメントのパレットに追加されるカラーを制御したい場合は、自動更新を無効にして、カラーを手動で追加できます。

カラー パレット、外部イメージ、カラー ピッカー、または **[標準塗りつぶし]** ダイアログ ボックスなどのカラー関連ダイアログ ボックスから色を追加できます。さらに、インポートしたイメージやオブジェクトからカラーを追加できます。



ビットマップをドキュメントのパレットにドラッグしてカラーを追加します。

CorelDRAW X4 以前のバージョンのプログラムで作成されたドキュメントを開いた場合、ドキュメントのパレットに追加されるのはカスタム スポット カラーと最大 100 個の従来のカラー スタイルのみです。従来のスタイルは標準カラーとしてパレットに追加されます。

個々のカラーを削除するか、パレットをリセットして使用しないカラーを 1 度に削除すると、不必要なカラーや使用しないカラーのドキュメントのパレットを消去できます。既存の描画からすべてのカラーをドキュメントのパレットに追加することもできます。

ドキュメントのパレットは、ドキュメントとともに自動的に保存されます。.cdr ファイルを .zip に名前を変更すると、ドキュメントのカラー パレット (DocumentPalette.xml) は .zip パッケージに含まれます。

ドキュメントのパレットへのカラーの自動追加を無効にするには

- ドキュメントのパレットで、フライアウト ボタン ▶ をクリックし、**[自動的に更新]** をクリックします。

デフォルトでは、ドキュメントのパレットは、アプリケーション ウィンドウの下部にあるステータス バーの上に固定されます。

また、カラーの自動追加機能を無効にするには、**[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[カスタマイズ]**をクリックし、表示されたダイアログ ボックスの左側のペインにある**[カラー パレット]** をクリックし、**[ドキュメントのパレットを自動的に更新]** チェックボックスをオフにします。

カラーをドキュメントのパレットに手動で追加するには

目的	作業手順
別のカラー パレットからカラーを追加する	開いたカラー パレットからカラーをドキュメントのパレットにドラッグします。
ビットマップ イメージからカラーを追加する	ドキュメントのパレットで、**[スポイト]** ボタンをクリックし、イメージのカラーをクリックします。
イメージから複数のカラーを追加する	ドキュメントのパレットで、**[スポイト]** ボタン をクリックし、**Ctrl** キーを押しながら、欲しいカラーが追加されるまでイメージをクリックします。

目的	作業手順
イメージやオブジェクトからドラッグして複数のカラーを追加する	描画ウィンドウからイメージやオブジェクトをドキュメントのパレットにドラッグします。
選択範囲からカラーを追加する	1 つまたは複数のオブジェクトを選択します。ドキュメントのパレットでフライアウト ボタン ▶ をクリックして、**[選択範囲から追加]** を選択します。
カラー関連のダイアログ ボックスからカラーを追加する	ダイアログ ボックスで、カラー ボックスをクリックします。**[パレットに追加]** の横にある矢印をクリックし、**[ドキュメントのパレット]** を選択して、**[パレットに追加]** をクリックします。
カラー ボックスを移動する	カラー ボックスをドキュメントのパレットの新しい位置にドラッグします。



大半のベクトル オブジェクトをパレットにドラッグすると、オブジェクトのすべてのカラーがパレットに追加されます。ビットマップをドラッグする場合は、パレットに追加するカラー数を指定できます。オブジェクトにグラデーション塗りつぶし、テクスチャ塗りつぶし、またはパターン塗りつぶしが含まれている場合は、塗りつぶしの作成中に定義されたカラーのみがサポートされます。PostScript 塗りつぶしのカラーはサポートされていません。

デフォルトでは、ドキュメントのパレットは、アプリケーション ウィンドウの下部にあるステータス バーの上に固定されます。

既存の描画からカラーをドキュメントのパレットに追加するには

1. 描画を開きます。
2. ドキュメントのパレットで、フライアウト ボタン ▶ をクリックして、**[ドキュメントから追加]** をクリックします。

デフォルトでは、ドキュメントのパレットは、アプリケーション ウィンドウの下部にあるステータス バーの上に固定されます。



CorelDRAW の旧バージョンで作成された描画にカスタム スポット カラーが含まれている場合は、そのカラーがドキュメントのパレットに表示されます。



ドキュメントにベクトル イメージおよびビットマップ イメージが両方含まれていて、ベクトル イメージのカラーのみをドキュメントのパレットに追加する場合は、**[ビットマップからカラーを追加]** ダイアログ ボックスで 0 を指定します。

ドキュメントのパレットからカラーを削除するには

1. ドキュメントのパレットでカラー ボックスをクリックします。
2. ドキュメントのパレットで、フライアウト ボタン ▶ をクリックし、**[カラーの削除]** をクリックします。

デフォルトでは、ドキュメントのパレットは、アプリケーション ウィンドウの下部にあるステータス バーの上に固定されます。

また、ドキュメントのパレットから使わなくなったカラーをすべて削除するには、フライアウト ▶ ボタンをクリックし、**[パレット]** を選択して、**[パレットのリセット]** をクリックします。

ドキュメントのパレットをリセットするには

- ドキュメントのパレットで、フライアウト ボタン ▶ をクリックし、**[パレット]** を選択して、**[パレットのリセット]** をクリックします。

  デフォルトでは、ドキュメントのパレットは、アプリケーション ウィンドウの下部にあるステータス バーの上に固定されます。

ドキュメントのパレットを非表示にするには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[カラー パレット]** ▸ **[ドキュメントのパレット]** をクリックします。

ドキュメントのパレットを非表示にすると、カラーの自動追加は無効になりません。

カラー パレットを作成/編集する

カスタム カラー パレットは、ユーザーが保存したカラーまたはカラー スタイルで構成されます。これらには、スポット カラーなどの任意のカラー モデルや、パレット ライブラリにある任意のカラー パレットのカラーまたはカラー スタイルを含めることができます。現在または将来のプロジェクトに必要なすべてのカラーまたはカラー スタイルを保存するカスタム パレットを作成できます。

カラー パレットを他の人と簡単に共有できます。カラー パレットには、**[パレット]** ドッキング ウィンドウの **[マイ パレット]** フォルダからアクセスできます。

カスタム カラー パレットを作成するには、個々のカラーまたはカラー スタイルを選択するか、選択したオブジェクトまたはドキュメント全体でカラーを使用します。また、カスタム カラー パレットの編集、名前変更、削除が行えます。

カスタム カラー パレットは、.XML ファイルとして保存され、**マイ ドキュメント¥マイ パレット** フォルダに入ります。

カスタム カラー パレットをゼロから作成するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[パレット]**をクリックします。
2. 下部またはドッキング ウィンドウの + キーをクリックして、**[新しい空のカラー パレット]** を選択します。
3. **[ファイル名]** ボックスにファイル名を入力します。
4. **[保存]** をクリックします。
5. **[パレット]** ドッキング ウィンドウで、作成したカスタム パレットを選択します。
6. **[オプション]** ボタンをクリックし、**[パレットの編集]** を選択します。
7. **[パレット エディタ]** ダイアログ ボックスで、**[カラーの追加]** をクリックします。
8. **[カラーの選択]**ダイアログ ボックスでカラーを選択して、**[パレットに追加]**をクリックします。

可能な操作

スポット カラーとしてカラーを処理する	**[パレット エディタ]** ダイアログ ボックスの **[選択したカラー]** 領域で、**[処理方法]** リストから **[スポット]** を選択します。

可能な操作	
プロセス カラーとしてカラーを処理する	**[パレット エディタ]** ダイアログ ボックスの **[選択したカラー]** 領域で、**[処理方法]** リストから **[プロセス]** を選択します。
カラーの名前を変更する	**[パレット エディタ]** ダイアログ ボックスで、カラー選択領域でカラーをクリックし、**[名前]** ボックスに名前を入力します。

カスタム カラー パレットにカラーを追加するには

1 カスタム カラー パレットを開きます。

2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
別のカラー パレットからカラーを追加する	開いたカラー パレットからカラーをカスタム パレットにドラッグします。
イメージからすべてのカラーを追加する	カスタム パレットで、**[スポイト]** ボタン をクリックし、追加するカラーをクリックします。
イメージから複数のカラーを追加する	カスタム パレットで、**[スポイト]** ボタン をクリックし、**Ctrl** キーを押しながら、欲しいカラーが追加されるまでイメージをクリックします。
イメージやオブジェクトから複数のカラーを追加する	描画ウィンドウからイメージやオブジェクトをカスタム パレットにドラッグします。
カラー関連のダイアログ ボックスからカラーを追加する	ダイアログ ボックスでカラー ボックスをクリックし、**[パレットに追加]** をクリックして、リストからカスタム パレットの名前を選択します。その後、**[パレットに追加]** をクリックします。
選択範囲からカラーを追加する	1 つまたは複数のオブジェクトを選択します。カスタム パレットのフライアウト ボタン をクリックして、**[選択範囲から追加]** を選択します。
カラー ボックスを移動する	カラー ボックスをパレットの新しい位置にドラッグします。

大半のベクトル オブジェクトをパレットにドラッグすると、オブジェクトのすべてのカラーがパレットに追加されます。ビットマップをドラッグする場合は、パレットに追加するカラー数を指定できます。オブジェクトにグラデーション塗りつぶし、テクスチャ塗りつぶし、またはパターン塗りつぶしが含まれている場合は、塗りつぶしの作成中に定義されたカラーのみがサポートされます。PostScript 塗りつぶしのカラーはサポートされていません。

オブジェクトからカラー パレットを作成するには

1 オブジェクトを選択します。
2 **[ウィンドウ]** ▸ **[カラー パレット]** ▸ **[選択範囲からパレットを作成]** をクリックします。
3 **[ファイル名]** ボックスにファイル名を入力します。
4 **[保存]** をクリックします。

ドキュメントからカラー パレットを作成するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[カラー パレット]** ▸ **[ドキュメントからパレットを作成]** をクリックします。
2 **[ファイル名]** ボックスにファイル名を入力します。
3 **[保存]** をクリックします。

カスタム カラー パレットを編集するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[カラー パレット]** ▸ **[パレット エディタ]** をクリックします。
2 リスト ボックスからパレットを選択します。
3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
カラーを追加する	**[カラーの追加]** をクリックします。**[カラーの選択]** ダイアログ ボックスで、**[モデル]** タブをクリックします。カラー選択領域でカラーをクリックし、**[パレットに追加]** をクリックします。
スポット カラーとしてカラーを処理する	**[パレット エディタ]** ダイアログ ボックスの **[選択したカラー]** 領域で、**[処理方法]** リストから **[スポット]** を選択します。
プロセス カラーとしてカラーを処理する	**[パレット エディタ]** ダイアログ ボックスの **[選択したカラー]** 領域で、**[処理方法]** リストから **[プロセス]** を選択します。
カラーを変更する	カラー選択領域で、カラーをクリックし、**[カラーの編集]** をクリックします。**[カラーの選択]** ダイアログ ボックスで、**[モデル]** タブをクリックし、カラー選択領域で新規カラーをクリックします。
カラーを削除する	カラー選択領域で、カラーをクリックし、**[カラーの削除]** をクリックします。
カラーを並べ替える	**[カラーのソート]** をクリックし、カラーを並べる方法を選択します。
カラーを移動する	カラー ボックスを新しい位置にドラッグします。
カラーの名前を変更する	カラー選択領域でカラーをクリックし、**[名前]** ボックスに名前を入力します。

Shift キーまたは **Ctrl**を押しながら、削除するカラーをクリックし、**[カラーの削除]**をクリックすると、複数のカラーを削除できます。

プロセス カラーをパレットに追加して、スポット カラーとして処理すると、そのカラーはスポット カラーに変更され、カラーの名前は保持されます。ただし、商標名 (たとえば、PANTONE カラーなど) でスポット カラーを選び、それをプロセス カラーに変換すると、その商標名はそのカラーのカラー コンポーネントで置き換えられます。

カスタム カラー パレットの前を変更するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[パレット]**をクリックします。
2 **[マイ パレット]** フォルダから、カスタム パレットを二度 クリックします。
3 新しい名前を入力して、**Enter**キーを押します。

カスタム カラー パレットを削除するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[パレット]**をクリックします。
2 **[マイ パレット]** フォルダから、カスタム パレットを 右クリックして、**[削除]** をクリックします。

カラー パレットの表示と整理

[パレット] ドッキング ウィンドウでは、ドキュメントのパレット、カラー スタイル パレットなどの使用可能なカラー パレットに素早くアクセスして、カスタム カラー パレットを作成できます。**[パレット]** ドッキング ウィンドウ のカラー パレットは、**マイ パレット**および**パレット ライブラリ**の 2 つの主要フォルダで構成されています。

[マイ パレット] フォルダは、作成したすべてのカスタム パレットを保存するために使用できます。フォルダを追加して、異なるプロジェクトのカラー パレットを保存および整理できます。また、カラー パレットをコピーする、または別のフォルダに移動することができます。すべてのカラー パレットを開いて、その表示を制御できます。

[パレット] ドッキング ウィンドウの **[パレット ライブラリ]** フォルダには、プリセット カラー パレットのコレクションが入っており、そこからカラーを選択できます。パレット ライブラリにあるカラー パレットはいずれも編集できません。ただし、カラー パレットを **[パレット ライブラリ]** フォルダからコピーすると、カスタム カラー パレットを作成できます。詳しくは、376 ページの「カラー パレットを表示または非表示にする」。を参照してください。

[パレット]ドッキング ウィンドウを開くには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[パレット]**をクリックします。

カスタム カラー パレットを切り取り/コピーするには

1 **[パレット]**ドッキング ウィンドウを開きます。
2 **[マイ パレット]** フォルダから、カスタム パレット名の横の **[表示/非表示]** アイコン をクリックします。

カスタム カラー パレットをデフォルトのパレットとして設定する場合は、カスタム パレット フライアウト ボタン ▶ をクリックし、**[デフォルトに設定]** をクリックします。

カスタム カラー パレットを開くには

1 **[パレット]**ドッキング ウィンドウを開きます。

2 **[パレットを開く]** ボタン をクリックします。

3 カスタム カラー パレットが保存されているドライブとフォルダを選択します。
旧バージョンの CorelDRAW で作成されたカラー パレット (.cpl ファイル) を開く場合は、**[ファイルの種類]** リスト ボックスから **[従来のカスタム パレット (*.cpl)]** を選択します。

4 カスタム パレットをクリックします。

5 **[開く]** をクリックします。

従来のカスタム パレット (.cpl) ファイルを開くと、XML 形式 (.xml) に自動的に変換されます。.XML バージョンは **x:¥Documents and Settings¥your name¥My Documents** フォルダに保存されるとともに、**[パレット]** ドッキング ウィンドウの **[マイ パレット]** フォルダにも表示されます。

カスタム カラー パレット (.xml) が **[マイ パレット]** フォルダに保存された場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[カラー パレット]** をクリックし、リストからカスタム パレットを選択すると、開くことができます。

カスタム カラー パレットを入れるフォルダを作成するには

1 **[パレット]**ドッキング ウィンドウを開きます。

2 **[新規フォルダの作成]** ボタン をクリックします。

3 新しい名前を入力して、**Enter**キーを押します。

カスタム カラー パレットを移動したい場合は、それを新しいフォルダにドラッグします。

カスタム カラー パレットを切り取り/コピーするには

1 **[パレット]**ドッキング ウィンドウを開きます。

2 **[マイ パレット]** フォルダでカスタム パレットを右クリックして、次のいずれかをクリックします。
- **切り取り**
- **コピー**

カスタム パレットを他のフォルダに貼り付けたい場合は、フォルダを右クリックして、**[貼り付け]** をクリックします。

パレット ライブラリから編集用にパレットをコピーするには

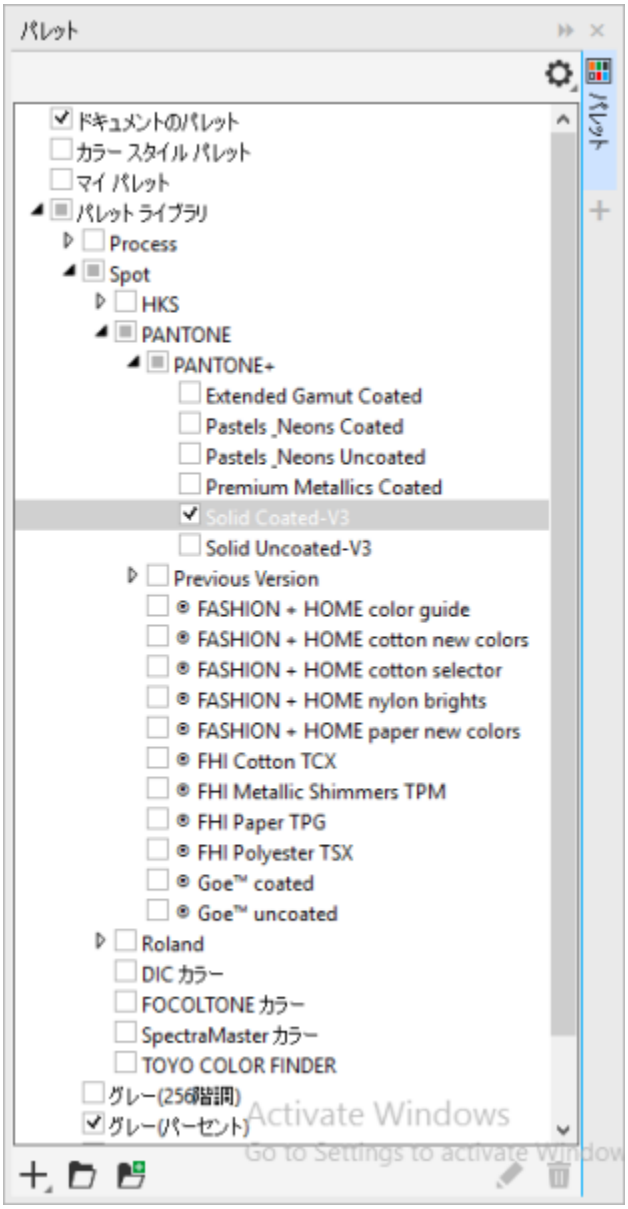
- **[パレット]** ドッキング ウィンドウを開き、**[パレット ライブラリ]** フォルダからパレットを **[マイ パレット]** フォルダにドラッグします。

カラー パレットの編集可能なコピーが **[マイ パレット]** フォルダに表示されます。

カラー パレットを表示または非表示にする

パレット ライブラリにはカラー パレットのコレクションが収められています。デフォルトのカラー パレット (デフォルトの RGB およびデフォルトの CMYK など) の表示を制御できます。含まれている主なパレット ライブラリは、プロセス カラーとスポット カラーです。

プロセス カラー ライブラリには、デフォルトの RGB、CMYK、およびグレースケールの各カラー パレットがあります。さらに、「自然」などの特定のテーマを持ったプリセット カラー パレットがあります。スポット カラー ライブラリには、HKS Colors、PANTONE、Focoltone、TOYO などサードパーティのメーカーによって提供されたカラー パレットが含まれています。印刷プロジェクトに特定の会社認定カラーが必要な場合に、これらのカラー パレットは非常に役立ちます。カラー パレット ライブラリはロックされており、編集することはできません。



パレット ライブラリ

パレット ライブラリのカラー パレットを表示するには

1 **[パレット]**ドッキング ウィンドウを開きます。

2 **[パレット ライブラリ]** フォルダで、カラー パレット名の横の **[表示/非表示]** アイコン をクリックします。

スポットまたはプロセス カラー パレットを表示するには

1 **[パレット]**ドッキング ウィンドウを開きます。

2 **[パレット ライブラリ]** フォルダで、次のフォルダのいずれかをダブルクリックします。
- **スポット**
- **プロセス**

3 カラー パレット名の横にある **[表示/非表示]** アイコン をクリックします。

カラー パレット プロパティを設定する

カラー パレットはカスタマイズできます。

カラー パレットは、固定することも移動することもできます。カラー パレットをドッキングすると、カラー パレットはアプリケーション ウィンドウの端に接して配置されます。カラー パレットのドッキングを解除すると、カラー パレットはアプリケーション ウィンドウから離れてフロート表示され、任意の場所に移動できるようになります。

カラー ボックスでは、マウスの右ボタンの動作をコンテキスト メニューの表示か輪郭の色の設定のいずれかに設定できます。カラー ボックスの枠やサイズを調整したり、**[無色]**カラー ボックスの表示/非表示を切り替えたりすることもできます。

カラー パレットをドッキング/ドッキング解除するには

目的	作業手順
カラー パレットをドッキングする	カラー パレットの枠の上部をクリックして、アプリケーション ウィンドウの枠に向かってドラッグします。 ツールバーの黒の細い輪郭が表示されます。
カラー パレットのドッキングを解除する	カラー パレットの点線枠をクリックしてドラッグし、アプリケーション ウィンドウの枠から離します。
ドッキングされているカラー パレットの行数を変更する	パレットで、フライアウト ▶ ボタンをクリックし、**[行]** をクリックして、リストからオプションを選択します。

また、**[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[カスタマイズ]** をクリックし、表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで **[カラー パレット]** をクリックしてから、**[固定時のパレットの最高行数]** ボックスに値を入力すると、ドッキングしたカラー パレットの行数を変更できます。カラー パレットの行数は最大で 7 行に設定することができます。

カラー ボックスでのマウスの右ボタンの機能を設定するには

1. **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[カスタマイズ]** をクリックします。
2. 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[カラー パレット]**をクリックします。
3. 次のいずれかのラジオ ボタンをオンにします。
   - **コンテキスト メニュー**
   - **輪郭カラーの設定**

[輪郭カラーの設定] をオンにしても、カラー パレットの枠の任意の場所を右クリックすると、コンテキスト メニューを表示できます。

カラー ボックスをカスタマイズするには

1. **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[カスタマイズ]** をクリックします。
2. 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[カラー パレット]**をクリックします。
3. 次のいずれかのチェック ボックスをオンにします。
   - **[幅広い枠]**

- **[カラー ボックス(大)]**
- **[無色カラー ボックスの表示]**

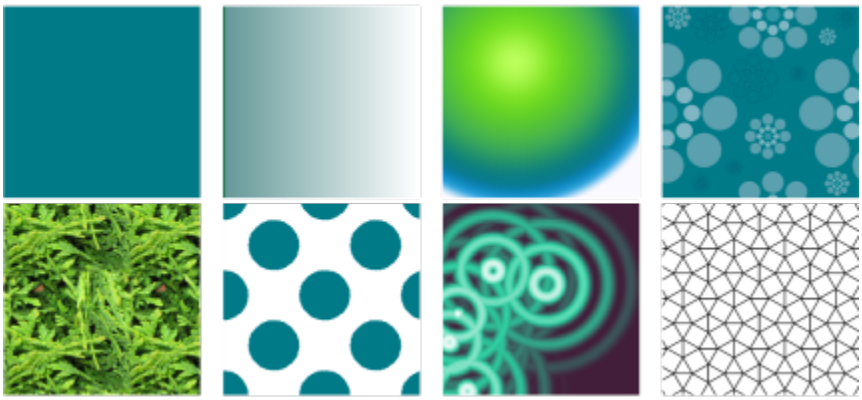


カラー パレットのフライアウト ボタン ▶ をクリックし、**[カラー名の表示]** をクリックすると、カラー ボックスにカラー名を表示できます。

CorelDRAW 2019

塗りつぶし

オブジェクトの内側や、何らかの形で囲まれた領域は、カラー、パターン、テクスチャなどで塗りつぶすことができます。塗りつぶしをカスタマイズして、デフォルトとして設定しておくと、描画する各オブジェクトに同じ塗りつぶしを適用できます。



塗りつぶしの例: 標準、線形グラデーション、楕円形グラデーション、ベクトル パターン、ビットマップ パターン、2 色、テクスチャ、PostScript

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 382 の 「標準塗りつぶし」。
- ページ 382 の 「グラデーション塗りつぶし」。
- ページ 387 の 「ベクトルおよびビットマップのパターン塗りつぶし」。
- ページ 393 の 「2 色パターン塗りつぶし」。
- ページ 395 の 「テクスチャ塗りつぶし」。
- ページ 396 の 「PostScript 塗りつぶし」。
- ページ 397 の 「メッシュ塗りつぶし」。
- ページ 401 の 「領域に塗りつぶしを適用する」。
- ページ 402 の 「塗りつぶしを操作する」。

標準塗りつぶし

オブジェクトに標準塗りつぶしを適用することができます。標準塗りつぶしは、均一カラーの塗りつぶしです。このカラーは、カラー モデルやカラー パレットを使用して選択したり作成したりできます。カラーの作成について詳しくは、361 ページの 「カラー」。を参照してください。

標準塗りつぶしを適用するには

1 オブジェクトを選択します。

2 カラー パレットのカラーをクリックします。

カラーを標準塗りつぶしで混合する場合は、**Ctrl** キーを押しながら、カラー パレットの別のカラーをクリックします。



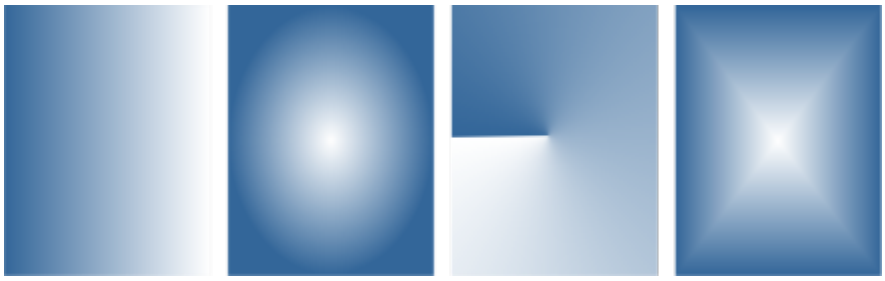
標準塗りつぶしは、次をクリックしても選択できます。

- **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウ の **[塗りつぶし]** セクションの **[標準塗りつぶし]** ボタン 
- ツールボックスの**インタラクティブ塗りつぶし**ツール  (プロパティ バーの **[標準塗りつぶし]** ボタンをクリック)

グラデーション塗りつぶし

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、オブジェクトに深みを加えることができます。グラデーション塗りつぶしは、インタラクティブ塗りつぶしとしても知られています。

グラデーション塗りつぶしには、線形、楕円形、円錐形、および長方形の 4 種類があります。線形グラデーション塗りつぶしは、オブジェクトのカラーが一方向にだけ変化します。円錐形グラデーション塗りつぶしは、円錐に光をあてたような効果になります。楕円形グラデーション塗りつぶしは、オブジェクトの中心から楕円形状に、長方形グラデーション塗りつぶしは、オブジェクトの中心から長方形状にカラーが変化します。



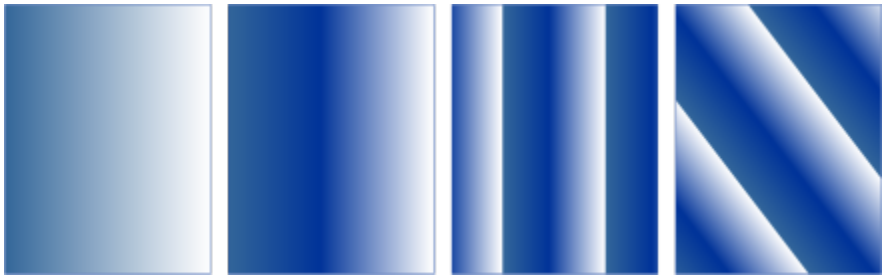
グラデーション塗りつぶしには、(左から右に) 線形、楕円形、円錐形、および長方形の 4 種類があります。

このアプリケーションには、利用可能なグラデーション塗りつぶしのコレクションが用意されています。利用可能なグラデーション塗りつぶしの参照、キーワードによる検索、お気に入りの塗りつぶしのマーク、塗りつぶしの並べ替えができます。塗りつぶしパックを追加でダウンロードすることもできます。詳しくは、419 ページの 「塗りつぶしや透明を検索および表示する」。を参照してください。

グラデーション塗りつぶしは、必要に応じて変更したり、ゼロから独自に作成したりできます。グラデーション塗りつぶしでは、2 色以上のカラーを使用でき、カラーが変化する場所を指定できます。塗りつぶしのカラー ブレンドの方向、塗りつぶしの角度、中心点、中心などの塗りつぶし属性を指定できます。また、塗りつぶしの幅と高さをオブジェクトの幅と高さの比率に合わせて設定することもできます。加えて、塗りつぶしのスムーズ化、斜変形、回転、繰り返し、ミラー化もできます。



塗りつぶしのプロパティは、[プロパティ] ドッキング ウィンドウを使用して編集できます。



左から右へ: 線形グラデーション塗りつぶしが適用されたオブジェクト。塗りつぶしに別のカラーが追加された結果。塗りつぶしのサイズがオブジェクトの幅と高さの 50% に変更された上で、繰り返しとミラー化が適用されたもの。最後に、塗りつぶしが 45 度回転された結果。

作成したグラデーション塗りつぶしは、今後の使用に備えて保存できます。詳しくは、424 ページの 「塗りつぶしや透明を保存する」。を参照してください。

また、グラデーション塗りつぶしの印刷と表示の品質を調整するには、グラデーションのステップ数を指定します。デフォルトでは、グラデーションのステップ数の設定はロックされており、印刷の品質は印刷設定で指定した値によって、表示の品質は設定したデフォルト値によって決まります。ただし、グラデーション ステップのロックを解除して、塗りつぶしの印刷と表示の両品質に適用する値を指定することができます。印刷するグラデーションのステップ数について詳しくは、765 ページの 「プリント ジョブを微調整する」。を参照してください。

グラデーション塗りつぶしを適用するには

1 オブジェクトを選択します。

2 ツールボックスの**[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 **[グラデーション塗りつぶし]** ボタン をクリックします。

3 プロパティ バーの **[塗りつぶし]** ピッカーを開き、塗りつぶしサムネールをダブルクリックします。

[塗りつぶし] ピッカーで塗りつぶしを検索する方法については、420 ページの 「塗りつぶしや透明の検索、絞り込み、並べ替えを行うには」。を参照してください。

[塗りつぶし] ピッカーで塗りつぶしのサムネールをクリックすることでも、塗りつぶしを適用できます。このアクションにより塗りつぶしが適用されますが、**[塗りつぶし]** ピッカーは閉じません。

グラデーション塗りつぶしにカラーを追加するには、ツールボックスの**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 バーの **[グラデーション塗りつぶし]** ボタンをクリックして、カラー パレットのカラーをオブジェクトのインタラクティブ ベクトル ハンドルにドラッグします。

グラデーション塗りつぶしを作成するには

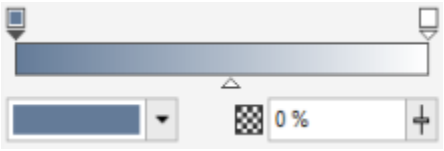
1 オブジェクトを選択します。

2 ツールボックスの**[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 **[グラデーション塗りつぶし]** ボタン をクリックします。

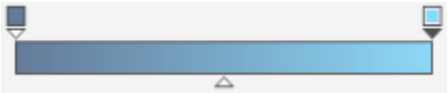
3 次のいずれかのボタンをクリックして、グラデーション塗りつぶしの種類を選択します。

- **[線形グラデーション塗りつぶし]**
- **[楕円形グラデーション塗りつぶし]**
- **[円錐形グラデーション塗りつぶし]**
- **[長方形グラデーション塗りつぶし]**

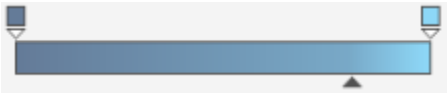
4 始点ノードをクリックし、プロパティ バーの **[ノード カラー]** ピッカーを開き、カラーを選択します。



5 終点ノードをクリックし、プロパティ バーの **[ノード カラー]** ピッカーを開き、カラーを選択します。

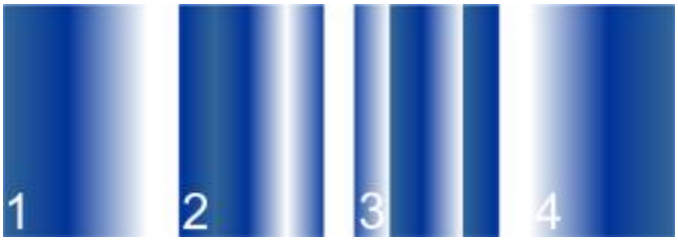


6 中心点スライダを調整して、2 色の中間点を設定します。



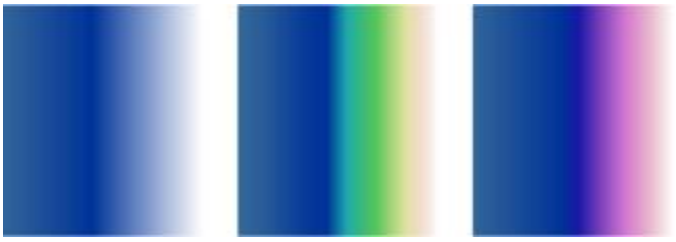
7 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウ で、**[新規として保存]** ボタン をクリックして塗りつぶしを保存するか、次の表のタスクを実行して塗りつぶしの編集を続けます。

目的	作業手順
カラーの透明度を変更する	対応するノードを選択し、**[ノードの透明度]** ボックスに値を入力します。
中間カラーを追加する	ノードを追加するカラー バンドをダブルクリックします。新しいノードを選択して、**[ノード カラー]** ピッカーを開き、カラーを選択します。
中間カラーの位置を変更する	対応するノードをカラー バンド上の新しい位置までドラッグするか、**[プロパティ]** ドッキング ウィンドウ の **[ノードの位置]** ボックスに値を入力します。
中間カラーを削除する	対応するノードをダブルクリックします。
塗りつぶしを復帰、ミラー化、繰り返し、または反転する	プロパティ バーの**[アレンジメント]** ボタンをクリックし、次のボタンのいずれかをクリックします。 • **デフォルトのグラデーション塗りつぶし** • **繰り返しとミラー化** • **繰り返し** プロパティ バーの **[塗りつぶしの逆転]** ボタンをクリックします。

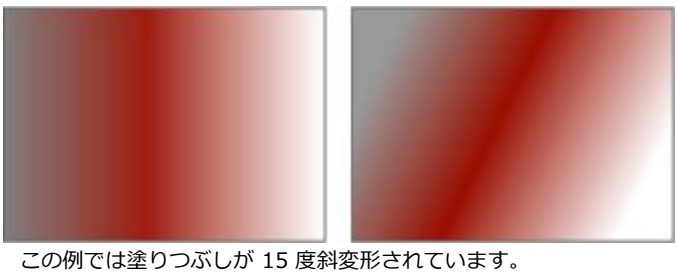


繰り返しとミラー化の効果は、塗りつぶしがオブジェクトより小さい場合にのみ現れます。次の図に示されているのは、デフォルトの塗りつぶし (1)、同じ塗りつぶしのサイズを変更した上で繰り返しおよびミラー化を適用した結果 (2)、サイズを変更して繰り返しを適用した塗りつぶし (3)、反転した塗りつぶし (4) です。

目的	作業手順
特定の色から別の色にブレンドする速さを指定する	プロパティ バーの **[アクセラレーション]** ボックスに値を入力します。
グラデーション塗りつぶしノード間のカラーの移り変わりを滑らかにする	**[スムーズ化]** ボタン をクリックします。
2 つのノード間でのカラーのブレンド方法を指定する	2 つのノードまたはその間の中間点のいずれかを選び、**[プロパティ]** ドッキング　ウィンドウの **[塗りつぶし]** 領域でブレンド方向オプションを選びます。 • **[線形カラー ブレンド]** - カラー ホイール内で始点カラーから終点カラーに続く直線に沿ってカラーをブレンドします。 • **[時計回りカラー ブレンド]** - カラー ホイールを時計回りに回って、カラーをブレンドします。 • **[反時計回りカラー ブレンド]** - カラー ホイールを反時計方向に回って、カラーをブレンドします。
塗りつぶしの幅と高さをオブジェクトの幅と高さの比率に合わせて設定する	**[プロパティ]** ドッキング ウィンドウで、**[塗りつぶし]** セクションの下部にある矢印ボタン をクリックして表示されていない塗りつぶしオプションを表示し、**[W]** および **[H]** ボックスに値を入力します。
塗りつぶしの中心を上下左右に移動する	**[X]** ボックスと**[Y]** ボックスに値を入力します。
塗りつぶしを指定角度だけ傾ける	**[斜変形]** ボックスに値を入力します。
カラーの変化を時計回りまたは反時計回りに回転する	**[回転]** ボックスに値を入力します。



各種カラー ブレンド オプションの例: 線形カラー ブレンド (左)、時計回りカラー ブレンド (中央)、反時計回りカラー ブレンド (右)。



この例では塗りつぶしが 15 度斜変形されています。

目的	作業手順
塗りつぶしが不均衡に傾斜または伸張して見えることを許容する	**[自由スケールと斜変形]** チェック ボックスをオンにします。
選択した塗りつぶしを結合オブジェクトの交差領域に適用する	**[全域塗りつぶし]** チェック ボックスをオンにします。 詳しくは、を参照してください。 309 ページの 「オブジェクトを結合する」。
下のカラーの上に塗りつぶしをプリントする	**[オーバープリントを適用した塗りつぶし]** チェック ボックスをオンにします。

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、ドキュメント ウィンドウのカラー パレットからオブジェクトのインタラクティブ ベクトル ハンドルにカラーをドラッグして、カスタム グラデーション塗りつぶしを適用することもできます。インタラクティブ ベクトル ハンドルのいずれかを選択し、 **Ctrl** キーを押しながらカラー パレットのカラーをクリックすると、カラーを混合できます。

グラデーション塗りつぶしの印刷品質と表示品質を変更するには

1 グラデーション塗りつぶしを適用するオブジェクトを選択します。

2 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウ で、**[塗りつぶし]** セクションの下部にある矢印ボタン をクリックし、表示されていない塗りつぶしオプションを表示します。

3 **[ステップ]** チェック ボックスをオフにしてグラデーションのステップをロック解除し、**[ステップ]** ボックスに値を入力します。

値が大きいほど、カラー間の変化が滑らかになります。

[グラデーションのステップ] ボックスをロックしている場合は、印刷されるグラデーション塗りつぶしのステップ数は、**[印刷]** ダイアログ ボックスで指定した値によって決まります。印刷するグラデーションのステップ数について詳しくは、765 ページの 「プリント ジョブを微調整する」。を参照してください。

グラデーション塗りつぶしの表示品質を設定するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]** をクリックします。

2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[表示]**をクリックします。

3 **[グラデーション ステップのプレビュー]**ボックスに値を入力します。

ベクトルおよびビットマップのパターン塗りつぶし

オブジェクトは、ベクトル パターン、ビットマップ パターン、および 2 色で塗りつぶすことができます。ベクトル パターン塗りつぶしは、線と塗りつぶしで構成される、より複雑なベクトル グラフィックです。ベクトル塗りつぶしにはカラーまたは透明バックグラウンドを指定できます。ビットマップのパターン塗りつぶしは、ビットマップのサイズ、イメージの解像度およびビット深度で複雑さが決まるビットマップ イメージです。2 色塗りつぶしについては、393 ページの 「2 色パターン塗りつぶし」。を参照してください。

CorelDRAW には、アクセスが可能なベクトル パターンおよびビットマップ パターンのコレクションが用意されています。利用可能なパターン塗りつぶしの参照、キーワードによる検索、お気に入りの塗りつぶしのマーク、塗りつぶしの並べ替えができます。塗りつぶしパックを追加でダウンロードすることもできます。詳しくは、419 ページの 「塗りつぶしや透明を検索および表示する」。を参照してください。



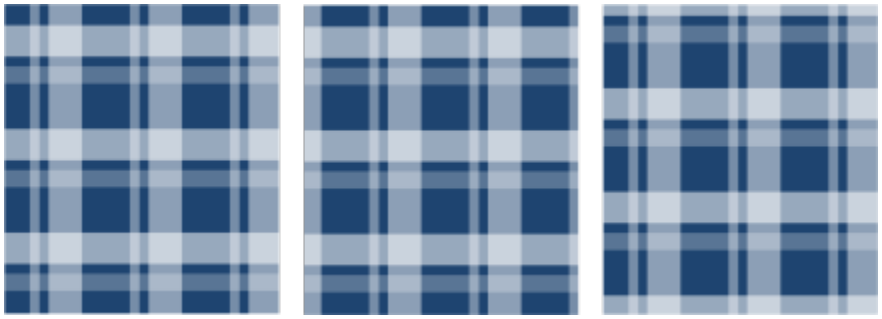
ベクトル パターン塗りつぶしの例



ビットマップ パターン塗りつぶしの例

パターン塗りつぶしを変更する

必要に応じて、パターン塗りつぶしを変更することができます。たとえば、パターン塗りつぶしのサイズを変更したり、パターンの中心を上下、左右に動かしたりできます。CorelDRAW では、塗りつぶしのタイルをオフセットすることもできます。



(左から右へ)元のベクトル パターン塗りつぶし。パターン タイルの中心を右に移動 (中央)。タイルの中心を下に移動 (右)。

塗りつぶしをミラー化して、代用タイルが互いの鏡像になるようにすることができます。塗りつぶしたオブジェクトで行う操作に応じてパターン塗りつぶしを変更する場合は、オブジェクトに合わせて塗りつぶしが変わるように設定できます。たとえば、オブジェクトを拡大すると、パターンは大きくなりますが、タイル数は変化しません。

ビットマップ パターンの輝度とコントラストを調整できます。また、ビットマップ パターン タイル間に放射状または線形のシームレスなブレンドを作成したり、タイルのエッジどうしを合わせてカラーの移り変わりをスムーズにしたりできます。他にも、パターンの輝度、光度、カラー コントラストなどのパターン パラメータを調整することもできます。

パターン塗りつぶしを作成する

独自のパターンを作成することもできます。ベクトルおよびビットマップ パターンは、タイルという小さなユニットで作成されます。パターン塗りつぶしは、オブジェクトのサイズに応じて 1 つ以上のタイルで構成できます。パターンはオブジェクトを満たすまでタイルを繰り返して作成されます。作業領域の領域をタイルとして選択して使用するか、タイルのソースとしてインポートしたイメージを使用して、新しいパターンを作成します。

作成した新しいパターンは、今後の使用に備えて保存できます。詳しくは、424 ページの 「塗りつぶしや透明を保存する」。を参照してください。

ベクトルまたはビットマップ パターン塗りつぶしを適用するには

1 オブジェクトを選択します。

2 ツールボックスの**[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 バーの次のいずれかのボタンをクリックします。

- **[ベクトル パターン塗りつぶし]**
- **[ビットマップ パターン塗りつぶし]**

3 **[塗りつぶし]** ピッカーを開き、パターン サムネールをダブルクリックします。

[塗りつぶし] ピッカーで塗りつぶしを検索する方法については、420 ページの 「塗りつぶしや透明の検索、絞り込み、並べ替えを行うには」。を参照してください。

[塗りつぶし] ピッカーで塗りつぶしのサムネールをクリックすることでも、塗りつぶしを適用できます。このアクションにより塗りつぶしが適用されますが、**[塗りつぶし]** ピッカーは閉じません。

作業領域からベクトル パターンまたはビットマップ パターンを作成するには

1 オブジェクトを選択します。

2 ツールボックスの**[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 バーの次のいずれかのボタンをクリックします。

- **[ベクトル パターン塗りつぶし]**
- **[ビットマップ パターン塗りつぶし]**

3 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウ の **[塗りつぶし]** 領域で、**[塗りつぶし]** ピッカーの下にある **[新しいソース]** ボタンをクリックして **[ドキュメントからの新しいソース]** を選択します。

4 パターンとして使用する作業領域の領域を選択します。
領域には、描画したすべてのオブジェクト、またはオブジェクトの一部を含めることができます。

5 **[同意する]** をクリックします。
パターンを保存するには、**[新規として保存]** ボタン をクリックします。

ベクトル パターン塗りつぶしには透明またはカラー バックグラウンドを指定できます。

タイル ソースとして使用するドキュメントの領域は、**[作業領域からの新しいソース]** ボタン をクリックして選択することもできます。この場合、**[プロパティ]** ドッキング ウィンドウ の **[変形]** 領域の現在の設定は新しいパターンに適用されます。

インポートしたイメージからベクトル パターンまたはビットマップ パターンを作成するには

1 オブジェクトを選択します。

2 ツールボックスの**[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 バーの次のいずれかのボタンをクリックします。

- **[ベクトル パターン塗りつぶし]**
- **[ビットマップ パターン塗りつぶし]**

3 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウ の **[塗りつぶし]** 領域で、**[塗りつぶし]** ピッカーの下にある **[新しいソース]** ボタンをクリックして **[ファイルからの新しいソース]** を選択します。

4 **[インポート]** ダイアログ ボックスで、使用するイメージを検索し、そのファイル名をダブルクリックします。

ベクトルまたはビットマップ パターン塗りつぶしを変更するには

1 オブジェクトを選択します。

2 ツールボックスの**[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 バーの次のいずれかのボタンをクリックします。

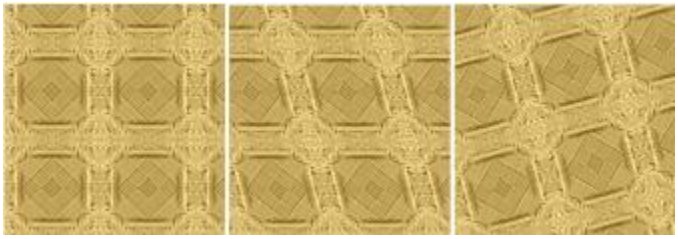
- **[ベクトル パターン塗りつぶし]**
- **[ビットマップ パターン塗りつぶし]**

3 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウ の **[塗りつぶし]** 領域の下部にある矢印 ボタンをクリックして、表示されていないパターン塗りつぶしオプションを表示します。

4 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
代用ファイルが互いの鏡像になるようにタイルを配置する	**[タイルを水平方向にミラー化]** ボタン または **[タイルを垂直方向にミラー化]** ボタン をクリックします。



目的	作業手順
	この図は、パターン塗りつぶし (左)、それを水平方向にミラー化した結果 (中央)、垂直方向にミラー化した結果 (右) を示しています。
パターン タイルの幅と高さを設定する	**[塗りつぶし幅]** ボックスと **[塗りつぶし高さ]** ボックスに値を入力します。  この図は、パターン タイルのサイズを大から小へ変化させた効果を示しています。
パターン塗りつぶしの中心を上下左右に移動する	**[X]** ボックスと**[Y]** ボックスに値を入力します。
パターンを指定角度だけ傾ける、または回転する	**[斜変形]** ボックスまたは **[回転]** ボックスに値を入力します。  図のパターン塗りつぶしは 15 度斜変形 (中央) および 15 度回転 (右) されています。
行または列のオフセットをタイルの高さまたは幅の割合で指定する	**[行オフセット]** ボタン または **[列オフセット]** ボタン をクリックし、**[% (タイル)]** ボックスに値を入力します。  この図は、列オフセットが 50% (中央) の場合と行オフセットが 50% (右) の場合です。
オブジェクトの変形をパターン塗りつぶしに適用する	**[オブジェクトに合わせて変形]** チェック ボックスをオンにします。
選択した塗りつぶしを結合オブジェクトの交差領域に適用する	**[全域塗りつぶし]** チェック ボックスをオンにします。

目的	作業手順
	詳しくは、を参照してください。 309 ページの 「オブジェクトを結合する」。
ビットマップ パターン塗りつぶしの追加プロパティを調整する	392 ページの 「ビットマップ パターン塗りつぶしのカラーの移り変わり、明るさ、コントラストを調整するには」。を参照してください。



タイルを斜変形または回転させるには、ツールボックスの**インタラクティブ塗りつぶし**ツール をクリックし、オブジェクトを選択してから、斜変形または回転用ハンドルをドラッグしてパターンの外観を変更する方法もあります。

ビットマップ パターン塗りつぶしのカラーの移り変わり、明るさ、コントラストを調整するには

1 オブジェクトを選択します。

2 ツールボックスの**[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 バーの次のいずれかのボタンをクリックします。

- **[ベクトル パターン塗りつぶし]**
- **[ビットマップ パターン塗りつぶし]**

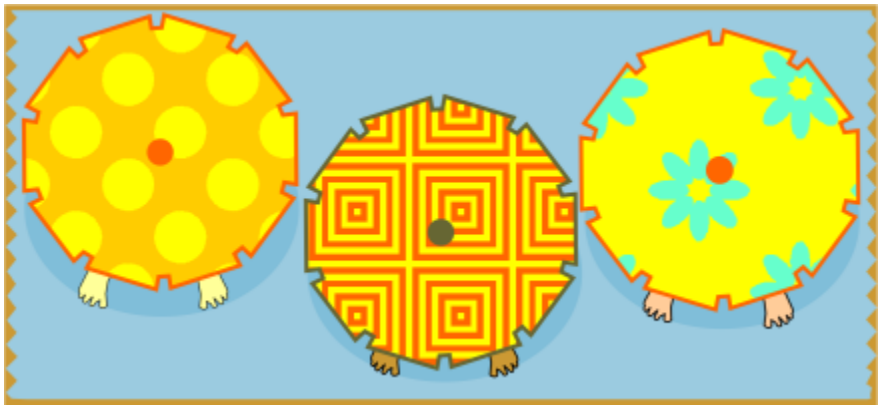
3 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウ の **[塗りつぶし]** 領域の下部にある矢印 ボタンをクリックして、表示されていないパターン塗りつぶしオプションを表示します。

4 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
放射状または線形のシームレスなブレンドを作成する	**[放射状ブレンド]** ボタン をクリックするか、**[直線ブレンド]** ボタン をクリックしてスライダを調節します。
パターン タイルのエッジとその反対側のエッジのカラーの移り変わりをスムーズ化する	**[エッジの一致]** チェック ボックスをオンにして、ボックスに値を入力します。
パターンの輝度を増減する	**[輝度]** チェック ボックスをオンにして、ボックスに値を入力します。
パターンのグレースケールのコントラストを増減する	**[光度]** チェック ボックスをオンにして、ボックスに値を入力します。
パターンのカラー コントラストを増減する	**[カラー]** チェック ボックスをオンにして、ボックスに値を入力します。

2 色パターン塗りつぶし

2 色パターン塗りつぶしは、選択した 2 色のカラーだけで構成されます。カラーを指定する他に、塗りつぶしタイルを垂直または水平方向にミラー化したり、塗りつぶしタイルのサイズを設定したりできます。また、塗りつぶしを斜変形または回転したり、中心を移動させたりすることもできます。



2 色パターン塗りつぶしの例



2 色塗りつぶしが適用されたオブジェクト (左)。次に塗りつぶしのサイズ変更 (中央)、塗りつぶしの回転 (右)。

[オブジェクト] ▸ **[作成]** ▸ **[パターン塗りつぶし]** コマンドを使用することで、描画ウィンドウ内のオブジェクトから独自のパターン塗りつぶしを作成できます。

2 色パターン塗りつぶしを適用するには

1 オブジェクトを選択します。

2 ツールボックスの**[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 バーの **[2 色パターン塗りつぶし]** ボタン をクリックします。

3 **[最初の塗りつぶしカラーまたはパターン]** ピッカーから塗りつぶしを選択します。

4 **[フロント カラー]** ピッカーを開き、使用するカラーをクリックします。

5 **[バック カラー]** ピッカーを開き、使用するカラーをクリックします。

2 色パターン塗りつぶしの属性を編集するには、**[プロパティ]** ドッキング ウィンドウ の **[塗りつぶし]** セクション下部の矢印 ボタンをクリックし、次の表のタスクを実行します。

目的	作業手順
代用ファイルが互いの鏡像になるようにタイルを配置する	**[タイルを水平方向にミラー化]** ボタン または **[タイルを垂直方向にミラー化]** ボタン をクリックします。
パターン タイルの幅と高さを設定する	**[塗りつぶし幅]** ボックスと **[塗りつぶし高さ]** ボックスに値を入力します。
パターン塗りつぶしの中心を上下左右に移動する	**[X]** ボックスと**[Y]** ボックスに値を入力します。
パターンを指定角度だけ回転する	**[回転]** ボックスに値を入力します。
パターンを指定角度だけ傾ける	**[斜変形]** ボックスに値を入力します。
行または列のオフセットをタイルの高さまたは幅の割合で指定する	**[行オフセット]** ボタン または **[列オフセット]** ボタン をクリックし、**[% (タイル)]** ボックスに値を入力します。
オブジェクトの変更をパターン塗りつぶしに適用する	**[オブジェクトに合わせて変形]** チェック ボックスをオンにします。 オブジェクトに適用されたサイズ変更や回転などの変形はすべて、塗りつぶしにも適用されます。
選択した塗りつぶしを結合オブジェクトの交差領域に適用する	**[全域塗りつぶし]** チェック ボックスをオンにします。 詳しくは、を参照してください。 309 ページの 「オブジェクトを結合する」。

Ctrl キーを押しながらカラー パレットのカラーをクリックすると、2 色パターン塗りつぶしのカラーを混合することができます。

カラー パレットからインタラクティブ ハンドルにカラーをドラッグして、塗りつぶしのカラーを変更することもできます。カラーを混合するには、**Ctrl** キーを押しながら、インタラクティブ ハンドルにカラーをドラッグします。

2 色パターン塗りつぶしを作成するには

1. **[オブジェクト]** ▸ **[作成]** ▸ **[パターン塗りつぶし]** をクリックします。
2. **[パターンの作成]** ダイアログ ボックスで、**[2 色]** オプションをオンにし、**[OK]** をクリックします。
3. 描画ウィンドウで、塗りつぶしに使用するパターンまたは領域を選択し、そのパターンまたは領域をダブルクリックします。
4. 表示されたダイアログボックスで、解像度を選択して **[OK]** をクリックします。
   新しい 2 色パターン塗りつぶしは、**[塗りつぶし]** ピッカーからアクセスできます。

テクスチャ塗りつぶし

テクスチャ塗りつぶしは、ランダムに生成された塗りつぶしです。この塗りつぶしで、オブジェクトを自然素材のように見せることができます。水、無機物、雲などの既存のテクスチャ塗りつぶしを使用できます。テクスチャ塗りつぶしのカラーを変更できます。テクスチャ塗りつぶしでは RGB カラーだけが保持されますが、カラー選択時には他のカラー モデルやカラー パレットも参照できます。カラー モデルについて詳しくは、361 ページの 「カラー モデル」。を参照してください。

テクスチャ塗りつぶしのタイル サイズを変更できます。テクスチャのタイルの解像度を大きくすると、塗りつぶしが精密になります。また、タイルの原点を設定して、テクスチャ塗りつぶしを開始する場所を正確に指定できます。CorelDRAW では、塗りつぶしのタイルをオフセットすることもできます。オブジェクトの上端を基準にして、最初のタイルの水平方向または垂直方向の位置を調整すると、残りの部分の塗りつぶしが変わります。

塗りつぶしの回転や斜変形、タイル サイズの調整、およびテクスチャの中心の変更を行うこともできます。

塗りつぶしたオブジェクトで行う操作に応じてテクスチャ塗りつぶしを変更する場合は、オブジェクトに合わせて塗りつぶしが変わるように設定できます。たとえば、塗りつぶしたオブジェクトを拡大すると、テクスチャは大きくなりますが、タイル数は変化しません。

テクスチャ塗りつぶしでは描画を拡大できます。ただし、ファイルのサイズが大きくなり、印刷にも時間がかかるので、テクスチャ塗りつぶしの使用を適度に抑えることをお勧めします。



テクスチャ塗りつぶしの例

テクスチャ塗りつぶしを適用するには

1 オブジェクトを選択します。

2 ツールボックスの**[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 バーの **[テクスチャ塗りつぶし]** ボタン をクリックします。

3 **[テクスチャ ライブラリ]** リスト ボックスから、使用するテクスチャ ライブラリを選択します。

4 **[塗りつぶし]** ピッカーからテクスチャを選択します。

テクスチャを編集するには、**[塗りつぶしの編集]** ボタン をクリックします。**[塗りつぶしの編集]** ダイアログ ボックスで、次の表に示すいずれかの作業を実行します。

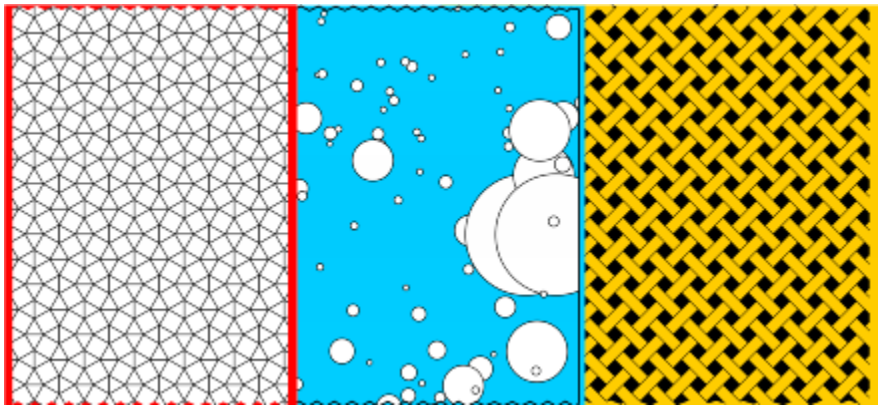
目的	作業手順
代用ファイルが互いの鏡像になるようにタイルを配置する	**[変形]** をクリックし、**[水平方向にミラー化]** ボタン または **[垂直方向にミラー化]** ボタン をクリックします。

目的	作業手順
塗りつぶしのサイズを変更する	**[変形]** をクリックし、**[塗りつぶし幅]** ボックスと **[塗りつぶし高さ]** ボックスに値を入力します。
塗りつぶしの中心を上下左右に移動する	**[変形]** をクリックし、**[X]** ボックスと **[Y]** ボックスに値を入力します。
塗りつぶしを指定角度だけ回転する	**[変形]** をクリックし、**[回転]** ボックスに値を入力します。
塗りつぶしを指定角度だけ傾ける	**[変形]** をクリックし、**[斜変形]** ボックスに値を入力します。
行または列のオフセットをタイルの幅または高さの割合で指定する	**[変形]** をクリックし、**[行オフセット]** ボタン  または **[列オフセット]** ボタン  をクリックします。**[% (タイル)]** ボックスに値を入力します。
オブジェクトの変更をテクスチャ塗りつぶしに適用する	**[変形]** をクリックし、**[オブジェクトに合わせて変形]** チェックボックスをオンにします。
テクスチャ塗りつぶしのビットマップの解像度を指定する	**[テクスチャの解像度およびサイズ]** をクリックし、**[ビットマップの解像度]** ボックスに値を入力します。
選択した塗りつぶしを結合オブジェクトの交差領域に適用する	**[全域塗りつぶし]** チェック ボックスをオンにします。 詳しくは、を参照してください。 309 ページの 「オブジェクトを結合する」。

PostScript 塗りつぶし

オブジェクトに PostScript テクスチャ塗りつぶしを適用できます。PostScript テクスチャ塗りつぶしは、PostScript 言語で作成されます。テクスチャには非常に複雑なものもあり、PostScript テクスチャ塗りつぶしがある大きなオブジェクトでは、印刷や画面での更新に時間がかかることがあります。ビュー モードによっては、塗りつぶしの代わりに「PS」という文字が表示されることがあります。PostScript 塗りつぶしの表示について詳しくは、57 ページの 「表示」。を参照してください。

PostScript テクスチャ塗りつぶしを適用する際は、塗りつぶしのサイズ、線幅、テクスチャのフォアグラウンドとバックグラウンドに表示するグレーの割合などのプロパティを変更することができます。



PostScript 塗りつぶしの例

PostScript 塗りつぶしを適用するには

1 オブジェクトを選択します。

2 ツールボックスの **[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 **[PostScript 塗りつぶし]** ボタン をクリックします。

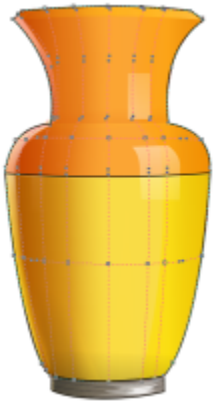
3 **[PostScript テクスチャ塗りつぶし]** リスト ボックスですべての塗りつぶしを選択します。

塗りつぶしのプロパティを変更する場合は、**[塗りつぶしの編集]** ボタン をクリックして、必要な設定を指定します。

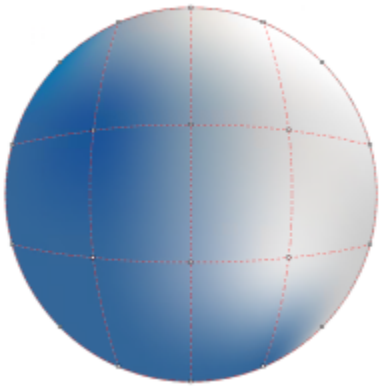
メッシュ塗りつぶし

メッシュ塗りつぶしでオブジェクトを塗りつぶすと、独特の効果を出すことができます。たとえば、ブレンドや等高線を使用せずに、カラーを任意の方向に滑らかに変化させることができます。メッシュ塗りつぶしを適用するときは、グリッドの列数と行数、およびグリッドの交点を指定します。

オブジェクトをメッシュで塗りつぶした後で、ノードや交点を追加または削除して、メッシュ塗りつぶしのグリッドを編集することができます。また、メッシュを削除することもできます。



花瓶にメッシュ塗りつぶしを適用します。



メッシュ塗りつぶしの例



メッシュ塗りつぶしツールは、滑らかな色の変化を作成するのに使用できます。

メッシュ塗りつぶしは、閉じたオブジェクトまたは単一パスだけに適用できます。複雑なオブジェクトにメッシュ塗りつぶしを適用する場合は、まずメッシュ塗りつぶしを適用した単純なオブジェクトを作成し、そのオブジェクトと複雑なオブジェクトを組み合わせてパワークリップ オブジェクトを作成します。パワークリップ オブジェクトの操作について詳しくは、を参照してください。 232 ページの 「PowerClip オブジェクト」。

メッシュ塗りつぶしのパッチと個々の交点ノードにカラーを追加できます。カラーを混合して、より調和の取れた外観にすることもできます。



左: メッシュ塗りつぶしにカラーを追加する。右: メッシュ塗りつぶし内の交点ノードを動かして色の変化を調整する。

さらに、硬いエッジの外観を軽減してメッシュ塗りつぶしのカラーを滑らかにできます。また、メッシュ塗りつぶしに透明度を適用して、選択した領域の下のオブジェクトが透けて見えるようにできます。



メッシュ塗りつぶしを使用したアートワーク (Rikk Flohr 撮影の写真を基に Ariel Garaza Díaz が制作)。

メッシュ グリッドで行数と列数を指定すると、新規メッシュ塗りつぶしすべてのデフォルト プロパティを設定することができます。

オブジェクトにメッシュを適用するには

1 オブジェクトを選択します。
2 ツールボックスの**メッシュ塗りつぶし**ツール をクリックします。
3 プロパティ バーの**[グリッド サイズ]**ボックスの上の部分に列数を入力します。
4 プロパティ バーの**[グリッド サイズ]**ボックスの下の部分に行数を入力して、**Enter** キーを押します。
5 オブジェクトのグリッド ノードを調整します。

可能な操作

ノードまたは交点を追加する	グリッド内を 1 回クリックし、プロパティ バーの**[交点の追加]**ボタン をクリックします。 ノードまたは交点は、グリッド内をダブルクリックしても追加できます。
ノードまたは交点を削除する	ノードをクリックし、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。
メッシュ塗りつぶしを整形する	ノードを適切な位置にドラッグします。

可能な操作

メッシュ塗りつぶしを削除する	プロパティ バーの**[メッシュの消去]**ボタン をクリックします。



メッシュ オブジェクトに色がついている場合に、メッシュの交点ノードを動かすと、カラーの混ざり具合が変わります。



ノードを選択範囲線で選択またはフリーハンドの選択範囲線で選択して、メッシュ領域全体を整形することもできます。ノードを選択範囲線で選択するには、プロパティ バーの **[選択モード]** リスト ボックスから **[長方形]** を選択し、選択するノードを囲むようにドラッグします。ノードをフリーハンドの選択範囲線で選択するには、**[選択モード]** リスト ボックスから **[フリーハンド]** を選択し、選択するノードを囲むようにドラッグします。**Alt** キーを押しながらドラッグすると、長方形とフリーハンドの選択モードを切り替えることができます。

グリッドラインの外部の場所をダブルクリックすると、交点またはノードを追加できます。グリッドライン上をダブルクリックすると、グリッドラインを 1 本追加できます。

メッシュ塗りつぶしにカラーを追加するには

1 メッシュ塗りつぶしオブジェクトを選択します。

2 ツールボックスの**メッシュ塗りつぶし**ツール をクリックします。

3 カラー パレットのカラーをオブジェクトのパッチにドラッグします。

可能な操作

メッシュ塗りつぶしのノードにカラーを適用する	ノードをクリックし、カラー パレットのカラーをクリックします。 カラー パレットのカラーをノードにドラッグすることもできます。
メッシュ塗りつぶしのカラーを混合する	メッシュの一部を選択し、**Ctrl** キーを押しながらカラー パレットのカラーをクリックします。



ノードを選択範囲線で選択またはフリーハンドの選択範囲線で選択して、メッシュ領域全体を整形することもできます。ノードを選択範囲線で選択するには、プロパティ バーの **[選択モード]** リスト ボックスから **[長方形]** を選択し、選択するノードを囲むようにドラッグします。ノードをフリーハンドの選択範囲線で選択するには、プロパティ バーの **[選択モード]** リスト ボックスから **[フリーハンド]** を選択し、選択するノードを囲むようにドラッグします。**Alt** キーを押しながらドラッグすると、長方形とフリーハンドの選択モードを切り替えることができます。

メッシュ塗りつぶしのカラーの移り変わりを滑らかにする

1 メッシュ塗りつぶしオブジェクトを選択します。

2 ツールボックスの**メッシュ塗りつぶし**ツール をクリックします。

3 プロパティ バーの **[メッシュ カラーのスムーズ化]** ボタン がオンであることを確認します。

メッシュ塗りつぶしに透明を適用するには

1 メッシュ塗りつぶしオブジェクトを選択します。

2 ツールボックスの**メッシュ塗りつぶし**ツール をクリックします。

3 ノードをクリックしてメッシュの一部を選択する

4 プロパティ バーの **[透明]** ボックス スライダに値を入力します。
値が大きいほど、選択した領域の透明度が高くなります。

メッシュ塗りつぶしのデフォルト プロパティを設定するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[ツール]** をクリックします。

2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[メッシュ塗りつぶし]**をクリックします。

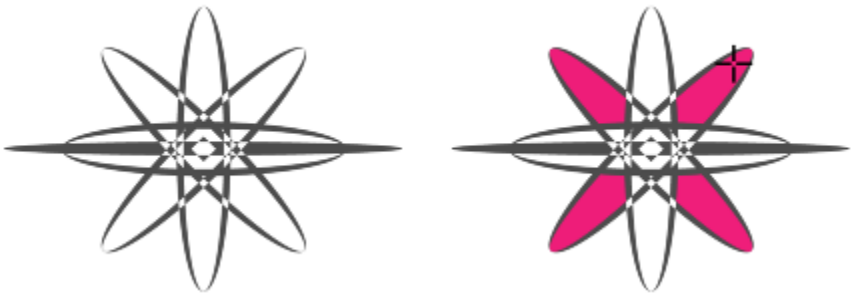
3 **[列数]** および **[行数]** ボックスに値を入力します。

領域に塗りつぶしを適用する

スマート塗りつぶしツールを使用して、囲まれた領域を塗りつぶすことができます。オブジェクトだけを塗りつぶす他の塗りつぶしツールとは異なり、**スマート塗りつぶし**ツールは、領域のエッジを検出し、閉じたパスを作成します。 これにより、その領域を塗りつぶすことができます。たとえば、フリーハンドの線がそれ自身と交差してループが作成された場合、**スマート塗りつぶし**ツールは、そのループのエッジを検出して領域を塗りつぶします。

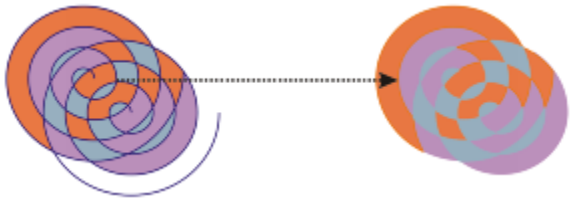


上の例では、元になるらせんオブジェクトが複製され、オフセットされます。 それによって作成された領域をスマート塗りつぶしツールを使用して塗りつぶしできます。



新しいスマート塗りつぶしツールを使用する

スマート塗りつぶしツールは、領域を囲むパスを作成するため、塗りつぶし、移動、コピー、編集が可能な新しいオブジェクトを作成する操作であると言えます。したがって、このツールの用途には、領域を塗りつぶすことと、領域から新しいオブジェクトを作成することの 2 つがあります。



スマート塗りつぶしツールは、主に領域を塗りつぶすために使用されますが、新しいオブジェクトを作成するためにも使用できます。上の例では、左側にあった元の 2 つのらせんオブジェクトが右側では削除されていますが、塗りつぶされた領域がオブジェクトになるため、塗りつぶしはそのまま残されます。

デフォルトの塗りつぶしおよび輪郭を領域に適用することができます。また、プロパティ バーを使用して、特定の塗りつぶしカラーおよび輪郭を指定したり、塗りつぶしのない輪郭を作成したりできます。

既に塗りつぶしが適用されている領域に対して**スマート塗りつぶし**ツールを使用する場合は、以下の事項を考慮してください。

- 透明度が適用されているオブジェクトは完全に透明であると見なされ、特定の領域が不透明に表示されるかどうかに関係なく、オブジェクトの領域の下にあるパスは検出されます。
- PostScript 塗りつぶしは透明であると見なされ、PostScript 塗りつぶしの領域の下にあるパスは検出されます。
- PostScript 塗りつぶしを除くすべての塗りつぶしは不透明であると見なされ、これらの塗りつぶしの下にあるパスは検出されません。

閉じた領域に塗りつぶしを適用するには

1 ツールボックスの**スマート塗りつぶし**ツール をクリックします。

2 プロパティ バーで **[塗りつぶしオプション]** リスト ボックスから次のいずれかのオプションを選びます。
   - **デフォルトを使用** - デフォルトの塗りつぶし設定を適用します。
   - **指定** - プロパティ バーの**[塗りつぶしカラー]** ピッカーからカラーを選択し、均一カラーで領域を塗りつぶします。
   - **塗りつぶしなし** - 領域には塗りつぶしを適用しません。

3 **[輪郭]** リスト ボックスから、次のオプションのいずれかを選択します。
   - **デフォルトを使用** - デフォルトの輪郭設定を適用します。
   - **指定** - **[輪郭の幅]** ボックスから線の幅を選択し、**[輪郭の色]** ピッカーから線の色を選択します。
   - **輪郭なし** - 領域には輪郭を適用しません。

4 塗りつぶしを適用する囲まれた領域内をクリックします。

   囲まれた領域から 1 つの新しいオブジェクトが作成され、プロパティ バーで選択した塗りつぶしおよび輪郭のオプションが適用されます。新しいオブジェクトは、レイヤでは既存オブジェクトの上に表示されます。

囲まれた領域外をクリックすると、ページ内のすべてのオブジェクトから 1 つの新しいオブジェクトが作成され、プロパティ バーで選択した塗りつぶしと輪郭のオプションが適用されます。

オブジェクトのパスが輪郭の幅の中心になります。**スマート塗りつぶし**ツールは、輪郭ではなくパスを検出するため、輪郭が太い場合は部分的に新しいオブジェクトによって覆われたように見えます。オブジェクトの重ね順を変更すると、元の輪郭を表示できます。オブジェクトの重ね順の変更方法について詳しくは、を参照してください。 297 ページの 「オブジェクトの重ね順内の位置を変更するには」。

塗りつぶしを操作する

塗りつぶしの操作には、どの種類の塗りつぶしでも同じ方法で行えるものがいくつもあります。デフォルトの塗りつぶしカラーを選択すると、描画に追加する各オブジェクトに同じ塗りつぶしカラーが適用されます。塗りつぶしは削除したり、他のオブジェクトにコピーしたりすることができます。また、開いた曲線で囲まれた領域も塗りつぶすように設定することもできます。

他のオブジェクトに同じ塗りつぶしを適用したり、描画内で複数のオブジェクトの塗りつぶし属性を同時に変更したりする場合は、塗りつぶし設定をスタイルとして保存できます。スタイルに関する詳細は、591 ページの 「スタイルおよびスタイル セット」。を参照してください。オブジェクトを塗りつぶしで検索し、既存の塗りつぶしを新しい塗りつぶしで置換することができます。

デフォルトの塗りつぶしカラーを選択するには

1 描画ページの空白領域をクリックして、すべてのオブジェクトを選択解除します。

2 ステータス バーの **[塗りつぶし]** アイコン をダブルクリックします。

3 **[塗りつぶしの編集]** ダイアログ ボックスで、塗りつぶしの種類とカラーを選択し、**[OK]** をクリックします。

4 **[ドキュメントのデフォルトの変更]** ダイアログ ボックスで、デフォルト塗りつぶしを変更するオブジェクトの種類に対応したチェック ボックスをオンにします。

[オブジェクト スタイル] ドッキング ウィンドウ でデフォルト スタイル セットを編集して、デフォルト塗りつぶしカラーを変更することもできます。詳しくは、596 ページの 「デフォルトのオブジェクト プロパティを管理する」。を参照してください。

塗りつぶしを削除するには

1 オブジェクトを選択します。

2 ツールボックスの **[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 **[塗りつぶしなし]** ボタン をクリックします。

メッシュ塗りつぶしは、この手順で削除できません。オブジェクトからメッシュ塗りつぶしを削除するには、**[メッシュ塗りつぶし]** ツール を使用してオブジェクトを選択し、プロパティ バーで **[メッシュの消去]** をクリックします。

別のオブジェクトに塗りつぶしをコピーするには

1 **選択**ツール を使用して、コピーする塗りつぶしを持つオブジェクトを選択します。

2 マウスの右ボタンを押しながら、オブジェクトをコピー先オブジェクトにドラッグして、塗りつぶしを適用します。
コピー元オブジェクトの青い輪郭がポインタとともにコピー先オブジェクトまで移動します。

3 ポインタが十字ポインタ に変わったら、マウス ボタンを放して、コンテキスト メニューから **[塗りつぶしをここにコピー]** を選択します。

インタラクティブ塗りつぶしツール をクリックし、塗りつぶしのコピー先オブジェクトを選択し、プロパティ バーの **[塗りつぶしをコピー]** ボタンをクリックして、塗りつぶしのコピー元オブジェクトをクリックする方法もあります。

また、**属性スポイト** ツール を使用して、塗りつぶしをコピーすることもできます。詳しくは、を参照してください。276 ページの 「オブジェクトの塗りつぶし、輪郭、テキストのプロパティを別のオブジェクトにコピーするには」。

既存のオブジェクトのカラーをサンプリングし、標準塗りつぶしとして別のオブジェクトに適用します。詳しくは、368 ページの 「カラーをサンプリングするには」。を参照してください。

開いた曲線に塗りつぶしが適用されるようにするには

1 **[レイアウト]** ▸ **[ドキュメント]** **[オプション]** をクリックします。

2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[一般]**をクリックします。

3 **[開いた曲線を塗りつぶす]** チェック ボックスをオンにします。

塗りつぶしのカラーを検索して置換するには

1 **[編集]** ▸ **[検索/置換]** をクリックします。

2 **[検索/置換]** ドッキング ウィンドウで、ドッキング ウィンドウの最上部にあるリスト ボックスから **[オブジェクトの置換]** を選びます。

3 **[カラー]** オプションをオンにします。

4 **[塗りつぶし]** オプションをオンにします。

5 **[カラーの検索]** ピッカーで、検索するカラーを選択します。

6 **[置換]** ピッカーで、置換するカラーを選択します。

7 **[検索]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。

- **[次を検索]** または **[前を検索]** は、輪郭の検索条件を満たすオブジェクトをスクロールします。
- **[すべて検索]** は、輪郭の検索条件を満たすオブジェクトすべてを選択します。
- **[置換]** は、選択したオブジェクトの輪郭のカラーを置換します。
- **[すべて置換]** は、輪郭の検索条件を満たす輪郭すべてのカラーを置換します。

可能な操作

モノクロ ビットマップにカラーの入れ替えを適用する	**[モノクロ ビットマップに適用]** チェック ボックスをオンにします。
グラデーション塗りつぶしにカラーの入れ替えを適用する	**[グラデーション塗りつぶしに適用]**チェック ボックスをオンにします。
2 色塗りつぶしにカラーの入れ替えを適用する	**[2 色塗りつぶしに適用]**チェック ボックスをオンにします。
塗りつぶしのカラー モデルを検索して置換する	**[カラー モデルまたはパレット]** オプションを有効にし、**[検索]** 領域で **[特定のカラー モデル]** オプションをオンにし、検索するカラー モデルを選び、 **[置換]** リスト ボックスから置換カラー モデルを選択します。
塗りつぶしのカラー パレットを検索し、カラー モデルで置換する	**[カラー モデルまたはパレット]** オプションを有効にし、**[検索]** 領域で **[特定のカラー パレット]** オプションをオンにし、検索するカラー モデルを選び、 **[置換]** リスト ボックスから置換カラー モデルを選択します。

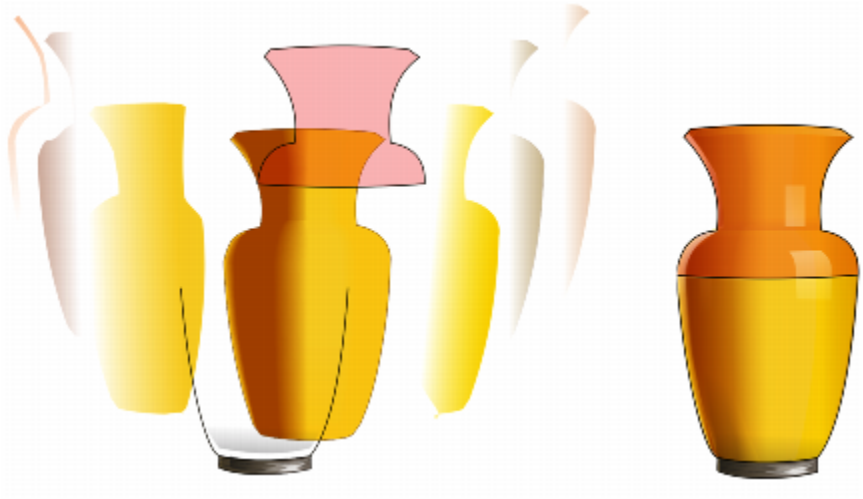
CorelDRAW® 2019

オブジェクトの透明度

オブジェクトを透明にすると、その後ろにあるオブジェクトの一部が透けて見えるようになります。塗りつぶすときと同じ種類の塗りつぶし (標準、グラデーション、ハッチ、テクスチャ、パターン) を使用してオブジェクトを透明にできます。これらの塗りつぶしについて詳しくは、381 ページの 「塗りつぶし」。を参照してください。



標準、グラデーション、パターンなど、さまざまな種類の透明の例



メッシュ塗りつぶしの一番上に透明を重ねて、奥行きとハイライトを作成します。

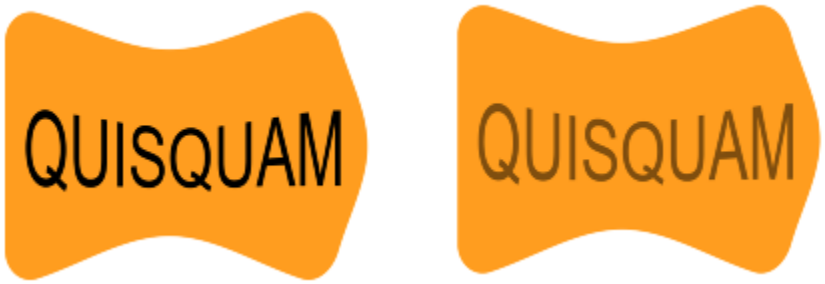
CorelDRAW では、マージ モードを使用して、透明オブジェクトのカラーをその下にあるオブジェクトのカラーとどのように結合させるかを指定することもできます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 406 の 「標準透明」。
- ページ 407 の 「透明グラデーション」。
- ページ 410 の 「透明パターン」。
- ページ 413 の 「透明テクスチャ」。
- ページ 414 の 「透明度をコピー、固定、および削除する」。
- ページ 415 の 「マージ モード」。

標準透明

標準透明では、オブジェクトまたは編集領域のすべてのピクセルの透明度が均等に変更されます。



テキスト オブジェクトに標準透明が適用されています。

標準透明を適用するには

1 オブジェクトを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[プロパティ]** をクリックします。

3 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウ の **[透明度]** 領域で、**[標準透明]** ボタン をクリックします。

4 を移動する **Transparency** slider to increase or decrease the transparency.

カラー パレットのカラーをクリックして、透明にカラーを適用できます。

透明度をオブジェクトの塗りつぶし、または輪郭のみに適用するには、**[塗りつぶし]** ボタン または **[輪郭]** ボタン をクリックします。

ツールボックスの**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こともできます。

透明グラデーション

透明グラデーションは、ある透明度値から別の透明度値にオブジェクトをフェードします。透明グラデーションでは、線形、楕円形、円錐形、長方形を選択できます。



(左から右へ)元のオブジェクトに線形、楕円形、円錐形、長方形の透明を適用した結果。

このアプリケーションには、利用可能な透明グラデーションのコレクションが用意されています。利用可能な透明の参照、キーワードによる透明の検索、お気に入りの透明のマーク、透明の並べ替えができます。塗りつぶしパックを追加でダウンロードし、透明として使用することもできます。詳しくは、419 ページの 「塗りつぶしや透明を検索および表示する」。を参照してください。

ノードの追加/削除、および各ノードに対する透明度の指定を行うことによって、透明度グラデーションを作成できます。また、透明グラデーションの逆転、ミラー化、サイズ変更、斜変形を実行したり、その他の変形を適用することもできます。

作成した透明グラデーションは、今後の使用や共有に備えて保存できます。詳しくは、424 ページの 「塗りつぶしや透明を保存する」。を参照してください。

透明グラデーションを適用するには

1. オブジェクトを選択します。
2. **[オブジェクト]** ▸ **[プロパティ]** をクリックします。
3. **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウ の **[透明度]** 領域で、**[透明グラデーション]** ボタン をクリックして、透明グラデーションのオプションを表示します。
4. **[透明度]** ピッカーを開き、使用するサムネールをダブルクリックします。

可能な操作

オブジェクトの塗りつぶしまたは輪郭だけに透明を適用する	**[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[透明度]** 領域で **[塗りつぶし]** ボタン または **[輪郭]** ボタン をクリックします。

可能な操作

透明度を変更する	**[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウで **[透明度の編集]** ボタン  をクリックし、設定を指定します。



ツールボックスの**透明度**ツール  をクリックし、プロパティ バーのコントロールを使用して、透明グラデーションを適用することもできます。

[透明度] ピッカーで透明を検索する方法については、420 ページの 「塗りつぶしや透明の検索、絞り込み、並べ替えを行うには」。を参照してください。

透明グラデーションを作成するには

1 オブジェクトを選択します。
2 **[オブジェクト]** ▸ **[プロパティ]** をクリックします。
3 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウ の **[透明度]** 領域で、**[透明グラデーション]** ボタン  をクリックして、透明グラデーションのオプションを表示します。
4 次のいずれかのボタンをクリックして、透明グラデーションのタイプを選択します。
   - **線形透明グラデーション** 
   - **楕円形透明グラデーション** 
   - **円錐形透明グラデーション** 
   - **長方形透明グラデーション** 
5 グレースケール バンドの下にある最初のノードをクリックして、**[不透明度]** ボックスに値を入力します。
6 グレースケール バンドの下にある最後のノードをクリックして、**[不透明度]** ボックスに値を入力します。
7 グレースケール バンドの上の中心点スライダを調整して、透明度の中心点を設定します。

透明を保存するには、**[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[透明度]** 領域の **[新規として保存]** ボタン をクリックします。

可能な操作

中心点の透明度を変更する	中心点ノードを選択して、**[不透明度]** ボックスに値を入力します。
中間透明度を追加する	ノードを追加するグレースケール バンドをダブルクリックします。新規ノードを選択して、**[不透明度]** ボックスに値を入力します。
中間透明度の位置を変更する	対応するノードをグレースケール バンド下の新しい位置までドラッグするか、**[位置]** ボックスに値を入力します。
中間透明度を削除する	**[透明度]** ツール  をクリックし、オブジェクトに表示されるインタラクティブ ベクトル ハンドルのノードをダブルクリックします。

可能な操作

透明度が不均衡に傾斜または伸長して見えることを許容する	**[自由スケールと斜変形]** チェック ボックスをオンにします。
透明度をミラー化、繰り返し、または逆転する	**[透明度の編集]** ボタン をクリックし、次のいずれかをクリックします。 • **繰り返しとミラー化** • **繰り返し** • **透明度の逆転**
透明グラデーションの表示または印刷に使用するステップ数を指定する	**[透明度の編集]** ボタンをクリックし、**[デフォルトに設定]** ボタンをクリックしてグラデーション ステップ数のロックを解除し、**[ステップ数]** ボックスに値を入力します。
透明グラデーションが、ある不透明度レベルから別のレベルにブレンドする速さを指定する	**[透明度の編集]** ボタンをクリックして、**[アクセラレーション]** スライダを調整します。
グラデーション塗りつぶしノード間のカラーの移り変わりを滑らかにする	**[透明度の編集]** ボタンをクリックして、**[つなぎ目をなめらかにする]** チェックボックスをオンにします。
オブジェクトの幅と高さに対する割合で透明度の幅と高さを設定する	**[透明度の編集]** ボタンをクリックし、**[透明度の幅]** ボックスと **[透明度の高さ]** ボックスに値を入力します。
透明度の中心を上下、左右に移動する	**[透明度の編集]** ボタンをクリックし、**[X]** ボックスと **[Y]** ボックスに値を入力します。
透明度を指定角度だけ傾ける	**[透明度の編集]** ボタンをクリックし、**[斜変形]** ボックスに値を入力します。
透明度を指定角度だけ回転する	**[透明度の編集]** ボタンをクリックし、**[回転]** ボックスに値を入力します。

透明度をオブジェクトの塗りつぶし、または輪郭のみに適用するには、**[塗りつぶし]** ボタン または **[輪郭]** ボタン をクリックします。

ツールボックスの**透明度**ツール をクリックすることもできます。透明度を調整するには、プロパティ バーのコントロール、またはオブジェクトに表示されるインタラクティブ ベクトル ハンドルを使用します。

透明度ノードのカラー パレットから、グレースケールに変換されたカラーをドラッグすることもできます。または、**透明度**ツールが選択されている場合は、オブジェクトのインタラクティブ ベクトル ハンドル にカラーをドラッグできます。

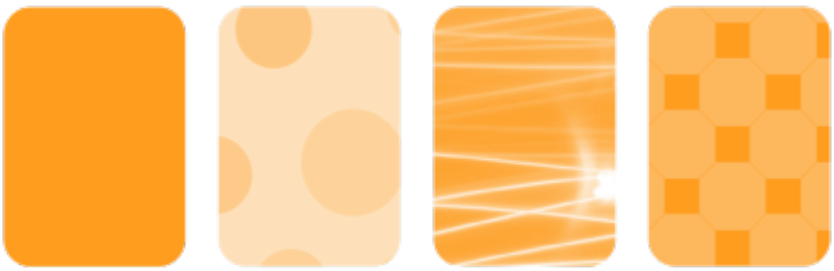
透明パターン

パターン透明にはベクトル パターン、ビットマップ パターン、2 色パターンの 3 種類があります。

ベクトル パターン透明は、ビットマップのようにカラーの点で構成されるものとは異なり、線や塗りつぶしで構成されるピクチャです。このようなベクトル グラフィックは、ビットマップ イメージよりなめらかで複雑ですが、簡単に操作できます。

ビットマップ パターン透明は、長方形の配列内で明暗のパターンまたは異なるカラーのピクセルのパターンで構成されるカラー ピクチャです。

2 色パターン透明は、ピクセルの「オン」と「オフ」だけで構成される単純なピクチャです。指定した 2 階調だけのピクチャになります。



(左から右へ)元のオブジェクトにベクトル パターン、ビットマップ パターン、2 色パターンの透明が適用された結果。

パターン透明はパーソナル ライブラリや共有ライブラリから選択できます。利用可能な透明パターンの参照、キーワードによる検索、お気に入りの透明パターンのマーク、パターンの並べ替えができます。塗りつぶしパックを追加でダウンロードし、透明パターンとして使用することもできます。詳しくは、419 ページの 「塗りつぶしや透明を検索および表示する」。を参照してください。

必要に合わせて、透明パターンを修正できます。たとえば、継ぎ目なく連続したパターンを作成したり、タイルの端に沿ったピクセル設定、パターンの輝度、光度、カラー コントラストなどのパターン パラメータを調整したりできます。

独自のパターンを作成することもできます。たとえば、作業領域の領域やインポートしたイメージからパターンを作成できます。ベクトルおよびビットマップ パターンは、タイルという小さなユニットで作成されます。透明は、オブジェクトのサイズに応じて 1 つ以上のタイルで構成されます。パターンはオブジェクトを満たすまでタイルを繰り返して作成されます。

変更または作成したパターン透明は、今後の使用に備えて保存できます。詳しくは、424 ページの 「塗りつぶしや透明を保存する」。を参照してください。

ベクトルまたはビットマップ パターン透明を適用するには

1 オブジェクトを選択します。
2 **[オブジェクト]** ▸ **[プロパティ]** をクリックします。
3 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[透明度]** 領域で、次のいずれかのボタンをクリックします。
   - **ベクトル パターン透明**
   - **[ビットマップ パターン透明]**
4 **[透明度]** ピッカーを開き、使用するサムネールをダブルクリックします。

[透明度] ピッカーで透明を検索する方法については、420 ページの 「塗りつぶしや透明の検索、絞り込み、並べ替えを行うには」。を参照してください。

透明度をオブジェクトの塗りつぶし、または輪郭のみに適用するには、**[塗りつぶし]** ボタン または **[輪郭]** ボタン をクリックします。

ツールボックスの**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こともできます。

ベクトルまたはビットマップ透明を修正または作成するには

1 オブジェクトを選択します。
2 **[オブジェクト]** ▸ **[プロパティ]** をクリックします。
3 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[透明度]** 領域で、次のいずれかのボタンをクリックします。
   - **ベクトル パターン透明**
   - **[ビットマップ パターン透明]**
4 **[透明度の編集]** ボタン .をクリックします。
5 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
代用ファイルが互いの鏡像になるようにタイルを配置する	**[タイルを水平方向にミラー化]** ボタン または **[タイルを垂直方向にミラー化]** ボタン をクリックします。
放射状または線形のシームレスなブレンドを作成する	**[放射状ブレンド]** ボタン をクリックするか、**[直線ブレンド]** ボタン をクリックしてスライダを調節します。 この設定は、ビットマップ パターン透明のみに適用されます。
パターン タイルのエッジとその反対側のエッジのカラーの移り変わりをスムーズ化する	**[エッジの一致]** チェック ボックスをオンにして、ボックスに値を入力します。 この設定は、ビットマップ パターン透明のみに適用されます。
パターンの輝度を増減する	**[輝度]** チェック ボックスをオンにして、ボックスに値を入力します。 この設定は、ビットマップ パターン透明のみに適用されます。
パターンのグレースケールのコントラストを増減する	**[光度]** チェック ボックスをオンにして、ボックスに値を入力します。 この設定は、ビットマップ パターン透明のみに適用されます。

目的	作業手順
パターンのカラー コントラストを増減する	**[カラー]** チェック ボックスをオンにして、ボックスに値を入力します。 この設定は、ビットマップ パターン透明のみに適用されます。
オブジェクトの幅と高さに対する割合で透明度の幅と高さを設定する	**[透明度の幅]** ボックスと **[透明度の高さ]** ボックスに値を入力します。
透明度の中心を上下左右に移動する	**[X]** ボックスと**[Y]** ボックスに値を入力します。
透明度を指定角度だけ回転する	**[回転]** ボックスに値を入力します。
透明度を指定角度だけ傾ける	**[斜変形]** ボックスに値を入力します。
行または列のオフセットをタイルの高さまたは幅の割合で指定する	**[行オフセット]** ボタン または **[列オフセット]** ボタン をクリックし、**[% (タイル)]** ボックスに値を入力します。
オブジェクトの変更を透明度に適用する	**[オブジェクトに合わせて変形]** チェック ボックスをオンにします。
イメージから透明パターンを作成するには	**[選択]** をクリックします。**[インポート]** ダイアログ ボックスで、使用するイメージを検索し、そのファイル名をダブルクリックします。
作業領域から透明パターンを作成するには	**[プロパティ]** ドッキング ウィンドウ の **[透明度]** 領域で、**[新しいソース]** ボタンをクリックして **[作業領域からの新しいソース]** を選択します。 パターンとして使用する作業領域の領域を選択します。領域には、描画したすべてのオブジェクト、またはオブジェクトの一部を含めることができます。**[同意する]** をクリックします。

編集した透明度を保存するには、**[新規として保存]** ボタン をクリックします。

ツールボックスの**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こともできます。

タイルを斜変形または回転させるには、ツールボックスの**透明度**ツール をクリックし、オブジェクトを選択してから、斜変形ハンドルや回転ハンドルをドラッグしてパターンの外観を変更するという方法もあります。

2 色パターン透明を適用するには

1 オブジェクトを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[プロパティ]** をクリックします。

3 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウ の **[透明度]** 領域で、**[2 色パターン透明]** ボタン をクリックします。

4 **[透明度]** ピッカーからパターンを選択します。

5 **[フォアグラウンド透明度]** ボックスと **[バックグラウンド透明度]** ボックスに値を入力します。

透明度をオブジェクトの塗りつぶし、または輪郭のみに適用するには、**[塗りつぶし]** ボタン または **[輪郭]** ボタン をクリックします。

透明度を修正するには、**[透明度の編集]** ボタン をクリックして、設定を指定します。

ツールボックスの**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こともできます。

透明テクスチャ

テクスチャを使用して透明効果を作成できます。水、無機物、雲などの既存のテクスチャを使用するか、またはテクスチャを編集して独自の透明テクスチャを作成します。



薄い緑で塗りつぶされたオブジェクトに透明テクスチャが適用された結果。

テクスチャを編集する場合は、やわらかさ、濃度、輝度、カラーなどのパラメータを変更します。パラメータは、テクスチャごとに異なります。テクスチャのタイルのミラー化、サイズ変更、オフセットなどのその他の変形を適用することも可能です。テクスチャを編集した後に、今後使用するため保存することができます。

透明テクスチャを適用するには

1 オブジェクトを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[プロパティ]** をクリックします。

3 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[透明度]** 領域で、**[2 色パターン透明]** ボタン のフライアウト矢印をクリックし、**[透明テクスチャ]** ボタン をクリックして、透明テクスチャのオプションを表示します。

4 **[テクスチャ ライブラリ]** リストから、テクスチャのコレクションを選択します。

5 **[透明度]** ピッカーからテクスチャを選択します。

透明度をオブジェクトの塗りつぶし、または輪郭のみに適用するには、**[塗りつぶし]** ボタン または **[輪郭]** ボタン をクリックします。

テクスチャを修正するには、**[透明度の編集]** ボタン をクリックして、設定を指定します。

ツールボックスの**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こともできます。

透明度をコピー、固定、および削除する

オブジェクトの透明設定を別のオブジェクトにコピーすることができます。透明度設定をスタイルとして保存すると、同じ透明度を別のオブジェクトに適用する、または描画内の複数のオブジェクトの透明度属性を同時に修正することができます。スタイルについて詳しくは、591 ページの 「スタイルおよびスタイル セット」。を参照してください。

オブジェクトの透明な部分を固定すると、透明なオブジェクトを動かしたときに、透けて見えている部分も一緒に動くようになります。

オブジェクトから透明度を削除することも可能です。



透明度が固定されると、オブジェクトの表示は透明度と一緒に移動します。

別のオブジェクトから透明設定をコピーするには

1. ツールボックスの**透明度**ツール をクリックします。
2. 透明のコピー先のオブジェクトを選択します。
3. プロパティ バーの **[透明のコピー]** ボタン をクリックします。
4. 透明のコピー元のオブジェクトをクリックします。

透明な部分の内容を固定するには

1. ツールボックスの**透明度**ツール をクリックします。
2. 透明を適用したオブジェクトを選択します。
3. プロパティ バーの **[透明の固定]** ボタン をクリックします。

透明なオブジェクトの下に透けて見えている部分も、オブジェクトと一緒に動きますが、実際に透けて見えていたオブジェクトは、何も変更されず、元の場所に残ります。

透明を削除するには

1 透明を適用したオブジェクトを選択します。

2 area of the **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウ の **[透明度]** 領域で、**[透明なし]** ボタン  をクリックします。

マージ モード

オブジェクトを透明にするときに、マージ モードを指定して、透明カラーとその下のオブジェクトのカラーをどのように結合させるかを決めることができます。透明に使用できる次のマージ モードは、ドロップ シャドウにも使用できます。

マージ モード	説明
標準	透明カラーをベース カラーの上に適用します。
追加	透明カラーとベース カラーの値を加算します。
減算	透明カラーとベース カラーの値を足した値から 255 を引きます。
差分	ベース カラーから透明カラーの値を引いたものに 255 をかけます。透明カラーの値が 0 のときは、常に 255 になります。
乗算	ベース カラーの値と透明カラーの値をかけたものを 255 で割ります。白に適用しない限り、暗くなります。黒をかけると、どのカラーでも常に黒になります。どのカラーに白を乗算しても、作成されるカラーは結合前と変わりません。
除算	ベース カラーと透明カラーのどちらの値が大きいかによって、ベース カラーを透明カラーで、または透明カラーをベース カラーで割ります。
明化	ベース カラーのピクセルの方が暗い場合に、ベース カラーのピクセルを透明カラーで置き換えます。ベース カラーのピクセルの方が明るい場合は、何も行われません。
暗化	ベース カラーのピクセルの方が明るい場合に、ベース カラーのピクセルを透明カラーで置き換えます。ベース カラーのピクセルの方が暗い場合は、何も行われません。
テクスチャ化	透明カラーをグレースケールに変換し、グレースケールの値にベース カラーの値をかけます。

マージ モード	説明
カラー	ソース カラーの色相と彩度、およびベース カラーの明度に基づいてカラーを生成します。これは、[明度] マージ モードの逆です。
色相	透明カラーの色相、およびベース カラーの彩度と明度を使用します。ただし、グレースケール イメージにカラーを追加している場合は、カラーの彩度がないので、何も変わりません。
彩度	ベース カラーの明度と色相、および透明カラーの彩度を使用します。
明度	ベース カラーの色相と彩度、および透明カラーの明度を使用します。
色反転	透明カラーの補色を使用します。透明カラーの値が 127 の場合は、何も変わりません。 これは、127 がカラー ホイールの中央値だからです。
AND	透明カラーとベース カラーの値を二進数に変換し、その結果を AND 論理演算します。
OR	透明カラーとベース カラーの値を二進数に変換し、その結果を OR 論理演算します。
XOR	透明カラーとベース カラーの値を二進数に変換し、その結果を XOR 論理演算します。
背面	イメージの透明領域にソース カラーを適用します。35 mm ネガの硝酸銀が塗られていない透明な部分を通して見るような効果を作ります。
スクリーン	ソース カラー値とベース カラー値を反転して乗算し、結果をさらに反転します。常にベース カラーより明るいカラーを生成します。
オーバーレイ	ベース カラー値に従って、ソース カラーを乗算するかスクリーニングします。
ソフト ライト	ぼんやりした散光でベース カラーを照らしたようなカラーを生成します。
ハード ライト	ベース カラーをスポットライトで直接照らしたようなカラーを生成します。

マージ モード	説明
カラー覆い焼き	露出を下げてイメージ領域を明るくする「覆い焼き」という写真技術をシミュレートします。
カラー焼き付け	露出を上げてイメージ領域を暗くする「焼き付け」という写真技術をシミュレートします。
除外	ベース カラーから透明カラーを除外します。このモードは差分モードと似ています。
赤	RGB カラーのオブジェクトの赤チャンネルに透明カラーを適用します。
緑	RGB カラーのオブジェクトの緑チャンネルに透明カラーを適用します。
青	RGB カラーのオブジェクトの青チャンネルに透明カラーを適用します。

透明度にマージ モードを適用するには

1 オブジェクトを選択します。

2 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウ で、**[透明度]** 領域の **[マージ モード]** リスト ボックスからマージ モードを選択します。



ツールボックスの**透明度**ツール  をクリックして、プロパティ バーの **[マージ モード]** リスト ボックスからマージ モードを選択することもできます。

CorelDRAW 2019

塗りつぶしや透明を検索、管理、保存する

ベクトル パターン、ビットマップ パターン、グラデーション塗りつぶし、透明グラデーションを使用する場合は、パーソナル ローカル ライブラリ、共有フォルダ、ローカル フォルダにアクセスし、塗りつぶしや透明パターンを参照、検索、保存することができます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 419 の 「塗りつぶしや透明を検索および表示する」。
- ページ 422 の 「塗りつぶしと透明を管理する」。
- ページ 424 の 「塗りつぶしや透明を保存する」。

塗りつぶしや透明を検索および表示する

CorelDRAW では、使用しているコンピュータ上、ポータブル メディア デバイス上、ネットワーク フォルダ内にあるベクトル パターン、ビットマップ パターン、グラデーション塗りつぶしを使用、参照、検索できます。これらの塗りつぶしは、すべて透明パターンとしても使用できます。詳しくは、405 ページの 「オブジェクトの透明度」。を参照してください。

まず、Corel では **[塗りつぶし]** および **[透明]** ピッカーの **[すべてのコンテンツ]** にローカル塗りつぶしがあります。これらの塗りつぶしは、**Documents¥Corel¥Corel Content¥Fills** フォルダにあります。塗りつぶしのコレクションを拡充する場合は、**[追加]** ダイアログ ボックスで塗りつぶしパックを追加でダウンロードできます。

Documents¥Corel¥Corel Content¥Fills フォルダ以外のローカル フォルダに保存されている塗りつぶしとパターンにアクセスするには、**[塗りつぶし]** および **[透明]** ピッカーでこれらのフォルダへのリンクを作成できます。こうしたリンクはエイリアスと呼ばれています。エイリアスは他にも、共有ネットワーク上の場所や、USB フラッシュ ドライブやポータブル ハード ドライブのような 2 次ストレージ デバイスに保存された塗りつぶしへのアクセスに使用できます。

また、お気に入りや最近使用した塗りつぶしや透明のリストを表示することもできます。

一度に検索および参照できるパック、フォルダ、リストは 1 つだけです。さらに、**[再帰表示]** オプションを有効にすることで、**[すべてのコンテンツ]** ライブラリ全体を参照および検索することもできます。

塗りつぶしが多く含まれるフォルダをコンピュータにコピーするときには、Windows によるフォルダのインデックス処理に時間がかかることがあります。このようなフォルダに含まれる塗りつぶしを短時間で表示、参照、検索できるようにするには、フォルダのインデックスを作り直す必要がある場合があります。

塗りつぶしや透明をより簡単に検索できるよう、抽象、動物、花、自然などのカテゴリに基づいてフィルタを適用することができます。また、ローカルの塗りつぶしや透明を名前、作成日、変更日で並べ替えることもできます。

[塗りつぶし] ピッカーを使用すると、ローカルや共有の塗りつぶしを検索、参照、管理できます。

塗りつぶしや透明がサムネール イメージとして表示されます。サムネールの上にポインタを移動すると、ファイルの名前や場所を表示できます。サムネールのサイズを調整して、塗りつぶしや透明のプレビューをより速く簡単にできます。また、**[塗りつぶし]** ピッカーや **[透明度]** ピッカーのサイズを変更して、一度に表示されるサムネールの数を増やすこともできます。

塗りつぶしについて詳しくは、381 ページの 「塗りつぶし」。を参照してください。

塗りつぶしや透明の検索、絞り込み、並べ替えを行うには

1 オブジェクトを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[プロパティ]** をクリックします。

3 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウ の **[塗りつぶし]** または **[透明度]** セクションで、次のいずれかのボタンをクリックします。

- **[グラデーション塗りつぶし]** または **[透明グラデーション]**
- **[ベクトル パターン塗りつぶし]** または **[ベクトル パターン透明]**
- **[ビットマップ パターン塗りつぶし]** または **[ビットマップ パターン透明]**

4 **[塗りつぶし]** ピッカーまたは **[透明度]** ピッカーを開きます。

5 **[コンテンツ ソースを選択]** リスト ボックスで、検索または参照するローカル パック、フォルダ、ネットワーク上の場所またはリストを選択します。**[すべてのコンテンツ]** の項目には、Corel 提供の塗りつぶしパックやユーザーが追加した塗りつぶしパックおよび塗りつぶしが表示されます。
検索するには、**[検索]** ボックスにキーワードを入力し、**Enter** キーを押します。

可能な操作

[すべてのコンテンツ] ライブラリに含まれている全アイテムを参照または検索する	**[コンテンツ ソースを選択]** リスト ボックスで **[すべてのコンテンツ]** を選択します。**[オプション]** ボタン をクリックし、**[再帰参照]** をクリックします。
フォルダのインデックスを再作成する	**[コンテンツ ソースを選択]** リスト ボックスで **[すべてのコンテンツ]** またはエイリアスを選択します。**[オプション]** ボタン をクリックし、**[フォルダの再インデックス]** をクリックします。
最近使用した 25 個の塗りつぶしやパターンを順に個表示する	**[コンテンツ ソースを選択]** リスト ボックスで **[最近使用したファイル]** を選択します。
塗りつぶしや透明のお気に入りを表示する	**[コンテンツ ソースを選択]** リスト ボックスで **[お気に入り]** を選択します。塗りつぶしをお気に入りとマークする方法については、423 ページの 「塗りつぶしと透明を管理するには」。を参照してください。
塗りつぶしや透明を絞り込む	**[コンテンツ ソースを選択]** リスト ボックスで、**[すべてのコンテンツ]** からパックを選択するか、エイリアスを選択します。**[フィルタ]** リスト ボックスからカテゴリを選択します。

可能な操作

塗りつぶしや透明を並べ替える	**[コンテンツ ソースを選択]** リスト ボックスで、**[すべてのコンテンツ]** からパックを選択するか、エイリアスを選択します。**[オプション]** ボタン をクリックし、次のいずれかを選択します。 • **[名前で並べ替え]** では、塗りつぶしや透明が塗りつぶしの名前でアルファベット順に並べ替えられます。 • **[作成日で並べ替え]** では、塗りつぶしや透明が作成日の新しい順に並べ替えられます。 • **[最後の変更日で並べ替え]** では、塗りつぶしや透明が変更日の新しい順に並べ替えられます。 **[お気に入り]** リストの塗りつぶしや透明は、お気に入りとしてマークされた日付の順に自動で並べ替えら、**[お気に入り]** に追加された最も新しい塗りつぶしまたは透明が先頭に表示されます。 **[最近使用したファイル]** リストの塗りつぶしや透明は使用日の順に自動で並べ替えられ、最後に使用された塗りつぶしまたは透明が先頭に表示されます。

この手順は、ベクトル パターン、ビットマップ パターン、およびグラデーション塗りつぶしと透明グラデーションにのみ適用されます。

塗りつぶしパックや透明パックを新たにダウンロードして追加するには

1. **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウ の **[塗りつぶし]** または **[透明度]** セクションで、**[塗りつぶし]** ピッカーまたは **[透明度]** ピッカーを開きます。
2. **[コンテンツ ソースを選択]** リスト ボックスを開き、**[新規追加]** をクリックします。
3. **[追加]** をクリックします。
4. **[追加]** ダイアログ ボックスで、必要な塗りつぶしパックをクリックします。
5. 次のいずれかの操作を実行します。
   - **[購入]** をクリックし、画面の説明に従って、アイテムを購入します。
   - 製品またはサブスクリプションにアイテムがある場合は、**[ダウンロード]** をクリックします。

塗りつぶしや透明がある場所へのエイリアスを追加するには

1. **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウ の **[塗りつぶし]** または **[透明度]** セクションで、**[塗りつぶし]** ピッカーまたは **[透明度]** ピッカーを開きます。
2. **[コンテンツ ソースを選択]** リスト ボックスを開き、**[新規追加]** をクリックします。
3. **[エイリアスの作成]** をクリックします。
4. **[塗りつぶしライブラリの検索**] ダイアログ ボックスで、必要なフォルダまたは場所を参照します。
5. **[フォルダを選択]**をクリックします。

塗りつぶしまたは透明のファイル名と場所を表示するには

- **[塗りつぶし]** ピッカーまたは **[透明度]** ピッカーで、サムネールの上にマウスのポインタを置きます。

塗りつぶしや透明のサムネールのサイズを調整するには

- **[塗りつぶし]** ピッカーまたは **[透明度]** ピッカーで、**[サムネール サイズ]** スライダを調節します。

[塗りつぶし] ピッカーまたは [透明度] ピッカーのサイズを変更する

- **[塗りつぶし]** ピッカーまたは **[透明度]** ピッカーの右下隅をドラッグします。
  右側をドラッグして幅を広げたり、下側をドラッグして高さを高くしたりできます。

塗りつぶしと透明を管理する

[塗りつぶし] ピッカーと **[透明度]** ピッカーでは、ローカル パックやエイリアス (ローカル フォルダ、ネットワークの場所、2 次ストレージ デバイスへのリンク) のリストを管理できます。たとえば、ローカル パックやエイリアスの名前を変更したり、エイリアスをリストから削除したりできます。塗りつぶしフォルダが削除されてエイリアスが機能しない場合は、別の場所を参照してリンクを復元することができます。

お気に入りの塗りつぶしや透明は、お気に入りとしてマークして簡単に見つけられるようにしておけます。また、塗りつぶしや透明のプロパティの表示や変更もできます。たとえば、名前や言語の変更、新しいタグの追加や既存のタグの削除が可能です。不要になった塗りつぶしや透明は削除できます。

[塗りつぶし] および [透明度] ピッカーの塗りつぶしパックのリストを更新するには

1. プロパティ バーまたは **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウ**[すべてのコンテンツ]** の **[コンテンツ ソースを選択]** リスト ボックスから塗りつぶしパックを選択します。
2. **[オプション]** ボタン をクリックし、次の表からいずれかのタスクを実行します。

目的	作業手順
塗りつぶしパックの名前を変更する	**[名前の変更]** をクリックし、**[名前の変更]** ダイアログ ボックスの **[名前]** ボックスに名前を入力します。
Windows エクスプローラで塗りつぶしパックを開く	**[フォルダの場所を開く]** をクリックします。
塗りつぶしパックを削除する	**[フォルダの場所を開く]** をクリックします。Windows エクスプローラでパックのあるフォルダを選択してパックを右クリックし、**[削除]** をクリックします。 この操作により、塗りつぶしパックが削除され、**[塗りつぶし]** および **[透明度]** ピッカーのリストからも削除されます。

[塗りつぶし] および [透明度] ピッカーでエイリアスのリストを更新するには

1. プロパティ バーまたは **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウ**[コンテンツ ソースを選択]** リスト ボックスからエイリアスを選択します。
2. **[オプション]** ボタン をクリックし、次の表からいずれかのタスクを実行します。

目的	作業手順
移動したフォルダまたは名前が変更されたフォルダを参照する	**[参照]** をクリックし、塗りつぶしのあるフォルダへ移動します。
エイリアスの名前を変更する	**[名前の変更]** をクリックし、**[名前の変更]** ダイアログ ボックスの **[名前]** ボックスに名前を入力します。
リストからエイリアスを削除する	**[削除]** をクリックします。
Windows エクスプローラ でフォルダを開く	**[フォルダの場所を開く]** をクリックします。

塗りつぶしと透明を管理するには

1 オブジェクトを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[プロパティ]** をクリックします。

3 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウ の **[塗りつぶし]** または **[透明度]** セクションで、次のいずれかのボタンをクリックします。

- **[グラデーション塗りつぶし]**  または **[透明グラデーション]** 
- **[ベクトル パターン塗りつぶし]**  または **[ベクトル パターン透明]** 
- **[ビットマップ パターン塗りつぶし]**  または **[ビットマップ パターン透明]** 

4 **[塗りつぶし]** ピッカーまたは **[透明度]** ピッカーを開きます。

5 次の表からいずれかの作業を実行します。

目的	作業手順
塗りつぶしまたはパターンにお気に入りとしてマークを付ける	サムネールを右クリックし、**[お気に入り]** をクリックします。
ローカル ライブラリの塗りつぶし名またはパターン名、あるいはそれに関連付けられているタグを変更する	サムネールを右クリックし、**[プロパティ]** をクリックします。**[プロパティ]** ダイアログ ボックスで、次のいずれかを行います。 • **[言語]** リスト ボックスで言語を選択します。 • **[タイトル]** ボックスに新しい名前を入力します。 • **[カテゴリ]** リスト ボックスからカテゴリを選択して、塗りつぶしまたはパターンを分類します。 • **[タグ]** ボックスにタグを追加するか、ここから削除します。
ローカル ライブラリから塗りつぶしまたはパターンを削除する	サムネールを右クリックし、 **[削除]** をクリックします。

この手順は、ベクトル パターン、ビットマップ パターン、およびグラデーション塗りつぶしと透明グラデーションにのみ適用されます。

塗りつぶしや透明を保存する

作成または変更した塗りつぶしパターンや透明パターンは、保存して、選択した言語で名前やタグなどのメタデータを追加できます。塗りつぶしとパターンは、拡張子が **.fill** の特別なファイル形式で保存されます。このファイル形式では、塗りつぶしまたはパターンに適用した変形に関する情報が保持されます。

カスタムの塗りつぶしや透明を保存するには

1. **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウ の **[塗りつぶし]** または **[透明度]** セクションで、**[新規として保存]** ボタン ＋ をクリックします。
   このボタンはグラデーション、ベクトル パターン、ビットマップ パターンの塗りつぶしと透明では使用できますが、2 色パターン、テクスチャ、および PostScript の塗りつぶしと透明では使用できません。2 色パターン塗りつぶしの保存については、394 ページの 「2 色パターン塗りつぶしを作成するには」。を参照してください。
2. **[カスタム [塗りつぶしの種類] の作成]** ダイアログ ボックスで、リスト ボックスから言語を選択し、塗りつぶしまたはパターンの名前を入力します。次に、塗りつぶしまたはパターンに関連付けるタグを入力します。

パーソナル ライブラリの塗りつぶしやパターンは、デフォルトで **Documents¥Corel¥Corel Content¥Fills** フォルダに保存されます。塗りつぶしやパターンの保存先となるデフォルトの場所は変更できます。詳しくは、91 ページの 「コンテンツの場所を変更する」。を参照してください。

[塗りつぶし] または **[透明度]** ピッカーの **[カスタム塗りつぶしを保存]** ボタン ＋ をクリックして塗りつぶしや透明を保存することもできます。塗りつぶしや透明は、**[塗りつぶし]** または **[透明度]** ピッカーの **[コンテンツ ソースを選択]** リスト ボックスで選択された場所に保存されます。**[コンテンツ ソースを選択]** リスト ボックスから **[最近使用したファイル]** を選択した場合、塗りつぶしまたは透明は **Documents¥Corel¥Corel Content¥Fills** フォルダに保存されます。



カラー マネージメント

カラー マネージメントは、さまざまなソースのファイルを使用し、異なるデバイスでこれらのファイルを出力する際に、カラーの一致を確保する上で役立ちます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 425 の 「カラー マネージメントについて」。
- ページ 429 の 「カラー マネージメントを使用する」。
- ページ 432 の 「カラー プロファイルのインストール、ロード、埋め込み」。
- ページ 434 の 「カラー プロファイルを割り当てる」。
- ページ 434 の 「カラーを他のカラー プロファイルに変換する」。
- ページ 435 の 「カラー変換設定」。
- ページ 435 の 「ソフト校正」。
- ページ 438 の 「カラー マネージメント プリセット」。
- ページ 439 の 「カラー マネージメント ポリシー」。
- ページ 440 の 「ドキュメントを開くときにカラーを管理する」。
- ページ 441 の 「ファイルをインポートおよび貼り付ける際のカラーの管理」。
- ページ 442 の 「印刷のカラーを管理する」。
- ページ 442 の 「安全な CMYK ワークフローを使用する」。
- ページ 443 の 「オンライン表示のカラーを管理する」。

カラー マネージメントについて

このセクションには、カラー マネージメントについてよくたずねられる質問の回答が記載されています。

- ページ 426 の 「カラーが一致しません。なぜですか?」。
- ページ 426 の 「カラー マネージメントとは何ですか?」。
- ページ 426 の 「カラー マネージメントはなぜ必要ですか?」。
- ページ 427 の 「カラー マネージメントを始めるにはどうすればいいですか?」。
- ページ 427 の 「私のモニタは正確なカラーを表示していますか?」。
- ページ 427 の 「カラー プロファイルを割り当てたり、カラーをカラー プロファイルに変換すべきですか?」。
- ページ 428 の 「レンダリング方法とは?」。

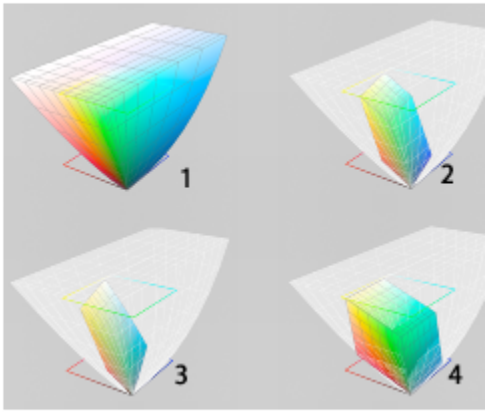
カラーが一致しません。なぜですか?

ドキュメントの作成や共有プロセスの際に、さまざまなツールが使用されます。たとえば、別のアプリケーションで作成されたファイルを起動したり、デジタル カメラやスキャナで取得したイメージをインポートする場合があります。ドキュメントを完成したら、確認のために印刷したり、電子メールで同僚に送る場合があります。ワークフローで使用する各ツールは、異なるやり方でカラーを解釈しています。さらに、各ツールには、独自の利用可能なカラーの範囲があります。これは、カラー スペースと呼ばれ、各カラーが再現される方法を定義した一連の数値で構成されています。



ドキュメント ワークフローの例

つまり、カラーを定義したり、解釈する際に、各ツールは固有の言語を使用します。デジタル カメラのカラー スペースにある、赤=0、緑=0、青=255 の値を持った鮮やかな青の RGB カラーについて考えてみましょう。このカラーは、ご使用のモニタのカラー スペースでは異なる色として表示される可能性があります。さらに、ご使用のプリンタのカラー スペースには、このカラーに一致するものがない可能性があります。そのため、ドキュメントがワークフロー内を移動すると、この鮮やかな青色は変換の際に失われ、正確に再現されません。カラー マネージメント システムは、出力したカラーが意図したものと一致するように、ワークフローにおけるカラーの伝達を向上するために用意されています。



カラーは、カラー スペースにより定義されます。1.Lab カラー スペース。2. Lab カラー スペースに対して表示される sRGB カラー スペース。3.U.S. Web Coated (SWOP) v2 カラー スペース。4.ProPhoto RGB カラー スペース。

カラー マネージメントとは何ですか?

カラー マネージメントは、ドキュメントのソースや出力先に関係なくカラーの再現を予測し、コントロールできるプロセスです。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、より正確なカラーの再現を確保します。

カラー マネージメント システムは、カラー エンジンとも呼ばれ、カラー プロファイルを使用してカラー値をあるソースから別のソースに変換します。たとえば、モニタに表示されているカラーを、プリンタが再現できるカラーに変換します。カラー プロファイルは、ドキュメントの作成や編集に使用するモニタ、スキャナ、デジタル カメラ、プリンタ、アプリケーションなどのカラー スペースを定義します。

カラー マネージメントはなぜ必要ですか?

ドキュメントが正確なカラー再現を必要とするなら、カラー マネージメントについてもっと知っておくと役立ちます。ワークフローの複雑さや、ドキュメントの最終出力先も重要な考慮事項となります。ドキュメントをオンラインで表示するだけなら、カラー マ

ネージメントはそれほど重要ではないかもしれません。しかし、ドキュメントを別のアプリケーションで開く予定の場合や、印刷や複数の出力タイプ用にドキュメントを作成する場合は、適切なカラー マネージメントが欠かせません。

カラー マネージメントを使用すると、以下を行うことができます。

- ワークフローの全体を通じて一貫性のあるカラーを再現できる。特に、他のアプリケーションで作成されたドキュメントを開く場合にも、一貫したカラー再現が可能である。
- 他の人とファイルを共有する場合に、一貫性のあるカラーを再現できる。
- 印刷所、デスクトップ プリンタ、Web などの最終出力先に送付する前に、カラーをプレビュー (または「ソフト構成」) できる。
- ドキュメントを異なる出力先に送る際に、調整や補正の必要性を減らすことができる。

カラー マネージメント システムは全く同一のカラー マッチングを提供しませんが、カラーの正確さを大幅に向上します。

カラー マネージメントを始めるにはどうすればいいですか?

次に、ワークフローにカラー マネージメントを追加するためのアドバイスを示します。

- ご使用のモニタがカラーを正しく表示していることを確認してください。詳しくは、427 ページの 「私のモニタは正確なカラーを表示していますか?」。を参照してください。
- 使用する予定の入力装置や出力装置にカラー プロファイルをインストールします。詳しくは、432 ページの 「カラー プロファイルのインストール、ロード、埋め込み」。を参照してください。
- CorelDRAW のカラー マネージメント機能に精通する。カラー マネージメントのデフォルト設定でも良好なカラー結果を得ることができますが、特定のワークフローに適したものになるようデフォルト設定を変更できます。詳しくは、429 ページの 「カラー マネージメントを使用する」。を参照してください。
- ドキュメントの最終結果を画面でプレビューして、ドキュメントをソフト校正する。詳しくは、435 ページの 「ソフト校正」。を参照してください。
- ファイルを保存やエクスポートする際にカラー プロファイルを埋め込む。これにより、ファイルが表示、変更、または複製された際にカラーの一貫性を確保することができます。詳しくは、432 ページの 「カラー プロファイルのインストール、ロード、埋め込み」。を参照してください。

私のモニタは正確なカラーを表示していますか?

モニタのキャリブレーションとプロファイリングは、カラーの正確さを実現する上で不可欠な手順です。モニタのキャリブレーションを行う場合は、確立された正確さの基準に従ってカラーを表示するように、モニタを設定します。キャリブレーションを行ったら、モニタのカラー プロファイルを作成できます。これには、モニタがカラーを解釈する方法が記述されています。このカスタム カラー プロファイルは通常、プロファイリング ソフトウェアによりオペレーティング システムにインストールされるため、他のデバイスやアプリケーションが共有できます。キャリブレーションとプロファイリングはカラーの正確さを実現するために協力し以下を行います。モニタのキャリブレーションが不適切な場合は、プロファイルは役立ちません。

キャリブレーションおよびプロファイリングは複雑であり、通常は比色計や専用のソフトウェアなど、サードパーティのキャリブレーション デバイスが必要になります。さらに、不適切なキャリブレーションは有害無益なものとなる場合があります。カラー マネージメント技法や製品を調べると、 モニタのキャリブレーションやカスタム カラー プロファイルについて、さらに知ることができます。また、ご使用になっているオペレーティング システムやモニタに付属のマニュアルを参照することもできます。

モニタが表示するカラーを知覚する方法もカラーの一致を管理する上で重要です。あなたの知覚は、ドキュメントを表示している環境に影響を受けます。適切な表示環境を作成する方法を以下に示します。

- 使用する部屋の光がムラなく一貫していることを確認します。たとえば、室内が日光で満たされている場合は、日除けを使用するか、可能であれば窓のない部屋で作業します。
- モニタの背景に灰色などの中間色を使用するか、グレースケール イメージを利用します。鮮やかな壁紙やスクリーンセーバーの使用を避けます。
- モニタでのカラー表示とぶつかり合う明るい衣服を着用しないでください。たとえば、白いシャツを着ていると、光がモニタに反射して、カラーの知覚が変わります。

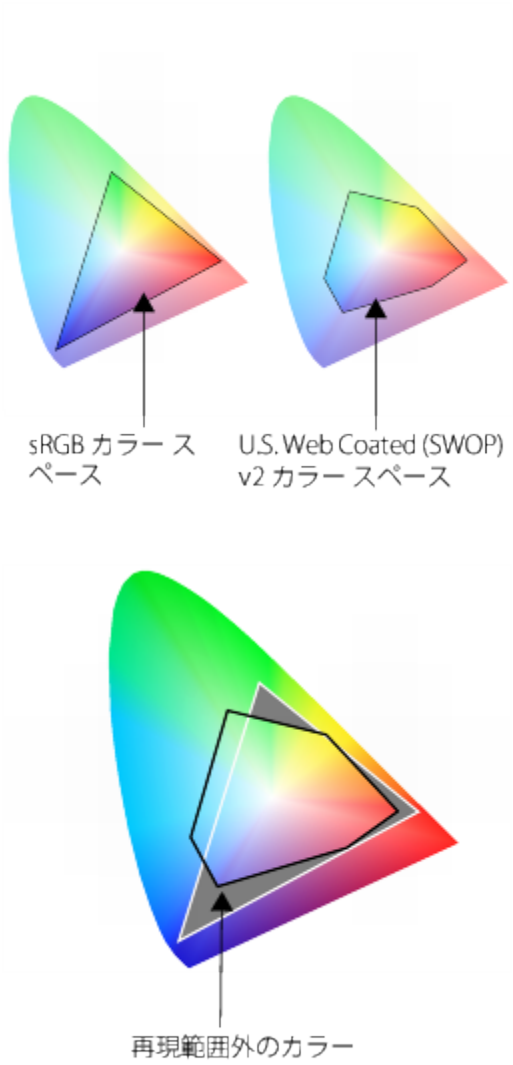
カラー プロファイルを割り当てたり、カラーをカラー プロファイルに変換すべきですか?

カラー プロファイルを割り当てても、ドキュメントのカラー値や数値は変わりません。その代わりに、アプリケーションはカラー プロファイルを使用してドキュメントのカラーを解釈します。ただし、カラーを別のカラー プロファイルに変換すると、ドキュメントのそのカラー値は変わります。

最適な方法は、ドキュメントを作成する際に適したカラー スペースを選択することであり、ワークフローを通じて同じカラー プロファイルを使用することです。ドキュメントの作業中に、カラー プロファイルを割り当てたり、カラーを他のカラー プロファイルに変換しないでください。詳しくは、434 ページの 「カラー プロファイルを割り当てる 」と434 ページの 「カラーを他のカラー プロファイルに変換する」。を参照してください。

レンダリング方法とは?

カラー マネージメント システムは、複数のデバイスに対してドキュメントのカラーを効果的に変換することができます。ただし、カラーのカラー スペースを別のカラー スペースに変換すると、カラー マネージメント システムは一部のカラーを一致できない場合があります。この変換エラーは、ソース内の一部のカラーが変更先のカラー スペースの範囲 (または再現範囲) に適合しない可能性がある場合に発生します。たとえば、モニタに表示された明るい赤と青は、プリンタが生成できるカラーの再現範囲外となる場合がよくあります。これらの「再現範囲外の」カラーは、カラー マネージメント システムの解釈方法によっては、ドキュメントの表示を劇的に変化させます。各カラー マネージメント システムには、再現範囲外のカラーを解釈し、それらを変換先のカラー スペースの再現範囲にマッピングする 4 つの方法があります。これらの方法は「レンダリング方法」と呼ばれます。レンダリング方法の選択は、ドキュメントの画像に応じて異なります。



sRGB ドキュメント内のカラーの多くは、U.S. Web Coated (SWOP) v2 のカラー スペースに対して再現範囲外になる場合があります。再現範囲外のカラーは、レンダリング方法に応じて再現範囲にマッピングされます。

次のレンダリング方法を使用できます。

- **相対比色**レンダリング法は、2、3 の再現範囲外の色を含んだロゴやその他のグラフィックに適しています。再現範囲外のソース カラーを変換先の最も近い再現範囲のカラーに一致させます。このレンダリング方法はホワイト ポイントを移動させません。白い用紙に印刷する場合は、用紙の白色部分がドキュメントの白色領域を再現するために使用されます。したがって、このレンダリング方法は、ドキュメントを印刷する場合に適した選択肢となります。
- **絶対比色**レンダリング法は、非常に正確なカラーが必要なロゴやその他のグラフィックに適しています。ソース カラーに一致するカラーが見つからない場合は、考えられる最も近い一致が使用されます。**絶対比色**レンダリング法と**相対比色**レンダリング法は類似していますが、**絶対比色**レンダリング法では変換の際にホワイト ポイントが保持され、用紙の白さに対して調整を行いません。このレンダリング方法は主に校正に使用されます。
- **知覚**レンダリング法は、再現範囲外のカラーを多く含んでいる写真やビットマップに適しています。変換先のカラー範囲内に収まるように再現範囲内のカラーを含むすべてのカラーを変更して、カラーの外観全体を保持します。このレンダリング方法では、最適な結果を生み出すためにカラー間の関係が維持されます。
- **彩度**レンダリング法は、チャートやグラフなどのビジネス グラフィックで濃度の高い均一カラーを生み出します。カラーは、他のレンダリング方法で生成されたものより精度が低下します。



再現範囲外のカラー数 (緑のオーバレイにより示される) は、レンダリング方法の選択に影響を与える場合があります。左: 相対比色レンダリング法は、2、3 の再現範囲外の色を含んだこの写真に適しています。右: 知覚レンダリング法は、再現範囲外のカラーを多く含んだこの写真に適しています。

カラー マネージメントを使用する

CorelDRAW には、カラー マネージメントのデフォルト設定とドキュメントのカラー設定の 2 種類のカラー マネージメント設定があります。カラー マネージメントのデフォルト設定は、新規ドキュメントとカラー プロファイルを持っていないドキュメント (「タグなしドキュメント」とも呼ばれます) のカラーをコントロールします。旧バージョンの CorelDRAW で作成されたドキュメントは、タグなしで処理されます。ドキュメント カラー設定は、アクティブなドキュメントのカラーにのみ作用します。

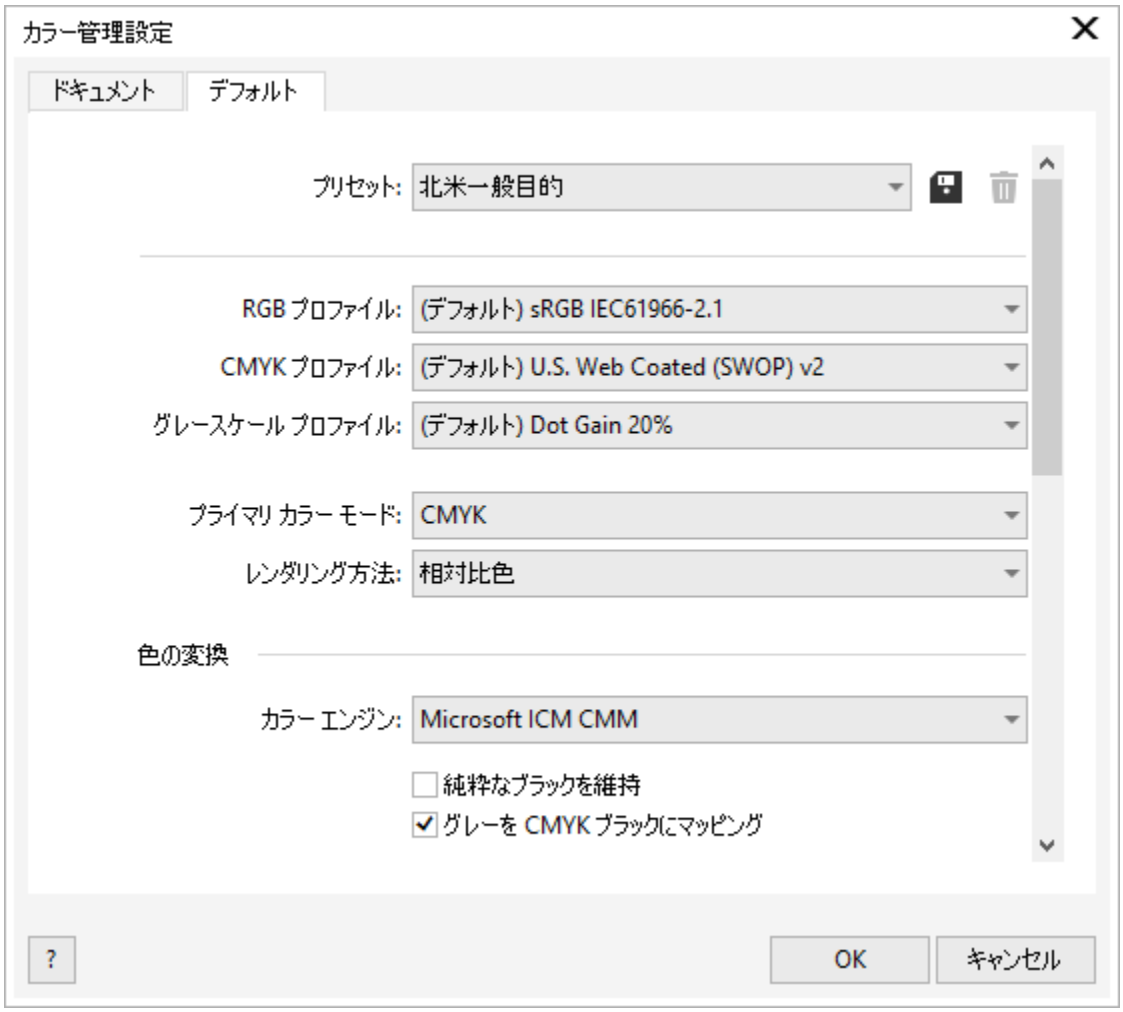
カラー マネージメントのデフォルト設定

カラー マネージメントのデフォルト設定は、一致したカラーを生み出すために欠かせません。

- **プリセット** — カラー マネージメントについて初心者であり、特定の出力のデザインを作成する場合は、プリセットを選択することにより、デフォルトのカラー プロファイルやカラー変換設定などの適切なカラー マネージメント設定を使うことができます。例としては、北米の印刷サービス プロバイダにより印刷されるプロジェクトに適した**北米プリプレス** プリセットや、ヨーロッパで作成された Web プロジェクトに適した**ヨーロッパ Web** プリセットがあります。カラー マネージメント プリセットの詳細については、438 ページの 「カラー マネージメント プリセット」。を参照してください。
- **デフォルトのカラー プロファイル** — 新規およびタグなしドキュメントの RGB、CMYK、グレースケールのカラーを定義します。すべての新規ドキュメントが指定したカラー プロファイルを使用するように、これらの設定を変更することができます。一部のアプリケーションでは、デフォルトのカラー プロファイルは「作業領域プロファイル」と呼ばれます。
- **主カラー モード** — ドキュメントおよびビットマップとしてエクスポートされたドキュメントのデフォルト カラー モードを開いたり、開始したときに表示されるドキュメントのカラー パレットを決定します。主カラー モードは、すべての新規ドキュメントとタグなしドキュメント用に設定されますが、**[カラー マネジメント設定]** ダイアログ ボックスの **[ドキュメント]** タブでアクティブなドキュメントに対してこの設定を変更できます。主カラー モードは、CorelDRAW ドキュメントのカラーを単一のカラー モードに制限しません。
- **レンダリング方法** — 新規およびタグなしドキュメントで再現範囲外カラーのマッピング方法を選択できます。デフォルトのレンダリング方法が開いたドキュメントに適していない場合は、**[カラー マネジメント設定]** ダイアログ ボックスの **[ドキュメント]**

タブでそれを変更できます。プロジェクトの適切なレンダリング方法を選ぶ方法については、428 ページの 「レンダリング方法とは?」。を参照してください。

- **カラー変換** — カラー プロファイルを別のカラー プロファイルに変換する際にカラーを一致させる方法をコントロールします。たとえば、カラー エンジンを変更したり、純粋な黒を RGB、CMYK、Lab、グレースケールのドキュメントに変換するオプションを指定できます。詳しくは、435 ページの 「カラー変換設定」。を参照してください。
- **開くポリシー** — 開いたファイルのカラーを管理します。カラー マネージメント ポリシーの詳細については、439 ページの 「カラー マネージメント ポリシー」。を参照してください。
- **インポートと貼り付けのポリシー** — アクティブなドキュメントにインポートまたは貼り付けるファイルで、カラーを管理します。カラー マネージメント ポリシーの詳細については、439 ページの 「カラー マネージメント ポリシー」。を参照してください。
- **スポット カラーの定義 —** Lab、CMYK、または RGB のカラー値を使用してスポット カラーを表示できます。これらの代替カラー値は、スポット カラーをプロセス カラーに変換する場合にも使用されます。

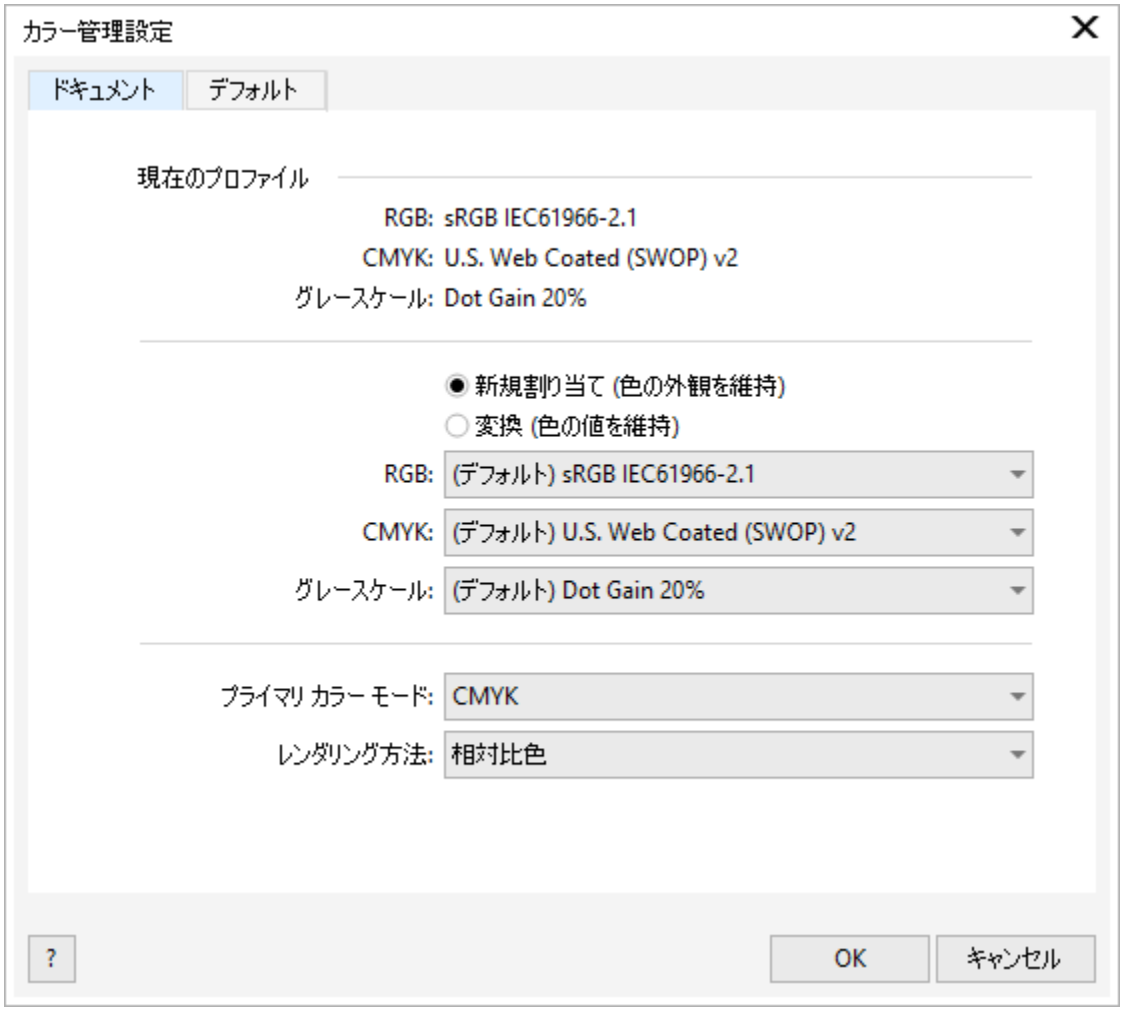


[デフォルト] タブ。

ドキュメントのカラー設定

新規ドキュメントやタグなしドキュメントに影響を与えずに、アクティブなドキュメントのカラー設定を表示および編集できます。RGB、CMYK、およびグレースケールの各カラーに対するドキュメントのカラー スペースを決定する、ドキュメントに割り当てられたカラー プロファイルを確認できます。

開いたドキュメントに異なるカラー プロファイルを割り当てることもできます。カラー プロファイルの割り当てについては、434 ページの 「カラー プロファイルを割り当てる」。を参照してください。ドキュメントのカラーを他のカラー プロファイルに変換する方法については、434 ページの 「カラーを他のカラー プロファイルに変換する」。を参照してください。



[ドキュメント] タブ。

さらに、アクティブなドキュメントの主カラー モードやレンダリング方法を変更できます。

カラー マネージメントのデフォルト設定にアクセスするには

1 **[ツール]** ▶ **[カラー マネジメント]** をクリックします。
2 **[デフォルト]** タブをクリックします。

デフォルトのカラー プロファイルを変更するには

1 **[ツール]** ▶ **[カラー マネジメント]** をクリックします。
2 **[デフォルト]** タブをクリックします。
3 次のリスト ボックスからカラー プロファイルを選択します。
   - **RGB プロファイル ―** 新規ドキュメントやタグなしドキュメントの RGB カラーについて説明します
   - **CMYK プロファイル ―** 新規ドキュメントやタグなしドキュメントの CMYK カラーについて説明します
   - **グレースケール プロファイル ―** 新規ドキュメントやタグなしドキュメントのグレースケール カラーについて説明します

可能な操作	
主カラー モードを変更する	**[主カラー モード]** リスト ボックスからカラー モードを選択します。 **[カラー マネージメント設定]** ダイアログ ボックスの **[デフォルト]** タブで主カラー モードを変更しても、アクティブなドキュメントには影響しません。
レンダリング方法を変更する	**[レンダリング方法]** リスト ボックスからレンダリング方法を選択します。

ドキュメントのカラー設定にアクセスするには

1 **[ツール]** ▸ **[カラー マネジメント]** をクリックします。
2 **[ドキュメント]**タブをクリックします。

ステータス バーでフライアウト ボタンをクリックして **[ドキュメントのカラー設定]** を選択すると、ステータス バーにアクティブなドキュメントで使用されるカラー プロファイルが表示されます。

カラー プロファイルのインストール、ロード、埋め込み

カラーの正確さを確保するには、カラー マネージメント システムは、モニタ、インプット デバイス、外部モニタ、出力デバイス、およびドキュメント用に ICC 準拠のプロファイルを必要とします。

- モニタのカラー プロファイル - モニタがドキュメントのカラーを表示するのに使用するカラー スペースを定義します。CorelDRAW は、オペレーティング システムが割り当てるプライマリ モニタ プロファイルを使用します。モニタ プロファイルは、カラーの正確さにとって非常に重要です。詳しくは、427 ページの 「私のモニタは正確なカラーを表示していますか?」。を参照してください。
- 入力デバイスのカラー プロファイル ― スキャナやデジタル カメラなどの入力デバイスにより使用されます。これらのカラー プロファイルは、特定の入力デバイスがキャプチャできるカラーを定義します。
- 表示のカラー プロファイル ― オペレーティング システムでご使用のモニタに関連付けられていないモニタ プロファイルが含まれています。これらのカラー プロファイルは、ご使用のコンピュータに接続されていないモニタでドキュメントをソフト校正する場合に特に役立ちます。
- 出力デバイスのカラー プロファイル ― デスクトップ プリンタや印刷機などの出力デバイスのカラー スペースを定義します。カラー マネージメント システムは、これらのプロファイルを使用してドキュメントのカラーを出力装置のカラーに正確にマッピングします。
- ドキュメントのカラー プロファイル ― ドキュメントの RGB、CMYK、グレースケールのカラーを定義します。カラー プロファイルを持ったドキュメントは、「タグ付き」と呼ばれます。

カラー プロファイルを見つける

ご使用のアプリケーションには多数のカラー プロファイルがインストールされるか、プロファイリング ソフトウェアにより生成されます。モニタ、スキャナ、デジタル カメラ、プリンタのメーカーも、カラー プロファイルを供給します。さらに、以下のような Web サイトからカラー プロファイルにアクセスできます。

- http://www.color.org/findprofile.xalter ― International Color Consortium (ICC: 国際カラー協会) のこの Web サイトでは、一般的に使用される標準的カラー プロファイルを見つけることができます。
- http://www.eci.org/doku.php?id=en:downloads ― European Color Initiative (ECI) のこの Web サイトは、標準的な ISO プロファイルとともに、ヨーロッパ固有のプロファイルを提供しています。
- http://www.tftcentral.co.uk/articles/icc_profiles.htm ― この Web サイトでは、カラー表示の一致に役立つさまざまな種類の LCD (液晶ディスプレイ) モニタ用 ICC プロファイルが用意されています。ただし、ご使用のワークフローでカラー精度が重要な場合は、すぐに利用できるモニタ プロファイルに依存せずに、ご使用のモニタのキャリブレーションとプロファイリングを行う必要があります。詳しくは、427 ページの 「私のモニタは正確なカラーを表示していますか?」。を参照してください。

カラー プロファイルのインストールとロード

必要なカラー プロファイルがない場合は、インストールするか、アプリケーション内にロードできます。カラー プロファイルをインストールすると、オペレーティング システムの**カラー** フォルダに入り、カラー プロファイルをロードすると、アプリケーションの**カラー** フォルダに入ります。CorelDRAW Graphics Suiteでは、両方の**カラー** フォルダからカラー プロファイルにアクセスできます。

カラー プロファイルを埋め込む

カラー プロファイルをサポートするファイル形式にドキュメントを保存またはエクスポートすると、デフォルトではカラー プロファイルが埋め込まれます。カラー プロファイルを埋め込むと、カラー プロファイルがドキュメントに添付され、ドキュメントを表示する人や印刷する人が使用した同じ色を共有できるようにします。

カラー プロファイルをインストールするには

- Windows エクスプローラで、カラー プロファイルを右クリックして、**[プロファイルのインストール]** をクリックします。

カラー プロファイルをロードするには

1. **[ツール]** ▸ **[カラー マネジメント]** をクリックします。
2. **[デフォルト]** タブをクリックします。
3. **[RGB プロファイル]**、**[CMYK プロファイル]**、**[グレースケール プロファイル]** リスト ボックスから **[カラー プロファイルのロード]** を選択します。
4. **[開く]** ダイアログ ボックスで、カラー プロファイルに移動します。

カラー プロファイルをロードすると、**[カラー校正]** ドッキング ウィンドウ、**[印刷]** ダイアログ ボックス、および **[カラー マネジメント設定]**ダイアログ ボックスの **[ドキュメント]** タブからもアクセスできます。

任意のカラー モードのカラー プロファイルは、**[RGB プロファイル]**、**[CMYK プロファイル]**、または **[グレースケール プロファル]** リスト ボックスからロードすることができます。ただし、プロファイルをロードすると、それぞれのカラー モードのリスト ボックスからのみプロファイルにアクセスできます。たとえば、RGB カラー プロファイルを **[CMYK プロファイル]** リスト ボックスからロードできますが、そのプロファイルには **[RGB プロファイル]** リスト ボックスからのみアクセスできます。

また、カラー プロファイルを **[カラー マネジメント設定]** ダイアログ ボックスの**[ドキュメント]**タブからもロードできます。

カラー プロファイルを埋め込むには

1. **[ファイル]** をクリックして、次のコマンドのいずれかをクリックします。
   - **保存名**
   - **エクスポート**
   - **Web に▸エクスポート**
2. 表示されたダイアログ ボックスで、**[カラー プロファイルの埋め込み]** チェック ボックスをオンにします。

ファイルを CorelDRAW (CDR) または Adobe Portable Document Format (PDF) ファイル形式に保存あるいはエクスポートすると、カラー プロファイルを 3 つまで埋め込むことができます。

カラー プロファイルを埋め込むと、ドキュメントのファイル サイズが増加します。ファイル サイズが不必要に大きくなるのを防ぐため、CorelDRAW はドキュメントで使用されているカラーのカラー プロファイルのみを埋め込みます。たとえば、ドキュメントに RGB オブジェクトのみが含まれている場合は、RGB カラー プロファイルのみが埋め込まれます。

カラー プロファイルを割り当てる

カラー プロファイルが見つからないドキュメントを開いたり、インポートすると、デフォルトで、アプリケーションがカラー プロファイルをそのドキュメントに自動的に割り当てます。必要な出力先に適さないカラー プロファイルがドキュメントにある場合は、ドキュメントに異なるカラー プロファイルを割り当てることができます。たとえば、ドキュメントが Web での表示やデスクトップ プリンタでの印刷用の場合は、sRGB がドキュメントの RGB プロファイルであることを確認する必要があります。ドキュメントを印刷する予定の場合は、Adobe RGB (1998) プロファイルが適しています。これは、再現範囲がより大きく、RGB カラーを CMYK カラー スペースに変換したときに良好な結果が得られるためです。

異なるカラー プロファイルをドキュメントに割り当てると、カラー値を変更していない場合でもカラー表示が変化する可能性があります。



左: SWOP 2006_Coated3v2.icc カラー プロファイルがアクティブなドキュメントに割り当てられます。右: 「日本カラー 2002 新聞」カラー プロファイルをドキュメントに割り当てると、カラーは彩度が大幅に低下します。

ドキュメントにカラー プロファイルを割り当てるには

1 **[ツール]** ▸ **[カラー マネジメント]** をクリックします。
2 **[ドキュメント]**タブをクリックします。
3 **[新規割り当て（カラーの外観を保持）]** オプションをオンにします。
4 **[RGB]**、**[CMYK]**、および **[グレースケール]** リスト ボックスからカラー プロファイルを選択します。

カラーを他のカラー プロファイルに変換する

ドキュメントのカラーをあるカラー プロファイルから別のカラー プロファイルに変換すると、ドキュメントのカラー値はレンダリング方法に応じて変わりますが、カラーの外観は保持されます。カラーを変換する主な目的は、ソースのカラー スペースのカラー外観を、出力先のカラー スペースのカラーにできる限り近づけることです。

複数カラーの変換は色の正確さを低下されるため、カラーの変換は 1 度だけすることをお勧めします。ドキュメントの準備が整い、最終出力に使用されるカラー プロファイルであることが確認されるまで待ちます。たとえば、Adobe RGB (1998) カラー スペースでデザインしたドキュメントを Web に掲載する場合は、ドキュメントのカラーを sRGB カラー スペースに変換できます。

カラーの変換に使用されるカラー マネージメント エンジンを選択できます。詳しくは、435 ページの 「カラー変換設定」。を参照してください。

カラーを他のカラー プロファイルに変換するには

1 **[ツール]** ▸ **[カラー マネジメント]** をクリックします。
2 **[ドキュメント]**タブをクリックします。
3 **[変換（カラー値を保持）]**オプションをオンにします。

4 **[RGB]**、**[CMYK]**、および **[グレースケール]** リスト ボックスからカラー プロファイルを選択します。

5 **[レンダリング方法]** リスト ボックスから適切なレンダリング方法を選択します。使用できるレンダリング方法については、428 ページの 「レンダリング方法とは?」。を参照してください。

カラー変換設定

[カラー プロファイル]を選択すると、デフォルト CMM である Microsoft Image [カラーマネジメント] (ICM) のカラー マネージメント モジュール (CMM) によって、デバイス間で可能な限り一致するカラーが使われます。カラー マネージメント モジュール は、「カラー エンジン」とも呼ばれています。

また、Adobe® CMM (コンピュータにインストールされている場合) を使用できます。

純粋なブラックとグレースケール カラーを処理する

カラー変換中に純粋なブラックを指定先のカラー スペースに保存できます。たとえば、RGB ドキュメントを CMYK カラー スペースに変換する場合は、純粋な RGB ブラック (R=0、G=0、B=0) は、純粋なブラック CMYK カラー (K=100) にマッピングされます。このオプションは、グレースケールのドキュメントやほとんどテキストばかりのドキュメントにお勧めします。カラー変換中に純粋なブラックを保存すると、ブラックが含まれる効果やグラデーションでブラックの均一エッジが作成される場合があります。

デフォルトでは、グレースケール カラーは、CMYK ブラック (K) チャンネルに変換されます。このプロセスは、すべてのグレースケール カラーがブラックの諧調として印刷されるようにして、印刷中にシアン、マゼンタ、イエローのインクが無駄にならないようにします。

カラー変換設定を選択するには

1 **[ツール]** ▶ **[カラー マネジメント]** をクリックします。

2 **[デフォルト]** タブをクリックします。

3 **[カラー変換設定]** 領域で、**[カラー エンジン]** リスト ボックスからカラー エンジンを選択します。

可能な操作	作業手順
ソースのカラー スペースの純粋なブラックを、指定先のカラー スペースの純粋なブラックとして保持する	**[純粋なブラックを保存]** チェック ボックスをオンにします。
変換中にグレースケール カラーを CMYK ブラックにマッピングする	**[グレーを CMYK ブラックにマッピング]** チェック ボックスをオンにします。

ソフト校正

ソフト校正は、特定のプリンタで再現された場合や特定のモニタで表示された場合のドキュメントの外観を画面上のプレビューで提供します。従来の印刷ワークフローで使用される「ハード校正」技法とは異なり、ソフト校正では、インクを用紙に使用することなく、最終結果を見ることができます。ドキュメントのカラー プロファイルが具体的なプリンタやモニタに適しているかどうかを確認して、好ましくない結果を避けることができます。



左上: RGB カラー プロファイルはドキュメントに割り当てられます。中央および右: 特定の CMYK プロファイルを割り当てると、印刷される出力の画面上でのシミュレーションが行えます。

デバイスによって生成される出力カラーをシミュレートするには、デバイスのカラー プロファイルを選ぶ必要があります。ドキュメントとデバイスのカラー スペースは異なるため、ドキュメントの一部のカラーはデバイスのカラー スペースの再現範囲に一致しない場合があります。再現範囲の警告をオンにすると、そのデバイスによって正確に再現できない画面カラーをプレビューできます。再現範囲の警告をオンにすると、シミュレートするデバイスのすべての再現範囲外のカラーがオーバーレイにより強調表示されます。再現範囲外のカラーのオーバーレイを変更できます。また、下のカラーが見えるように透明度を増すことができます。



カラー再現範囲の警告には、プリンタやモニタで正確に再現できないカラーが強調表示されます。

レンダリング方法を変更して、再現範囲外のカラーが校正プロファイルの再現範囲に入るように変更できます。詳しくは、428 ページの 「レンダリング方法とは?」。を参照してください。

ソフト校正の際に、ドキュメントの RGB、CMYK、グレースケールのカラー値を保存できます。たとえば、印刷機で印刷されるドキュメントをソフト校正する場合は、オリジナル ドキュメントの CMYK カラー値をソフト校正で保持することができます。この場合は、すべてのカラーが画面上で更新されますが、ドキュメントの RGB およびグレースケールのカラー値だけがソフト校正で変更されます。CMYK カラー値を保存すると、最終出力で好ましくないカラー変換を防ぐことができます。

特定の出力でドキュメントを頻繁にソフト校正する必要がある場合は、カスタム校正プリセットを作成し、保存することができます。不要になったプリセットはいつでも削除できます。

ソフト校正は、JPEG、TIFF、Adobe Portable Document Format (PDF)、または Corel PHOTO-PAINT (CPT) ファイル形式にエクスポートして保存できます。また、校正を印刷することもできます。

デフォルトでは、新規ドキュメントを開始したり、ドキュメントを開くと、ソフト校正はオフになります。ただし、ソフト校正がデフォルトで常にオンになるようにできます。

ソフト校正をオン/オフにするには

- **[表示]** ▸ **[校正カラー]** をクリックします。



ソフト校正をオンにすると、ドキュメント ウィンドウのカラー、カラー パレット、ダイアログ ボックスのプレビュー ウィンドウの表示が変わります。

プリンタの出力をシミュレートすると、画面上のカラーの表示が鈍くなる場合があります。これは、すべてのカラーが、RGB カラー スペースより小さい再現範囲を持った CMYK カラー スペースに持ち込まれるためです。



また、ステータス バーの **[校正カラー]** ボタン  をクリックすると、ソフト校正をオンまたはオフにできます。

ソフト校正設定を指定するには

1 **[ウィンドウ]**▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[カラー校正]**をクリックします。

2 次のタスクのいずれかを実行します。

目的	作業手順
特定デバイスの出力をシミュレートする	**[環境のシミュレート]** リスト ボックスから、デバイスのカラー プロファイルを選びます。
特定のカラー値が変わらないようにする	**[番号を保存]** チェック ボックスをオンにします。 **[環境のシミュレート]** ボックスのカラー プロファイルに応じて、このチェック ボックスの CMYK、RGB、またはグレースケールのカラー値が保存されます。
レンダリング方法を変更する	**[レンダリング方法]** リスト ボックスからレンダリング方法を選択します。
カラー再現範囲の警告をオンにする	**[校正カラー]** チェックボックスをオンにし、**[カラー再現範囲の警告]** 領域で **[カラー再現範囲外]** チェックボックスをオンにします。
カラー再現範囲外のオーバーレイのカラーを変更する	**[カラー再現範囲の警告]** 領域で、カラー ピッカーからカラーを選びます。
カラー再現範囲外のオーバーレイの透明度を変更する	**[カラー再現範囲の警告]** 領域で、**[透明]** ボックスに値を入力します。 この値は 1～100 の範囲で指定します。
カスタム校正プリセットを保存する	希望する設定を選び、**[保存]** ボタン  をクリックして、**[プリセットとして保存]** ボックスに名前を入力します。 カラー再現範囲外の設定は校正プリセットに含まれません。

目的	作業手順
校正プリセットを選択する	**［プリセット校正］**リスト ボックスから、プリセットを選択します。
プリセット校正を削除する	**[削除]** ボタン をクリックします。



シミュレーションの精度は、モニタの画質、モニタと出力デバイスのカラー プロファイル、作業領域の環境光などの要因に依存します。

ソフト校正をエクスポートするには

1. **[ウィンドウ]▸[ドッキング ウィンドウ]▸[カラー校正]**をクリックします。
2. **[カラー校正]** ドッキング ウィンドウで、**[ソフト校正のエクスポート]** ボタンをクリックします。
3. **[ファイル名]** ボックスにファイル名を入力します。
4. **[ファイルの種類]** リスト ボックスから、次のいずれかのオプションを選択します。
   - **JPG - JPEG ビットマップ**
   - **PDF - Adobe Portable Document Format**
   - **TIF - TIFF ビットマップ**
   - **CPT - Corel PHOTO-PAINTイメージ**
5. 表示されるダイアログ ボックスで設定を選びます。

校正を印刷するには

1. **[ウィンドウ]▸[ドッキング ウィンドウ]▸[カラー校正]**をクリックします。
2. **[カラー校正]** ドッキング ウィンドウで、**[校正刷り]** ボタンをクリックします。

デフォルトでソフト校正をオンにするには

1. **[ツール]▸[オプション]▸[CorelDRAW]** をクリックします。
2. カテゴリのリストで、**[表示]** をクリックします。
3. **[校正カラー]** チェック ボックスをオンにします。

カラー マネージメント プリセット

アプリケーションにはカラー マネージメント プリセットが用意されており、デフォルトのカラー設定として新規ドキュメントおよびタグなしドキュメントに適用されます。ドキュメントが作成された地理的地域や最終出力の場所に最適なカラー マネージメント プリセットを選ぶことができます。

また、独自のプリセットを作成して選択した内容を **[カラー マネジメント設定]** ダイアログ ボックスの **[デフォルト]** タブに保持し、その設定を他のドキュメントに再利用できます。プリセットが不要になったら削除できます。

新規ドキュメントにカラー マネージメント プリセットを選択するには

1. **[ツール]▸[カラー マネジメント]** をクリックします。
2. **[デフォルト]** タブをクリックします。
3. **［プリセット］**リスト ボックスから、次のいずれかのカラー マネージメント プリセットを選択します。
   - **北米一般目的** ― 北米の複数の出力タイプに使用されるデザインに適しています。

- **ヨーロッパ一般目的** — ヨーロッパの複数の出力タイプに使用されるデザインに適しています。
- **ヨーロッパ プリプレス** — ヨーロッパのプリント サービス プロバイダにより印刷されるデザインに適しています。
- **ヨーロッパ Web** — ヨーロッパで作成された Web デザインに適しています。
- **日本一般目的** — 日本の複数の出力タイプに使用されるデザインに適しています。
- **日本プリプレス** — 日本のプリント サービス プロバイダにより印刷されるデザインに適しています。
- **日本 Web** — 日本で作成された Web デザインに適しています。
- **[最小限のカラー マネージメント]** — ドキュメントを開き、インポートし、貼り付ける場合に、オリジナルの RGB、CMYK、グレースケールのカラー値を保持します。
- **北米プリプレス** — 北米のプリント サービス プロバイダにより印刷されるデザインに適しています。
- **北米 Web** — 北米で作成された Web デザインに適しています。
- **カラー マネージメント オフをシミュレート** — CorelDRAW の旧バージョンで利用できる **[カラー マネージメント オフ]** プリセットのカラー変換結果を生み出します。
- **CorelDRAW Graphics Suite X4 をシミュレート** — CorelDRAW Graphics Suite X4 に表示されるとおりにカラーを表示します。

カラー マネージメント プリセットを追加するには

1 **[ツール]** ▸ **[カラー マネジメント]** をクリックします。
2 **[デフォルト]** タブをクリックします。
3 デフォルトのカラー設定を変更します。
4 **[プリセット]** リスト ボックスの横にある **[保存]** ボタン をクリックします。
5 **[カラー マネージメント スタイルの保存]** ダイアログ ボックスで、**[スタイルの保存]** ボックスに名前を入力します。

カラー マネージメント プリセットを削除するには

1 **[ツール]** ▸ **[カラー マネジメント]** をクリックします。
2 **[デフォルト]** タブをクリックします。
3 **[プリセット]** リスト ボックスから、プリセットを選択します。
4 **[削除]** ボタン をクリックします。

カラー マネージメント ポリシー

カラー マネージメント ポリシーは、アプリケーションで開いて操作するドキュメントのカラーの管理方法を決定します。CorelDRAW では、開くドキュメント用に 1 つのカラー マネージメント ポリシーを作成し、アクティブなドキュメントにインポートおよび貼り付けるファイルとオブジェクト用に別のポリシーを設定できます。

ファイルを開くためのカラー マネージメント ポリシーは、開きたい各ファイルで使用される RGB、CMYK、およびグレースケールのカラー プロファイルを決定します。デフォルトでは、ファイルに埋め込まれたカラー プロファイルが使用されます。また、そのファイルにデフォルトのカラー プロファイルを割り当てたり、そのファイルのカラーをデフォルトのカラー プロファイルに変換することができます。

デフォルトでは、ファイルをインポートしたり貼り付けるためのカラー マネージメント ポリシーは、ファイルの RGB およびグレースケール カラーをドキュメントのカラー プロファイルに変換し、ドキュメントの CMYK カラー プロファイルを CMYK モードでファイルに割り当てます。また、ドキュメントのカラー プロファイルをファイルに割り当てたり、アクティブなドキュメントのカラーをファイルに埋め込まれたカラー プロファイルに変換できます。

開くファイルやインポートするファイルは、カラー プロファイルが失われる場合や、デフォルトのカラー プロファイルと一致しないカラー プロファイルが含まれる場合があります。デフォルトでは、アプリケーションはカラー プロファイルの紛失や不一致についての警告しませんが、カラー マネージメントに良好な結果を生み出す選択を行わせます。ただし、ドキュメントのカラーを完全にコントロールしたい場合は、警告メッセージを有効にすることができます。

ドキュメントを開くためのカラー マネージメント ポリシーを設定するには

1 **[ツール]** ▸ **[カラー マネジメント]** をクリックします。
2 **[デフォルト]** タブをクリックします。
3 **[開く ポリシー]** 領域で、 **[RGB]** リスト ボックスから、次のオプションのいずれかを選択します。
   - **埋め込みカラー プロファイルの使用** — ファイルに埋め込まれた RGB カラー プロファイルを保持します。ドキュメントの元の RGB カラーの外観と RGB カラー値が保持されるため、このオプションの使用を推奨します。
   - **デフォルトのカラー プロファイルの割り当て** — ドキュメントのカラーを定義するためにデフォルトのカラー プロファイルが使用されます。RGB カラー値は保持されますが、RGB カラーの外観は変わる場合があります。
   - **デフォルトのカラー プロファイルに変換** — カラーはデフォルトの RGB カラー プロファイルに変換されます。RGB カラーの外観は保持されますが、カラー値は変わる場合があります。
4 **[開くポリシー]** 領域の **[CMYK]** リスト ボックスから、ドキュメントの CMYK カラーを管理するオプションを選びます。オプションは、RGB カラーに使用できるオプションと同じです。
5 **[開くポリシー]** 領域の **[グレースケール]** リスト ボックスから、ドキュメントのグレースケール カラーを管理するオプションを選びます。オプションは、RGB カラーに使用できるオプションと同じです。

ファイルのインポートと貼り付け用のカラー マネージメント ポリシーを設定するには

1 **[ツール]** ▸ **[カラー マネジメント]** をクリックします。
2 **[デフォルト]** タブをクリックします。
3 **[インポートと貼り付けのポリシー]** 領域で **[RGB]** リスト ボックスから、次のオプションのいずれかを選択します。
   - **ドキュメントのカラー プロファイルに変換** — インポートまたは貼り付けたファイルの RGB カラーをアクティブなドキュメントの RGB カラー プロファイルに変換します。このオプションは、インポートしたファイルにドキュメントのカラー プロファイルと一致しないカラー プロファイルが含まれている場合に使用します。
   - **ドキュメントのカラー プロファイルの割り当て** — ドキュメントの RGB カラー プロファイルをインポートまたは貼り付けたファイルに割り当てます。ファイルの RGB カラー値は保持されますが、カラーの外観は変わる場合があります。
   - **埋め込みカラー プロファイルの使用** — ファイルに埋め込まれた RGB カラー プロファイルを使用して、インポートまたは貼り付けたファイルの RGB カラー値と外観を保持します。このオプションはドキュメント カラーを、インポートしたファイルや貼り付けたファイルに埋め込まれたカラー プロファイルに変換します。
4 **[インポートと貼り付けのポリシー]** 領域の **[CMYK]** リスト ボックスから、インポートしたファイルまたは貼り付けたファイルの CMYK カラーを管理するオプションを選びます。オプションは、RGB カラーに使用できるオプションと同じです。
5 **[インポートと貼り付けのポリシー]** 領域の **[グレースケール]** リスト ボックスから、インポートしたファイルまたは貼り付けたファイルのグレースケール カラーを管理するオプションを選びます。オプションは、RGB カラーに使用できるオプションと同じです。

カラー プロファイルの紛失や不一致の警告メッセージを有効にするには

1 **[ツール]** ▸ **[カラー マネジメント]** をクリックします。
2 **[デフォルト]** タブをクリックします。
3 **[開くポリシー]** および **[インポートと貼り付けのポリシー]** 領域で、次のいずれかのチェック ボックスをオンにします。
   - **カラー プロファイルの不一致に関する警告**
   - **カラー プロファイルの紛失に関する警告**

ドキュメントを開くときにカラーを管理する

ドキュメントを開くためのデフォルトのカラー マネージメント ポリシーは、開くすべてのタグ付きドキュメントのカラーを保持し、デフォルトのカラー プロファイルをタグなしドキュメントに割り当てます。

開くドキュメントにカラー プロファイルがない場合や、アプリケーションのデフォルトのカラー プロファイルと一致しないカラー プロファイルが含まれている場合、CorelDRAW はカラー マネージメント ポリシーに基づいてカラー マネージメントを選択します。カラー マネージメントに精通している場合は、カラー プロファイルの紛失や不一致に関する警告を表示して、異なるカラー マネー

ジメントのオプションを選択できます。警告を有効にする方法については、440 ページの 「カラー プロファイルの紛失や不一致の警告メッセージを有効にするには」。を参照してください。

カラー プロファイルがないドキュメントを開く

開こうとするドキュメントが 1 つまたは複数のカラー モードをサポートしている場合は、1 つまたは複数のカラー プロファイルが紛失しています。たとえば、CorelDRAW (CDR) または PDF ドキュメントには RGB、CMYK、およびグレースケールの 3 タイプのオブジェクトが含まれており、このようなドキュメントは最大で 3 つのカラー プロファイルが紛失している場合があります。

カラー プロファイルがないドキュメントを開く場合に次のオプションを使用して、カラー プロファイルの紛失に関する警告を有効にすることができます。

- **カラー プロファイルの割り当て** — カラー プロファイルをドキュメントに割り当てます。このオプションは、カラー値を保持しますが、カラーの外観は変わる場合があります。たとえば、RGB カラー プロファイルがドキュメントから紛失している場合は、デフォルトで、アプリケーションのデフォルトの RGB カラー プロファイルが割り当てられます。RGB カラー値は保持されますが、RGB カラーはデザインしたように表示されない場合があります。また、アプリケーションのデフォルトのカラー プロファイルとは異なるカラー プロファイルを割り当てることもできます。ドキュメントの元のカラー スペースが分かっていて、関連するカラー プロファイルをインストールする場合にのみ、このオプションの使用を推奨します。
- **デフォルトのカラー プロファイルに変換** — このオプションは **[カラー プロファイルの割り当て]** コントロールとともに使用して、割り当てられたカラー プロファイルのカラーをデフォルトのカラー プロファイルに変換します。カラーは割り当てられたカラー スペースのように表示されますが、そのカラー値は変わる場合があります。

カラー プロファイルが一致しないドキュメントを開く

ドキュメントにデフォルトのカラー プロファイルと一致しないカラー プロファイルがある場合は、次のいずれかのオプションを選択できます。

- **埋め込みカラー プロファイルの使用** — このオプションを選択すると、カラー値が保持され、意図したオリジナルのカラーが表示されます。
- **埋め込みカラー プロファイルを無視して、デフォルトのカラー プロファイルを使用** — デフォルトのカラー プロファイルを割り当てると、カラー値を保持しますが、カラーの外観は変わる場合があります。
- **埋め込みカラー プロファイルかデフォルトのカラー プロファイルに変換** — このオプションでは、埋め込まれたカラー プロファイルのカラーがデフォルトのカラー プロファイルに変換されます。カラーの外観は保持されますが、カラー値は変わる場合があります。既にワークフローに適したカラー マネージメント オプションを設定している場合は、このオプションをお勧めします。たとえば、Web 用にグラフィックスを作成するため、アプリケーションのデフォルトのカラー スペースとして sRGB を選択したとします。このオプションをオンにすると、ドキュメントは sRGB カラー スペースを使用できるようになり、ドキュメントのカラーが色ずれのない、Web に適したものになります。

カラー プロファイルが紛失および一致しないドキュメントを開く

複数のカラー モードをサポートするドキュメントは、カラー プロファイルが紛失しているとともに、一致していないカラー プロファイルが含まれている可能性があります。たとえば、RGB、グレースケール、および CMYK のオブジェクトを持ったドキュメントは、RGB プロファイルが紛失している場合があり、一致しない CMYK カラー プロファイルが含まれている場合があります。このような場合は、紛失および不一致カラー プロファイル用のオプションが含まれた警告ダイアログ ボックスが表示されます。

ファイルをインポートおよび貼り付ける際のカラーの管理

ファイルのインポートと貼り付け用のデフォルトのカラー プロファイルは、インポートしたり貼り付けたファイルのカラーをアクティブなドキュメントのカラー プロファイルに変換します。インポートしたファイルや貼り付けたファイルのカラー プロファイルが、アクティブなドキュメントのカラー プロファイルと一致しない場合は、カラー変換は行われません。カラー マネージメント ポリシーの詳細については、439 ページの 「カラー マネージメント ポリシー」。を参照してください。

ただし、プロファイルの紛失と不一致に関する警告を表示して、他のカラー マネージメント オプションを設定できます。警告を表示する方法については、440 ページの 「カラー プロファイルの紛失や不一致の警告メッセージを有効にするには」。を参照してください。

カラー プロファイルが紛失したファイルをインポートおよび貼り付ける

ファイルのカラー プロファイルが紛失している場合は、そのファイルに特定のカラー プロファイルを割り当ててから、そのカラーをドキュメントのカラー プロファイルに変換できます。ファイルのカラー値が変わります。

カラー プロファイルが一致しないファイルをインポートおよび貼り付ける

ドキュメントのカラー プロファイルと一致しないカラー プロファイルがファイルに含まれている場合は、次のオプションが使用できます。

- **埋め込みカラー プロファイルを無視して、ドキュメントのカラー プロファイルを割り当てる** ― カラー値は保持されますが、カラーの外観は変わる場合があります。
- **埋め込みカラー プロファイルからドキュメントのカラー プロファイルに変換** (デフォルトのオプション) ― インポートしたファイルのカラーは、埋め込まれたカラー スペースからドキュメントのカラー スペースに変換されます。カラーの外観は保持されますが、カラー値は変わる場合があります。
- **ドキュメントのカラーを埋め込みカラー プロファイルに変換** ― ドキュメントのカラーは、インポートされたファイルに埋め込まれたカラー プロファイルに変換されます。インポートまたは貼り付けたファイルのカラーの外観とカラー値は保持されます。

カラー プロファイルが紛失および一致しないファイルをインポートおよび貼り付ける

一部のファイルは、カラー プロファイルが紛失しているとともに、一致しないカラー プロファイルが含まれている可能性があります。このような場合は、紛失および不一致カラー プロファイル用のオプションが含まれたダイアログ ボックスが表示されます。

印刷のカラーを管理する

デフォルトでは、CorelDRAW は、ドキュメントがプリンタに送信されるときにカラー変換を行いません。プリンタはカラー値を受け取り、カラーを解釈します。ただし、プリンタに関連付けられたカラー プロファイルがオペレーティング システムにある場合、CorelDRAW はそのカラー プロファイルを検出し、それを使用してドキュメントのカラーをプリンタのカラー スペースに変換します。

PostScript プリンタをお持ちの場合は、必要なカラー変換を CorelDRAW または PostScript プリンタで実行できます。CorelDRAW がカラー変換を行う場合、ドキュメントのカラーは割り当てられたカラー スペースから PostScript プリンタのカラー スペースに変換されます。プリンタ ドライバのカラー マネージメントを無効にする必要があることに注意してください。これを行わないと、印刷中にアプリケーションとプリンタの両方がカラー マネージメントを行い、ドキュメントのカラーは 2 回補正され、望まない色ずれが発生します。

PostScript プリンタでドキュメントのカラーを変換する場合は、プリンタ ドライバでカラー マネージメント機能をオンにする必要があります。このアドバンス設定法では、プリンタ カラー変換をサポートする PostScript プリンタおよび RIP エンジンのみが使用できます。この方法は、ファイル サイズが大きくなりますが、同じプリント ジョブを異なる印刷サービス プロバイダに送った場合に、カラーの一致を確保できる利点があります。

印刷のカラーの再現について詳しくは、766 ページの 「カラーを正確に印刷する」。を参照してください。

また、商業印刷用に作成した PDF ファイルでカラーを管理することができます。詳しくは、822 ページの 「PDF カラー マネジメント オプション」。を参照してください。

安全な CMYK ワークフローを使用する

場合によっては、プロジェクトで特定の CMYK カラー値を使用できます。信頼できるカラー再現を確保するには、これらの CMYK カラー値を色見本帳から取得することができます。これらの CMYK カラー値を印刷プロセス全体を通じて保持することにより、好ましくないカラーの変換を防ぐことができるとともに、オリジナル デザインに表示されるカラーの再現が可能になります。CMYK のカラー値を保持するワークフローは、「安全」な CMYK ワークフローと呼ばれます。

CorelDRAW では安全なCMYKワークフローがサポートされています。デフォルトで、CMYK のカラー値は開いたドキュメントやインポートまたは貼り付けたドキュメントに保持されます。また、デフォルトでは、CMYK のカラー値はドキュメントを印刷する際に保持されます。

場合によっては、安全な CMYK ワークフローを迂回して、ドキュメントを開いたり、ドキュメントをインポートまたは貼り付けたときに CMYK カラーの外観を保持することができます。このオプションは、デザインのオリジナルのカラーを画面上で見たい場合や、デスクトップ プリンタに出力されるコピーを表示したい場合に役立ちます。CMYK カラーの外観を保持するために、開いたドキュメントや、インポートしたり、貼り付けたドキュメントの CMYK カラーを変換するカラー マネージメント ポリシーを設定できます。さらに、PostScript プリンタに出力する場合は、**[印刷]** ダイアログ ボックスの **[カラー]** ページで **[CMYK 番号を保存]** チェック ボックスをオフにすると、CMYK カラーをプリンタのカラー プロファイルに変換できます。

オンライン表示のカラーを管理する

オンライン表示用のカラー管理は、印刷用のカラー管理よりさらに複雑になる可能性があります。Web 上のドキュメントやイメージは、さまざまなモニタで表示されますが、モニタはキャリブレーションされていないことがよくあります。さらに、ほとんどの Web ブラウザはカラー マネージメントをサポートしておらず、ファイルに埋め込まれたカラー プロファイルを無視します。

Web 専用のドキュメントをデザインする場合は、ドキュメントの RGB カラー プロファイルとして sRGB カラー プロファイルを使用し、RGB カラーを選択します。ドキュメントに異なるカラー プロファイルが含まれている場合は、Web で使用するドキュメントを保存する前に、ドキュメントのカラーを sRGB に変換する必要があります。

オンライン表示用の PDF ファイルを作成する場合は、Adobe Reader や Adobe Acrobat で一致したカラーを再現するため、ファイルにカラー プロファイルを埋め込むことができます。詳しくは、822 ページの 「PDF ファイルのエクスポートでのカラー マネージメント オプションを指定するには」。を参照してください。

オンラインで表示する予定の新規ドキュメントを開始する場合は、良好なカラー結果の実現に役立つプリセットを選ぶことができます。詳しくは、47 ページの 「描画の作成を開始するには」。 を参照してください。また、CorelDRAW には Web ドキュメント用のカラー マネージメント プリセットが用意されています。カラー マネージメント プリセットを選択する方法については、438 ページの 「新規ドキュメントにカラー マネージメント プリセットを選択するには」。を参照してください。

特殊効果

レンズ 447

3D 効果を追加する 451

モザイク 475

動きと焦点を追加する 483

CorelDRAW 2019

レンズ

レンズを使用すると、実際にオブジェクトを変更せずに、独特な効果を付けてオブジェクトの外観を変更できます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 447 の 「レンズを適用する」。
- ページ 449 の 「レンズを編集する」。

レンズを適用する

オブジェクトにレンズを適用すると、レンズの下になった領域の見え方が変わりますが、オブジェクトの実際のプロパティや属性は変更されません。レンズは、長方形、楕円形、閉じたパス、多角形などのベクトル オブジェクトに適用できます。また、アート テキストやビットマップの外観も変えることができます。ベクトル オブジェクトの上にレンズを適用すると、レンズ自体がベクトル イメージになります。同様に、レンズをビットマップの上に置くと、レンズがビットマップになります。

レンズを適用した後で、そのレンズをコピーしたり、別のオブジェクトで使用したりすることができます。



オリジナル (左端) に適用したレンズの種類: (左から右へ)ヒート マッピング、拡大、カスタム カラー マッピング

次に、オブジェクトに適用できるレンズの種類を示します。

レンズ	説明
明化	オブジェクトの領域を明るくしたり暗くしたりします。 明るくまたは暗くする割合を指定できます。
カラーの追加	加算光モデルをシミュレートします。レンズのカラーにレンズの下のオブジェクトのカラーが追加されて、光のカラーを混合したような効果が得られます。追加するカラーと、その量を指定できます。
カラーの限度	黒、およびそのレンズのカラーの領域だけを表示します。たとえば、緑のカラーの限度レンズをビットマップの上に置くと、レンズの下の領域の緑と黒以外のカラーがすべて見えなくなります。
カスタム カラー マッピング	レンズの下のオブジェクト領域のカラーすべてを、指定した 2 色の間に変更します。カラーの範囲の始点と終点、およびその 2 色の間でカラーをどのように変えるかを選択します。始点のカラーから終点のカラーまで直接変えるか、カラー スペクトルを順方向または逆方向にたどっていくかを指定できます。
魚眼	レンズの下のオブジェクトを指定した割合 (%) で歪曲、拡大、または縮小します。
ヒート マッピング	レンズの下の領域のカラーの熱レベルを擬似的に表示することにより、赤外線映像のような効果を作ります。
色反転	レンズの下のカラーをその補色の CMYK カラーに変更します。補色とは、カラー ホイールの互いに反対側に位置するカラーのことです。
拡大	指定した倍率でオブジェクトの領域を拡大します。オブジェクトの元の塗りつぶしが見えなくなり、透明になったように見えます。
色かぶりグレースケール	レンズの下の領域のカラーを、対応するグレースケールに変更します。セピア トーンの効果を出す場合に便利です。
透明度	オブジェクトが、薄い色の付いた膜またはガラスを通して見たように表示されます。
ワイヤーフレーム	レンズの下の領域を、選択した輪郭カラーまたは塗りつぶしカラーで表示します。たとえば、輪郭カラーを赤、塗りつぶしカラーを青に設定した場合は、レンズの下の領域が赤の輪郭を持ち、青く塗りつぶされているように見えます。

レンズを適用するには

1 オブジェクトを選択します。
2 **[効果]** ▸ **[レンズ]** をクリックします。
3 **[レンズ]** ドッキング ウィンドウのリスト ボックスからレンズの種類を選択します。
4 必要な設定を行います。



レンズ効果は、等高線の付いたオブジェクト、ベベル付きオブジェクト、押し出しオブジェクト、ドロップ シャドウ、段落テキスト、または**アート** メディア ツール で作成したオブジェクトなどのリンク グループには直接適用できません。

レンズをコピーするには

1 レンズのコピー先のオブジェクトを選択します。
2 **[オブジェクト]** ▸ **[効果のコピー]** ▸ **[レンズ]** をクリックします。
3 レンズのコピー元のオブジェクトをクリックします。

レンズを編集する

レンズを編集して、レンズの下の領域がどのように表示されるかを変更することができます。たとえば、描画ウィンドウ内の X で示されたレンズの視点を変更して、描画の任意の部分を表示することができます。視点とは、レンズを通して見える対象の中心点のことです。レンズは描画ウィンドウ内のどの位置にでも配置できますが、常に視点の周りの領域だけが表示されます。たとえば、拡大レンズの視点を動かして、地図の一部だけを拡大できます。

また、レンズと他のオブジェクトまたはバックグラウンドが重なっている部分だけを、レンズで表示することもできます。この場合は、レンズと描画ウィンドウの空白領域が重なっている部分には、何も効果が付きません。

現在のレンズを固定すると、レンズを通して見えている内容を変えずにレンズを動かすことができます。また、レンズの下にあった領域を変更しても、レンズを通して表示されている内容は変わりません。

レンズを編集するには

1 オブジェクトを選択します。
2 **[効果]** ▸ **[レンズ]** をクリックします。
3 **[レンズ]** ドッキング ウィンドウの **[視点]** チェック ボックスをオンにします。
レンズと他のオブジェクトが重なる部分にのみレンズを表示する場合は、**[面の削除]** チェック ボックスをオンにします。
4 描画ウィンドウ内で、視点を適切な位置にドラッグします。
5 **[終了]** をクリックします。
レンズの現在の表示を固定する場合は、**[凍結]** チェック ボックスをオンにします。



魚眼レンズと拡大レンズでは、**[面の削除]** チェック ボックスは使用できません。

3D 効果を追加する

オブジェクトに等高線、 遠近、押し出し、ベベル、またはドロップ シャドウの効果を付けて、オブジェクトを立体的 (3D) に見せることができます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 451 の 「オブジェクトに等高線を付ける」。
- ページ 454 の 「遠近効果を適用する」。
- ページ 457 の 「押し出しを作成する」。
- ページ 461 の 「ベベル効果を作成する」。
- ページ 463 の 「ドロップ シャドウを追加する」。
- ページ 466 の 「ブロック影を追加する」。
- ページ 469 の 「オブジェクトをブレンドする」。

オブジェクトに等高線を付ける

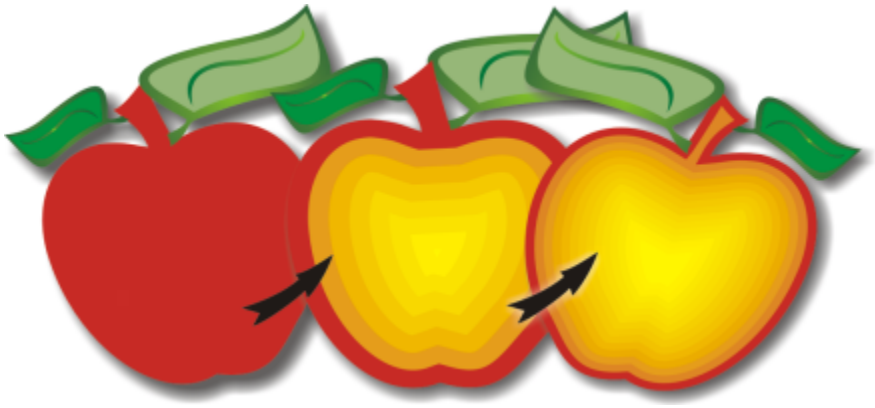
オブジェクトに等高線を付けると、オブジェクトの内側または外側に向けて同心円状の線が描かれます。CorelDRAWでは、等高線の数と間隔も設定できます。

特殊な 3D 効果の作成に加え、等高線を使用して、プロッタ、彫刻機器やビニール カッターなどのデバイスへの出力用に切り取り可能な輪郭を作成できます。

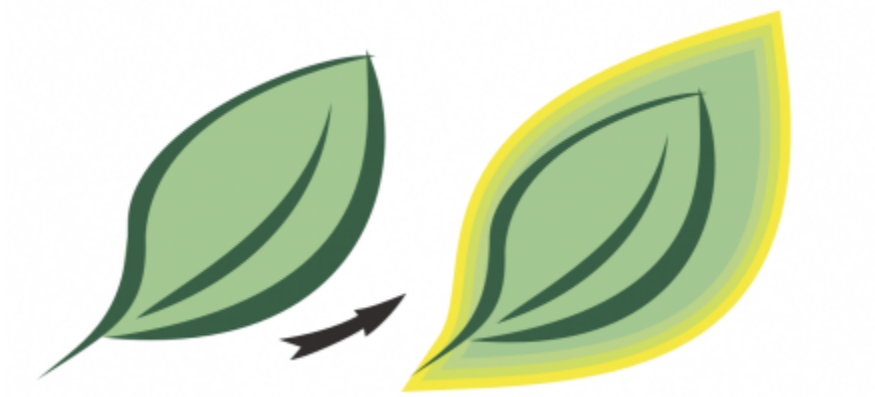
オブジェクトに付けた等高線の設定は、他のオブジェクトにコピーまたはクローンできます。等高線間の塗りつぶしのカラーや、等高線の輪郭のカラーを変更することもできます。隣り合った異なるカラーをブレンドすれば、等高線効果にカラー変化を設定できます。カラー変化の方向は、選択したカラーの範囲内で、直線、時計回り、または反時計回りのいずれかを選択できます。

等高線の角の表示方法も選択できます。たとえば、尖った角や丸い角を使用したり、等高線の鋭い角を斜角化 (四角に) したりできます。

オブジェクトを等高線から分離できます。



上のオブジェクトには、内側に向かって等高線が描かれています。等高線の数と間隔は変更することができます。



上のオブジェクトには、外側に向かって等高線が描かれています。
外向きの等高線は、オブジェクトの外側のエッジから投影されます。

オブジェクトに等高線を付けるには

1 ツールボックスの**等高線**ツール をクリックします。

2 オブジェクトまたはグループ化されたオブジェクトをクリックし、始点ハンドルを中心に向けてドラッグすると、内側向きの等高線が作成されます。始点ハンドルを中心から外側に向かってドラッグすると、外側向きの等高線が作成されます。

3 オブジェクト スライダを調整して、等高線のステップ数を変更します。

可能な操作

等高線を選択したオブジェクトの中央に追加する	**[中心へ]** ボタン をクリックします。
等高線の数を指定する	プロパティ バーの **[内側の等高線]** ボタン または **[外側の等高線]** ボタン をクリックし、**[ステップ数]** ボックスに値を入力します。
等高線の間隔を指定する	プロパティ バーの **[等高線オフセット]** ボックスに値を入力します。

可能な操作

等高線を集中化する	プロパティ バーの **[オブジェクトとカラーの集中化]** ボタン をクリックし、**オブジェクト** スライダを調整します。
等高線の角の形状を選択する	プロパティ バーの **[等高線の角]** ボタンをクリックし、次のコマンドのいずれかを選択します。 • **マイターの角** （尖った角にします） • **丸型の角** • **ベベル付き角**

[効果] ▸ **[等高線]** をクリックし、**[等高線]** ドッキング ウィンドウで設定を指定することによって、等高線を作成することができます。

等高線をコピーまたはクローンするには

1 等高線効果を適用するオブジェクトを選択します。
2 **[オブジェクト]**をクリックし、次のいずれかをクリックします。
   • **[効果のコピー]** ▸ **[等高線]**
   • **[効果のクローン]** ▸ **[等高線]**
3 等高線効果のコピー元またはクローン作成元のオブジェクトをクリックします。

また、**属性スポイト** ツール を使用して等高線をコピーできます。詳しくは、を参照してください。 277 ページの 「オブジェクトから別のオブジェクトに効果をコピーするには」。

等高線オブジェクトの塗りつぶしカラーを設定するには

1 ツールボックスの**等高線**ツール をクリックします。
2 等高線オブジェクトを選択します。
3 プロパティ バーの **[塗りつぶしカラー]** ピッカーを開き、カラーをクリックします。
   塗りつぶしカラーを適用できない場合は、ステータス バーで **[塗りつぶしカラー]** オプションがオンになっていることを確認します。

   元のオブジェクトにグラデーション塗りつぶしを適用している場合は、2 つ目のカラー ピッカーが表示されます。

プロパティ バーの **[オブジェクトとカラーの集中化]** ボタン をクリックしてスライダを動かすと、塗りつぶしカラーの変化を集中化できます。

等高線の中心のカラーを変更するには、カラー パレットのカラーを終点の塗りつぶしハンドルまでドラッグします。

等高線オブジェクトの輪郭カラーを指定するには

1 ツールボックスの**等高線**ツール をクリックします。
2 等高線オブジェクトを選択します。
3 プロパティ バーの **[輪郭カラー]** ピッカーを開き、カラーをクリックします。

塗りつぶしカラーの変化を設定するには

1 ツールボックスの**等高線**ツール をクリックします。

2 等高線オブジェクトを選択します。

3 プロパティ バーの **[等高線のカラー]** ボタンをクリックし、次のボタンのいずれかを選択します。

- **直線高等線のカラー**
- **反時計回り高等線のカラー**
- **反時計回り高等線のカラー**

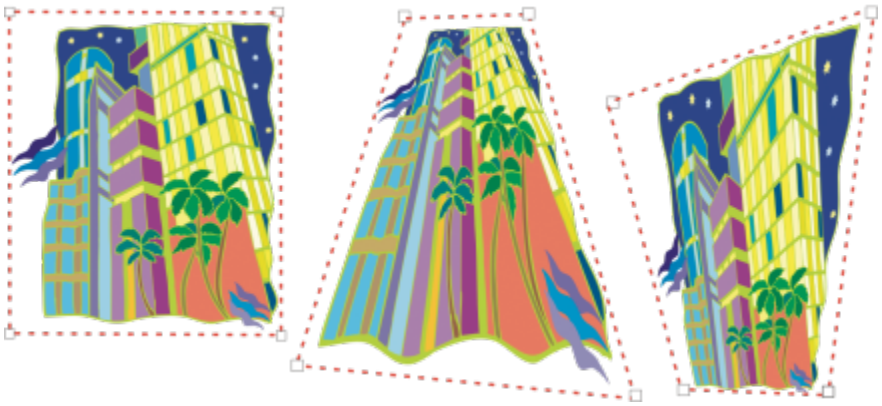
オブジェクトを等高線から分離するには

1 **選択**ツール を使用して、等高線が付いているオブジェクトを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[等高線の分割]** をクリックします。

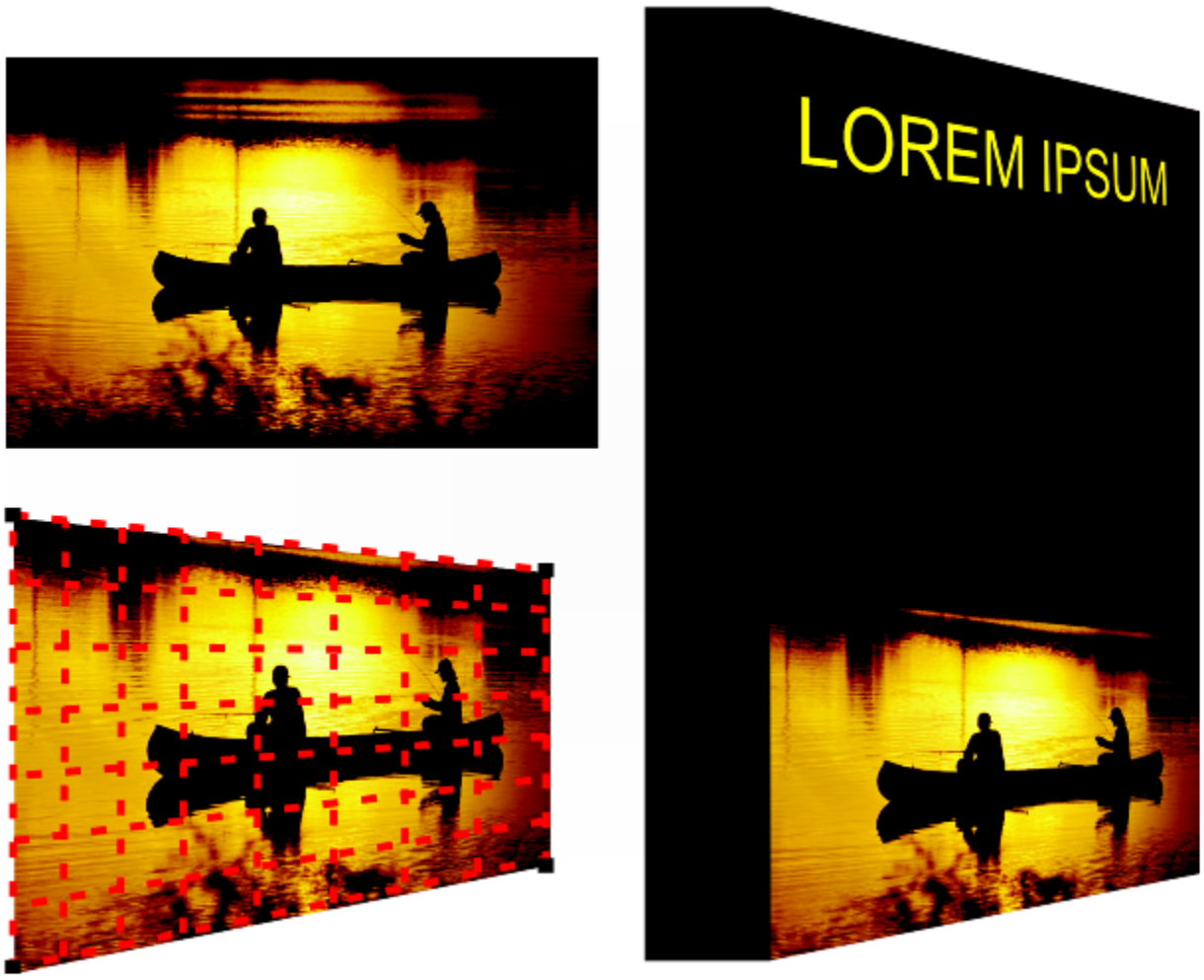
遠近効果を適用する

オブジェクトに遠近効果を加えると、距離や奥行きの視覚効果を与えることができます。オブジェクトの 1 辺または 2 辺を短くして、遠近効果を作成することができます。遠近効果には、オブジェクトの 1 方向が遠ざかるように見える 1 点遠近効果と、2 方向が遠ざかるように見える 2 点遠近効果があります。



元のグラフィック (左)、1 点遠近効果の適用後 (中央)、2 点遠近効果の適用後 (右)。

CorelDRAW では、ビットマップ オブジェクトとベクトル オブジェクトのどちらにも遠近効果を適用できます。ビットマップの場合、描画ウィンドウでインタラクティブに適用します。



ビットマップ (左上) に 2 点遠近効果 (左下) が適用されています。

遠近効果を適用してもイメージは元の状態が保持されるので、編集や削除を行っても、いつでも元のイメージに戻すことができます。ビットマップに遠近効果を適用したら、他のベクトル オブジェクトと同様に変形や操作ができます。オブジェクトの変形について詳しくは、次を参照してください: 257 ページの 「オブジェクト」。

遠近効果は、オブジェクトまたはグループ化したオブジェクトに付けることができます。



ベクトルおよびビットマップ オブジェクトのグループに適用され遠近効果

等高線、ブレンド、および押し出しなどのリンク グループにも、遠近効果を適用することができます。ただし、段落テキストやシンボルには加えられません。

遠近効果を調整するには、遠近グリッド上のノードまたは消失点を移動します。ノードの移動により 2 点遠近効果を、消失点の移動により 1 点遠近効果をそれぞれ編集できます。

適用した遠近効果は、調整したり、描画内の他のオブジェクトにコピーしたり、オブジェクトから削除することができます。

遠近効果を適用するには

目的	作業手順
1 点遠近効果を適用する	**[オブジェクト]** ▸ **[遠近効果の追加]** をクリックします。**Ctrlキーを押しながら、** ノードをドラッグします。
2 点遠近効果を適用する	**[オブジェクト]** ▸ **[遠近効果の追加]** をクリックします。グリッドの外側のノードをドラッグします。

Ctrl キーを押しながらドラッグすると、ノードの動きが水平軸または垂直軸方向に限定されるので、1 点遠近効果が作成されます。

Ctrl + **Shift** キーを押しながらドラッグすると、隣り合う 2 個のノードが中心点に対して対称に近づいたり遠ざかったりします。この機能は、イメージを対称的に歪める場合に便利です。

オブジェクトの遠近効果をコピーするには

1 遠近効果のコピー先のオブジェクトを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[効果のコピー]** ▸ **[遠近効果]** をクリックします。

3 遠近効果のコピー元のオブジェクトを選択します。



属性スポイト ツール を使用して遠近効果をコピーすることもできます。詳しくは、を参照してください。 277 ページの「オブジェクトから別のオブジェクトに効果をコピーするには」。

遠近効果を調整するには

1 ツールボックスの**整形**ツール をクリックします。

2 遠近効果が付いているオブジェクトを選択します。

3 ノードを別の場所にドラッグします。



Ctrl キーを押しながらドラッグすると、ノードの動きが水平軸または垂直軸方向に限定されるので、1 点遠近効果が作成されます。

遠近効果が適用されているオブジェクトの一部の分割、切り抜き、または消去を行うと、遠近効果が平坦化されて編集できなくなります。



消失点をドラッグして 1 点遠近効果を調整することもできます。

Ctrl + **Shift** キーを押しながらドラッグすると、隣り合うノードが水平または垂直軸に対して互いに近づいたり遠ざかったりします。この機能は、対称的な遠近効果を実現する場合に便利です。

オブジェクトから遠近効果を削除するには

1 遠近効果が付いているオブジェクトを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[遠近補正の消去]** をクリックします。

押し出しを作成する

押し出しを作成すると、オブジェクトを立体的に見せることができます。押し出しを作成するには、オブジェクトからいくつかのポイントを投影し、それらのポイントを連結します。これで、3D 効果が作成されます。CorelDRAW では、グループ内のオブジェクトにベクトル押し出しを適用することもできます。

押し出しを作成した後は、その属性を選択したオブジェクトにコピーまたはクローンすることができます。コピーまたはクローンすると、押し出しオブジェクトの押し出し属性が別のオブジェクトにも適用されます。ただし、クローンした押し出し設定をマスター オブジェクトと別に編集することはできません。

押し出しの形状は、回転と角の丸めによって変更できます。

CorelDRAW では、ベクトル押し出しを削除することもできます。

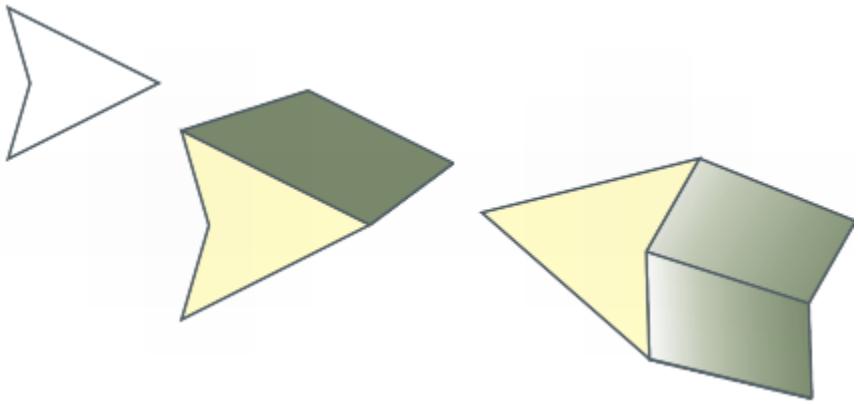
ベベル

オブジェクトを立体的に見せるもう 1 つの方法は、押し出しにベベル エッジを適用することです。ベベルを適用すると、押し出されたエッジが一定の角度で切り取られたように見えます。ベベルの角度と奥行きを指定して、効果を調整することができます。

オブジェクトを押し出さずにベベル効果を作成できます。詳しくは、461 ページの 「ベベル効果を作成する」。を参照してください。

押し出しの塗りつぶし

塗りつぶしは、押し出し全体あるいは押し出しの表面のみに適用できます。各面に別の塗りつぶしを適用したり、塗りつぶしのパターンやテクスチャが途切れないように、オブジェクト全体にドレープ塗りつぶしを適用することができます。



左から右へ: 単純な図形、押し出し面を均一カラーで塗りつぶした図形、押し出し面をグラデーションで塗りつぶし回転を適用した図形。

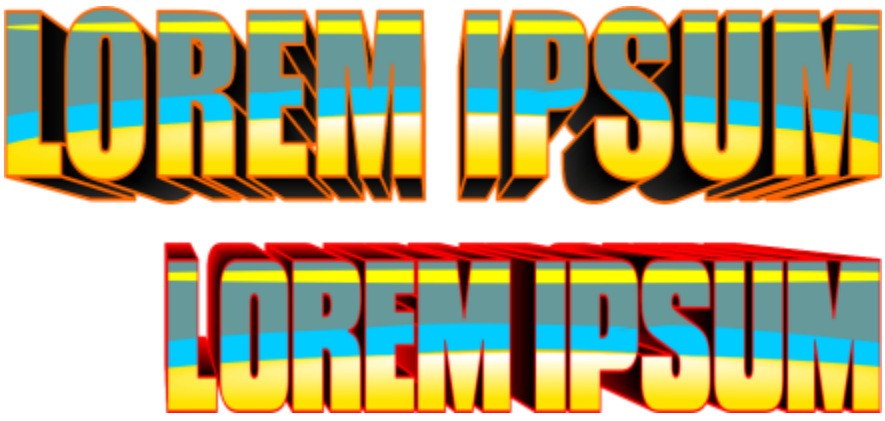
照明

光源を適用すると、押し出しの効果を高めることができます。最大 3 つの光源を設定して、押し出しオブジェクトにさまざまな強度で照明を当てることができます。不要になった光源は削除できます。

消失点

押し出しの線が消失点に収束するベクトル押し出しを作成できます。ベクトル押し出しの消失点は他のオブジェクトにコピーできるので、2 つのオブジェクトが同じ消失点に向かって遠ざかっていくように見せることができます。

押し出しごとに別々の消失点を指定することもできます。



別々の消失点を持つ押し出し

押し出しを作成するには

1. **選択**ツール を使用して、オブジェクトを選択します。
2. ツールボックスの**押し出し**ツール をクリックします。
3. プロパティ バーの **[プリセット]** リスト ボックスからプリセットを選択します。

4 プロパティ バーの **[押し出しの種類]** リスト ボックスから押し出しの種類を選択します。



[押し出し] ドッキング ウィンドウ (**[効果]** ▸ **[押し出し]**) を使用して押し出しを作成することもできます。

押し出しをコピーまたはクローンするには

1 押し出すオブジェクトを選択します。
2 **[オブジェクト]**をクリックし、次のいずれかをクリックします。
- **[効果のコピー]** ▸ **[押し出し]**
- **[効果のクローン]** ▸ **[押し出し]**

3 押し出しプロパティのコピー元のオブジェクトをクリックします。



属性スポイト ツール を使用して押し出しをコピーすることもできます。詳しくは、を参照してください。 277 ページの「オブジェクトから別のオブジェクトに効果をコピーするには」。

押し出しの形を変更するには

目的	作業手順
押し出しを回転させる	押し出しオブジェクトを選択します。プロパティ バーの **[押し出しの回転]** ボタン をクリックします。押し出しを適切な方向にドラッグします。
押し出しの方向を変更する	**押し出し**ツール を使用して、押し出しをクリックします。消失点をクリックし、目的の方向にドラッグします。
押し出しの奥行きを変更する	**押し出し**ツール を使用して、押し出しをクリックします。インタラクティブ ベクトル ハンドルの間のスライダをドラッグします。
押し出された長方形や正方形の角を丸める	ツールボックスの**整形**ツール をクリックします。長方形または正方形の輪郭に沿って角のノードをドラッグします。

ベクトル押し出しを削除するには

1 押し出しオブジェクトを選択します。
2 **[効果]** ▸ **[押し出しの消去]** をクリックします。



プロパティ バーの **[押し出しの消去]** をクリックしても、ベクトル押し出しを削除できます。

押し出しに塗りつぶしを適用するには

1. **押し出し**ツール で、押し出しオブジェクトを選択します。
2. プロパティ バーの **[押し出しの色]** ボタンをクリックします。
3. 次のいずれかのボタンをクリックします。
   - **オブジェクト塗りつぶしの使用** - 押し出しにオブジェクトの塗りつぶしを適用します。
   - **均一カラーの使用** - 押し出しに均一カラーを適用します。
   - **影の使用** - 押し出しにグラデーション塗りつぶしを適用します。

パターン塗りつぶしやテクスチャ塗りつぶしが途切れなくオブジェクトに適用されるようにするには、**[ドレープ塗りつぶし]** チェック ボックスをオンにしてから **[オブジェクト塗りつぶしの使用]** ボタンをクリックします。

押し出しにベベル エッジを適用するには

1. ツールボックスの**押し出し**ツール をクリックします。
2. 押し出しオブジェクトを選択します。
3. プロパティ バーの **[押し出しのベベル]** ボタン をクリックします。
4. **[ベベルの使用]** チェック ボックスをオンにします。
5. **[ベベルの奥行き]** ボックスに値を入力します。
6. **[ベベルの角度]** ボックスに値を入力します。

[ベベルの使用] チェック ボックスの下の **[ベベルのインタラクティブ表示]** ボックスを使用して、ベベルの奥行きと角度を設定することもできます。

ベベルだけを表示して押し出しを非表示にするには、**[ベベルのみ表示]** チェック ボックスをオンにします。

押し出しに照明を追加するには

1. 押し出しオブジェクトを選択します。
2. プロパティ バーの **[押し出しの照明]** ボタン をクリックします。
3. 番号付きチェック ボックス 3 つのいずれかをオンにします。
   プレビュー ウィンドウに、照明が丸数字で表示されます。
4. **[照明の強度をプレビュー]** ウィンドウの番号付きの円をドラッグして、照明を配置します。

可能な操作

光源の強度を調整する	番号付きチェック ボックスの横にある **[強度]** スライダを調整します。
光源を削除する	番号付きチェック ボックスをオフにします。

押し出しの消失点を変更するには

目的	作業手順
消失点をロックする	押し出しオブジェクトをダブルクリックします。プロパティ バーの **[消失点のプロパティ]** リスト ボックスで **[消失点をオブジェクトにロック]** または **[消失点をページにロック]** を選択します。
消失点をコピーする	消失点を変更する押し出しオブジェクトをダブルクリックします。プロパティ バーの **[消失点のプロパティ]** リスト ボックスから、**[消失点のコピー]** を選択します。消失点のコピー元となる押し出しオブジェクトを選択します。
2 つの押し出しで使う 1 つの消失点を設定する	押し出しオブジェクトをダブルクリックします。プロパティ バーの **[消失点のプロパティ]** リスト ボックスから **[共有消失点]** を選択します。共有する消失点が設定されている押し出しオブジェクトを選択します。

ベベル効果を作成する

ベベル効果は、グラフィックまたはテキスト オブジェクトのエッジに傾斜を付ける (ある角度で切り取る) 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。

ベベル効果は、いつでも削除できます。

ベベル効果は、ベクトル オブジェクトとアート テキストのみに適用でき、ビットマップには適用できません。

ベベル スタイル

次のベベル スタイルから選択できます。

- **ソフト エッジ** - ある部分がシェーディングされたように見えるベベル面を作成します
- **エンボス** - オブジェクトを浮き彫りのように見せます



左から右へ: ベベル効果のないロゴ、ソフト エッジ ベベル効果を加えたロゴ、エンボス ベベル効果を加えたロゴ

ベベル面

ベベル面の幅を指定することにより、ベベル効果の強度を制御できます。

ライトと色

ベベル効果を加えたオブジェクトは、白い環境光 (周囲の照明) およびスポットライトに照らされたように見えます。環境光は強度が弱く、変更できません。スポットライトもデフォルトで白ですが、そのカラー、強度、位置は変更できます。スポットライトのカラーを変更すると、ベベル面のカラーが変わります。スポットライトの強度を変更すると、ベベル面が明るくなったり、暗くなったりします。スポットライトの位置を変更すると、ベベル面で照らされる場所が変わります。

スポットライトは、方向と高度を指定することによって位置を変更できます。方向は、オブジェクト面での光源の位置を決定します (たとえば、オブジェクトの左側または右側)。高度は、オブジェクト面からどのくらい高いところにスポットライトを配置するかを決定します。たとえば、スポットライトを地平線と同一に (高度 0 度)、またはオブジェクトの真上に (高度 90 度) 配置できます。

さらに、シャドウ カラーを指定すると、シャドウになったベベル面のカラーを変更できます。

ソフト エッジ ベベル効果を作成するには

1 閉じたオブジェクトで、塗りつぶしが適用されているものを選択します。
2 **[効果]** ▸ **[ベベル]** をクリックします。
3 **[ベベル]** ドッキング ウィンドウで、**[スタイル]** リスト ボックスから **[ソフト エッジ]** を選択します。
4 次のいずれかの **[ベベル オフセット]** オプションをオンにします。
   - **中心へ** - オブジェクトの中央で交差するベベル面を作成できます。
   - **距離** - ベベル面の幅を指定できます。**[距離]** ボックスに値を入力します。

可能な操作

シャドウになったベベル面のカラーを変更する	**[影の色]** ピッカーからカラーを選択します。 ベベル面が指定したシャドウ カラーのシャドウに変わります。
スポットライト カラーを選択する	**[照明]** カラー ピッカーからカラーを選択します。
スポットライトの強度を変える	**[強度]** スライダを調整します。
スポットライトを表示する場所を指定する	次のスライダのいずれかを調整します。 • **方向** • **高度** 方向の値の範囲は 0 度から 360 度;高度の値の範囲は 0 度 から 90 度。



ベベル効果は、アート テキストのみに適用できます。段落テキストをアート テキストに変換するには、**選択**ツールでテキストを選択し、**[テキスト]** ▸ **[アート テキストに変換]** をクリックします。

高度を最小値 (0 度) にすると、スポットライトはオブジェクト面に配置されます。 最大値 (90 度) にすると、スポットライトはオブジェクトの真上に配置されます。

スポットライトがオブジェクト面に近い (高度の値が小さい) と、シャドウ カラーの効果がはっきりします。

特定の高度の値を使用すると、方向の値を変更してスポットライトの位置を変更することができます。たとえば、高度を 45 度にすると、方向の値に応じてスポットライトの位置は次のようになります。

- 45 度のとき、スポットライトは右上。
- 135 度のとき、スポットライトは左上。
- 225 度のとき、スポットライトは左下。

- 315 度のとき、スポットライトは右下。

エンボス効果を作成するには

1 閉じたオブジェクトで、塗りつぶしが適用されているものを選択します。
2 **[効果]** ▸ **[ベベル]** をクリックします。
3 **[ベベル]** ドッキング ウィンドウで、**[スタイル]** リスト ボックスから **[エンボス]** を選択します。
4 **[距離]** ボックスに、小さい値を入力します。
5 スポットライトの強度を変更するには、**[強度]** スライダを調整します。
6 スポットライトの方向を指定するには、**[方向]** スライダを調整します。
7 **[適用]** をクリックします。

ベベル効果を強くするには、**[距離]** ボックスに大きな値を入力し、効果を再適用します。

可能な操作

シャドウ カラーを選択する	**[影の色]** ピッカーからカラーを選択します。
スポットライト カラーを選択する	**[照明]** カラー ピッカーからカラーを選択します。



エンボス ベベル効果を得るには、オブジェクトの複製を 2 つ作成します。複製は反対方向にオフセットされます。1 つは光源に近づき、もう 1 つは光源から遠ざかります。スポットライトに近づけて配置された複製のカラーは、スポットライト カラーとオブジェクト カラーのブレンドになり、照明の強度に依存します。スポットライトから遠ざかって配置された複製は、シャドウ カラーとオブジェクト カラーの 50% のブレンドになります。

エンボス ベベル スタイルでは、**[高度]** スライダはオフになります。

ベベル効果を削除するには

1 ベベル効果が適用されたオブジェクトを選択します。
2 **[オブジェクト]** ▸ **[効果の消去]** をクリックします。

ドロップ シャドウを追加する

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 シャドウは、アート テキスト、段落テキスト、ビットマップなど、ほとんどのオブジェクトまたはオブジェクトのグループに付けることができます。押し出しを使用して影を作成することもできます。

CorelDRAW で作成されたドロップ シャドウや押し出しは、印刷出力に非常に適していますが、ビニール カッターやプロッタなどのデバイスへの出力には適しません。このようなプロジェクトには、切り取り可能なシャドウが必要です。オブジェクトに切り取り可能な影を追加するには、ブロック影を使用する必要があります。ブロック影について詳しくは、466 ページの 「ブロック影を追加する」。を参照してください。オブジェクトに切り取り可能なシャドウを追加することもできます。追加するには、オブジェクトを複製し、複製を暗い色で塗りつぶしてから、これを元のオブジェクトの背後に配置します。

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 シャドウを適用したオブジェクト



フェード効果を付けてエッジをぼかしたドロップ シャドウ

ドロップ シャドウは、ガウス フェードを使用するとより一層リアルな仕上がりになりますが、これはデフォルト オプションです。ドロップ シャドウのフェードは、プロパティ バーの **[フェードの方向]** ボタンから変更できます。

作成したドロップ シャドウを、選択したオブジェクトにコピーまたはクローンできます。ドロップ シャドウをコピーした場合は、オリジナルとコピーはそれぞれ独立したものになるので、別々に編集できます。クローンした場合は、マスター オブジェクトのドロップ シャドウの属性が自動的にクローンに適用されます。

ドロップ シャドウをそのオブジェクトから分離すると、ドロップ シャドウ自体を細かく調整できます。たとえば、透明度を編集する場合と同じように、ドロップ シャドウを編集できます。透明度の指定について詳しくは、405 ページの 「オブジェクトの透明度」。を参照してください。

透明度と同じように、ドロップ シャドウにマージ モードを適用し、ドロップ シャドウのカラーと下のオブジェクトのカラーがどのようにブレンドされるかを制御できます。マージ モードについて詳しくは、415 ページの 「マージ モード」。を参照してください。

ドロップ シャドウを削除することができます。

ドロップ シャドウを追加するには

1 ツールボックスの **ドロップ シャドウ** ツール をクリックします。

2 オブジェクトをクリックします。

3 オブジェクトの中心または端からドラッグして、ドロップ シャドウを目的のサイズにします。

4 プロパティ バーで属性を指定します。

ブレンドしたオブジェクト、等高線の付いたオブジェクト、ベベル付きオブジェクト、押し出したオブジェクト、**アート メディア** ツール で作成したオブジェクト、および別のドロップ シャドウが付いたオブジェクトなどのリンク グループには、ドロップ シャドウを追加できません。

切り取り可能なシャドウを追加するには

1 オブジェクトを選択します。
2 **[編集]** ▸ **[複製]** をクリックします。
3 画面上のカラー パレットで暗い色をクリックします。
4 **[オブジェクト]** ▸ **[重ね順]** ▸ **[背面]** をクリックし、オリジナルをクリックして複製を背後に配置します。
5 複製の位置を調整します。

切り取り可能な影は、**ブロック影**ツール を使用しても作成できます。 詳しくは、467 ページの 「ブロック影を追加するには」。を参照してください。

ドロップ シャドウをコピーまたはクローンするには

1 ドロップ シャドウのコピー先またはクローン先となるオブジェクトを選択します。
2 **[オブジェクト]**をクリックし、次のいずれかをクリックします。
   - **[効果のコピー]** ▸ **[ドロップ シャドウ]**
   - **[効果のクローン]** ▸ **[ドロップ シャドウ]**
3 コピー元またはクローン元のオブジェクトのドロップ シャドウをクリックします。

属性スポイト ツール を使用してドロップ シャドウをコピーすることもできます。詳しくは、を参照してください。 277 ページの 「オブジェクトから別のオブジェクトに効果をコピーするには」。

オブジェクトからドロップ シャドウを分離するには

1 オブジェクトのドロップ シャドウを選択します。
2 **[オブジェクト]** ▸ **[ドロップ シャドウの分割]** をクリックします。
3 ドロップ シャドウをドラッグします。

ドロップ シャドウにマージ モードを適用するには

1 ツールボックスの **ドロップ シャドウ** ツール をクリックします。
2 ドロップ シャドウを加えたオブジェクトを選択し、プロパティ バーの **[マージ モード]** リスト ボックスからマージ モードを選択します。

デフォルトのマージ モードは「乗算」で、自然なドロップ シェードが生成されます。

ドロップ シャドウを削除するには

1 オブジェクトのドロップ シャドウを選択します。

2 **[効果]** ▸ **[ドロップ シャドウの消去]** をクリックします。



プロパティ バーの **[ドロップ シャドウの消去]** をクリックして、オブジェクトからドロップ シャドウを削除することもできます。

ブロック影を追加する

CorelDRAW で**ブロック影**ツールを使用すると、オブジェクトとテキストに均一な影を加えることができます。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。



ブロック影が使用されたテキスト

ブロック影ツールはインタラクティブ ツール フライアウトに配置されています。

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。

デフォルトでは、ブロック影はオブジェクトの輪郭から生成されます。輪郭を無視してオブジェクトのエッジからブロック影を開始することもできます。このオプションの効果は、オブジェクトの輪郭が太いほど顕著になります。さらに、オブジェクトの輪郭から生成されたブロック影を拡大することもできます。



上: 元のテキスト。下段では、同じテキストに異なるブロック影が加えられています。左下: ブロック影がオブジェクトの輪郭から伸びています。中央: ブロック影は輪郭を無視しています。右下: ブロック影が拡大されています。

ドキュメントを印刷またはエクスポートする予定の場合、ニーズに応じてブロック影を指定することができます。たとえば、オーバープリントされるように、すなわち下にあるオブジェクトの上に印刷されるように、ブロック影を設定することができます。また、ド

キュメントをエクスポートまたは印刷するときに、オブジェクトとそのブロック影の間のオーバーラップした領域を削除することもできます。

ブロック影は、オブジェクトからいつでも削除できます。

ブロック影を追加するには

1 ツールボックスの**ブロック影**ツール をクリックします。

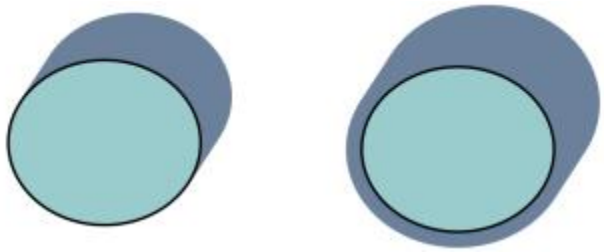
2 オブジェクトをクリックし、ブロック影が意図したサイズになるまで目的の方向にドラッグします。

ブロック影を編集するには

1 **ブロック影**ツール を使用してオブジェクトをクリックします。

2 次の表のいずれかのタスクを実行します。

目的	作業手順
ブロック影の奥行きを調整する	**[奥行き]** ボックスに値を入力します。 ヒント: 描画ウィンドウでベクトル ハンドルをドラッグして、奥行きを調整することもできます。  ブロック影の奥行きを調整する
ブロック影の方向を設定する	**[方向]** ボックスに値を入力します。 この値により、オブジェクトに対するブロック影の角度が指定されます。 ヒント: 描画ウィンドウでハンドルをドラッグして、方向を変更することもできます。
ブロック影のカラーを変更する	プロパティ バーの **[ブロック影カラー]** ピッカーからカラーを選択します。 ヒント: カラー パレットのカラーを描画ウィンドウのベクトル ハンドルにドラッグして、カラーを変更することもできます。
ブロック影の穴を削除する	プロパティ バーの **[穴の除去]** ボタン をクリックして、オンにします。

目的	作業手順
	 上: 穴のあるブロック影。下: 穴が除去された同じブロック影。
オブジェクトの輪郭から生成されたブロック影を拡大する	プロパティ バーで、**[オブジェクトの輪郭から生成]** ボタン をクリックして、オンにします。プロパティ バーの **[ブロック影の拡大]** ボックスに値を入力します。  右のブロック影は拡大されています。
ブロック影の生成時に輪郭を無視する	プロパティ バーで、**[オブジェクトの輪郭から生成]** ボタン をクリックして、オフにします。

ブロック影の印刷およびエクスポートのオプションを設定するには

1 **ブロック影**ツール を使用してオブジェクトをクリックします。

2 次の表のいずれかのタスクを実行します。

目的	作業手順
下にあるオブジェクトの上に印刷されるようにブロック影を設定する	**[ブロック影をオーバープリント]** ボタン をクリックします。
オブジェクトとそのブロック影がオーバーラップした領域をトリムする	**[簡素化]** ボタン をクリックします。 

目的

作業手順

下段のブロック影はトリムされ、テキストとブロック影の重なり部分が除去されています。

ブロック影を削除するには

1 **ブロック影**ツールを使用して、ブロック影をクリックします。

2 プロパティ バーの **[ブロック影の消去]** ボタン をクリックします。

オブジェクトをブレンドする

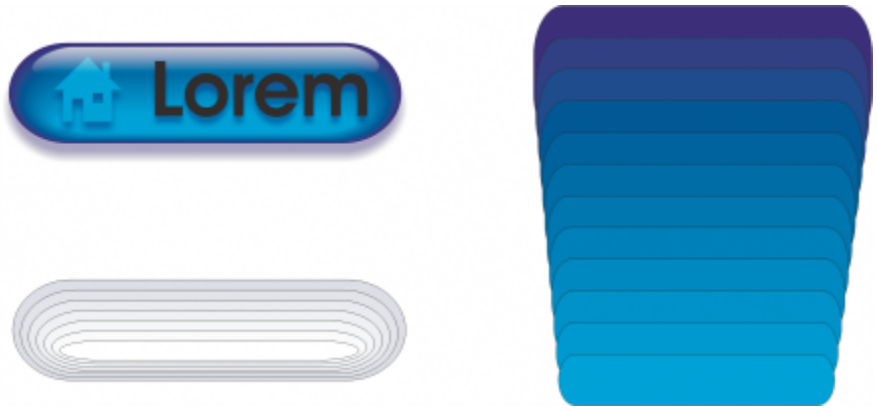
CorelDRAW では、直線ブレンド、パスに沿ったブレンド、複合ブレンドなどのさまざまなブレンドを作成できます。通常、ブレンドはオブジェクトに写実的な影やハイライトを加えるのに使用されます。



右側に示すオブジェクトのハイライトとシャドウは、ブレンドを使って作成されたものです。

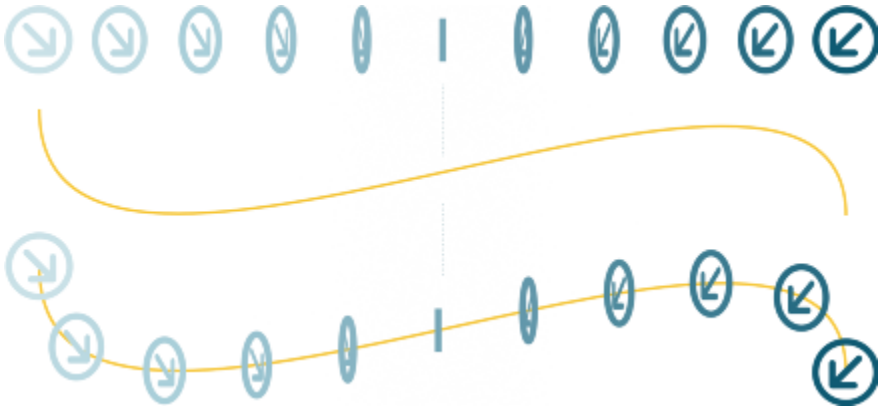
直線ブレンドを使うと、あるオブジェクトの形やサイズを変えて、別のオブジェクトを作成できます。中間形状オブジェクトの輪郭カラーと塗りつぶしカラーは、カラー スペクトルを横切る直線パスに沿って変化します。中間のオブジェクトの輪郭の形や幅や徐々に変化していきます。

ブレンドを作成した後で、その設定を別のオブジェクトにコピー、またはクローンすることができます。ブレンドをコピーした場合は、コピー先のオブジェクトに、輪郭と塗りつぶしの属性を除く、すべてのブレンド設定がコピーされます。ブレンドをクローンした場合は、元のブレンド (マスター) に加える変更がクローンにも適用されます。



直線ブレンドを使用して、ガラスのように見えるグラフィックを作成できます。ロールオーバー ボタン (左) には、ブレンド オブジェクトがぎっしりと重なっています。

パスの形状の一部または全体に沿ってオブジェクトを結合したり、1 つまたは複数のオブジェクトをブレンドに追加して複合ブレンドを作成したりすることもできます。



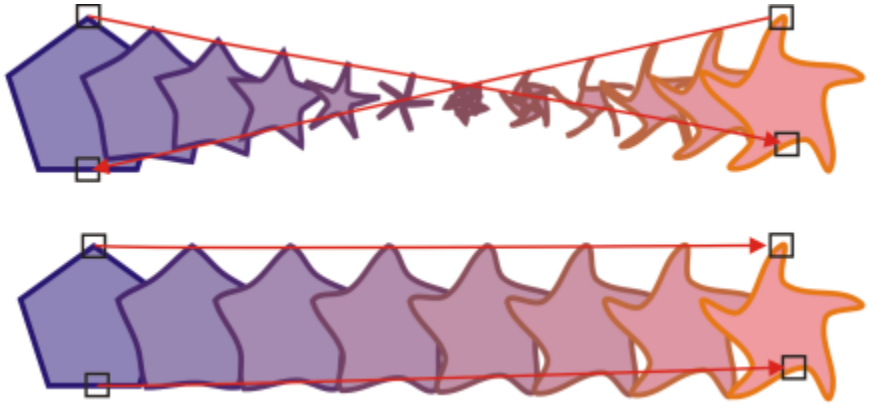
直線ブレンド (上) が曲線のパス (下) に沿っています。

ブレンドの外観を変更するには、ブレンドの中間形状オブジェクトの数と間隔、ブレンドのカラーの変化、ブレンドをマッピングするノード、ブレンドのパス、および始点オブジェクトと終点オブジェクトを調整します。また、分割ブレンドや複合ブレンドのコンポーネントを融合して、単一のブレンドを作成できます。



この複合ブレンドは、3 つのブレンドから構成されています。

ブレンドは、分割したり削除したりできます。



ノードをマッピングして、ブレンドの外観を変更できます。六角形の 2 つのノードを星形の 2 つのノードにマッピングすると、より緩やかに変化します (下)。

オブジェクトをブレンドするには

目的	作業手順
直線に沿ってブレンドする	ツールボックスの**ブレンド** ツール をクリックします。最初のオブジェクトを選択し、2 番目のオブジェクトにドラッグします。
フリーハンド パスに沿ってオブジェクトをブレンドする	ツールボックスの**ブレンド** ツールをクリックします。最初のオブジェクトを選択します。**Alt** キーを押しながらドラッグして、2 番目のオブジェクトまで線を描きます。
ブレンドをパスに結合する	ツールボックスの**ブレンド** ツール をクリックします。プロパティ バーの **[パスのプロパティ]** ボタン をクリックし、**[新規パス]** をクリックします。ポインタが曲がった矢印に変わったら、ブレンドを結合するパスをクリックします。
ブレンドをパス全体に合わせて引き伸ばす	既にパスに結合しているブレンドを選択します。プロパティ バーの **[その他ブレンド オプション]** ボタン をクリックし、[パ**スに沿ってブレンド]** をクリックします。
複合ブレンドを作成する	**ブレンド** ツールを使用して、オブジェクトを別のブレンドの始点オブジェクトまたは終点オブジェクトまでドラッグします。

[ブレンド] ドッキング ウィンドウ (**[効果]** ▸ **[ブレンド]**) を使用して、オブジェクトをブレンドすることもできます。

ブレンドをコピーまたはクローンするには

1 ブレンドする 2 つのオブジェクトを選択します。
2 **[オブジェクト]**をクリックし、次のいずれかをクリックします。
- **[効果のコピー]** ▸ **[ブレンド]**
- **[効果のクローン]** ▸ **[ブレンド]**

3 コピーまたはクローンする属性を持つブレンドを選択します。

複合ブレンドをコピーまたはクローンすることはできません。

また、**属性スポイト** ツールを使用してブレンドをコピーできます。詳しくは、を参照してください。 277 ページの 「オブジェクトから別のオブジェクトに効果をコピーするには」。

ブレンドの中間オブジェクトの数を設定するには

1 ブレンドを選択します。
2 プロパティ バーの **[オブジェクトのブレンド]** ボックスに値を入力します。
3 **Enter** キーを押します。

プロパティ バーの **[オブジェクトとカラーの集中化]** ボタン をクリックして、対応するスライダを調整することにより、オブジェクトとカラーの集中化の比率を設定できます。

パスに沿ったブレンドのオブジェクト間の距離を設定するには

1 既にパスに結合しているブレンドを選択します。
2 プロパティ バーの **[ブレンドの間隔]** ボタン をクリックし、
3 プロパティ バーの **[オブジェクトのブレンド]** ボックスに値を入力します。
4 **Enter** キーを押します。

[パスに沿ってブレンド] コマンドを使っている場合、**[ブレンドの間隔]** ボタンは利用できません。

プロパティ バーの **[オブジェクトとカラーの集中化]** ボタン をクリックして、対応するスライダを調整することにより、オブジェクトとカラーの集中化の比率を設定できます。

ブレンドのカラーの変化を設定するには

1 ブレンドを選択します。
2 プロパティ バーの次のいずれかをクリックします。
   - **ダイレクト ブレンド**
   - **時計回りのブレンド**
   - **反時計回りブレンド**

ビットマップ塗りつぶし、テクスチャ塗りつぶし、パターン塗りつぶし、または PostScript 塗りつぶしで塗りつぶされたブレンド オブジェクトを使用して、色の変化を作成することはできません。

プロパティ バーの **[オブジェクトとカラーの集中化]** ボタン をクリックして、対応するスライダを調整することにより、最初のオブジェクトから最後のオブジェクトまでのカラー変換の速度を設定できます。

ブレンドのノードをマッピングするには

1 ブレンドを選択します。

2 プロパティ バーの **[その他ブレンド オプション]** ボタン をクリックして、**[マップ ノード]** をクリックします。

3 始点オブジェクトまたは終点オブジェクトのノードをクリックします。

ブレンドの始点/終点オブジェクトを操作するには

目的	作業手順
始点オブジェクトまたは終点オブジェクトを選択する	ブレンドを選択して、プロパティ バーの **[始点と終点のオブジェクト]** ボタン をクリックします。次に、**[始点の表示]** または **[終点の表示]** をクリックします。
ブレンドの始点オブジェクトまたは終点オブジェクトを変更する	ブレンドを選択して、プロパティ バーの **[始点と終点のオブジェクト]** をクリックします。次に、**[新規始点]** または **[新規終点]** ボタンをクリックします。ブレンドの外側にあるオブジェクトのうち、ブレンドの始点または終点として使用するオブジェクトをクリックします。
分割ブレンドまたは複合ブレンドの始点オブジェクトまたは終点オブジェクトを融合する	**Ctrl** キーを押しながら、ブレンドの中間オブジェクトをクリックし、続いて始点オブジェクトまたは終点オブジェクトをクリックします。プロパティ バーの **[その他ブレンド オプション]** ボタン をクリックします。始点オブジェクトを選択した場合は、**[始点の融合]** ボタン をクリックします。終点オブジェクトを選択した場合は、**[終点の融合]** ボタン をクリックします。

[オブジェクト] ▸ **[重ね順]** ▸ **[順序の逆転]** をクリックすると、ブレンドの方向を逆にすることができます。

ブレンドのパスを変更するには

1 ブレンドを選択します。

2 プロパティ バーの **[パスのプロパティ]** ボタン をクリックし、**[新規パス]** をクリックします。

3 ブレンドに使用するパスをクリックします。

可能な操作

ブレンドをパスから分離する	プロパティ バーの **[パスのプロパティ]** ボタン をクリックし、**[パスから分離]** をクリックします。
選択したフリーハンド ブレンドのパスを変更する	**整形**ツール でブレンドのパスをクリックし、パスのノードをドラッグします。

ブレンドのパスを選択するには、プロパティ バーの **[パスのプロパティ]** ボタン をクリックし、**[パスの表示]** をクリックします。

ブレンドを分割するには

1. ブレンドを選択します。
2. プロパティ バーの **[その他ブレンド オプション]** ボタン をクリックします。
3. **[分割]** ボタン をクリックします。
4. ブレンドを分割する場所の中間オブジェクトをクリックします。

始点オブジェクトまたは終点オブジェクトに隣接する中間オブジェクトでブレンドを分割することはできません。

ブレンドを削除するには

1. ブレンドを選択します。
2. **[効果]** ▸ **[ブレンドの消去]** をクリックします。

プロパティ バーの **[ブレンドの消去]** をクリックして、特定のブレンドを削除することもできます。

モザイク

Pointillizer 効果と PhotoCocktail 効果を使用すると、オブジェクトやイメージからモザイクを作成できます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 475 の 「ベクトル モザイク (Pointillizer 効果)」。
- ページ 479 の 「ビットマップ モザイク (PhotoCocktail 効果)」。

ベクトル モザイク (Pointillizer 効果)

Pointillizer 効果を使用すると、選択された任意の数のベクトルまたはビットマップ 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。この効果を使用すると、見ているものが精密なハーフトーン パターンや点描画に似たアーティスティックな効果であっても、そこからインスピレーションを得て、印象的なデザインを作成することができます。



Pointillizer で作成されたベクトル モザイク

Pointillizer で作成されたベクトル モザイクは、カーラッピングやウィンドウ デコレーションに最適です。さまざまなコントロールを使用し、完成度を上げるためにデザインを微調整することができます。

ベクトル モザイクを作成する

1 ベクトル オブジェクトまたはビットマップを選択します。
複数のオブジェクトやグループ化したオブジェクトも選択できます。

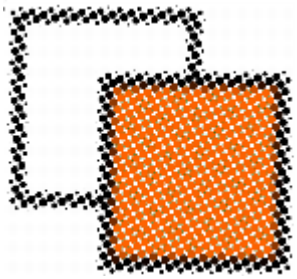
2 **[効果]** ▸ **[Pointillizer]** をクリックします。
3 **[Pointillizer]** ドッキング ウィンドウで、必要な設定を調整します。
4 **[適用]** をクリックします。
レンダリング プロセスをキャンセルする場合は、 **Esc** キーを押します。

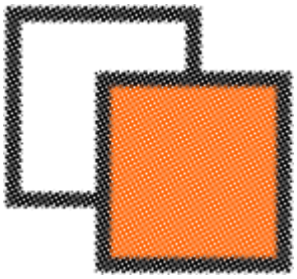
ベクトル モザイクを微調整する

[Pointillizer] ドッキング ウィンドウのコントロールを使用して、ベクトル モザイクをカスタマイズし微調整します。

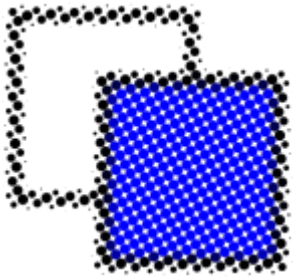
濃度: このコントロールを使用すると、平方インチごとのタイル数を調整できます。

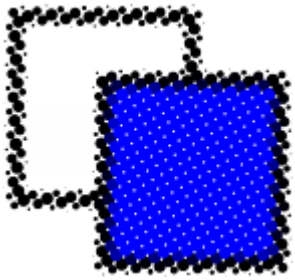

濃度値 5

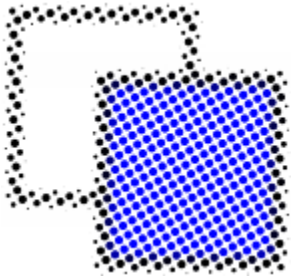

濃度値 10


濃度値 18

スケール: このコントロールを使用すると、すべてのタイルのサイズを拡大または縮小して調整できます。デフォルト値 1 より大きい値を指定するとタイルのサイズが拡大し、1 より小さい値を指定すると縮小します。

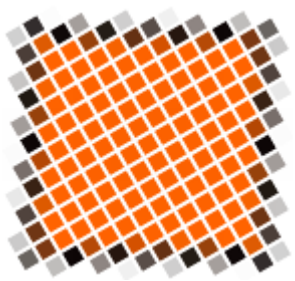

スケール値 1


スケール値 12


スケール値 0.8

スクリーン角度: このコントロールを使用して、水平軸に対して指定した角度でタイルの各行を回転させます。正の値を入力すると、その行が反時計回りに回転します。


スクリーン角度 0 度


スクリーン角度 30 度


スクリーン角度 30 度

オリジナル ソースを維持: [オリジナルを維持] チェック ボックスをオンにすると、ソース グラフィックが保存され、ベクトル モザイク (出力) が先頭に配置されます。モザイクが作成された後、ソースを自動的に削除する場合は、チェック ボックスをオフにします。

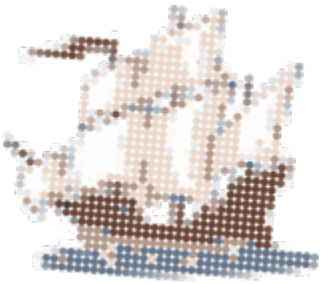
カラーの制限: このチェック ボックスをオンにして、モザイクをレンダリングする際に使用するカラーの数を調整します。出力でのカラーの最大数を指定する場合は、**[数値]** ボックスに値を入力します。



ソース (オリジナル)



[カラーの制限] チェック ボックスを無効にした場合



カラーの数を最大 8 に制限

追跡オプション

追跡アルゴリズムを選択して、モザイクをカスタマイズします。

[方法] を使用すると、ソース グラフィックを解釈するテクニックを選択できます。標準 (白マット)、サイズ調整 1 (不透明度)、およびサイズ調整 2 (光度) の 3 つの追跡方法があります。

- **[標準 (白マット)]** は、同じサイズのタイルを使用してモザイクを生成します。透明度は白いバックグラウンドに対して平坦化されます。
- **[サイズ調整 1 (不透明度)]** は、サンプリングした不透明度の値に基づいたサイズの異なる一連のタイルとして、ソースを解釈します。領域が不透明 (透明度が低い) になればなるほど、タイルは大きくなります。
- **[サイズ調整 2 (光度)]** は、明るさの値に基づいてソース グラフィックを解釈します。ソースの中でも、明るい領域は小さいタイルとしてレンダリングされ、暗い領域は大きいタイルとしてレンダリングされます。

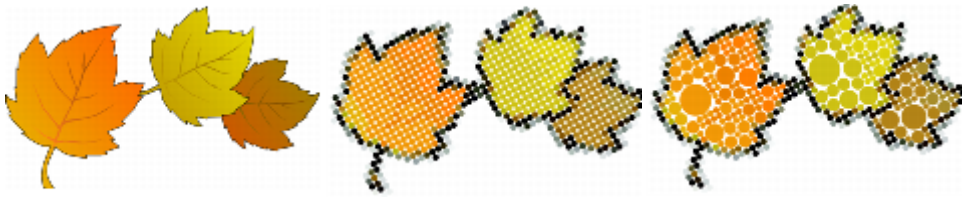


ソース



標準 (白マット)　サイズ調整 1 (不透明度)　サイズ調整 2 (光度)

[隣接物をマージ] を使用すると、類似色のタイルの最大数を指定して、単一のタイルに結合できます。　十分なスペースがある場合のみ、この設定が有効になります。



オリジナル　最大数 1　最大数 5

[隣接するオーバーラップをウェルド<溶接>] で、重なり合っているタイルをまとめてウェルド<溶接>できます。カラークラスタで出力をレンダリングする場合は、このチェック ボックスをオンにし、詳細を保持する場合はチェック ボックスをオフにします。



オリジナル　ウェルド<溶接>が有効の場合　ウェルド<溶接>が無効の場合

[形状]

[形状] リスト ボックスでは、円形や正方形などのプリセット タイルの形状を選択できます。カスタム タイルの形状を使用する場合は、以下の操作を実行します。

1. **[形状]** リスト ボックスから**[カスタム]** を選択します。
2. **[プレビュー]** 領域の下部にある **[選択]** をクリックします。
3. 描画ウィンドウの閉じた曲線をクリックします。
   プレビュー領域に選択したタイルの形状が表示されます。



円形タイル



正方形タイル



カスタム タイル

ビットマップ モザイク (PhotoCocktail 効果)

PhotoCocktail 効果を使用すると、写真やベクトル アートから選択したイメージで構成した独自のモザイクを作成できます。



アートワークを複数のイメージからなるモザイクに (Ariel Garaza Díaz のアートワークの要素)

タイルの数と、写真やベクトルアートとモザイク タイトルをどの程度までミックスさせるかを調整することにより、モザイクをカスタマイズできます。モザイクは、1つのビットマップとして作成することも、容易に編集できる一連のビットマップ タイルとして作成することもできます。モザイクの画質を管理できる複数の方法が用意されています。

ビットマップまたはベクトル オブジェクトからモザイクを作成するには

1. モザイクとして再作成したい参照イメージ (ビットマップ、ベクトル オブジェクト、またはオブジェクトのグループ) を選択します。
2. **[効果]** ▸ **[PhotoCocktail]** をクリックします。
3. **[PhotoCocktail]** ドッキング ウィンドウの **[ライブラリ]** 領域で **[参照]** をクリックし、イメージ ライブラリ (タイルとして使用するイメージが含まれるフォルダ) を参照します。**[フォルダを選択]** をクリックします。

   PhotoCocktail がイメージにインデックスを付け、そのうちのいくつをタイルとして使用できるかを表示します。**[パス]** コントロールには、選択したイメージ ライブラリの場所が表示されます。
4. 必要な設定を選択します。
5. **[適用]** をクリックします。

PhotoCocktail 設定

[PhotoCocktail] ドッキング ウィンドウには、効果をカスタマイズできる追加コントロールが用意されています。

Reference

オリジナル ソースを維持: 効果を適用した後に参照イメージまたは参照オブジェクトを残したい場合には、このチェック ボックスをオンにします。参照イメージを削除して、モザイクだけを残す場合は、このチェック ボックスをオフにします。

グリッド

列: このボックスを使用すると、モザイクに含めるタイルの列数を指定できます。数が多いほど、モザイクはより細かくなります。

行: モザイクに含められる行数を表示します。この数は、**[列]** ボックスの値に基づいて自動的に計算されます。



左: グリッド密度が低い (行数と列数が少ない) モザイク (右): グリッド密度が高いモザイク

最適化

ブレンド効果を適用することにより、参照イメージをより正確に再作成することができます。ブレンドを用いると、モザイク タイル上に参照イメージを重ねられます。

ブレンド: このボックスを使用すると、参照カラーをタイルのカラーにどの程度ブレンドするかを指定できます。値が高いほど、モザイクが参照イメージにより近くなります。



左: ブレンドなし、右: 大量のブレンドを適用した場合

複製

最終的なモザイク内のタイルを複製できます。

複製: このチェック ボックスをオンにすると、最終的なモザイクでタイルが繰り返されます。複製されたタイルの周囲にあるタイルの最小数を **[タイル]** ボックスで指定できます。

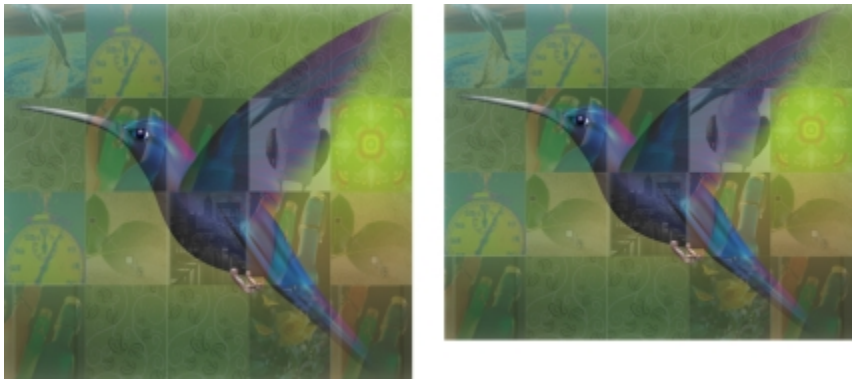
出力

出力コントロールを使用すると、最終的なモザイクの構成と画質を定義できます。

構成: このリスト ボックスでは、次のオプションのいずれかを選択できます。

- **[シングル ビットマップ]** では、イメージに組み込まれたブレンド効果を含む 1 つのラスタ イメージとしてモザイクがレンダリングされます。
- **[ビットマップ スタック]** では、ブレンド効果が一番上に 1 つのオブジェクトとしてレイヤされた 1 つのラスタ イメージが生成されます。
- **[ビットマップ アレイ]** では、ブレンド効果が一番上に 1 つのオブジェクトとしてレイヤされたビットマップ タイルのグループが生成されます。

[エッジ]: このリスト ボックスを使用すると、エッジ周辺の不完全なファイルの処理方法を選択できます。たとえば、エッジ周辺の不完全なタイルを最終的なモザイクから取り除いたり、出力を伸縮して参照イメージと一致させたりできます。出力を伸縮すると、モザイクのタイルは正方形ではなく長方形になります。



左: 参照イメージの寸法と一致するようにタイルが伸縮されている、右: 下のエッジに沿ってある不完全なタイルは削除されます。

優先度: このリスト ボックスを使用すると、出力の画質を調整する次の方法のいずれかを選択できます。

- **[ドキュメント DPI と一致]** 法では、アクティブなドキュメントと同じ DPI (dots per inch) のモザイクが自動的に生成されます。
- **[カスタム DPI]** 法では、最終的なモザイクの DPI を DPI ボックスで指定できます。
- **[カスタムタイル寸法]** 法では、最初のタイル ボックスで各タイルの幅を指定できます。タイルの高さは自動的に計算されます。タイルの寸法の単位はピクセルです。
- **[カスタム出力寸法]** 法では、最初のアートワーク ボックスで最終的なモザイクの幅を指定できます。高さは自動的に計算されます。モザイクの最大寸法は、15,000×15,000 ピクセルです。

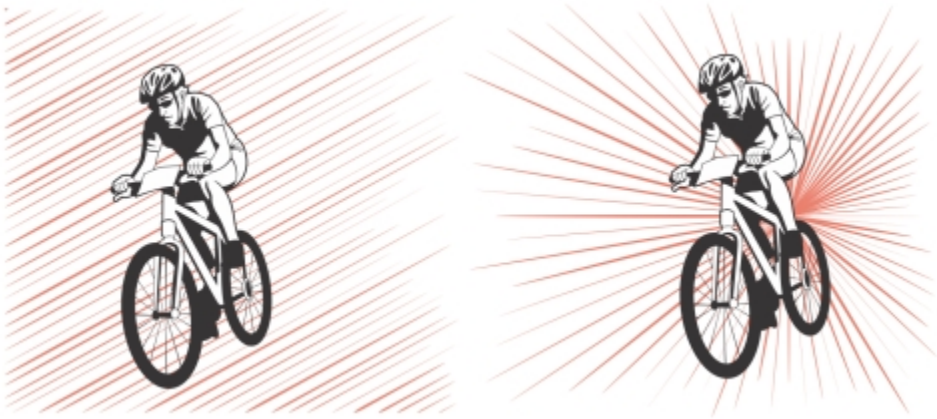
モザイクの DPI は、グリッド密度とモザイクの寸法により変化します。

タイルのサイズは、出力の画質の良い指標です。タイルのサイズが高いほど、画質は高くなります。ピクセル単位のモザイクのサイズをグリッド密度で割ると、ピクセル単位のタイルのサイズになります。

CorelDRAW® 2019

動きと焦点を追加する

インパクト ツールを使用すると、コミックやモダンなイラストをヒントにしたスタイルのグラフィック効果を作成できます。このような効果は、デザインやイラストにインパクトや動き、焦点を追加するのに適しています。

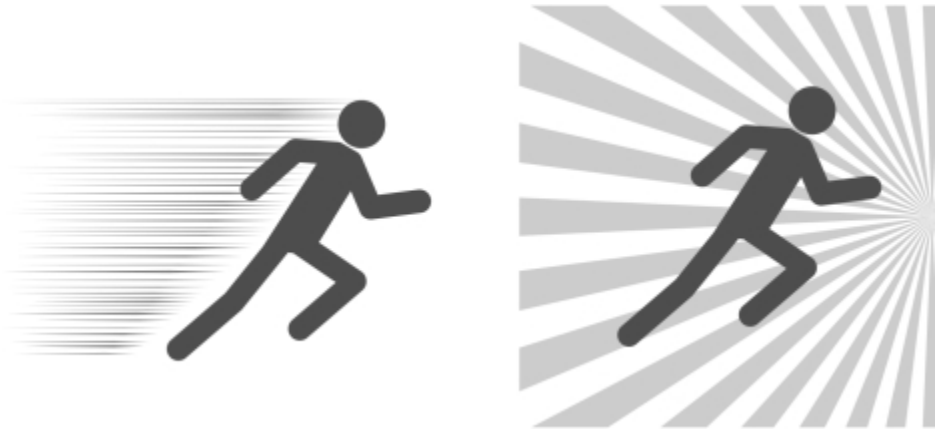


インパクト ツールを使用して作成した効果

このセクションでは、483 ページの 「インパクト効果」。について説明します。

インパクト効果

インパクト効果には 2 つのスタイルがあります。放射状と平行です。放射状効果を使用すると、デザイン要素に遠近効果を追加したり、デザイン要素に焦点の移動を与えたりできます。平行効果は、エネルギーを追加したり、動きを表すために使えます。



インパクト効果: 平行 (左) および放射状 (右)

インパクト効果は、内側と外側の境界線を追加することにより形状を指定できます。インパクト効果をカスタマイズするには、効果の線を回転させて、線の幅と間隔だけでなく各ストロークの形状を変更します。線の設定をランダム化して、より自然な外観にすることもできます。たとえば、効果の境界線内で線がランダムに始まり、終わるようにできます。

この効果はベクトル オブジェクトであり、CorelDRAW 内の他のツールを使用して編集できます。たとえば、効果の線を歪ませるか、形状を変更したり、効果の色を変更したりできます。

インパクト効果を追加するには

1 ツールボックスで **[インパクト]** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの **[効果のスタイル]** リスト ボックスで、**[放射状]** または **[平行]** を選択します。

3 描画ウィンドウ内でドラッグします。
効果のサイズを変更するには、青いノードをそのエッジに沿ってドラッグします。

4 必要に応じて、プロパティ バーで設定を調整します。
境界線の追加について詳しくは、484 ページの 「効果の境界線を追加、削除する」。を参照してください。
線と線の間隔の設定について詳しくは、486 ページの 「追加設定を調整するには」。を参照してください。

効果の境界線を追加、削除する

他のオブジェクトを参照シェイプとして使用することにより、内側と外側の境界線内に効果を限定できます。参照オブジェクトは効果とは接続されず、効果の外観を変えないで移動、削除したり、非表示にしたりできます。

1 効果を選択します。

2 効果を参照オブジェクトの背後の表示したい場所に配置します。
効果をオブジェクトの背後に配置するには、**[オブジェクト]** ▸ **[重ね順]** メニューから適切なコマンド (たとえば、**[レイヤの背後へ]**) を選択します。

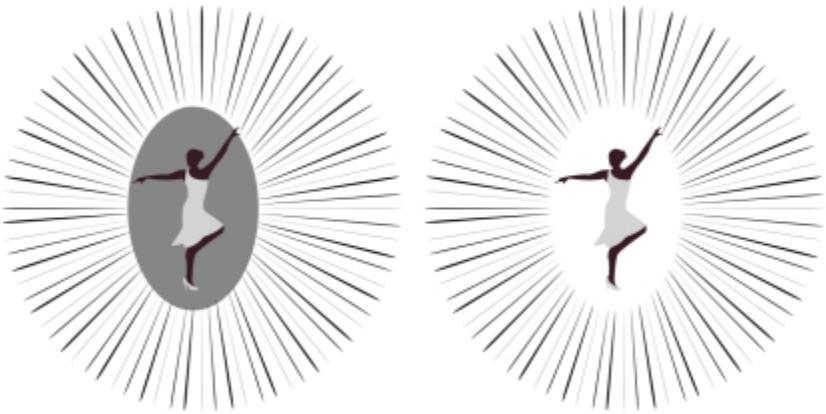
3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
内側境界線の追加	プロパティ バーの **[内側境界線]** ボタン をクリックして、描画ウィンドウで参照オブジェクトをクリックします。 このアクションにより効果の内側のエッジが形作られ、選択したオブジェクトの形状との間にギャップができます。

目的	作業手順
	参照オブジェクトが不要になれば、削除できます。
内側境界線の削除	**[内側境界線を削除]** ボタン をクリックします。 ギャップが効果から削除されますが、内側境界線として使用した参照オブジェクトは削除されません。
外側境界線の追加	プロパティ バーの **[外側境界線]** ボタン をクリックして、描画ウィンドウで参照オブジェクトをクリックします。 このアクションにより、参照オブジェクトの境界ボックス内に効果が限定されます。 参照オブジェクトが不要になれば、削除できます。
外側境界線の削除	**[外側境界線の削除]** ボタン をクリックすると、効果が元の形状に復元されます。 このアクションにより、効果が元の形状に復元されますが、外側境界線の定義に使用した参照オブジェクトは削除されません。

次のオブジェクトは境界線の定義に使用できません。シンボル、テキスト フレーム内のオブジェクト、グループ化されたオブジェクト、インパクト効果自体、他のインパクト効果。

効果の境界線として使用した後に参照オブジェクトを変形しても、境界線は変形されません。境界線を変形する必要がある場合は、削除した後に境界線を再度追加してください。



この例では、グレーの楕円を使用して効果の内側境界線を定義しています (左)。次に、この楕円を削除しています (右)。

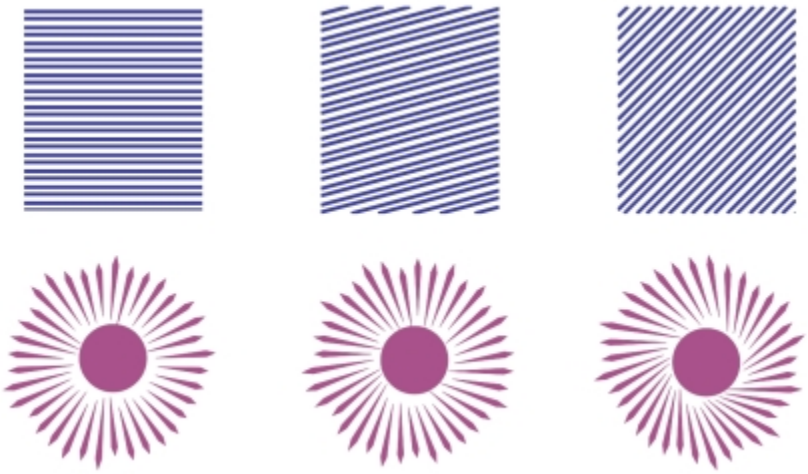


この例では、赤い長方形を使用して効果の外側境界線を定義しています (左)。次に、外側境界線を削除し、効果を元の形状に復元しています (右)。

追加設定を調整するには

プロパティ バーのコントロールを使用すると、効果内の線とその間隔をカスタマイズできます。

回転の角度: 値を入力して、効果 (平行スタイル) 内の線の角度を指定するか、内側のエッジ (放射状スタイル) を中心に線を回転させます。線の回転の基準となる内側境界線がないと、放射状効果に回転を適用できないことに注意してください。



(左から右へ)回転なし、15 度回転、および 45 度回転の平行効果と放射状効果

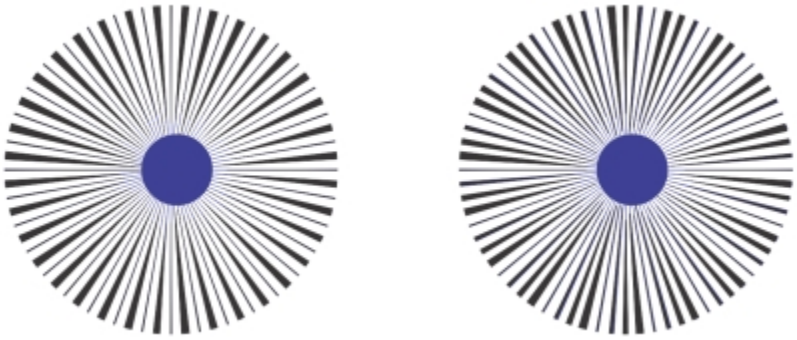
始点と終点: このボタンを使用すると、効果の境界線内で線がランダムに始まり、終わるようにできます。ボタンをクリックし、次のチェック ボックスのいずれかをオンにします。**[ランダム開始点]** および **[ランダム終点]**。これらのチェック ボックスをオフにすると、効果のすべての線の開始点と終点が境界線のエッジになります。



(左から右へ)効果の開始点と終点をランダム化する前と後

線の幅: **[最小]** ボックスと **[最大]** ボックスに値を入力して、効果内の線の最大幅と最小幅を設定します。最小値は最大値より大きく設定できません。

幅ステップ: 最大幅と最小幅間のステップ数を設定します。値が 0 の場合は、効果内にある線は最大幅と最小幅の 2 種類だけになります。数値を大きくすると、最も太い線と最も細い線間の線の数が多くなります。たとえば、値を 2 とすると、最小幅と最大幅の線の間に 2 本の線が追加されます。



左: 幅ステップの値が 0右: 幅ステップの値が 2効果内の最大幅と最大幅の間に 2 本の線が追加されています。

幅順のランダム化: このボタンをクリックすると、効果内の線の順序をランダム化できます。最も細いものから最も太いものというパターンを繰り返さず線が表示されるようになります。

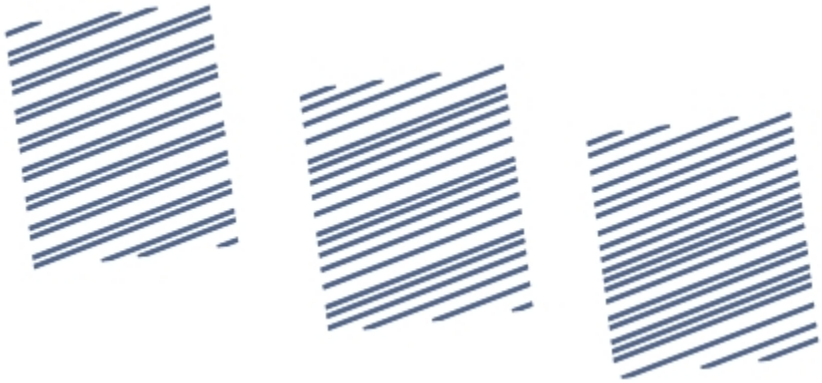


(左から右へ)線の順序をランダム化する前と後

線の間隔: **[最小]** ボックスと **[最大]** ボックスに値を入力して、効果内の線間のスペースの最大値と最小値を設定します。最小値は最大値より大きく設定できません。

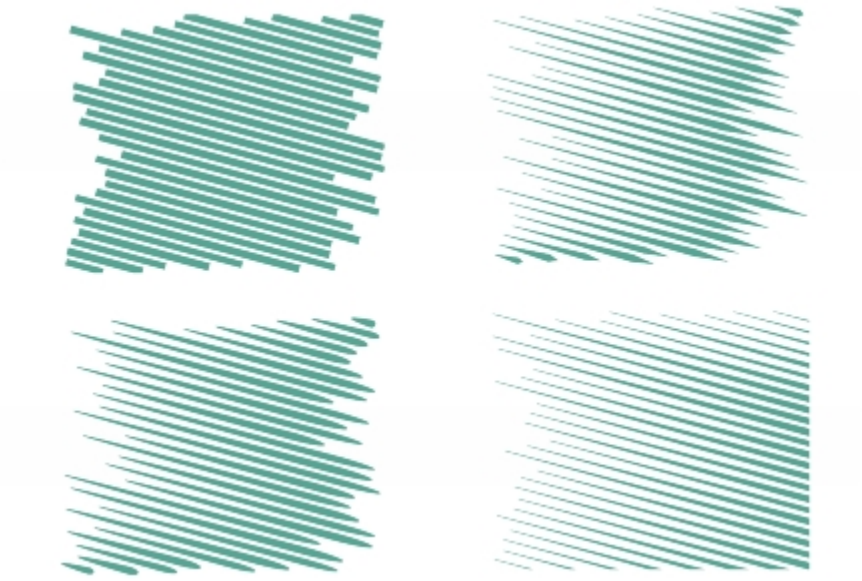
間隔ステップ: 線の間隔の最大値と最小値間のステップ数を設定します。値が 0 の場合は、線の間隔は最大値と最小値の 2 種類だけになります。値を 1 以上にすると、他の間隔が追加されます。

間隔順のランダム化: このチェック ボックスをオンにすると、線間隔の最小値と最大値間の順序をランダムにできます。



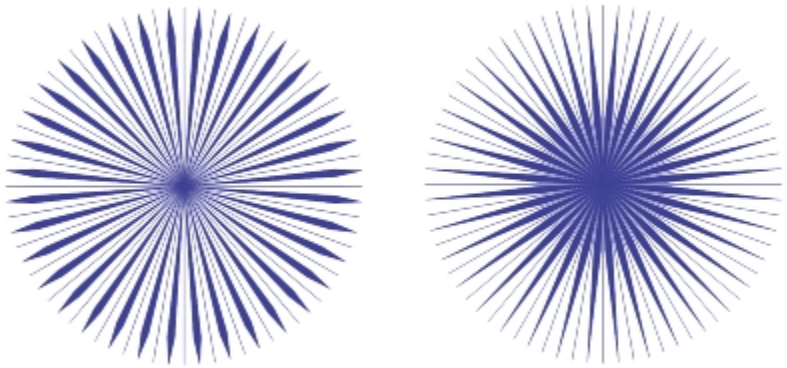
左: 効果内の線の間隔が、最大と最小の 2 種類のみ。中央: 線の他の間隔 (間隔ステップ) が追加されています。右: さまざまな線の間隔がランダムな順序で表示されています。

線スタイル: このリスト ボックスを使用すると、線の形状を選択できます。



4 種類の線スタイルを用いた同じインパクト効果が適用される

最大幅ポイント: 幅が異なる線スタイルで使用できるこのボックスを使用すると、線上の幅が最も広いポイントの位置を設定できます。値が大きいほど、幅が最も広いポイントは線の終点に近くなります。



(左から右へ)最大幅ポイント設定の大きい値と小さい値

インパクト効果をベクトル オブジェクトとして編集するには

効果のサイズ変更、変換、移動は、CorelDRAW の他のオブジェクトと同様に行うことができます。**整形**ツールを使用して効果内の個々の線を編集することもできます。また、効果の線と輪郭のカラーも変更できます。

1 **選択**ツール で効果を選択します。

2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
効果を変換する	境界ボックス上の選択ハンドルをドラッグすると、効果のサイズ設定、伸縮、ミラー化ができます。

目的	作業手順
	効果を再度クリックすると新しいハンドル群が表示され、このハンドルをドラッグすると、効果の回転または斜変形を実行できます。
整形ツールで線を編集する	**[オブジェクト]** ▸ **[インパクト形状の解放]** をクリックします。次に、**[オブジェクト]** ▸ **[グループ]** ▸ **[グループ解除]** を押して、線のグループを解除します。**整形**ツール をクリックし、ノードを追加、削除、または操作することにより線を編集します。
効果のカラーを変更する	線のカラーを変更するには、画面上のカラー パレットのカラーをクリックします。効果の線に輪郭の色を追加するには、画面上のカラー パレットのカラーを右クリックします。



インパクト ツールのプロパティ バーで設定を調整するたびに効果が再描画され、ベクトル編集ツールを使用して行った変更の一部が失われる場合があります。このため、追加の変更は、インパクト効果の設定の調整が終わった後に行うことをお勧めします。

テキスト

テキストを追加/操作する 493
テキストのフォーマット 519
異なる言語のテキストを操作する 547
フォントを管理する 553
修辞ツール 565



テキストを追加/操作する

CorelDRAW には、テキスト (「タイプ」とも呼ばれる) の追加や操作の方法が複数あります。テキスト オブジェクトには、アート テキストおよび段落テキストの 2 つがあります。アート テキストは、1 つの単語や短い 1 行のテキストを追加するのに便利です。段落テキストは、ニュースレターやパンフレットなど、テキストを多く含むドキュメントの作成に適しています。

テキストの位置と外観を変更することができます。たとえば、テキストをパスに沿わせること、オブジェクトの周りをテキストで囲むこと、テキストを回転することができます。また、文字や段落の外観のフォーマットを設定することもできます。詳しくは、519 ページの 「テキストのフォーマット」。を参照してください。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 493 の 「テキストをインポートする/貼り付ける」。
- ページ 495 の 「アート テキスト」。
- ページ 496 の 「段落テキスト」。
- ページ 499 の 「テキスト フレームに列を追加する」。
- ページ 501 の 「段落テキストのフレームを結合/リンクする」。
- ページ 503 の 「ベースライン グリッドにテキストを整列する」。
- ページ 504 の 「テキストを選択する」。
- ページ 505 の 「テキストを検索/編集/変換する」。
- ページ 508 の 「テキストをシフト/回転/ミラー化/反転する」。
- ページ 509 の 「テキストを移動する」。
- ページ 510 の 「テキストを回り込ませる」。
- ページ 511 の 「テキストをパスに結合する」。
- ページ 513 の 「特殊文字、シンボル、およびグリフ」。
- ページ 517 の 「グラフィックを埋め込む」。
- ページ 517 の 「レガシー テキスト」。

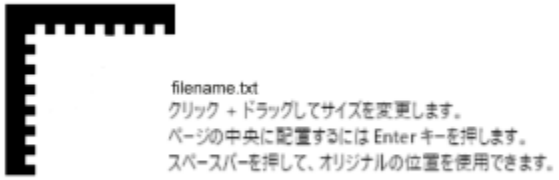
テキストをインポートする/貼り付ける

テキストを、新規または既存のドキュメントにインポートできます。これにより、テキストをワード プロセッサで作成してから、CorelDRAW のドキュメントに追加できます。CorelDRAW は、次のテキスト ファイル形式をサポートしています。

- ANSI テキスト (TXT)
- Microsoft Word ドキュメント (DOC) ファイル
- Microsoft Word Open XML ドキュメント (DOCX) ファイル
- WordPerfect ファイル (WPD)

- 書式付きテキスト (RTF) ファイル

テキストのインポートまたは貼り付けを行うときに、フォントとフォーマットの維持または破棄を選択できます。フォントを維持すると、インポートしたテキストまたは貼り付けたテキストは元のフォントを維持します。フォーマットを維持すると、行頭記号や段組みなどの情報が維持されます。フォントと書式破棄を選択した場合は、選択したテキストのプロパティがインポートされたテキストや貼り付けられてテキストに適用されます。テキストが選択されていない場合は、デフォルトのフォントと書式がインポートされたテキストや貼り付けられてテキストに適用されます。809 ページの 「ファイルをインポートする」。ファイルのインポートについて詳しくは、を参照してください。貼り付けについて詳しくは、を参照してください。265 ページの 「オブジェクトを描画に貼り付けるには」。



テキスト インポート カーソルを使用して、テキストを描画ページに配置できます。

選択したテキスト フレームにテキストをインポートできます。また、テキスト フレームを選択しなかった場合は、インポートしたテキストは、ドキュメント ウィンドウの新しいテキスト フレームに自動的に挿入されます。デフォルトでは、追加するテキストの量とは無関係に、テキストのフレームの大きさは変化しません。したがって、テキストがテキスト フレームに入りきらない場合、テキスト フレームが赤で表示され、テキスト フレームを大きくするか、別のテキスト フレームにリンクするまで、テキスト フレームに入りきらないテキストは表示されません。テキストがフレームに収まるように、テキストのサイズを調整できます。詳しくは、501 ページの 「段落テキストのフレームを結合/リンクする」。を参照してください。

テキストをドキュメントにインポートするには

1. **テキスト** ツール A を使用して、テキストをインポートするテキスト フレーム内の位置にカーソルを合わせます。
   ドキュメントにテキスト フレームがない場合は、手順 1 を省略して手順 2 に進みます。
2. **[ファイル]** ▸ **[インポート]** をクリックします。
3. ファイルが保存されているドライブとフォルダを選択します。
4. ファイル名をクリックします。
5. **[インポート]** をクリックします。
6. **[テキストのインポート/貼り付け]** ダイアログ ボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。
   - **フォントとフォーマットを維持**
   - **フォーマットのみを維持**
   - **フォントとフォーマットを破棄**

   インポートされた黒のテキストに CMYK ブラックを適用する場合は、**[CMYK ブラックを使用]**チェック ボックスをオンにします。このチェック ボックスは、テキストのフォーマットを維持するオプションを選択すると使用できます。
7. 次のいずれかの操作を実行します。
   - 描画ページ内にインポート カーソルを置いてクリックします。
   - 描画ページ上をクリックし、ドラッグして、テキスト フレームのサイズを指定します。
   - **スペースバー**を押して、インポートしたテキストをデフォルトの位置に配置します。

特定のファイル形式のインポートについて詳しくは、831 ページの 「サポートされているファイル形式」。を参照してください。

テキストをドキュメントに貼り付けるには

1 テキストをコピーまたは切り取ります。

2 **[編集]** ▸ **[貼り付け]** をクリックします。

3 **[テキストのインポート/貼り付け]** ダイアログ ボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。

- **フォントとフォーマットを維持**
- **フォーマットのみを維持**
- **フォントとフォーマットを破棄**

インポートされた黒のテキストに CMYK ブラックを適用する場合は、**[CMYK ブラックを使用]**チェック ボックスをオンにします。このチェック ボックスは、テキストのフォーマットを維持するオプションを選択すると使用できます。

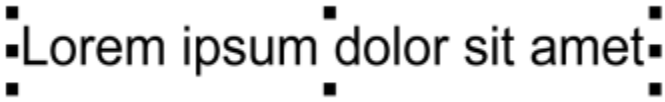
フォントを維持するオプションを選択したが、必要なフォントがコンピュータにインストールされていない場合は、PANOSE フォント マッチング システムによって代用フォントが使用されます。詳しくは、554 ページの 「フォントを置き換える」。を参照してください。

インポートされたテキストについて、ハイフンのオプションも設定できます。ハイフンのオプションについて詳しくは、542 ページの 「テキストのハイフンを設定する」。を参照してください。

テキストをインポートまたは貼り付けるときに常に同じフォーマット オプションを使用する場合は、**[次回からこの警告を表示しない]**チェック ボックスをオンにします。警告を再び有効にするには、**[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]** をクリックし、表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで **[警告]** をクリックして **[テキストのインポート/貼り付け]** チェック ボックスをオンにします。

アート テキスト

アート テキストは、1 つの単語や見出しのような短い 1 行のテキストをドキュメントに追加するのに便利です。追加した後に、ドロップ シャドウや等高線などのさまざまな効果をアート テキストに適用することができます。



アート テキストは、ドキュメント ウィンドウでは範囲ボックス内に表示されます。

アート テキストを、開いたパスまたは閉じたパスに沿って追加すること、また既存のアート テキストをパスに沿わせることができます。詳しくは、511 ページの 「テキストをパスに結合する」。を参照してください。

さらに、テキストにハイパーリンクを割り当てることもできます。詳しくは、805 ページの 「テキストにハイパーリンクを割り当てるには」。を参照してください。

アート テキストを追加するには

- **テキスト** ツール で、描画ページの任意の位置をクリックし、入力します。

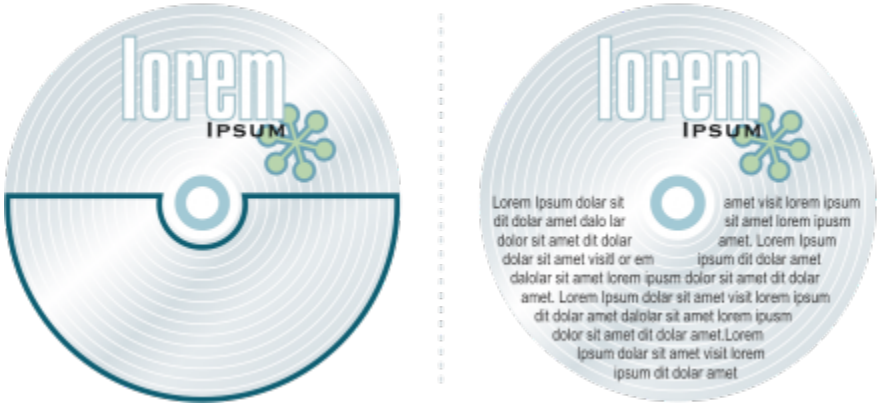
アート テキストを段落テキストに変換するには、**選択**ツール でアート テキストを選択し、**[テキスト] ▸ [段落テキストに変換]** をクリックします。

段落テキスト

段落テキストをドキュメントに追加するには、テキスト フレームを使用します。段落テキストは「ブロック・テキスト」とも呼ばれ、通常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。たとえば、段落テキストは、パンフレット、ニュースレター、カタログ、またはその他のテキストの多いドキュメントを作成するときに使用できます。

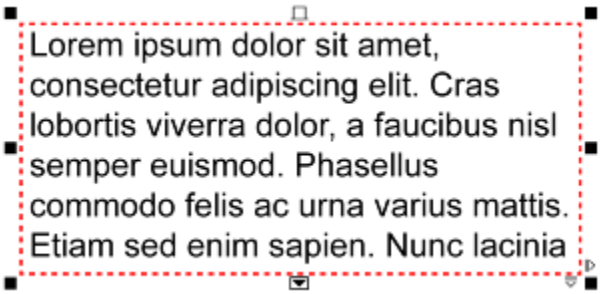
テキスト フレームを直接、描画ウィンドウに挿入することができます。また、グラフィック オブジェクト内にテキストを配置することもできます。これにより、テキスト フレームとして使用できる形状の数が増えます。閉じたオブジェクトからテキスト フレームを作成し、そのフレーム内にテキストを入力できます。いつでも、オブジェクトからフレームを分離できるので、オブジェクトとフレームを個別に修正できます。テキスト フレームをオブジェクトに戻すことができます。

最終的なコンテンツを追加する前に、ドキュメントのレイアウトを確認する場合、テキスト フレームに一時的なプレースホルダ テキストを入れることができます。また、カスタムのプレースホルダ テキストも使用できます。



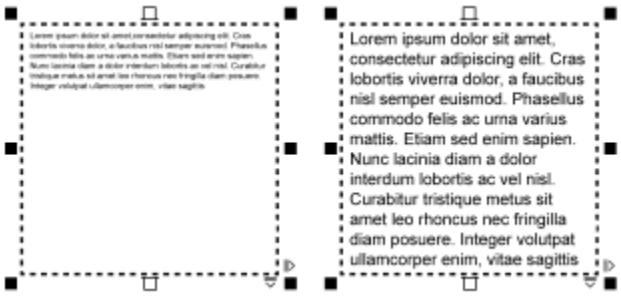
オブジェクトの内側に配置された段落テキスト。輪郭を削除して、オブジェクトを非表示にしています。

デフォルトでは、テキスト フレームの大きさは、テキストをどれだけ追加しても変わることはありません。テキストがフレームに収まるように、フレームのサイズを調整できます。追加したテキストがフレームに表示できる量を超えた場合、テキストはテキスト フレームの右下の枠を超えて追加されますが、非表示のままです。フレームが赤で表示され、追加のテキストがあることを警告します。フレーム サイズを大きくする、テキスト サイズを調整する、列幅を調整する、フレームを別のテキスト フレームにリンクするなどして、手動でオーバーフローを修正できます。詳しくは、501 ページの 「段落テキストのフレームを結合/リンクする」。を参照してください。



テキスト フレームが赤になり、追加のテキストがあることを示す。

また、テキストがフレーム内にちょうど収まるように、テキストのポイント サイズを自動調整するオプションを選択することもできます。テキストがオーバーフローした場合、CorelDRAW により、ポイント サイズが自動的に小さくなります。テキストが少ない場合は、フレームに合わせてポイント サイズが大きくなります。



フレーム内のテキストのポイント サイズ (左) を、フレームに収まるように自動調整 (右)

また、選択した段落テキストのフレームおよび任意のフレームのフォーマットを、リンク先のフレームのフォーマットに変更できます。詳しくは、503 ページの 「テキスト フレームのフォーマットの環境設定を指定するには」。 を参照してください。また、ベースライン グリッドを使用して、テキスト フレーム内のテキストを整列することもできます。詳しくは、503 ページの 「ベースライン グリッドにテキストを整列する」。を参照してください。

さらに、段落テキストにハイパーリンクを割り当てることもできます。詳しくは、805 ページの 「テキストにハイパーリンクを割り当てるには」。を参照してください。また、アジア言語テキストの方向を変更することもできます。詳しくは、547 ページの 「日本語テキストの向きを選択するには」。を参照してください。

段落テキストを追加するには

1 **テキスト** ツール A をクリックします。

2 描画ウィンドウ内をドラッグし、段落テキストのフレームのサイズを変更します。

3 テキスト フレーム内にテキストを入力します。

可能な操作

テキスト フレームの列幅をテキストに自動的に合わせるように設定する	**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]** をクリックします。**[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[フレーム]** ボタン をクリックして、フレームに関連するオプションを表示します。**[フレーム]** の **[列]** ボタン ■■■ をクリックします。**[列の設定]** ダイアログ ボックスで **[フレーム幅の自動調整]** オプションをオンにします。
バックグラウンド カラーをテキスト フレームに適用する	**[バックグラウンド カラー]** ピッカーを開き、カラーをクリックします。

赤のテキスト フレームは、テキストがオーバーフローしていることを示します。フレーム サイズを大きくする、テキスト サイズを調整する、フレームを別のテキスト フレームにリンクするなどして、手動でオーバーフローを修正できます。詳しくは、501 ページの 「段落テキストのフレームを結合/リンクする」。を参照してください。オーバーフローを自動調整するには、**[テキスト]** ▸ **[段落テキスト]** ▸ **[テキストをフレームに合わせる]** をクリックします。

選択ツール を使用して、段落テキストのフレームのサイズを調整できます。テキスト フレームをクリックして、選択ハンドルをドラッグします。

オブジェクトからフレームを作成するには

1 次のいずれかの操作を実行します。

- **選択**ツール を使用して、テキスト フレームの挿入先のオブジェクトをクリックします。
- 描画ツールを使用して、閉じた形状を描画します。

2 オブジェクトを選択し、**[テキスト]** ▸ **[段落テキスト]** ▸ **[空のテキスト フレームの作成]** をクリックします。

可能な操作

テキスト ツールを使用して、オブジェクトからテキスト フレームを作成する	**テキスト** ツール をクリックします。オブジェクトの輪郭上にポインタを置いて、ポインタが**[オブジェクトに挿入]**ポインタ に変わったらオブジェクトをクリックします。フレーム内にテキストを入力します。
コンテキスト メニューを使用して、オブジェクトからテキスト フレームを作成する	オブジェクトを右クリックし、**[フレーム タイプ]** ▸ **[空のテキスト フレームの作成]** をクリックします。
レイアウト ツールバーを使用して、オブジェクトからテキスト フレームを作成する	**[ウィンドウ]** ▸ **[ツールバー]** ▸ **[レイアウト]** をクリックします。**選択**ツール を使用して、テキスト フレームの挿入先のオブジェクトをクリックします。**[テキスト フレーム]** ボタンをクリックします。

テキスト フレームをオブジェクトに戻すには

- テキスト フレームを右クリックし、**[フレーム タイプ]** を選択して、**[なし]** をクリックします。

フレーム内のコンテンツは、フレームが通常のオブジェクトに変換されるときに削除されます。

また、**[レイアウト]** ツールバーの **[フレームなし]** ボタンをクリックすることもできます。**[レイアウト]** ツールバーを開くには、**[ウィンドウ]** ▸ **[ツールバー]** ▸ **[レイアウト]** をクリックします。

オブジェクトからテキスト フレームを分離するには

1 **選択**ツール をクリックします。

2 テキスト フレームを含むオブジェクトを選択します。

3 **[オブジェクト]** ▸ **[パス内側の段落テキストの分割]** をクリックします。

これで、テキスト フレームとオブジェクトの移動や編集を個別にできます。

楕円形や星形などの一部のオブジェクトからテキスト フレームを分離すると、テキストがオブジェクトの形状を維持しなくなります。または、テキストが標準の長方形のテキスト フレームに入れられます。

プレースホルダ テキストを挿入するには

1 空のテキスト フレームを選択します。

2 **[テキスト]** ▸ **[段落テキスト]** ▸ **[プレースホルダ テキストを挿入]** をクリックします。

プレースホルダ テキストをカスタマイズするには、ワード プロセッサまたはテキスト アプリケーションでテキストを作成し、ドキュメントに placeholder.rtf のファイル名を付けて保存します。次に、このファイルを、**My Documents¥Corel¥Corel Content** の**Documents¥Corel¥Corel Content** に保存する必要があります。次回のアプリケーション起動時に、カスタマイズしたプレースホルダ テキストがテキスト フレームに挿入されます。ただし、ファイルを保存するときに正しくないファイル名やフォルダを使用した場合、デフォルトの Lorem ipsum プレースホルダ テキストがテキスト フレームに挿入されます。

プレースホルダ テキストを複数のフレームに挿入するには、**選択**ツール をクリックし、**Shift** キーを押しながらテキスト フレームを選択して、**[テキスト]** ▸ **[段落テキスト]** ▸ **[プレースホルダ テキストの挿入]** をクリックします。

また、空のテキスト フレームを選択し、右クリックして **[プレースホルダ テキストの挿入]** を選択することもできます。

リンク フレームの最初のフレームにプレースホルダ テキストを挿入すると、プレースホルダ テキストがすべてのフレームに挿入されます。

プレースホルダ テキストの挿入を元に戻すには、**[編集]** ▸ **[プレースホルダ テキストの挿入を元に戻す]** をクリックします。

テキスト フレームに合わせてテキストを調整するには

1 テキスト フレームを選択します。

2 **[テキスト]** ▸ **[段落テキスト]** ▸ **[テキストをフレームに合わせる]** をクリックします。

他のフレームにリンクしたフレームにテキストを合わせると、リンクしたすべてのテキスト フレーム内にあるテキストのサイズが調整されます。テキスト フレームのリンクについて詳しくは、501 ページの 「段落テキストのフレームを結合/リンクする」。を参照してください。

テキスト フレームに列を追加する

テキストを段組みにレイアウトできます。段組みは、ニュースレター、雑誌、新聞など、テキストの多いプロジェクトのデザインに便利です。幅および間隔の等しいコラムまたは異なるコラムを作成できます。また、アラビア語やヘブライ語などの双方向 (bidi) テキストの段組みに、右書きのテキストを適用することもできます (このオプションは特定の言語でのみ使用できます)。



フレーム内のテキスト (左) を 2 段にレイアウト (右)

テキスト フレームに列を追加するには

1 段落テキストのフレームを選択します。

2 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]** をクリックします。

3 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[フレーム]** ボタン をクリックして、フレームに関連するオプションを表示します。

4 **[列数]**ボックスに値を入力します。

テキスト フレームの列のサイズを変更するには

1 **テキスト** ツール をクリックし、列を持つテキスト フレームを選択します。

2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
列と間隔の幅を手動調整する	**テキスト** ツール をクリックします。列の横にある選択ハンドルをドラッグします。
特定の列と間隔の幅を設定する	**[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[フレーム]** ボタン をクリックして、フレームに関連するオプションを表示します。**[列の設定]** ボタン ■■■ をクリックし、**[幅]** または **[間隔]** のボックスに値を入力します。
幅が等しい複数の列を自動作成する	**[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[フレーム]** ボタン をクリックして、フレームに関連するオプションを表示します。**[列]** ボタン ■■■ をクリックし、**[等幅列]** チェック ボックスをオンにします。

段組み内の双方向テキストの方向を変更するには

1 段落テキストのフレームを選択します。

2 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]** をクリックします。

3 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[フレーム]** ボタン をクリックして、フレームに関連するオプションを表示します。

4 **[列]** ボタン ■■■ をクリックします。

5 **[列の設定]** ダイアログ ボックスで、**[右から左に並べる]** チェックボックスをオンにします。

[右から左に並べる] オプションが利用できるのは、ヘブライ語やアラビア語などの双方向言語のみです。また、適切なキーボードがインストールされている必要があります。

段落テキストのフレームを結合/リンクする

テキスト フレームを結合することができます。また、テキスト フレームを、段 (列)、段落、行頭記号、行、単語、文字などの要素に分割することもできます。テキスト フレームを分割するたびに、要素が別々のテキスト フレーム内に入れられます。

テキスト フレームをリンクすると、あるテキスト フレームでオーバーフローしたテキストが別のテキスト フレームに入れられます。リンクされたフレームのサイズや文字のサイズを変更すると、次のテキスト フレームに流れ込むテキストの量が自動的に調整されます。テキスト フレームのリンクは、テキストの入力前でも入力後でもかまいません。

アート テキストは、リンクすることができません。ただし、段落テキストのフレームは、開いたオブジェクトや閉じたオブジェクトにリンクすることができます。フレームを開いたオブジェクト (線など) にリンクすると、線のパスに沿ってテキストが流し込まれます。テキスト フレームを閉じたオブジェクト (長方形など) にリンクすると、テキスト フレームがオブジェクト内に挿入され、オブジェクト内にテキストが流し込まれます。テキストが開いたパスまたは閉じたパスよりも長い場合は、別のフレームまたはオブジェクトにテキストをリンクすることができます。また、複数ページに渡って既存のフレームやオブジェクトをリンクすることも、別のページの同じ位置にリンクされたフレームを作成することもできます。

テキスト フレームをリンクした後、あるオブジェクトやテキスト フレームのテキストを別のオブジェクトやテキスト フレームに流し込むことができます。テキスト フレームまたはオブジェクトを選択したときに表示される青い矢印は、テキストの流れる方向を示します。この矢印の表示と非表示を切り替えることができます。



テキストをリンクし、フレームとオブジェクトの間でテキストを流し込みます。

複数のフレーム間、およびフレームとオブジェクト間のリンクを解除できます。フレームを 2 つしかリンクしていない場合にそのリンクを解除すると、オーバーフローしているテキストは 2 つ目のフレームに残ります。フレームをいくつもリンクしている場合にあるフレームを削除すると、テキストは次のフレームかオブジェクトに流し込まれます。

デフォルトでは、段組み、ドロップ キャップ、行頭記号などの段落フォーマットは、選択したテキスト フレームのみに適用されます。ただし設定を変更して、フォーマットをすべてのリンク フレームに適用したり、選択したすべてのリンク フレームとそれ以降のリンク フレームに適用したりするようにできます。たとえば、1 つのフレーム内のテキストに段組みを適用する場合、リンクされたすべてのフレームのテキストに段組みを適用するかどうかを選択できます。

段落テキストのフレームを結合または分割するには

1 テキスト フレームを選択します。

テキスト フレームを結合する場合は、**Shift** キーを押しながら、**選択**ツール で、リンクするテキスト フレームを選択します。

2 **[オブジェクト]**をクリックし、次のいずれかをクリックします。

- **結合**
- **分割**

エンベロープ付きのテキスト フレーム、パスに沿ったテキスト、およびリンクされたテキスト フレームを結合することはできません。

段組みにしているテキスト フレームを最初に選択すると、結合したフレームのテキストも段組みになります。

段落テキストのフレームとオブジェクトをリンクするには

1 **テキスト** ツール を使用して、開始テキスト フレームを選択します。

2 テキスト フレームまたはオブジェクトの下部にある **[テキスト フロー]** タブ をクリックします。

テキスト フレームにテキストがすべて収まらない場合は、タブに矢印 が表示され、テキスト フレームが赤になります。

3 ポインタが **[リンク先]** ポインタ に変化したら、次のいずれかの操作を行います。

- 同じページ上にあるフレームまたはオブジェクトにリンクするには、テキストを流し込む先のテキスト フレームまたはオブジェクトをクリックします。
- 別のページにある既存のフレームまたはオブジェクトにリンクするには、ドキュメント ナビゲータの対応する **[ページ]** タブをクリックし、テキスト フレームまたはオブジェクトをクリックします。
- 別のページに新規のリンクされたフレームを作成するには、ドキュメント ナビゲータの対応する **[ページ]** タブをクリックし、最初のフレームに対応する描画ページ上の位置にポインタを合わせます。フレームのプレビューが表示されたら、クリックしてリンク フレームを作成します。新規フレームのサイズと位置は元のフレームと同じになります。ページ上の他の位置をクリックした場合、作成されるテキスト フレームのサイズはページ全体になります。

テキスト フレームがリンクしている場合は、**[テキスト フロー]**タブが のように表示され、青い矢印でテキストの流れる向きが示されます。リンクしたテキストが別のページにある場合、ページ番号と青い破線が表示されます。これらのインジケータの表示と非表示を切り替える方法については、503 ページの 「テキスト フレームのフォーマットの環境設定を指定するには」。を参照してください。

テキスト フレームを正常にリンクするには、フレームのサイズの自動調整を無効にする必要があります。詳しくは、497 ページの 「段落テキストを追加するには」。を参照してください。

テキストの流し込み先のテキスト フレームやオブジェクトを変更するには

1 **選択**ツール を使用して、テキストの流し込みを修正するフレームまたはオブジェクトの下部にある **[テキスト フロー]** タブ を選択します。

2 テキストを流し込む先の新しいフレームまたはオブジェクトを選択します。

テキスト フレームまたはオブジェクト間のリンクを解除するには

1 **選択**ツールを使用して、リンク フレームまたはリンク オブジェクトを選択します。

2 **[テキスト]** ▸ **[段落テキスト]** ▸ **[リンク解除]** をクリックします。

別のページにあるフレームのリンクを解除できるのは、フレームが見開きページにある場合のみです。

また、テキスト フレームをクリックし、**[オブジェクト]** ▸ **[テキストの分割]** をクリックして、リンクを解除することもできます。

テキスト フレームのフォーマットの環境設定を指定するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]**. をクリックします。

2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[テキスト]**をクリックし、**[段落テキスト]**をクリックします。
テキストの流れを示す矢印の表示と非表示を切り替えるには、**[テキスト フレームのリンクを表示]**チェック ボックスをオンまたはオフにします。

3 **[編集時に、段落フレームのフォーマットの適用]** 領域で、次のいずれかのオプションを選択します。
- **リンクした全フレーム** - 選択したテキスト フレーム、およびそのフレームにリンクしているすべてのテキスト フレームに段落フォーマットを適用します。
- **選択フレームのみ** - 選択したテキスト フレームにのみ段落フォーマットを適用します。
- **選択フレームおよびリンク フレームのみ** - 選択したテキスト フレーム、およびそのフレームにリンクしている後続のテキスト フレームに段落フォーマットを適用します。

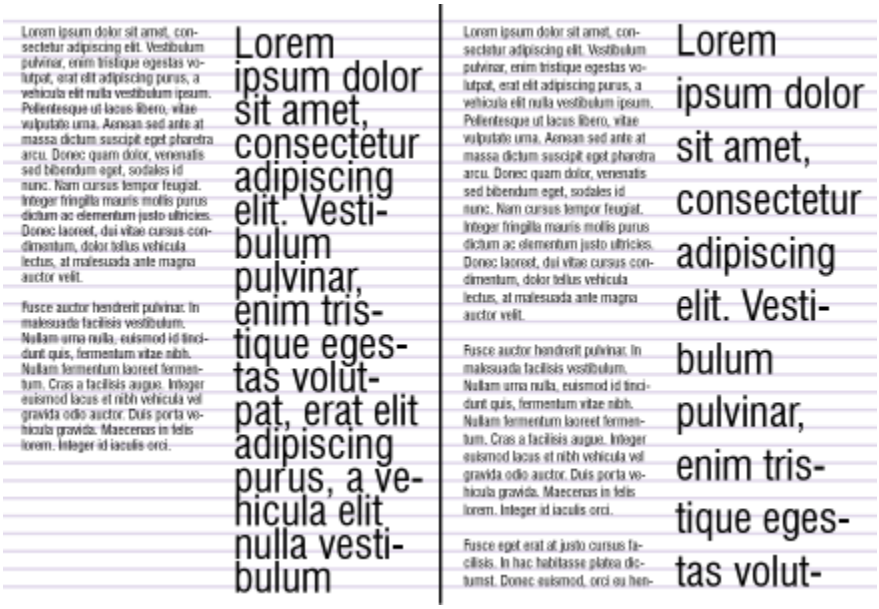
可能な操作

テキスト フレームの表示/非表示を切り替える	**[テキスト フレームの表示]** チェック ボックスをオンにします。
テキストを収めるためのフレームの自動伸縮を有効にする	**[テキストに合わせて段落テキストのフレームを伸縮]**チェック ボックスをオンにします。

ベースライン グリッドにテキストを整列する

ベースライン グリッドを使用して、1 つ以上のフレーム内にあるテキストを整列できます。これは、たとえば、フォント、フォント サイズ、および間隔が異なる複数のテキスト フレームを整列する場合に便利です。

すべてのオブジェクトを、ベースライン グリッドにスナップできます。ベースライン グリッドに整列できるのは、テキスト フレームのみです。スナップは、すべてのオブジェクトに対してオン/オフにされます (グリッドの設定)。整列設定は、個々のフレームに対してオン/オフにされます (テキスト フレームの設定)。ベースライン グリッドの表示/非表示、スナップのオン/オフ、グリッド カラーの変更、および行間隔の設定について詳しくは、626 ページの 「ベースライン グリッド」。を参照してください。



フォントとフォント サイズが異なるテキストの段組み (左) を、ベースライン グリッドを使用して整列 (右)

段落テキストをベースライン グリッドに合わせて整列すると、テキスト行がベースライン グリッドに載るように、行間隔が自動調整されます。テキストをベースライン グリッドに合わせて整列すると、行間隔は、以前設定したテキストのプロパティではなく、グリッドにより制御されます。行間隔について詳しくは、533 ページの 「行と段落の間隔を調整する」。を参照してください。

また、1 つ以上のテキスト フレームをベースライン グリッドに合わせて整列するように設定できます。このオプションをオンにすると、テキスト フレームの一部または全体が描画ページに重なったときに、テキスト フレーム内のテキストがベースライン グリッドに合わせて整列されます。テキスト フレーム全体が描画ページの外側に移動した場合、テキストはベースライン グリッドに合わせて整列されません。

テキスト フレームをベースライン グリッドに整列した後に、そのテキスト フレームを別のフレームにリンクすると、両方のフレームがベースライン グリッドに合わせて整列されます。既にリンク済みの複数のフレームのうち、1 つのフレームをベースライン グリッドに合わせて整列すると、その選択したフレームのみが整列されます。テキスト フレームのリンクについて詳しくは、501 ページの 「段落テキストのフレームを結合/リンクする」。を参照してください。

段落テキストをベースライン グリッドに合わせて整列するには

1 **[表示]** ▸ **[グリッド]** ▸ **[ベースライン グリッド]** をクリックします。
2 テキスト フレームを選択します。
3 **[テキスト]** ▸ **[ベースライン グリッドに合わせる]** をクリックします。

また、テキスト フレームを右クリックし、**[ベースライン グリッドに合わせる]** を選択することもできます。

選択した複数のフレームを同時に整列できます。

テキストを選択する

CorelDRAW では、特殊文字の編集、またはオブジェクトとしての修正を目的として、テキストを選択できます。たとえば、特定の文字を選択してフォントを変更することも、テキスト フレームのようなテキスト オブジェクトを選択して移動、サイズの変更、回転を行うこともできます。

テキスト オブジェクトを選択するには

目的	作業手順
アート テキストを選択する	**選択**ツール でアート テキストをクリックします。
テキスト フレームを選択します。	**選択**ツール でテキスト フレームをクリックします。

選択ツール を使用して、複数のテキスト オブジェクトを選択できます。**Shift** キーを押しながら、各テキスト オブジェクトをクリックします。

編集するテキストを選択するには

目的	作業手順
アート テキストまたは段落テキストから編集する文字を選択する	**[テキスト]** ツール を使用して、テキストをドラッグします。
編集するテキスト フレームを選択する	**テキスト** ツール でテキスト フレームをクリックします。

テキストを検索/編集/変換する

ドキュメント内のテキストを検索し、自動的に置き換えることができます。テキスト オブジェクトのプロパティを検索して置換することもできます。全角ダッシュやオプション ハイフンなどの特殊文字を検索できます。描画ウィンドウまたはダイアログ ボックスで、テキストを直接編集することができます。

追加の書式オプションが段落テキストで使用できます。これらの書式オプションをアート テキストに適用するには、まずアート テキストを段落テキストに変換する必要があります。同様に、テキストをアート テキストに変換して段落テキストへ特殊効果を適用することができます。テキストを変換すると、書式が失われることがあります。

また、段落テキストとアート テキストを曲線に変換することもできます。文字を線や曲線オブジェクトに変換すると、個々の文字のノードの追加、削除、または移動により形状を変更できるようになります。詳しくは、180 ページの 「曲線オブジェクト」。を参照してください。

テキストを曲線に変換しても、フォント、スタイル、文字の位置と回転、間隔などのテキストの設定と効果はそのままなので、テキストの外観は変わりません。リンクされたテキスト オブジェクトも曲線に変換することもできます。サイズが固定されているフレーム内の段落テキストを曲線に変換すると、フレームに入りきらなかったテキストは削除されます。テキストをテキスト フレームに合わせる方法については、519 ページの 「テキストのフォーマット」。を参照してください。

テキストを検索するには

1. **[編集]** ▸ **[検索/置換]** をクリックします。
2. **[検索/置換]** ドッキング ウィンドウで、ドッキング ウィンドウの最上部にあるリスト ボックスから **[テキストの検索/置換]** を選びます。

3 **[検索]**ボックスに検索するテキストを入力します。
指定したテキストの大文字と小文字を正確に区別して検索する場合は、**[大文字と小文字を区別する]** チェック ボックスをオンにします。
完全に一致する単語のみを検索する場合は、**[完全に一致する単語の検索]** チェック ボックスをオンにします。
4 **[次を検索]** をクリックします。



特殊文字を検索するには、**[検索]**ボックスの右側の矢印をクリックし、特殊文字を選択して、**[次を検索]**をクリックする方法もあります。

テキストを検索/置換するには

1 **[編集]** ▸ **[検索/置換]** をクリックします。
2 **[検索/置換]** ドッキング ウィンドウで、ドッキング ウィンドウの最上部にあるリスト ボックスから **[テキストの検索/置換]** を選びます。
3 **[置換]** オプションをオンにします。
4 **[検索]**ボックスに検索するテキストを入力します。
指定したテキストの大文字と小文字を正確に区別して検索する場合は、**[大文字と小文字を区別する]** チェック ボックスをオンにします。
完全に一致する単語を検索する場合は、**[完全に一致する単語の検索]** チェック ボックスをオンにします。
5 **[置換]**ボックスに置換するテキストを入力します。
6 次のいずれかのボタンをクリックします。
- **[次を検索]** または **[前を検索]** を使い、**[検索]** ボックスで指定したテキストに一致するものを検索します。
- **置換** - **[検索]** ボックスに指定したテキストに一致して現在選択されているテキストを置換します。該当するテキストが選択されない場合、**[置換]** をクリックすると、指定したテキストに一致する次のテキストを検索します。
- **すべて置換** - **[検索]** ボックスに指定したテキストがすべて置換されます。

テキスト プロパティを検索/置換するには

1 **[編集]** ▸ **[検索/置換]** をクリックします。
2 **[検索/置換]** ドッキング ウィンドウで、ドッキング ウィンドウの最上部にあるリスト ボックスから **[オブジェクトの置換]** を選びます。
3 **[テキストのプロパティ]** オプションをオンにします。
4 **[検索]** 領域で、次のいずれかを行います。
- **[フォント]** チェックボックスをオンにして、検索するフォントを選択します。
- **[ウェイト]** チェックボックスをオンにして、検索するテキストのウェイトを選択します。
- **[サイズ]** チェックボックスをオンにして、検索するテキストのサイズを選択します。
5 **[置換]** 領域で、次のいずれかを行います。
- **[フォント]** チェック ボックスをオンにし、置換するフォントを選択します。
- **[ウェイト]** チェック ボックスをオンにし、置換するテキストのウェイトを選択します。
- **[サイズ]** チェック ボックスをオンにし、置換するテキストのサイズを選択します。
6 **[検索]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
- **[次を検索]** または **[前を検索]** は、検索条件を満たすテキスト オブジェクトをスクロールします。
- **[すべて検索]** は、検索条件を満たすテキスト オブジェクトすべてを選択します。
- **[置換]** は、選択したテキスト オブジェクトのプロパティを置換します。
- **[すべて置換]** は、検索条件を満たすテキスト オブジェクトすべてのカラーを置換します。

テキストを編集するには

1 **テキスト** ツール をクリックします。

2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
アート テキストを編集する	アート テキストをクリックします。
段落テキストを編集する	テキスト フレーム内をクリックします。

曲線に変換されたテキストを編集することはできません。

また、**[テキスト]** ▸ **[テキストの編集]** をクリックし、**[テキストの編集]** ダイアログ ボックスでテキストを変更して、テキストを編集することもできます。

テキストを変換するには

目的	作業手順
段落テキストをアート テキストに変換する	**選択**ツール でテキストを選択し、**[テキスト]** ▸ **[アート テキストに変換]** をクリックします。
アート テキストを段落テキストに変換する	**選択**ツール でテキストを選択し、**[テキスト]** ▸ **[段落テキストに変換]** をクリックします。
アート テキストまたは段落テキストを曲線へ変換する	**選択**ツール でテキストを選択し、**[オブジェクト]** ▸ **[曲線に変換]** をクリックします。

段落テキストがリンクされているフレーム内にある場合、テキスト オーバーフローがある場合、特殊効果が適用されている場合、段落テキストをアート テキストに変換することはできません。

また、**選択**ツール をクリックし、テキストを右クリックして **[曲線に変換]** をクリックして、テキストを曲線に変換することもできます。

テキストをシフト/回転/ミラー化/反転する

アート テキストや段落テキストの文字を垂直方向または水平方向にシフト (平行移動) できます。文字を元の位置に直線化することも、垂直方向にシフトした文字をベースラインに戻すこともできます。また、アート テキストと段落テキストを反転 (ミラー) することもできます。

円やフリーハンドの線などのパスに沿うように配置されているテキスト オブジェクト全体の位置を調整する方法については、512 ページの 「パス上のテキストの位置を調整するには」。を参照してください。



回転した文字

文字をシフトまたは回転するには

1. **テキスト** ツール を使用して、文字を選択します。
2. **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[文字]** ボタン をクリックして、文字に関連するオプションを表示します。

   [プロパティ] ドッキング ウィンドウ を表示するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]** をクリックします。
3. **[文字]** 領域の下部にある矢印ボタン をクリックして、その他のオプションを表示します。
4. 次のいずれかのボックスに値を入力します。
   - **水平文字オフセット** - 正の値を指定すると文字が右に、負の値を指定すると左に移動します。
   - **垂直文字オフセット** - 正の値を指定すると文字が上に、負の値を指定すると下に移動します。
   - **文字角度** - 正の値を指定すると文字が反時計回りに、負の値を指定すると時計回りに回転します。

また、**[整形]**ツール を使って、文字をシフトまたは回転することもできます。文字ノードやノードを選択して、プロパティ バーの **[水平文字オフセット]** ボックス、**[垂直文字オフ]** ボックス、または **[文字角度]** ボックスに値を入力します。

シフトまたは回転した文字を元に戻すには

1. **テキスト** ツール を使用して、1 つ以上の文字を選択します。
2. **[テキスト]** ▸ **[テキストの直線化]** をクリックします。

垂直方向にシフトした文字をベースラインに戻すには

1. ツールボックスの**整形**ツール フライアウトを開きます。

2 **整形**ツール をクリックします。

3 テキスト オブジェクトを選択し、シフトする文字の左にあるノードを選択します。

4 **[テキスト]** ▸ **[ベースラインに整列]** をクリックします。

テキストをミラー化するには

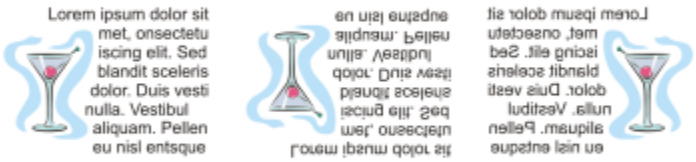
1 **選択**ツールを使用して、テキスト オブジェクトを選択します。

2 プロパティ バーで、次のいずれかのボタンをクリックします。

- **水平方向にミラー化** - テキスト文字を左右に反転します。
- **垂直方向にミラー化** - テキスト文字を上下に反転します。

Ctrl キーを押しながら、選択ハンドルをオブジェクトの反対側にドラッグして、テキストをミラー化することもできます。

また、パスに結合したテキストをミラー化することもできます。詳しくは、513 ページの 「パスに結合したテキストをミラー化するには」。を参照してください。



左から右へ: 元の形状のテキスト、垂直にミラー化されたテキスト、水平にミラー化されたテキスト

対角線方角にドラッグしてテキストを反転するには

1 **テキスト** ツール を使用して、アート テキストまたは段落テキストのフレームを選択します。

2 中央の選択ハンドルを、反対側のコーナー ハンドルを越えるまでテキスト上をドラッグします。

テキストを移動する

CorelDRAW では、さまざまな方法でテキストを移動できます。アート テキストのブロックやテキスト フレームなど、テキストをオブジェクトとして選択した場合、他のすべてのオブジェクトと同様に新しい位置にテキストを移動できます。

また、選択した段落テキストをテキスト フレーム間で移動することも、アート テキストをアート テキスト オブジェクト間で移動することもできます。また、段落テキストをアート テキスト オブジェクトに、アート テキストを段落テキストのフレームに移動することもできます。

テキスト オブジェクトを移動するには

1 **選択**ツール をクリックします。

2 テキスト オブジェクトを、描画ウィンドウ内の目的の位置にドラッグします。

選択したテキストを移動するには

1 **テキスト** ツール をクリックします。

2 移動するテキストを選択します。

3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
同じテキスト オブジェクト内でテキストを移動する	テキストを、テキスト オブジェクト内の目的の位置にドラッグします。挿入位置を示すテキスト カーソルが表示されます。
テキストを別のテキスト オブジェクトに移動する	テキストを別のテキスト オブジェクトにドラッグします。挿入位置を示すテキスト カーソルが表示されます。
選択したテキストを、別のテキスト オブジェクトにコピーまたは移動する	テキストを右クリックし、目的の位置にドラッグして、マウス ボタンを離してから **[ここにコピー]** または**[ここに移動]** をクリックします。
1 文字を描画ウィンドウ内の任意の位置に移動する	**整形**ツール をクリックし、テキスト オブジェクトを選択して、文字の左下隅にある文字の選択ハンドルをドラッグします。

テキストを回り込ませる

オブジェクト、アート テキスト、またはテキスト フレームの周りに段落テキストを回り込ませて、テキストの形状を変更することができます。回り込みのスタイルには、等高線と正方形があります。等高線スタイルは、オブジェクトの曲線に沿ってテキストを回り込ませます。正方形スタイルは、オブジェクトの範囲ボックスに沿ってテキストを回り込ませます。また、段落テキストと、オブジェクトまたは他のテキストとの間隔を調整したり、前に適用した回り込みを削除することもできます。



等高線スタイル (左) と正方形スタイル (右)を使用してオブジェクトの周りに回り込ませた段落テキスト。

オブジェクト、アート テキスト、またはテキスト フレームの周りで段落テキストを折り返すには

1 テキストを回り込ませるオブジェクトまたはテキストを選択します。

2 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]**をクリックします。

3 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[要約]** ボタン をクリックして、回り込みのオプションを表示します。

4 **[段落テキストの折り返し]** リスト ボックスから、回り込みのスタイルを選択します。
回り込ませたテキストとオブジェクトまたはテキストとの間隔を変更する場合は、**[テキストの折り返し幅]** ボックスで値を変更します。

5 **テキスト** ツール をクリックし、オブジェクトまたはテキストの上をドラッグして段落テキストのフレームを作成します。

6 テキスト フレームにテキストを入力します。

既存の段落テキストを選択したオブジェクトの周りに回り込ませるには、オブジェクトに回り込みのスタイルを適用し、テキスト フレームをそのオブジェクトの上にドラッグします。

回り込みのスタイルを削除するには

1 回り込んだテキスト、またはテキストが回り込んでいるオブジェクトを選択します。
2 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]**をクリックします。
3 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[要約]** ボタン をクリックして、回り込みのオプションを表示します。
4 **[テキストを折り返して表示]** リスト ボックスから **[なし]** を選択します。

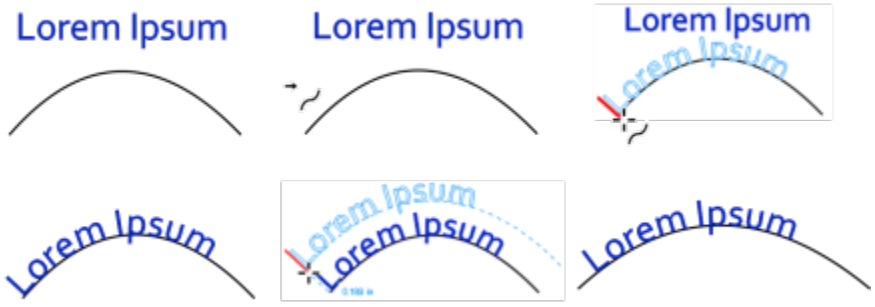
テキストをパスに結合する

アート テキストは、直線などの開いたオブジェクトのパスや、四角形などの閉じたオブジェクトのパスに沿って入力することができます。また、既存のテキストをパスに結合することもできます。テキスト フレーム内の段落テキストは、開いたパスだけに結合することができます。

パスにテキストを結合すると、パスを基準にテキストの位置を調整することができます。たとえば、テキストを水平方向、垂直方向、または両方向にミラー化できます。目盛り間隔を使用して、テキストとパスとの距離を指定することができます。

CorelDRAW では、パスに結合したテキストが 1 つのオブジェクトとして処理されます。パスにテキストが不要になれば、テキストをオブジェクトから切り離すことができます。曲線または閉じたパスからテキストを分離しても、テキストの形は、結合したときと変わりません。また、テキストとパスのプロパティを個別に修正することもできます。

テキストは、直線化すると元の外観に戻ります。



異なるオブジェクトとしてのテキストと曲線 (左上)、[テキストのパス結合] ポインタを使ったパスの選択 (中央上)、テキストをパスに結合してテキストを整列 (右上)、パスに結合されたテキスト (左下)、オフセットの距離を設定する際のインタラクティブ フィードバック (中央下)、および最大水平 200% のテキストと曲線の伸縮 (右下隅)。

パスに沿ってテキストを追加するには

1 **選択**ツール を使用して、パスを選択します。

2 **[テキスト]** ▸ **[テキストのパス結合]** をクリックします。
テキスト カーソルがパスに挿入されます。パスが開いている場合、テキスト カーソルはパスの先頭に挿入されます。パスが閉じている場合、テキスト カーソルはパスの中央に挿入されます。

3 パスに沿ってテキストを入力します。



別のテキスト オブジェクトのパスにテキストを追加することはできません。



テキスト ツール  をクリックし、パスにカーソルを合わせて、テキストを結合することもできます。ポインタが、**[テキストのパス結合]** ポインタ  に変わったら、テキストを入力する場所をクリックして、入力を開始します。

パスにテキストを結合するには

1 **選択**ツール  を使用して、テキスト オブジェクトを選択します。

2 **[テキスト]** ▸ **[テキストのパス結合]** をクリックします。
ポインタが、**[テキストのパス結合]** ポインタ に変わります。パス上にポインタを移動すると、テキストの結合をプレビューできます。

3 パスをクリックします。
閉じたパスに沿って入力する場合は、テキストが中心から両側に広がっていきます。開いたパスに結合すると、テキストが挿入点から流し込まれます。



アート テキストは、開いたパスにも閉じたパスにも結合できます。一方、段落テキストは、開いたパスだけに結合することができます。

別のテキスト オブジェクトのパスにテキストを結合することはできません。

パス上のテキストの位置を調整するには

1 **選択**ツール  を使用して、パスに結合したテキストを選択します。

2 プロパティ バーの次のリスト ボックスから、適切なオプションを選択します。
- **テキストの方向** - パスに従ってテキストを回転する角度を指定します。
- **パスとの間隔** - テキストとパスの間隔を指定します。
- **オフセット** - テキストの水平方向の位置をパスに沿って指定します。

可能な操作

目盛りの間隔を使用して、パスとテキストの距離を指定した増分値で増やす	テキストを選択します。プロパティ バーの**[目盛りスナップ]**をクリックして **[目盛りスナップ]** オプションを有効にし、**[目盛りの間隔]**ボックスに値を入力します。 テキストをパスから移動すると、**[目盛りの間隔]**ボックスに指定した増分値でテキストが移動します。テキストを移動すると、パスからの距離が元のテキストの下に表示されます。

可能な操作	
配置されたテキストの水平位置を変更する	**整形**ツール を使用してテキストを選択し、移動する文字のノードをドラッグします。
結合されているテキストに沿って、またはパスから離れて移動する	**選択**ツール を使用して、テキストの横に表示されている赤のグリフをドラッグします。 グリフをパスに沿ってドラッグすると、テキストのプレビューが表示されます。グリフをパスに沿わずにドラッグすると、テキストのプレビューとパスの距離が表示されます。

パスに結合したテキストをミラー化するには

1. **選択**ツール を使用して、パスに結合したテキストを選択します。
2. プロパティ バーで、次のいずれかのボタンをクリックします。
   - **テキストを水平方向にミラー化** - テキスト文字を左右に反転します。
   - **テキストを垂直方向にミラー化** - テキスト文字を上下に反転します。

パスに結合したテキストに 180 度の回転を適用するには、**[テキストを水平方向にミラー化]** ボタンと **[テキストを垂直方向にミラー化]** ボタンの両方をクリックします。

アート テキストと段落テキストのフレームをミラー化することもできます。詳しくは、509 ページの 「テキストをミラー化するには」。を参照してください。

パスからテキストを分離するには

1. **選択**ツール を使用して、パスと合わせるテキストを選択します。
2. **[オブジェクト]** ▸ **[テキストの分割]** をクリックします。

テキストを直線化するには

1. **選択**ツール を使用して、パスと合わせるテキストを選択します。
2. **[オブジェクト]** ▸ **[テキストの分割]** をクリックします。
3. **[選択]** ツールを使用して、テキストを選択します。
4. **[テキスト]** ▸ **[テキストの直線化]** をクリックします。

特殊文字、シンボル、およびグリフ

[グリフ] ドッキング ウィンドウでは、OpenType フォントの特殊文字、シンボル、グリフ (個別の文字の変形または文字の組み合わせ) を簡単に検索と挿入することができます。

フィルタ

フォントに含まれるすべての文字、シンボル、グリフがデフォルトで表示されますが、文字サブセットをフィルタして必要な文字だけを表示できます。たとえば、通貨のシンボルや数字だけの表示や、キリル語の文字やシンボルだけの表示が可能です。

フォントに含まれる文字は以下のカテゴリで構成されています。

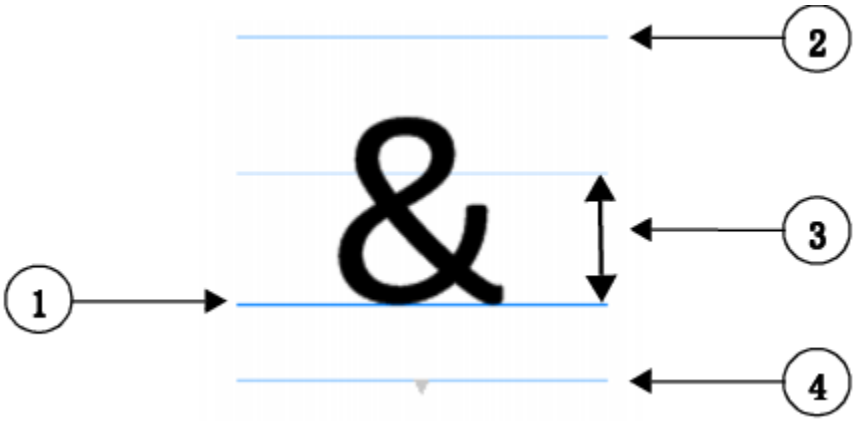
- **[共通]** - 矢印、通貨記号、数学記号、数字、句読点、セパレータ、CJK シンボルおよび句読点 (アジア言語のスクリプトで使用) があります
- **[文字]** - 選択したフォントがサポートするスクリプト (ラテン語、ギリシャ語、キリル語、平仮名および片仮名、漢字、アラビア語、ヘブライ語の文字など) があります
- **[OpenType]** - 選択したフォントによって提供されている OpenType 機能 (標準合字、随意合字、分数、注記の代替字形など) がありますOpenType 機能について詳しくは、527 ページの 「OpenType の機能」。次を参照してください:

OpenType フォント

[グリフ] ドッキング ウィンドウは、OpenType フォントによって提供されている OpenType 機能の表示と適用に最適です。デフォルトでは、個別の文字のグリフがグループ化されて表示されている文字のリストが表示されます。または、一目で利用できるグリフがわかるように、長いリストを表示することもできます。

文字の位置を表示する

選択したそれぞれの文字は青い線の組み合わせに表示され、テキストのベースラインを基準とした文字の位置をプレビューできます。



1) テキストのベースライン

2) アセンダー ライン

3) フォントの x 高さ

4) デセンダー ライン

最近使用した特殊文字

最近使用した特殊文字のリストを使用して、よく使用する文字をコピーできます。リストには、最近使用した文字のフォント属性と適用した OpenType の機能が保持されます。使用しなくなった文字を削除してリストを管理できます。

特殊文字、シンボル、グリフを追加するには

1. **テキスト** ツール A で、特殊文字を埋め込む場所をクリックします。
2. **[テキスト]** ▸ **[グリフ]** をクリックします。
3. **[グリフ]** ドッキング ウィンドウで、**[フォント リスト]** ボックスからフォントを選択します。
4. **[文字とグリフ]** リストにある文字をダブルクリックします。
   挿入する文字が見つからない場合は、**[文字フィルタ]** リスト ボックスを開き、**[すべてのフォント]** のチェック ボックスをオンにします。

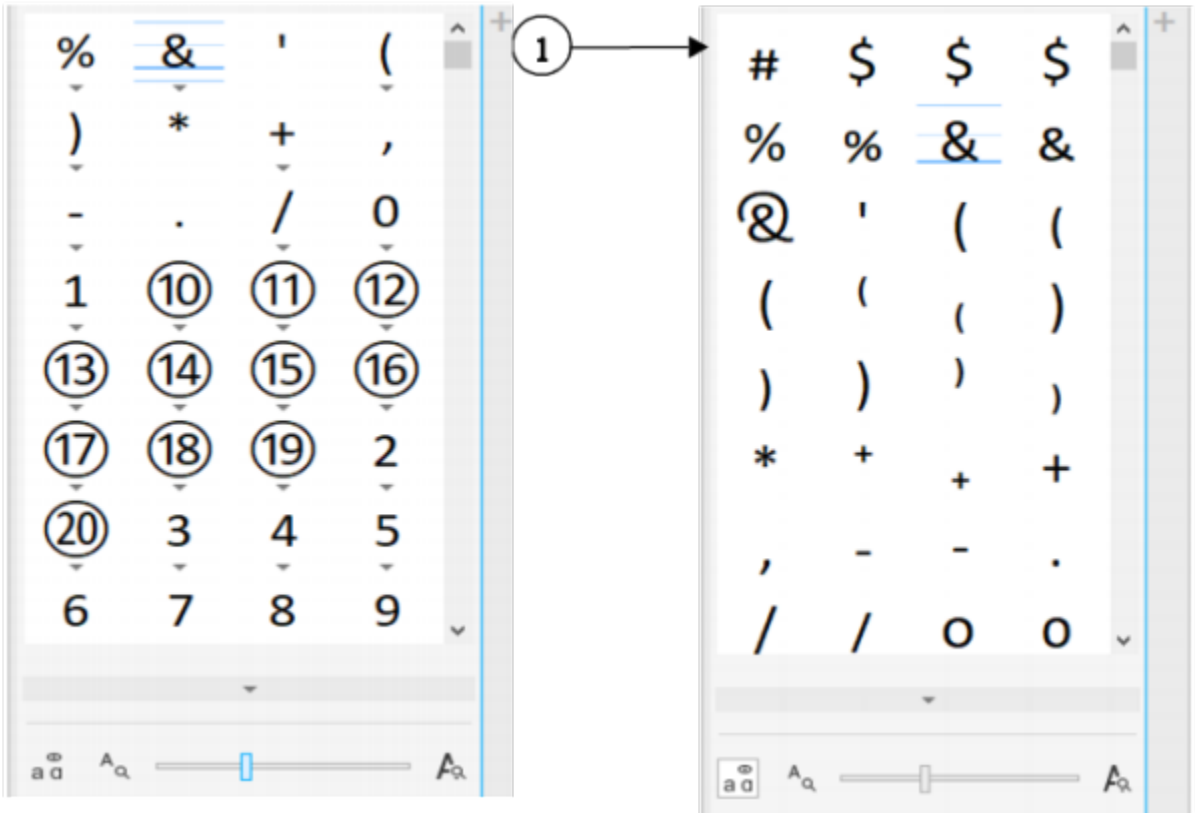
可能な操作	
文字をドラッグする	**ピック** ツール を使用して、ドキュメント ウィンドウに文字をドラッグします。
文字をコピーする	**[文字とグリフ]** リストにある文字をクリックして、**[コピー]** をクリックします。
選択した文字の情報を表示する	**[文字とグリフ]** リストの下にある矢印ボタン をクリックして、属性を表示します。属性には、文字の名前、ID、ユニコード番号、文字を挿入するためのキーボード ショートカット、OpenType 機能の名前、および特定の言語でのみ適切に表示できるグリフの言語があります。
ズーム イン/アウトする	**[ズーム]** スライダを調整します。 プリセットの増分でズーム イン/アウトするには、**[ズーム]** スライダの左右にある [ズーム] ボタンをクリックします。
Alt コードを使用して特殊文字に移動する	**[文字とグリフ]** リストでクリックして、**Alt** を押しながら必要な文字の Alt コードを入力します。
文字に移動する	キーボードで対応するキーを押します。

特殊文字、シンボル、グリフをフィルタするには

1. **[テキスト]** ▸ **[グリフ]** をクリックします。
2. **[グリフ]** ドッキング ウィンドウで、**[フォント リスト]** ボックスからフォントを選択します。
3. **[文字フィルタ]** リスト ボックスを開き、表示する文字サブセットのチェック ボックスをオンにします。
4. **[閉じる]** をクリックします。

OpenType 機能のグリフを表示するには

1. **[テキスト]** ▸ **[グリフ]** をクリックします。
2. **[グリフ]** ドッキング ウィンドウで、**[フォント リスト]** ボックスから OpenType フォントを選択します。
3. **[文字フィルタ]** リスト ボックスを開き、**[OpenType]** 領域で、利用できる OpenType 機能のチェック ボックスのいずれかをオンにします。
4. 次のいずれかの操作を実行します。
   - グループ化されたグリフが含まれるリストを表示するには、**[すべてのグリフを表示]** ボタン が押されていない状態にしてください。グループ内のすべてのグリフを表示するには、文字をクリックしてから OpenType 機能インジケータをクリックします。グリフをクリックして、**[文字とグリフ]** リストに表示します。
   - 利用可能なすべてのグリフが含まれるリストを表示するには、**[すべてのグリフを表示]** ボタン をクリックします。



左: 個別の文字の下にある OpenType 機能インジケータには、利用できるその他のグリフが表示されています。右: [すべてのグリフを表示] ボタン (1) が押されていると、一目で利用できるグリフがわかります。

グループ化されたグリフの表示

[すべてのグリフを表示] ボタンは、OpenType 機能がサポートされていないフォントでは使用できません。

OpenType 機能によって提供されている一部のグリフは、表示されるコンテキストにより異なり、**[グリフ]** ドッキング ウィンドウで表示できません。OpenType 機能の画面上のインジケータを使用して、このようなグリフをドキュメント ウィンドウに表示したり挿入できます。詳しくは、531 ページの 「画面上の OpenType 機能インジケータを有効にするには」。を参照してください。

最近使用した特殊文字のリストを使用するには

1 **[テキスト]** ▸ **[グリフ]** をクリックします。

2 最近使用した特殊文字のリストで、次の表の操作を行います。

目的	作業手順
文字のフォントと OpenType 属性を表示する	文字にポインタを合わせます。
リストから文字をコピーする	文字を右クリックし、**[コピー]** をクリックします。

目的	作業手順
リストから文字を削除する	文字を右クリックし、**[削除]** または **[すべて削除]** をクリックします。

グラフィックを埋め込む

テキストにグラフィック オブジェクトやビットマップを埋め込むことができます。埋め込んだグラフィック オブジェクトやビットマップは、文字として扱われるので、埋め込み先のテキストの種類に応じたフォーマット オプションを選択することができます。また、テキストに埋め込んだオブジェクトを削除すると、オブジェクトは元の状態に戻ります。

テキストにグラフィック オブジェクトを埋め込むには

1 グラフィック オブジェクトを選択します。

2 **[編集]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
- **切り取り**
- **コピー**

3 **テキスト** ツール  を使用して、グラフィック オブジェクトを埋め込む箇所をクリックします。

4 **[編集]** ▸ **[貼り付け]** をクリックします。

テキストに埋め込んだオブジェクトを削除するには

1 **テキスト** ツール を使用して、埋め込みオブジェクトを選択します。

2 **[編集]** ▸ **[切り取り]** をクリックします。

3 **選択**ツール  をクリックし、テキスト オブジェクトの外側をクリックします。

4 **[編集]** ▸ **[貼り付け]** をクリックします。

レガシー テキスト

CorelDRAW X5 のような旧バージョンの CorelDRAW で作成されたテキストを含むドキュメントの場合、新しいテキスト機能を使用するには、レガシー テキストを更新する必要があります。これにより、OpenType テキスト オプションやベースライン グリッドのテキストの配置が使用できるようになります。詳しくは、527 ページの 「OpenType の機能 」と503 ページの 「ベースライン グリッドにテキストを整列する」。を参照してください。

レガシー テキストを更新するには

1 レガシー テキストを含むドキュメントを開きます。
描画ウィンドウの上部に、**更新**ツールバーが表示されます。

2 **[更新]** をクリックします。
更新を元に戻すには、**更新**ツールバーの **[元に戻す]** をクリックします。ただし、更新したテキストの変更後は、このオプションは利用できません。



レガシー テキストが更新された場合、フローやレイアウトが変わる場合があります。

また、**[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[文字] 領域**にある **[更新]** ボタンをクリックして、レガシー テキストを更新することもできます。



テキストのフォーマット

CorelDRAW は、個々の文字、段落全体、およびテキスト フレームをフォーマットするための多数のツールとコントロールを装備しています。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 519 の 「書体とフォントを選択する」。
- ページ 522 の 「文字のフォーマットを設定する」。
- ページ 523 の 「テキストのカラーを変更する」。
- ページ 525 の 「一連の文字をカーニングする」。
- ページ 526 の 「テキストの大文字と小文字を切り替える」。
- ページ 527 の 「OpenType の機能」。
- ページ 531 の 「文字と単語の間隔を調整する」。
- ページ 533 の 「行と段落の間隔を調整する」。
- ページ 534 の 「テキストに行頭記号を追加する」。
- ページ 536 の 「ドロップ キャップ」。
- ページ 537 の 「文字の位置と角度を変更する」。
- ページ 538 の 「テキストを配置する」。
- ページ 540 の 「タブとインデントを追加する」。
- ページ 542 の 「テキスト スタイル」。
- ページ 542 の 「テキストのハイフンを設定する」。
- ページ 544 の 「フォーマット コード」。
- ページ 545 の 「隠し文字」。

書体とフォントを選択する

テキストは、ドキュメントのデザインとレイアウトで重要な要素です。CorelDRAW では、プロジェクトに最適な書体を選択できます。フォントのサイズとスタイルを指定できます。さらに、OpenType フォントを使用して、独特なスタイルを作成できます。詳しくは、527 ページの 「OpenType の機能」。を参照してください。テキストのデフォルトの測定単位はポイントですが、アクティブな描画、およびその後に作成するすべての描画について、測定単位を変更できます。フォントのプレビューについて詳しくは、556 ページの 「フォントを表示する」。を参照してください。

フォントと書体の違い

「フォント」と「書体」はタイポグラフィの用語で、多くの場合区別せずに使用されていますが、意味は異なります。フォントとは、太字や斜体など、書体の 1 つのバリエーションである文字、数字、およびシンボルを含む文字の集合です。書体は、フォント ファミ

リとも呼ばれ、デザイン上の類似する特徴を持つ複数のフォントで構成されます。言い換えると、フォントとは画面上や印刷物で文字をレンダリングできる仕組みであり、一方、書体は文字のスタイルと視覚的な独自性を具体化したもので、タイプのデザインとスタイルを指します。

次の表に、書体とフォントの例をいくつか示します。

書体 (フォント ファミリ)	フォント
Helvetica	Helvetica 太字-斜体
Times New Roman	標準
Verdana	Verdana 太字-斜体

書体を選択する

書体にはさまざまな形状とサイズがあり、独自の特徴と表現品質を持ちます。書体はプロジェクトの基調を決定することがあるので、正しい書体を選択することが重要です。さらに、書体は、効果的な伝達を促進することも、阻害することもあります。たとえば、判読しにくい書体を使用してポスターをデザインした場合、または不適切な基調を設定した場合、対象者にメッセージが効果的に伝わらないことがあります。



高級レストランのメニューには、左側の「Menu」に適用した書体の方が、右側の書体よりも適しています。

正しい書体を選択するための基本的なヒントをいくつか示します。

- デザインの基調に最適な書体を選択します。
- デザインの最終出力 (Web や印刷物など) に適する書体を選択します。
- ドキュメント内で使用する書体の数を少なくします。原則は、1 つのドキュメントで書体の数が 3～4 種類を超えないようにします。
- 書体の文字が判読しやすいことを確認します。
- 対象者の年齢に適する書体を選択します。
- 見出しの書体が目立ち、大きいサイズで表示したときに良好に見えることを確認します。
- 本文の書体は、判読性に優れるものにします。
- 多言語ドキュメントを作成する場合は、多言語をサポートする書体を選択します。

フォントを変更するには

1 **テキスト** ツール A を使用して、1 文字またはテキスト ブロックを選択します。

[プロパティ] ドッキング ウィンドウ が開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]** をクリックします。

2 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[文字]** ボタン A をクリックして、文字に関連するオプションを表示します。

3 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[文字]** 領域で、次の表の 1 つまたは複数のタスクを実行します。

目的	作業手順
書体を選択する	**[フォント]** リスト ボックスから書体を選択します。

目的	作業手順
	フォントをより簡単に検索する方法について詳しくは、557 ページの 「フォントをフィルタする 」および559 ページの 「フォントを検索する」。を参照してください。
フォント サイズを設定する	**[フォント サイズ]** ボックスに値を入力します。
フォント スタイルを変更する	**[フォント スタイル]** リスト ボックスからスタイルを選択します。



また、プロパティ バーからフォントと フォント サイズを変更することができます。

また、プロパティ バーの **[太字]** ボタン  、**[斜体]** ボタン  、または**[下線]** ボタン  をクリックして、選択したテキストのフォント スタイルを変更することもできます。

テキストのサイズを変更するには

1 **テキスト** ツール  を使用して、1 文字またはテキスト ブロックを選択します。

2 プロパティ バーの **[フォント サイズ]** リスト ボックスから、サイズを選択します。

可能な操作

選択ツールを使用してアート テキストのサイズを変更する	**選択**ツール  をクリックし、コーナー ハンドルのいずれかをドラッグします。
選択ツールを使用して段落テキストのサイズを変更する	**選択**ツール  をクリックし、**Alt** キーを押しながらコーナー ハンドルのいずれかをドラッグします。
テキストを大きくする	**Num Lock** キーを押してキーボードのテンキーを有効にし、**[テキスト]** ツール  を使用してテキストを選択します。続いて **Ctrl** キーを押しながら、数字パッドで **8** キーを押します。
テキストを小さくする	**テキスト** ツール  , を使用して、テキストを選択します。続いて **Ctrl** キーを押しながら、数字パッドで **2** キーを押します。
テキストのサイズの増分を設定する	**[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]**. をクリックします。表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[テキスト]** をクリックし、**[表示]** ページの **[キーボードのテキスト増分値]** ボックスに値を入力します。
デフォルトの測定単位を変更する	**[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]**. をクリックします。表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[テキス**

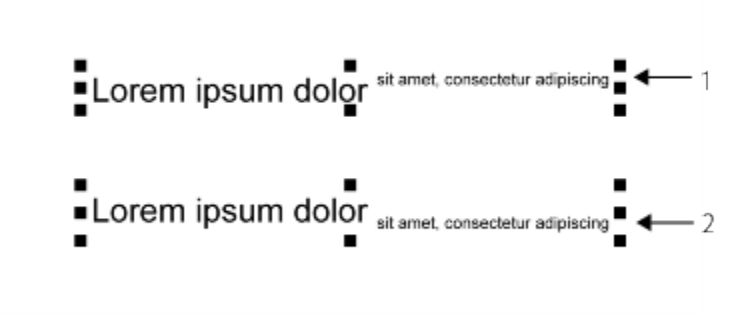
可能な操作

ト] をクリックし、**[表示]** ページの **[デフォルトのテキスト単位]** ボックスから単位を選択します。

また、**[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[文字]** 領域で、**[フォント サイズ]** リスト ボックスからサイズを選択して、テキストのサイズを変更することもできます。

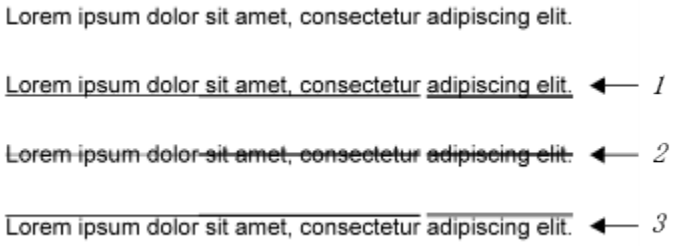
文字のフォーマットを設定する

文字を上付き文字や下付き文字として表示することにより、文字の位置と外観を変更できます。これは、科学的表記を使用する描画で便利です。上付き文字と下付き文字をサポートする OpenType フォントを選択した場合、OpenType 機能を適用できます。ただし、上付き文字と下付き文字をサポートしないフォント (OpenType フォントを含む) を選択した場合は、文字の合成バージョンを適用できます。この合成バージョンは、CorelDRAW がデフォルトのフォント文字の特徴を変更することにより生成します。詳しくは、527 ページの 「OpenType の機能」。を参照してください。



上付き (1) と下付き (2) を適用したアート テキスト

さらに、選択した文字に下線、取り消し線、および上線を引くこともできます。



一重線と二重線のスタイルを使用して、テキストに下線 (1)、
取り消し線 (2)、および上線 (3) を適用したアート テキスト

選択したテキストのフォーマットを再使用する場合は、スタイルを使用するかテキスト属性をコピーして、選択した別のテキストに適用します。詳しくは、591 ページの 「スタイルおよびスタイル セット 」と276 ページの 「オブジェクトのプロパティ、変形、効果をコピーする」。を参照してください。

上付きまたは下付きのテキストを挿入するには

1 **テキスト** ツール を使用して、1 文字またはテキスト ブロックを選択します。

[プロパティ] ドッキング ウィンドウ が開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]** をクリックします。

2 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[文字]** ボタン A をクリックして、文字に関連するオプションを表示します。

3 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[文字]** 領域で **[配置]** ボタンをクリックし、次のいずれかのオプションを選択します。
- **なし** - リスト内のすべての機能をオフにします。
- **上付き (自動)** - フォントがサポートする場合は、OpenType 機能を適用します。フォントが上付きをサポートしない場合は、合成バージョンを適用します。
- **下付き (自動)** - フォントがサポートする場合は、OpenType 機能を適用します。フォントが下付きをサポートしない場合は、合成バージョンを適用します。
- **上付き (合成)** - 合成バージョンの上付きの外観を適用します。CorelDRAW の旧バージョンと同じ表示になります。
- **下付き (合成)** - 合成バージョンの下付きの外観を適用します。CorelDRAW の旧バージョンと同じ表示になります。

一部の OpenType フォントは、未サポートの機能をサポートするように表示されることがあります。たとえば、上付きと下付きのオプションが使用できるように表示されることがありますが、実際は使用できません。これらの OpenType フォントのいずれかを適用した場合、CorelDRAW では、合成バージョンの上付きと下付きを処理することができません。

テキストに下線、上線、または取り消し線を引くには

1 **テキスト** ツール A を使用して、1 文字またはテキスト ブロックを選択します。

[プロパティ] ドッキング ウィンドウ が開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **ドッキング ウィンドウ** ▸ **[プロパティ]** をクリックします。

2 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[文字]** ボタン A をクリックして、文字に関連するオプションを表示します。

3 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[文字]** 領域で、**[文字]** 領域の下部にある矢印ボタン ▼ をクリックして、その他の文字オプションを表示します。

4 次の表のタスクを実行します。

目的	作業手順
下線テキスト	**[下線]** ボタン U をクリックし、リスト ボックスからスタイルを選択します。
選択したテキストに取り消し線を引く	**[取り消し線]** リスト ボックスからスタイルを選択します。
選択したテキストの上に線を引く	**[上線]** リスト ボックスからスタイルを選択します。

テキストのカラーを変更する

テキストの塗りつぶしと輪郭の両方のカラーを即座に変更できます。テキストの塗りつぶし、輪郭、およびバックグラウンドのカラーを変更できます。個々の文字、テキスト ブロック、またはテキスト オブジェクトに含まれるすべての文字のカラーを変更できます。



左から右へ: バックグラウンド カラーは、アート テキスト、段落テキスト、および選択した文字に適用されます。

テキスト オブジェクトのカラーを即座に変更するには

1 **選択**ツール を使用して、テキスト オブジェクトをクリックして選択します。

2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
テキスト オブジェクト内の文字を 1 色で塗りつぶす	デフォルトのカラー パレット上にあるいずれかのカラー ボックスをクリックし、カラー ボックスをテキスト オブジェクトにドラッグします。
テキスト オブジェクトに含まれるすべての文字に、輪郭カラーを適用する	デフォルトのカラー パレット上にあるいずれかのカラー ボックス を右クリックし、カラー ボックスをテキスト オブジェクト内の 1 文字のエッジにドラッグします。

選択したテキストのカラーを変更するには

1 **テキスト** ツール を使用して、1 文字またはテキスト ブロックを選択します。

[プロパティ] ドッキング ウィンドウ が開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]** をクリックします。

2 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[文字]** ボタン をクリックして、文字に関連するオプションを表示します。

3 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウcの **[文字]** 領域で、次の表の 1 つまたは複数のタスクを実行します。

目的	作業手順
塗りつぶしを選択する	[テキスト カラー] 領域で **[塗りつぶしの種類]** リスト ボックスから塗りつぶしの種類を選択し、**[塗りつぶし]** ピッカーを開いてカラーまたは塗りつぶしをクリックします。
塗りつぶし設定を修正する	[テキスト カラー] 領域で、**[塗りつぶしの設定]** ボタン ■■■ をクリックし、ダイアログ ボックスで設定を修正します。

目的	作業手順
バックグラウンドの塗りつぶしを選択する	[バックグラウンド カラー] 領域で **[バックグラウンドの塗りつぶしの種類]** リスト ボックスから塗りつぶしの種類を選択し、**[塗りつぶし]** ピッカーを開いてカラーまたは塗りつぶしをクリックします。
バックグラウンドの塗りつぶし設定を修正する	[テキストのバックグラウンド カラー] 領域で、**[塗りつぶしの設定]** ボタンをクリックし、ダイアログ ボックスで設定を修正します。
輪郭の幅を選択する	[テキストの輪郭カラー] 領域の **[輪郭の幅]** ボタンをクリックし、リストからオプションを選択します。
輪郭カラーを選択する	[テキストの輪郭カラー] 領域の **[輪郭カラー]** 選択ボックスをクリックし、カラーをクリックします。
線の輪郭設定を修正する	[テキストの輪郭カラー] 領域の **[輪郭設定]** ボタン ■■■ をクリックし、**[輪郭ペン]** ダイアログ ボックスで設定を修正します。

一連の文字をカーニングする

選択した文字のペアをカーニングできます。カーニングとは、2つの文字の位置調べて、それらの間隔を均一に調整します。例えば、カーニングは、一般に 2 つの文字の間隔を通常よりも狭くする場合に使用します。例えば、WA、AW、TA、VA などに使用します。これらの2つの文字は「カーニング ペア」と呼ばれます。カーニングを行うと、文字の配置がバランスよく調整されるので読みやすくなります。特に、フォント サイズが大きい場合に有効です。



2 つの文字の間のカーニングを狭くする

テキストをカーニングするには

1 **テキスト** ツール A を使用して、カーニングする文字を選択します。

[プロパティ] ドッキング ウィンドウ が開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]** をクリックします。

2 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[文字]** ボタン A をクリックして、文字に関連するオプションを表示します。

3 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウで、**[文字]** 領域の **[カーニング範囲]** ボックスに値を入力します。

負の値は文字の間隔を狭め、正の値は文字の間隔が広くなります。

テキストの大文字と小文字を切り替える

CorelDRAW では、アート テキストと段落テキストの大文字と小文字を切り替えることができます。たとえば、テキストに頭字語が視覚的になじむように、頭字語に小型大文字を適用できます。デフォルトの大文字化を適用すると、テキストが目立ちすぎ、読みにくくなります。次の例では、頭字語「A.M.」にデフォルトの大文字を適用した場合と小型大文字を適用した場合の両方を表示します。

デフォルトの大文字	**小型大文字**
The class begins at 9:00 A.M. in room 132.	The class begins at 9:00 a.m. in room 132.

選択したテキストの単語、文、または段落の大文字/小文字を制御します。たとえば、選択したテキストに見出しのスタイルを適用して、各単語の最初の文字を大文字にすることができます。これは、本や章の題名などの見出しに便利なフォーマット設定です。

文字の削除や再入力をせずに、テキストを大文字または小文字に自動的に変換することができます。たとえば、間違って Caps Lock キーを押して大文字のテキストを追加した場合、再入力することなくテキストを小文字に変換できます。

フォントが大文字の間隔をサポートしている場合、大文字間の間隔を広げることで、大文字のテキストの読みやすさを高めることができます。

テキストの大文字と小文字を切り替えるには

1 **テキスト** ツール A を使用して、1 文字またはテキスト ブロックを選択します。

[プロパティ] ドッキング ウィンドウ が開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]** をクリックします。

2 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[文字]** ボタン A をクリックして、文字に関連するオプションを表示します。

3 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[文字]** 領域で **[Caps]** ボタンをクリックし、次のいずれかのオプションをクリックします。

- **なし** - リスト内のすべての機能をオフにします。
- **大文字** - 小文字を大文字に置き換えます。
- **タイトル大文字** - フォントがサポートする場合は、OpenType バージョンの外観を適用します。
- **小型大文字 (自動)** - フォントがサポートする場合は、OpenType バージョンの外観を適用します。
- **すべて小型大文字** - 文字を、縮小バージョンの大文字に置き換えます。
- **大文字から小型大文字へ** - フォントがサポートする場合は、OpenType バージョンの外観を適用します。
- **小型大文字 (合成)** - 合成バージョンの**小型大文字**を適用します。CorelDRAW の旧バージョンと同じ表示になります。

フォントが大文字の間隔をサポートしている場合、**[大文字の間隔]** ボタン A をクリックすると、大文字間の間隔を広げて読みやすさを高めることができます。



OpenType フォント以外で大文字のスタイルをサポートするフォントを選択した場合、CorelDRAW は合成バージョンの [小型大文字] と [すべて小型大文字] のスタイルを適用します。

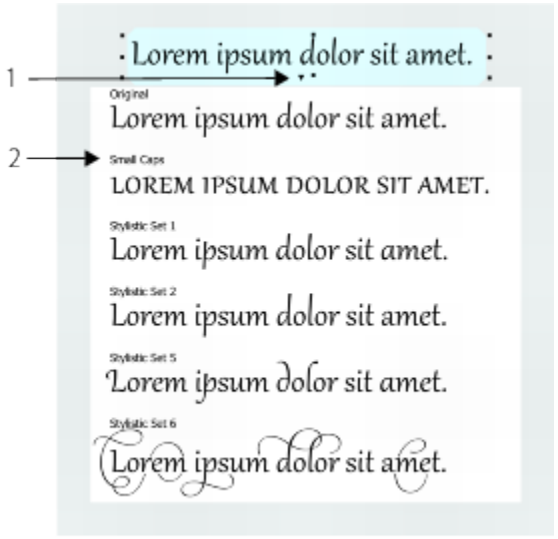
一部の OpenType フォントは、未サポートの機能をサポートするように表示されることがあります。

テキストの大文字と小文字を切り替える別の方法として、1 文字またはテキスト ブロックを選択し、**[テキスト]** ▸ **[大/小文字の切り替え]** をクリックし、**[大/小文字の切り替え]** ダイアログ ボックスのオプションをオンにすることもできます。

OpenType の機能

CorelDRAW は OpenType フォントをサポートするので、OpenType フォントの高度なタイポグラフィ機能を活用できます。OpenType の機能では、個々の文字、または一連の文字について、別の外観 (グリフとも呼ばれる) を選択できます。たとえば、数字、分数、または合字のセットについて、別のグリフを選択できます。

OpenType のコマンドとオプションには、**[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの [文字] 領域からアクセスできます。また、インタラクティブな OpenType のオプションをオンにして、適用できる OpenType の機能を CorelDRAW に表示することもできます。OpenType の機能が利用できる場合、テキストを選択すると、テキストの下にインジケータの矢印が表示されます。インジケータをクリックして、選択したテキストで利用できる一般的な OpenType の機能リストにアクセスできます。



[インタラクティブ OpenType] インジケータの矢印 (1) をクリックすると、選択したテキストで利用できる一般的な OpenType の機能リストが展開表示される

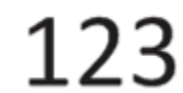
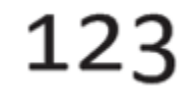
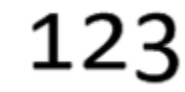
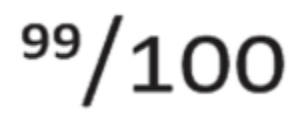
OpenType フォントの仕様は、Adobe と Microsoft が共同で作成しました。Unicode に基づく OpenType フォントは、古いフォントのテクノロジの機能を拡張したものです。OpenType の最も優れたメリットは次のとおりです。

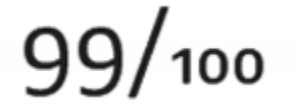
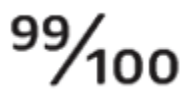
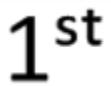
- プラットフォーム間のサポート (Windows と Mac OS)
- よりよい言語サポートと先進のタイポグラフィ機能を提供する拡張文字セット
- タイプ 1 (PostScript) と TrueType のフォントの共存
- 大きいグリフの制限 (64k) をサポート

OpenType の機能

次の表に、CorelDRAW で適用できる OpenType の機能 (機能がフォントに含まれている場合) を示します。

さらに、CorelDRAW は、大文字/小文字の変更機能と OpenType の配置機能の一部について、合成バージョンも装備しています。たとえば、フォントが小型大文字のような機能をサポートしない場合、CorelDRAW はフォントを拡大/縮小して、独自バージョンのグリフを生成します。

OpenType の機能	説明	例
大文字/小文字	テキストの大文字/小文字を変更します。題名と頭字語の挿入に便利です。	 小型大文字
配置	文字を上付きまたは下付きで表示します。これは脚注や算術記号の挿入に便利です。上付きと下付きをサポートしない OpenType フォント、または OpenType 以外のフォントを選択した場合、合成グリフを適用できます。	 上付き
数字のスタイル	数字の外観を制御する機能があります。	下の例を参照
数字のスタイル - プロポーショナル ライニング	数字を異なる幅で表示します。これは、本文テキストに数字を挿入するのに最適です。ただし、数字の高さは一定で、通常は大文字の高さと同じです。	
数字のスタイル - 表形式ライニング	幅、間隔、および高さを等しくして数字を表示します。これはテキストの整列とテーブル内のテキスト表示に便利です。	
数字のスタイル - プロポーショナル旧スタイル	異なる幅と高さで数字を表示します。このスタイルは、大文字と小文字が混在するテキストと数字を調和させるのに最適です。	
数字のスタイル - 表形式旧スタイル	等幅、異なる高さで数字を表示します。	
分数	数字をスラッシュで区切って分数として表示します。使用できる分数の個数は、フォントによって異なります。分数として表示する数字にのみ、この機能を適用してください。	下の例を参照
分数 - 分子	456/ のように、分子を分数のグリフとして表示します。これは、456/789 のように、一般的でない分数を表示するのに便利です。一般的でない分数を表示するには、分子の機能を分母の機能と組み合わせます。	

OpenType の機能	説明	例
分数 - 分母	/789 のように、分母を分数のグリフとして表示します。これは、456/789 のように、一般的でない分数を表示するのに便利です。一般的でない分数を表示するには、分母の機能を分子の機能と組み合わせます。	
分数 - 分数	一般的な分数を分数のグリフとして表示します。	
分数 - 代替分数	分数を、斜線やスラッシュの代わりに水平の分割線を使用して表示します。	利用できません
序数	序数を、数字と上付きの後置き説明を使用して表示します。たとえば、「第 1」を 1st、「第 2」を 2nd と表示できます。序数として表示するテキストにのみ、この機能を適用してください。	
スラッシュ ゼロ	ゼロを、スラッシュを付けて表示します。これにより、文字「O」と簡単に区別できます。この機能は、財務レポートに数字を表示するのに便利です。	
飾り文字	文字を、フォントのモチーフに合わせてフォント デザイナーが作成した飾り文字に置き換えます。	利用できません
スタイル代替字形	文字に代替デザインを適用します。	
スタイル セット	選択したテキストに代替デザインを適用します。	
スワッシュ字形の変形	カリグラフィタイプの装飾文字を挿入します。	
コンテキスト代替	周囲の文字に基づいて、1 文字または一連の文字に代替デザインを適用し、テキストを微調整できます。たとえば、この機能をスクリプトベースのテキストに適	利用できません

OpenType の機能	説明	例
	用して、より自然に流れるようにすることができます。	
大文字と小文字を区別するフォーム	句読点の位置をシフトして、大文字にしたテキストや並べた数字と揃えます。	利用できません
標準合字	2 文字 (または一連の文字) を、合字と呼ばれるグリフ 1 文字に置き換えます。多くの OpenType フォントには、fi、fl、ff、ffi、および ffl の標準合字があります。標準合字の目的は、テキストの判読性を向上させることです。	
随意合字	非標準の文字の組み合わせを合字に置き換えます。随意合字は装飾文字としてデザインされ、多くの OpenType フォントではサポートされていません。	
コンテキスト合字	周囲の文字に最も調和するグリフを挿入します。コンテキスト合字は、合字で表されている複数の文字の結合状態を向上させることで、判読性が高くなるようにデザインされています。	利用できません
歴史的合字	2 文字 (または一連の文字) を、歴史的な用法に基づく合字に置き換えます。歴史的合字は飾り文字としてデザインされ、多くの OpenType フォントではサポートされていません。一般的に使用されている歴史的合字は、sh、si、sl、ss、st など、別の文字と組み合わされる文字です。	利用できません
歴史的形式	現代の文字を、歴史的文書で一般的に使用されていた文字に置き換えます。歴史的形式は、歴史的なテキストの再作成に便利です。	利用できません

OpenType の機能をテキストに適用するには

1. **テキスト** ツール  を使用して、1 文字または一連の文字を選択します。

   [プロパティ] ドッキング ウィンドウ が開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]** をクリックします。
2. **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[文字]** ボタン  をクリックして、文字に関連するオプションを表示します。
3. **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[文字]** 領域で、OpenType 機能のボタンをクリックし、該当する場合はリストから機能を選択します。

一部の OpenType フォントは、サポートされていない機能をサポートするように表示されることがあります。

画面上の OpenType 機能インジケータを有効にするには

- **テキスト** ツール をクリックし、プロパティ バーの **[インタラクティブ OpenType]** ボタン をクリックします。

  選択したテキストについて OpenType の機能が利用できる場合、テキストの下に矢印 が表示されます。

可能な操作

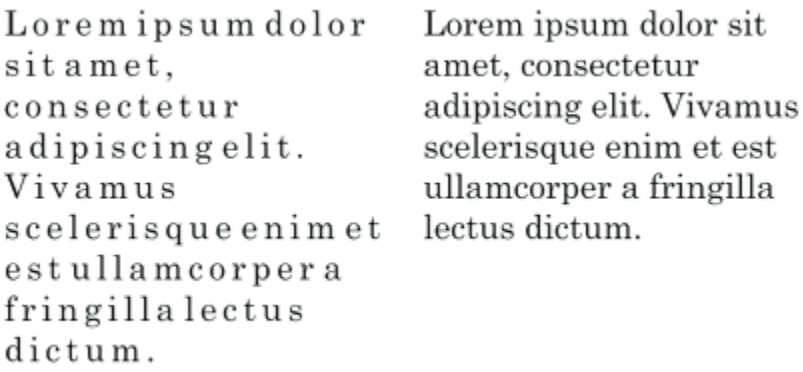
一般的な OpenType の機能リストを画面上に表示する	ドッキング ウィンドウのテキストの下にある下矢印 をクリックします。
選択したテキストに OpenType 機能を適用する	OpenType の機能のリストで、いずれかの機能をクリックします。

文字と単語の間隔を調整する

文字と単語の間隔を調整して、テキストの判読性を向上できます。文字や単語の間隔が狭い場合や広い場合は、読みにくくなります。CorelDRAW は、テキストの間隔を制御するさまざまなツールを装備しています。

文字の間隔

テキスト ブロックの文字の間隔を変更できます。たとえば、テキスト ブロックを両端揃えすると、文字の間隔が広くなりすぎることがあり、視覚的なバランスが悪くなります。判読性を向上するために、文字の間隔を狭くできます。

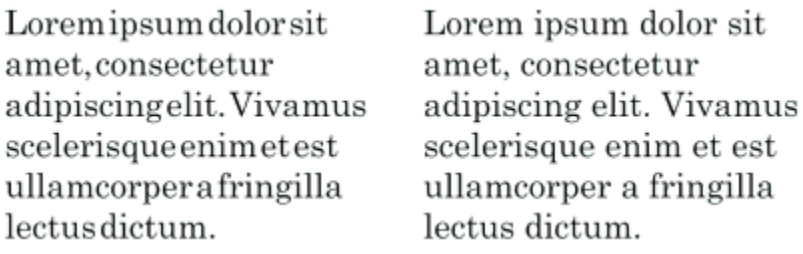


文字の間隔を広くすると (左)、テキストが読みにくくなります。文字の間隔を狭くすると (右)、判読性が向上します。

複数の文字の間隔を変更する場合、カーニングを調整する必要があります。詳しくは、525 ページの 「一連の文字をカーニングする」。を参照してください。

単語の間隔

また、単語間の間隔を調整することもできます。



単語の間隔を狭くすると、段落の個々の単語を識別するのが困難になります (左)。単語の間隔を広くすると (右)、段落が読みやすくなります。

文字の間隔を調整するには

1 次のいずれかの操作を実行します。

- **テキスト** ツール を使用して、テキスト ブロックにカーソルを配置します。
- **選択**ツール でアート テキスト オブジェクトまたはテキスト フレームを選択します。

[プロパティ] ドッキング ウィンドウ が開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]** をクリックします。

2 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[段落]** ボタン をクリックして、段落に関連するオプションを表示します。

3 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウで、**[段落]** 領域の **[文字間隔]** ボックスに値を入力します。

間隔を調整する値は、スペース (空白) 文字の割合 (%) で指定します。**[文字]** の値に範囲は、-100～2000% です。他の値の範囲は、0～2000% です。

また、**整形**ツール をクリックし、テキスト オブジェクトを選択して、テキスト オブジェクトの右下隅にある**インタラクティブな左右の間隔調整**矢印 をドラッグして、文字間隔をプロポーショナルに変更することもできます。

[大文字の間隔] を使用して、大文字のテキストの文字間隔を広げることができます。詳しくは、526 ページの 「テキストの大文字と小文字を切り替えるには」。を参照してください。

単語の間隔を調整するには

1 次のいずれかの操作を実行します。

- **テキスト** ツール を使用して、テキスト ブロックにカーソルを配置します。
- **選択**ツール でアート テキスト オブジェクトまたはテキスト フレームを選択します。

[プロパティ] ドッキング ウィンドウ が開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]** をクリックします。

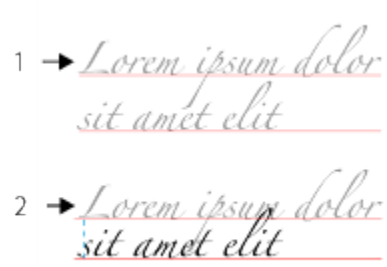
2 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[段落]** ボタン をクリックして、段落に関連するオプションを表示します。

3 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウで、**[段落]** 領域の **[単語間隔]** ボックスに値を入力します。

また、**整形**ツール をクリックし、**Shift** キーを押しながらテキスト オブジェクトを選択して、テキスト オブジェクトの右下隅にある**インタラクティブな左右の間隔調整**矢印 をドラッグして、単語間隔をプロポーショナルに変更することもできます。

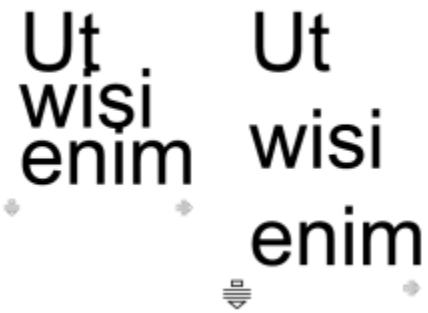
行と段落の間隔を調整する

テキストの行の間隔 (「行間隔」とも呼ばれる)を変更できます。



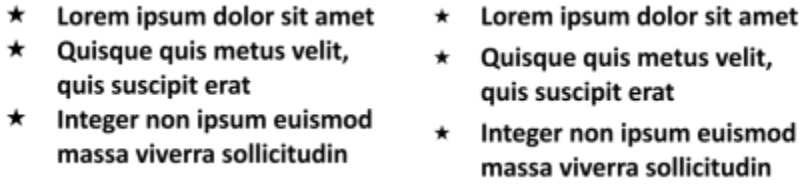
バランスのよい行間隔 (1) は、テキストの判読性を向上します。行間隔が不十分な場合、文字が重なり合って判読性が低下します (2)。

CorelDRAW では、**整形**ツールを使用して、テキスト オブジェクトの行間隔を調整することもできます。



整形ツールで行間隔をプロポーショナルに調整する

段落の間隔を変更することができ、これはテキストを所定の寸法に収めるのに便利です。段落がフレーム内の上部または下部に配置された場合、段落テキストとフレームとの間には、この間隔は適用されません。



箇条書きの行間隔 (左) を、段落前後の間隔を調整して増加 (右)

行間隔を調整するには

1 **テキスト** ツール を使用して、段落テキストを選択します。

[プロパティ] ドッキング ウィンドウが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]**をクリックします。

2 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[段落]** ボタン をクリックして、段落に関連するオプションを表示します。

3 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウで、**[段落]** 領域の **[垂直方向の間隔の単位]** リスト ボックスから次のいずれかの測定単位を選択します。
- **文字の高さの %** - 文字の高さに対するパーセント値を使用できます。
- **ポイント** - ポイントを使用できます。
- **% (ポイント サイズ)** - 文字のポイント サイズに対するパーセント値を使用できます。

4 **[行間隔]** ボックスに値を入力します。

また、**整形**ツール をクリックし、テキスト オブジェクトを選択して、テキスト オブジェクトの左下隅にある **[インタラクティブな行間隔調整矢印]** をドラッグして、行間隔をプロポーショナルに変更することもできます。

段落の間隔を調整するには

1 **テキスト** ツール を使用して、段落テキストを選択します。

[プロパティ] ドッキング ウィンドウが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]**をクリックします。

2 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[段落]** ボタン をクリックして、段落に関連するオプションを表示します。

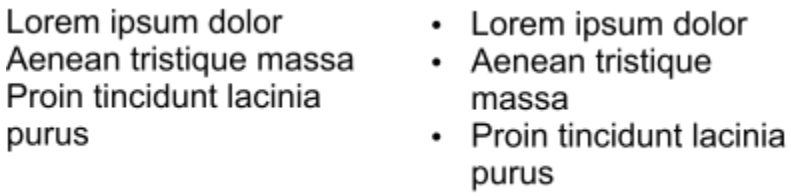
3 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウで、**[段落]** 領域の **[垂直方向の間隔の単位]** リスト ボックスから測定単位を選択します。

4 次のいずれかのボックスに値を入力します。
- **段落前の間隔** - 段落テキストの前に挿入する間隔の大きさを指定できます。
- **段落後の間隔** - 段落テキストの後に挿入する間隔の大きさを指定できます。

この手順を使用して、箇条書きの項目の間隔を調整できます。

テキストに行頭記号を追加する

情報をリストにしたい場合は、行頭記号を使用して箇条書きにすると便利です。行頭記号の周りにテキストを回り込ませたり、行頭記号をテキストから離してぶら下がりインデントを作成することができます。CorelDRAW では、サイズ、位置、およびテキストとの間隔を変更して、行頭文字をカスタマイズできます。この手順を使用して、箇条書きリストのアイテムの間隔も変更できます。詳しくは、533 ページの 「行間隔を調整するには」。を参照してください。



3 つの段落 (左) を箇条書きに変換 (右)

テキストを削除することなく、行頭記号を削除することができます。

行頭記号を段落テキストに素早く追加するには

1. **[テキスト]** ツール を使用して、箇条書きとして書式化する段落テキスト全体をドラッグします。
2. プロパティ バーの **[記号付きリスト]** ボタン をクリックします。

行頭記号を追加するには

1. **テキスト** ツール を使用して、段落テキストを選択します。

   [プロパティ] ドッキング ウィンドウが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]**をクリックします。
2. **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[段落]** ボタン をクリックして、段落に関連するオプションを表示します。
3. **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[段落]** 領域で、**[段落]** 領域の下部にある矢印ボタン をクリックして、その他のオプションを表示します。
4. **[行頭記号]** チェック ボックスをオンにします。
5. **[行頭記号]** チェック ボックスの右側にある **[行頭記号の設定]** ボタン をクリックします。
6. **[行頭記号]** ダイアログ ボックスで、次の表に示すいずれかの作業を実行します。

目的	作業手順
行頭記号を持つテキストをプレビューする	**[プレビュー]**チェック ボックスをオンにします。
フォントを選択する	**[外観]** の **[フォント]** リスト ボックスからフォントを選択します。
シンボルを選択する	**[シンボル]**ピッカーを開き、使用するシンボルをクリックします。
行頭記号のサイズを設定する	**[サイズ]** ボックスに値を入力します。
行頭記号の位置を調整する	**[ベースライン シフト]** ボックスに値を入力します。
テキスト フレームからの距離を設定する	**[間隔]** 領域の **[テキスト フレームから行頭記号まで]** ボックスに値を入力します。
行頭記号とテキストとの距離を設定する	**[行頭記号からテキストまで]** ボックスに値を入力します。
可能な操作	
行頭記号にぶら下がりインデントを付ける	**[箇条書きにぶら下がりインデント スタイルを適用]**チェック ボックスをオンにします。

可能な操作

行頭記号のカラーを変更する	**テキスト** ツール を使用して行頭記号を選択し、カラー パレットでカラーをクリックします。
行頭記号を削除する	**[プロパティ]** ドッキング ウィンドウで、**[段落]** 領域の **[行頭記号]** チェック ボックスをオフにします。

改行して新しい行を始めるたびに、行頭記号が挿入されます。

段落前後の間隔を増減して、行頭記号の間隔を調整できます。詳しくは、534 ページの 「段落の間隔を調整するには」。を参照してください。

ドロップ キャップ

ドロップ キャップはイニシャル キャップとも呼ばれ、段落に適用すると本文テキストの 1 文字目が大きくなり、テキストにはめ込まれます。さまざまな設定を変更して、ドロップ キャップをカスタマイズできます。たとえば、ドロップ キャップと本文の間隔を変更したり、ドロップ キャップの横に表示するテキストの行数を指定することができます。いつでも、文字を削除することなくドロップ キャップを解除できます。



ドロップ キャップ (左) またはぶら下がりインデント ドロップ キャップ (右) を追加できます。

描画に追加する前に、ドロップ キャップをプレビューできます。変更内容は描画ウィンドウのテキストに一時的に適用されるので、ドロップ キャップを追加したときの表示を確認できます。

ドロップ キャップを追加するには

1. **テキスト** ツール を使用して、段落テキストを選択します。

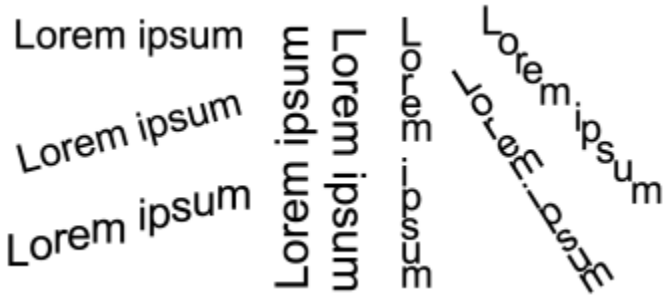
   [プロパティ] ドッキング ウィンドウが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]**をクリックします。
2. **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[段落]** ボタン をクリックして、段落に関連するオプションを表示します。
3. **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[段落]** 領域で、**[段落]** 領域の下部にある矢印ボタン をクリックして、その他のオプションを表示します。
4. **[ドロップ キャップ]** チェック ボックスをオンにします。
5. **[ドロップ キャップの設定]** ボタン をクリックします。
6. **[ドロップ キャップ]** ダイアログ ボックスで、次の表に示すいずれかの作業を実行します。

目的	操作
ドロップ キャップの横の行数を指定する	**[外観]** 領域の **[ドロップする行数]** ボックスに値を入力します。
ドロップ キャップと本文テキストとの間隔を設定する	**[外観]** 領域の **[ドロップキャップの後の間隔]** ボックスに値を入力します。 ドロップ キャップの右側の間隔が設定されます。
ドロップ キャップをプレビューする	**[プレビュー]**チェック ボックスをオンにします。
ドロップ キャップをテキストの本文からオフセットする	**ドロップ キャップにぶら下がりインデント スタイルを適用]**チェック ボックスをオンにします。
ドロップ キャップを削除する	**[プロパティ]** ドッキング ウィンドウで、**[段落]** 領域の **[ドロップ キャップ]** チェック ボックスをオフにします。

文字の位置と角度を変更する

文字を垂直方向または水平方向にシフトして、テキストの外観を修正できます。これにより、選択した文字の位置が、周囲の文字を基準に変化します。

また、回転角度を指定して、文字を回転することもできます。



テキストの回転の例

文字をシフトするには

1. **テキスト** ツール を使用して、1 文字またはテキスト ブロックを選択します。

   [プロパティ] ドッキング ウィンドウが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]**をクリックします。
2. **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[文字]** ボタン をクリックして、文字に関連するオプションを表示します。
3. **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[文字]** 領域で、**[文字]** 領域の下部にある矢印ボタン をクリックして、その他のオプションを表示します。
4. 次の表のタスクを実行します。

目的	作業手順
文字を水平方向にシフトする	**[水平文字オフセット]** ボックスに値を入力します。
文字を垂直方向にシフトする	**[垂直文字オフセット]** ボックスに値を入力します。

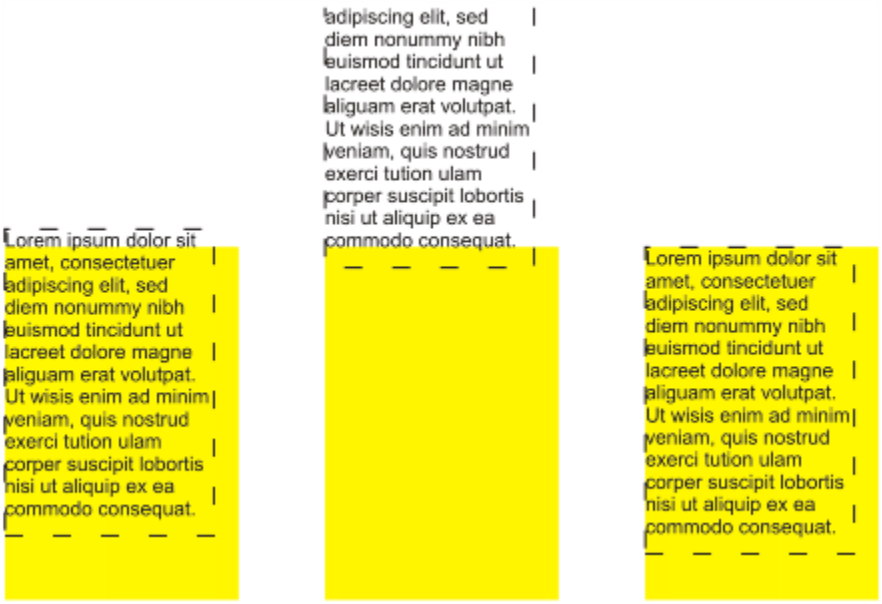
文字を回転するには

1. **テキスト** ツール を使用して、1 文字またはテキスト ブロックを選択します。

   [プロパティ] ドッキング ウィンドウが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]**をクリックします。
2. **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[文字]** ボタン をクリックして、文字に関連するオプションを表示します。
3. **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[文字]** 領域で、**[文字]** 領域の下部にある矢印ボタン をクリックして、その他のオプションを表示します。
4. **[文字角度]** ボックスに値を入力します。

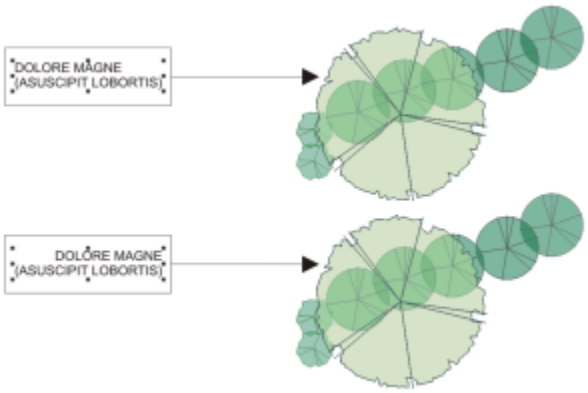
テキストを配置する

CorelDRAW では、さまざまな方法でテキストを整列できます。段落のテキスト フレームを基準にして、段落テキストを水平方向および垂直方向に整列できます。段落テキストをベースライン グリッドに整列できます。詳しくは、503 ページの 「ベースライン グリッドにテキストを整列する」。を参照してください。また、選択したオブジェクトに対してテキストを整列することもできます。



最初の行のベースライン、最後の行のベースライン、またはテキスト フレームのエッジを使用して、テキスト オブジェクトを他のオブジェクトに整列することができます。

アート テキストの左右の配置は指定できますが、上下の配置は指定できません。アート テキストを配置すると、テキスト オブジェクト全体が範囲ボックスから相対的な位置に配置されます。文字を横方向にシフトしていない場合に、左右の配置を何も指定しないと、左揃えと同じになります。



アート テキストは、8 つの選択ハンドル (黒の正方形) で示される範囲ボックス内に配置されます。上のテキストは左揃え、下のテキストは右揃えにされています。

テキストの左右の配置を指定するには

1 次のいずれかの操作を実行します。

- **テキスト** ツール を使用して、整列するテキストを選択します。
- **選択**ツール を使用して、整列するコンテンツを含むアート テキスト オブジェクトまたはテキスト フレームを選択します。

[プロパティ] ドッキング ウィンドウが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]**をクリックします。

2 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[段落]** ボタン をクリックして、段落に関連するオプションを表示します。

3 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[段落]** 領域で、次のいずれかのボタンをクリックします。

- **水平方向に整列しない** - デフォルトの整列設定を適用します。
- **左揃え** - テキスト フレームまたはアート テキストの範囲ボックスの左側にテキストを整列します。
- **中央揃え** - テキスト フレームの中央にテキストを配置します。
- **右揃え** - テキスト フレームおよびアート テキストの範囲ボックスの右側にテキストを整列します。
- **両端揃え** - 最後の行を除いて、テキスト フレームの左側と右側にテキストを整列します。
- **均等割付** - 最後の行も含めて、テキスト フレームの左側と右側にテキストを整列します。



プロパティ バーの **[水平方向に整列]** ボタンをクリックし、リスト ボックスから整列スタイルを選択して、テキストを水平方向に配置することもできます。プロパティ バーには、現在の整列スタイルに対応するアイコンが表示されます。

テキスト フレーム内の複数の段落を整列するには、**テキスト** ツール で、テキスト フレーム内の複数の段落を選択し、整列スタイルを選択します。

段落テキストの上下の配置を指定するには

1 **選択**ツール でテキスト フレームをクリックします。

[プロパティ] ドッキング ウィンドウが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]**をクリックします。

2 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[フレーム]** ボタン をクリックして、フレームに関連するオプションを表示します。

3 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[フレーム]** 領域で、**[垂直方向に整列]** リスト ボックスから整列オプションを選択します。

テキストをオブジェクトに整列するには

1. **選択**ツール をクリックし、**Shift** キーを押しながらテキスト オブジェクトをクリックして、オブジェクトをクリックします。
2. **[オブジェクト]** ▸ **[整列/配置]** ▸ **[整列/配置]** をクリックします。
3. **[テキスト]** 領域で、次のいずれかのボタンをクリックします。
   - **最初の行のベースライン** - テキストの最初の行のベースラインを使用してオブジェクトを整列します。
   - **最後の行のベースライン** - テキストの最後の行のベースラインを使用してオブジェクトを整列します。
   - **範囲ボックス** - 範囲ボックスを使用してテキストを整列します。
4. **[オブジェクトの整列起点]** 領域で、**[アクティブ オブジェクト]** ボタン をクリックします。
5. **[整列]** 領域で次のいずれかのボタンをクリックして、整列にオブジェクトのエッジまたは中心を使用します。
   - **左揃え** - 複数のオブジェクトの左端を揃えます。
   - **左右中央揃え** – 複数のオブジェクトの中心を垂直軸上に整列します。
   - **右揃え** – 複数のオブジェクトの右端を揃えます。
   - **上揃え** – 複数のオブジェクトの上端を揃えます。
   - **上下中央揃え** — 複数のオブジェクトの中心を水平軸上に整列します。
   - **下揃え** – 複数のオブジェクトの下端を揃えます。

   オブジェクトの輪郭を基準にして整列するには、**[輪郭]** ボタン をクリックします。

オブジェクトを 1 つずつ選択した場合は、最後に選択したオブジェクトが他のオブジェクトを整列するための基準になります。整列するオブジェクトを選択範囲線で選択した場合は、選択範囲の左上隅にあるオブジェクトが基準になります。

タブとインデントを追加する

タブ ストップの整列設定を変更して、既存のタブ ストップを修正できます。また、後付けリーダー文字を追加して、タブ ストップの前にドットやその他の文字を自動的に追加することもできます。さらに、新規のタブ ストップの追加と既存のタブ ストップの削除ができます。

インデントを設定すると、テキスト フレームとその中のテキストとの間隔が変化します。テキストを削除したり再入力しなくても、インデントの追加や削除ができます。インデントには、段落全体、段落の 1 行目、または1 行目以外の段落全体 (ぶら下がりインデント) をインデントすることができます。テキストの右側からインデントすることもできます。

タブ ストップを修正するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]** をクリックします。
2. **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[段落]** ボタン をクリックして、段落に関連するオプションを表示します。
3. **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[段落]** 領域で、**[段落]** 領域の下部にある矢印ボタン をクリックして、その他のオプションを表示します。
4. **[タブの設定]** ボタンをクリックします。
5. 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
タブ ストップの配置を変更する	**[整列設定]**列のセルをクリックし、リスト ボックスから整列オプションを選択します。
後付けリーダー文字の付いたタブ ストップを設定する	**[リーダー]**列のセルをクリックし、リスト ボックスから**[オン]**を選択します。
タブ ストップを削除する	セルをクリックし、**[削除]**をクリックします。
デフォルトのリーダー文字を変更する	**[リーダー オプション]** をクリックし、**[文字]** ピッカーを開いて文字をクリックします。
デフォルトのリーダー間隔を変更する	**[リーダー オプション]**をクリックし、**[間隔]**ボックスに値を入力します。



描画ウィンドウの上部にある水平ルーラーを使用して、タブ ストップを追加したり、移動または削除することもできます。タブ ストップを追加するには、ルーラー上をクリックします。タブ ストップを移動するには、ルーラーのタブ マーカーをドラッグします。 タブを削除するには、タブ マーカーをルーラーの外にドラッグします。ルーラーについて詳しくは、622 ページの 「ルーラー」。を参照してください。

タブ ストップを追加するには

1. **テキスト** ツール  を使用して、段落テキストを選択します。
2. **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]** をクリックします。
3. **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[段落]** ボタン  をクリックして、段落に関連するオプションを表示します。
4. **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[段落]** 領域で、**[段落]** 領域の下部にある矢印ボタン  をクリックして、その他のオプションを表示します。
5. **[タブの設定]** ボタン ■■■ をクリックします。
6. **[追加]** をクリックします。
7. **[タブ]**列の新しいセルをクリックして、値を入力します。

段落テキストのインデントを設定するには

1. **テキスト** ツール  を使用して、段落テキストを選択します。
2. **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]** をクリックします。
3. **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[段落]** ボタン  をクリックして、段落に関連するオプションを表示します。
4. **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[段落]** 領域で、次のボックスに値を入力します。
   - **第 1 行インデント** - フレームの左端を基準にして、テキストの 1 行目をインデントします。

- **左インデント** - フレームの左端を基準にして、1 行目を除くすべての行をインデントして、ぶら下がりインデントを作成します。
- **右インデント** - フレームの右端を基準にして、テキストをインデントします。



インデントを解除するには、**[第 1 行インデント]**、**[左インデント]**、および **[右インデント]** の各ボックスに**「0」**を入力します。

段落全体をインデントするには、**[第 1 行インデント]** と **[左インデント]** の両方のボックスに同じ値を入力します。

テキスト スタイル

CorelDRAW は、ドキュメントのテキストを素早く簡単に、一貫性を保ちながらフォーマット設定できる先進のスタイル機能が用意されています。スタイルとは、アート テキストや段落テキストのプロパティなど、オブジェクトのプロパティを定義するフォーマット属性の集合です。たとえば、文字のスタイルを定義するには、フォントの種類、フォントのスタイルとサイズ、テキストのカラーとバックグラウンド カラー、文字の位置、キャップなどを指定します。テキストのスタイルおよびスタイル セットを作成できます。デフォルトのテキスト スタイルを変更することができます。デフォルトのテキスト スタイルを変更すると、新しく作成するすべてのアート や 段落テキストに同じプロパティが適用されます。たとえば、フォントの種類とサイズを変更したり、テキストを太字または斜体に設定したりすることができます。詳しくは、591 ページの 「スタイルおよびスタイル セット」。を参照してください。

テキストのハイフンを設定する

全体のワード数が行末に入りきらない場合は途中で分割するのにハイフンが使用されます。自動ハイフンを使用する場合は、独自のハイフン設定と組み合わせてプリセットのハイフン定義を使用します。ハイフンの前後にある最小文字数を設定することができます。また、ハイフンを付けることができる行末の領域の「ホット ゾーン」に文字数を指定こともできます。

単語にオプションのハイフンを挿入して行末に特定の単語分割を作成することもできます。アプリケーションで単語を入力、貼り付け、またはインポートする場合は、特定の単語にオプションのハイフンの場所を指定するカスタム定義を作成することもできます。

段落テキストに自動ハイフンを設定するには

1. **テキスト** ツール  を使用して、テキスト フレームまたは段落テキストを選択します。

   [プロパティ] ドッキング ウィンドウが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]**をクリックします。
2. **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[段落]** ボタン をクリックして、段落に関連するオプションを表示します。
3. **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[段落]** 領域で、**[段落]** 領域の下部にある矢印ボタン をクリックして、その他のオプションを表示します。
4. **[ハイフン]** チェック ボックスをオンにします。
5. **[ハイフンの設定]** ボタンをクリックします。
6. **[ハイフンの設定]** ダイアログ ボックスの **[段落テキストを自動的に区切る]** チェック ボックスをオンにします。



ハイフンは、アプリケーションとともにインストールした書き込みツールが対応する任意の言語で使用できます。言語モジュールについて詳しくは、570 ページの 「言語を操作する」。を参照してください。

ハイフンを適用した後、ハイフンで区切る語が段落に表示されない場合は、ハイフンの設定を修正する必要があります。

ハイフンの設定を修正するには

1. **テキスト** ツール  を使用して、テキスト フレームまたは段落テキストを選択します。

[プロパティ] ドッキング ウィンドウが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]**をクリックします。

2 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[段落]** ボタン をクリックして、段落に関連するオプションを表示します。

3 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[段落]** 領域で、**[段落]** 領域の下部にある矢印ボタン をクリックして、その他のオプションを表示します。

4 **[ハイフン]** チェック ボックスをオンにし、**[ハイフンの設定]** ボタン ■■■ をクリックします。

5 **[ハイフンの設定]** ダイアログ ボックスで、次の表の 1 つまたは複数のタスクを実行します。

目的	作業手順
大文字で始まる単語を区切る	**[大文字で始まる単語の分割]**チェック ボックスをオンにします。
あらゆる大文字含む文字をハイフンで区切る	**[すべて大文字の単語の分割]**チェック ボックスをオンにします。
自動ハイフネーションを適用する単語の最小の長さを設定する	**[ハイフンの条件]** 領域内の **[最小の単語の長さ]** ボックスに値を入力します。 この値は、ハイフン付き単語が含む必要がある最小文字数を表します。
ハイフンの前にある文字の最小値を設定する	**[ハイフンの条件]** 領域内の **[前の最小文字数]** ボックスに値を入力します。
ハイフンの後にある文字の最小値を設定する	**[ハイフンの条件]** 領域内の **[後の最小文字数]** ボックスに値を入力します。
「ホット ゾーン」を設定する	**[ハイフンの条件]** 領域内の **[右マージンからの距離]** ボックスに値を入力します。この値は、ホットゾーンの文字数を表します。このゾーン内におさまらない単語は、次の行にハイフンでつながれるか、移動されます。

オプション ハイフンを挿入するには

1 **テキスト** ツール を使用して、オプション ハイフンを設定する単語をクリックします。

2 **[テキスト]** ▸ **[フォーマット コードの挿入]** ▸ **[オプション ハイフン]** をクリックします。



オプション ハイフンを挿入するには、**Ctrl + -** キーを押します。

オプション ハイフンのカスタム定義を作成するには

1 **[テキスト]** ▸ **[フォーマット コードの挿入]** ▸ **[カスタム オプション ハイフン]** をクリックします。

2 **[単語]**ボックスに、ハイフネーション定義を作成する単語を入力します。
[単語]ボックスに単語を入力すると、**[ハイフンで区切る語]**ボックスに同じテキストが入力されます。
3 **[ハイフンで区切る語]**ボックスで、オプション ハイフンを挿入する場所をクリックし、**ハイフン** キー (-) を押します。
4 **[定義の追加]**をクリックします。

可能な操作

特定言語のキーボード用にカスタム ハイフン定義を作成する	**[すべての言語の表示]**チェック ボックスをオンにし、**[言語]**リスト ボックスから言語オプションを選択します。
入力時にカスタム オプション ハイフンを自動的に挿入する	**[入力時]**チェック ボックスをオンにします。
テキストの入力、貼り付け、またはインポート時に、カスタム オプション ハイフンを自動的に挿入する	**[テキストの貼り付け/インポート時]**チェック ボックスをオンにします。
カスタム オプション ハイフン定義を削除する	**[定義の削除]**をクリックします。



カスタム ハイフン定義は、**[言語]**リスト ボックスで指定した言語に対してのみ定義されます。キーボードに関係なく別の言語を選択できます。



カスタム オプション ハイフン定義を作成するには、ドキュメント内の単語を選択します。その単語が**[カスタム オプション ハイフン]**ダイアログ ボックスの**[単語]**ボックスに表示されます。**[ハイフンで区切る語]**ボックスにオプション ハイフンを挿入したら、**[選択範囲に適用]**をクリックして適用できます。

オプション ハイフンを検索および置換できます。詳しくは、505 ページの 「テキストを検索するには 」と506 ページの 「テキストを検索/置換するには」。を参照してください。

フォーマット コード

全角ダッシュや非改行スペースなどのフォーマット コードを挿入できます。一部のプログラムでは、フォーマット コードは「シンボル」とも呼ばれます。次の表に、利用可能なフォーマット コードとそれに対応するキーボード ショートカットを示します。

フォーマット コード	キーボード ショートカット
全角スペース	**Ctrl + Shift + M**
半角スペース	**Ctrl + Shift + N**
1/4 全角スペース	**Ctrl + Alt + Space**
非改行スペース	**Ctrl + Shift + Space**
Tab	**Tab**

フォーマット コード	キーボード ショートカット
段組み分割とテキストフレーム分割	**Ctrl + Enter**
全角ダッシュ	**Alt + _**
半角ダッシュ	**Alt + -**
非改行ハイフン	**Ctrl + Shift + -**
オプション ハイフン	**Ctrl + -**

フォーマット コードのすべてのショートカット キーはカスタマイズできます。ショートカット キーのカスタマイズについて詳しくは、884 ページの 「コマンドにキーボード ショートカットを割り当てるには」。 の**テキスト** コマンドのカテゴリを参照してください。

フォーマット コードを検索および置換できます。詳しくは、505 ページの 「テキストを検索するには 」と506 ページの 「テキストを検索/置換するには」。を参照してください。

フォーマット コードを挿入するには

1 **テキスト** ツール A を使用して、文字またはスペースを挿入する場所をクリックしてカーソルを置きます。

2 **[テキスト]** ▸ **[フォーマット コードの挿入]** をクリックし、メニューからフォーマット コードを選択します。

[テキスト] ツールがアクティブでない場合、**[フォーマット コードの挿入]**メニューは使用できません。

[フォーマット コードの挿入] メニューにリストされていない文字を挿入するには、**[テキスト]** ▸ **[文字の挿入]** をクリックし、**[グリフ]** ドッキング ウィンドウで挿入する文字をクリックします。

隠し文字

スペース、タブ、フォーマット コードなどの隠し文字を表示できます。たとえば、隠し文字を表示すると、スペースは小さな黒い点として表示され、非改行スペースは円として、全角スペースは線として表示されます。隠し文字の表示をオンにした場合は、テキストを追加または編集するときにのみ隠し文字が表示されます。

隠し文字を表示するには

- **[テキスト]** ▸ **[隠し文字の表示]** をクリックします。

異なる言語のテキストを操作する

CorelDRAW では、異なる言語でテキストを操作できます。日本語環境で日本語版の CorelDRAW を実行している場合や、英語版のオペレーティング システムに日本語サポート機能をインストールしている場合は、CorelDRAW の日本語テキストのフォーマット機能を使用できます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 547 の 「日本語テキストをフォーマットする」。
- ページ 548 の 「日本語テキストの改行規則」。
- ページ 549 の 「アジア言語テキストに対する OpenType のサポート」。
- ページ 550 の 「多言語テキストのフォーマット」。
- ページ 551 の 「テキストを任意の言語で正しく表示する」。

日本語テキストをフォーマットする

CorelDRAW での日本語の入力は、日本語版オペレーティング システムを使用している場合、または他の言語版のオペレーティング システムに日本語の言語サポートをインストールしている場合のみサポートされます。入力するテキストのデフォルトのフォントと方向 (横書きまたは縦書き) を設定できます。アート テキストや段落テキストを入力するときは、そのデフォルトのスタイルが使用されます。

日本語テキストのデフォルト フォントを選択するには

1 **テキスト** ツール A をクリックします。

2 **Esc** キーを押して、オブジェクトが選択されていないことを確認します。

3 Windows ステータス バーの Input Method Editor (IME) で入力方法を選択します。
Windows の**言語**バーが表示されている場合は、**言語**バーで入力方法を選択できます。

4 プロパティ バーの**[フォント名]** リスト ボックスから、フォントを選択します。

5 **［フォント スタイル］** リスト ボックスでフォント スタイルを選択します。

日本語テキストの向きを選択するには

1 **選択**ツール を使用して、向きを変更するテキストが含まれているフレームを選択します。

2 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]** をクリックします。

3 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウ の **[フレーム]** ボタン をクリックして、フレームに関連するコントロールを表示します。

4 **[テキストの方向]** リスト ボックスから、次のいずれかの方向オプションを選択します。

- **水平方向**
- **垂直方向**

アジア言語テキストのデフォルトの方向は水平方向です。
水平方向から垂直方向に変更すると、下線が左側の線になり、上線が右側の線になります。

テキストの方向の設定がテキスト オブジェクト全体に適用されます。単一テキスト オブジェクトのテキストに複数の方向を設定することはできません。

ご使用のオペレーティング システムに日本語サポート機能がインストールされている場合は、**[テキスト]** ツール が有効な場合に **[垂直方向に整列]** または **[水平方向に整列]** ボタンをクリックしてテキストの方向を変更することもできます。

日本語テキストの改行規則

CorelDRAW では、日本語版オペレーティング システムを使用している場合に、日本語テキストの改行規則を設定することができます。日本語テキストは、ほとんどの文字の後で改行できますが、いくつか例外があります。ただし、ある種の文字は行頭に表示できません。このような行の先頭に置けない文字を「行頭文字」といいます。また、「行末文字」と呼ばれる文字は、行の末尾には置けません。したがって、行末文字が改行位置にある場合は、その文字の後、または 1 つ前の文字の前で改行することになります。また、次の行に送られずに、右または下マージンにはみ出して表示できる文字 (ぶらさげ文字) もあります。

1 つまたは複数の改行規則の設定をオンにして、改行規則を適用します。禁則処理をカスタマイズするには、禁則処理の対象にする文字を追加または削除します。また、禁則処理をカスタマイズした後でデフォルト設定に戻すこともできます。

改行規則のオン/オフを切り替えるには

1 **[テキスト]** ▸ **[改行規則]** をクリックします。

2 **[アジア系言語の改行規則]** ダイアログ ボックスで、次のチェック ボックスのいずれかをオンにします。

- **行頭** - 指定した文字が行頭に置かれないようにします。
- **行末** - 指定した文字が行末に置かれないようにします。
- **ぶらさげ** - 指定した文字をマージンにはみ出して表示できるようにします。

[改行規則] メニュー項目を表示するには、オペレーティング システムに日本語サポート機能がインストールされている必要があります。

改行規則の対象の文字を追加または削除するには

1 **[テキスト]** ▸ **[改行規則]** をクリックします。

2 適切なボックスに文字を入力、またはボックスの文字を削除します。

[改行規則] メニュー項目を表示するには、オペレーティング システムに日本語サポート機能がインストールされている必要があります。

改行規則の設定をデフォルトに戻すには

1 **[テキスト]** ▸ **[改行規則]** をクリックします。

2 **[リセット]** ボタンをクリックします。

[改行規則] メニュー項目を表示するには、オペレーティング システムに日本語サポート機能がインストールされている必要があります。

アジア言語テキストに対する OpenType のサポート

先進の OpenType タイポグラフィ機能をアジア言語テキストに適用できます。OpenType 機能には、**[テキスト]** ドッキング ウィンドウ （**[テキスト]** ▸ **[テキスト]**）の **[文字]** 領域からアクセスできます。次の表に、アジア言語テキストに使用できる OpenType の機能 (機能がフォントに含まれている場合) を示します。

OpenType の機能	説明
アジア言語の文字幅	グリフの配置や置換により幅を変更します。 CJK 句読点の中央揃え機能は、句読点を上下左右の中央に配置します。
アジア言語の字形	選択した文字を別のグリフの字形に置換します。字形を組み合わせることはできません。
アジア言語の縦書きメトリックス	縦書き用代替メトリックス機能は、高さが短い文字を、高さが最大の文字を基準にして上下中央に配置します。この機能は、幅が最大の欧文グリフにも適用されます。 縦書き半角の代替メトリックス機能は、文字を、高さが 1/2 の文字を基準にして上下中央に配置します。
横書きかなの代替	標準かなのグリフを横書きかなのグリフに置換します。
縦書きかなの代替	標準かなのグリフを縦書きかなのグリフに置換します。
縦書きの代替字形と回転	文字を縦書きテキストに適する字形に置換し、多くの場合 90 度回転します。
注記の代替字形	選択した文字に、注記の字形を適用します。この OpenType 機能は、欧文テキストとアジア言語テキストの両方に適用されます。

多言語テキストのフォーマット

CorelDRAW には複数言語でテキストをフォーマットするためのコントロールがあります。フォント、スタイル、およびサイズを変更できるテキストを欧文、アジア言語テキスト、または中東言語テキストに限定するには、スクリプト タイプを選択します。たとえば、英語と日本語のテキストが混在しているドキュメントで日本語テキストのフォント サイズのみを変更する場合は、アジア言語のスクリプト タイプを選択して、フォント サイズを変更します。このようにすると、新しいフォント サイズは日本語テキストにのみ適用され、英語テキストのフォント サイズは影響を受けません。また、中東言語などの双方向言語を使用する場合は、右から左に向かうテキスト フローを使用可能にすることができます。さらに、欧文とアジア言語または中東言語テキストを 1 つのテキスト オブジェクトに混在させて、2 つのワードの間隔を設定することもできます。

多言語テキストに対してフォント プロパティの変更を限定するには

1 **テキスト** ツール を使用して、テキストを選択します。

[プロパティ] ドッキング ウィンドウが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]**をクリックします。

2 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[文字]** ボタン をクリックして、文字に関連するオプションを表示します。

3 **[オブジェクト プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[段落]** 領域で、**[文字の方向]** リスト ボックスからオプションを選択します。

- **あらゆるスクリプト**
- **[ラテン系]**
- **[アジア系]**
- **[中東系]**

4 フォントのプロパティを変更します。

[スクリプト] リスト ボックスを使用できるのは、アジア系または中東系のオペレーティング システムを使用している場合や、オペレーティング システムに言語サポート機能がインストールされている場合のみです。

テキストに右から左へ向かうテキスト フローを設定するには

1 次のいずれかの操作を行います。

- **テキスト** ツール を使用して、テキスト ブロックにカーソルを配置します。
- **選択**ツール でアート テキスト オブジェクトまたはテキスト フレームを選択します。

[プロパティ] ドッキング ウィンドウ が開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]** をクリックします。

2 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[段落]** ボタン をクリックして、段落に関連するオプションを表示します。

3 In the area of the **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウ の **[段落]** 領域で、**[文字の方向]** リスト ボックスからオプションを選択します。

[文字の方向] オプションを使用して表示できるのは、中東系のオペレーティング システムを使用している場合、または中東系以外のオペレーティング システムに言語サポート機能をインストールしている場合のみです。

列内のテキスト フローの方向を変更することもできます。詳しくは、500 ページの 「段組み内の双方向テキストの方向を変更するには」。を参照してください。

欧文ワードと日本語ワードの間隔を指定するには

1. **テキスト** ツール を使用して、欧文およびアジア言語テキストが混在している段落を選択します。
2. **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウ で **[段落]** ボタン をクリックして、段落に関連するプロパティを表示します。
3. **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[段落]** 領域で、**[言語間隔]** ボックスに値を入力します。

言語のテキストの間隔は、標準の間隔に対する割合 (%) で指定します。たとえば、スペース文字 2 文字分に指定する場合は、「200」と入力します。

テキストを任意の言語で正しく表示する

CorelDRAW では、ドキュメントに追加されたすべてのテキストは、Unicode 文字セットを使用してエンコードされます。テキストを含む描画を開くか、インポートすると、ファイル内で使用されていたエンコード システムが CorelDRAW によって Unicode に変換されます。たとえば、特定のコード ページ (949 ANSI/OEM - 韓国語など) を使用する 8 ビット ANSI テキストが含まれている古いドキュメントを CorelDRAW にインポートすると、コード ページ 949 は Unicode に変換されます。ドキュメントを開くときにコードページを指定しない場合、CorelDRAW はデフォルトのコード ページを使用してテキストを変換します。したがって、CorelDRAW で一部のテキストが正しく表示されなくなることがあります。ただし、テキストを選択し、適切なコード ページを使用して Unicode に変換すると、正しく表示できます。

エンコード設定は、描画ウィンドウ以外に表示されるテキストには正しく反映されません。**[オブジェクト]** や **[オブジェクト データ マネージャ]** のドッキング ウィンドウ内にあるキーワード、ファイル名、テキスト エントリなどがその例です。これらのテキストに正しい文字を設定するには、**[開く]** ダイアログ ボックスまたは **[インポート]** ダイアログ ボックスのコード ページ設定を使用する必要があります。コード ページ設定の使用について詳しくは、46 ページの 「描画を作成する/開く」。を参照してください。

テキストを任意の言語で正しく表示するには

1. **テキスト** ツール を使用して、正しく表示されていないテキスト オブジェクトを選択します。
2. **[テキスト]** ▸ **[エンコード]** をクリックします。
3. **[テキストのエンコード]**ダイアログ ボックスで、**[その他のエンコード]**オプションを選択します。
4. **[その他のエンコード]** リストから、テキストが判読可能なエンコード設定を選択します。

   プレビュー ウィンドウに、選択したエンコード設定でテキストが表示されます。

エンコードを変更すると、元のテキストで Unicode 以外のフォントが使用されていた場合も、Unicode フォントを使用できるようになります。

CorelDRAW® 2019

フォントを管理する

CorelDRAW では、フォントを管理およびプレビューできます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 553 の 「デフォルト フォントを変更する」。
- ページ 554 の 「フォントを置き換える」。
- ページ 555 の 「フォントの埋め込み」。
- ページ 556 の 「フォントを表示する」。
- ページ 557 の 「フォントをフィルタする」。
- ページ 559 の 「フォントを検索する」。
- ページ 560 の 「さらに多くのフォントを取得する」。
- ページ 561 の 「フォントを選択する」。
- ページ 564 の 「Corel Font Manager」。

デフォルト フォントを変更する

アート、コールアウト、寸法線、および段落テキストで使用されるデフォルト フォントを変更できます。

デフォルト フォントを変更するには

1 **テキスト** ツールをクリックし、ドキュメント ウィンドウではどこもクリックせずに、プロパティ バーの **[フォント リスト]** ボックスからフォントを選択します。

2 **[ドキュメントのデフォルトの変更]** ダイアログ ボックスで、必要に応じて次のチェック ボックスをオンにし、対応するテキスト タイプのデフォルト フォントを変更します。

- **アート テキスト**
- **コールアウト**
- **寸法線**
- **段落テキスト**

この操作により、アクティブなドキュメントのデフォルト フォントが変更されます。作成する新しいドキュメントのすべてについてデフォルト フォントを変更するには、**[ツール]** ▸ **[設定をデフォルトとして保存]** をクリックします。

デフォルト フォントは、**[オブジェクト スタイル]** ドッキング ウィンドウ からも変更できます。詳しくは、597 ページの「デフォルトのオブジェクト プロパティを編集するには」。を参照してください。

フォントを置き換える

PANOSE フォント マッチングを使用して、代用フォントのリストにアクセスすることができます。代用フォントとは、コンピュータで見つからないフォントがドキュメント内で使用されている場合に、そのフォントの代わりとして使用するフォントです。

フォント マッチング用のオプションを設定することができます。フォント マッチングは、テキストのみに使用することも、テキストとテキスト スタイルの両方に使用することもできます。フォント マッチングをオフにすることもできます。フォント マッチングを使用すると、見つからないフォントに対してデフォルトの代用フォントを適用することも、別のフォントを選択して置き換えることもできます。代用フォントは、一時的に適用させることもできますし、永久的に適用させることもできます。

代用フォントのリストを作成することができます。このリストのフォントは、PANOSE フォント マッチング機能で推奨される代用フォントよりも優先されます。同じフォントでもプラットフォームごとにスペルが異なることがあるので、プラットフォーム間で描画とドキュメントを共有するときは例外リストが役立ちます。

フォント マッチングのオプションを設定するには

1. **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]**. をクリックします。
2. 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[テキスト]**をクリックします。
3. **[フォント]** をクリックします。
4. **[PANOSE フォント マッチング]** をクリックします。
5. **[PANOSE フォント マッチングの環境設定]**ダイアログ ボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。
   - **テキスト** - ドキュメントのテキストの代用フォントを選択し、テキスト スタイルにはデフォルトの代用フォントを適用します。
   - **テキストとスタイル** - ドキュメントのテキストとテキスト スタイルの代用フォントを選択します。
   - **表示しない** - ドキュメントのテキストとテキスト スタイルの両方に、デフォルトの代用フォントを適用します。

PANOSE フォント マッチングを使用するには

1. ドキュメントを開くか、またはインポートします。
   ドキュメントのフォントが見つからない場合は、**[見つからない代用フォント]** ダイアログ ボックスが表示されます。見つからないフォントの名前が**[見つからないフォント]**リストに表示され、**[代用フォント]**リストには、推奨される代用フォントが表示されます。
2. **[PANOSE 推奨のマッチングを使用]** オプションをオンにします。
3. 次のいずれかのオプションを選択します。
   - **[一時]** - 現在のドキュメント セッションで、見つからないフォントを代用フォントに置き換えます。
   - **[永続:** - 見つからないフォントを代用フォントに常時置き換えます。ファイルをいったん保存してから開くと、新しいフォントが使用されます。

見つからないフォントを置き換えるには

1. ドキュメントを開くか、またはインポートします。
   ドキュメントのフォントが見つからない場合は、**[フォント マッチングの結果]** ダイアログ ボックスが表示されます。
2. **[代用フォント]** オプションをオンにします。
3. 次のいずれかのオプションを選択します。
   - **[見つからないフォントと同じコード ページのフォントを表示]** - アクティブなドキュメントのコード ページをサポートする見つからないフォントのみを表示します。
   - **[すべてのフォントを表示]** - 見つからないフォントをすべて表示します。

4 **[見つからないフォント]** リストから、見つからないフォントを選択します。
5 **[代用フォント]** リスト ボックスから、フォントを選択します。
6 次のいずれかのオプションを選択します。
   - **[一時]** - 現在のドキュメント セッションで、見つからないフォントを代用フォントに置き換えます。
   - **[永続]** - 今後も継続的に置き換えたフォントを使用します。



[今後のフォント マッチングのためにこの代用フォントを保存]チェック ボックスをオンにすることで、代用フォントを保存できます。

[見つからないフォントの代用フォント]ダイアログ ボックスの **[見つからないフォント]**リストで、**Shift** キーを押しながら複数のフォントを選択することで、複数の見つからないフォントに対して 1 つの代用フォントを適用できます。

代用フォントのリストを設定するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]**. をクリックします。
2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[テキスト]**をクリックします。
3 **[フォント]** をクリックします。
4 **[PANOSE フォント マッチング]** をクリックします。
5 **[PANOSE フォント マッチングの環境設定]**ダイアログ ボックスで、 **[代用]**をクリックします。
6 **[PANOSE フォント マッチング代用フォント]**ダイアログ ボックスで、**[見つからないフォント]**ボックスに見つからないフォント名を入力します。
7 **[代用フォント]**リスト ボックスから、コンピュータにインストールされているフォントを選択します。

フォントの埋め込み

フォントを埋め込むと、描画を容易に共有できます。他のユーザーは、フォントをインストールしたり置き換えたりしなくても、描画を表示、印刷、および編集できます。CorelDRAW のデフォルトでは、描画で使用されているフォントがファイルの保存時に埋め込まれます。ただし、特定の描画について、フォントの埋め込みを無効にするよう選択することもできます。詳しくは、59 ページの 「描画を保存するには」。を参照してください。描画へのフォントの埋め込みに関するデフォルト オプションは変更できます。

CorelDRAW では、フォントごとに埋め込み権限が適用されます。印刷やプレビュー用にフォントの埋め込みが許可されているフォントもあれば、テキストの編集や埋め込み自体が禁止されているフォントもあります。CorelDRAWでは、次のフォント埋め込み権限が適用されます。

- **編集可能** ― フォントを電子ドキュメントに埋め込むこと、およびドキュメントの受信者がそれをテキストの編集に使用することができます。
- **インストール可能** ― **編集可能**権限に加えて、フォントを受信者のコンピュータに永久的にインストールして、新しいドキュメントの作成に使用することができます。
- **埋め込みなし** ― フォントを電子ドキュメントに埋め込むことはできません。
- **印刷プレビュー** ― プレビューおよび印刷用途に限り、フォントを電子ドキュメントに埋め込むことができます。該当するフォントを、別のコンピュータにインストールしてドキュメントの編集に使用することはできません。

埋め込み不可のフォントが描画に含まれていると、警告が表示されます。この警告は無効にできます。

埋め込みフォントが含まれているファイルをインポートできます。ただし、埋め込みフォントで編集が禁止されている場合は、**[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウインスペクタのフォント名の横に視覚的なインジケータが表示されます。このようなフォントが使用されているテキストを編集しようとすると、代用フォントを選択するプロンプトが表示されます。詳しくは、554 ページの「フォントを置き換える」。を参照してください。

埋め込みフォントのデフォルト オプションを変更するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]**. をクリックします。

2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[保存]**をクリックします。

3 **[ファイル保存時のフォントの埋め込み]** チェック ボックスをオンまたはオフにします。

埋め込めないフォントの警告をオンまたはオフにするには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]**. をクリックします。

2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[警告]**をクリックします。

3 **[次のときに警告を表示します]** ボックスで、**[フォントを埋め込めません]** チェック ボックスをオンまたはオフにします。



警告には、埋め込めないフォントが 7 種類までリストされます。埋め込めないフォントの数が 7 種類を超えている場合は、リストの最下部に省略記号が表示されます。

フォントを表示する

[フォント] リスト ボックス内からフォント リストをカスタマイズして、フォントを見つけやすくすることができます。例えば、**[フォント リスト]** ボックスに表示されるフォント名のサイズを変更することができます。ファミリーでグループ化されたフォントやフラット リストとしてグループ化されたフォントを表示することができます。非ラテン語フォントがインストールされている場合は、ラテン語またはネイティブ言語で名前を表示することができます。また、最近使用したフォントをフォント リストの一番上に表示/非表示にし、最近使用したフォントの表示数を指定することもできます。

デフォルトでは、フォント名では対応するフォントが使用されますが、同じフォントを使用することによってすべてのフォント名を表示することができます。

CorelDRAW では、[フォント] リスト ボックスの最下部にある **[プレビュー]** 領域または描画ウィンドウでフォントをプレビューできます。また、太字や斜体など、使用できるフォントのスタイルをプレビューすることもできます。

[フォント] リストの領域のサイズを変更するには、高さと幅を調整するか、プレビュー領域を非表示にします。

フォント リストをカスタマイズするには

1 ツールボックスで**テキスト** ツールをクリックし、プロパティ バーの **[フォント リスト]** ボックスを開きます。

2 フォント名のサイズを変更するには、**[サイズ変更]** スライダを移動します。

3 **[フォントのオプション]** ボタン をクリックし、次の表からいずれかのタスクを実行します。

目的	作業手順
ファミリーでグループ化されたフォント リストやフラット リストとしてグループ化されたフォント リストを表示する	**[ファミリーでグループ化]** をクリックして、コマンドを有効または無効にします。
ラテン語またはネイティブ言語で非ラテン語フォント名を表示する	**[ラテン名の表示]** をクリックして、コマンドを有効または無効にします。 このオプションは、キリル語フォント、アラビア語フォント、およびアジア言語フォントを使用するときに便利です。

目的	作業手順
同じフォントを使用することによってフォント名を表示する	**[フォントを使用してフォント名を表示する]** をクリックして、コマンドを無効にします。
最近使用したフォントの表示/非表示を切り替える	**[最近使用したフォントを表示]** をクリックして、コマンドを有効または無効にします。
表示する最近使用したフォントの数を指定する	**[フォント リスト]** **[オプション]**をクリックし、表示されたダイアログ ボックスの **[フォント]** ページで、**[表示する最近使用したフォントの数]** ボックスに値を入力します。 最近使用したフォントは、20 種類まで表示できます。

フォントをプレビューするには

1 ツールボックスで**テキスト** ツール をクリックします。

描画ウィンドウでフォントをプレビューする場合は、目的のテキストを選択します。

2 プロパティ バーの**[フォント リスト]**ボックスをクリックします。

指定されたフォントでフォント名が表示されます。

特定のフォントが適用された選択テキストをプレビューするには、**[フォント リスト]** ボックス内のフォント名にマウス ポインタを合わせます。



シンボル フォントの名前は、デフォルトのユーザー インタフェース フォントで表示されます。 シンボル フォント名の右側とプレビュー領域にシンボル フォントのサンプルが表示されます。



太字や斜体など、他のスタイルを持つフォントの場合は、フォント名の横にあるフライアウト矢印 ▶ をポイントして、フォントのスタイルをプレビューできます。

[フォント] リストの領域のサイズを変変するには

1 ツールボックスで**テキスト** ツールをクリックし、プロパティ バーの **[フォント]** リスト ボックスを開きます。

2 次のいずれかの操作を行います。

- プレビュー領域を非表示にするには、**[プレビューを非表示]** ボタン をクリックします。
- **[フォント]** リスト領域の幅を調整するには、垂直グラブ領域 (右端) にマウス カーソルを置き、2 方向矢印が表示されるまでドラッグします。
- 高さを調整するには、水平グラブ領域 (**[サイズ変更]** スライダの下) にマウス カーソルを置き、2 方向矢印が表示されるまでドラッグします。

フォントをフィルタする

フィルタを使用すると、特定の要件に合ったフォントのみを表示することができます。たとえば、ドキュメントで使用されているフォントだけ、あるいはシンボル フォントのみを表示することができます。フォント テクノロジー、ウェイト、幅、スタイル、サポートされている言語、OpenType 機能などに基づいてフォントをフィルタすることができます。また、1 つあるいは複数のフィルタを同時に適用することができます。

次の表に、使用できるフォント フィルタ カテゴリおよびフィルタを示します。

フォント フィルタ カテゴリ	説明
マイ コレクション	コンテンツ センターからダウンロードしたフォントのみを表示できます。
ドキュメントのフォント	ドキュメントで使用されているフォントのみを表示できます。
フォント ステータス	インストール済み、未インストール、保護されたシステム フォントなどのフォントのステータスに基づいてフォントをフィルタします。
埋め込み権限	フォントの埋め込み、インストール、プレビューの可否などの埋め込み権限に基づいて、フォントにフィルタを適用できます。使用できるフィルタは、編集可能、インストール可能、埋め込みなし、印刷プレビューです。埋め込み権限について詳しくは、555 ページの 「フォントの埋め込み」。を参照してください。 特定の権限を持つフォントがない場合、対応するフィルタは表示されません。たとえば、どのフォントもドキュメントに埋め込める場合、**[埋め込みなし]** フィルタは表示されません。
フォント テクノロジー	[OpenType - TrueType]、[OpenType - PostScript]、[TrueType]、[Type 1] など、フォント テクノロジーに基づいてフォントをフィルタできます。 お使いのコンピュータで使用できないテクノロジーを使用したフォントは、フィルタのリストに表示されません。
ウェイト	[細字]、[標準]、[太字] など、ウェイトに基づいてフォントを表示できます。
[幅]	[狭い]、[標準]、[広い] など、幅に基づいてフォントを表示できます。
スタイル	[Decorative]、[Display]、[Monospaced]、[Sans Serif]、[Script]、[Serif]、[Symbol] など、スタイルに基づいてフォントを表示できます。
文字範囲	言語またはスクリプトに基づいてフォントをフィルタできます。このグループのフィルタには、[アラビア語]、[中国語 簡体字]、[中国語 繁体字]、[キリル]、[デバナージャリ]、[ギリシャ]、[ヘブライ語]、[日本語]、[韓国語]、[ラテン]、[トルコ語] があります。
OpenType	[大文字の間隔]、[大文字と小文字を区別するフォーム] など、特定の OpenType 機能を持つフォントを表示できます。

フォントをフィルタするには

1 ツールボックスで**テキスト** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの **[フォント]** リスト ボックスを開き、**[フィルタの表示]** ボタン をクリックします。

3 いずれかのフィルタ チェック ボックスをオンにします。

可能な操作

すべてのフィルタを消去する	**[フィルタの消去]** をクリックします。
フィルタ リストを閉じる	**[フィルタを非表示]** ボタン をクリックします。

フィルタできるのは、コンピュータにインストールされているフォントだけです。

[プロパティ] ドッキング ウィンドウで **[フォント] リスト** ボックスからフォントをフィルタすることもできます。 **Text** docker, **Font Sampler** docker, and **Glyphs** docker.

フォントを検索する

Corel Font Service は、コンピュータにインストールされているフォントをチェックし、キーワード付きのフォント データベースを生成するユーティリティです。これらのキーワードには、フォント名、フォント テクノロジー、およびフォントに含まれるその他のメタデータがあり、**[フォント]** リスト ボックス内からローカル フォントを検索するために使用できます。

フォント名または別のキーワードを入力し始めると、関連するフォントのリストが表示されます。このリストは、入力すると自動的に更新されます。検索を絞り込むために、2 つ以上のキーワードを入力できます。たとえば、使用可能な太字の Arial フォントをすべて検索するには、**[フォント]** リスト ボックスに**「Arial bold」**と入力します。

キーワードを使用してフォントを検索するには

1 ツールボックスで**テキスト** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの **[フォント]** リスト ボックスを開きます。

3 **[フォント]** リスト ボックス内をダブルクリックし、フォント名やフォント テクノロジーなどのキーワードを入力します。

4 検索を絞り込むには、最初のキーワードを入力した後、スペース バーを押し、もう 1 つのキーワードを入力します。

次の表に、カテゴリ別にまとめた使用可能な検索キーワードを示します。

カテゴリ	キーワード
ドキュメントのフォント	ドキュメントのフォント
フォント テクノロジー	OpenType - TrueType、OpenType - PostScript、TrueType、Type 1

カテゴリ	キーワード
ウェイト	超極細、極細、細字、標準、中、中太、太字、極太、超極太
[幅]	極めて狭い、より狭い、狭い、やや狭い、標準、やや広い、広い、より広い、極めて広い
スタイル	Decorative、Display、Monospaced、Sans Serif、Script、Serif、Symbol
文字範囲	アラビア語、アルメニア、中国語 簡体字、中国語 繁体字、コプト語、キリル、デバナージャリ、ディベヒ語、グルジア、ギリシャ、グジャラート、ヘブライ語、平仮名、日本語、カナラ、片仮名、韓国語、ラテン、ロシア語、シリア語、タミル、テルグ、タイ、トルコ語、ベトナム語
製造元	Ale/Paul、Bitstream、Cultivated/ Mind、DynaComware、Font Fabric、Fontlab、Fontographer、ITC、Linotype、Mark Simonson、Monotype、Typodermic、RW++
埋め込み権限	編集可能、インストール可能、埋め込みなし、印刷プレビュー、制限あり
OpenType	すべて小型大文字、注記の代替字形、代替半角、縦書き半角の代替メトリックス、縦書き用の代替メトリックス、代替分数、大文字の間隔、大文字と小文字を区別するフォーム、中央配置 CJK 句読点、文字バリエーション、コンテキスト代替、コンテキスト合字、分母、随意合字、Expert 字形、小数、半角、履歴フォーム、歴史的合字、補助漢字字形、横書きかなの代替、JIS2004 字形、JIS78 字形、JIS83 字形、JIS90 字形、カーニング、ライニング数字、ローカル字形、NLC 漢字、分子、序数、飾り文字、プロポーショナルかな、プロポーショナル ライニング、プロポーショナル旧スタイル、プロポーショナル幅、1/4 角、科学式の下付き文字、簡体字形、スラッシュ ゼロ、スモール キャップ、大文字から小型大文字へ、標準合字、スタイル代替字形、スタイル セット、下付き文字、上付き文字、スワッシュ字形の変形、表形式、表形式旧スタイル、1/3 角、タイトル、繁体字形、人名漢字表許容字形、縦書きの代替字形と回転

さらに多くのフォントを取得する

CorelDRAW および Corel Font Manager の **[フォント リスト]** ボックス内から追加のフォントをダウンロードできます。これらのフォントは、通常、フォント パックにグループ化されます。フォント パックには、無料のものと有料のものがあります。フォント パックやそれらの含まれるフォント情報へのアクセスや、フォント サンプルの確認を行うことができます。

フォントの保存先となるデフォルトの場所は変更できます。詳しくは、91 ページの 「コンテンツの場所を変更する」。を参照してください。

フォント パックを取得するには

1 ツールボックスで**テキスト** ツール をクリックします。

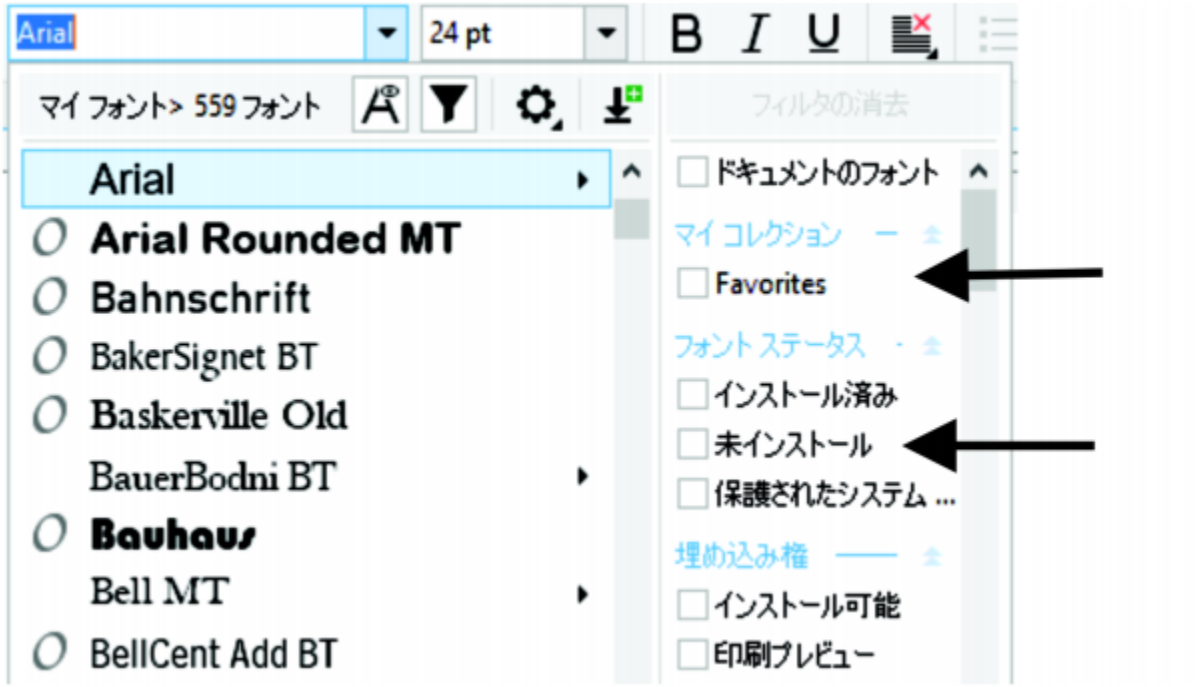
2 プロパティ バーの **[フォント]** リスト ボックスを開きます。

3 **[追加]** ボタン をクリックします。

4 **[追加]** ダイアログ ボックスで、フォント パックをクリックします。

5 次のいずれかの操作を実行します。
- **[購入]** をクリックし、画面の説明に従って、フォント パックを購入します。
- フォント パックが無料の場合は、**[ダウンロード]** をクリックします。

ダウンロードしたフォント パックは、**[フォント リスト]** ボックスに表示されます。また、**[マイ コレクション]** の下にある **[フィルタ]** リストにも表示されます。

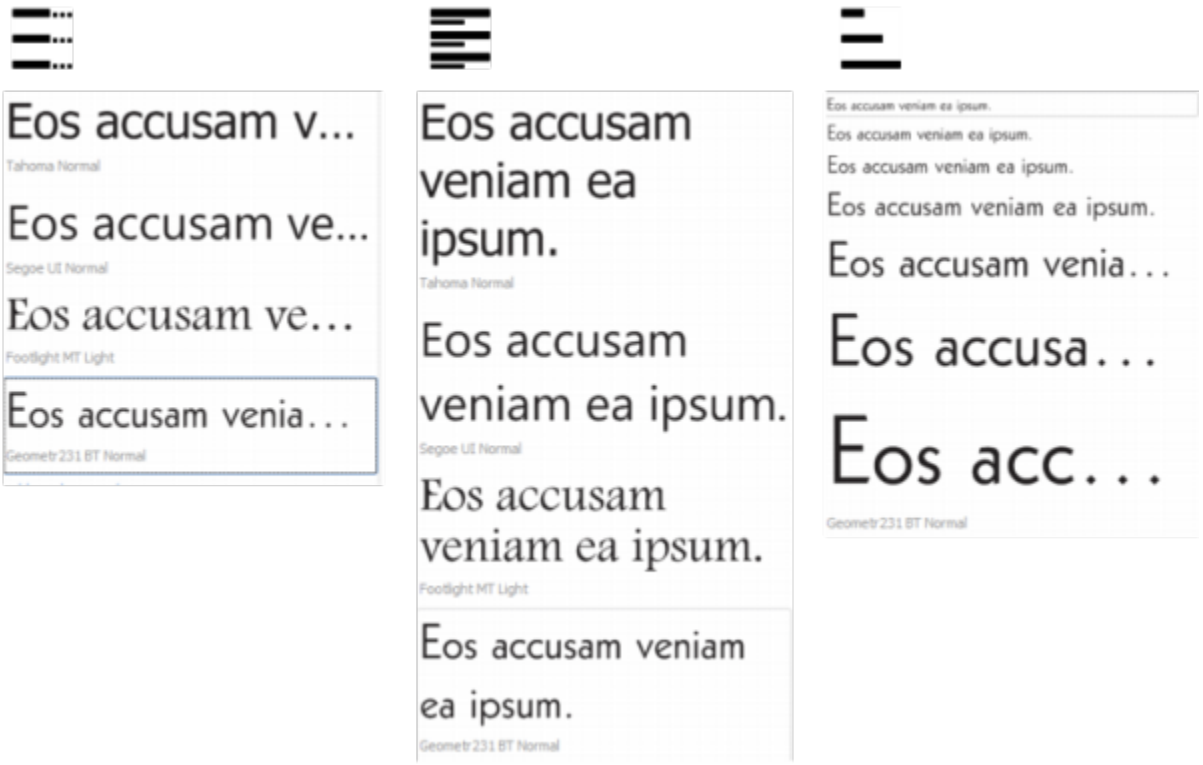


フォントを選択する

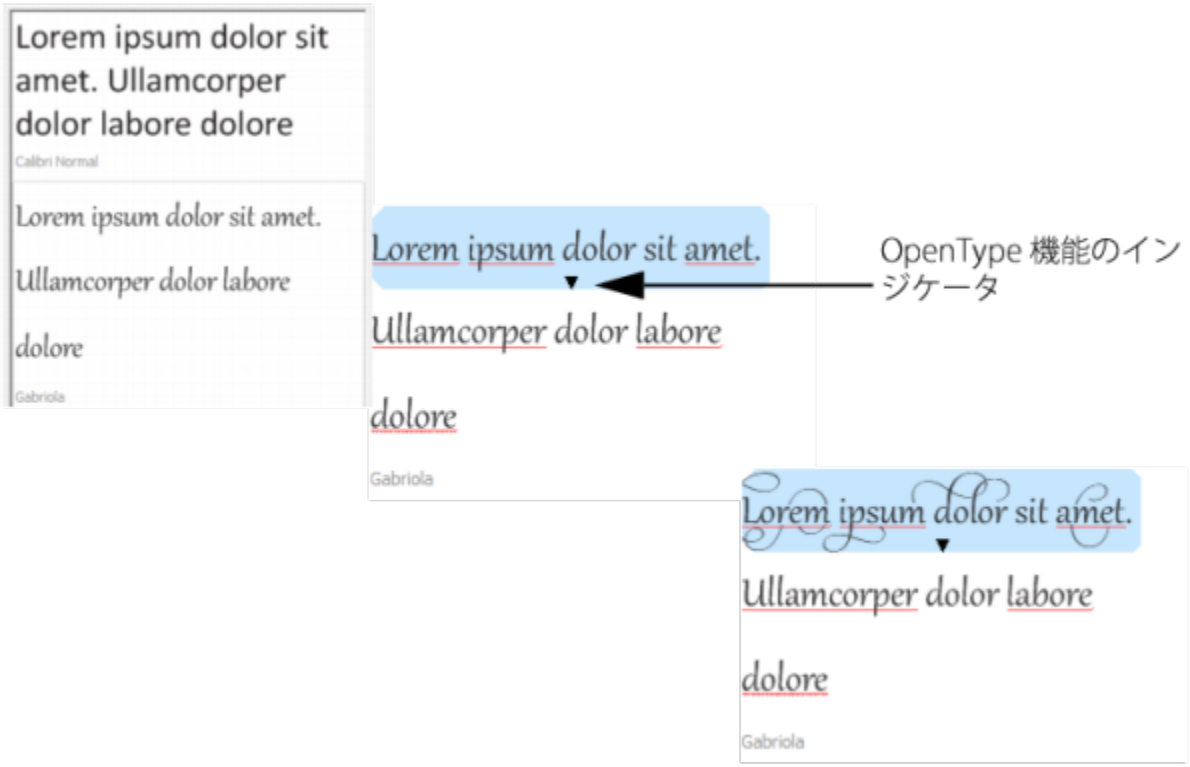
フォント サンプラーでは、同じサンプル テキストにさまざまなフォントやサイズを適用して表示し、プロジェクトに最適なフォントを選択できます。

プリセットのサンプル テキストのプレビューや、テキストの入力、貼り付けも可能です。また、サンプル テキストを単一行または複数行で表示したり、1 行ごとにフォント サイズを大きくして表示することもできます。

サンプル テキストに OpenType フォントが指定されている場合は、使用可能な OpenType 機能を表示して、その機能をサンプル テキストに適用することができます。



(左から右へ)単一行、複数行、滝



サンプル テキストに OpenType フォントが指定されている場合は、テキストを選択して OpenType 機能のインジケータを表示し、OpenType 機能を適用することができます。この例では、選択したテキストにスタイル セットを適用しています。

サンプル テキストをコンテキスト内で表示するには、そのテキストを描画ウィンドウ内の任意の場所に貼り付けます。

フォント サンプラーでフォントをプレビューするには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[フォント サンプラー]** をクリックします。

2 サンプルのフォントを変更するには、サンプルをクリックして、**[フォント リスト]** ボックスからフォントを選択します。
サンプル全体のテキストを変更する場合は、サンプルをダブルクリックして、**Ctrl+A** キーを押し、テキストが選択された状態で新しいテキストを入力します。

3 表示オプションを選択するには、次のボタンのいずれかをクリックします。
- **単一行** - サンプル テキストを単一行で表示します。
- **複数行** - サンプル テキストを複数行で表示します。
- **滝** - 選択したサンプル テキストをサイズが増加する単一行で表示します。

4 サンプル テキストのサイズを変更するには、**ズーム** スライダを調整します。
プリセットの増分でテキスト サイズを変更する場合は、**[ズーム]** スライダの横にある **[ズーム]** ボタンをクリックします。

可能な操作

サンプル テキストを追加する	**[別のサンプルを追加する]** をクリックして、**[フォント リスト]** ボックスからフォントを選択します。

可能な操作	
ドキュメント内にサンプル テキストを貼り付ける	サンプル テキストをクリックして、**[コピー]** をクリックします。**テキスト** ツール を使用して、サンプル テキストを配置したい場所を右クリックし、**[貼り付け]** をクリックします。 また、ドキュメント ウィンドウにサンプル テキストをドラッグすることもできます。
サンプル テキストを削除する	サンプル テキストをクリックして、サンプルの右上隅にある **[閉じる]** ボタンをクリックします。
サンプル テキスト内にテキストを貼り付ける	サンプル テキストをクリックして、**Ctrl+V** キーを押します。
サンプル テキストの順番を変更する	リスト内の目的の位置にサンプル テキストをドラッグします。

Corel Font Manager

Corel Font Manager は、に含まれているスタンドアロンのフォント管理アプリケーションです。CorelDRAW Graphics Suite.Corel Font Manager を使用すると、タイポグラフィ ワークフローのあらゆる面を管理できるツールを使用して、書体やフォント コレクションを簡単に操作、整理、確認できます。ローカル フォントの検索やプレビュー、フォントのインストールとアンインストール、不要になったフォントの削除を行うことができます。詳しくは、Corel Font Manager のヘルプを参照してください。

Corel Font Manager を起動するには

- 標準ツールバーの **[アプリケーションの起動]** ボタンをクリックし、Corel Font Manager をクリックします。

Corel Font Manager のヘルプにアクセスするには

- Corel Font Manager で、タイトル バーの **[ヘルプ]** ボタンをクリックします。



修辞ツール

修辞ツールを使って、スペルミスや文法上のエラーの訂正、エラーの自動修正、および文章の推敲に利用できます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 565 の 「QuickCorrect」。
- ページ 567 の 「スペルチェックと Grammatik」。
- ページ 569 の 「類義語辞典 <英語用> 」。
- ページ 570 の 「言語を操作する」。
- ページ 571 の 「修辞ツールをカスタマイズする」。
- ページ 572 の 「チェック スタイル」。
- ページ 572 の 「単語リスト」。
- ページ 575 の 「文字カウントをチェックする」。

修辞ツールの使用について詳しくは、575 ページの 「参照: 修辞ツール」。を参照してください。

QuickCorrect

クイック修正™は、入力ミスのある単語と大文字小文字の誤りを自動的に修正します。自動修正するエラーの種類を指定して、クイック修正をカスタマイズできます。

CorelDRAW では、テキストに適用される引用符は、選択した言語によって異なります。クイック修正を使用して、異なる言語の引用符をさらにカスタマイズできます。たとえば、ある言語の二重引用符、一重引用符、直線引用符のスタイルを変更できます。

クイック修正に単語を追加すると、入力ミスの多い単語や省略形を置換できます。以降にスペルミスが見つかった場合、クイック修正によって自動的に訂正されます。この機能を使用すると、頻繁に使用する語句を登録できます。たとえば、「for your information」という語句を「FYI」という短縮形で登録した場合は、「FYI」と入力してスペース キーを押すと、「for your information」に変換されます。

以降に同様のスペルミスが見つかった場合に自動的に修正されるように、クイック修正にスペル チェックでの修正結果を追加できます。

また、クイック修正で訂正した内容は元に戻すこともできます。

クイック修正をカスタマイズするには

1 **[テキスト]** ▸ **[修辞ツール]** ▸ **[クイック修正]** をクリックします。
2 次のいずれかのチェック ボックスをオンにします。

- **[文の最初の文字を大文字にする]**
- **[2 文字目を小文字にする]**
- **[曜日を大文字にする]**
- **[Web アドレスを入力すると自動的にハイパーリンクを作成する]**



[2 文字目を小文字にする] オプションでは、大文字の次の文字がスペースまたはピリオドの場合、または単語に別の大文字が含まれる場合は変更されません。

[文の最初の文字を大文字にする] チェック ボックスをオンにしていなくても、テキストの大文字と小文字を変更できます。詳しくは、526 ページの 「テキストの大文字と小文字を切り替えるには」。を参照してください。

異なる言語に引用符をカスタマイズするには

1 **[テキスト]** ▸ **[修辞ツール]** ▸ **[クイック修正]** をクリックします。
2 **[言語]** リスト ボックスで言語を選択します。
3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
直線引用符をタイポグラフィ式 (曲線型) の引用符に変更する	**[引用符をタイポグラフィ式の引用符に置き換える]** チェック ボックスをオンにします。
引用符が番号に伴う場合は直線引用符を挿入する	**[「6'」 のように数字の後ろに直線引用符を使用]** チェック ボックスをオンにします。
一重引用符の外観を変更する	**[一重引用符]** の下にある **[開く]** と **[閉じる]** リスト ボックスから引用符のスタイルを選択するか、それぞれのボックスに文字を入力します。
二重引用符の外観を変更する	**[二重引用符]** の下にある **[開く]** と **[閉じる]** リスト ボックスから引用符のスタイルを選択するか、それぞれのボックスに文字を入力します。



直線引用符は、フィート (') やインチ (") を示すために使われることがあります。

クイック修正に単語を追加するには

1 **[テキスト]** ▸ **[修辞ツール]** ▸ **[クイック修正]** をクリックします。
2 **[置換テキスト]** 領域で **[入力中にテキストを置き換える]** チェック ボックスをオンにします。
3 **[置換]** ボックスに置換対象のテキストを入力します。
4 **[置換後]** ボックスに置換後のテキストを入力します。
5 **[追加]** をクリックします。



この機能を使用すると、頻繁に使用する語句を登録できます。**[置換]** ボックスに短縮形を入力し、**[置換後]** ボックスに単語や語句を入力します。

クイック修正にスペルの訂正を追加するには

1 **[テキスト]** ▸ **[修辞ツール]** ▸ **[設定]** をクリックします。

2 **[クイック修正に追加]** チェック ボックスをオンにします。

クイック修正の訂正を元に戻すには

- **[編集]** ▸ **[元に戻す クイック修正]** をクリックします。

スペルチェックと Grammatik

スペル チェックと Grammatik を使用すると、描画全体、描画の一部、または選択したテキストのスペルと文法をチェックすることができます。日付、自国、通貨記号、テキストのスペルまたは文法をチェックしたり、異なる言語の言葉を探したりすることも可能です。

手動でテキストを編集した後、描画のチェックを再開できます。

スペル チェックと Grammatik で単語や語句を変換するには、単語を選択する方法と、単語の自動置換を定義する方法の 2 つがあります。自動置換の単語を定義する方法は、入力ミスが頻繁に起こるような単語に使用できます。自動置換の単語は、ユーザー単語リスト ファイルに保存されます。ユーザー単語リストのファイルについて詳しくは、572 ページの 「単語リスト」。を参照してください。

文章エラーを一度スキップして、それ以降に発生するエラーをマークすることもできますし、校正セッション全体のエラーをスキップすることもできます。

描画全体のスペルや文法をチェックするには

1 **[テキスト]** ▸ **[修辞ツール]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
   - **スペル チェック**
   - **Grammatik**

2 **[チェック]** リスト ボックスから**[ドキュメント]** を選択します。
   異なる言語のスペルまたは文法をチェックするには、**[オプション]** ▸ **[言語]** をクリックし、言語を選択します。

   スペル チェックと Grammatik では、デフォルトで**[自動開始]** コマンドがオンになっています。**[自動開始]** コマンドをオフにする場合は、**[オプション]** ▸ **[自動開始]** をクリックします。描画をチェックするには、**[修辞ツール]** ダイアログ ボックスで **[開始]** ボタンをクリックします。

描画の一部のスペルや文法をチェックするには

1 **テキスト** ツール A でテキスト フレームをクリックします。

2 **[テキスト]** ▸ **[修辞ツール]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
   - **スペル チェック**
   - **Grammatik**

3 **[チェック]** リスト ボックスから、次のいずれかを選択します。
   - **[段落]**
   - **[選択テキスト]**
   - **[文]**
   - **[単語]**

   異なる言語のスペルまたは文法をチェックするには、**[オプション]** ▸ **[言語]** をクリックし、言語を選択します。

   スペル チェックと Grammatik では、デフォルトで**[自動開始]** コマンドがオンになっています。**[自動開始]** コマンドをオフにする場合は、**[オプション]** ▸ **[自動開始]** をクリックします。描画をチェックするには、**[修辞ツール]** ダイアログ ボックスで **[開始]** ボタンをクリックします。



[チェック] リスト ボックスで利用できるオプションは、チェックする描画の種類によって異なります。

選択したテキストのスペルや文法をチェックするには

1. チェックするテキストを選択します。
2. **[テキスト]** ▸ **[修辞ツール]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
   - **スペル チェック**
   - **Grammatik**

   異なる言語のスペルまたは文法をチェックするには、**[オプション]** ▸ **[言語]** をクリックし、言語を選択します。

   スペル チェックと Grammatik では、デフォルトで**[自動開始]** コマンドがオンになっています。**[自動開始]** コマンドをオフにする場合は、**[オプション]** ▸ **[自動開始]** をクリックします。描画をチェックするには、**[修辞ツール]** ダイアログ ボックスで **[開始]** ボタンをクリックします。

テキストを手動で編集するには

1. **[テキスト]** ▸ **[修辞ツール]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
   - **スペル チェック**
   - **Grammatik**
2. スペルや文法のチェックが単語や語句で停止した場合は、 **[置換]** ボックスをクリックしてテキストを編集します。

単語や語句を置換するには

1. **[テキスト]** ▸ **[修辞ツール]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
   - **スペル チェック**
   - **Grammatik**
2. スペルや文法のチェックが停止したときに、**[置換候補]** リストから単語または語句を選択します。
3. **[置換]** をクリックします。



スペル チェックが置換する単語を示さない場合、**[置換]** ボックスのテキストを手動で編集します。

自動テキスト置換を指定するには

1. **[テキスト]** ▸ **[修辞ツール]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
   - **スペル チェック**
   - **Grammatik**
2. スペルや文法チェックが単語で停止したら、**[自動置換]** をクリックします。

スペルや文法のエラーを 1 スキップするには

1. **[テキスト]** ▸ **[修辞ツール]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
   - **スペル チェック**
   - **Grammatik**
2. スペルや文法のチェックが停止したら、次のいずれかをクリックします。
   - **一度だけスキップ** ― エラーを一度だけスキップします。
   - **すべてスキップ** ― すべてのエラーをスキップします。



特定の単語をユーザー単語リストに追加することにより、すべての校正でその単語をスキップすることもできます。ユーザー単語リストのファイルについて詳しくは、572 ページの 「単語リスト」。を参照してください。

類義語辞典 <英語用>

類義語辞典 <英語用> を使用して文章を推敲します。類義語辞典 <英語用> では、同意語、反意語、関連語などを調べることができます。

類義語辞典 <英語用> を使用して単語を置換できます。単語を調べる場合、選択した検索オプションの簡単な定義とリストが類義語辞典 <英語用> に表示されます。類義語辞典 <英語用> は現在形と過去形が同じ動詞の活用形や、複数の品詞として使用される単語を明記していません。類義語辞典 <英語用> では、ドキュメントで挿入または置き換えるための適正な語形を選択できます。また、類義語辞典 <英語用> で調べた単語の履歴リストが保存されます。類義語辞典 <英語用> を起動するたびに新しい履歴リストが開始されます。

類義語辞典 <英語用> を使って言葉を挿入することもできます。

免責事項: 拡張された類機語辞典 <英語用> ファイルとディクショナリーには、一部の人が不快と感じる言葉が含まれています。このような言葉は、相関的な検索を可能にするため、ファイルに含まれています。不快にさせたり、このような用語の使用を奨励したりすることは意図されていません。

単語を置換するには

1 単語を選択します。

2 **[テキスト]** ▸ **[修辞ツール]** ▸ **[類義語辞典]** をクリックします。

3 検索オプションのリストで、定義をクリックして同意語、反意語、関連語のリストにアクセスします。

4 単語をクリックし、**[置換]** をクリックします。

可能な操作

類義語辞典 <英語用> の修正候補を検索する	単語をダブルクリックします。 最下部のペインに単語の定義が表示されます。
単語を検索する	**[類義語辞典 <英語用>]** ページの最上部でリスト ボックスに単語を入力し、**Enter** を押します。
最近チェックした単語を検索する	**[類義語辞典 <英語用>]** ページ上部のリスト ボックスから単語を選択します。



挿入する単語について、類義語辞典 <英語用> から正しい語形を選択するように要求される場合があります。現在形と過去形が同じ語形の単語 (「read」など) や、複数の品詞を持つ単語 (名詞と動詞がある「wonder」など) を置換しようとすると、このようなプロンプトが表示されます。



単語リストをスクロールするには、上下の矢印をクリックします。

単語を挿入するには

1 描画上で単語を挿入する位置をクリックします。
2 **[テキスト]** ▸ **[修辞ツール]** ▸ **[類義語辞典]** をクリックします。
3 **[類義語辞典 <英語用>]** ページの最上部にあるボックスに単語を入力し、**Enter** を押します。
4 リスト ボックスから単語を選択します。
5 **[挿入]** をクリックします。



挿入する単語について、類義語辞典 <英語用> から正しい語形を選択するように要求される場合があります。現在形と過去形が同じ語形の単語 (「read」など) や、複数の品詞を持つ単語 (名詞と動詞がある「wonder」など) を置換しようとすると、このようなプロンプトが表示されます。

言語を操作する

描画に含まれるテキストは、別の言語に変更できます。たとえば、コンピュータ オペレーティング システムのデフォルト言語が日本語で、英語のモジュールがインストールされている場合は、修辞ツールを使用して、英語のテキストのスペルと文法をチェックできます。スペル チェック、Grammatik、または類義語辞典を実行する場合、CorelDRAW は単語、語句、文のチェックを、それぞれに割り当てられている言語に従って行います。これにより、他言語の単語が入力ミスとして検出されなくなります。テキストが単言語で記述されているときと同じように、修辞ツールを使用できます。日付、自国、通貨記号、テキストのスペルまたは文法をチェックしたり、異なる言語の単語を検索したりすることが可能です。

複数言語モジュールを利用できる場合は、リストから選択し、デフォルトの修辞ツール言語を設定できます。

別の言語の表記規則をチェックすることができます。たとえば、スペル チェックで、描画内のすべての日付をフランス語の表記規則 ("12 avril 2005" など) に従ってフォーマットできます。

多くの言語ではハイフネーションをサポートしています。ハイフネーション機能を使用すると、単語が次の行にまたがる場合に次の行に送らずに、適切な箇所に自動的にハイフネーションを挿入することにより、右マージンの凸凹を少なくすることができます。

異なる言語に使用する引用符を指定することもできます。詳しくは、566 ページの 「異なる言語に引用符をカスタマイズするには」。を参照してください。

テキストに言語を割り当てるには

1 テキストを選択します。
2 **[テキスト]** ▸ **[修辞ツール]** ▸ **[言語]** をクリックします。
3 **[テキストの言語]** ダイアログ ボックスで、リストから言語を選択します。



選択した単語、文、または段落に特定の言語を割り当てることができます。

[テキストの言語] ダイアログ ボックスで選択した言語の修辞ツールを使用するには、その言語のモジュールがインストールされている必要があります。



テキストに割り当てられている言語を確認するには、テキストを選択し、ステータス バーに表示される 3 文字の言語コードを表示します。

修辞ツールをカスタマイズする

スペル チェックで描画のスペルをチェックする方法をカスタマイズすることができます。たとえば、スペル チェックの起動方法を選択して、入力ミスの単語、大文字小文字の誤り、重複する単語、または数字付きの単語をスペル チェックで検出するかどうかを選択できます。

Grammatik で描画の文法をチェックする方法をカスタマイズすることができます。たとえば、Grammatik を自動的に開始する、自動置換する前に確認を表示する、入力ミス単語の修正候補を表示する、などの設定が可能です。

また、類義語辞典 <英語用> が自動的に単語を検索したり閉じたりするようにカスタマイズできます。類義語辞典 <英語用> では、入力ミスの単語の正しいスペルを示し、種類の異なる単語 (同意語、反意語、その他の関連語など) のリストを表示するようにカスタマイズできます。

スペル チェックのオプションを設定するには

1 **[テキスト]** ▸ **[修辞ツール]** ▸ **[スペル チェック]** をクリックします。
2 **[オプション]** をクリックして、次のいずれかをクリックします。
- **[自動開始]**
- **[スペルミス時に警告音]**
- **[全テキストを再チェック]**
- **[数字付き単語をチェック]**
- **[重複単語をチェック]**
- **[大/小文字の誤用をチェック]**
- **[自動置換の前にプロンプト表示]**
- **[発音類似語を表示]**



クリックしたオプションは、次回スペル チェックを開いたときに適用されます。

Grammatik のオプションを設定するには

1 **[テキスト]** ▸ **[修辞ツール]** ▸ **[Grammatik]** をクリックします。
2 **[オプション]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
- **[自動開始]**
- **[自動置換の前にプロンプト表示]**
- **[スペルの置換候補をアドバイスする]**



クリックしたオプションは、次回 Grammatik を開いたときに適用されます。

類義語辞典 <英語用> のオプションを設定するには

1 **[テキスト]** ▸ **[修辞ツール]** ▸ **[類義語辞典]** をクリックします。
2 **[オプション]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
- **[辞書の自動使用]**
- **[自動的に閉じる]**
- **[タイプ補助]**
- **同意語**
- **反意語**

- **関連語**
- **1 種類**
- **複数の種類あり**
- **一部**
- **複数の部分あり**
- **例**



クリックしたオプションは、次回類義語辞典を開いたときに適用されます。

チェック スタイル

チェック スタイルは、プリセット修辞スタイル規則で構成されています。チェック スタイルを使用すると、特定の目的を持つ描画をチェックできます。たとえば、[Advertising] では、広告コピーや商業文をチェックできます。

チェック スタイルを選択するには

1 **[テキスト]** ▸ **[修辞ツール]** ▸ **[Grammatik]** をクリックします。
2 **[オプション]** ▸ **[スタイル チェック]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
   - **Spelling plus**
   - **Quick check**
   - **Very strict**
   - **Formal memo or letter**
   - **Informal memo or letter**
   - **Technical or scientific**
   - **Documentation or speech**
   - **Student composition**
   - **Advertising**
   - **Fiction**
   - **Grammar As-You-Go**



チェック スタイルは、別のスタイルを選択するまで有効です。

単語リスト

単語リストとは、修辞ツールでテキストを校正する際に使用する単語や語句のリストです。修辞ツールは、ユーザー単語リストとメイン単語リストの 2 種類の単語リストを調べます。各言語にはデフォルトのユーザー単語リストがあります。ユーザー単語リストは、単語を追加/削除/置換してカスタマイズできます。メイン単語リストは、特定の言語、分野、または企業で使用されるスペル チェック用の特殊な単語リストです。

ユーザー単語リストを追加すると、テキストの校正に役立ちます。ユーザー単語リストは、10 リストまで同時に開くことができます。たとえば、スペル チェックで米国英語とカナダ英語のユーザー単語リストをスキャンする場合は、両方のリストを追加します。また医療機関で仕事をしている場合、修辞ツールを実行するサードパーティ製の医学用単語リストを選択できます。スペル チェックがサポートする各言語には、デフォルトのメイン単語リストがあります。最初にアクティブなユーザー単語リストを調べ、そこで目的の単語または語句が見つからなかった場合は、アクティブなメイン単語リストを調べます。単語リストは削除することもできます。

単語がエラーとして検出されないように、ユーザー単語リストに単語を追加できます。単語の置換候補をユーザー単語リストに追加することもできます。 この機能により、スペル チェックや Grammatik が単語で停止した場合に、置換候補を選択できます。

ユーザー単語リストの単語はいつでも編集または削除できます。

ユーザー単語リストを追加するには

1 **[テキスト]** ▸ **[修辞ツール]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
   - **スペル チェック**
   - **Grammatik**
2 **[オプション]** ▸ **[ユーザー単語リスト]** をクリックします。
3 **[リストの追加]** をクリックします。
4 **[ユーザー単語リストの追加]** ダイアログ ボックスで、ユーザー単語リストを選択します。
5 **[開く]** をクリックします。



ユーザー単語リストのファイル拡張子は **.uwl** です。

描画をチェックする場合、ユーザー単語リストは**[ユーザー単語リスト]** ダイアログ ボックスに表示される順序でスキャンされます。

ユーザー単語リストを削除するには

1 **[テキスト]** ▸ **[修辞ツール]** ▸ **[スペル チェック]** をクリックします。
2 **[オプション]** ▸ **[ユーザー単語リスト]** をクリックします。
3 ユーザー単語リストを選択します。
4 **[リストの削除]** をクリックします。



デフォルト言語の単語リストは削除できません。

ユーザー単語リストに単語を追加するには

1 **[テキスト]** ▸ **[修辞ツール]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
   - **スペル チェック**
   - **Grammatik**
2 **[オプション]** ▸ **[ユーザー単語リスト]** をクリックします。
3 **[ユーザー単語リスト]** ダイアログ ボックスで、ユーザー単語リストを選択します。
4 **[単語/語句]** ボックスに単語を入力します。
   置換候補を追加する場合は、**[置換]** ボックスに入力します。
5 **[エントリの追加]** をクリックします。
6 **[閉じる]** をクリックします。



スペル チェックでは、候補単語は**[置換候補]** ボックスに表示されます。



現在のユーザー単語リストに単語を追加するには、**[スペル チェック]** または **[Grammatik]** ページで **[追加]** をクリックします。

ユーザー単語リストには、短い語句も追加できます。

ユーザー単語リストの語句を編集するには

1 **[テキスト]** ▸ **[修辞ツール]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
   - **スペル チェック**
   - **Grammatik**
2 **[オプション]** ▸ **[ユーザー単語リスト]** をクリックします。
3 編集する語句を含むユーザー単語リストを選択します。
4 編集する単語や語句を選択します。
5 **[置換]** ボックスで単語や語句を編集します。
6 **[エントリの置換]** をクリックします。



編集する単語リストが **[ユーザー単語リスト]** ダイアログ ボックスに表示されない場合、**[リストの追加]** をクリックしてリストを開きます。

ユーザー単語リストの語句を削除するには

1 **[テキスト]** ▸ **[修辞ツール]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。
   - **スペル チェック**
   - **Grammatik**
2 **[オプション]** ▸ **[ユーザー単語リスト]** をクリックします。
3 編集する単語リストを選択します。
4 削除する単語や語句を選択します。
5 **[エントリの削除]** をクリックします。

主要な単語リストを選択、追加、削除するには

1 **[テキスト]** ▸ **[修辞ツール]** をクリックし、**[スペル チェック]** をクリックします。
2 **[オプション]** ▸ **[主要な単語リスト]** をクリックします。
3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
主要な単語リストを選択します。	使用する主要な単語リストに対応するチェック ボックスをオンにします。
主要な単語リストを追加する	**[リストの追加]** をクリックします。**[主要な単語リスト エディタ]** ダイアログ ボックスで主要な単語リストを選択します。**[開く]** をクリックします。
主要な単語リストを削除する	主要な単語リストを選択します。**[リストの削除]** をクリックします。

文字カウントをチェックする

文字カウントでは、行数、単語数、文字数、およびフォント名やスタイル名などのテキスト要素がカウントされます。選択したテキスト オブジェクトのカウントを表示する方法と、描画全体のカウントを表示する方法があります。テキストを選択していない場合は、その描画内のすべてのテキスト要素が、タブとスペース文字も含めてカウントされます。

テキスト要素をカウントするには

1 次の表のタスクを 1 つ実行します。

カウントするテキスト要素	作業手順
描画全体	描画ウィンドウの空白領域をクリックします。
[選択テキスト]	テキストのブロックを選択します。

2 **[テキスト]** ▸ **[文字カウント]** をクリックします。

可能な操作

使用するスタイルに関する情報を表示する	**[スタイル数の表示]** チェック ボックスをオンにします。

参照: 修辞ツール

Grammatik は、次の記数法を使用して、品詞または文の要素を識別します。

Grammatik の記数法	文法用語	説明
3v	三人称の現在動詞	次の文は、三人称で現在時制の動詞を使用します。 “He waits.” “She brushes her hair.” “Does it sing?”
<>	句読点	句読点は、語句や文の意味をわかりやすくします。例: • ピリオド (.) • カンマ (,) • 疑問符 (?)
abrv	省略形	省略形は、単語を短くした形式です。たとえば、「etc」は「etcetera」の省略形です。
adj	形容詞	形容詞は、名詞を修飾する語です。例: a “good” book.

Grammatik の記数法	文法用語	説明
adv	副詞	副詞は、動詞や形容詞を修飾する語です。例: • go “quickly” • a “very” good book
aux	助動詞	助動詞は、「be」、「have」、または「do」、およびその変化した形です。 • “is” coming • “had” not run • “did” he say
bv	動詞の基本形	動詞の基本形は、不定詞の「to」の後、または「would」などの叙法助動詞の後にくる形です。
c/s	比較級/最上級	比較級および最上級は形容詞や副詞の変化した形で、比較の程度を示します。例: • happier • slowest
cj	接続詞	接続詞は、単語、語句、節を結合します。例: • the book “and” the pen • I want to leave “because” it is late.
det	限定詞	限定詞は、形容詞の 1 つです。例: • a • an • the • some • these • any
直接目的語	直接目的語	直接目的語は、行為の直接の対象です。例: Bob opened “the box.”
ij	間投詞	間投詞は、感嘆や叫びなどを表します。例: • Hi! • Oh! • Hey!
間接目的語	間接目的語	間接目的語は、文章で発生する行為が誰に対するものか、あるいは誰のためのものかを説明します。例: • Bob gave “her” an apple. • I sent “him” a postcard.

Grammatik の記数法	文法用語	説明
inf	分離不定詞	分離不定詞とは、不定詞の形の動詞 (to be、to run) が、修飾語によって分離されているものです。たとえば、分離不定詞 "to boldly go" では、副詞 "boldly" が不定詞 "to go" を分離させています。
主節	主節	主節は、他の文の要素がなくても完全な意味を成します。例: • Let's have the picnic today unless it rains.(主節: "Let's have the picnic today") • When not in school, children play. (主節: "children play")
mod	叙法助動詞	叙法助動詞は、助動詞の 1 つです。例: • will • must • can • should • might
num	数字	数字は量を示します。例: • "three" boys • "497" days • "62" percent
phrasal	句前置詞	句前置詞は、動詞句に属するけれども、動詞句から分離している前置詞です。例: put the book "down."
pn	複数名詞	複数名詞は、名詞の複数形です。例: • books • children
poss	所有名詞	所有名詞は、所有を示します。別の名詞を修飾する形容詞として使用されます。例: • "dog's" leg • "students'" cars • "Joe's" son
ppt	過去分詞	過去分詞は、動詞の過去時制の 1 つです。例: The note was "written" in ink.
prep phr	前置詞句	前置詞句は、前置詞とその目的語、および修飾語を加えたものです。前置詞句は通常、形容詞、副詞、または名詞の働きをします。例: We came back "for the second show."

Grammatik の記数法	文法用語	説明
pres-p	現在分詞	現在分詞は、動詞句または形容詞の働きをする動詞の 1 つです。通常、動詞の基本形に「ing」を加えたものです。例: • He is “writing” a book. • She is “going” to bed. • The lawyers presented “closing” arguments.
prn	代名詞	代名詞は、名詞の代わりとなります。例: • I • me • you • mine • yourself • these • who • which
pv	過去形	過去形は、すでに起こった動作を示します。例: • He “wrote” the book. • We “went” to the store.
関係節	関係節	関係節は従属節の 1 つで、前にある名詞や代名詞を修飾する形容詞の働きをします。関係節は通常、「who」、「whom」、「what」などの関係代名詞で始まります。例: The employees “who worked diligently” were rewarded.
rel prn	関係代名詞	関係代名詞は従属節を導き、独立節と結び付けます。例: The noise “that” scared you was made by the boy “who” lives next door.
sn	単数名詞	単数名詞は、人、場所、物、または概念の名前です。例: • Tom • Canada • pen • health
主題	主題	節の主題は、ある動作を行います。主題は 1 語の場合もあれば、複数の語の場合もあります。例: • “John” ran. • “The cats” meowed. • “All the children and their mothers” took naps.

Grammatik の記数法	文法用語	説明
従属節	従属節	従属節は依存節とも呼ばれ、1 つの文として独立することはできません。他の節と結合しなければ意味を成しません。例: We will have the meeting today, “because everyone is here.”
that clause	that 節	that 節は、「that」で始まる特殊な従属節です。例: We were sure “that you would pay us.”
動詞または動詞句	動詞または動詞句	動詞または動詞句は、動作を示します。動詞は 1 語の場合もあれば、複数の語の場合もあります。Grammatik は動詞が複数の語の場合、「動詞句」を使用します。例: • John “ran.” • He “has gone.
wh- 節	wh- 節	wh- 節は、「when」、「how」、「why」、「where」で始まる特殊な従属節です。wh- 節は名詞、副詞、または形容詞の働きをします。例: • We knew “where she would go.” • I will tell you “when I go.”

テンプレートとスタイル

テンプレート 583
スタイルおよびスタイル セット 591
カラー スタイル 601

CorelDRAW® 2019

テンプレート

テンプレートとは、描画のレイアウトや外観をコントロールする、スタイルとページ付けのコレクションです。テンプレートは「テンプレ」とも呼ばれます。



再利用する描画デザインのテンプレートを使用

CorelDRAW に付属のプリセット テンプレートを使用できます。また、カスタム テンプレートを作成して使用することもできます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 583 の 「テンプレートを使用する」。
- ページ 584 の 「テンプレートを検索する」。
- ページ 587 の 「テンプレートを管理する」。
- ページ 588 の 「テンプレートを作成する」。
- ページ 588 の 「テンプレートを編集する」。

テンプレートを使用する

[ファイル] ▸ **[テンプレートから新規作成]** コマンドを使用してテンプレートからドキュメントを開始する場合、CorelDRAW により、テンプレートのページ レイアウト設定に基づいてページがフォーマットされ、次にすべてのオブジェクトとテンプレートのスタイルが新規ドキュメントにロードされます。この方法を使用する場合、テンプレートの検索と参照ができます。

テンプレートのスタイルのみを使用する場合は、**[ファイル]** ▸ **[開く]** コマンドを使用して、空白のドキュメントを作成できます。

また、いつでも、テンプレートからスタイルをインポートできます。

テンプレートからドキュメントを開始するには

1 **[ファイル]** ▸ **[テンプレートから新規作成]** をクリックします。
2 テンプレートを検索するか、参照します。
3 サムネールをクリックしてテンプレートを選択します。
4 **[開く]** をクリックします。



テンプレートの検索について詳しくは、585 ページの 「テンプレートの検索、絞り込み、並べ替えを行うには」。を参照してください。

また、**[ファイル]** ▸ **[開く]** をクリックし、テンプレートを見つけてダブルクリックし、**[開く]** ダイアログ ボックスの **[テンプレートから新規作成]** オプションをオンにして、テンプレートからドキュメントを開始することもできます。テンプレートのスタイルのみを使用する場合は、**[内容を含む]** チェック ボックスをオフにします。

テンプレートのスタイルをドキュメントにインポートするには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[オブジェクト スタイル]** をクリックします。
2 **[オブジェクト スタイル]** ドッキング ウィンドウの **[インポート、エクスポート、またはデフォルトの保存]** フライアウトを開き、**[スタイル シートのインポート]** ボタン をクリックします。
3 テンプレートが保存されているフォルダを検索します。
4 ロードしたいスタイルが含まれているテンプレートをクリックします。
5 **[インポート]** をクリックします。



テンプレートのスタイルのみがインポートされます。テンプレートに保存されたページ レイアウト設定とオブジェクトは無視されます。既存のオブジェクトの属性は保持されます。

テンプレートを検索する

CorelDRAW では、テンプレートを簡単に検索できます。

ファイル名、タイトル、テンプレートに関連したキーワードなどで検索することができます。たとえば、テキスト フィールドに「certificate」と入力すると、一致しないファイルがすべて自動的にフィルタリングされ、ファイル名またはキーワードに「certificate」という単語が含まれているファイルだけが表示されます。検索はいつでもキャンセルできます。

テンプレートのソース（例：自分が作成したテンプレートのみ）やカテゴリ（例：パンフレット、フライヤ、レターヘッド、レター）を使用して、検索結果を絞り込むことができます。お気に入りや最も最近使用したテンプレートのリストを表示したり、名前や作成・変更された日付ごとにテンプレートを並べ替えたりすることもできます。

一度に検索および参照できるパック、フォルダ、リストは 1 つだけです。**すべてのテンプレート** ライブラリ (CorelDRAW に付属しているテンプレートや、サードパーティのデザイナーから提供されたテンプレート、および自分が作成したテンプレート) 全体を参照したり検索したりすることもできます。

テンプレートを追加する

手始めとして、Corel では **[テンプレートから新規作成]** ダイアログ **ボックス**の **[すべてのテンプレート]** にローカルのテンプレートを用意しています。このテンプレートは、**Documents¥Corel¥Corel Content¥Fills** フォルダに格納されています。テンプレートのコレクションを拡充する場合は、**[追加]** ダイアログ ボックスでテンプレート パックを追加でダウンロードできます。

Documents¥Corel¥Corel Content¥Templates フォルダ以外のローカル フォルダに保存したテンプレートにアクセスするには、それらのフォルダにリンクを作成します。こうしたリンクはエイリアスと呼ばれています。エイリアスは他にも、共有ネットワーク上の場所や、USB フラッシュ ドライブやポータブル ハード ドライブのような 2 次ストレージ デバイスに保存されたテンプレートへのアクセスに使用できます。

多くのテンプレートが含まれるフォルダをコンピュータにコピーする際、オペレーティング システムによるフォルダのインデックス処理に時間がかかることがあります。このようなフォルダに含まれるテンプレートを短時間で表示、参照、検索できるようにするには、フォルダのインデックスを作り直す必要がある場合があります。

テンプレートおよびテンプレート情報を表示する

サムネールのサイズを大きくして、特定のテンプレートを簡単かつ迅速に見つけることができます。また、サムネールのサイズを小さくして、一目でより多くの検索結果を表示できます。表示領域でテンプレートを選択すると、そのテンプレートの補足情報 (カテゴリ、スタイル、ページ付け、折りのオプション) が表示されます。

テンプレートの検索、絞り込み、並べ替えを行うには

1. **[ファイル]** ▸ **[テンプレートから新規作成]** をクリックします。
2. **[コンテンツ ソースを選択]** リスト ボックスから **[すべてのテンプレート]** を選択し、Corel の提供するテンプレートや自分で追加したテンプレートを参照/検索します。
3. **[検索]** ボックスに語句を入力し、 **Enter** キーを押します。
   検索条件に一致するテンプレートが左側のペインに表示されます。

可能な操作

テンプレートを絞り込む	**[コンテンツ ソースを選択]** リスト ボックスで、 **[すべてのテンプレート]** 以外の項目を選択します。**[コンテンツの絞り込み]** リスト ボックスからカテゴリを選択します。
最近使用したテンプレートを表示する	**[コンテンツ ソースを選択]** リスト ボックスで **[最近使用したファイル]** を選択します。
お気に入りのテンプレートを表示する	**[コンテンツ ソースを選択]** リスト ボックスで **[お気に入り]** を選択します。テンプレートをお気に入りとマークする方法については、587 ページの 「テンプレートのタグ付け、名前変更、削除を行うには 」を参照してください。
テンプレートを並べ替える	**[オプション]** ボタン をクリックし、次のいずれかを選択します。 • **[名前で並べ替え]** では、テンプレートがテンプレート名でアルファベット順に並べ替えられます。 • **[作成日で並べ替え]** では、テンプレートが作成日の新しい順に並べ替えられます。 • **[最後の変更日で並べ替え]** では、テンプレートが変更日の新しい順に並べ替えられます。 **[お気に入り]** リストのテンプレートは、お気に入りとしてマークされた日付の順に自動で並べ替えら、**[お気に入り]** に追加された最も新しいテンプレートが先頭に表示されます。

可能な操作	
	[最近使用したファイル] リストのテンプレートは使用日の順に自動で並べ替えられ、最後に使用されたテンプレートが先頭に表示されます。
[すべてのテンプレート] ライブラリに含まれている全アイテムを参照または検索する	**[コンテンツ ソースを選択]** リスト ボックスで **[すべてのテンプレート]** を選択します。**[オプション]** ボタン をクリックし、**[再帰参照]** をクリックします。
フォルダのインデックスを再作成する	**[オプション]** ボタン をクリックし、**[フォルダの再インデックス]** をクリックします。



コンテンツ ソースとして **[マイ テンプレート]** を選択した場合、**Documents¥Corel¥Corel Content¥Templates** フォルダのルートにあるテンプレートすべてを参照することができます。

CorelDRAW シェル統合コンポーネントがインストールされていない場合 (つまりカスタム インストールの際にセットアップ ウィザードで**[ユーティリティ]** セクションの **[Windows シェル拡張]** オプションをオフにしている場合)、テンプレートはファイル名でのみ検索することが可能で、名前やキーワードでは検索できません。

テンプレート パックを新たにダウンロードして追加するには

1. **[ファイル]** ▸ **[テンプレートから新規作成]** をクリックします。
2. **[追加]** ボタンをクリックします。
3. **[追加]** ダイアログ ボックスで、必要なテンプレート パックをクリックします。
4. 次のいずれかの操作を実行します。
   - **[いますぐ購入]** をクリックし、画面の説明に従って、アイテムを購入します。
   - 製品またはサブスクリプションにアイテムがある場合は、**[ダウンロード]** をクリックします。

テンプレートがある場所へのエイリアスを追加するには

1. **[テンプレートから新規作成]** ダイアログ ボックスで **[コンテンツ ソースを選択]** リスト ボックスを開き、**[新規追加]** をクリックします。
2. **[エイリアスの作成]** をクリックします。
3. **[テンプレート ライブラリの検索]** ダイアログ ボックスで、必要なフォルダまたは場所を参照します。
4. **[フォルダを選択]** をクリックします。

テンプレートおよびテンプレート情報を表示するには

1. **[テンプレートから新規作成]** ダイアログ ボックスで、テンプレートを検索します。
2. 次の表のタスクを実行します。

目的	作業手順
サムネールのサイズを増減する	**[サムネール サイズ]** スライダを調整します。
テンプレートの詳細を表示する	左側のペインでサムネールをクリックします。テンプレートの詳細が右側のペインに表示されます。

目的	作業手順
	テンプレート詳細が表示されている右側のペインを非表示にするには、**[テンプレート詳細を表示]** チェックボックスをオフにします。

テンプレートを管理する

ローカル テンプレート パックやエイリアス (ローカル フォルダ、ネットワークの場所、2 次ストレージ デバイスへのリンク) のリストを管理できます。たとえば、ローカル パックやエイリアスの名前を変更したり、エイリアスをリストから削除したりできます。テンプレート フォルダが削除されてエイリアスが機能しない場合は、別の場所を参照してリンクを復元することができます。

気に入ったテンプレートをお気に入りとしてマークしておくと、簡単に見つけられます。また、テンプレートのプロパティの表示や変更もできます。たとえば、タイトルや言語の変更、新しいタグの追加や既存のタグの削除が可能です。テンプレートのカテゴリを変更したり、カスタム カテゴリをテンプレートに割り当てたりすることができます。不要になったテンプレートは削除できます。

[テンプレートから新規作成] ダイアログ ボックスでテンプレート パックおよびエイリアスのリストを更新するには

1. **[ファイル]** ▸ **[テンプレートから新規作成]** をクリックします。
2. **[すべてのテンプレート]** の **[コンテンツ ソースを選択]** リスト ボックスからテンプレート パックまたはエイリアスを選択します。
3. **[オプション]** ボタン をクリックし、次の表からいずれかのタスクを実行します。

目的	作業手順
テンプレート パックまたはエイリアスの名前を変更する	**[名前の変更]** をクリックし、**[名前の変更]** ダイアログ ボックスの **[名前]** ボックスに名前を入力します。
移動したフォルダまたは名前が変更されたフォルダを参照する	**[参照]** をクリックし、テンプレートのあるフォルダへ移動します。
リストからエイリアスを削除する	**[削除]** をクリックします。
Windows エクスプローラーでテンプレート パックまたはエイリアスを開く	**[フォルダの場所を開く]** をクリックします。

テンプレートのタグ付け、名前変更、削除を行うには

1. **[ファイル]** ▸ **[テンプレートから新規作成]** をクリックします。
2. 次の表からいずれかの作業を実行します。

目的	作業手順
テンプレートをお気に入りにマークする	サムネールを右クリックし、**[お気に入り]** をクリックします。
ローカル ライブラリのテンプレート名、あるいはそれに関連付けられているタグを変更する	サムネールを右クリックし、**[プロパティ]** をクリックします。**[プロパティ]** ダイアログ ボックスで、次のいずれかを行います。

目的	作業手順
	• **[言語]** リスト ボックスで言語を選択します。 • **[タイトル]** ボックスに新しい名前を入力します。 • **[タグ]** ボックスでタグを追加または削除します。 • **[カテゴリ]** リスト ボックスからカテゴリを選択して、テンプレートを分類します。 • カスタム カテゴリを割り当てるには、**[カテゴリ]** リストボックスの **[新規カテゴリ]** を選択し、ボックスにカテゴリ名を入力します。
ローカル ライブラリからテンプレートを削除する	サムネールを右クリックし、**[削除]** をクリックします。

テンプレートを作成する

プリセット テンプレートがニーズに合わない場合は、頻繁に使用するドキュメントを基にして、独自のテンプレートを作成することができます。たとえば、定期的に会報を作成する場合は、そのページ付け設定とスタイルをテンプレートに保存します。

CorelDRAW でテンプレートを保存する際は、ページ付け、折り目、カテゴリなど、参照情報を追加することができます。テンプレート情報の追加は任意ですが、それによって後でテンプレートを整理したり検索したりすることが容易になります。

テンプレートの保存先となるデフォルトの場所は変更できます。詳しくは、91 ページの 「コンテンツの場所を変更する」。を参照してください。

テンプレートを作成するには

1 **[ファイル]** ▸ **[テンプレートとして保存]** をクリックします。
2 **[ファイル名]** ボックスに名前を入力します。
3 テンプレートを保存するフォルダを指定します。
4 **[保存]** をクリックします。
5 **[テンプレートのプロパティ]**ダイアログ ボックスで、必要なオプションを指定します。
   - **[タイトル]** - テンプレートに名前を割り当てます。この名前は**[テンプレート]**ウィンドウのサムネールに表示されます。
   - **タグ** ― テンプレートに関連付けるキーワードを入力します。これらのキーワードを使って **[テンプレートから新規作成]** ダイアログ ボックスでテンプレートを検索することができます。
   - **[片面/両面指定]** - ページ付けのオプションを選択します。
   - **[折り目]** ― リストから折りを選択します。
   - **[カテゴリ]** ― テンプレートに割り当てるカテゴリを選択します。カスタム カテゴリを割り当てるには、**[カテゴリ]** リストボックスの **[新規カテゴリ]** を選択し、ボックスにカテゴリ名を入力します。



[キャンセル] をクリックすると、テンプレートを保存せずに **[テンプレートのプロパティ]** ダイアログ ボックスを閉じます。



参照情報を追加したくない場合は、オプションを何も指定せずに **[保存]** をクリックします。

テンプレートを編集する

テンプレートを編集するには、スタイル、ページ付け設定、またはオブジェクトを変更します。たとえば、1 つのテンプレートにさまざまなスタイルを収録する場合は、作成したスタイルや別のテンプレートのスタイルを追加できます。スタイルの編集について詳しくは、595 ページの 「スタイルおよびスタイル セットを編集する」。を参照してください。ページ付けオプションの設定について詳しくは、613 ページの 「ページ レイアウト」。を参照してください。

テンプレートを編集するには

1. **[ファイル]** ▸ **[開く]** をクリックします。
2. テンプレートが保存されているフォルダを検索します。
3. テンプレート ファイル名をダブルクリックします。
4. **[開く]** ダイアログ ボックスの **[テンプレートの編集]** オプションをオンにします。

スタイルおよびスタイル セット

CorelDRAW には、ドキュメントを素早く簡単に、一貫性を保ちながらフォーマット設定できる先進のスタイル機能が用意されています。スタイルおよびスタイル セットを作成して、さまざまなオブジェクトに適用できます。適用できるオブジェクトとして、グラフィック オブジェクト、アート テキストと段落テキスト、コールアウトと寸法線のオブジェクト、およびアート メディア ツールで作成したオブジェクトがあります。

スタイルとスタイル セットは、オブジェクトの外観を決定する属性のグループです。オブジェクトにスタイルまたはスタイル セットを適用すると、そのスタイルに定義された属性がすべて、オブジェクトに 1 回で適用されます。これにより、多数のさまざまなオブジェクトに同時にフォーマットを設定でき、設定と制作に要する時間を大幅に短縮できます。さらに、スタイルまたはスタイル セットを編集すると、そのスタイルで定義されたオブジェクトがすべて、自動的に更新されます。

また、他のドキュメントで使用するためにスタイルおよびスタイル セットをスタイル シートとしてエクスポートすることも、以前保存したスタイル シートからスタイルおよびスタイル セットをインポートすることもできます。



スタイルを使用すると、時間が節約され、外観の一貫性が確実に維持されるので、オブジェクトのフォーマットを設定するタスクが簡略化されます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 592 の 「スタイルおよびスタイル セットを作成する」。
- ページ 594 の 「スタイルおよびスタイル セットを適用する」。
- ページ 595 の 「スタイルおよびスタイル セットを編集する」。

- ページ 596 の 「デフォルトのオブジェクト プロパティを管理する」。
- ページ 598 の 「スタイル シートをエクスポート/インポートする」。
- ページ 598 の 「スタイルまたはスタイル セットにキーボード ショートカットを割り当てる」。
- ページ 599 の 「特定のスタイルまたはスタイル セットが使用されているオブジェクトを検索する」。
- ページ 599 の 「オブジェクトと、スタイルまたはスタイル セットとのリンクを解除する」。

スタイルおよびスタイル セットを作成する

スタイルとは、輪郭や塗りつぶしなど、オブジェクトのプロパティを定義するフォーマット属性のグループです。たとえば、輪郭のスタイルを定義するには、輪郭の幅、カラー、線種などの属性を指定します。文字のスタイルを定義するには、フォントの種類、フォントのスタイルとサイズ、テキストのカラーとバックグラウンド カラー、文字の位置、キャップなどを指定します。CorelDRAW では、輪郭、塗りつぶし、段落、文字、およびテキスト フレームについてスタイルの作成と適用ができます。

CorelDRAW では、複数のスタイルをスタイル セットにグループ化できます。スタイル セットとは、オブジェクトの外観を定義するのに役立つスタイルのコレクションです。たとえば、塗りつぶしのスタイルと輪郭のスタイルを持つスタイル セットを作成して、長方形、楕円形、曲線などのグラフィック オブジェクトに適用できます。

スタイルを作成する方法は 2 つあります。目的のオブジェクトのフォーマットを基にしてスタイルまたはスタイル セットを作成することも、最初から **[オブジェクト スタイル]** ドッキング ウィンドウでオブジェクトの属性を設定してスタイルまたはスタイル セットを作成することもできます。

CorelDRAW では、スタイルに別のスタイルを含めることができます。別のスタイルを含むスタイルは親と呼ばれ、別のスタイルに含まれるスタイルは子と呼ばれます。プロパティは親から自動的に継承されますが、子の継承されたプロパティを上書きし、子に固有のプロパティを設定することができます。親のスタイルを変更すると、子のスタイルも自動的に更新されます。子に固有の属性を設定すると、その属性は親に関連付けられていないため、親を変更しても子に固有の属性は変更されません。親子関係はスタイル セットにも適用されます。

オブジェクト間で一部 (すべてではない) の属性が共有されるようにしたいドキュメントや、定期的にグローバルな変更を加える必要があるドキュメントで、子のスタイルと親のスタイルを使用できます。たとえば、長いドキュメントを作成していて見出しと小見出しを似たフォーマットにする場合、見出しには親の文字スタイル、小見出しには子の文字スタイルを作成できます。親と子のスタイルは、同じカラーとフォントの種類を共有するが、サイズは異なるというようにすることができます。親に対して別のカラーやフォントの種類を選択すると、見出しと小見出しの両方が自動的に更新されます。ただし、引き続き、小見出しは見出しよりも小さく表示されます。

オブジェクトからスタイルを作成するには

1. **選択**ツール  を使用して、オブジェクトを右クリックします。
2. **[オブジェクト スタイル]** を選択して、**[新規スタイルの作成元]** からスタイルの種類を選択します。
   プレビューに新しいスタイルに含まれるオブジェクトの属性が表示されます。
3. スタイルの種類をクリックします。
4. **[新規スタイルの作成元]** ダイアログ ボックスで、**[新規スタイルの名前]** ボックスに名前を入力します。



[オブジェクト スタイル] ドッキング ウィンドウが開いていない場合は、**[新規スタイルの作成元]** ダイアログ ボックスで **[オブジェクト スタイル ドッキング ウィンドウを開く]** チェック ボックスをオンにします。



また、オブジェクトからスタイルを作成することもできます。この場合は、**[オブジェクト スタイル]** ドッキング ウィンドウで**[スタイル]** フォルダを右クリックし、**[選択したオブジェクトから新規作成]** を選択して、スタイルの種類を選択します。

オブジェクトからスタイル セットを作成するには

1 **選択**ツール を使用して、オブジェクトを右クリックします。

2 **[オブジェクト スタイル]** を選択して、**[新規スタイルセットの作成元]** をクリックします。
プレビューに新しいスタイル設定に含まれるオブジェクトの属性が表示されます。

3 **[新規スタイルの作成元]** をクリックします。

4 **[新規スタイル セットの作成元]** ダイアログ ボックスで、**[新規スタイル セットの名前]** ボックスに名前を入力します。

[オブジェクト スタイル] ドッキング ウィンドウが開いていない場合は、**[新規スタイル セットの作成元]** ダイアログ ボックスで **[オブジェクト スタイル ドッキング ウィンドウを開く]** チェック ボックスをオンにします。

オブジェクトを **[オブジェクト スタイル]** ドッキング ウィンドウの **[スタイル セット]** フォルダにドラッグして、オブジェクトからスタイル セットを作成することもできます。オブジェクトを **[スタイル セット]** フォルダ内の既存のスタイル セットにドラッグすると、そのオブジェクトの属性がスタイル セットの属性になり、そのスタイル セットが適用されているオブジェクトがすべて、自動的に更新されます。

スタイルを定義するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[オブジェクト スタイル]**をクリックします。

2 **[オブジェクト スタイル]** ドッキング ウィンドウの **[新しいスタイル]** ボタン をクリックし、スタイルの種類を選択します。
アプリケーションに割り当てられた名前 (例: 「Fill 1」) で、スタイルが **[スタイル]** フォルダに表示されます。

3 必要なスタイル属性を指定します。

可能な操作

スタイルの名前を変更する	スタイルを右クリックし、**[名前の変更]** をクリックして新しい名前を入力してから **Enter** キーを押します。
スタイルを削除する	次のいずれかの操作を実行します。 • **[スタイル]** フォルダからスタイルを選択し、**[スタイルの削除]** ボタン をクリックします。 • スタイルを右クリックし、**[削除]** をクリックします。
スタイルを複製する	スタイルを右クリックし、**[複製]** をクリックします。
子スタイルを作成する	次のいずれかの操作を実行します。 • **[スタイル]** フォルダでスタイルを選択し、**[新しい子スタイル]** ボタン をクリックします。 • スタイルを右クリックし、**[新しい子スタイル]** をクリックします。

スタイル セットを定義するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[オブジェクト スタイル]**をクリックします。

2 **[オブジェクト スタイル]** ドッキング ウィンドウの **[新しいスタイル セット]** ボタン をクリックし、スタイルの追加先となる空のスタイル セットを作成します。
アプリケーションに割り当てられた名前 (例: 「Style Set 1」) で、スタイル セットが **[スタイル セット]** フォルダに表示されます。

3 次のいずれかの操作を実行します。

- スタイル セットの横にある **[スタイルの追加または削除]** ボタン をクリックし、スタイル セットに追加するスタイルの種類を選択します。次に、個々のスタイルのプロパティを設定します。
- **[スタイル]** フォルダから、既存のスタイルを新しいスタイル セットにドラッグします。

可能な操作

スタイル セットの名前を変更する	**[スタイル セット]** フォルダで設定したスタイルを右クリックし、**[名前の変更]** をクリックして新しい名前を入力してから **Enter** キーを押します。
スタイル セットを削除する	次のいずれかの操作を実行します。 • **[スタイル セット]** フォルダでスタイル セットを選択し、**[スタイル セットの削除]** ボタン をクリックします。 • スタイル セットを右クリックし、**[削除]** をクリックします。
スタイル セットを複製する	スタイル セットを右クリックし、**[複製]** をクリックします。
子スタイル セットを作成する	次のいずれかの操作を実行します。 • **[スタイル セット]** フォルダからスタイル セットを選択し、**[新しい子スタイル セット]** ボタン をクリックします。 • スタイル セットを右クリックし、**[新しい子スタイル]** をクリックします。

スタイルおよびスタイル セットを適用する

オブジェクトにスタイルまたはスタイル セットを適用すると、そのスタイルまたはスタイル セットに定義された属性のみが、オブジェクトに適用されます。たとえば、輪郭スタイルを適用すると、オブジェクトの輪郭は変わりますが、その他の属性は変わりません。

スタイルまたはスタイル セットを適用するには、**[オブジェクト スタイル]** ドッキング ウィンドウと **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウ を使用します。

[プロパティ] ドッキング ウィンドウには、スタイルで定義された属性と緑のソース インジケータが表示され、その間に垂直線 があります(ソース インジケータは、属性名の横にある緑の四角)。スタイルが適用されていない場合、ソース インジケータの表示は空白 になります。適用したスタイルが無効になっている場合は、ソース インジケータがオレンジになり、水平線 が間に表示されます。

オブジェクトにスタイルまたはスタイル セットを適用するには

1 **選択**ツール を使用して、オブジェクトを選択します。

2 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[オブジェクト スタイル]**をクリックします。

3 **[オブジェクト スタイル]** ドッキング ウィンドウからスタイルまたはスタイル セットを選択し、**[選択したオブジェクトへの適用]** をクリックします。



スタイルまたはスタイル セットを適用する前にプレビューするには、**[オブジェクト スタイル]** ドッキング ウィンドウにカーソルを置きます。

また、**[プロパティ]** ドッキング ウィンドウで、オブジェクト属性 (輪郭、塗りつぶし、文字、段落、またはフレーム) の横にあるソース インジケータをクリックし、スタイル リストからスタイルを選択して、スタイルを適用することもできます。

次の方法でも、選択したオブジェクトにスタイルまたはスタイル セットを適用できます。

- **[オブジェクト スタイル]** ドッキング ウィンドウで、スタイルまたはスタイル セットをダブルクリックします。
- オブジェクトを右クリックし、**[スタイル]**、**[スタイルの適用]** を選択して、リストからスタイルまたはスタイル セットを選択します。
- **[オブジェクト スタイル]** ドッキング ウィンドウで、スタイルまたはスタイル セットを右クリックし、**[スタイルの適用]** または **[スタイル セットの適用]** を選択します。
- **[オブジェクト スタイル]** ドッキング ウィンドウからスタイルまたはスタイル セットを選択し、オブジェクトまでドラッグします。

スタイルおよびスタイル セットを編集する

スタイルまたはスタイル セットを編集するには、**[オブジェクト スタイル]** ドッキング ウィンドウで属性を変更します。または、スタイルまたはスタイル セットにリンクされたオブジェクトの属性を変更してから、それらの変更内容をスタイルまたはスタイル セットに適用します。

オブジェクトからスタイルまたはスタイル セットに属性をコピーすることによって、スタイルまたはスタイル セットを編集することもできます。

スタイル属性を無効にすることができます。無効にした属性はスタイル定義には無関係になり、無効を解除するまで、スタイルの変更内容はオブジェクトに影響しません。

スタイルを編集するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[オブジェクト スタイル]**をクリックします。

2 **[オブジェクト スタイル]** ドッキング ウィンドウで、**[スタイル]** フォルダを開き、スタイルを選択します。

3 **[オブジェクト スタイル]** ドッキング ウィンドウの [スタイルのプロパティ] 領域で、目的の属性を修正します。

スタイル セットを編集するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[オブジェクト スタイル]**をクリックします。

2 **[オブジェクト スタイル]** ドッキング ウィンドウで、**[スタイル セット]** フォルダを開き、スタイル セットを選択します。

3 スタイル セットの横にある **[スタイルの追加または削除]** ボタン をクリックし、スタイル セットに追加または削除するスタイルの種類をクリックします。

スタイル セットに含められたスタイルの種類の横に、チェック マークが表示されます。

[オブジェクト スタイル] ドッキング ウィンドウの [スタイルのプロパティ] 領域で、スタイル セットに含まれるスタイルを編集できます。

オブジェクトを編集してスタイルまたはスタイル セットを編集するには

1. **選択**ツール  を使用して、スタイルまたはスタイル セットの適用先のオブジェクトを選択します。
2. **[オブジェクト]** ▸ **[プロパティ]** をクリックします。
3. **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウで、オブジェクトのプロパティを編集します。
4. ドキュメント ウィンドウで、オブジェクトを右クリックし、コンテキスト メニューから **[オブジェクト スタイル]** を選択して **[スタイルに適用]** を選択します。

   オブジェクトの新しい属性が、このオブジェクトに関連付けられたスタイルまたはオブジェクトの属性に置き換わります。

オブジェクトのプロパティをコピーしてスタイルまたはスタイル セットを編集するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[オブジェクト スタイル]**をクリックします。
2. ドキュメント ウィンドウからオブジェクトをドラッグし、**[オブジェクト スタイル]** ドッキング ウィンドウ内のスタイルまたはスタイル セットの名前にドロップします。



また、**[オブジェクト スタイル]** ドッキング ウィンドウでスタイルまたはスタイル セットを右クリックし、**[プロパティのコピー]** を選択して、ドキュメント ウィンドウ内のオブジェクトをクリックしても、オブジェクトのプロパティをスタイルまたはスタイル セットにコピーできます。

スタイル属性を無効にするには

1. **選択**ツール  を使用して、スタイルの適用先のオブジェクトを選択します。
2. **[オブジェクト]** ▸ **[プロパティ]** をクリックします。
3. **［プロパティ］** ドッキング ウィンドウで、スタイルで定義されたオブジェクトの属性を編集します。

   属性の横にあるソース インジケータが緑の垂直線  からオレンジの水平線 に変化し、オブジェクトの属性がスタイルで定義されていないことを示します。



スタイルの無効を解除するには、次のいずれかの操作を行います。

- オレンジのソース インジケータ をクリックし、**[復帰]** を選択します。
- ドキュメント ウィンドウで、**選択**ツール を使用してオブジェクトを右クリックし、コンテキスト メニューから **[オブジェクト スタイル]** を選択して、**[元のスタイルに戻す]** を選択します。

デフォルトのオブジェクト プロパティを管理する

CorelDRAW のデフォルトのオブジェクト プロパティは、アクティブなドキュメントのテキスト オブジェクトとグラフィック オブジェクトの外観を制御します。たとえば、はじめて CorelDRAW をインストールした時点では、グラフィック オブジェクトのデフォルトのプロパティは、新しいグラフィック オブジェクトが黒の輪郭を持ち、塗りつぶしがないように指定します。

アート メディア、アート テキスト、コールアウト、寸法線、グラフィック、および段落テキストのオブジェクトの種類について、デフォルトのプロパティを修正できます。デフォルトを修正すると、CorelDRAW はそれらの変更内容を現行のドキュメントに自動保存します。その後作成するドキュメントでカスタム設定を使用する場合は、カスタム設定を新しいドキュメントのデフォルトとして設定できます。

アクティブな描画に含まれるオブジェクトのスタイル、スタイル セット、カラー スタイル、またはデフォルトのオブジェクト プロパティのうち、どれを新しいドキュメントのデフォルトとして設定するかを指定できます。

デフォルトのオブジェクト プロパティを編集するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[オブジェクト スタイル]**をクリックします。

2 **[オブジェクト スタイル]** ドッキング ウィンドウで、**[デフォルトのオブジェクト プロパティ]** フォルダを開き、次のいずれかのオブジェクトの種類を選択します。

- **アート メディア**
- **アート テキスト**
- **コールアウト**
- **寸法線**
- **グラフィック**
- **段落テキスト**
- QR コード

3 必要な属性を修正します。

変更内容が、アクティブなドキュメント内にあるすべての新しいオブジェクトに適用され、ドキュメントとともに自動保存されます。

可能な操作

選択したデフォルトのプロパティを新しいドキュメントのデフォルトに戻すことで、変更内容を元に戻す	次のいずれかの操作を実行します。 • オブジェクトの種類の横にある **[新規ドキュメントのデフォルトに戻す]** ボタン をクリックします。 • オブジェクトの種類を右クリックし、**[新規ドキュメントのデフォルトに戻す]** を選択します。
新しいドキュメントのデフォルトに戻すことで、すべてのオブジェクトの種類について、デフォルトのオブジェクト プロパティに対する変更内容を元に戻す	次のいずれかの操作を実行します。 • **[デフォルトのオブジェクト プロパティ]** フォルダの横にある **[すべてを新規ドキュメントのデフォルトに戻す]** ボタン をクリックします。 • **[デフォルトのオブジェクト プロパティ]** フォルダを右クリックし、**[すべてを新規ドキュメントのデフォルトに戻す]** を選択します。
選択したオブジェクトのプロパティを、新規ドキュメントのデフォルトとして設定する	次のいずれかの操作を実行します。 • オブジェクトの種類の横にある **[新規ドキュメントのデフォルトとして設定]** ボタン をクリックします。 • オブジェクトの種類を右クリックし、**[新規ドキュメントのデフォルトとして設定]** を選択します。

デフォルトのオブジェクト プロパティを編集する別の方法として、ドキュメント ウィンドウですべてのオブジェクトの選択を解除し、パレットのカラーまたはカラー スタイルをクリックするか、塗りつぶし、輪郭、またはテキストのプロパティを変更するコントロールを選択してから、**[ドキュメントのデフォルトの変更]** ダイアログ ボックスの対応するチェック ボックスをオンにすることもできます。

また、ドキュメント ウィンドウでオブジェクトを編集しているときに、デフォルトのオブジェクト プロパティを編集することもできます。**[オブジェクト スタイル]** ドッキング ウィンドウの **[デフォルトのオブジェクト プロパティ]** フォルダを右クリックし、**[オブジェクトの編集時にデフォルト プロパティを更新]** を選択します。オブジェクトの変更内容が、新規オブジェクトのデフォルト設定になります。

現在のスタイル設定を新規ドキュメントのデフォルトに設定するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[オブジェクト スタイル]**をクリックします。
2 **[オブジェクト スタイル]** ドッキング ウィンドウの **[インポート、エクスポート、またはデフォルトの保存]** ボタン をクリックし、**[新規ドキュメントのデフォルトとして設定]** をクリックします。
3 新規ドキュメントのデフォルトとして保存する設定のチェック ボックスをオンにします。

[オプション] ダイアログ ボックスを使用して、新規ドキュメントのデフォルトとして設定を保存することもできます。詳しくは、880 ページの 「デフォルトを保存する/復元する」。を参照してください。

スタイル シートをエクスポート/インポートする

スタイルとスタイル セットを CorelDRAW のスタイル シート (.cdss) ファイルにエクスポートして、他のドキュメントで使用できます。スタイル シートには、アクティブなドキュメント内にあるすべてのオブジェクトのスタイル、スタイル セット、およびデフォルトのオブジェクト プロパティが含まれます。また、スタイルまたはスタイル セットが保存されているスタイル シートをインポートすることで、他のドキュメントのスタイルまたはスタイル セットも使用できます。

スタイル シートをエクスポートするには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[オブジェクト スタイル]**をクリックします。
2 **[オブジェクト スタイル]** ドッキング ウィンドウの **[インポート、エクスポート、またはデフォルトの保存]** ボタン をクリックし、**[スタイル シートのエクスポート]** をクリックします。
3 **[スタイル シートのエクスポート]** ダイアログ ボックスで、スタイル シートの保存先のフォルダを選択します。
4 **[ファイル名]** ボックスにファイル名を入力します。
5 **[エクスポート]** をクリックします。
6 ドキュメントからエクスポートする設定のチェック ボックスをオンにします。

スタイル シートをインポートするには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[オブジェクト スタイル]**をクリックします。
2 **[オブジェクト スタイル]** ドッキング ウィンドウの **[インポート、エクスポート、またはデフォルトの保存]** ボタン をクリックし、**[スタイル シートのインポート]** をクリックします。
3 **[スタイル シートのインポート]** ダイアログ ボックスで、スタイル シートが保存されているフォルダを選択します。
4 ファイル名を選択し、**[インポート]** をクリックします。
5 ドキュメントからインポートする設定のチェック ボックスをオンにします。

また、既存の CorelDRAW ファイルからスタイルおよびスタイル セットをインポートすることもできます。**[スタイル シートのインポート]** ダイアログ ボックスからファイルを選択し、**[インポート]** ボタンをクリックします。

スタイルまたはスタイル セットにキーボード ショートカットを割り当てる

スタイルまたはスタイル セットにショートカット キーを割り当てることができます。キーボード ショートカットを押すと、CorelDRAW によって、選択したオブジェクトにスタイルまたはスタイル セットが適用されます。キーボード ショートカットでは、最大 4 つのキーストロークを使用できます。

あるキーボード ショートカットが既に別のコマンドに割り当てられている場合、既存の設定を無効にできます。

キーボード ショートカットの操作について詳しくは、884 ページの 「ショートカット キーをカスタマイズする」。を参照してください。

スタイルまたはスタイル セットにキーボード ショートカットを割り当てるには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[オブジェクト スタイル]**をクリックします。
2 **[オブジェクト スタイル]** ドッキング ウィンドウで、スタイルまたはスタイル セットを右クリックし、**[キーボード ショートカットの割り当て]** をクリックします。
[オプション] ダイアログ ボックスが開きます。**[コマンド]** ページの **[ショートカット キー]** タブで、上部のリスト ボックスの **[スタイルの適用]** が選択された状態で表示されます。
3 ショートカットを割り当てるスタイルまたはスタイル セットを選択します。
選択したスタイルにキーボード ショートカットが既に割り当てられている場合は、**[現在のショートカット キー]** ボックスにキーボード ショートカットが表示されます。
4 **[新規ショートカット キー]** ボックスをクリックし、キーの組み合わせを押します。
入力したキーの組み合わせが別のコマンドに割り当て済みである場合は、そのコマンドが **[現行の設定]** ボックスに表示されます。
5 **[割り当て]** をクリックします。



別のコマンドに同じショートカット キーが割り当てられている場合、最初に割り当てたショートカット キーが 2 番目に割り当てたショートカット キーに上書きされます。**[コンフリクトしている割り当てに移動]** チェック ボックスをオンにすると、ショートカット キーを再度割り当てたコマンドに自動的に移動し、新規のショートカット キーが割り当てられます。

特定のスタイルまたはスタイル セットが使用されているオブジェクトを検索する

CorelDRAW では、アクティブな描画内で特定のスタイルまたはスタイル セットを使用しているオブジェクトを検索できます。たとえば、特定の見出しスタイルが使用されているすべてのテキスト オブジェクトを検索できます。

特定のスタイルまたはスタイル セットを使用しているオブジェクトを検索するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[オブジェクト スタイル]**をクリックします。
2 **[オブジェクト スタイル]** ドッキング ウィンドウで、特定のスタイルまたはスタイル セットを含む [スタイル] フォルダまたは [スタイル セット] フォルダを開きます。
3 スタイルまたはスタイル セットを右クリックし、**[スタイルを使用したオブジェクトの選択]** を選択します。

オブジェクトと、スタイルまたはスタイル セットとのリンクを解除する

オブジェクトとそれに適用されているスタイルまたはスタイル セット間のリンクを解除することができます。リンクを解除すると、オブジェクトはその時点の外観を維持します。その後、スタイルまたはスタイル セットを変更しても、その変更内容はオブジェクトの属性には影響しません。

オブジェクトと、スタイルまたはスタイル セットとのリンクを解除するには

- ドキュメント ウィンドウで、**選択**ツール を使用してオブジェクトを右クリックし、コンテキスト メニューから **[オブジェクト スタイル]** を選択して、**[スタイルへのリンクの解除]** をクリックします。

[スタイルへのリンクの解除] コマンドが利用できない場合、このオブジェクトに適用されているスタイルまたはスタイル セットはありません。

また、**[プロパティ]** ドッキング ウィンドウで、スタイルが適用されたプロパティ (輪郭、塗りつぶし、段落、文字、またはフレーム) の横にあるソース インジケータをクリックし、**[スタイル設定なし]** を選択して、オブジェクトとスタイルのリンクを解除することもできます。

CorelDRAW 2019

カラー スタイル

カラー スタイルは、保存したカラーをドキュメント内のオブジェクトに適用するためのスタイルです。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 スタイルを使用すると、カスタム カラーを簡単に、一貫した方法で適用できます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 601 の 「カラー スタイルを作成/適用する」。
- ページ 604 の 「カラー スタイルを編集する」。
- ページ 608 の 「カラー スタイルの表示」。
- ページ 610 の 「カラー スタイルエクスポート/インポートする」。
- ページ 610 の 「カラー スタイルとオブジェクト間のリンクの解除」。

カラー スタイルを作成/適用する

カラー スタイルは、既存のオブジェクトのカラーに基づいて作成することも、最初から作成することもできます。作成した新しいカラー スタイルは、アクティブなドキュメントおよび カラー スタイル パレットに保存されます。

作成したカラー スタイルは、ドキュメント内のオブジェクトに適用できます。CorelDRAW では、用意されているカラー スタイルに各種コントロールからアクセスできます。**[カラー スタイル]** ドッキング ウィンドウ、**[オブジェクト スタイル]** ドッキング ウィンドウ、**[プロパティ]** ドッキング ウィンドウ、カラー スタイル パレット、ドキュメント パレットなどです。(カラー スタイルは、オブジェクトに適用すると、ドキュメントのパレットに自動的に追加されます)。

カラー スタイルを組み合わせて、調和と呼ばれるグループに編成することができます。調和を使用すると、カラー スタイルを色相ベースの関係にリンクして、これらを一括で変更できます。調和内のカラー スタイルを編集することにより、カラーを一括してシフトして、さまざまな代替カラー スキームを素早く作成したり、アートワークのカラー構成を 1 つの手順で変更したりできます。

CorelDRAW では、グラデーションという特殊なタイプのカラーの調和を作成できます。グラデーションはマスター カラー スタイルと、そのカラー スタイルの複数の影で構成されています。使用可能なほとんどのカラー モデルとカラー パレットでは、派生カラー スタイルとマスター カラースタイルの色相は同じですが、彩度と輝度は異なります。PANTONE MATCHING SYSTEM およびカスタムのスポット カラー パレットでは、マスター カラー スタイルと派生カラー スタイルは相互にリンクされていますが、着色レベルが異なります。

調和は既存のオブジェクトのカラーに基づいて作成することも、最初から作成することもできます。

CorelDRAW ではドキュメントで使用されていないすべてのカラー スタイルを選択することも、不要なカラー スタイルを別のカラー スタイルにマージすることもできます。また、カラー スタイルを別のカラー モードやスポット カラーに変換して、ドキュメントを印刷するための準備を行うことができます。

選択したオブジェクトからカラー スタイルや調和を作成するには

1 **選択**ツール を使用して、オブジェクトを選択します。

2 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[カラー スタイル]** をクリックします。

3 **[カラー スタイル]** ドッキング ウィンドウで **[新規カラー スタイル]** ボタン をクリックし、**[選択したオブジェクトからの新規作成]** を選択します。

4 **[カラー スタイルの作成]** ダイアログ ボックスの **[カラー スタイルの作成元]** 領域で、次のいずれかのオプションを選択します。
- **オブジェクトの塗りつぶし** - オブジェクトの塗りつぶしカラーからカラー スタイルを作成します。
- **オブジェクトの輪郭** - オブジェクトの輪郭カラーからカラー スタイルを作成します。
- **塗りつぶしと輪郭の両方** - オブジェクトの塗りつぶしカラーと輪郭カラーの両方からカラー スタイルを作成します。

5 新規カラー スタイルを彩度と色相の類似性に基づいてグループ化するには、**[カラー スタイルの調和へのグループ化]** チェック ボックスをオンにして、ボックスで調和の数を指定します。



カラー スタイルを別のカラー モードに変換する場合は、**[すべてのカラー スタイルの変換先]** チェック ボックスをオンにして、リスト ボックスでカラー モードを選択します。

次のいずれかの方法を使用して、選択したオブジェクトからカラー スタイルまたはカラーの調和を作成することもできます。

- 選択したオブジェクトを **[カラー スタイル]** ドッキング ウィンドウのグレー領域の上部にドラッグして、独立したカラー スタイルを作成するか、選択したオブジェクトをグレー領域の下部にドラッグして、カラー スタイルを作成し調和別にグループ化します。次に、**[カラー スタイルの作成]** ダイアログ ボックスで必要な設定を指定します。
- ドキュメント ウィンドウでオブジェクトを右クリックして、**[カラー スタイル]** ▸ **[選択したオブジェクトから新規作成]** を選択します。次に、**[カラー スタイルの作成]** ダイアログ ボックスで必要な設定を指定します。

カラー スタイルを作成するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[カラー スタイル]**をクリックします。

2 空いているパレットから **[カラー スタイル]** ドッキング ウィンドウのグレー領域の上部にカラー ボックスをドラッグします。



[新規カラー スタイル] ボタン をクリックし、**[新規カラー スタイル]** を選択し、**カラー エディタ**でカラーを選択することによって、カラー スタイルを作成することもできます。**カラー エディタ**では、次に示す適切なカラーを選択するためのさまざまなオプションが用意されています。**スポイト** ツール、カラー ビューア、スライダ、およびパレット。カラーの選択について詳しくは、361 ページの 「カラー」。を参照してください。

ドキュメント内のすべてのカラーからカラー スタイルを作成する場合は、次のいずれかを実行します。

- **[カラー スタイル]** ドッキング ウィンドウで **[新規カラー スタイル]** ボタン をクリックし、**[ドキュメントから新規作成]** を選択します。
- ドキュメント ウィンドウで**選択**ツール を使用してオブジェクトを右クリックし、**[カラー スタイル]** ▸ **[ドキュメントから新規作成]** を選択します。

カラーの調和を作成するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[カラー スタイル]**をクリックします。

2 **[カラー スタイル]** ドッキング ウィンドウで **[カラーの調和の新規作成]** ボタン をクリックし、**[カラーの調和の新規作成]** を選択します。

カラーの調和に対応するフォルダ アイコンがグレー領域の下部に表示されます。

3 任意のカラー ボックスをまたはカラー スタイル カラー ボックスを調和フォルダにドラッグします。



[カラー スタイル] ドッキング ウィンドウのフォルダを選択し、**[カラーの調和の新規作成]** ボタン  をクリックし、**[調和の複製]** をクリックして、調和を複製することもできます。

[カラーの調和] 領域のサイズが変更できるので、スクロールせずに使用できるカラーの調和を表示できます。これを行うには、グラブ領域にマウスのポインタを置いて、ポインタが 2 方向矢印に変わったら、ペインの端をドラッグします。

グラデーションを作成するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[カラー スタイル]**をクリックします。

2 **[カラー スタイル]** ドッキング ウィンドウで、グラデーションのマスター カラーとなるカラー スタイルを選択します。

3 **[カラーの調和の新規作成]** ボタン  をクリックし、**[グラデーションの新規作成]** を選択します。

4 **[グラデーションの新規作成]** ダイアログ ボックスの **[色数]** ボックスで、影の数を指定します。

5 **[影の近似性]** スライダを調整します。
スライダを左に動かすと階調の差が大きくなり、右に動かすと小さくなります。

6 次のいずれかのオプションを選択します。
- **薄い影** - マスター カラーより薄い影を作成します。
- **濃い影** - マスター カラーより濃い影を作成します。
- **両方** - 薄い影と濃い影を同じ数だけ作成します。

カラー スタイルを適用するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[カラー スタイル]**をクリックします。

2 **選択**ツール  を使用して、オブジェクトを選択します。

3 **[カラー スタイル]** ドッキング ウィンドウで、次のいずれかを行います。
- カラー スタイルをダブルクリックして、塗りつぶしを適用します。
- カラー スタイルを右クリックして、輪郭を適用します。

可能な操作

カラー スタイルを削除する	カラー スタイルを選択して、**[削除]** ボタン  をクリックします。
選択したカラー スタイルと直前に選択したカラー スタイルをマージします。	**[マージ]** ボタン  をクリックします。
カラー スタイルを入れ替える	**[カラー スタイル]** ドッキング ウィンドウで 2 つのカラー スタイルを選択し、**[カラー スタイルの入れ替え]** ボタン  をクリックします。塗りつぶしのカラー スタイルがオブジェクトの輪郭になり、輪郭のカラー スタイルがオブジェクトの塗りつぶしになります。

可能な操作

ドキュメントで使用されていないすべてのカラー スタイルを選択する	**[未使用スタイルの選択]** ボタン  をクリックします。



次のいずれかの方法を使用して、選択したオブジェクトにカラー スタイルを適用することもできます。

- 塗りつぶしを適用する場合は、**[カラー スタイル]** パレットまたは **[ドキュメント]** パレットでカラー スタイルをクリックします。輪郭を適用する場合は、カラー スタイルを右クリックします。**[カラー スタイル]** パレットを開くには、**[ウィンドウ]** ▸ **[カラー パレット]** ▸ **[カラー スタイル パレット]** をクリックします。
- パレットまたは **[カラー スタイル]** ドッキング ウィンドウからオブジェクトにカラー スタイルをドラッグします。
- **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[輪郭]** または **[塗りつぶし]** セクションで、カラー ピッカーの横にあるソース インジケータをクリックして、以前に作成したカラー スタイルのリストの中から選択します。
- オブジェクトに割り当てられたオブジェクト スタイルに、塗りつぶしや輪郭などのカラー属性が含まれている場合は、**[オブジェクト スタイル]** ドッキング ウィンドウを使用してカラー スタイルを適用することもできます。**[オブジェクト スタイル]** ドッキング ウィンドウのスタイル プロパティ領域内のカラー ピッカーの横にあるソース インジケータをクリックして、以前に保存したカラー スタイルのリストの中から選択します。

カラー スタイルを編集する

カラー スタイルを個別に編集したり、調和内のカラー スタイルを編集したりできます。

調和を編集する場合は、カラー スタイル間の関係を維持したままカラー スタイルを同時に編集するか、調和内のカラー スタイルを個別に編集します。

グラデーション内のマスター カラー スタイルの色相を変更すると、新しい色相や元の彩度と輝度に基づいて、派生する影も自動的に更新されます。

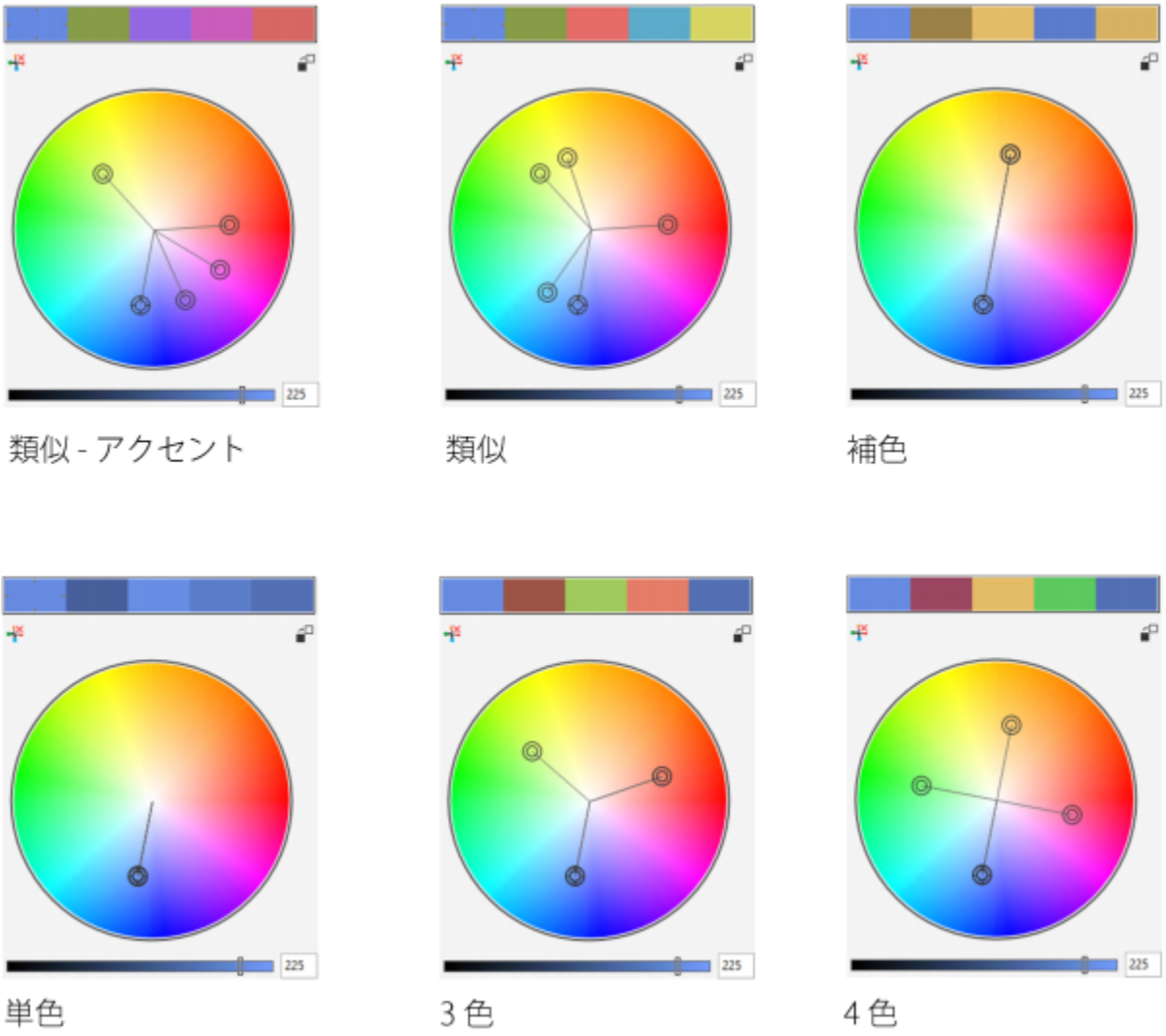
調和の規則

カラーの調和に規則を適用して、事前に決定したロジックに従ってすべてのカラーをシフトし、さまざまなカラー スキーム (組み合わせ) を作成できます。カラーの調和で選択したカラーはベース カラーとみなされ、カラー ホイールで色を選ぶ際に基準として使われます。

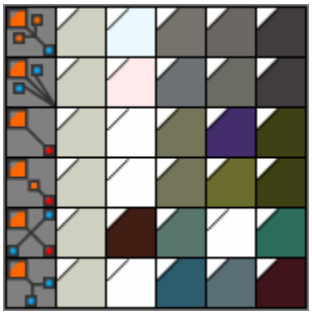
カラーの調和の規則を使って、カラーの調和をゼロから作成することもできます。作成されたカラーの調和には、選択された規則を基にランダムに選ばれた 5 つの色が含まれます。ベース カラーは調和のカラー ボックス リストで選択された色になります。

次の調和の規則を選択できます。

- **類似** ― カラー ホイールで両隣の色を含み、鮮やかで滑らかな配色を作成します。
- **類似 - アクセント** ― 類似規則に似ていますが、隣接するカラーのほか、補完 (対比) する色が追加されます。
- **補色** (「対比色」とも言います) ― ベースカラーと、カラー ホイールの反対色で調和させます。暖色と寒色で、活力のあるエネルギッシュなカラー スキームです。
- **単色** ― 1 つの色のバリエーションで、落ち着いたカラー スキームを作成します。
- **4 色** ― 色のペアと、カラー ホイール上のそれぞれの補色を基にします。この規則は通常、大胆な色の調和となるため、綿密な計画を立ててから使用する必要があります。
- **3 色** ― ベース カラーと、カラー ホイールの反対側に近い 2 つの色で 3 角形を形成します。この調和規則は、通常柔らかい対比のカラー スキームを作成します。



調和規則を使ってゼロから作成したカラーの調和の例



調和フォルダ上のアイコンは、カラーの調和が別の調和規則を基にしていることを示します。上から順に: 類似 - アクセント、類似、補色、単色、4 色、3 色です。

カラーの調和の編集

カラーの調和はさまざまな方法で編集できます。たとえば、適用されていた調和の規則を削除する、ベース カラーをカラー ホイールの反対色と置き換える、カラーをカラー ホイールの別のアームに移動する、カラー ホイールにカラーの調和をドラッグする、という方法があります。

複数のカラーの調和から色を複数選択して、同時に編集することができます。この機能を使うと、規則を削除しなくても複数の規則を基にしたカラーの調和を同時に編集できます。

また、**[カラー スタイル]** ドッキング ウィンドウでカラー スタイルをグレースケール カラー モードに変換できるようになりました。

カラー スタイルを編集するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[カラー スタイル]**をクリックします。
2. **[カラー スタイル]** ドッキング ウィンドウで、個々のカラー スタイルを選択するか、調和内のカラー スタイルを選択します。
3. **カラー エディタ**または**調和エディタ**で、次に示す有効なコントロールのいずれかを使用して、カラー スタイルを編集します。**スポイト** ツール、カラー ビューア、スライダ、およびパレット。

   カラーの選択について詳しくは、361 ページの 「カラー」。を参照してください。

可能な操作

カラー スタイルの名前を変更する	**[カラー スタイル]** ドッキング ウィンドウでカラー スタイルを選択し、ドッキング ウィンドウ上部の名前ボックスに新しい名前を入力します。
異なるカラー モードへのカラー スタイルの変換	**[変換]** ボタン をクリックして、フライアウトからカラー モードを選択します。
スポット カラーへのカラー スタイルの変換	**[変換]** ボタン をクリックして、**[スポットに変換]** を選択します。

カラーの調和を編集するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[カラー スタイル]**をクリックします。
2. **[カラー スタイル]** ドッキング ウィンドウで調和フォルダをクリックします。。
3. 次のいずれかの操作を行います。
   - **調和エディタ**でセレクタ リングをクリックし、ドラッグして、調和内のカラー スタイルを編集します。セレクタ リングの移動を制限する場合、元の彩度を保持するには、 **Ctrl** キーを押しながらセレクタ リングをドラッグします。また、元の色相を保持するには、**Shift** キーを押しながらドラッグします。
   - **カラー エディタ**で、次に示す有効なコントロールのいずれかを使用して、カラーを選択します。スポイト ツール、カラー ビューア、スライダ、およびパレット。カラーの選択について詳しくは、361 ページの 「カラー」。を参照してください。
4. **調和エディタ**で **[輝度]** スライダを移動して、カラーの着色を変更します。

   正確な着色を指定する場合は、**[輝度]** ボックスに値を入力します。



調和内の個々のスタイルを編集するには、調和フォルダ内のカラー ボックスをクリックするか、**調和エディタ**内の対応するセレクタ リングまたはカラー ボックスをクリックして、スタイルを選択します。

[カラーの調和] 領域のサイズが変更できるので、スクロールせずに使用できるカラーの調和を表示できます。これを行うには、グラブ領域にマウスのポインタを置いて、ポインタが 2 方向矢印に変わったら、ペインの端をドラッグします。

カラー ボックスをドラッグして、カラーの調和の順序を変更できます。

カラーの調和に規則を適用するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[カラー スタイル]**をクリックします。
2 **[カラー スタイル]** ドッキング ウィンドウで調和フォルダをクリックします。
3 **[調和の規則]** リスト ボックスから規則を選択します。

可能な操作

規則を基にしたカラーの調和をゼロから作成することもできます。	カラーのスタイルが何も選択されていないことを確認してから、**[調和の規則]** リストボックスで規則を選択します。
調和の規則を変更するときに、色を均等に分布する	**[カラーの分布]** ボタン がオンになっていることを確認してから、**[調和の規則]** リストボックスから調和の規則を 1 つ選択します。 カラーはカラー ホイールのアームに沿って均等に分布し、その結果、カラーが極端に変わります。 **[カラーの分布]** ボタンをオフにしても、カラーの調和内のカラーの関係は維持されます。

[調和の規則] リストボックスから **[カスタム]** を選択すると、適用されていた規則を削除したり、新しい調和フォルダを作成したりできます。

カラーの調和を編集するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[カラー スタイル]**をクリックします。
2 **[カラー スタイル]** ドッキング ウィンドウで、カラーの調和からカラー スタイルを 1 つクリックします。
3 調和エディタで、次のいずれかのタスクを実行します。

目的	作業手順
カラーの調和から規則を削除する	**[調和の規則を削除]** ボタン をクリックします。
カラー ホイールの反対色に変更する	**[反対色に切り替える]** ボタン をクリックします。
カラーを別のアームに移動する	**Alt** キーを押しながらセレクタ リングを別のアームまでドラッグします。 この機能は、調和の規則が補色、4 色、3 色のカラーの調和とき、およびカスタムのカラーの調和に利用できます。
複数のカラーの調和を同時に編集する	**Ctrl** キーを押しながら、編集したいカラー スタイルをクリックし、調和エディタのセレクタ リングをドラッグします。

目的	作業手順
カラー スタイルをグレースケール カラー モードに変換する	**[変換]** ボタン をクリックして、**[グレースケールに変換]** をクリックします。

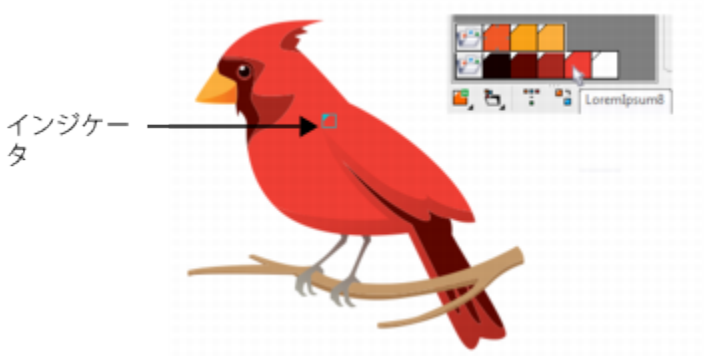
また、カラー スタイルやカラーの調和を選択したオブジェクトから作成しているとき、**[カラー スタイルの作成]** ドッキング ウィンドウでカラー スタイルやカラーの調和をグレースケール カラー モードに変換することもできます。**[カラー スタイルの作成]** ドッキング ウィンドウへのアクセス方法の詳細については、602 ページの 「選択したオブジェクトからカラー スタイルや調和を作成するには」。を参照してください。

カラー スタイルの表示

[カラー スタイル] ドッキング ウィンドウには、カラー スタイルの操作をさらに簡単にする表示オプションがいくつか用意されています。

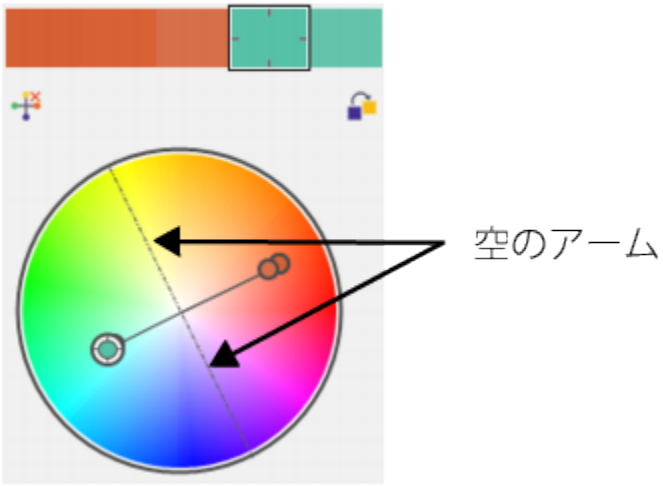
ページ ソーター ビューはドキュメントの全ページをサムネールで表示します。ページ ソーター ビューでカラー スタイルを編集すると、カラー スタイルを使用するすべてのオブジェクトがどのように変更されるか確認することができます。必要に応じて、ページ サムネールのサイズは変更することができます。

ヒント ビューでは、どのオブジェクトにカラー スタイルが関連付けられているかがわかります。**[カラー スタイル]** ドッキング ウィンドウでカラー スタイルをポイントすると、ドキュメント ウィンドウでカラー スタイルを使用するオブジェクトにインジケータが表示されます。



ヒント ビューでは、特定のカラー スタイルを使用するオブジェクトを識別しやすくなります。

また、大きいカラー ボックスを表示して調和エディタのカラーの調和に空のアームを表示することができます。



4 色の調和の規則を基にしたこのカラーの調和内のアームのうち 2 つは色がまったくありません。これらは編集作業を助けるために表示されます。

ページ ソーター ビューを有効にするには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[カラー スタイル]**をクリックします。

2 **[カラー スタイル]** ドッキング ウィンドウで **[表示オプション]** ボタン をクリックし、**[ページ ソーター ビュー]** をクリックします。

3 ページ サムネールのサイズを変更するには、プロパティ バーから次のいずれかのボタンをクリックします。

- **サムネール (小)**
- **サムネール (中)**
- **サムネール (大)**

デフォルトのページ ビューに戻るには、プロパティ バーの **[ページ ソーター ビュー]** ボタン をクリックします。

ヒント ビューを使用するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[カラー スタイル]**をクリックします。

2 **[カラー スタイル]** ドッキング ウィンドウで **[ビュー オプション]** ボタン をクリックし、**[ヒント ビュー]** をクリックします。

3 オブジェクトに適用されていたカラー スタイルをポイントします。

小さいインジケータ がカラー スタイルを使用しているオブジェクトの中央に現れます。

大きいカラー ボックスを表示するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[カラー スタイル]**をクリックします。

2 **[カラー スタイル]** ドッキング ウィンドウで **[ビュー オプション]** ボタン をクリックし、**[カラー ボックス (大) を使用]** をクリックします。

カラーの調和に空のアームを表示するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[カラー スタイル]**をクリックします。

2 **[カラー スタイル]** ドッキング ウィンドウで **[ビュー オプション]** ボタン をクリックし、**[空のアームを表示]** をクリックします。

カラー スタイルエクスポート/インポートする

カラー スタイルを再利用するには、カスタム パレットにカラー スタイルを追加して新しいドキュメントのデフォルトとして保存するか、カラー スタイルをスタイル シートにエクスポートします。別のドキュメントからカラー スタイルをインポートすることもできます。詳しくは、372 ページの 「カラー パレットを作成/編集する 」、596 ページの 「デフォルトのオブジェクト プロパティを管理する 」、598 ページの 「スタイル シートをエクスポート/インポートする 」を参照してください。

カラー スタイルとオブジェクト間のリンクの解除

カラー スタイルとオブジェクト間のリンクを解除すると、そのオブジェクトはそのカラー スタイルのカラー プロパティを使用しなくなります。カラー スタイルを更新しても、オブジェクトは変更されません。

カラー スタイルとオブジェクト間のリンクを解除するには

- **選択**ツール を使用してオブジェクトを右クリックして、**[カラー スタイル]** ▸ **[カラー スタイルへのリンクの解除]** を選択します。

[プロパティ] ドッキング ウィンドウでカラー スタイルとのリンクを解除することもできます。**[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[輪郭]** または **[塗りつぶし]** セクションで、カラー ピッカーの横にあるソース インジケータをクリックし、**[カラー スタイルへのリンクの解除]** を選択します。

ページとレイアウト

ページとレイアウト ツール **613**

テーブル **633**

CorelDRAW® 2019

ページとレイアウト ツール

CorelDRAW では、描画ページのサイズ、向き、スケール単位、バックグラウンドを指定できます。ページのグリッドとガイドラインをカスタマイズして、オブジェクトを正確に配置できます。たとえば、ニュースレターをデザインしている場合は、ページの寸法を設定し、段組みしたり見出しを入れたりするためのガイドラインを作成できます。広告をレイアウトしている場合は、グラフィックやテキストをガイドラインに沿って配置したり、グラフィック要素をグリッド内で整列したりすることができます。ルーラーは、グリッド、ガイドライン、オブジェクトの位置をスケールに合わせて決めるときに便利です。 スケールの単位は選択することができます。また、ページの追加や削除もできます。

ページ付けの設定とツールは、自由にカスタマイズでき、別の描画のデフォルトとして使用できます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 613 の 「ページ レイアウト」。
- ページ 616 の 「ページのバックグラウンド」。
- ページ 617 の 「ページを追加/複製/名前変更/削除する」。
- ページ 620 の 「ページ番号を挿入する」。
- ページ 622 の 「ルーラー」。
- ページ 623 の 「ルーラーのキャリブレーションを行う」。
- ページ 624 の 「ドキュメント グリッドとピクセル グリッド」。
- ページ 626 の 「ベースライン グリッド」。
- ページ 626 の 「ガイドラインを設定する」。
- ページ 629 の 「ガイドライン修正する」。
- ページ 630 の 「描画スケール」。

ページ レイアウト

描画での作業を開始するには、まず、ページのサイズ、方向、およびレイアウト スタイルを指定します。ページ付けを指定するときに選択した各オプションは、新しく作成するすべての描画のデフォルトとして使用できます。また、ページ サイズと方向を印刷の標準用紙設定に合わせて調整することもできます。

ページ サイズ

ページ サイズの指定方法として、プリセットのページ サイズを選択するか、独自のサイズを作成できます。プリセットのページ サイズは、リーガル サイズ用紙、封筒、ポスター、Web ページなど、さまざまなサイズが用意されています。プリセットのページ サイズが適切でない場合は、描画の寸法を指定してカスタム ページ サイズを作成します。

カスタム ページ サイズを後で使用するためにプリセットとして保存したり、不要になったカスタム プリセット ページ サイズを削除したりできます。

ページの向き

ページの向きは、横置きまたは縦置きに指定できます。横置きの描画は、幅が高さより大きくなり、縦置きの描画は、高さが幅より大きくなります。描画に追加されたすべてのページに現在の方向が設定されますが、方向はページごとにいつでも変更できます。

レイアウト スタイル

デフォルトのレイアウト スタイル (フル ページ) を使用する場合、ドキュメントの各ページは 1 つのページと見なされ、1 枚の用紙に印刷されます。小冊子やパンフレットなどといった、複数ページの出版物用のレイアウト スタイルを選択することもできます。複数ページのレイアウト スタイル ― 本、小冊子、テント カード、横折りカード、上折りカード、三つ折りパンフレットでは、ページ サイズが 2 つ以上の均等な部分に分割します。各部分が個別のページと見なされます。この各部分を操作することで、ドキュメントの印刷に必要なレイアウトに関係なく、各ページを上下正しい方向で描画ウィンドウに順番に表示して編集できます。印刷の準備を行うと、印刷とバインディングに必要な順番で自動的にページが面付けされます。

ラベル スタイル

さまざまなラベル メーカーに対応した 800 を超えるプリセットのラベル フォーマットが用意されています。ラベルの寸法をプレビューして、印刷ページにどのように収まるかを確認できます。CorelDRAW に適切なラベル スタイルが提供されていない場合は、既存のスタイルを変更するか、独自のスタイルを作成して保存できます。

ページのサイズと方向を設定するには

1 **[レイアウト]** ▸ **[ページ サイズ]** をクリックします。
2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
プリセットのページ サイズを選択する	**[サイズ]** リスト ボックスからページ サイズを選択します。
ページのサイズと方向をプリンタの設定に合わせる	**[プリンタからページ サイズを取得]** ボタンをクリックします。
カスタム ページ サイズを指定する	**[幅]** ボックスと**[高さ]** ボックスに値を入力します。
ページの方向を設定する	**[横置き]** ボタンまたは**[縦置き]** ボタンをクリックします。
複数ページのドキュメントで特定のページのサイズと方向を設定する	変更するページが描画ウィンドウに表示されていることを確認し、ページのサイズと方向を選択して、**[サイズを現在のページにのみ適用]** チェック ボックスをオンにします。
ページ枠線を表示する	**[ページ枠の表示]** チェック ボックスをオンにします。
ページにフレームを追加する	**[ページ枠の追加]** をクリックします。
ドキュメントのレンダリング解像度を選択する	**[レンダリングの解像度]** リスト ボックスから解像度を選択します。
ブリードの制限を設定する	**[ブリード領域の表示]** チェック ボックスをオンにして、**[ブリード]** ボックスに値を入力します。



[表示] ▸ **[ページ ソーター ビュー]** をクリックし、プロパティ バーのコントロールを使用して、ページ サイズと向きを指定することもできます。

描画ページの影をダブルクリックして **[オプション]** ダイアログ ボックスを開き、**[ページ サイズ]** ページを表示することもできます。

[レイアウト] ▸ **[ページの向きを変更する]** をクリックして、ページの向きを変更することができます。

カスタム プリセット ページ サイズを追加または削除するには

1 **[レイアウト]** ▸ **[ページ サイズ]** をクリックします。

2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
カスタム プリセット ページ サイズを追加する	**[幅]** および **[高さ]** ボックスでカスタム ページ サイズを指定し、**[保存]** ボタンをクリックして、**[保存名:]** ボックスにカスタム ページの名前を入力します。 **[サイズ]** リスト ボックスにカスタム プリセット ページ サイズが表示されます。
プリセットのページ サイズを削除する	**[サイズ]** リスト ボックスからページ サイズを選択し、**[削除]** ボタンをクリックします。



選択ツールをアクティブにし、オブジェクトが選択されていない状態で、プロパティ バーの **[ページ サイズ]** リスト ボックスの下部にある **[このリストの編集]** をクリックしてカスタム プリセット ページ サイズを追加または削除することもできます。

レイアウト スタイルを選択するには

1 **[レイアウト]** ▸ **[ページ レイアウト]** をクリックします。

2 **[レイアウト]** リスト ボックスでレイアウト スタイルを選択します。

各レイアウト スタイルとともに、簡単な説明と図が表示されます。

ラベル スタイルを使用するには

1 **[レイアウト]** ▸ **[ページ レイアウト]** をクリックします。

2 **[ラベル]** をクリックして、**[ラベル]** オプションをオンにします。

3 リストから製造元名をダブルクリックして、ラベル スタイルを選択します。

ラベル スタイルをカスタマイズする場合は、**[ラベルのカスタマイズ]** をクリックし、ラベル サイズ、マージン、間隔、1 枚の用紙に印刷するラベル数を調整します。

作成したカスタム ラベル スタイルを保存する場合は、 **[追加]** ボタン ＋ をクリックします。**[設定の保存]** ダイアログ ボックスで、**[名前を付けて保存]** ボックスに新しいラベル スタイルの名前を入力します。



描画に複数のページが含まれている場合、ラベル スタイルは使用できません。



ラベル スタイルを適用する前に、用紙サイズとして **[レター]**、方向として **[縦置き]** を選択すると、最適な結果を得ることができます。

現在のページ レイアウトをデフォルトとして保存するには

1. **[レイアウト]** ▸ **[ドキュメント] [オプション]** をクリックします。
2. **[デフォルトとして保存]** をクリックします。
3. **[ページ サイズ]** と **[レイアウト]** チェックボックスをオンにします。

ページのバックグラウンド

描画のバックグラウンドのカラーと種類を選択できます。たとえば、単純なバックグラウンドにする場合は、均一カラーを使用します。また、複雑で目立つバックグラウンドにする場合は、ビットマップを使用します。ビットマップのサンプルには、テクスチャ デザイン、写真、クリップアートなどがあります。

バックグラウンドとしてビットマップを選択した場合、デフォルトでは、ビットマップは描画に埋め込まれます。これは推奨のオプションです。ただし、ビットマップを描画にリンクして、後でソース イメージを編集したときに、加えた変更が描画に自動的に反映されるようにすることもできます。イメージをリンクした描画を他のユーザーに送るときは、リンク元のイメージも一緒に送る必要があります。

バックグラウンドのビットマップを印刷およびエクスポート可能にできます。 または、バックグラウンドのビットマップなしに描画をエクスポートまたは印刷して、コンピュータのリソースを節約することもできます。

不要になったバックグラウンドは削除できます。

バックグラウンドで均一カラーを使用するには

1. **[レイアウト]** ▸ **[ページのバックグラウンド]** をクリックします。
2. **[均一カラー]** オプションをオンにします。
3. カラー ピッカーを開き、カラーをクリックします。



ファイルをビットマップ形式にエクスポートする場合、バックグラウンド カラーはアンチエイリアス エッジに使用されます。ビットマップが不定形で、白以外の背景に配置される場合は、一致するページ 背景色を選択することをお勧めします。たとえば、背景が青のビットマップをエクスポートして配置する場合は、ページ背景色に同じような青を選択しなければならないことがあります。

バックグラウンドでビットマップを使用するには

1. **[レイアウト]** ▸ **[ページのバックグラウンド]** をクリックします。
2. **[ビットマップ]** オプションをオンにします。
3. **[参照]**をクリックします。
4. ファイルが保存されているフォルダを選択します。
5. ファイル名をダブルクリックします。
6. 次のいずれかのオプションを選択します。
   - **リンクされたオブジェクト**- ビットマップを描画にリンクして、ソース ファイルに加えた変更がバックグラウンドのビットマップに反映されるようにします。
   - **埋め込まれたオブジェクト**- ビットマップを描画に埋め込んで、ソース ファイルに加えた変更がバックグラウンドのビットマップに反映されないようにします。

描画と一緒にバックグラウンドを印刷したりエクスポートしたりする場合は、**[バックグラウンドの印刷/エクスポート]** チェック ボックスをオンにします。

7 次のいずれかのオプションを選択します。

- **デフォルト サイズ** — ビットマップの現在のサイズを使用します。
- **カスタム サイズ** — **[H]** および **[V]** ボックスに値を入力して、ビットマップの寸法を指定します。

縦横比を維持せずに幅と高さを指定する場合は、**[縦横比の維持]** チェック ボックスをオフにします。

ビットマップは、描画ページより小さい場合、描画ページ全体に並べられます。描画ページより大きい場合は、描画ページに合わせて切り取られます。

バックグラウンドのビットマップは、オブジェクトではないので、編集することはできません。

バックグラウンドを削除するには

1 **[レイアウト]** ▸ **[ページのバックグラウンド]** をクリックします。

2 **[バックグラウンドなし]** オプションをオンにします。

ページを追加/複製/名前変更/削除する

CorelDRAW では、ページを描画に追加したり、既存のページを複製したりできます。ページの名前を変更したり、1 ページを削除したり、全ページを削除したりすることも可能です。また、オブジェクトを別のページに移動できます。

ページを複製する際、ページのレイヤ構造のみをコピーすることも、レイヤとそこに含まれるすべてのオブジェクトをコピーすることもできます。レイヤについて詳しくは、327 ページの 「レイヤー」。を参照してください。

ページの内容を表示したまま、ページ ソーター ビューを使用してページを管理できます。ページ ソーター ビューを使用すると、ページの並べ替え、コピー、追加、名前変更、削除などの操作を行うことができます。



ページ ソーター ビュー

ページを追加するには

1 **[レイアウト]** ▸ **[ページの挿入]** をクリックします。

2 **ページ**領域内の **[ページ数]** ボックスに、追加するページ数を入力します。

3 現行のページの前後に新しいページを配置するには、次のいずれかのオプションを選択します。

- **前**
- **後**

現行のページ以外のページの前後にページを挿入する場合は、**[既存のページ]** ボックスにページ番号を入力します。

可能な操作

ページ サイズを指定する	**[サイズ]** リスト ボックスからページ サイズを選択します。
カスタム ページ サイズを指定する	**[幅]** ボックスと**[高さ]** ボックスに値を入力します。
ページの方向を設定する	**[横置き]** ボタンまたは**[縦置き]** ボタンをクリックします。



ドキュメント ナビゲータのいずれかの **[ページ枠の追加]** ボタンをクリックして、現行のページの前後にページを挿入することもできます。

また、ドキュメント ナビゲータのページ タブを右クリックし、**[ページを後に挿入]** か **[ページを前に挿入]** をクリックして、ページを追加することも可能です。

ページを複製するには

1. **[レイアウト]** ▸ **[ページの複製]** をクリックします。
2. **[ページの複製]** ダイアログ ボックスの**[新しいページの挿入]** 領域で、次のいずれかのオプションを選択します。
   - **選択したページの前**
   - **選択したページの後**
3. ダイアログ ボックスの下部で、次のいずれかのオプションを選択します。
   - **レイヤのみをコピー** レイヤの内容をコピーせずにレイヤ構造を複製できます。
   - **レイヤとレイヤの内容をコピー** レイヤとその内容をすべて複製できます。



[オブジェクト] ドッキング ウィンドウでページ名を右クリックし、**[ページの複製]** を選択してページを複製することもできます。

ページの名前を変更するには

1. **[レイアウト]** ▸ **[ページ名の変更]** をクリックします。
2. **[ページ名]** ボックスに、ページの名前を入力します。



[オブジェクト] ドッキング ウィンドウでページ名を 2 回クリックし、新しい名前を入力して、ページの名前を変更することもできます。**[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウにアクセスするには、**[オブジェクト]** ▸ **[オブジェクト]** をクリックします。

ページを削除するには

1. **[レイアウト]** ▸ **[ページの削除]** をクリックします。
2. **[ページの削除]** ダイアログ ボックスに、削除するページ数を入力します。



特定範囲のページを削除するには、**[最後のページ]** チェック ボックスをオンにし、**[最後のページ]** ボックスに削除する最後のページの番号を入力します。

ページを並べ替えるには

- ドキュメント ナビゲータ内でページ タブをドラッグします。

オブジェクトを別のページに移動するには

1 ドキュメント ナビゲータ内でオブジェクトを該当するページ タブにドラッグします。
指定先のページが描画ウィンドウに表示されます。

2 マウス ボタンを放さずに、ページ上でオブジェクトをドラッグして配置します。



[オブジェクト] ドッキング ウィンドウで、オブジェクト名を対象ページのレイヤ名の上にドラッグして、オブジェクトを別のレイヤに移動することもできます。

ページの内容を表示したままページを管理するには

1 **[表示]** ▸ **[ページ ソーター ビュー]** をクリックします。

2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
ページを並べ替える	ページを新しい位置にドラッグします。
ページをコピーする	右マウス ボタンを押したままページを新しい位置までドラッグし、マウス ボタンを離して、**[ここにコピー]** をクリックします。
ページを追加する	ページを右クリックし、**［ページを前に挿入］**または**［ページを後に挿入］**をクリックします。
ページの名前を変更する	選択したページの下のページ名をクリックし、新しい名前を入力します。
ページを削除する	ページを右クリックし、**[ページの削除]** をクリックします。
ページのサムネールの先のサイズを変更する	プロパティ バーで、次のいずれかのボタンをクリックします。 • **サムネール (小)** • **サムネール (中)** • **サムネール (大)**
標準ビューに戻す	ページをダブルクリックします。



ページを 右クリックし、**[ページの複製]** を選択してページをコピーすることもできます。ページの複製について詳しくは、618 ページの 「ページを複製するには」。を参照してください。

ページ番号を挿入する

現在のページ、すべてのページ、すべての奇数ページ、またはすべての偶数ページにページ番号を挿入できます。複数のページにページ番号を挿入すると、新しいマスター レイヤが自動的に作成され、そのマスター レイヤにページ番号が配置されます。マスター レイヤには、全ページのマスター レイヤ、奇数ページのマスター レイヤ、または偶数ページのマスター レイヤがあります。マスター レイヤについて詳しくは、327 ページの 「レイヤを作成する」。 を参照してください。

ドキュメントにページを追加するか、または削除すると、ページ番号が自動的に更新されます。

既存のアート テキストや段落テキストの内部にページ番号を挿入することもできます。これらのテキストがローカル レイヤに配置されている場合、ページ番号は現行のページにのみ挿入されます。テキストがマスター レイヤに配置されている場合、ページ番号はマスター レイヤの一部となり、マスター レイヤが表示されるすべてのページに表示されます。アート テキストおよび段落テキストについて詳しくは、493 ページの 「テキストを追加/操作する」。を参照してください。

ページ番号がマスター レイヤに配置されている場合は、特定のページでページ番号を非表示にすることができます。

ページ番号をドキュメントに挿入する前または後に、デフォルトのページ番号を変更できます。たとえば、1 以外の特定の番号でページ カウントを開始することができます。この方法は、複数の CorelDRAW ファイルを作成し、1 つのパブリケーションとしてまとめる場合などに便利です。

ページ番号付けを最初のページから開始するか別のページから開始するかを指定することもできます。たとえば、ページ番号を 3 ページから開始した場合、ページ 3 に番号 1 が表示されます。ページ 1 とページ 2 の間に新しいページを挿入すると、挿入したページがページ 2 になります。古いページ 2 はページ 3ー になって、最初のページ番号が表示されます。

使用頻度の高いさまざまなページ番号スタイルの中から選択することもできます。

ドキュメントを旧バージョンの CorelDRAW X5 に保存した場合、ページ番号は編集可能なアート テキストとして保持されます。ただし、ページを追加または削除した場合、ページ カウントは更新されません。

ページ番号をオブジェクトとして操作する

ページ番号を段落テキストに挿入しなかった場合、ページ番号はアート テキスト オブジェクトになり、他のアート テキスト オブジェクトと同様に変更および操作できます。たとえば、ページ番号のサイズ変更、スケール、回転、カラーの変更、またはテクスチャ塗りつぶしやドロップシャドウなどの効果の適用を行うことができます。

ページ番号がマスター レイヤに配置されている場合、ページ番号を変更すると、すべてのページ番号に影響が及びます。

次の表に、ページ番号をオブジェクトとして操作するさまざまな方法を示します。

リサンプリング (イメージ解像度を変更する処理)	**詳しくは、を参照してください。**
ページ番号をサイズ変更/スケールする	261 ページの 「オブジェクトを変形する 」
ページ番号を回転する	261 ページの 「オブジェクトを変形する 」
ページ番号をミラー化する	261 ページの 「オブジェクトを変形する 」
ページ番号のカラーを変更する	364 ページの 「カラーを選択する 」
ページ番号にテクスチャを適用する	395 ページの 「テクスチャ塗りつぶし 」
ページ番号にドロップ シャドウを適用する	463 ページの 「ドロップ シャドウを追加する 」

ページ番号を挿入するには

- **[レイアウト]** ▸ **[ページ番号の挿入]** をクリックして、次のいずれかのオプションを選択します。
  - **アクティブ レイヤ上** — **[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウで現在選択されているレイヤにページ番号を挿入できます。アクティブ レイヤがマスター レイヤの場合、ページ番号はマスター レイヤが表示されているドキュメントのすべてのページに挿入されます。アクティブ レイヤがローカル レイヤの場合、ページ番号は現行のページにのみ挿入されます。
  - **全ページ上** — すべてのページにページ番号を挿入できます。ページ番号が新規の全ページのマスター レイヤに挿入されます。
  - **すべての奇数ページ上** — すべての奇数ページにページ番号を挿入できます。ページ番号が新規の奇数ページのマスター レイヤに挿入されます。
  - **すべての偶数ページ上** — すべての偶数ページにページ番号を挿入できます。ページ番号が新規の偶数ページのマスター レイヤに挿入されます。

  デフォルトでは、ページ番号はページ下部の中央に配置されます。



[オブジェクト] ドッキング ウィンドウでは、ページ番号は「Page number」という名前の付いたアート テキスト オブジェクトとして表示されます。

奇数ページにページ番号を挿入できるのは、現行のページが奇数ページの場合のみです。偶数ページにページ番号を挿入できるのは、現行のページが偶数ページの場合のみです。



選択ツールでページ番号を選択し、新しい位置にドラッグすると、ページ番号をページの任意の位置に移動できます。ページ番号を描画ページの外側に移動すると、一般的な番号記号 (#) に変わります。ページ番号を別のページに移動すると、そのページの正しい番号が表示されます。

既存のテキスト オブジェクトにページ番号を挿入することもできます。**テキスト** ツール を使用して、アート テキストまたは段落テキストを入力します。カーソルをテキスト オブジェクト内に置いたまま、**[レイアウト]** ▸ **[ページ番号の挿入]** ▸ **[アクティブ レイヤ上]** をクリックします。ページ番号は既存テキストの一部として追加されます。**[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウに別のオブジェクトとして表示されることはありません。

特定のページ上でページ番号を非表示にするには

1. **[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウでページを選択します。
   [オブジェクト] ドッキング ウィンドウが開いていない場合は、**[オブジェクト]** ▸ **[オブジェクト]** をクリックします。
2. **[ページ、レイアウト、オブジェクト]** ビューで、ページを選択します。
3. **[オプション]** ボタン をクリックし、**[ページでマスター　レイヤを表示]** をクリックします。
4. 選択したページで、ページ番号のあるマスター レイヤをポイントし、**[表示または非表示]** アイコン をクリックします。

   現行のページのページ番号は非表示になりますが、ページにはページ カウントが含まれています。その他のすべてのページには引き続き、ページ番号が表示されます。

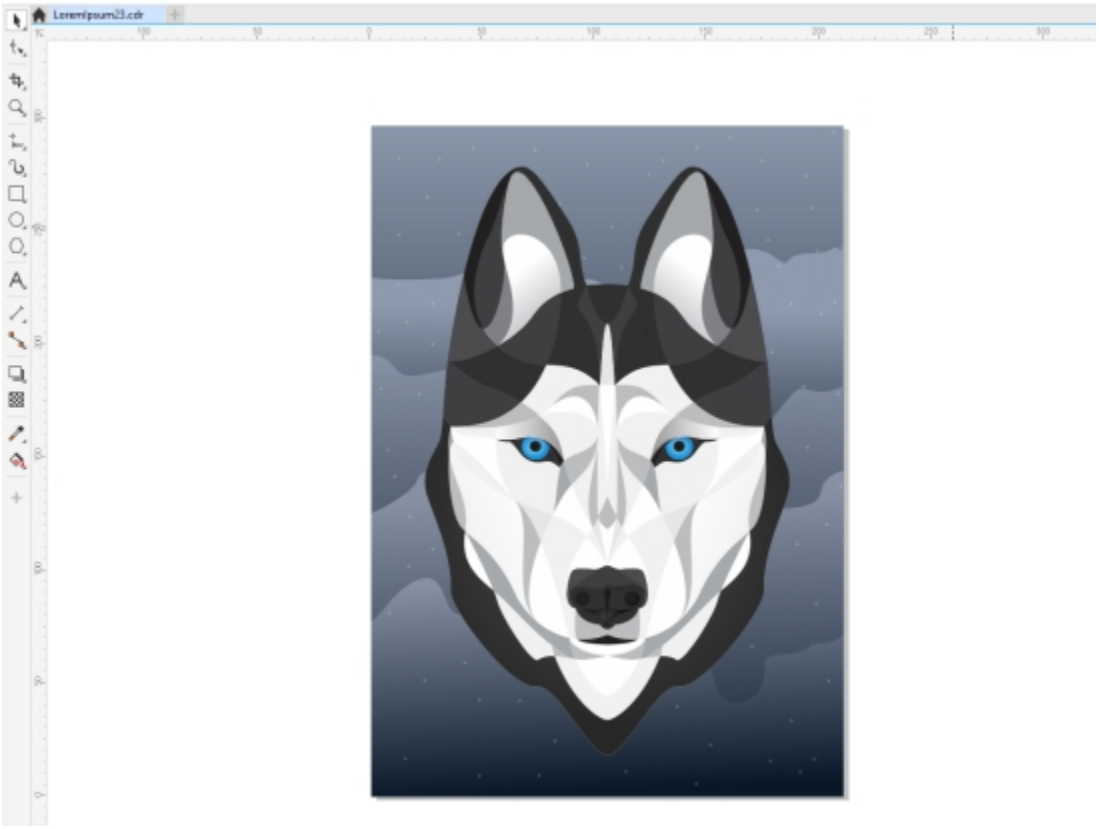
ページ番号設定を変更するには

1. **[レイアウト]** ▸ **[ページ番号の設定]** をクリックします。
2. **[ページ番号の設定]** ダイアログ ボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。
   - **番号で開始** — 特定の番号からページ番号を開始できる
   - **ページで開始** — ページ番号付けを開始するページを指定できる
   - **スタイル** — 一般的に使用されいているページ番号スタイルから選択できる

ルーラー

描画ウィンドウにルーラーを表示すると、オブジェクトを正確に描画、サイズ調整、および整列することができます。ルーラーは、描画ウィンドウ内で非表示にしたり、別の場所に移動したりすることができます。また、必要に応じて、ルーラーの設定をカスタマイズすることもできます。たとえば、ルーラーの原点を設定して、単位を選択し、その単位の目盛りの数を指定することができます。

ワークフローに合うように、デスクトップ モードかタブレット モードかによって、個別にルーラーの表示/非表示を切り替えることができます。デフォルトでは、ルーラーは、デスクトップ モードでは表示され、タブレット モードに切り替えると非表示になります。



ルーラーは通常、デスクトップ モードで表示されます。

CorelDRAW のデフォルトでは、ルーラーで使用しているものと同じ単位が、複製やカーソルキー移動の距離に適用されます。このデフォルトを変更して、複製やカーソルキー移動およびその他の設定用に別の単位を指定できます。カーソルキー移動について詳しくは、を参照してください。278 ページの 「オブジェクトを配置する」。

ルーラーの表示/非表示を切り替えるには

- **[表示]** ▸ **[ルーラー]** をクリックします。

  [ルーラー] コマンドの横にチェック マークが付いているときは、ルーラーが表示されています。

ルーラーの設定をカスタマイズするには

1. **[レイアウト]** ▸ **[ドキュメント オプション]** をクリックします。
2. **[ルーラー]** をクリックします。
3. **[単位]** の**[水平方向]** リスト ボックスから単位を選択します。

水平方向のルーラーとは異なる単位を垂直方向のルーラーに使用する場合は、**[水平/垂直方向に同じ単位を使用する]** チェック ボックスをオフにして、**[垂直方向]** リスト ボックスから単位を選択します。

4 **[原点]**の次のボックスに値を入力します。
- **水平方向**
- **垂直方向**

5 **[目盛りの刻み]** の **[値]** ボックスに値を入力します。



ルーラーの単位を変更すると、カーソルキー移動の距離の単位も自動的に変わります。 自動的に変わらないようにするには、**[カーソルキー移動]** 領域の**[カーソルキー移動に同じ単位を使用する]** チェック ボックスをオフにします。



ルーラーをダブルクリックすると、ルーラーを設定するダイアログ ボックスを直接開くことができます。

カーソルキー移動を設定するには、**[カーソルキー移動]** の **[カーソルキー移動]**、**[スーパー カーソルキー移動]**、**[マイクロ カーソルキー移動]** の各ボックスに値を入力します。

デスクトップ モードおよびタブレット モードでルーラーの表示/非表示を切り替えるには

1 **[レイアウト]** ▸ **[ドキュメント オプション]** をクリックします。
2 **[ルーラー]** をクリックします。
3 **[ルーラー]** ページで、次のチェック ボックスをオンまたはオフにします。
- **ルーラーをデスクトップ モードで表示**
- **ルーラーをタブレット モードで表示**

ルーラーのキャリブレーションを行う

画面上の 1 インチが「実際」の 1 インチと等しくなるように調整することができます。このように調整すると、画面の解像度によって異なる相対的な距離ではなく、実寸を見ながら作業できます。このツールは、看板をデザインしたり、1:1 ズーム モードで描画したりしている場合に、特に便利です。

ルーラーを調整する前に、実際に透明なプラスチック定規を使用して、実寸と画面上の距離を比較する必要があります。CorelDRAW のルーラーに指定したのと同じ測定単位の定規を使用してください。ルーラーの設定について詳しくは、622 ページの 「ルーラー」。を参照してください。

ルーラーを実寸に合わせるには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[ツール]**をクリックします。
2 **ズーム/スクロール ツール**をクリックします。
3 **[ルーラーのキャリブレーション]**をクリックします。
4 透明なプラスチック定規を、画面上の水平ルーラーに当てます。
5 **[水平方向]** ボックスの上矢印または下矢印をクリックして、画面上のルーラーの目盛りをプラスチック定規の目盛りに合わせます。
6 プラスチック定規を画面上の垂直ルーラーに当てます。
7 **[垂直方向]** ボックスの上矢印または下矢印をクリックして、画面上のルーラーの目盛りをプラスチック定規の目盛りに合わせます。

ドキュメント グリッドとピクセル グリッド

ドキュメント グリッドは、描画ウィンドウに表示できる印刷されない交差する一連の線です。ドキュメント グリッドを使って、オブジェクトを正確に並べたり配置することができます。

グリッドの表示やグリッド間隔を変更して、ドキュメント グリッドの外観をカスタマイズすることができます。グリッド表示では、ドキュメント グリッドを直線や点線として表示することができます。間隔では、グリッド ラインの間隔を設定できます。間隔のオプションは、ルーラーの測定単位に基づきます。たとえば、ルーラーの測定単位がインチに設定されると、間隔のオプションもインチに基づきます。

ルーラーの測定単位をピクセルに設定するか、ピクセル ビューを有効にすると、ピクセル グリッドの色や不透明度を指定することができます。ピクセル グリッドは一連の交差する線で、ドキュメント内に個々のピクセルを表示します。ピクセル表示に関する詳細は、56 ページの 「表示モード」。を参照してください。デフォルトでは、ドキュメント ページの左下がピクセル グリッドに合わせて整列されており、Web 用にピクセル パーフェクト オブジェクトを作成することができます。

オブジェクトをドキュメント グリッドやピクセル グリッドにスナップすると、オブジェクトを移動するとき、グリッド線にオブジェクトが整列します。



このグラフィックの碁盤のようなラインは、ドキュメント グリッドを使用して作成されています。

ドキュメント グリッドの表示/非表示を切り替えるには

- **[表示]** ▸ **[グリッド]** ▸ **[ドキュメント グリッド]** をクリックします。

  ドキュメント グリッドが表示されているときは、**[ドキュメント グリッド]** コマンドの横にチェック マークが付いています。

ドキュメント グリッドの表示および間隔を設定するには

1. **[レイアウト]** ▸ **[ドキュメント オプション]** をクリックします。
2. 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[グリッド]**をクリックします。
3. **[グリッドの表示]** チェック ボックスをオンにして、次のいずれかのオプションを選択します。
   - **行間**
   - **ドット**
4. **[ドキュメントグリッド]** 領域内の **[水平方向]** ボックスに値を入力します。
   グリッドのスペース間隔や、測定単位当たりに表示されるライン数を変更する場合は、リスト ボックスからオプションを選択します。オプションは、ルーラーの測定単位に基づきます。
5. **[垂直方向]** ボックスに値を入力します。



グリッドの間隔を指定するときの測定単位は、ルーラーで使用されているのと同じ測定単位です。ルーラーの設定について詳しくは、622 ページの 「ルーラーの設定をカスタマイズするには」。を参照してください。

ピクセル グリッドの設定を変更するには

1 **[レイアウト]** ▸ **[ドキュメント オプション]** をクリックします。
2 **[グリッド]**をクリックします。
3 **[ピクセル グリッド]** 領域で **[カラー]** ピッカーを開き、カラーをクリックします。
4 **[不透明度]** スライダを右に移動すると、グリッドの不透明度が増加します。

可能な操作

ピクセルへのオブジェクト スナップを有効/無効にする	**[ピクセルにスナップ]** チェック ボックスをオンまたはオフにします。
ピクセル グリッドを表示/非表示にする（800% 以上にズームの場合）	**[800% 以上のズームでグリッドを表示]** チェックボックスをオンまたはオフにします。 効果を表示するには、ピクセル表示（**[表示]** ▸ **[ピクセル]**）に切り替えて、800% 以上にズームします。
ページの中心をピクセル グリッドに合わせる（CorelDRAW の旧バージョンにファイルを保存する際に有効）	**[ピクセル グリッドにページを整列]** チェックボックスをオフにします。 **[ピクセル グリッドにページを整列]** 設定では、ページの左下がピクセル グリッドに合わせて整列されるため、エクスポート用のピクセル パーフェクト デザインを作成することができます。CorelDRAW の旧バージョンにファイルを保存する場合は、このチェックボックスをオフにしてください。

オブジェクトをドキュメント グリッドにスナップするように設定するには

1 **[表示]** ▸ **[スナップ]** ▸ **[ドキュメント グリッド]** をクリックします。
2 **選択**ツール を使用してオブジェクトを移動します。

オブジェクトをグリッドにスナップするように設定するには

1 **[表示]** ▸ **[スナップ]** ▸ **[ピクセル]** クリックします。
2 **選択**ツール を使用してオブジェクトを移動します。



このオプションは、ピクセル表示を有効にした場合のみ使用できます。詳しくは、56 ページの 「表示モード」。を参照してください。

ベースライン グリッド

ベースライン グリッドのガイドは描画ページに、けい線付きノートブックのパターンで表示されます。ベースライン グリッドの表示/非表示、スナップのオン/オフ、グリッド カラーの変更、および行間隔の設定を実行できます。デフォルトでは、行間隔は 14 pt で、すべてのオブジェクトをベースライン グリッドにスナップできます。ベースライン グリッドに整列できるのは、テキスト フレームのみです。詳しくは、503 ページの 「ベースライン グリッドにテキストを整列する」。を参照してください。

ベースライン グリッドの表示/非表示を切り替えるには

- **[表示]** ▸ **[グリッド]** ▸ **[ベースライン グリッド]** をクリックします。

  ベースライン グリッドが表示されているときは、**[ベースライン グリッド]** コマンドの横にチェック マークが付いています。

ベースライン グリッドの間隔およびカラーを設定するには

1. **[レイアウト]** ▸ **[ドキュメント オプション]** をクリックします。
2. 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[グリッド]**をクリックします。
3. 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
間隔を設定する	**[ベースライン グリッド]** 領域内の **[間隔]** ボックスに値を入力します。
先頭からの距離を設定する	**[先頭から開始]** ボックスに値を入力します。 この値を 0 に設定すると、ベースライン グリッドの先頭行が描画ページの上端に重なります。
カラーを設定する	**[カラー]** ピッカーを開き、カラーを選択します。

ベースライン グリッドのスナップ機能のオン/オフを切り替えるには

- **[表示]** ▸ **[スナップ]** ▸ **[ベースライン グリッド]** をクリックします。

  [ベースライン グリッド] コマンド横のチェック マークは、スナップ機能が有効であることを示しています。



[レイアウト] ▸ **[ドキュメント オプション]** をクリックし、**[グリッド]** をクリックして **[ベースライン グリッド]** 領域の **[グリッドにスナップ]** チェック ボックスをオンまたはオフにすることもできます。

ガイドラインを設定する

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。アプリケーションによっては、ガイドラインをガイドとも呼びます。

ガイドラインには、水平方向、垂直方向、および斜めの 3 つのタイプがあります。デフォルトでは、描画ウィンドウに追加したガイドラインは表示されますが、いつでも非表示にできます。また、オブジェクトをガイドとして使用することも可能です。

個々のページのガイドラインを設定することも、ドキュメント全体のガイドラインを設定することもできます。ローカル ガイドラインおよびマスター ガイドラインについて詳しくは、328 ページの 「ローカル レイヤとマスター レイヤ」。を参照してください。

ガイドラインはどこにでも追加できますが、プリセット ガイドラインを追加するように選択することもできます。プリセット ガイドラインには、Corel のプリセットとユーザー定義のプリセットの 2 種類があります。Corel プリセット ガイドラインには、1 インチのマージンを示すガイドラインや、ニュースレターの段組みを示すガイドラインなどがあります。 ユーザー定義のプリセット ガイドラインは、ユーザーが位置を指定します。たとえば、指定したマージンを示すガイドラインや、段組みや枠組みを決めるガイドラインを追加できます。ガイドラインは、いつでも削除できます。

オブジェクトをガイドラインにスナップすると、オブジェクトをガイドラインの近くに移動したときに、オブジェクトがガイドラインの中央かガイドラインのいずれかの端に沿って配置されます。

ガイドラインでは、ルーラーと同じ測定単位が使用されます。ルーラーの設定について詳しくは、622 ページの 「ルーラーの設定をカスタマイズするには」。を参照してください。



描画ウィンドウにガイドラインを引くと、オブジェクトを配置しやすくなります。

ガイドラインを表示または非表示にするには

- **[表示]** ▸ **[ガイドライン]** をクリックします。

  ガイドラインが表示されているときは、**[ガイドライン]** コマンドの横にチェック マークが付いています。



または、**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[ガイドライン]** をクリックし、**[ガイドラインの表示/非表示]** ボタン  をクリックして、ガイドラインを表示/非表示することができます。

[レイアウト] ▸ **[ドキュメント オプション]** をクリックしてから、表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで **[ガイドライン]** をクリックし、その他のガイドライン オプションにアクセスすることもできます。

水平方向または垂直方向のガイドラインを追加するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[ガイドライン]**をクリックします。
2. **[ガイドラインのタイプ]** リスト ボックスで、次のオプションから 1 つ選択します。
   - **水平方向**
   - **垂直方向**
3. ガイドラインの位置を **x** や **y** のボックスで指定します。
4. **[追加]** をクリックします。



描画ウィンドウに水平または垂直ルーラーからドラッグして、ガイドラインを追加することもできます。

斜めのガイドラインを追加するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[ガイドライン]**をクリックします。
2 **[ガイドラインのタイプ]** リスト ボックスから **[斜め]** を選択します。
3 ガイドラインの位置を **x** と **y** のボックスで指定します。
4 **[回転の角度]** ボックスに値を入力します。
5 **[追加]** をクリックします。



斜め方向のガイドラインは、描画ウィンドウで水平または垂直ルーラーからドラッグし、プロパティ バーの **[回転の角度]** ボックスに値を入力することで追加することもできます。

オブジェクトをガイドとして使用するには

1 **[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウで、目的のページの**ガイド** レイヤをクリックします。
[オブジェクト] ドッキング ウィンドウが開いていない場合は、**[オブジェクト]** ▸ **[オブジェクト]**をクリックします。
2 ガイドとして使用するオブジェクトを描画して配置します。

ドキュメント全体のガイドラインを設定するには

1 **[オブジェクト]** ドッキング ウィンドウで、**[マスター ページ]** の **[ガイド (全ページ)]** をクリックします。
[オブジェクト] ドッキング ウィンドウが開いていない場合は、**[オブジェクト]** ▸ **[オブジェクト]** をクリックします。
2 描画ウィンドウで、目的のガイドラインを追加します。



マスター ページの**ガイド (全ページ)** レイヤで設定したガイドラインがドキュメントのすべてのページに表示されます。これらのガイドラインは、個々のページに設定したガイドラインに追加される形で表示されます。

プリセット ガイドラインを追加するには

1 **[レイアウト]** ▸ **[ドキュメント オプション]** をクリックします。
2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[ガイドライン]**をクリックします。
3 [プリセット] をクリックします。
4 **[プリセットのタイプ]** リスト ボックスで、次のオプションから 1 つ選択します。
- **[Corel のプリセット]**
- **[ユーザー定義のプリセット]**

5 該当するチェック ボックスをオンにして、ガイドラインの設定を指定します。
[ユーザー定義のプリセット] オプションをオンにした場合は、**[マージン]**、**[列]** 、または **[グリッド]** の各ボックスに値を指定します。

ガイドラインを削除するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[ガイドライン]**をクリックします。
2 リストからガイドラインを選択します。
Ctrl キーを押したままクリックすると、複数のガイドラインを選択することができます。
3 **[削除]** ボタン をクリックします。

個々のガイドラインをドキュメント ウィンドウ外にドラッグするか、**選択**ツールで **[削除]** をクリックしても、ガイドラインを削除できます。

プリセット ガイドラインを削除するには、**[レイアウト]** ▸ **[ドキュメント オプション]** をクリックします。表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[ガイドライン]**をクリックし、**[プリセット]**をクリックします。削除するプリセット ガイドラインのチェック ボックスをオフにします。

オブジェクトをガイドラインにスナップするには

1. **[表示]** ▸ **[スナップ]** ▸ **[ガイドライン] をクリックします。**
2. オブジェクトをガイドラインにドラッグします。

   オブジェクトの中心をガイドラインにスナップするには、オブジェクトを選択し、中心がガイドラインにスナップされるまでオブジェクトの中心をドラッグします。

[ウィンドウ] ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[ガイドライン]** をクリックし、をクリックして、オブジェクトや編集領域をガイドラインにスナップすることもできます。 **Snap to guidelines** button .

ガイドライン修正する

追加したガイドラインは、選択、移動、回転、またはロックすることができます。ガイドラインの線スタイルおよび色を変更することもできます。

ガイドラインを選択するには

目的	作業手順
1 つのガイドラインを選択する	**選択**ツール でガイドラインをクリックします。
ページ上のすべてのガイドラインを選択する	**[編集]** ▸ **[すべて選択]** ▸ **[ガイドライン]** をクリックします。ローカル ガイドラインとマスター ガイドラインが選択されます。

ガイドラインを移動/回転するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[ガイドライン]**をクリックします。
2. ガイドラインを選択します。
3. 次のタスクのいずれかを実行します。

目的	作業手順
ガイドラインを移動する	ガイドラインの新しい位置を **x** と **y** のボックスで指定して、**[修正]** をクリックます。 ガイドラインを描画ウィンドウ内の目的の位置にドラッグすることもできます。

目的	作業手順
ガイドラインを回転する	**[ガイドラインのタイプ]** リスト ボックスから **[斜め]** を選択し、**[回転の角度]** ボックスに値を入力して **[修正]** をクリックします。 **選択**ツール を使用して、ガイドラインを 2 回クリックし、斜変形ハンドルが表示されたら、ガイドラインを回転させます。

ガイドラインのロック/ロック解除を切り替えるには

- ガイドラインを右クリックして、**[ロック]** または **[ロック解除]** をクリックします。

または、**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[ガイドライン]** をクリックして、 **[ガイドラインをロック]** ボタン をクリックします。

ガイドラインの線のスタイルや色を設定するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[ガイドライン]**をクリックします。
2. **ガイドラインの色**ピッカーを開いて、ガイドラインの色を選択します。
3. **ガイドラインのスタイル** ピッカーを開いて、線のスタイルを選択します。

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。プリセットの描画スケールでは、1:2 や 1:10 などの標準のスケールを設定します。カスタム描画スケールでは、ページ上の距離を実寸に相当する距離に設定します。たとえば、4.5 や 10.6 などの小数を含む値を使用して、精度の高いスケールを設定できます。

描画スケールは、設計図などに寸法線を引いている場合に特に便利です。寸法線について詳しくは、156 ページの 「コネクタ ライン およびコールアウト ライン」。を参照してください。

プリセットの描画スケールを選択するには

1. **[レイアウト]** ▸ **[ドキュメント オプション]** をクリックします。
2. 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[ルーラー]**をクリックします。
3. **[スケールの編集]** をクリックします。
4. **[標準のスケール]** リスト ボックスから、使用する描画スケールを選択します。

カスタム描画スケールを作成するには

1. **[レイアウト]** ▸ **[ドキュメント オプション]** をクリックします。
2. 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[ルーラー]**をクリックします。
3. **[スケールの編集]** をクリックします。
4. **[標準のスケール]** リスト ボックスから**[カスタム]** を選択します。
5. 必要な設定を行います。



ルーラーの測定単位がピクセルの場合、**[スケールの編集]** ボタンは表示されません。

描画スケールが 1:1 以外に設定されている場合、垂直ルーラーの単位は水平ルーラーの単位と同じになります。



テーブル

テーブルは、描画内にテキストやイメージを表示できる構造化されたレイアウトを提供します。テーブルは、新たに描画することもできますし、段落テキストから作成することもできます。テーブルの外観は、テーブルのプロパティやフォーマットを修正することによって簡単に変更できます。さらに、テーブルはオブジェクトであるため、さまざまな方法で操作することができます。また、テキスト ファイルやスプレッドシートから既存のテーブルをインポートすることもできます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 633 の 「テーブルを追加する」。
- ページ 635 の 「テーブルのコンポーネントを選択/移動/操作する」。
- ページ 637 の 「テーブルの行や列を挿入/削除する」。
- ページ 638 の 「テーブルのセル、行、列のサイズを変更する」。
- ページ 639 の 「テーブルやセルのフォーマットを設定する」。
- ページ 642 の 「テーブル内のテキスト」。
- ページ 643 の 「テーブルをテキストに変換する」。
- ページ 643 の 「テーブルやセルを結合/分割する」。
- ページ 645 の 「テーブルをオブジェクトとして操作する」。
- ページ 645 の 「テーブルにイメージ、グラフィック、バックグラウンドを追加する」。
- ページ 646 の 「テーブルをインポートする」。

テーブルを追加する

CorelDRAW では、テーブルを描画に追加して、テキストやイメージの構造化されたレイアウトを作成することができます。テーブルは、新たに描画することもできますし、既存のテキストから作成することもできます。



この例では、テーブルを使用してコンテンツを整理しました。

テーブルを描画に追加するには

1 **テーブル** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの **[行数と列数]** ボックスに値を入力します。
ボックスの上半分に行数を、下半分に列数を入力します。

3 対角線方向にドラッグしてテーブルを描きます。

また、**[テーブル]** ▸ **[テーブルの新規作成]** をクリックし、**[行数]**、**[列数]**、**[高さ]**、**[幅]** ボックスに値を入力して、テーブルを作成することもできます。

テキストからテーブルを作成するには

1 **選択**ツール をクリックします。

2 テーブルに変換するテキストを選択します。

3 **[テーブル]** ▸ **[テキストをテーブルに変換]** をクリックします。

4 **[次のセパレータに基づいて列を作成します]**領域で、次のいずれかのオプションを選択します。

- **[カンマ]** - カンマが表示される位置に列を作成し、段落マーカーが表示される位置に行を作成します。
- **[タブ]** - タブが表示される位置に列を作成し、段落マーカーが表示される位置に行を作成します。
- **[段落]** - 段落マーカーが表示される位置に列を作成します。
- **[ユーザー定義]** - 指定されたマーカーが表示される位置に列を作成し、段落マーカーが表示される位置に行を作成します。

[ユーザー定義]オプションをオンにした場合は、**[ユーザー定義]**ボックスに文字を 1 つ入力する必要があります。

[ユーザー定義]ボックスに文字を入力しない場合、列は 1 つだけ作成され、テキストの各段落によってテーブルの行が作成されます。

また、テーブルをテキストに変換することもできます。詳しくは、643 ページの 「テーブルをテキストに変換するには」。を参照してください。

テーブルのコンポーネントを選択/移動/操作する

行や列を挿入したり、テーブル枠のプロパティを変更したり、バックグラウンドの塗りつぶしカラーを追加したり、その他のテーブル プロパティを編集するには、事前にテーブル、テーブルの行、テーブルの列、またはテーブル セルを選択しておく必要があります。選択した行や列を、テーブル内の目的の場所に移動できます。また、特定のテーブルから行や列をコピーするか切り取って、別のテーブルに貼り付けることもできます。さらに、テーブル セルのテキストを編集するときに、あるテーブル セルから別のテーブル セルに移動することができ、その方向を **Tab** キーに設定して、テーブルの周りを移動できるようにすることができます。

テーブル、行、または列を選択するには

1 **テーブル** ツール  をクリックし、テーブルをクリックします。

2 次のタスクのいずれかを実行します。

目的	作業手順
テーブルを選択する	**[テーブル]** ▸ **[選択]** ▸ **[テーブル]** をクリックします。
行を選択する	行をクリックし、**[テーブル]** ▸ **[選択]** ▸ **[行]** をクリックします。
列を選択する	列をクリックし、**[テーブル]** ▸ **[選択]** ▸ **[列]** をクリックします。
テーブルのコンテンツを選択する	**テーブル** ツール ポインタで、テーブルの左上隅を置いて、斜めの矢印 ↘ が表示されたらクリックします。
キーボード ショートカットを使用してテーブルを選択する	**テーブル** ツール ポインタを空のセルに挿入した状態で、**Ctrl + A + A** キーを押します。
インタラクティブに行を選択する	**テーブル** ツール ポインタを選択したい行の左側のテーブル枠上に置きます。水平の矢印 ➡ が表示されたら、枠をクリックすると行が選択されます。
インタラクティブに列を選択する	**テーブル** ツール ポインタを、選択したい列の上側の枠に置きます。垂直の矢印 ⬇ が表示されたら、枠をクリックすると列が選択されます。

テーブル セルを選択するには

目的	作業手順
テーブル セルを選択する	**[テーブル]** ツール  を使クリックして、セルをクリックします。**[テーブル]** ▸ **[選択]** ▸ **[セル]** をクリックします。

目的	作業手順
隣接する複数のテーブル セルを選択する	**テーブル** ツールを使用して、選択する最初のセルの内側をクリックし、選択する複数の隣接セルにドラッグします。
隣接していないテーブル セルを選択する	**テーブル** ツールを使用して、テーブルをクリックします。次に、**Ctrl** キーを押しながら、選択する個々のテーブル セルをクリックします。



また、**テーブル** ツール ポインタを空のセルに挿入した状態で、**Ctrl + A** キーを押しても、セルを選択できます。

また、**整形**ツール  を使用して、1 つのセルをクリックして選択することも、複数の隣接セルをドラッグして選択することもできます。

テーブルの行または列を移動するには

1. 移動する行または列を選択する。
2. 行または列をテーブル内の別の場所にドラッグします。

テーブルの行を別のテーブルに移動するには

1. 移動するテーブルの行を選択します。
2. **[編集]** ▸ **[切り取り]** をクリックします。
3. 他のテーブル内の行を選択します。
4. **[編集]** ▸ **[貼り付け]** をクリックします。
5. 次のいずれかのオプションを選択します。
   - **[選択した行を置換]**
   - **[選択した行の上へ挿入]**
   - **[選択した行の下へ挿入]**

テーブルの列を別のテーブルに移動するには

1. 移動するテーブルの列を選択する。
2. **[編集]** ▸ **[切り取り]** をクリックします。
3. 他のテーブル内の列を選択する。
4. **[編集]** ▸ **[貼り付け]** をクリックします。
5. 次のいずれかのオプションを選択します。
   - **[選択した列を置換]**
   - **[選択した列の左へ挿入]**
   - **[選択した列の右へ挿入]**

次のテーブル セルに移動するには

- **テーブル** ツール ポインタをセル内に挿入した状態で、**Tab** キーを押します。

  テーブル内で **Tab** キーを初めて押す場合は、**[タブの順序]** リスト ボックスからタブの順序を選択する必要があります。



Tab キーを使用して次のセルに移動できるのは、**[Tab キー オプション]** ダイアログ ボックスで **[次のセルに移動]** オプションをオンにした場合だけです。

Tab キーによる移動方向を変更するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[ツール]**をクリックします。
2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[テーブル]**をクリックします。
3 **[次のセルに移動]** オプションをオンにします。
4 **[タブの順序]**リスト ボックスから、次のいずれかのオプションを選択します。
- **[左から右へ、上から下へ移動]**
- **[右から左へ、上から下へ移動]**



[現在のセルにタブ文字を挿入] オプションをオンにすると、**タブ** キーでテーブルにタブ文字を挿入できます。

テーブルの行や列を挿入/削除する

テーブルの行や列を挿入したり削除したりすることができます。

テーブルの行を挿入するには

1 テーブル内の行を選択します。
2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
選択した行の上に行を挿入する	**[テーブル]** ▸ **[挿入]** ▸ **[行の上へ]** をクリックします。
選択した行の下に行を挿入する	**[テーブル]** ▸ **[挿入]** ▸ **[行の下へ]** をクリックします。
選択した行の上に複数の行を挿入する	**[テーブル]** ▸ **[挿入]** ▸ **[行の挿入]** をクリックし、**[行数]** ボックスに値を入力し、**[選択範囲の上]** オプションをオンにします。
選択した行の下に複数の行を挿入する	**[テーブル]** ▸ **[挿入]** ▸ **[行の挿入]** をクリックし、**[行数]** ボックスに値を入力し、**[選択範囲の下]** オプションをオンにします。



[テーブル] ▸ **[挿入]** メニューから **[行の上へ]** コマンドまたは **[行の下へ]** コマンドのいずれかを使用する場合、挿入される行の数は選択した行の数によって決まります。たとえば、2 つの行を選択した場合、テーブルには 2 つの行が挿入されます。

テーブルの列を挿入するには

1 列を選択する。
2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
選択した列の左に列を挿入する	**[テーブル]** ▸ **[挿入]** ▸ **[列の左へ]** をクリックします。
選択した列の右に列を挿入する	**[テーブル]** ▸ **[挿入]** ▸ **[列の右へ]** をクリックします。
選択した列の左に複数の列を挿入する	**[テーブル]** ▸ **[挿入]** ▸ **[列の挿入]** をクリックし、**[列数]** ボックスに値を入力し、**[選択範囲の左]** オプションをオンにします。
選択した列の右に複数の列を挿入する	**[テーブル]** ▸ **[挿入]** ▸ **[列の挿入]** をクリックし、**[列数]** ボックスに値を入力し、**[選択範囲の右]** オプションをオンにします。



[テーブル] ▸ **[挿入]** メニューから **[列の左へ]** コマンドまたは **[列の右へ]** コマンドを使用する場合、挿入される列の数は選択した列の数によって決まります。たとえば、2 つの列を選択した場合、テーブルには 2 つの列が挿入されます。

テーブルから行または列を削除するには

1. 削除する行または列を選択する。
2. 次の表のタスクを 1 つ実行します。

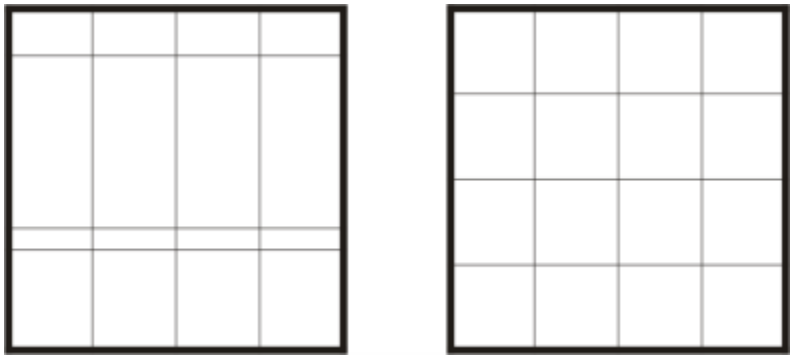
目的	作業手順
行を削除する	**[テーブル]** ▸ **[削除]** ▸ **[行]** をクリックします。
列を削除する	**[テーブル]** ▸ **[削除]** ▸ **[列]** をクリックします。



行を選択した後に列を削除するオプションを選択した場合、または列を選択した後に行を削除するオプションを選択した場合、テーブル全体が削除されます。

テーブルのセル、行、列のサイズを変更する

テーブルのセル、行、列のサイズを変更することができます。さらに、前に行または列のサイズを変更した場合に、すべての行または列を同じサイズにするように配置できます。



テーブル内の行のサイズを変更した場合に (左)、すべての行を同じサイズにするように配置できます (右)。



テーブルの異なるサイズの行と列 (左) を等間隔に配置 (右)

テーブルのセル、行、または列のサイズを変更するには

1 **テーブル** ツール をクリックし、テーブルをクリックします。

2 サイズを変更するセル、行、または列を選択する。

3 プロパティ バーで、**テーブルのセルの [幅] と [高さ]** のボックスに値を入力します。

テーブルの行または列を配置するには

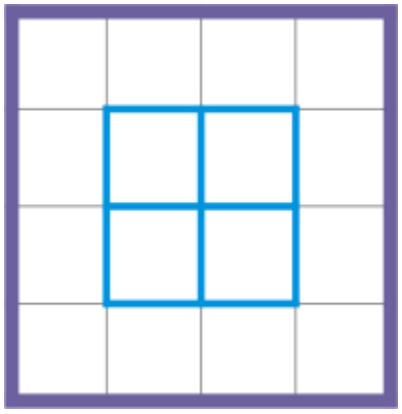
1 配置するテーブル セルを選択します。

2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
選択したすべての行の高さを同じにする	**[テーブル]** ▸ **[配置]** ▸ **[行の高さを揃える]** をクリックします。
選択したすべての列の幅を同じにする	**[テーブル]** ▸ **[配置]** ▸ **[列の幅を揃える]** をクリックします。

テーブルやセルのフォーマットを設定する

テーブルの外観は、テーブルとセルの両方の枠を修正することによって変更できます。たとえば、テーブル枠の幅やカラーを変更できます。

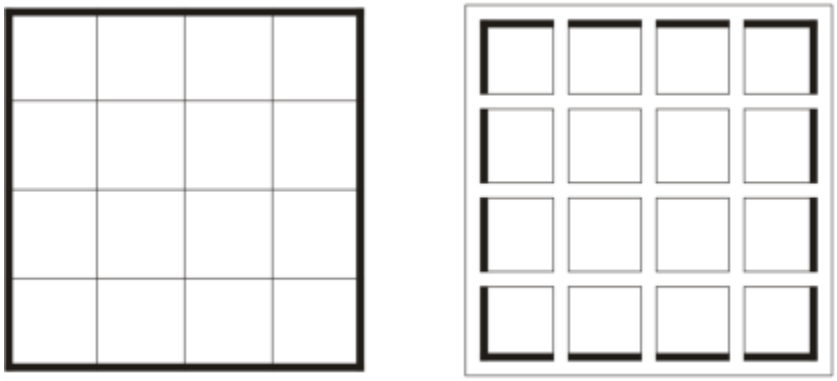


テーブルとテーブル セルの両方の枠を変更できます。



テーブルとセルの細い枠 (左) を太くする (右)

さらに、テーブル セルのマージンやセル枠の間隔も変更できます。セルのマージンによって、セル枠とセル内のテキストとの間隔を空けることができます。デフォルトでは、テーブル セル枠は重なり合ってグリッドを形成します。ただし、セル枠の間隔を空けることにより、枠を互いに離すことができます。その結果、セルはグリッドを形成せず、個々のボックス (分離された枠) として表示されます。



分離された枠 (右) を適用することにより、既存のテーブル(左)を修正できます。



テーブルに離した枠を適用

テーブル枠およびセル枠を修正するには

1 修正するテーブルまたはテーブル領域を選択します。
テーブル領域には、セル、セルのグループ、行、列、またはテーブル全体を含めることができます。

2 プロパティ バーの **[枠の選択]** ボタン をクリックし、修正する枠を選択します。

3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
枠の幅を修正する	プロパティ バーの **[輪郭の幅]** リスト ボックスから枠の幅を選択します。
枠カラーを修正する	プロパティ バーの **輪郭カラー**選択ボックスをクリックし、カラー パレットのカラーをクリックします。
枠線スタイルと輪郭の幅を修正する	**[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの **[輪郭]** 領域の **[線スタイル]** ピッカーから線のスタイルを選択し、**[輪郭の幅]** ボックスに値を入力します。 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウが開いていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]**をクリックします。

テーブル内のセルのマージンを修正するには

1 **テーブル** ツール をクリックし、テーブルをクリックします。

2 修正するセルを選択します。

3 プロパティ バーの**[マージン]**をクリックします。

4 **[上マージン]** ボックスに値を入力します。
デフォルトでは、[上マージン] ボックス内の値がすべてのマージンに適用されるため、等幅マージンが作成されます。

各マージンに個別の値を適用する場合は、**[マージンをロック]** ボタンをクリックして各マージン ボックスのロックを解除し、**[上マージン]**、**[下マージン]**、**[左マージン]**、**[右マージン]** の各ボックスに値を入力します。

5 **Enter**キーを押します。

テーブル内のセル枠の間隔を修正するには

1 **テーブル** ツール  をクリックし、テーブルをクリックします。

2 プロパティ バーの**[オプション]**をクリックします。

3 **[セルの枠線を分離して表示]**チェック ボックスをオンにします。

4 **[左右のセル間隔]**ボックスに値を入力します。

デフォルトでは、上下のセル間隔は左右のセル間隔と等しい状態です。

セルの間隔を等しくしない場合は、**[セル間隔のロック]** ボタンをクリックして**[上下のセル間隔]** ボックスのロックを解除し、**[左右のセル間隔]** ボックスと **[上下のセル間隔]** ボックスに値を入力します。

5 **Enter**キーを押します。

テーブル内のテキスト

テーブル セルにテキストを追加して、他の段落テキスト同様にこのテキストを変更することが簡単にできます。たとえば、フォント、行頭記号、またはインデントを変更したり、インデントをテーブル テキストに追加することができます。1つのテーブル セルのテキスト プロパティを変更したり、複数のテーブル セルのテキスト プロパティを同時に変更することができます。また、テーブル セルにタブ ストップを追加して、テキストをセルのマージンから離すこともできます。

新しいテーブルにテキストを入力するときに、テーブル セルのサイズを自動的に調整することもできます。

テーブル セルにテキストを入力するには

1 **テーブル** ツール  をクリックします。

2 セルをクリックします。

3 セルにテキストを入力します。



Ctrl + A キーを押してセル内のテキストを選択できます。

テーブル セルのテキストのプロパティを変更するには

1 **テーブル** ツール  を使用して、テーブルをクリックします。

2 **Ctrl** キーを押しながら、書式化するテキストを含んでいるテーブル セルをクリックします。

3 **[テキスト]** ▸ **[テキスト]** をクリックし、**[テキストのプロパティ]** ドッキング ウィンドウで目的の設定を指定します。



テキストのフォーマットについて詳しくは、519 ページの 「テキストのフォーマット」。を参照してください。

全体の行、列、テーブルのテキスト プロパティを同時に変更するには、最初にテーブル コンポーネントかテーブルを選択する必要があります。詳しくは、635 ページの 「テーブル、行、または列を選択するには」。を参照してください。

テーブル セルにタブ ストップを挿入するには

- **テーブル** ツール ポインタをセルに挿入した状態で、**[テキスト]** ▸ **[フォーマット コードの挿入]** ▸ **[Tab]** をクリックします。

または、**Tab** キーを押してタブ ストップを挿入することもできます。この方法を使用するには、タブ ストップを挿入するように **Tab** キーを設定する必要があります。**Tab** キーのオプションの変更について詳しくは、637 ページの 「Tab キーによる移動方向を変更するには」。を参照してください。

入力時にテーブル セルのサイズを自動的に変更するには

1 **選択**ツール をクリックし、テーブルをクリックします。

2 プロパティ バーの **[オプション]** をクリックし、**[入力中にセルのサイズを自動的に変更]** チェック ボックスをオンにします。

このオプションは、まだテキストなどのコンテンツが含まれていない新しいテーブルに適用できます。

テーブルにテキストが既に含まれている場合は、新しいテキストが追加されているのセルのみのサイズが変更されます。

テーブルをテキストに変換する

テーブルに表示する必要がなくなったテーブル テキストは、段落テキストに変換することができます。テキストからテーブルへの変換について詳しくは、634 ページの 「テキストからテーブルを作成するには」。を参照してください。

テーブルをテキストに変換するには

1 **テーブル** ツール をクリックし、テーブルをクリックします。

2 **[テーブル]** ▸ **[テーブルをテキストに変換]** をクリックします。

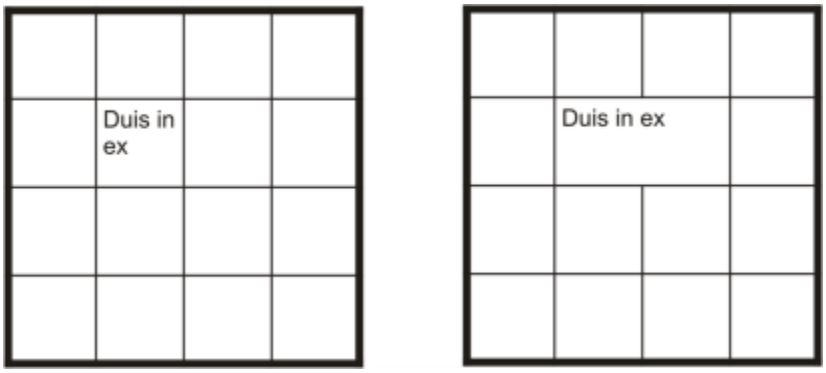
3 **[セル テキストを次のセパレータで分離]**で、次のいずれかのオプションを選択します。
- **[カンマ]** - 各列をカンマに置き換えて、各行を段落マーカーに置き換えます。
- **[タブ]** - 各列をタブに置き換えて、各行を段落マーカーに置き換えます。
- **[段落]** - 各列を段落マーカーに置き換えます。
- **[ユーザー定義]** - 各列を指定された文字に置き換えて、各行を段落マーカーに置き換えます。

[ユーザー定義]オプションをオンにした場合は、**[ユーザー定義]**ボックスに文字を 1 つ入力する必要があります。

[ユーザー定義] ボックスに文字を入力しない場合、テーブルの各行は段落に変換され、テーブルの列は無視されます。

テーブルやセルを結合/分割する

隣接するセル、行、および列を結合することにより、テーブルの構成を変更することができます。テーブル セルを結合する場合は、左上のセルのフォーマットが、結合されたすべてのセルに適用されます。または、以前に結合されたセルを分離することもできます。

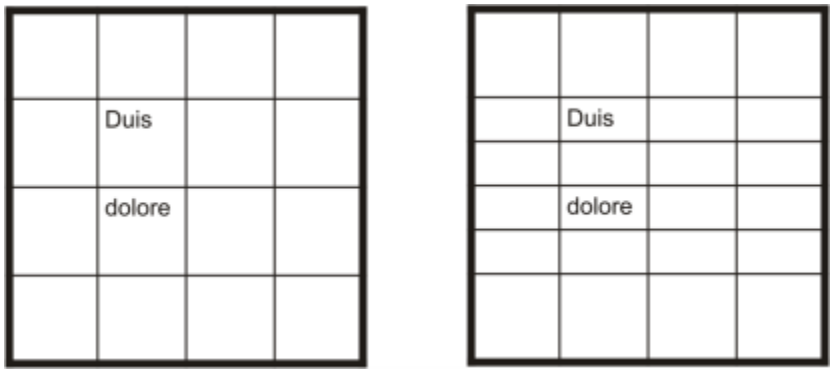


隣接するテーブル セルを結合することにより (左)、テーブルの外観を変更できます (右)。



テーブルの下部にある 2 つのセル (左) を 1 つのセルに結合 (右)

テーブルのセル、行、または列を分割することもできます。分割により、テーブルのサイズを変更せずに新しいセル、行、または列を作成できます。



テーブル セルを分割することにより (右)、テーブルに新しい行を挿入できます (左)。

テーブル セルを結合するには

1 結合するセルを選択します。
選択した複数のセルは連続する必要があります。

2 **[テーブル]** ▸ **[セルの結合]** をクリックします。

テーブル セルを分離するには

1 分離するセルを選択します。

2 **[テーブル]** ▸ **[セルの分離]** をクリックします。

テーブルのセル、行、または列を分割するには

1 **テーブル** ツール をクリックします。

2 分割するセル、行、または列を選択する。

3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
選択範囲を水平方向に分割する	**[テーブル]** ▸ **[行に分割]** をクリックし、**[行数]** ボックスに値を入力します。
選択範囲を垂直方向に分割する	**[テーブル]** ▸ **[列に分割]** をクリックし、**[列数]** ボックスに値を入力します。

テーブルをオブジェクトとして操作する

テーブルを他のオブジェクトと同じように操作できます。

次の表に、テーブルをオブジェクトとして操作するさまざまな方法を示します。

リサンプリング (イメージ解像度を変更する処理)	詳しくは、を参照してください。
テーブルのサイズとスケールを変更する	261 ページの 「オブジェクトを変形する 」
テーブルを回転させる	261 ページの 「オブジェクトを変形する 」
テーブルをミラーする	261 ページの 「オブジェクトを変形する 」
テーブルをロックする	311 ページの 「オブジェクトをロックする 」
テーブルをビットマップに変換する	651 ページの 「ベクトル グラフィックをビットマップに変換する 」
テーブルを分割する	180 ページの 「オブジェクトを曲線オブジェクトに変換するには 」

テーブルにイメージ、グラフィック、バックグラウンドを追加する

ビットマップ イメージやベクトル グラフィックを構造的にレイアウトする場合、それらをテーブルに追加できます。また、バックグラウンド カラーを追加することによってテーブルの外観を変更することもできます。

イメージやグラフィックをテーブル セルに挿入するには

1 イメージまたはグラフィックをコピーします。
2 **テーブル** ツールをクリックし、イメージまたはグラフィックを挿入するセルを選択します。
3 **[編集]** ▸ **[貼り付け]** をクリックします。



また、イメージの上でマウスの右ボタンを押したまま、そのイメージをセルにドラッグし、マウスの右ボタンを放して**[セル内に配置]**をクリックしても、グラフィックやイメージを挿入できます。

テーブルにバックグラウンド カラーを追加するには

1 **テーブル** ツール  をクリックし、テーブルをクリックします。
2 **[バックグラウンド]**カラー ピッカーをクリックし、カラー パレットでカラーをクリックします。



また、セルを選択してプロパティ バーの **[バックグラウンド]** カラー ピッカーをクリックし、カラー パレットでカラーをクリックしても、特定のセル、行、または列のバックグラウンド カラーを変更できます。

テーブルをインポートする

CorelDRAW では、Quattro Pro® (.qpw) および Microsoft Excel (.xls) のスプレッドシートからコンテンツをインポートすることによって、テーブルを作成することができます。また、ワード プロセッシング アプリケーション (WordPerfect や Microsoft Word など) で作成されたテーブルをインポートすることもできます。

Quattro Pro または Excel からテーブルをインポートするには

1 **[ファイル]** ▸ **[インポート]** をクリックします。
2 スプレッドシートが保存されているドライブとフォルダを選択します。
3 そのファイルをクリックして選択します。
4 **[インポート]** をクリックします。
[テキストのインポート/貼り付け]ダイアログ ボックスが表示されます。
5 **[テーブルのインポート形式]** リスト ボックスから、**[テーブル]** を選択します。
6 次のいずれかのオプションを選択します。
- **フォントとフォーマットを維持** - テキストに適用されているすべてのフォントとフォーマットをインポートします。
- **フォーマットのみを維持** - テキストに適用されているすべてのフォーマットをインポートします。
- **フォントとフォーマットを破棄** - テキストに適用されているすべてのフォントとフォーマットを無視します。

ワード プロセッサのドキュメントからテーブルをインポートするには

1 **[ファイル]** ▸ **[インポート]** をクリックします。
2 テキスト ファイルが保存されているドライブとフォルダを選択します。
3 そのファイルをクリックします。
4 **[インポート]** をクリックします。
5 **[テーブルのインポート形式]** リスト ボックスから、**[テーブル]** を選択します。
6 次のいずれかのオプションを選択します。
- **フォントとフォーマットを維持** - テキストに適用されているすべてのフォントとフォーマットをインポートします。

- **フォーマットのみを維持** - テキストに適用されているすべてのフォーマットをインポートします。
- **フォントとフォーマットを破棄** - テキストに適用されているすべてのフォントとフォーマットを無視します。

ビットマップ

ビットマップを操作する..... 651
特殊効果のカテゴリ..... 685
ビットマップ カラー モード..... 729
トレース..... 737
RAW カメラ ファイル..... 749

ビットマップを操作する

ベクトル グラフィックは、ビットマップに変換できます。また、ビットマップのインポートや切り抜きもできます。

遠近効果を加えたり、エンベロープを使用してビットマップを整形したり、カラー マスク、すかし模様、特殊効果などを追加したり、イメージのカラーやトーンを変更したりすることもできます。 ビットマップへの遠近効果の適用については、454 ページの 「遠近効果を適用する」。を参照してください。エンベロープを使用したビットマップの整形については、211 ページの 「エンベロープを使用してオブジェクトを整形する」。を参照してください。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 651 の 「ベクトル グラフィックをビットマップに変換する」。
- ページ 653 の 「ビットマップをインポートする」。
- ページ 653 の 「ビットマップの切り抜きを行う」。
- ページ 654 の 「ビットマップのサイズおよび解像度」。
- ページ 655 の 「ビットマップの傾き補正」。
- ページ 658 の 「射影歪みを補正する」。
- ページ 659 の 「Digimarc すかし模様を使用してビットマップに識別情報を付加する」。
- ページ 660 の 「ビットマップからダストやキズを除去する」。
- ページ 660 の 「ビットマップでカラーの変更およびカラーのマスクを行う」。
- ページ 662 の 「イメージ調整ラボ」。
- ページ 667 の 「カラーとトーンを調整する」。
- ページ 674 の 「トーン曲線フィルタ」。
- ページ 676 の 「カラーとトーンを変換する」。
- ページ 677 の 「Corel PHOTO-PAINT でビットマップを編集する」。
- ページ 678 の 「ビットマップに特殊効果を適用する」。

ベクトル グラフィックをビットマップに変換する

ベクトル グラフィックまたはオブジェクトをビットマップに変換すると、CorelDRAW でそのオブジェクトに特殊効果を適用できます。ベクトル グラフィックをビットマップに変換するプロセスは、「ラスタライズ」とも呼ばれています。

ベクトル グラフィックの変換時には、ビットマップのカラー モードを選択できます。カラー モードによって、ビットマップで使用されるカラーの数と種類が決まります。 このため、カラー モードはビットマップのファイル サイズにも影響します。カラー モードについて詳しくは、を参照してください。 729 ページの 「ビットマップのカラー モードを変更する」。

また、ディザ、アンチエイリアス、黒のオーバープリント、透明バックグラウンドなどのコントロールの設定を指定することもできます。

ファイルを TIFF、JPEG、CPT、PSD などのビットマップ ファイル形式にエクスポートするときは、同じビットマップ変換オプションを使用できます。エクスポートについて詳しくは、812 ページの 「ファイルをエクスポートする」。を参照してください。

ベクトル グラフィックをビットマップに変換するには

1 オブジェクトを選択します。
2 **[ビットマップ]** ▸ **[ビットマップに変換]** をクリックします。
3 **[解像度]** リスト ボックスから解像度を選択します。
4 **[カラー モード]** リスト ボックスからカラー モードを選択します。
5 次のいずれかのチェック ボックスをオンにします。
- **ディザ カラー** - 使用できるカラーの数よりも多いカラーをシミュレートします。このオプションは、256 色以下のカラーを使用しているイメージに対して利用できます。
- **常に黒をオーバープリント** - 上のカラーが黒の場合、黒をオーバープリントします。このオプションがビットマップ印刷時にオンになっているときは、黒いオブジェクトと下位オブジェクト間にギャップが発生するのを防ぐことができます。
- **アンチエイリアス** - ビットマップのエッジをなめらかにします。
- **透明バックグラウンド** - ビットマップのバックグラウンドを透明にします。

[常に黒をオーバープリント] オプションの黒のしきい値を変更できます。黒のしきい値の設定について詳しくは、784 ページの 「黒のオーバープリントしきい値を設定するには」。を参照してください。

ベクトル ファイルを GIF などのビットマップ形式にエクスポートする場合、ファイルをエクスポートする前に、上記の手順で説明されている[ビットマップに変換]オプションを設定するように要求されます。

ビットマップのバックグラウンドを透明にすると、ビットマップのバックグラウンドに隠されていたイメージやバックグラウンドが透けて見えるようになります。

エクスポート時にベクトル グラフィックをビットマップに変換するには

1 **[ファイル]** ▸ **[エクスポート]** をクリックします。
2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
3 **[ファイルの種類]** リスト ボックスからビットマップ ファイル形式を選択し、**[ファイル名]** リスト ボックスにファイル名を入力します。
4 必要なオプションを設定し、**[エクスポート]** をクリックします。
5 **[ビットマップに変換]** ダイアログ ボックスで、次のボックスの組み合わせのいずれかに値を入力します。
- **幅**と**高さ** - イメージの寸法を指定します。
- **幅 %**と**高さ %** - イメージのサイズをオリジナル サイズに対するパーセンテージを基準に変更します。
6 解像度を指定するには、**[解像度]** ボックスに値を入力します。
7 **[カラー モード]** リスト ボックスからカラー モードを選択します。
8 次のいずれかのチェック ボックスをオンにします。
- **ディザ カラー** - 使用できるカラーの数よりも多いカラーをシミュレートします。このオプションは、256 色以下のカラーを使用しているイメージに対して利用できます。
- **常に黒をオーバープリント** - 上のカラーが黒の場合、黒をオーバープリントします。このオプションがビットマップ印刷時にオンになっているときは、黒いオブジェクトと下位オブジェクト間にギャップが発生するのを防ぐことができます。
9 次のいずれかをオンにします。
- **アンチエイリアス** - ビットマップのエッジをなめらかにします。

- **レイヤの維持** - レイヤを維持します。
- **透明バックグラウンド** - ビットマップのバックグラウンドを透明にします。



[常に黒をオーバープリント] オプションの黒のしきい値を変更できます。黒のしきい値の設定について詳しくは、784 ページの 「黒のオーバープリントしきい値を設定するには」。を参照してください。

[ビットマップに変換] ダイアログ ボックスのオプションの一部は、ビットマップ ファイル形式によっては使用できません。



ビットマップのバックグラウンドを透明にすると、ビットマップのバックグラウンドに隠されていたイメージやバックグラウンドが透けて見えるようになります。

ビットマップをインポートする

描画内にビットマップをインポート、することができます。 インポート・配置する方法には、直接行う方法と、外部ファイルにリンクする方法があります。外部ファイルにリンクした場合、元のファイルを編集すると、インポート先のファイルも自動的に更新されます。ビットマップをインポートすると、ステータス バーにそのカラー モード、サイズ、解像度に関する情報が表示されます。ビットマップのインポートについて詳しくは、809 ページの 「ファイルをインポートする」。を参照してください。外部リンク ビットマップについて詳しくは、804 ページの 「ブックマークとハイパーリンク」。を参照してください。

ビットマップはインポート時にリサンプルや切り抜きもできます。詳しくは、811 ページの 「インポート時にビットマップをリサンプルするには 」と812 ページの 「インポート時にビットマップを切り抜くには」。を参照してください。

ビットマップの切り抜きを行う

切り抜きを行うと、ビットマップから不要な部分を削除できます。ビットマップを長方形に切り抜くには、**切り抜き**ツールを使用します。詳しくは、221 ページの 「オブジェクトまたはインポートした写真を切り抜くには」。を参照してください。ビットマップを不規則な形に切り抜くには、**整形**ツールと **[ビットマップの切り抜き]** コマンドを使用します。

ビットマップを切り抜くには

1 ツールボックスの**整形**ツール をクリックします。

2 ビットマップを選択します。

3 角のノードをドラッグして、ビットマップを変形します。
ノードを追加する場合は、ノードを結ぶ線 (点線) 上の、ノードを追加する位置を**整形**ツールでダブルクリックします。

4 **[ビットマップ]** ▸ **[ビットマップの切り抜き]** をクリックします。



複数のオブジェクトで構成されているビットマップを切り抜くことはできません。



切り抜きツール を使用しても、ビットマップを簡単に長方形に切り抜くことができます。**切り抜き**ツールについて詳しくは、221 ページの 「オブジェクトまたはインポートした写真を切り抜くには」。を参照してください。

選択ツール をクリックして角のノードをドラッグした後で、プロパティ バーの **[ビットマップの切り抜き]** ボタン をクリックして、選択したビットマップを切り抜くこともできます。

ビットマップのサイズおよび解像度

ビットマップを描画に追加した後で、サイズや解像度の変更を行うことができます。

ビットマップのサイズ

イメージの幅や高さを調整して、ビットマップの物理的な寸法を変更することができます。寸法を拡大すると、既存のピクセル間に新しいピクセルが挿入されます。このピクセルのカラーは、隣接するピクセルのカラーに基づいています。ビットマップの寸法を大幅に拡大すると、ビットマップが引き伸ばされてモザイク状に表示されることがあります。

画面上のビットマップのサイズは、ビットマップのピクセルの高さと幅、ズーム レベル、およびモニタの設定によって異なります。その結果、ビットマップのサイズは画面上と印刷物で異なることがあります。

ビットマップの解像度

ビットマップの解像度を変更して、ファイル サイズを拡大または縮小できます。解像度の単位は、ビットマップを印刷するときの 1 インチあたりのドット数（dpi）です。選択した解像度は、ビットマップを出力する方法によって異なります。通常、コンピュータのモニタに表示するためだけに作成されたビットマップは 96 dpi または 72 dpi で、Web 用に作成されたビットマップは 72 dpi です。デスクトップ プリンタでの印刷用に作成されたビットマップはほとんどが 150 dpi ですが、商用印刷用のビットマップは通常 300 dpi 以上です。

高解像度のビットマップには、低解像度のビットマップよりもピクセルが小さく、高密度で配置されています。アップサンプリングでは、単位あたりのピクセル数を増やしてビットマップの解像度を上げます。新しいピクセルは隣接するピクセルのカラーに基づいて補完され、元のピクセル情報が引き伸ばされるだけであるため、ビットマップの品質が低下することがあります。アップサンプリングを使用して、オリジナル イメージに存在しない、精細で微妙なカラー グラデーションを作成することはできません。

ダウンサンプリングは、単位あたりのピクセルを一定数だけ削除して、ビットマップの解像度を下げます。通常、イメージのカラーとトーンを補正した後、シャープ化する前にダウンサンプリングを行うと、最もよい画質が得られます。



イメージのサイズ変更

ビットマップのサイズを変更するには

1. ビットマップを選択します。
2. **[ビットマップ]** ▸ **[リサンプル]** をクリックします。
3. **[幅]** ボックスと**[高さ]** ボックスの横にあるリスト ボックスから、測定単位を選択します。
4. 次のいずれかのボックスに値を入力します。
   - **[幅]**
   - **[高さ]**

曲線のギザギザを目立たなくするには、**[アンチエイリアス]** チェック ボックスをオンにします。

ファイルのサイズを維持するには、**[オリジナル サイズの維持]** チェック ボックスをオンにします。チェック ボックスが選択されている場合は、イメージの寸法が変更されるとビットマップの解像度が自動的に調整されます。



ビットマップの縦横比を維持するには、**[縦横比の維持]** チェック ボックスをオンにして、**[幅]** ボックスまたは **[高さ]** ボックスのいずれかに値を入力します。

元のサイズに対する割合を指定してリサンプルする場合は、**[幅]** と **[高さ]** ボックスに値を入力します。

ビットマップの解像度を変更するには

1 ビットマップを選択します。

2 **[ビットマップ]** ▸ **[リサンプル]** をクリックします。

3 **[解像度]** の次のボックスのいずれかに値を入力します。

- **水平方向**
- **垂直方向**

ビットマップの縦横比を維持するには、**[縦横比の維持]** チェック ボックスをオンにします。

ファイルのサイズを維持するには、**[オリジナル サイズの維持]** チェック ボックスをオンにします。チェック ボックスが選択されている場合は、解像度が変更されるとビットマップの高さと幅が自動的に調整されます。

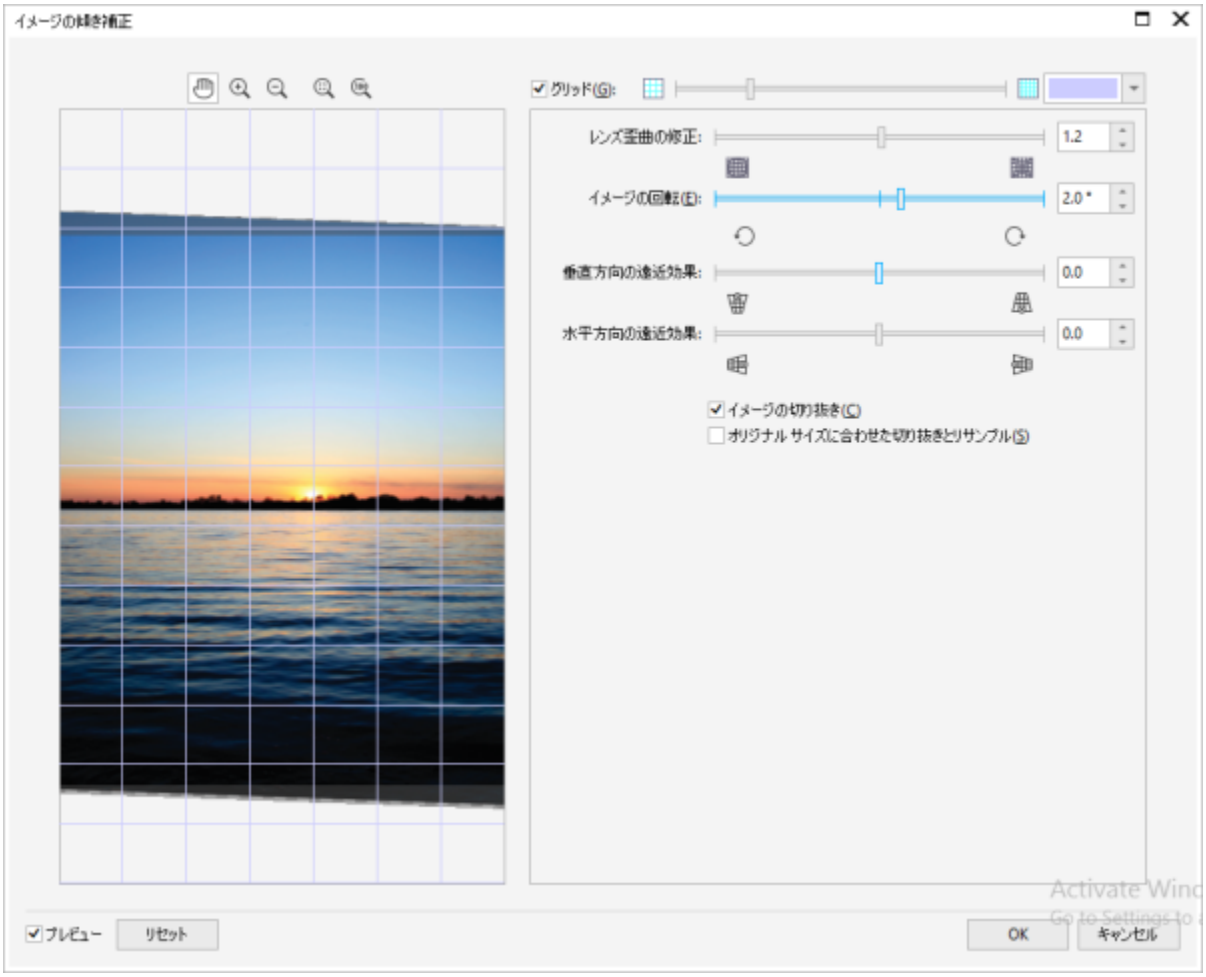


プロパティ バーの**[リサンプル]** ボタン  をクリックして、選択したビットマップをリサンプルすることもできます。

曲線のギザギザを目立たなくするには、**[アンチエイリアス]** チェック ボックスをオンにします。

ビットマップの傾き補正

[イメージの傾き補正] ダイアログ ボックスでは、レンズの歪曲とビットマップ イメージの傾きを素早く補正できます。この機能は、傾いて撮影またはスキャンされた写真、またはレンズ歪曲を含む写真を補正するときに便利です。



[イメージの傾き補正] ダイアログ ボックス

カメラ レンズ歪曲を修正する

カメラ レンズ歪曲のある写真の場合、レンズ歪曲を修正することをお勧めします。写真の直線が曲線に見える 2 つの種類のレンズ歪曲 (樽型歪曲と糸巻型歪曲) を修正できます。樽型歪曲は写真が中央から押し出されているように見えます。糸巻型歪曲は写真が中央に押しつぶされているように見えます。

回転とプレビュー

[イメージの傾き補正] ダイアログ ボックスでは、スライダの移動、回転角度の入力、または矢印キーの使用により、イメージを回転できます。-15～15 度のカスタム回転角度を指定できます。

プレビュー ウィンドウを使用すると、行っている調整を動的にプレビューすることができます。傾きを補正する前にイメージの方向を変更する場合は、最初にイメージを 90 度時計回りまたは 90 度反時計回りに回転します。

イメージの傾き補正に役立つグリッドがプレビュー ウィンドウに表示されます。グリッドのセルのサイズを制御すると、より正確に調整できます。イメージのカラーに対してグリッドのコントラストを高くするために、グリッドのカラーを変更できます。グリッドラインなしの最終結果をプレビューする場合に、グリッドを非表示にすることもできます。さらに、プレビュー ウィンドウ内でイメージをズーム イン、ズーム アウト、またはスクロールして結果を確認できます。

切り抜き

デフォルトでは、傾き補正したイメージは、プレビュー ウィンドウに表示される切り抜き領域に合わせて切り抜かれます。最終イメージの縦横比はオリジナルのイメージと同じになりますが、寸法は小さくなります。ただし、イメージを切り抜いてリサンプルすると、オリジナルのイメージ高さと幅を維持することができます。

切り抜きをオフにし、**切り抜き**ツールを使って描画ウィンドウのイメージを切り抜くと、傾いたイメージを作成することもできます。

イメージの傾きを補正するには

1 イメージを選択します。

2 **[ビットマップ]** ▸ **[イメージの傾き補正]** をクリックします。
レンズ歪曲のあるイメージの場合、**[レンズ歪曲の修正]** スライダを左に動かして樽型歪曲を修正するか、右に動かして糸巻型歪曲を修正します。

3 **[イメージの回転]** スライダを調整するか、**[イメージの回転]** ボックスに **15** ～ **-15** の値を入力します。

4 必要に応じて、**[グリッド]** スライダを動かして、グリッドのセルのサイズを調整します。

5 イメージを切り抜いて傾きを補正するには、**[イメージの切り抜き]** チェック ボックスをオンにします。
イメージはオリジナル イメージの縦横比を維持して切り抜かれます。 つまり、最終イメージはオリジナル イメージより小さくなります。

オリジナル イメージの幅と高さを維持する場合は、**[オリジナル サイズに合わせた切り抜きとリサンプル]** チェック ボックスをオンにします。最終イメージがリサンプルされます。

可能な操作

グリッド カラーを変更する	**[グリッド]** カラー ピッカーからカラーを選択します。
イメージ領域をグリッドラインに整列する	**[スクロール]** ツール を使用して、領域がグリッドラインに整列されるまでイメージをドラッグします。 **[スクロール]**ツールを使用できるのは、イメージをズーム インした場合に限定されます。
いずれかの方向にイメージを 90 度回転する	**[反時計回りに回転]** ボタン または **[時計回りに回転]** ボタン をクリックします。
グリッドの表示/非表示を切り替える	**[グリッド]** チェック ボックスをオンまたはオフにします。
0.1 度ずつ回転角度を調整する	**[イメージの回転]** ボックスをクリックして、**上矢印 (↑)** キーまたは**下矢印 (↓)** キーを押します。
イメージを元の方向にリセットする	**[リセット]** をクリックします。
ズーム イン/アウトする	**ズーム イン** ツール、または **ズーム アウト** ツールを使用して、プレビュー ウィンドウでクリックします。
イメージをプレビュー ウィンドウに合わせる	**[ページに合わせる]** ボタン をクリックします。
イメージを実寸で表示する	**[100%]** ボタン をクリックします。

射影歪みを補正する

建築物や建物の写真など、直線と平らな表面がある写真の射影歪みを補正できます。

通常、射影歪みは、高さの高い被写体や幅の広い被写体を撮影し、カメラのセンサーが被写体の角度にある場合に発生します。この場合、撮影した被写体が傾斜していたり斜めになったりしているように見えることがあります。垂直方向の遠近効果を調整すると、傾斜した被写体を補正できます。水平方向の遠近効果を調整すると、斜めになっている被写体を補正できます。多くの場合、最良の結果を得るには、垂直方向と水平方向の両方の遠近効果を調整する必要があります。



射影歪みを補正する

写真の射影歪みを補正するには

1 イメージを選択します。

2 **[ビットマップ]** ▸ **[イメージの傾き補正]** をクリックします。

3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
垂直方向の遠近効果を補正する	**[垂直方向の遠近効果]** スライダを調整します。写真の被写体が後方に傾斜しているように見える場合は、スライダを左に移動します。通常、写真の高さの高い建物は、地上から写真を撮影すると、後方に傾斜しているように見えます。
水平方向の遠近効果を補正する	**[水平方向の遠近効果]** スライダを調整します。被写体の右側に向けたカメラで写真を撮影した場合は、スライダを左に移動します。
補正したイメージを元のサイズに切り抜いてリサンプルする	**[イメージの切り抜き]** チェック ボックスをオンにし、**[オリジナル サイズに合わせた切り抜きとリサンプル]** チェック ボックスをオンにします。

Digimarc すかし模様を使用してビットマップに識別情報を付加する

Digimarc すかし模様を使用して、著作権情報、連絡先情報、およびイメージ属性をイメージに埋め込むことができます。すかし模様を使用すると、イメージのピクセルの輝度がわずかに変化します。この輝度変化は容易には見分けが付きませんが、拡大率を高くすると、一部のピクセルの輝度が変化していることを確認できます。通常の編集、印刷、スキャンでは、Digimarc すかし模様が影響を受けることはありません。

Digimarc すかし模様の検出と埋め込みは、64 ビット バージョンの CorelDRAW Graphics Suite ではサポートされていません。

すかし模様を検出する

CorelDRAW でイメージを開いたときに、すかし模様が入っているかどうかを確認できます。すかし模様が入っている場合は、タイトル バーに著作権記号が表示されます。すかし模様の付いたイメージに関する情報は、埋め込まれているメッセージを読むか、Digimarc のデータベース内の連絡先プロファイルにリンクして確認できます。

すかし模様を埋め込む

CorelDRAW では、イメージに Digimarc すかし模様を埋め込むこともできます。すかし模様を埋め込むには、まず、Digimarc のオンライン サービスに加入して一意の作成者 ID を入手します。作成者 ID には、名前、電話番号、住所、電子メール アドレス、Web アドレスなど、連絡先の詳細な情報が入っています。

作成者 ID を入手したら、すかし模様をイメージに埋め込むことができるようになります。すかし模様を埋め込む際は、著作権の発行年、イメージの属性、すかし模様の耐久性などを指定できます。また、イメージの出力方法 (印刷、Web など) も指定できます。

Digimarc すかし模様を使用してもイメージの不正使用や著作権侵害を阻止できるわけではありませんが、著作権情報をすかし模様に明示することができます。また、イメージの使用やライセンスの取得を希望するユーザーに連絡先の情報を提供できます。

Digimarc について詳しくは、www.digimarc.com を参照してください。

すかし模様を検出するには

1. **[ビットマップ]** ▸ **[プラグイン]** ▸ **[Digimarc]** ▸ **[すかし模様の読み込み]** をクリックします。
2. **[Web の検索]** をクリックして Web ページで連絡先を確認するか、記載されているファックス番号の Digimarc ファックス返送サービスから情報を入手します。



この機能は 64 ビット バージョンの CorelDRAW Graphics Suite ではサポートされていません。

作成者 ID を取得するには

1. **[ビットマップ]** ▸ **[プラグイン]** ▸ **[Digimarc]** ▸ **[すかし模様の埋め込み]** をクリックします。
2. **[登録]** をクリックします。
3. **[登録作成者 ID]** ダイアログ ボックスで **[登録]** をクリックし、Digimarc の Web サイトで表示される指示に従います。
4. **[登録作成者 ID]** ダイアログ ボックスで、**[作成者 ID]** ボックスに作成者 ID を入力します。

すかし模様を埋め込むには

1. **[ビットマップ]** ▸ **[プラグイン]** ▸ **[Digimarc]** ▸ **[すかし模様の埋め込み]** をクリックします。
2. **[著作権発行年]** ボックスに、年 (複数可) を入力します。
3. **[イメージの属性]** グループ ボックスで、該当する属性のチェック ボックスをオンにします。
4. **[出力ターゲット]** リスト ボックスからオプションを選択します。
5. **[すかし模様の耐久性]** ボックスに値を入力します。

大きな値を指定するほど、ディザ、切り抜き、圧縮、スケールなどの一般的なイメージ編集に対するすかし模様の耐久性が高くなります。

すかし模様を検出した閲覧者がすかし模様の情報を確認できるようにする場合は、**[確認]** チェック ボックスをオンにします。



この機能は、64 ビット バージョンの CorelDRAW Graphics Suite ではサポートされていません。

[著作権発行年] ボックスには、1922 年以前や来年以降の年を入力することはできません。複数の年を入力するときは、カンマで区切ります。

[出力ターゲット] ボックスでは、**[モニタ]** および **[Web]** コントロールには 200 dpi 以下の設定、**[プリンタ]** コントロールには 300 dpi 以上の設定が必要です。



すかし模様を追加する前に、すべてのオブジェクトをバックグラウンドに結合します。オブジェクトとバックグラウンドの結合について詳しくは、次を参照してください: 309 ページの 「オブジェクトを結合する」。

ビットマップからダストやキズを除去する

ダストやキズを除去することにより、ビットマップを素早く改善することができます。ダストとキズ フィルタには、設定したコントラストのしきい値を超えるピクセル間のコントラストをなくす機能があります。この変更の対象となるピクセル数を決定するため、半径を設定することができます。選択する設定は、キズの大きさとキズを囲む領域によって異なります。たとえば、暗いバックグラウンドにある 1 ～ 2 ピクセル幅の白いキズを除去するには、半径を 2 ～ 3 ピクセルに設定し、明るいバックグラウンドに同じキズがある場合よりもコントラストのしきい値を高く設定します。

ビットマップからダストやキズを除去する

1 **[効果]** ▸ **[補正]** ▸ **[ダストとキズ]** をクリックします。
2 次のスライダを調整します。
- **半径** - 効果を適用するピクセルの範囲を設定します。イメージの細部を保持するには、できるだけ低い設定値を選択します。
- **しきい値** - ノイズ縮減量を設定します。イメージの細部を保持するには、できるだけ高い設定値を選択します。

ビットマップでカラーの変更およびカラーのマスクを行う

CorelDRAW では、モノクロ イメージのカラーの変更、PostScript ハーフトーン スクリーンの適用によるカラー/モノクロ ビットマップの印刷の最適化、特定のカラーの表示/非表示の切り替え、およびカラーのマスクを行うことができます。モノクロ ビットマップは 2 色、つまり、黒と白です。この白と黒のピクセルを、カラー パレットの任意の色に置き換えることができます。

PostScript プリンタへの出力を予定している場合は、イメージにハーフトーン スクリーンを適用すると、カラーまたは白黒印刷を最適化することができます。ハーフトーン スクリーンを適用すると、イメージが小さな点や線に分解され、印刷結果、連続階調、および特殊効果がきれいになります。ただし、ビットマップ上にスクリーンの効果が見られるのは、PostScript プリンタでビットマップを印刷し終えてからです。ハーフトーン スクリーンの変更について詳しくは、782 ページの 「ハーフトーン スクリーンをカスタマイズするには」。を参照してください。

カラー マスクを使用して、特定のカラーの非表示/表示を切り替えることもできます。ビットマップ内のカラーを隠すと、そのカラーの後ろにあるオブジェクトやバックグラウンドが透けて見えるようになります。カラーを隠すことにより、ビットマップの見かけの形を変えることもできます。たとえば、黒のバックグラウンド上に人物が描かれているビットマップの黒を隠すと、ビットマップが長方形ではなく人の形に見えます。また、ビットマップのいくつかのカラーを隠すと、オブジェクトを画面でレンダリングする速度が向上します。また、ビットマップ内の特定のカラーだけを表示して、イメージの外観を変えることも、あるいは特定のカラーが適用されている箇所を確認することもできます。1 つのビットマップ内で、10 色までのカラーをマスクできます。

カラー マスクを使用して、イメージ内の他のカラーに影響を与えずに、選択したカラーだけを変更することもできます。ビットマップ カラー マスクは、ファイルに保存しておき、後で再利用することができます。

モノクロ ビットマップに色を付けるには

1 **選択**ツール を使用してビットマップを選択します。
2 フォアグラウンド (黒) のピクセルの色を変更するには、カラー パレットで色を右クリックします。
3 バックグラウンド (白) のピクセルの色を変更するには、カラー パレットで設定する色をクリックします。

ビットマップにスクリーンを適用するには

1 **選択**ツール を使用してビットマップを選択します。
2 ツールボックスの**インタラクティブ塗りつぶし**ツール をクリックします。
3 プロパティ バーで **[標準塗りつぶし]** ボタン をクリックし、**[塗りつぶしの編集]** ボタン をクリックします。
4 **[塗りつぶしの編集]** ダイアログ ボックスで、**[カラー パレット]**オプションをオンにします。
5 **[パレット]** リスト ボックスからスポット カラー パレットを選択します。
6 **[PostScript オプション]** をクリックします。
7 **[PostScript オプション]** ダイアログ ボックスで、**[種類]** リストからオプション (**[デフォルト]** 以外) を選択し、点の形または線種を設定します。
8 **[密度]** ボックスに、スクリーンの 1 インチあたりに表示される点または線の数を入力します。
9 **[角度]** ボックスに、スクリーンに表示される点または線の角度を指定します。

ビットマップ内のカラーを隠す/表示するには

1 **選択**ツール を使用してビットマップを選択します。
2 **[ビットマップ]** ▸ **[ビットマップ マスク]** をクリックします。
3 **[ビットマップ マスク]** ドッキング ウィンドウで、**[カラー セレクタ]** ボタンをクリックし、ビットマップ内の色をクリックします。
4 隠すまたは表示するカラー チャンネルの横にあるチェック ボックスをオンにします。
5 **[許容範囲]** スライダを調整して、カラーの許容範囲を設定します。
6 次のいずれかのオプションを選択します。
   - **選択した項目を隠す**
   - **選択した項目を表示**
7 **[適用]** をクリックします。

許容範囲を広くすると、選択したカラーに近い、広い範囲のカラーが表示または隠されます。たとえば、ベビー ブルーを選択して許容範囲を広くすると、CorelDRAW ではパステル ブルーやエレクトリック ブルーなどのカラーも表示または隠されます。

ビットマップ カラー マスクを開くには

1 **[ビットマップ]** ▸ **[ビットマップ マスク]** をクリックします。
2 **[マスクを開く]** ボタン をクリックします。
3 カラー マスク ファイルが保存されているフォルダを選択します。
4 ファイルをダブルクリックします。

ビットマップ カラー マスクを含むファイルのファイル名の拡張子は、**.ini** です。

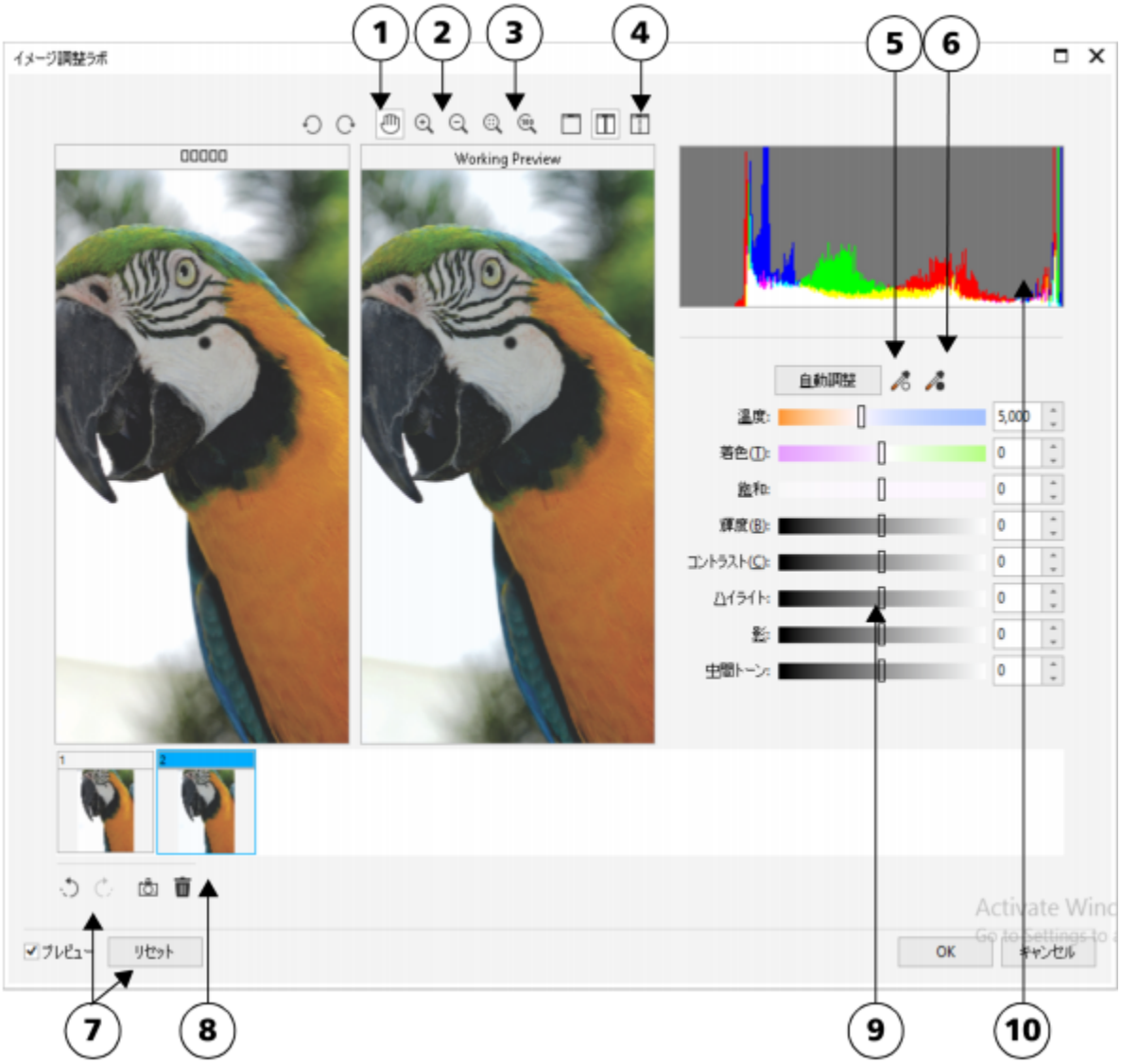
マスクするカラーを変更するには

1. **[ビットマップ]** ▸ **[ビットマップ マスク]** をクリックします。
2. マスクされているカラーのリストから、カラーを選択します。
3. **[カラーの編集]** ボタン をクリックします。
4. **[カラーの選択]** ダイアログ ボックスを使用して、カラーを編集します。

[カラー セレクタ] ボタン をクリックし、ビットマップ上で別のカラーを選択し、**[適用]** をクリックして、マスクするカラーを変更することもできます。

イメージ調整ラボ

イメージ調整ラボを使用すると、ほとんどの写真のカラーとトーンを素早く簡単に補正できます。



1.2. 回転ツール

2.Pan tool

3.ズーム ツール

4.プレビュー モード

5.ホワイト ポイントの選択

6.ブラック ポイントの選択

7.元に戻す、やり直し、リセット

8.スナップショット

9. スライダ

10. ヒストグラム

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をイメージ補正の論理的順序で整理することによって構成します。右上から作業を開始し、イメージに固有の問題を補正するために必要なコントロールだけを選択しながら進めていきます。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。

イメージ調整ラボでの作業では、次の機能を使用できます。

- **スナップショットの作成** - イメージの補正バージョンをいつでも「スナップショット」でキャプチャできます。スナップショットのサムネールがイメージの下のウィンドウに表示されます。スナップショットを使用すると、イメージを補正したさまざまなバージョンを簡単に比較でき、最適なものを選択できます。
- **元に戻す**、**やり直し**、**リセット** - イメージの補正は試行錯誤の連続なので、補正を元に戻したり、やり直したりするための機能は重要です。**[リセット]**コマンドで、すべての補正を消去し、最初からやり直せます。

自動コントロールを使用する

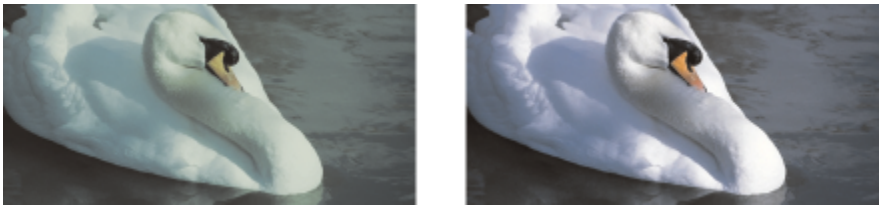
開始するには、自動補正コントロールを使用します。

- **自動調整** - イメージのコントラストおよびカラーを自動的に補正します。 最も明るい領域と最も暗い領域を検出し、カラー チャンネルごとにトーン範囲を調整します。イメージを改善する作業がこのコントロールだけで完了する場合もあります。改善できない場合は変更を元に戻し、より細かいコントロールを使用して続行できます。
- **ホワイト ポイントの選択**ツール - 設定したホワイト ポイントに従って、イメージのコントラストを自動的に調整します。たとえば、**ホワイト ポイントの選択**ツールを使用して、暗すぎるイメージを明るくできます。
- **ブラック ポイントの選択**ツール - 設定したブラック ポイントに従って、イメージのコントラストを自動的に調整します。たとえば、**ブラック ポイントの選択**ツールを使用して、明るすぎるイメージを暗くできます。

カラー補正コントロールを使用する

自動コントロールを使用した後で、色かぶりを補正できます。カラー キャストは通常、写真撮影時の照明条件によって発生し、デジタル カメラやスキャナ内部のプロセッサに影響されることがあります。

- **[色温度]** スライダ - イメージのカラーを「暖色」または「寒色」に傾けることで色かぶりを修正して、写真撮影時の照明条件を補正します。たとえば、室内の薄暗い白熱灯で撮影した写真のイエローの色かぶりを補正するには、スライダをブルーの方に向かって動かし、色温度値を上げます (単位はケルビン)。小さい値は、ろうそくの光や白熱電球などの弱い照明条件に相当します。 この条件ではオレンジ色がかったカラー キャストが生じます。大きい値は、太陽光などの強い照明条件に相当します。 このような条件は青みがかったカラー キャストが生じます。
- **[着色]** スライダ - イメージの緑またはマゼンタを調整して、色かぶりを修正します。スライダを右に動かすと緑を増やし、左に動かすとマゼンタを増やすことができます。**[色温度]** スライダを使用してから **[着色]** スライダを動かすと、イメージを微調整できます。
- **[彩度]** スライダ - カラーの鮮やかさを調整します。たとえば、このスライダを右に動かすとイメージの青空がより鮮明になります。スライダを左に動かすと、カラーの鮮やかさは薄れます。スライダを左いっぱいに寄せると、イメージのすべてのカラーが削除され、モノクロ写真効果を作成できます。



カラー キャストの補正。右のイメージは補正したバージョンです。

イメージ全体の輝度とコントラストを調整する

イメージ全体のコントラストの明暗調節や改善には、次のコントロールを使用します。

- **[輝度]** スライダ - イメージ全体を明るくまたは暗くします。このコントロールにより、写真撮影時の照明が明るすぎること (露光過多) や少なすぎること (露光不足) によって発生する露出の問題を補正します。イメージの特定の領域を明るくしたり暗くしたりするには、**[ハイライト]**、**[影]**、および**[中間トーン]** の各スライダを使用します。**[輝度]** スライダで行われる調整は非直線なので、現在のホワイト ポイント値とブラック ポイント値には影響しません。
- **[コントラスト]** スライダ - イメージの暗い領域と明るい領域のトーンの差を大きくまたは小さくします。明るい領域をさらに明るく、暗い領域をさらに暗くするには、スライダを右に動かします。たとえば、イメージが不鮮明なグレーのトーンの場合、コントラストを大きくすることで細部をシャープにできます。



イメージの輝度とコントラストを調整すると、イメージの細部がより鮮明になります。

ハイライト、影、中間トーンを調整する

イメージの特定の領域を明るくしたり暗くしたりすることができます。写真撮影時の照明の位置や強さにより、暗すぎる領域や明るすぎる領域ができることがあります。

- **[ハイライト]** スライダ - イメージの最も明るい領域の輝度を調整します。たとえば、フラッシュを使用して写真を撮影し、そのフラッシュによって前景の物体が白っぽくなった場合、**[ハイライト]** スライダを左に動かして、イメージ内の白っぽい領域を暗くできます。**[ハイライト]** スライダを **[影]** スライダおよび **[中間トーン]** スライダと組み合わせて使用すると、照明のバランスを調整できます。
- **[影]** スライダ - イメージの最も暗い領域の輝度を調整します。たとえば、写真撮影時に被写体の後ろに明るい光があると (逆光) 、被写体が暗くなる場合があります。この写真を補正するには、**[影]** スライダを右に動かし、暗い領域を明るくし、細部を鮮明にします。**[影]** スライダを **[ハイライト]** スライダおよび**[中間トーン]** スライダと組み合わせて使用すると、照明のバランスを調整できます。
- **[中間トーン]** スライダ - イメージの中間域のトーンの輝度を調整します。ハイライトと影を調整してから、**[中間トーン]** スライダを使用してイメージを微調整します。

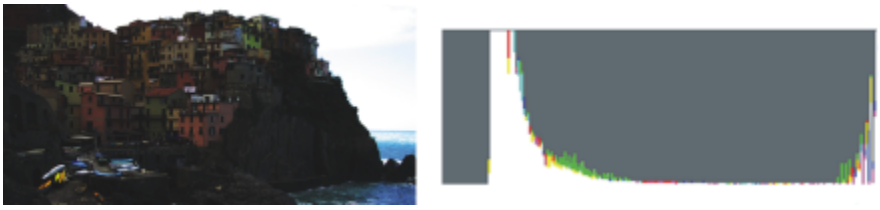


[ハイライト] スライダおよび [影] スライダを使って、イメージの特定の領域を明るくしたり暗くしたりすることができます。

ヒストグラムを使用する

ヒストグラムにイメージのトーン範囲を表示して、カラーとトーンを確認し調整することができます。たとえば、ヒストグラムは、露光不足 (光不足の条件下で撮影された写真) のために細部が黒くつぶれた部分を検出するために便利です。

ヒストグラムには、イメージ内のピクセルの輝度が 0 (暗) ～255 (明) のスケールでプロットされます。ヒストグラムでは、左側が影、中央部が中間トーン、右側がハイライトを表します。スパイクの高さは、各輝度レベルのピクセル数を示します。たとえば、ヒストグラムの左側のピクセル数が多い場合、イメージの暗い領域にイメージ細部があることを示しています。



左側の写真は露光不足です。右: 写真の暗い領域にイメージ細部が多量に存在することが、ヒストグラムに示されています。

イメージ調整ラボでイメージを表示する

イメージ調整ラボのツールを使用して、さまざまな方法でイメージを表示し、作成したカラーおよびトーン調整を評価できます。たとえば、イメージを回転したり、別の領域にスクロールしたり、ズーム イン/アウトしたり、補正したイメージのプレビュー ウィンドウでの表示方法を選択したりすることができます。

その他の調整フィルタを使用する

ほとんどのイメージのカラーおよびトーンはイメージ調整ラボで調整できますが、特殊な調整フィルタが必要になる場合もあります。アプリケーションの強力な調整フィルタを使用して、精度が高い調整をイメージに適用できます。たとえば、イメージを調整するには、トーン カーブを使用する方法があります。調整フィルタについて詳しくは、667 ページの 「カラーとトーンを調整する」。を参照してください。

イメージ調整ラボを使用して、カラーとトーンを補正するには

1 **[効果]** ▸ **[調整]** ▸ **[イメージ調整ラボ]**をクリックします。

2 **[自動調整]** をクリックします。

[自動調整] は、イメージのホワイト ポイントおよびブラック ポイントを設定して、自動的にカラーとコントラストを調整します。

ホワイト ポイントおよびブラック ポイントの設定をより正確に制御するには、**[ホワイト ポイントの選択]**ツール をクリックし、イメージの最も明るい領域をクリックします。次に、**[ブラック ポイントの選択]** ツール をクリックし、イメージの最も暗い領域をクリックします。

3 次の表のタスクを実行します。

目的	作業手順
イメージ内のカラーを補正する	**[色温度]**スライダを動かし、カラーを暖色または寒色に調整してから、 **[着色]** スライダを調整してカラー補正を微調整します。
カラーの鮮やかさを強くする/弱くする	**[彩度]** スライダを右に動かすとイメージのカラーの量が増加し、左に動かすとカラーの量が減少します。
イメージを明るくする/暗くする	**[輝度]** スライダを右に動かすとイメージが明るくなり、左に動かすとイメージが暗くなります。
トーンを調整してイメージのシャープ度を改善する	明るい領域をさらに明るく、暗い領域をさらに暗くするには、**[コントラスト]** スライダを右に動かします。
特定の領域を明るくする/暗くする	**[ハイライト]** スライダを移動して、イメージの最も明るい領域を明るく、または暗くします。次に、**[影]** スライダを移動して、イメージの最も暗い領域を明るく、または暗くします。最後に、**[中間トーン]** スライダを移動して、イメージの中間域のトーンを微調整します。

イメージ調整ラボは、CMYK イメージには使用できません。CMYK イメージに対しては、**[効果]** メニューの **[自動調整]** フィルタおよびその他の調整フィルタを使用できます。

[スナップショットの作成] ボタンをクリックして、イメージの現在の状態をキャプチャできます。スナップショットのサムネールがイメージの下のウィンドウに表示されます。スナップショットには連続した番号が付けられ、この番号はスナップショットのタイトル バーの右上隅にある **[閉じる]** ボタンをクリックすると削除できます。

[元に戻す] ボタン または **[やり直し]** ボタン をクリックして、直前の補正を元に戻したり、やり直したりすることができます。すべての補正を元に戻すには、**[オリジナル イメージに戻す]** ボタンをクリックします。

イメージ調整ラボでイメージを表示するには

1 **[効果]** ▸ **[調整]** ▸ **[イメージ調整ラボ]**をクリックします。

2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
イメージを回転させる	**[左に回転]** ボタン または **[右に回転]** ボタン をクリックします。
イメージの別の領域にスクロールする	**スクロール** ツール を使用して、表示する領域が見えるまでイメージをドラッグします。
ズーム イン/アウトする	**ズーム イン** ツール 、または**ズーム アウト** ツール を使用して、プレビュー ウィンドウでクリックします。
イメージをプレビュー ウィンドウに合わせる	**[ページに合わせる]** ボタン をクリックします。
イメージを実寸で表示する	**[100%]** ボタン をクリックします。
補正したイメージを単一プレビュー ウィンドウで表示する	**[フル プレビュー]** ボタン をクリックします。
補正したイメージと元のイメージをそれぞれ別のウィンドウに表示する	**[適用前後のフル プレビュー]** ボタン をクリックします。
分割線の付いた 1 つのウィンドウで、元のイメージと補正したイメージを表示する	**[適用前後の分割プレビュー]** ボタン をクリックします。ポインタを分割線 (破線) の上に移動し、分割線をイメージの別の領域にドラッグします。

カラーとトーンを調整する

CorelDRAW では、ビットマップのカラーおよびトーンを調整できます。たとえば、カラーの置き換え、カラーの輝度、明度、強度の調整などが可能です。

トーンおよびカラーを適用すると、影やハイライトによって見えなくなった細部の復元、カラー キャストの除去、露光不足や露光過多の補正を行い、ビットマップの全体的な画質を向上させることができます。イメージ調整ラボを使用して、カラーとトーンを素早く補正することもできます。詳しくは、662 ページの 「イメージ調整ラボ」。を参照してください。

自動調整コマンドや次のフィルタを使用して、ビットマップのカラーおよびトーンを自動的に調整することができます。

効果	説明
輝度/コントラスト/強度	すべてのカラーの輝度、および明るい領域と暗い領域の差を調整します。
チャンネル ミキサー	カラー チャンネルを混合して、ビットマップのカラー バランスを調整します。たとえば、ビットマップが赤っぽい場合は、RGB ビットマップの赤のチャンネルを調整して画質を修正します。
カラー バランス	ビットマップ内で選択したトーンに、シアンまたは赤、マゼンタまたは緑、イエローまたは青を加えます。たとえば、写真の青を弱くする場合、カラー値を青からイエローにシフトします。
コントラストの向上	影とハイライトの細部を残したまま、ビットマップのトーン、カラー、およびコントラストを調整します。インタラクティブ ヒストグラムでは、輝度値を印刷可能範囲内にシフトまたは圧縮することができます。ビットマップの値をサンプリングすることによってヒストグラムを調整できます。
彩度の低減	ビットマップ内の各カラーの彩度をゼロにして、色相コンポーネントを取り除き、各カラーをグレースケールに変換します。この方法を使うと、カラー モデルを変更せずにグレースケールのモノクロ写真効果を作成できます。
ガンマ	ガンマは、隣接するピクセルの人間の目による知覚を考慮したトーン補正方式です。たとえば、10 パーセントのグレーの円を黒い背景に、そして同じグレーの円を白い背景に置くと、輝度値がまったく同じであるにもかかわらず、人間の目には、黒に囲まれた円の方が白に囲まれた円より明るく見えます。ガンマ効果を使用すると、コントラストの低いイメージでも、影やハイライトに大きな影響を与えることなく細部が見えるようにできます。この効果はイメージの値に影響を与えますが、曲線ベースなので、変化は中間トーンに重みが置かれています。
色相/彩度/明度	ビットマップのカラー チャンネルを調整して、スペクトラム内のカラーの位置を変更します。カラーとその鮮やかさ、およびイメージの白さ加減を変更できます。色相はドミナント カラー (赤、緑、青、イエローなど) を、彩度はそのカラーの鮮やかさの度合いを、明度はイメージの全体的な白さ加減のパーセンテージを表します。

効果	説明
部分的均一化	エッジ付近のコントラストを強くして、明るい部分と暗い部分の細部が鮮明に見えるようにします。この処理により、比較的一様な領域の中央部に不自然なコントラスト変化が現れることがあります。その場合は領域を広げて、イメージに存在するすべての一様な領域よりも広くすると、解消できます。該当するピクセルの周りの領域について高さや幅を設定すると、コントラストを強くすることができます。均等比率を維持する場合は、**[ロック]** ボタン を有効にします。
カラーの置き換え	ビットマップ カラーを別のカラーに置き換えます。置き換えるカラーを定義するためのカラー マスクが作成されます。設定範囲に応じて、単一カラーを置き換えるか、またはビットマップ全体をあるカラー範囲から別のカラー範囲にシフトすることができます。新しいカラーの色相、彩度、明度を設定できます。
サンプル/ターゲットのバランス	イメージから取り出したサンプル カラーと比較しながら、ビットマップのカラーの値を調整します。イメージの暗い部分、中間トーン、明るい部分からサンプル カラーを選択して、各サンプル カラーにターゲット カラーを適用できます。たとえば、ビットマップで最も暗いトーンと最も明るいトーンを選択し、それぞれを黒と白にマッピングすることで、ビットマップのコントラストを強めることができます。イメージの暗い範囲、中間トーンの範囲、明るい範囲からサンプル カラーを選択し、ターゲット カラーを各サンプル カラーに割り当てると、サンプル カラーと同じカラーのピクセルが調整され、対応するターゲット カラーで表示されます。
選択カラー	ビットマップの赤、イエロー、緑、シアン、青、マゼンタのカラー スペクトラムの、CMYK プロセス カラーの比率を増減してカラーを変えます。このフィルタを使用して、イメージのグレースケール トーン コンポーネントにプロセス カラーを追加することもできます。選択カラーの変更では、カラー スペクトラムの各プライマリ カラーを構成するシアン、マゼンタ、イエロー、および黒のピクセルのパーセンテージを増減します。たとえば、赤スペクトラムのマゼンタの比率を減らすと、イエローにシフトします。逆に、赤スペクトラムのマゼンタの比率を増加させると、カラーがマゼンタ方向にシフトされ、全体に赤系のトーンが増加します。カラー変更の範囲は、主として選択した調整比率方式によって異なります。
トーン カーブ	各ピクセルの値を個別に調整して、カラーを正確に補正します。ピクセルの輝度の値を変更することにより、影、中間トーン、およびハイライトを変更することができます。詳しくは、674 ページの 「トーン曲線フィルタ」。を参照してください。

カラーとトーンを自動調整するには

1 ビットマップを選択します。

2 **[効果]** ▸ **[調整]** ▸ **[自動調整]** をクリックします。

輝度、コントラスト、強度を調整するには

1 ビットマップを選択します。

2 **[効果]** ▸ **[調整]** ▸ **[輝度/コントラスト/強度]** をクリックします（または**Ctrl + B**キーを押します）。

3 **[輝度]**、**[コントラスト]**、または **[強度]** スライダを移動して、輝度、コントラスト、強度をそれぞれ調整します。



輝度、コントラスト、強度を調整することで、イメージの明瞭さと画質が向上します。

[輝度] により、トーン範囲の全ピクセル値が上下し、全カラーが均等に明るくまたは暗くなります。
[コントラスト] は、明るいカラーと暗いカラーの違いを調整します。
[強度] は、描画の明るい領域を明るく、または暗い領域を暗くします。

通常、コントラストと強度は同時に使用します。これは、コントラストを強めると影やハイライト部分の細かな部分が失われることがあるためです。その場合、強度を上げると細かな部分が復元されます。

カラー バランスを調整するには

1 ビットマップを選択します。

2 **[効果]** ▸ **[調整]** ▸ **[カラー バランス]** をクリックします （または**Ctrl + Shift + B**キーを押します）。

3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
影、中間トーン、ハイライトの領域のカラーを補正する	**[影]**、**[中間トーン]**、**[ハイライト]** チェック ボックスをそれぞれオンにします。
イメージの元の輝度レベルを保持する	**[光度を保存]** チェック ボックスをオンにします。
シアンまたは赤を追加する	**[シアン-赤]** スライダを左または右に移動します。
マゼンタまたは緑を追加する	**[マゼンタ-緑]** スライダを左または右に移動します。

目的	作業手順
イエローまたは青を追加する	**[イエロー-青]** スライダを左または右に移動します。





カラー バランス効果が使用されて、イメージのカラーが青からイエローにシフトされています。

ガンマ効果を適用するには

1 ビットマップを選択します。
2 **[効果]** ▸ **[調整]** ▸ **[ガンマ]** をクリックします。
3 **[ガンマ値]** スライダを調節します。
値が大きいほど中間トーンが明るくなり、小さいほど暗くなります。





中間トーンを調整すると、コントラストの低いイメージでも、影や
ハイライトに影響を与えることなく細部が見えるようにできます。

色相、彩度、明度を調整するには

1 ビットマップを選択します。
2 **[効果]** ▸ **[調整]** ▸ **[色相/彩度/明度]** をクリックします （または**Ctrl + Shift + U**キーを押します）。
3 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
全チャンネルの色相、彩度、明度を設定する	**[チャンネル]** で **[マスター]** をオンにします。

目的	作業手順
1 つのチャンネルの色相、彩度、明度を設定する	**[チャンネル]** で **[赤]**、**[イエロー]**、**[緑]**、**[シアン]**、**[青]**、**[マゼンタ]**、または **[グレースケール]** オプションをオンにします。
イメージのドミナント カラーを設定する	**[色相]** スライダを調節して、イメージのカラーの分布を調整します。
カラーの濃さを設定する	**[彩度]** スライダを調節します。-100 に設定すると、グレースケール イメージになります。100 に設定すると、明るく不自然なカラーになります。
白さ加減 (正の値) または黒さ加減 (負の値) を設定する	**[明度]** スライダを調節します。

[適用前] および **[適用後]** カラー リボンを使用すると、元のカラーと新しいカラーを比較できます。



色相/彩度/明度効果は、イメージに含まれるカラーを変更するために使用します。

カラーを置き換えるには

1 ビットマップを選択します。
2 **[効果]** ▸ **[調整]** ▸ **[カラーの置き換え]** をクリックします。
3 **[旧カラー]** ピッカーをクリックし、置き換えるカラーを選択します。
ヒント: ビットマップからカラーを選択するには、**スポイト** ツール をクリックして、イメージをクリックします。
4 **[新規カラー]** ピッカーをクリックし、置き換えるカラーを選択します。

可能な操作

新しいカラーの色相、彩度、明度レベルを設定する	**[色相]**、**[彩度]**、**[明度]** スライダをそれぞれ調節します。
カラーの置き換え時にグレースケール ピクセルを無視する	**[グレースケールを無視]** チェック ボックスをオンにします。 **注記:** **[グレースケールを無視]** チェック ボックスをオフにすると、グレー ピクセルが彩度と明度の値だけに基づいて置き換えられます。

可能な操作

影響を受けるカラーの範囲を設定する	**[範囲]** スライダを調節します。 範囲を 1 にすると、1 色のみに影響します。100 にすると、ほとんどのカラーが新しいカラーの方へシフトします。
新規カラーの範囲内にあるすべてのカラーを置き換える	**[単一デスティネーション]** チェック ボックスをオンにします。



カラーの置き換え効果が適用され、出現する赤がすべて紫に置き換えられています。

サンプル/ターゲットのバランス効果を適用するには

1. ビットマップを選択します。
2. **[効果]** ▸ **[調整]** ▸ **[サンプル/ターゲットのバランス]** をクリックします。
3. **[チャンネル]** リスト ボックスからカラー チャンネルを選択します。
   [チャンネル] リスト ボックスに表示されるカラー チャンネルは、ビットマップのカラー モードに応じて異なります。コンポジット チャンネルが 1 つと、各カラー コンポーネントのチャンネルが 1 つずつあります。全カラー チャンネルを調整する場合は、1 チャンネルしか表示しない場合でも、**[全チャンネルを常に調整]** チェック ボックスをオンにします。
4. **[低ポイント]**、**[中ポイント]**、**[高ポイント]** の各**スポイト** ツールをクリックし、イメージ内をクリックして薄い領域、中間トーンの領域、濃い領域をそれぞれ選択します。
5. 影、中間トーン、またはハイライトのターゲット カラーをダブルクリックし、新しいカラーを選択します。

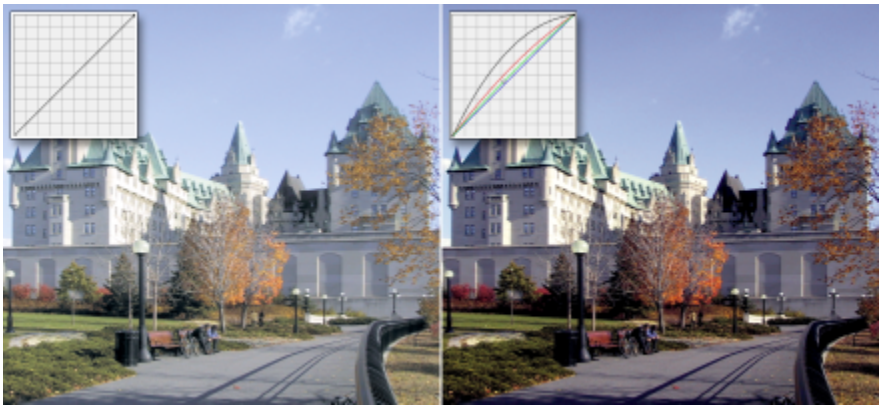


ビットマップ内のサンプル カラーがターゲット カラーにマッピングされて、イメージに含まれる影、中間トーン、ハイライトが調整されています。

[自動的にクリップする] チェック ボックスをオンにして、ヒストグラム表示の範囲を設定し、スパイクがすべてグラフに収まるようにします。**[自動的にクリップする]** チェック ボックスがオフの場合は、**[クリップ]** ボックスを使用して、ヒストグラムで明るいカラーと暗いカラーを特定する際に無視される輝度値の割合を設定します。

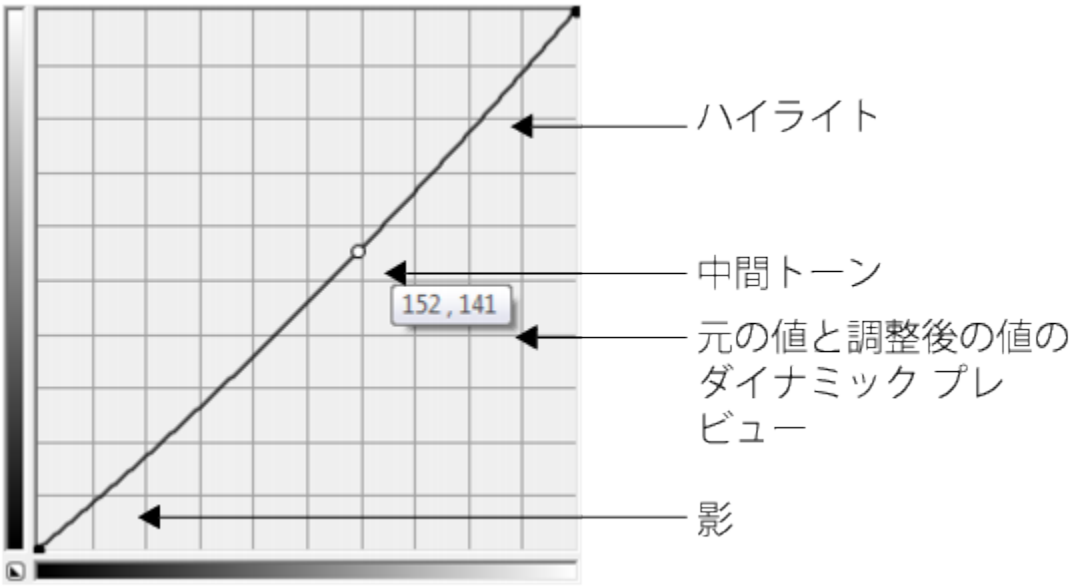
トーン曲線フィルタ

[トーン カーブ]フィルタでは、個々のカラー チャンネルまたはコンポジット チャンネル (すべてのチャンネルの組み合わせ) のいずれかを調整して、カラーとトーンを補正できます。



オリジナルのイメージ (左); トーン範囲調整後のイメージ (右)。

個々のピクセル値は、グラフに表示されるトーン カーブに沿ってプロットされ、この曲線が影 (グラフの下部) 、中間トーン (グラフの中央) 、ハイライト (グラフの上部) のバランスを示します。



トーン カーブは、イメージの影、中間トーン、およびハイライトのバランスを示します。元のピクセル値 (x) および調整後のピクセル値 (y) は、トーン カーブをドラッグすると並んで表示されます。ここでは、トーン範囲をわずかに調整した、つまりピクセル値を 152 から 141 に置き換えた例を示します。

グラフの x 座標はオリジナル イメージのトーン値を表し、グラフの y 座標は調整後のトーン値を表します。カーブを左上へ動かすと、イメージが明るくなり、チャンネルのカラー値が大きくなります。右下へ動かすと、イメージが暗くなり、所定のチャンネルの

カラー値が小さくなります。たとえば、青かぶりが含まれているイメージなら、**[アクティブなチャンネル]** リスト ボックスで **[青]** チャンネルを選択し、カーブを右下へ動かすことで、イメージに含まれる青を薄くできます。

イメージのカラーとトーンは、プレビュー ウィンドウでトーン カーブをインタラクティブにドラッグしたり、1 つまたは複数のノードをトーン カーブに追加したり、イメージ ウィンドウで領域を選択したり、プリセットを適用したりすることで調整できます。カーブ上の複数のポイントを調整できるので、影を明るくしつつハイライトを暗くすることができます。

また、トーン カーブの設定をプリセットとして保存して、他のイメージで使用することもできます。応答カーブ ファイルは拡張子 **.CRV** で保存されます。

トーン カーブ効果を適用するには

1 ビットマップを選択します。
2 **[効果]** ▸ **[調整]** ▸ **[トーン カーブ]** をクリックします。
3 **[チャンネル]** リスト ボックスからカラー チャンネルを選択します。
4 [スタイル] リスト ボックスからカーブのスタイルを選択します。
   - **曲線** — 値の分布を滑らかにします
   - **直線** — ノード間の線分を直線に保ちます
   - **フリーハンド** — フリーハンドで曲線を描くことができます
   - **ガンマ** — 中間トーンに向けて補正に重みを付けることができます
5 プレビュー ウィンドウでカーブをクリックしてドラッグし、ビットマップをインタラクティブに調整します。

可能な操作

全チャンネルのトーン カーブを一度に表示する	**[全チャンネルを表示する]** チェック ボックスをオンにします。
イメージの特定の領域を調整する	**スポイト** ツールをクリックし、イメージ内をクリックします。選択したピクセルがトーン カーブにノードとして表示されます。
トーン カーブにノードを追加する	トーン カーブ上でノードを追加する位置をクリックします。
フリーハンド カーブを滑らかにする	**[スムーズ化]** ボタンをクリックします。 **ヒント:** トーン カーブを連続的に滑らかにするには、**[スムーズ化]** ボタンをクリックしたままにします。
選択したチャンネルのトーン カーブをリセットする	**[アクティブなチャンネルをリセット]** をクリックします。
全チャンネルのトーン カーブをリセットする	**[リセット]** をクリックします。
イメージのトーン範囲を自動的に再配分する	**[自動バランス トーン]** をクリックします。 トーン範囲の上限または下限を超えているピクセル (クリップされるピクセル) を指定するには、**[設定]** をクリックし、**[自動調整範囲]** ダイアログ ボックスの **[黒の制限]** と **[白の制限]** に値を入力します。

可能な操作

プリセットを適用する	**[プリセット]** ボックスの右にある **[開く]** ボタン をクリックし、プリセットが格納されているフォルダを選択します。
トーン カーブ設定をプリセットとして保存する	**[プリセット]** ボックスの右にある **[保存]** ボタン をクリックし、プリセットの保存先フォルダを選択します。

グリッドの軸を反転するには、**[反転]** ボタン をクリックします。

グリッドの解像度を変更するには、**Alt** キーを押しながらプレビュー ウィンドウをクリックします。

選択したトーン カーブを反転するには、**[水平方向に反転]** または **[垂直方向に反転]** ボタン をクリックします。

ヒストグラムを使用すると、調整後のトーン範囲を表示して結果を確認できます。ヒストグラムについて詳しくは、665 ページの 「ヒストグラムを使用する」。を参照してください。

カラーとトーンを変換する

イメージのカラーとトーンを変換して、特殊効果を作成できます。たとえば、写真のネガのように見えるイメージや平坦なイメージを作成できます。イメージのカラーおよびトーンの変換には、次の効果を使用できます。

- **インターレース補間** - スキャン イメージやインターレース イメージから線を除去します。
- **カラーの色反転** - イメージのカラーを反転します。イメージを反転すると、写真のネガのようなイメージが作成されます。



反転効果を使用すると、黒を白に、青をイエローに、などと全カラー値を反転させて、イメージのネガを作成できます。

- **ポスタライズ** - イメージのトーン数を減らします。グラデーションがなくなり、平坦なカラーの領域が大きくなります。



ポスタライズ効果は、イメージに含まれるカラー範囲をカラーの均一なブロックに変換します。

カラーとトーンを変換するには

1 ビットマップを選択します。

2 **[効果]** ▸ **[変形]** をクリックし、次の効果のいずれかをクリックします。

- **インターレース補間** - スキャン イメージやインターレース イメージから線を除去します。**[偶数番目の線]** では、偶数番目の線が削除されます。**[奇数番目の線]** では、奇数番目の線が削除されます。**[複製]** では、隣接ピクセルのカラーを複製して水平線間のギャップが埋められます。**[補間]** では、周囲のピクセルを平均して作成したカラーでスペースが埋められます。
- **[カラーの色反転]** — イメージのカラー値を反転します。
- **[ポスタライズ]** - イメージに含まれるトーン値の数を減らします。**[レベル]** スライダを調節して、ポスタライズの始まるレベルを設定します。レベルを 2 に設定するとポスタライズが非常に強くかかり、32 に設定すると大部分のイメージで効果が何も現れません。

Corel PHOTO-PAINT でビットマップを編集する

完全なイメージ編集アプリケーション Corel PHOTO-PAINT は、CorelDRAW の内部からアクセスできます。ビットマップの編集を終了したら、すぐに CorelDRAW で作業を続行できます。

Corel PHOTO-PAINT にビットマップを送るには、プロパティ バーの **[ビットマップの編集]** ボタンをクリックする方法と、**[ビットマップ]** メニューの **[ビットマップの編集]** コマンドを使用する方法があります。また、ビットマップをダブルクリックして、Corel PHOTO-PAINT にアクセスするオプションをオンにする方法もあります。

選択したオブジェクトを Corel PHOTO-PAINT からコピーして描画に貼り付けることができます。選択したオブジェクトは、ビットマップのグループとして貼り付けられます。

Corel PHOTO-PAINT でのイメージ編集について詳しくは、Corel PHOTO-PAINT メニュー バーの **[ヘルプ]** ▸ **[製品のヘルプ]** をクリックします。

Corel PHOTO-PAINT でビットマップを編集するには

1 **[選択]** ツール を使用して、編集するビットマップを選択します。

2 プロパティ バーの **[ビットマップの編集]** ボタンをクリックし、Corel PHOTO-PAINT を起動します。
選択されたビットマップは、Corel PHOTO-PAINT のイメージ ウィンドウに表示されます。

3 ビットマップを編集します。

4 標準ツールバーの **[編集の終了]** をクリックし、Corel PHOTO-PAINT を終了します。
CorelDRAW の描画ページに、編集後のビットマップが表示されます。

この手順で、ビットマップのグループを編集することもできます。Corel PHOTO-PAINT では、ビットマップのグループが個別のオブジェクトとして開きます。グループ内のビットマップのカラーモードがそれぞれ異なる場合は、グループ内のすべてのビットマップのカラーモードを一番下のビットマップのカラー モードに変更するよう促されます。

Corel PHOTO-PAINT は、**[ビットマップ]** ▸ **[ビットマップの編集]** をクリックしても開けます。

ビットマップをダブルクリックして Corel PHOTO-PAINT にアクセスするには

1. **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]**. をクリックします。
2. **[CorelDRAW]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[CorelDRAW]**をクリックします。
3. **[編集]** をクリックします。
4. **[編集]** ページで、**[ビットマップをダブルクリックして PHOTO-PAINT で編集]** チェック ボックスをオンにします。
   このチェック ボックスがオンの場合、CorelDRAW 内のビットマップをダブルクリックして Corel PHOTO-PAINT にアクセスできます。

ビットマップに特殊効果を適用する

ビットマップには、3D 効果やアート効果など、さまざまな特殊効果を適用することができます。特殊効果は破壊的でない方法で適用されます。このため、いつでもイメージは元の状態を追加、編集、削除したり、いつでも元のイメージに戻すことができます。



左から右へ: [ノイズの追加] 効果、[ズーム] フェード効果、[ソラリゼーション]カ ラー変換効果、[エッジ検出] 等高線効果、[シャープ化] 効果。



左から右へ: 元のイメージ、[エンボス] 効果、[立体派] アート ストローク効果、[モザイク] クリエイティブ効果、[歪曲] ピクセレート効果。

特殊効果は以下のカテゴリにまとめられています。

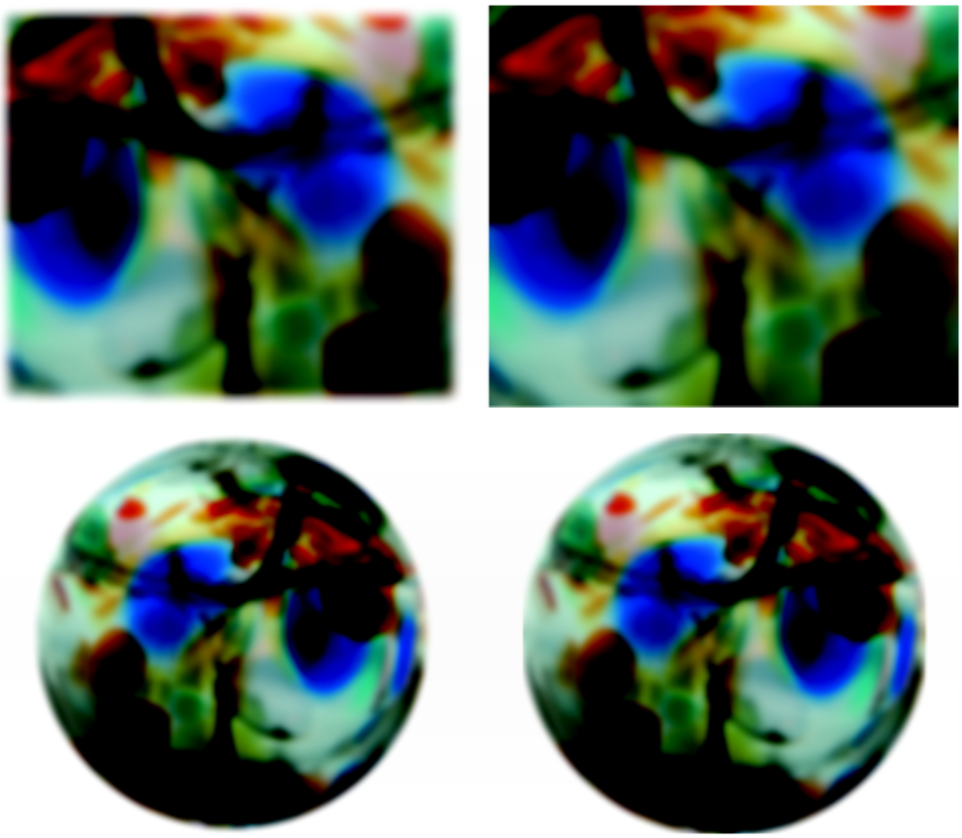
特殊効果のカテゴリ	説明
3D 効果	イメージに奥行きを付けます。この効果には、685 ページの「3-D 回転 」、686 ページの 「ベベル効果 (Corel PHOTO-PAINT) 」、686 ページの 「シリンダー 」、687 ページの 「エンボス 」、687 ページの 「ガラス (Corel PHOTO-PAINT) 」、687 ページの 「ページ カール 」、688 ページの 「ピンチ/パンチ 」、688 ページの 「球体 」、689 ページの 「ボス （Corel PHOTO-PAINT） 」、689 ページの 「ジグザグ （Corel PHOTO-PAINT） 」などがあります。
アート ストローク	手描きのような効果を付けます。この効果には、689 ページの 「木炭 」、690 ページの 「コンテ クレヨン 」、690 ページの 「クレヨン 」、691 ページの 「立体派 」、691 ページの 「水遊び （Corel PHOTO-PAINT） 」、691 ページの 「印象派 」、692 ページの 「パレット ナイフ 」、692 ページの 「パステル 」、693 ページの 「ペンとインク 」、693 ページの 「点描派 」、693 ページの 「スクラッチボード 」、694 ページの 「スケッチ パッド 」、694 ページの 「水彩画 」、695 ページの 「すかし模様 」、695 ページの 「エンボス紙 」などがあります。
フェード	イメージをにじませて、動き、染み、段階的な変化をシミュレートします。この効果には、696 ページの 「フェードの調整 （Corel PHOTO-PAINT） 」、696 ページの 「特定方向のスムーズ化 」、696 ページの 「ガウス フェード 」、697 ページの 「ギザギザ 」、697 ページの 「ローパス 」、698 ページの 「モーション フェード 」、698 ページの 「放射状フェード 」、698 ページの 「ボケぼかし (Corel PHOTO-PAINT) 」、699 ページの 「スムーズ化 」、699 ページの 「ソフト化 」、700 ページの 「ズーム 」。
カメラ	各種のカメラ レンズによる効果をシミュレートできます。この効果には、700 ページの 「カラー化 」、701 ページの 「拡散 」、701 ページの 「レンズ フレア (Corel PHOTO-PAINT) 」、702 ページの 「照明効果 (Corel PHOTO-PAINT) 」、702 ページの 「フォト フィルタ 」、702 ページの 「セピア調 」、703 ページの 「スポット フィルタ （Corel PHOTO-PAINT） 」、703 ページの 「タイム マシン 」などがあます。タイム マシン効果は、写真が過去に撮影されて当時の技法で現像されたとしたらどのように見えるかを再現します。
カラー変換	カラーの入れ替えや減色によって写真のような効果を付けます。この効果には、704 ページの 「ビット プレーン 」、704 ページの 「ハーフトーン 」、705 ページの

特殊効果のカテゴリ	説明
	「サイケデリック 」、705 ページの 「ソラリゼーション 」などがあります。
等高線	イメージのエッジを強調して目立たせます。この効果には、706 ページの 「エッジ検出 」、706 ページの 「エッジの検索 」、707 ページの 「トレース等高線 」などがあります。
クリエイティブ	イメージにさまざまなテクスチャや図形を適用します。この効果には、707 ページの 「クリスタル 」、708 ページの 「編物 」、708 ページの 「フレーム 」、709 ページの 「ガラス ブロック 」、709 ページの 「モザイク 」、710 ページの 「分散 」、710 ページの 「曇りガラス 」、710 ページの 「ステンド グラス 」、711 ページの 「ビネット 」、711 ページの 「たつ巻き 」などがあります。
カスタム	さまざまな効果をイメージに適用することができます。たとえば、テクスチャやパターンをイメージに追加することができます (バンプマップ効果)。この効果には、712 ページの 「バンド パス （Corel PHOTO-PAINT） 」、712 ページの 「バンプ マップ 」、712 ページの 「ユーザー定義 （Corel PHOTO-PAINT） 」などがあります。
歪曲	イメージの表面を歪ませます。この効果には、713 ページの 「ブロック 」、713 ページの 「置き換え 」,714 ページの 「メッシュ ワープ 」 714 ページの 「オフセット 」、 715 ページの 「ピクセレート 」、715 ページの 「波 」、715 ページの 「斜変形 （Corel PHOTO-PAINT） 」、716 ページの 「うず巻き 」、716 ページの 「タイル 」、717 ページの 「ウェット ペイント 」、717 ページの 「水中 」、717 ページの 「風 」 などがあります。
ノイズ	イメージのきめの細かさを修正します。この効果には、720 ページの 「ノイズの調整 （Corel PHOTO-PAINT） 」、718 ページの 「ノイズの追加 」、718 ページの 「3D ステレオ ノイズ （Corel PHOTO-PAINT） 」、719 ページの 「最大 」、719 ページの 「標準 」、720 ページの 「最小 」、721 ページの 「モアレの除去 」、720 ページの 「ノイズの除去 」などがあります。
シャープ化	シャープ化の効果を追加して、エッジに焦点を当て目立たせます。この効果には、721 ページの 「アンシャープ調整 」、722 ページの 「特定方向のシャープ化 」、722 ページの 「ハイ パス 」、723 ページの 「シャープ化 」、723 ページの 「アンシャープ マスク 」などがあります。
テクスチャ	敷石、象皮、プラスチック、浮き彫りなどのさまざまな表面をシミュレートすることにより、テクスチャをイメージに追加できます。この効果には、724 ページの 「レンガ （Corel

特殊効果のカテゴリ	説明
	PHOTO-PAINT） 」、724 ページの 「泡 (Corel PHOTO-PAINT) 」、724 ページの 「キャンバス （Corel PHOTO-PAINT） 」、725 ページの 「敷石 」、725 ページの 「象皮 」、726 ページの 「エッチング 」、726 ページの 「プラスチック 」、726 ページの 「しっくい （Corel PHOTO-PAINT） 」、727 ページの 「浮き彫り 」、727 ページの 「網戸 （Corel PHOTO-PAINT） 」、728 ページの 「石 」、728 ページの 「下地 （Corel PHOTO-PAINT） 」などがあります。
プラグイン	CorelDRAWでサードパーティ製フィルタを使って、ビットマップに効果を適用できます。インストールされているプラグインは、**[ビットマップ]** メニューの一番下に表示されます。

このアプリケーションに用意されている特殊効果について詳しくは、685 ページの 「特殊効果のカテゴリ」。を参照してください。

効果をビットマップに適用すると、イメージ全体がその効果で覆われるように、CorelDRAW によってビットマップの周りに枠が自動的に追加されます。この自動拡張機能を無効にすると、効果はイメージのエッジで切り取られます。たとえば、ガウス フェード効果を長方形に適用すると、四隅が切り取られます。



自動拡張機能ありの場合のガウス フェード (左)、自動拡張機能なしの場合のガウス フェード (右)

枠のサイズをカスタム指定する場合は、自動拡張機能をオフにし、拡張後のビットマップ サイズを手動で指定してください。

CorelDRAW にプラグイン フィルタを追加すると、イメージの編集に使用できる機能や効果が増えます。プラグイン フィルタは、必要に応じて追加や削除ができます。

特殊効果を適用するには

1 ビットマップを選択します。
2 **[効果]**をクリックし、特殊効果のカテゴリを選択して、適用する効果をクリックします。
3 特殊効果の設定を調整します。



このアプリケーションに用意されている特殊効果について詳しくは、685 ページの 「特殊効果のカテゴリ」。を参照してください。

特殊効果を使用する

1 特殊効果が適用されているビットマップを選択します。
2 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウ (**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]**) を開き、**[FX]** タブをクリックして次の表から操作を実行します。

目的	作業手順...
効果を表示または非表示にする	表示または非表示にしたい効果の **[表示/非表示]** アイコンをクリックします。
さらに効果を適用する	**[効果の追加]** ボタンをクリックしてメニューから効果を選択します。
適用された効果を編集する	効果を選択し、**[編集]** アイコンをクリックします。
適用された効果の順番を変更する	効果をクリックし、リストの新しい位置にドラッグします。
効果を削除する	効果を選択し、**[削除]** ボタンをクリックします。

ビットマップを手動で拡張するには

1 ビットマップを選択します。
2 **[ビットマップ]** ▸ **[ビットマップの拡張]** ▸ **[ビットマップを手動で拡張]** をクリックします。
3 **[幅]** 領域および **[高さ]** 領域で、次のいずれかの操作を行います。
   - **[拡張後のサイズ]** ボックスに、拡張後のビットマップ寸法を構成するピクセル数を入力します。
   - **[拡張度(%)]** ボックスに、オリジナル ビットマップの拡張率を入力します。

   ビットマップの縦横比を保ったまま拡張するには、**[縦横比の維持]** チェック ボックスをオンにします。



イメージ全体を覆うようにビットマップを自動的に拡張するには、**[ビットマップ]** ▸ **[ビットマップの拡張]** ▸ **[ビットマップを自動で拡張]** をクリックします。

ビットマップ拡張のデフォルト設定を選択するには

1 **[レイアウト]** ▸ **[ドキュメント]** **[オプション]**をクリックします。.
2 **[一般]**をクリックします。
3 **[効果のビットマップを自動で拡張]** チェック ボックスをオンまたはオフにします。

プラグイン フィルタを追加するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]**. をクリックします。
2 **[プラグイン]** をクリックします。
3 **[追加]** をクリックします。
4 プラグインが保存されているフォルダを選択します。
5 アプリケーションを再起動します。
プラグインは **[ビットマップ]** ▸ **[プラグイン]** メニューに表示されます。



プラグイン フィルタを削除するには、**[プラグイン フォルダ]** リストで削除するプラグイン フォルダをクリックし、**[削除]** をクリックします。

CorelDRAW 2019

特殊効果のカテゴリ

この章では、このアプリケーションに用意されている特殊効果について説明し、各効果のサンプル イメージを示します。特殊効果は以下のカテゴリにまとめられています。

- ページ 685 の 「3-D」。
- ページ 689 の 「アート ストローク」。
- ページ 695 の 「フェード」。
- ページ 700 の 「カメラ」。
- ページ 704 の 「カラー変換」。
- ページ 706 の 「等高線」。
- ページ 707 の 「クリエイティブ」。
- ページ 712 の 「カスタム」。
- ページ 713 の 「歪曲」。
- ページ 718 の 「ノイズ」。
- ページ 721 の 「シャープ化」。
- ページ 723 の 「テクスチャ」。

特殊効果の適用について詳しくは、678 ページの 「ビットマップに特殊効果を適用する」。を参照してください。

3-D

3D 効果を適用して、イメージに奥行きを与えることができます。

「Corel PHOTO-PAINT」と印された効果を適用するには、ビットマップを Corel PHOTO-PAINT で編集する必要があります。Corel PHOTO-PAINT にビットマップを送るには、プロパティ バーの **[ビットマップの編集]** ボタンをクリックする方法と、**[ビットマップ]** メニューの **[ビットマップの編集]** コマンドを使用する方法があります。また、ビットマップをダブルクリックして、Corel PHOTO-PAINT にアクセスするオプションをオンにする方法もあります。詳しくは、677 ページの 「Corel PHOTO-PAINT でビットマップを編集する」。を参照してください。

3-D 回転

3-D 回転効果 (**[効果]** ▸ **[3D 効果]** ▸ **[3D 回転]**) では、3D モデルをインタラクティブに調整してイメージを回転させることができます。イメージを回転させたり位置を変えたりするには、**[3D 回転]** ダイアログ ボックスでインタラクティブな 3D モデルをクリックしてドラッグします。**Ctrl** キーを押しながら 3D モデルの各面をクリックすると、その面にイメージの表面を割り付けることがで

きます。イメージが常にイメージ ウィンドウの範囲内に収まるようにするには、**[ベスト フィット]** チェック ボックスをオンにします。


オリジナル


3-D 回転

ベベル効果 (Corel PHOTO-PAINT)

ベベル効果 (**[効果]** ▸ **[3D 効果]** ▸ **[ベベル効果]**) では、表面が膨らんだような形にできます。


オリジナル



ベベル

シリンダー

シリンダー効果 (**[効果]** ▸ **[3D 効果]** ▸ **[シリンダー]**) は、イメージをシリンダーの形に合わせて整形します。


オリジナル


シリンダー

エンボス

エンボス効果 (**[効果]** ▸ **[3D 効果]** ▸ **[エンボス]**) は、イメージをレリーフに変換して、平らな表面に凹凸感を表現します。エンボスのカラーと奥行き、および光源の方向をコントロールできます。コントラストが中～高のイメージに最も効果的です。**[深さ]** には、レリーフの凹凸の深さを設定します。**[レベル]** には、効果の強さを設定します。**[方向ダイヤル]** では、光源の向きを指定できます。**[元のカラー]** を指定すると、イメージのエンボスに元のカラーが使用されます。**[グレー]** を指定すると、イメージのエンボスにグレーが使用され、ハイライト部が穏やかにエンボス加工されます。**[ブラック]** を指定すると、イメージのエンボスに黒が使用され、ハイライト部が高いコントラストでエンボス加工されます。**[その他]** を指定すると、イメージのエンボスに **[その他]** カラー ピッカーから選択したカラーが使用されます。



オリジナル



エンボス

ガラス (Corel PHOTO-PAINT)

ガラス効果 (**[効果]** ▸ **[3D 効果]** ▸ **[ガラス]**) は、編集領域の表面を、立体感のあるガラスのような面にします。ベベル (奥行き感を与える斜めの領域) の幅、ベベルのエッジのシャープ度、およびベベルのエッジを照らす照明の角度を指定できます。ベベルを照らす照明は、輝度、方向、および角度を設定できます。**ガラス**効果では、プリセット スタイルの適用とカスタム プリセット スタイルの作成が可能です。



オリジナル



ガラス

ページ カール

ページ カール効果 (**[効果]** ▸ **[3D 効果]** ▸ **[ページ カール]**) は、イメージのコーナーが巻いているような効果を出します。コーナーを選択して、カールの方向、透明度、およびサイズを指定します。カールのカラーや、イメージをカールさせたときに見えるバックグラウンドも選択できます。サムネールをクリックして、ページ カールの位置を指定します。ページ カールの垂直または水平方向を選択します。**[不透明]** オプションを指定するとカールの作成に均一カラーが使用され、**[透明]** オプションを使用するとカールを透かして下のイメージが表示されます。**[カール]** カラー ピッカーでは、カールのカラーを選択できます。**[バックグラウンド]** カラー ピッ

カーでは、イメージを用紙からカールさせると現れるバックグラウンドのカラーを選択できます。**[幅 %]** および **[高さ %]** スライダでは、カールの大きさを設定できます。


オリジナル


ページ カール

ピンチ/パンチ

ピンチ/パンチ効果 (**[効果]** ▸ **[3D 効果]** ▸ **[ピンチ/パンチ]**) は、へこみや打ち出しのような効果を表現します。中心点を設定して、効果を適用する位置を決めます。


オリジナル


ピンチ/パンチ

球体

球体効果 (**[効果]** ▸ **[3D 効果]** ▸ **[球体]**) は、球体の内側や外側にイメージを貼り付けます。中心点を設定し、どのように貼り付けるかをコントロールすることができます。正の値を指定すると、イメージの中心のピクセルがエッジの方向に拡張され、球状になります。負の値を指定するとピクセルが中心の方向に圧縮され、くぼんだ形になります。





オリジナル　　球体

ボス （Corel PHOTO-PAINT）

ボス効果 (**[効果] ▸ [3D 効果] ▸ [ボス]**) は、マスクのエッジに沿ってイメージ領域を浮き上がらせます。浮き上がったエッジの幅、高さ、およびスムーズ化度と、光源の輝度、シャープ度、方向および角度を指定できます。**[ボス]**効果では、プリセット スタイルの適用とカスタム プリセット スタイルの作成が可能です。


オリジナル


ボス

ジグザグ （Corel PHOTO-PAINT）

ジグザグ効果 (**[効果] ▸ [3D 効果] ▸ [ジグザグ]**) は、直線と角度のジグザグ模様 (波形) を作り出し、イメージを中心点から外側に向かってひねるように変形します。波の種類を選択し、波の数と強度を指定することができます。


オリジナル


ジグザグ

アート ストローク

アート ストローク特殊効果を使用すると、手で描いたような外観のイメージを作成できます。イメージがパステル画、スポンジ ペインティング、水彩画に変わり、またバックグラウンドにテクスチャが生成されます。

木炭

木炭効果 (**[効果] ▸ [アート ストローク] ▸ [木炭]**) は、モノクロの木炭画イメージを表現します。


オリジナル


木炭

コンテ クレヨン

コンテ クレヨン効果 (**[効果] ▸ [アート ストローク] ▸ [コンテ クレヨン]**) は、コンテ クレヨンを使用して作成されたようなテクスチャを作成します。クレヨンのカラー、クレヨン タッチの強さ、およびテクスチャのきめの程度を指定できます。


オリジナル


コンテ クレヨン

クレヨン

クレヨン効果 (**[効果] ▸ [アート ストローク] ▸ Crayon**) は、クレヨン画のイメージを表現します。クレヨン タッチの強さを指定したり、イメージ要素の周りに暗い枠を作成したりできます。


オリジナル


クレヨン

立体派

立体派効果 (**[効果]** ▸ **[アート ストローク]** ▸ **[立体派]**) は、類似した色のピクセルを集めて四角形にすることで、立体派の絵画のようなイメージを作成します。四角形のサイズ、イメージ内の光の量、および用紙カラーを指定できます。


オリジナル


立体派

水遊び （Corel PHOTO-PAINT）

水遊び効果 (**[効果]** ▸ **[アート ストローク]** ▸ **[水遊び]**) は、画筆をはたいて描いたようなピクセルを作成します。ブラシ ストロークはさまざまな種類から選択して、そのサイズを指定できます。

水遊び効果を適用するには、ビットマップを Corel PHOTO-PAINT で編集する必要があります。Corel PHOTO-PAINT にビットマップを送るには、プロパティ バーの **[ビットマップの編集]** ボタンをクリックする方法と、**[ビットマップ]** メニューの **[ビットマップの編集]** コマンドを使用する方法があります。また、ビットマップをダブルクリックして、Corel PHOTO-PAINT にアクセスするオプションをオンにする方法もあります。詳しくは、677 ページの 「Corel PHOTO-PAINT でビットマップを編集する」。を参照してください。


オリジナル


水遊び

印象派

印象派効果 (**[効果]** ▸ **[アート ストローク]** ▸ **[印象派]**) は、印象派絵画のようなイメージを作成します。カラーのダブやブラシ ストロークをカスタマイズすることができます。 また、イメージ内の光の量を指定できます。


オリジナル


印象派

パレット ナイフ

パレット ナイフ効果 (**[効果] ▸ [アート ストローク] ▸ [パレット ナイフ]**) は、キャンバス上にパレット ナイフでペイントを広げたような効果を表現します。染み付けの量や、ブラシ ストロークのサイズと方向を指定できます。


オリジナル


パレット ナイフ

パステル

パステル効果 (**[効果] ▸ [アート ストローク] ▸ [パステル]**) は、パステル画のイメージを表現します。ブラシ ストロークのサイズとカラー バリエーションを指定できます。


オリジナル


パステル

ペンとインク

ペンとインク効果 (**[効果] ▸ [アート ストローク] ▸ [ペンとインク]**) は、クロスハッチ法または点画法で作成したペンとインクの描画のようなイメージを作成します。


オリジナル


ペンとインク

点描派

点描派効果 (**[効果] ▸ [アート ストローク] ▸ [点描派]**) は、イメージのメイン カラーを分析して、小さな点に変換します。点のサイズやイメージ内の光の量を指定できます。


オリジナル


点描派

スクラッチボード

スクラッチボード効果 (**[効果] ▸ [アート ストローク] ▸ [スクラッチボード]**) は、黒の面をこすって白などのカラーを見えるようにし、素描画のようなイメージを作成します。ペイントの濃度やブラシ ストロークのサイズを指定できます。


オリジナル


スクラッチボード

スケッチ パッド

スケッチ パッド効果 (**[効果] ▸ [アート ストローク] ▸ [スケッチ パッド]**) は、鉛筆で描いたスケッチ画を表現します。


オリジナル


スケッチ パッド

水彩画

水彩画効果 (**[効果] ▸ [アート ストローク] ▸ [水彩画]**) は、水彩画のようなイメージを表現します。ブラシのサイズ、粒状のレベル、およびイメージの輝度を指定できます。カラーの強度を指定して、カラーをブレンドする度合いを指定することもできます。


オリジナル


水彩画

すかし模様

すかし模様効果 (**[効果] ▸ [アート ストローク] ▸ [すかし模様]**) は、カラー マーカーで作成した抽象的なスケッチのように見えるイメージを作成します。ペイント モードを変更すると、ブラシ ストロークが変わります。ブラシ ストロークのサイズとカラー バリエーションを指定できます。


オリジナル


すかし模様

エンボス紙

エンボス紙効果 (**[効果] ▸ [アート ストローク] ▸ [エンボス紙]**) エンボス紙に描いた絵画イメージを表現します。モノクロのイメージを作成することができ、またイメージの元のカラーを維持することもできます。


オリジナル


エンボス紙

フェード

フェード特殊効果によってイメージのピクセルを変更して、エッジのソフト化、エッジのスムーズ化、エッジのブレンド、モーション効果の作成を行います。

「Corel PHOTO-PAINT」と印された効果を適用するには、ビットマップを Corel PHOTO-PAINT で編集する必要があります。Corel PHOTO-PAINT にビットマップを送るには、プロパティ バーの **[ビットマップの編集]** ボタンをクリックする方法と、**[ビットマップ]** メニューの **[ビットマップの編集]** コマンドを使用する方法があります。また、ビットマップをダブルクリックして、Corel PHOTO-PAINT にアクセスするオプションをオンにする方法もあります。詳しくは、677 ページの「Corel PHOTO-PAINT でビットマップを編集する」。を参照してください。

フェードの調整 （Corel PHOTO-PAINT）

フェードの調整効果 (**[効果]** ▸ **[フェード]** ▸ **[フェードの調整]**) では、サムネールで表される 4 つのフェード効果をイメージに適用できます。編集しながらフェード効果を調節して、フォーカスをソフトまたはシャープにしたイメージをプレビューできます。**[フェードの調整]**フィルタでは、イメージの画質を向上して視覚的な効果を作成できます。


オリジナル


フェードの調整

特定方向のスムーズ化

特定方向のスムーズ化効果 (**[効果]** ▸ **[フェード]** ▸ **[特定方向のスムーズ化]**) は、エッジの細部とテクスチャを保ったままで、イメージ内の徐々に変化する部分をスムーズにします。このフィルタでは、焦点を歪めずにイメージのエッジや表面をわずかにぼかすことができます。


オリジナル


特定方向のスムーズ化

ガウス フェード

ガウス フェード効果 (**[効果]** ▸ **[フェード]** ▸ **[ガウス フェード]**) は、ガウス分布に基づいてイメージの焦点をフェードさせながら、かすみのような効果を生み出します。ベル型の曲線に基づいて、ピクセル情報が外向きに拡散されます。この効果により、シャープなエッジを持つビットマップの画質が向上する可能性があります。**[半径]** スライダを調節して、効果の強さを調整します。**ガウス フェード**効果では、パレットおよびモノクロを除くすべてのカラー モードがサポートされています。


オリジナル


ガウス フェード

ギザギザ

ギザギザ効果 (**[効果]** ▸ **[フェード]** ▸ **[ギザギザ]**) は、イメージ内のカラーを分散させて、歪みを最小に抑えながらソフトなフェード効果を適用します。ライン アートやコントラストが強いイメージに見られるギザギザのエッジを除去するのに効果的です。**[ギザギザ]**効果は、プリセットのレンズの種類としても使用できます。


オリジナル


ギザギザ

ロー パス

ロー パス効果 (**[効果]** ▸ **[フェード]** ▸ **[ロー パス]**) は、イメージから鮮明なエッジと細部を除去して、なめらかなグラデーションと低密度の領域を残します。設定値が高いほど細部が除去されます。


オリジナル


ロー パス

モーション フェード

モーション フェード効果 (**[効果] ▸ [フェード] ▸ [モーション フェード]**) は、動きのあるイメージを表現します。移動方向を指定することができます。


オリジナル


モーション フェード

放射状フェード

放射状フェード効果 (**[効果] ▸ [フェード] ▸ [放射状フェード]**) は、指定した中心点から外側へ回りながらフェードまたは放射状にフェードする効果を適用します。


オリジナル


放射状フェード

ボケぼかし (Corel PHOTO-PAINT)

ボケぼかし効果 (**[効果] ▸ [フェード] ▸ [ボケぼかし]**) では、編集領域外に適用されたぼかしの量を制御したり、フォーカス エリアとぼかし領域の境界を調整したりできます。詳しくは、Corel PHOTO-PAINT のヘルプを参照してください。


オリジナル


ボケぼかし

スムーズ化

スムーズ化効果 (**[効果]** ▸ **[フェード]** ▸ **[スムーズ化]**) は、隣接するピクセルの差を小さくし、細部を失うことなくイメージをスムーズにします。特に、パレット モードのイメージを、RGB モードに変換する際に生成されるディザを除去するのに便利です。**[スムーズ化]**効果の方が**[ソフト化]**効果よりはっきりした効果が現れます。**[スムーズ化]**効果は、プリセットのレンズの種類としても使用できます。


オリジナル


スムーズ化

ソフト化

ソフト化効果 (**[効果]** ▸ **[フェード]** ▸ **[ソフト化]**) は、イメージの細部を失わずに、目立つエッジをなめらかにします。**[スムーズ化]**効果と**[ソフト化]**効果の違いは微妙であり、イメージを高解像度で表示するとはっきりします。**[ソフト化]**効果は、プリセットのレンズの種類としても使用できます。


オリジナル


ソフト化

ズーム

ズーム効果 (**[効果]** ▸ **[フェード]** ▸ **[ズーム]**) は、中心点から外側に向けてピクセルをフェードします。中心点に近いピクセルほど、フェードの程度は小さくなります。


オリジナル


ズーム

カメラ

カメラ特殊効果を使用すると、スポット フィルタや拡散フィルタなど、写真のフィルタを通したような効果を作成できます。太陽光線やスポットライトなど、照明効果を与えることもできます。

「Corel PHOTO-PAINT」と印された効果を適用するには、ビットマップを Corel PHOTO-PAINT で編集する必要があります。Corel PHOTO-PAINT にビットマップを送るには、プロパティ バーの **[ビットマップの編集]** ボタンをクリックする方法と、**[ビットマップ]** メニューの **[ビットマップの編集]** コマンドを使用する方法があります。また、ビットマップをダブルクリックして、Corel PHOTO-PAINT にアクセスするオプションをオンにする方法もあります。詳しくは、677 ページの「Corel PHOTO-PAINT でビットマップを編集する」。を参照してください。

カラー化

カラー化効果 (**[効果]** ▸ **[カメラ]** ▸ **[カラー化]**) では、イメージのすべてのカラーを単一カラー (色相) に置換して、2 色トーン イメージを作成できます。カラーの彩度や鮮やかさを調整できます。彩度が 100% のカラーには白が含まれません。彩度が 0% のカラーはグレー階調に対応します。この効果により、さまざまな単一カラー イメージを作成できます。たとえば、茶色がかった色相でセピア効果を作成し、古い写真のカラーを表現できます。



オリジナル



カラー化

拡散

拡散効果 (**[効果]** ▸ **[カメラ]** ▸ **[拡散]**) は、イメージのピクセルを拡散して空白スペースを埋め、ノイズを除去して、イメージをソフトにします。その結果、ぼかしフィルタで被写体を撮影したときのような、ソフト フォーカス効果が作成されます。拡散効果はスムーズにすることもぼかすこともできます。



オリジナル



拡散

レンズ フレア (Corel PHOTO-PAINT)

レンズ フレア効果 (**[効果]** ▸ **[カメラ]** ▸ **[レンズ フレア]**) は、カメラを強い光源に直接向けて撮影したときに現れるようなフレア (光の輪) を、RGB イメージに作成します。詳しくは、Corel PHOTO-PAINT のヘルプを参照してください。





オリジナル　　レンズ フレア

照明効果 (Corel PHOTO-PAINT)

照明効果効果 (**[効果]** ▸ **[カメラ]** ▸ **[照明効果]**) では、RGB またはグレースケール イメージに光源を追加して、スポットライト、投光照明、太陽光などが当たっているような効果を表現できます。さらにテクスチャを追加して、エンボス加工のレリーフを作成することもできます。また、プリセットの光源やテクスチャ スタイルを使用したり、プリセット スタイルをカスタマイズしてプリセット リストに保存したりすることもできます。詳しくは、Corel PHOTO-PAINT のヘルプを参照してください。


オリジナル


照明効果

フォト フィルタ

フォト フィルタ効果 (**[効果]** ▸ **[カメラ]** ▸ **[フォト フィルタ]**) では、カメラ レンズの前に色付きのフィルタを設定した効果をシミュレートできます。フィルタの色を選択して、色の濃淡と輝度調整することができます。


オリジナル


フォト フィルタ

セピア調

セピア調効果 (**[効果]** ▸ **[カメラ]** ▸ **[セピア調]**) は、セピア フィルムで撮影した場合の写真の見え方をシミュレートします。セピア調のイメージは、トーンがグレーの代わりに茶色になっていることを除いて、白黒写真 (グレースケール写真としても知られる) に似ています。


オリジナル


セピア調

スポット フィルタ （Corel PHOTO-PAINT）

スポット フィルタ効果 (**[効果] ▸ [カメラ] ▸ [スポット フィルタ]**) は、イメージで目立たせる部分を決め、周りの景色をぼかします。ガウス フェードを適用して、写真撮影のときの被写界深度を表現できます。フォーカス位置とフォーカス範囲を設定し、エッジとぼかす度合いを決め、周りの景色の光線を少なくすることができます。プリセット スタイルを使用するか、またはプリセット スタイルをカスタマイズしてプリセット リストに保存できます。


オリジナル


スポット フィルタ

タイム マシン

タイム マシン効果 (**[効果] ▸ [カメラ] ▸ [タイム マシン]**) では、写真が過去に撮影され、当時の写真技法で現像されたとしたらどのように見えるかを再現できます。1839 年から 1960 年代までの 7 つのスタイルを選択することができます。





オリジナル　　タイム マシン



タイム マシン効果は、過去の写真スタイルを再現します。

カラー変換

カラー変換特殊効果では、カラーを変更することによってイメージが大幅に変わります。

ビット プレーン

ビット プレーン効果 (**[効果]** ▸ **[カラー変換]** ▸ **[ビット プレーン]**) は、イメージを RGB 基本カラー コンポーネントに変換し、均一カラーでトーン変化を表示します。カラー コンポーネントのトーン値は、個別に調整することも、グループ単位で調整することもできます。



オリジナル



ビット プレーン

ハーフトーン

ハーフトーン効果 (**[効果]** ▸ **[カラー変換]** ▸ **[ハーフトーン]**) は、カラー ハーフトーンのような見え方のイメージを表現します。カラー ハーフトーンとは、連続階調イメージをさまざまなサイズの一連のドットに変換したイメージで、異なるトーンを表します。最大ドット サイズの指定やカラー パターンの変更が可能です。**[最大ドット径]** スライダを調節して、ハーフトーン ドットの最大径を設定します。**[シアン]**、**[マゼンタ]**、**[イエロー]**、**[ブラック]** の各スライダでは、シアン、マゼンタ、イエロー、黒のカラー スクリーンの角度を指定します。

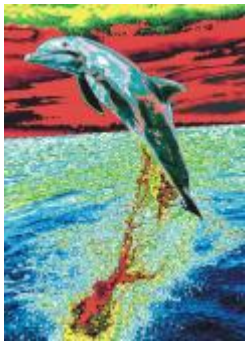

オリジナル


ハーフトーン

サイケデリック

サイケデリック効果 (**[効果]** ▸ **[カラー変換]** ▸ **[サイケデリック]**) は、イメージ内のカラーを、オレンジ、ホット ピンク、シアン、ライム グリーンなどの鮮やかで刺激的なカラーに変換します。**[サイケデリック]**効果は、プリセットのレンズの種類としても使用できます。


オリジナル

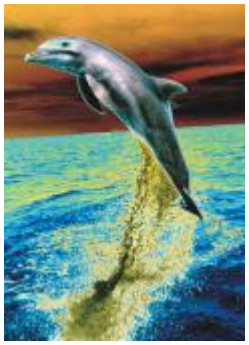

サイケデリック

ソラリゼーション

ソラリゼーション効果 (**[効果]** ▸ **[カラー変換]** ▸ **[ソラリゼーション]**) は、イメージのトーンを反転することでイメージのカラーを変換します。**[ソラリゼーション]**効果は、プリセットのレンズの種類としても使用できます。



オリジナル



ソラリゼーション

等高線

等高線特殊効果は、イメージ内のオブジェクト。エッジ検出レベル、検出するエッジの種類やカラーを調整することができます。

エッジ検出

エッジ検出効果 (**[効果]** ▶ **[等高線]** ▶ **[エッジ検出]**) は、イメージ内のアイテムのエッジを検出し、それを単色のバックグラウンド上の線に変換します。輪郭の強度とバックグラウンド カラーを指定して、この効果をカスタマイズすることができます。**[白]**、**[ブラック]**、**[その他]** ボタンで、バックグラウンド用に白、黒、その他のカラーをそれぞれ選択できます。**[感度]** スライダでは、効果の強さを調節できます。



オリジナル



エッジ検出

エッジの検索

エッジの検索効果 (**[効果]** ▶ **[等高線]** ▶ **[エッジの検索]**) は、イメージ内のエッジを検索し、それをソフトな線または実線に変換します。エッジをソフトな線に変換すると、なめらかなぼんやりした輪郭になります。エッジを実線に変換すると、シャープではっきりした輪郭になります。**[エッジの検索]**フィルタは、テキストを含むコントラストの強いイメージで特に効果的です。



オリジナル



エッジの検索

トレース等高線

トレース等高線効果 (**[効果]** ▸ **[等高線]** ▸ **[トレース等高線]**) は、16 色パレットを使用してイメージ要素のエッジを強調します。トレース等高線では、強調するエッジのピクセルを指定できます。



オリジナル



トレース等高線

クリエイティブ

クリエイティブ特殊効果では、さまざまな形状やテクスチャを使用して、イメージを抽象芸術に変換します。新しいものを生み出すための土台となるクリスタル、編物、ガラス、フレーム、水中などのアイテムを使用します。

クリスタル

クリスタル効果 (**[効果]** ▸ **[静物]** ▸ **[クリスタル]**) は、クリスタルで作成したようなイメージにします。クリスタルのサイズを指定して効果をコントロールできます。値を低くするほどクリスタルは小さくなり、変換の程度もわずかになります。値を高くするほどクリスタルが大きくなり、より抽象的な効果が作成されます。


オリジナル


クリスタル

編物

編物効果 (**[効果]** ▸ **[静物]** ▸ **[編物]**) は、針編みレース、じゅうたんの模様、キルト、紐、リボン、ティッシュ コラージュなど、編物で作成したようなイメージを作成します。編物のサイズと角度や輝度を指定できます。


オリジナル


編物

フレーム

フレーム効果 (**[効果]** ▸ **[静物]** ▸ **[フレーム]**) では、プリセット フレームやカスタム フレームを使用して、イメージにフレームを装飾します。フレームのカラー、不透明度、向き、整列を変更したり、カスタマイズした設定をプリセット スタイルとして保存したりできます。プリセット フレーム設定を更新、ロード、削除することもできます。フレームをカスタマイズするには、**[変更]** タブをクリックします。**[不透明度]** には、フレームの不透明度を設定します。**[フェード]** は、フレームのエッジとコンテンツをフェードさせます。**[水平方向]** および **[垂直方向]** には、フレームの水平サイズと垂直サイズを設定します。**[ダイヤルの回転]** では、フレームの回転角を指定できます。**[水平方向に反転]** および **[垂直方向に反転]** は、フレームをそれぞれ水平および垂直方向にミラー化します。**[整列]** では、フレームの中心点をビットマップから選択できます。**[再センタリング]** は、ビットマップ上でフレームを中央に配置します。**[プリセットの保存]** ボタンを使用すると、カスタマイズしたフレーム設定をプリセットとして保存できます。


オリジナル


フレーム

ガラス ブロック

ガラス ブロック効果 (**[効果] ▸ [静物] ▸ [ガラス ブロック]**) は、厚いガラス ブロックを通してイメージを見たような効果を作成します。ガラス ブロックのサイズを指定して効果をコントロールできます。


オリジナル


ガラス ブロック

モザイク

モザイク効果 (**[効果] ▸ [静物] ▸ [モザイク]**) は、イメージを不揃いの楕円形に分解して、モザイクのような見た目にします。分解するサイズとバックグラウンド カラーを指定できます。モザイクにフレームを付けることもできます。

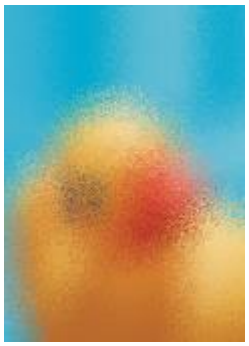

オリジナル


モザイク

分散

分散効果 (**[効果]** ▸ **[静物]** ▸ **[分散]**) は、ピクセルを分散させてイメージを歪めます。分散させる方向を指定できます。**[分散]**効果は、プリセットのレンズの種類としても使用できます。

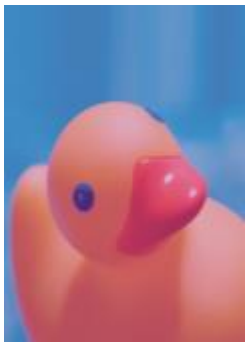

オリジナル


分散

曇りガラス

曇りガラス効果 (**[効果]** ▸ **[静物]** ▸ **[曇りガラス]**) は、イメージに透明なカラーの色かぶりを適用します。曇りガラスのカラー、色かぶりの不透明度、およびフェードの量を指定できます。


オリジナル


曇りガラス

ステンド グラス

ステンド グラス効果 (**[効果]** ▸ **[静物]** ▸ **[ステンド グラス]**) は、イメージをステンド グラスのアートワークに変換します。ガラス片のサイズを調整してはんだを作成することができます。



オリジナル



ステンド グラス

ビネット

ビネット効果 (**[効果] ▸ [静物] ▸ [ビネット]**) では、イメージの回りに、楕円、円、長方形または正方形のフレームを追加できます。効果のカラーとフェード値を指定できます。**[フェード]** スライダでは、フレームとビットマップの間の移り変わりを設定します。オフセットは、イメージの中心からフレームの内側の輪郭までの距離です。オフセットを大きくするほど (イメージの中心からの距離が長くなるほど)、フレームは細くなります。



オリジナル

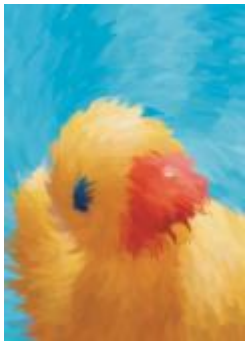


ビネット

たつ巻き

たつ巻き効果 (**[効果] ▸ [静物] ▸ [たつ巻き]**) は、イメージ内で指定した中心点を基準にうず巻き効果を適用します。うず巻きの内側と外側のピクセルの方向を指定できます。





オリジナル　　たつ巻き

カスタム

カスタム特殊効果では、幅広いイメージ変換効果を利用できます。アート メディアの絵画を作成する、カスタマイズしたイメージをイメージに重ねる、また、フェード、シャープ化、およびエッジ検出効果を使用することができます。

バンド パス （Corel PHOTO-PAINT）

バンド パス効果 (**[効果] ▸ [カスタム] ▸ [バンド パス]**) は、イメージ上のシャープな領域とスムーズな領域を調整します。シャープな領域とは、カラー、エッジ、ノイズなどが急に変化する領域です。スムーズな領域は、領域がなめらかに変化します。



オリジナル (左)、バンド パス効果の適用後 (右)

バンプ マップ

バンプ マップ効果 (**[効果] ▸ [カスタム] ▸ [バンプ マップ]**) は、バンプ マップ イメージのピクセル値に基づいて、オリジナルのイメージの表面にレリーフを付けることにより、イメージにテクスチャやパターンを追加します。バンプ マップ イメージのピクセル値は、表面の高さを表現します。プリセット バンプ マップを使用することも、カスタム バンプ マップ イメージをロードすることもできます。効果の表面と照明のプロパティを指定できます。



オリジナル (左)、バンプ マップ効果の適用後 (右)

ユーザー定義 （Corel PHOTO-PAINT）

ユーザー定義効果 (**[効果] ▸ [カスタム] ▸ [ユーザー定義]**) では、隣接するピクセルのカラー値に基づいて各ピクセルに新しく色の値を定義して、フェード、シャープ化、エッジ検出などの特殊効果を適用できます。グリッドに値を入力すると、現在のピクセルを数値で定義できます。グリッドの中央のボックスは、現在のピクセルを表し、その周りのボックスは隣接するピクセルを表します。

グリッドの中央のボックスに入力した値と現在のピクセルの元のカラー値を乗算します。計算結果の値 (現在のピクセルの新しいカラー値) は、さらに修正することができます。 これには、現在のピクセルの値を増減して、隣接するピクセルによる影響度を選択します。たとえば中央ピクセルの周りのすべてのボックスに 0 と入力すると、ピクセル値は隣接するピクセルからいかなる影響も受けません。この場合、中央ボックスに入力した値だけが有効になります。グリッドに入力したそれぞれの値は、イメージ内の対応するピクセルと乗算され、その合計値が新しい値として現在のピクセルに適用されます。それから新しいピクセル値を、指定した除数の値で除算します。除数の値と中央ボックスに入力した値が同じ場合は、両方の値が相殺され、隣接するピクセルの値によって新しいピクセル値が計算されます。グリッド内の数値計算の結果、ピクセルの最終的なカラー値 (1～255) を表します。



オリジナル (左)、ユーザー定義効果の適用後 (右)

歪曲

歪曲特殊効果は、奥行きを加えないでイメージの外観を変えます。

ブロック

ブロック効果 (**[効果] ▸ [歪曲] ▸ [ブロック]**) は、イメージを無秩序なブロック片に分解します。ブロックのサイズ、断片の間隔、および効果適用時に見えるバックグラウンドのカラーを指定できます。



オリジナル



ブロック

置き換え

置き換え効果 (**[効果] ▸ [歪曲] ▸ [置き換え]**) は、置き換えマップと呼ばれるセカンダリ イメージの値に従って、アクティブなイメージをシフトします。置き換えマップの値は、形式、カラー、またはワープ パターンでイメージに適用されます。


オリジナル


置き換え

メッシュ ワープ

メッシュ ワープ効果 (**[効果] ▸ [歪曲] ▸ [メッシュ ワープ]**) では、上に重ねたグリッドのノードを移動して、イメージを歪曲します。グリッドラインの数を最大 10 まで増やすことでグリッドのノード数を増やすことができます。グリッドのノード数を増やすと、イメージの細部を微調整できます。また、カスタム メッシュ ワープ スタイルを作成して保存することも可能です。


オリジナル


メッシュ ワープ

オフセット

オフセット効果 (**[効果] ▸ [歪曲] ▸ [オフセット]**) は、指定したパラメータに従ってイメージを移動することでイメージの位置を変更します。イメージがオフセットされると、イメージの元の位置に空白の領域ができます。イメージのタイルを並べる、イメージを引き伸ばす、またはカラーを適用することによって空白の部分を塗りつぶすことができます。



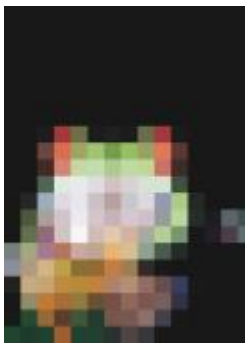


オリジナル　　オフセット

ピクセレート

ピクセレート効果 (**[効果]** ▸ **[歪曲]** ▸ **[ピクセレート]**) は、イメージを正方形、長方形、または円形のセルに分解します。**[ピクセレート]**効果は、プリセットのレンズの種類としても使用できます。


オリジナル


ピクセレート

波

波効果 (**[効果]** ▸ **[歪曲]** ▸ **[波]**) は、1 つまたは複数の波を使用してイメージを歪めます。最初の波の強さをコントロールしてイメージのワープを設定したり、縦の波を追加して歪みをさらに大きくしたりできます。


オリジナル


波

斜変形 （Corel PHOTO-PAINT）

斜変形効果 (**[効果]** ▸ **[歪曲]** ▸ **[斜変形]**) は、イメージの形状を線セグメントの形にマッピングします。

斜変形効果を適用するには、ビットマップを Corel PHOTO-PAINT で編集する必要があります。Corel PHOTO-PAINT にビットマップを送るには、プロパティ バーの **[ビットマップの編集]** ボタンをクリックする方法と、**[ビットマップ]** メニューの **[ビットマップの編集]** コマンドを使用する方法があります。また、ビットマップをダブルクリックして、Corel PHOTO-PAINT にアクセスするオプションをオンにする方法もあります。詳しくは、677 ページの 「Corel PHOTO-PAINT でビットマップを編集する」。を参照してください。


オリジナル


斜変形

うず巻き

うず巻き効果 (**[効果] ▸ [歪曲] ▸ [うず巻き]**) は、回転方向、回転数、および角度を指定して、イメージにらせん状のうず巻きを作成します。


オリジナル


うず巻き

タイル

タイル効果 (**[効果] ▸ [歪曲] ▸ [タイル]**) は、イメージのサイズを縮小し、一連のタイルとしてグリッド上に表示します。タイル効果をフラッド塗りつぶしと組み合わせて使用すると、バックグラウンドや Web ページの壁紙効果を作成することができます。





オリジナル　　タイル

ウェット ペイント

ウェット ペイント効果 (**[効果] ▸ [歪曲] ▸ [ウェット ペイント]**) は、イメージにペンキ塗り立てのような効果を適用します。しずくのサイズや、適用されるカラー範囲を指定できます。


オリジナル


ウェット ペイント

水中

水中効果 (**[効果] ▸ [歪曲] ▸ [水中]**) は、イメージ上で液体がうずを巻いているような効果を作成します。プリセットの水中スタイルを使用するか、水中効果の塗り付けの長さ、間隔、ツイスト、縞模様の詳細を設定して、カスタム スタイルを作成できます。カスタムの水中スタイルを保存することもできます。


オリジナル


水中

風

風効果 (**[効果] ▸ [歪曲] ▸ [風]**) は、イメージを特定の方向にフェードして、イメージが風に吹かれているような効果を作成します。フェードの強度と方向や、効果の透明度を指定できます。


オリジナル


風

ノイズ

ビットマップの編集におけるノイズとは、テレビ画面のノイズのようにイメージ内に混在したランダムな色のピクセルを意味します。ノイズ特殊効果では、ノイズを作成、調整、または除去することができます。

「Corel PHOTO-PAINT」と印された効果を適用するには、ビットマップを Corel PHOTO-PAINT で編集する必要があります。Corel PHOTO-PAINT にビットマップを送るには、プロパティ バーの **[ビットマップの編集]** ボタンをクリックする方法と、**[ビットマップ]** メニューの **[ビットマップの編集]** コマンドを使用する方法があります。また、ビットマップをダブルクリックして、Corel PHOTO-PAINT にアクセスするオプションをオンにする方法もあります。詳しくは、677 ページの「Corel PHOTO-PAINT でビットマップを編集する」。を参照してください。

ノイズの追加

ノイズの追加効果 (**[効果]** ▸ **[ノイズ]** ▸ **[ノイズの追加]**) は、平面的なイメージやブレンドしすぎたイメージに粒子の質感を作り出します。イメージに追加するノイズの種類と量を指定できます。

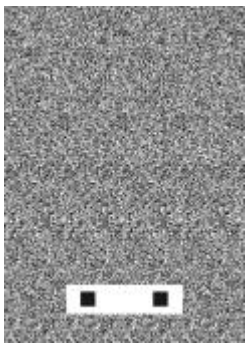

オリジナル


ノイズの追加

3D ステレオ ノイズ （Corel PHOTO-PAINT）

3D ステレオ ノイズ効果 (**[効果]** ▸ **[ノイズ]** ▸ **[3D ステレオ ノイズ]**) は、ディザを適用したノイズ パターンを作成し、特定の方法で見た場合に立体的に見えるイメージを作成します。この効果は、コントラストの強いライン アートやグレースケール イメージに特に効果的です。この効果は、わかりにくい場合があります。


オリジナル


3D ステレオ ノイズ

最大

最大効果 (**[効果]** ▸ **[ノイズ]** ▸ **[最大]**) は、ピクセルのカラー値を、隣接する各ピクセルの最大カラー値に基づいて調整して、ノイズを除去します。この効果を繰り返し適用すると、微妙にフェードしたような効果が作成されます。


オリジナル


最大

標準

標準効果 (**[効果]** ▸ **[ノイズ]** ▸ **[標準]**) は、隣接する各ピクセルの中間カラー値に基づいてピクセルのカラー値を調整することで、イメージのノイズと細部を除去します。


オリジナル


標準

最小

最小効果 (**[効果]** ▸ **[ノイズ]** ▸ **[最小]**) は、ピクセルのカラー値を、隣接する各ピクセルの最小カラー値に基づいて調整して、ノイズを除去します。


オリジナル


最小

ノイズの調整 （Corel PHOTO-PAINT）

ノイズの調整効果 (**[効果]** ▸ **[ノイズ]** ▸ **[ノイズの調整]**) では、9 つのノイズ効果のいずれかを適用できます。各効果はサムネールで表示され、効果を適用したイメージをプレビューすることができます。


オリジナル


ノイズの調整

ノイズの除去

ノイズの除去効果 (**[効果]** ▸ **[ノイズ]** ▸ **[ノイズの除去]**) では、スキャンされたイメージからノイズを除去できます。ノイズは、スキャンやビデオ キャプチャによって生成される小さな斑点です。


オリジナル


ノイズの除去

モアレの除去

モアレの除去効果 (**[効果] ▸ [ノイズ] ▸ [モアレの除去]**) では、イメージからモアレを除去できます。モアレ パターンは、同じイメージ内で密度の異なる 2 つのハーフトーン スクリーンが重なったときに生成される波型のパターンです。


オリジナル


モアレの除去

シャープ化

イメージのシャープ化によって、コントラストを高め、エッジの画質を向上させ、シェーディングを減少させます。通常、シャープ化は、イメージのカラーやトーンを変更した後や、リサンプルやサイズ変更を行った後に実施します。イメージのシャープ化について詳しくは、Corel PHOTO-PAINT のヘルプを参照してください。

アンシャープ調整

アンシャープ調整効果 (**[効果] ▸ [シャープ化] ▸ [アンシャープ調整]**) では、隣接する各ピクセルの値を分析して、エッジの細部を強調することができます。このフィルタでは、イメージの細部はほとんど保持され、高解像度のイメージで効果がはっきりします。


オリジナル


アンシャープ調整

特定方向のシャープ化

特定方向のシャープ化効果 (**[効果]** ▸ **[シャープ化]** ▸ **[特定方向のシャープ化]**) では、粒状効果を出さずにイメージのエッジを強調できます。


オリジナル


特定方向のシャープ化

ハイ パス

ハイ パス効果 (**[効果]** ▸ **[シャープ化]** ▸ **[ハイ パス]**) では、イメージの細部とシェーディングを除去し、ハイライト部分と明るい部分を強調して、明るい印象のイメージにできます。ただし、このフィルタは、イメージのカラーとトーンにも適用されます。


オリジナル


ハイ パス

シャープ化

シャープ化効果 (**[効果]** ▸ **[シャープ化]** ▸ **[シャープ化]**) では、イメージ内のぼんやりした部分をはっきりさせ、隣接する各ピクセルとの間のコントラストを高くして、イメージのエッジを強調することができます。**[エッジ レベル (%)]** スライダを調節して、エッジの細部を強調する度合いを設定します。**[しきい値]** には、隣接するトーン値との差がいくつになったらこの効果を適用するかを指定します。これは、滑らかな領域に小さな斑点ができないようにするために重要です。値が小さいほど、除外される領域が少なくなり、シャープ化の効果が強められます。値が大きいほど、低コントラストの領域が除外されます。色相が大幅にシフトしないようにするには、**[カラーを保持]** をオンにします。


オリジナル


シャープ化

アンシャープ マスク

アンシャープ マスク効果 (**[効果]** ▸ **[シャープ化]** ▸ **[アンシャープ マスク]**) では、低密度領域を削除せずにエッジの細部を強調して、イメージ内のぼんやりした部分をはっきりさせます。**[パーセンテージ]** には、シャープ化効果の強さを設定します。**[半径]** には、一度に評価されるピクセルの量を設定します。**[しきい値]** には、影響を受けるピクセルの数を設定します。


オリジナル


アンシャープ マスク

テクスチャ

テクスチャ特殊効果では、さまざまな形と面を使用して、イメージにテクスチャを追加します。レンガ、泡、キャンバス、象皮、プラスチック、石などを使用したり、エッチングや下地に変換したりできます。また、しっくいの壁に描かれたイメージや、網戸を通して見たときのようなイメージを作成できます。

「Corel PHOTO-PAINT」と印された効果を適用するには、ビットマップを Corel PHOTO-PAINT で編集する必要があります。Corel PHOTO-PAINT にビットマップを送るには、プロパティ バーの **[ビットマップの編集]** ボタンをクリックする方法と、**[ビットマップ]** メニューの **[ビットマップの編集]** コマンドを使用する方法があります。また、ビットマップをダブルクリックして、Corel PHOTO-PAINT にアクセスするオプションをオンにする方法もあります。詳しくは、677 ページの「Corel PHOTO-PAINT でビットマップを編集する」。を参照してください。

レンガ （Corel PHOTO-PAINT）

レンガ効果 (**[効果]** ▸ **[テクスチャ]** ▸ **[レンガ]**) は、ピクセルを連結した一連のセルにグループ化し、レンガの壁に描かれたイメージのように表現します。レンガのサイズとレンガ パターンの密度を指定できます。



オリジナル



レンガ

泡 (Corel PHOTO-PAINT)

泡効果 (**[効果]** ▸ **[テクスチャ]** ▸ **[泡]**) は、イメージ上に泡を作成します。泡のサイズや、泡で覆うイメージの量を指定できます。



オリジナル



泡

キャンバス （Corel PHOTO-PAINT）

キャンバス効果 (**[効果]** ▸ **[テクスチャ]** ▸ **[キャンバス]**) は、別のイメージをキャンバスとして使用して、イメージの表面にテクスチャを追加します。プリセットのキャンバス マップを選択できます。 また、任意のイメージをキャンバス マップとしてロードすることも可能です。コントラストが中程度以上のイメージに適用すると、最高の結果が得られます。


オリジナル


キャンバス

敷石

敷石効果 (**[効果]** ▶ **[テクスチャ]** ▶ **[敷石]**) は、敷石で作成したようなイメージにします。敷石のサイズ、間隔、および粒子の質感を指定できます。


オリジナル


敷石

象皮

象皮効果 (**[効果]** ▶ **[テクスチャ]** ▶ **[象皮]**) は、波状のオーバーレイを作成して、しわの効果を適用します。象皮の年 (100 歳まで) とカラーを指定できます。


オリジナル


象皮

エッチング

エッチング効果 (**[効果] ▸ [テクスチャ] ▸ [エッチング]**) は、イメージをエッチングに変換します。エッチングの深さ、細部の量、照明の方向、金属面のカラーをコントロールできます。


オリジナル


エッチング

プラスチック

プラスチック効果 (**[効果] ▸ [テクスチャ] ▸ [プラスチック]**) は、プラスチックで作成したようなイメージにします。イメージの奥行きや、プラスチックを照らす光のカラーと角度を指定できます。光の角度をカスタマイズすることもできます。**[ハイライト]** には、イメージ アクセントの明るさを設定します。**[深さ]** には、プラスチックのシェーディングの深さを設定します。**[スムーズ度]** には、イメージの細部の量を設定します。**[光の方向]** ダイヤルでは、光源の向きを設定できます。カラー ピッカーを使用すると、光の色を選択できます。


オリジナル


プラスチック

しっくい （Corel PHOTO-PAINT）

しっくい効果 (**[効果] ▸ [テクスチャ] ▸ [しっくい]**) は、イメージがしっくいの壁に描かれたように見えるように、ピクセルを配分します。


オリジナル


しっくい

浮き彫り

浮き彫り効果 (**[効果] ▸ [テクスチャ] ▸ [浮き彫り]**) は、イメージを浮き彫りに変換します。浮き彫りのスムーズ度、浮き彫りの細部の量、照明の方向、表面のカラーを設定できます。


オリジナル


浮き彫り

網戸 （Corel PHOTO-PAINT）

網戸効果 (**[効果] ▸ [テクスチャ] ▸ [網戸]**) は、網戸を通してイメージを見たような効果を作成します。網目の細部と輝度、イメージのソフト度や、イメージをカラーにするかモノクロにするかを指定できます。


オリジナル


網戸

石

石効果 (**[効果]** ▸ **[テクスチャ]** ▸ **[石]**) イメージに石のテクスチャを追加します。細部の量、パターンの密度、およびイメージを照らす照明の角度を指定できます。プリセットの石効果を適用できます。 また、カスタムの石スタイルを作成してプリセットとして保存することも可能です。


オリジナル


石

下地 （Corel PHOTO-PAINT）

下地効果 (**[効果]** ▸ **[テクスチャ]** ▸ **[下地]**) は、キャンバスに絵の具を重ねて描いた絵のような効果を作成します。オリジナルのイメージをペイントする程度、およびイメージの輝度を調整できます。


オリジナル


下地

ビットマップ カラー モード

イメージのカラー モード (RGB、CMYK、グレースケールなど) を変更すると、ビットマップのカラー構成が変わります。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 729 の 「ビットマップのカラー モードを変更する」。
- ページ 730 の 「ビットマップをモノクロに変換する」。
- ページ 731 の 「ビットマップを 2 色トーンに変換する」。
- ページ 732 の 「ビットマップをパレット カラー モードに変換する」。

ビットマップのカラー モードを変更する

CorelDRAW で操作するイメージのカラーは、カラー モードに基づいています。カラー モードはイメージのカラー特性を定義し、それぞれのコンポーネント カラーによって表されます。CMYK カラー モードはシアン、マゼンタ、イエロー、および黒の値で構成され、RGB カラー モードは赤、緑、および青の値で構成されます。

CMYK モードのイメージと RGB モードのイメージの違いが画面ではわからない場合もありますが、これらのイメージ ファイルはまったく別のものです。イメージの寸法が同じ場合は、CMYK イメージよりも RGB イメージの方がファイル サイズが小さくなります。また、RGB カラー スペースでは、より多くの色を表示できます (カラー再現範囲が広くなります)。そのため、Web 用イメージやデスクトップ プリンタ用イメージなど、元のカラーと同じカラーで表示されることが必要な場合は、通常、RGB モードで作成されています。一方、出版印刷用のイメージなど、印刷時に正確なカラーが再現されることが必要な場合は、通常、CMYK モードで作成されています。また、画面表示用には、ファイル サイズを抑えながらカラーの精度を維持するパレット カラー イメージが最も適しています。

イメージを変換すると、カラー情報が失われることがあります。このため、編集済みのイメージを別のカラー モードに変換するときは、あらかじめそのイメージを保存しておく必要があります。カラー モードについて詳しくは、を参照してください。361 ページの「カラー」。

CorelDRAW は、次のカラー モードをサポートしています。

- モノクロ (1 ビット)
- 2 色トーン (8 ビット)
- グレースケール (8 ビット)
- パレット(8 ビット)
- RGB カラー (24 ビット)
- Lab カラー (24 ビット)
- CMYK カラー (32 ビット)

ビットマップのカラー モードを変更するには

1 ビットマップをクリックします。

2 **[ビットマップ]** ▸ **[モード]** をクリックし、カラー モードをクリックします。



選択したビットマップの現在のモードは、メニューから選択できなくなります。

ビットマップをモノクロに変換する

どのようなイメージでもモノクロ イメージに変換することができます。変換するときは、しきい値、スクリーンの種類、強度などの変換設定に加え、次の表に示す 7 種類の変換オプションを使用できます。 これらのオプションの設定により、変換後のイメージの外観が決まります。

変換	
ライン アート	コントラストの強いモノクロ イメージを作成します。設定したしきい値よりもグレースケール値が低いカラーは黒に、高いカラーは白に変換されます。
配列	グレー レベルを基に、モノクロ ピクセルの繰り返しの幾何学パターンを生成します。均一カラーが強調され、イメージのエッジがハードになります。標準カラーのイメージに適しています。
ハーフトーン	イメージ内のモノクロ ピクセルのパターンを変化させて、異なるグレー階調を生成します。スクリーンの種類、ハーフトーンの角度、単位あたりのライン数、および単位を選択できます。
濃度-配分	濃度を計算し、その結果を画面に分配することにより、テクスチャのような外観を作成します。
Jarvis	Jarvis アルゴリズムを画面に適用します。写真のイメージに適したエラー拡散方式です。
Stucki	Stucki アルゴリズムを画面に適用します。写真のイメージに適したエラー拡散方式です。
Floyd-Steinberg	Floyd-Steinberg アルゴリズムを画面に適用します。写真のイメージに適したエラー拡散方式です。

ビットマップをモノクロ イメージに変換するには

1 ビットマップをクリックします。

2 **[ビットマップ]** ▸ **[モード]** ▸ **[モノクロ (1 ビット)]** をクリックします。

3 **[変換方法]** リスト ボックスからオプションを選択します。

4 **[強度]** スライダを調整します。

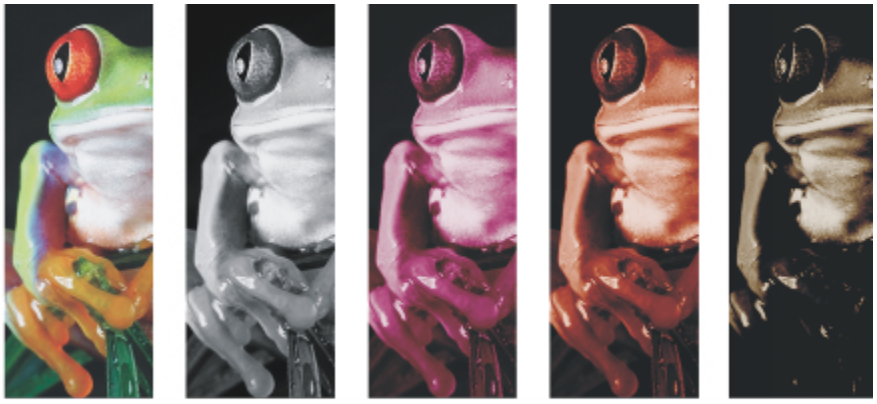
[ハーフトーン] 変換オプションを選択した場合、**[強度]** スライダは使用できません。

ビットマップを 2 色トーンに変換する

イメージを 2 色トーンに変換するには、ビットマップをグレースケール カラー モードに変換して、1～4 色を追加し、イメージのトーンを深くします。

追加するインクの数に応じて、次の 4 つのカラー モードがあります。

- **単色トーン** - 単一のトーンのグレースケール イメージ。
- **2 色トーン** - 2 色のトーンのグレースケール イメージ。通常、1 色は黒、もう 1 色はカラー トーンです。
- **3 色トーン** - 3 色のトーンのグレースケール イメージ。通常、1 色は黒、他の 2 色はカラー トーンです。
- **4 色トーン** - 4 色のトーンのグレースケール イメージ。通常、1 色が黒、他の 3 色はカラーです。



4 種類のカラー モードをサポートしています。左から右へ: 元のイメージ、単色トーン、2 色トーン、3 色トーン、4 色トーン。

トーン カーブを調整する

イメージを 2 色トーンに変換する際は、変換に使用される動的なトーン カーブを表すグリッドが表示されます。水平面 (x 軸) には、グレースケール イメージの 256 階調 (0 が黒、255 が白) が表示されます。垂直面 (y 軸) には、対応するグレースケール値に適用されるカラーの強度 (0～100%) が表示されます。たとえば、カラー値が 25 のグレースケール ピクセルは、25% の色かぶりで印刷されます。トーン カーブを調整して、イメージに適用されるトーンのカラーと強度を制御できます。

インクを保存/ロードする

調整した 2 色トーン カーブとインクの設定を保存し、他のビットマップでロードして使用することができます。

オーバープリント カラーの表示方法を指定する

イメージを 2 色トーンに変換する場合は、イメージを印刷する際にオーバープリントするカラーを指定することができます。オーバープリント カラーは、インクが重なる場合に元のカラーを維持するために使用されます。イメージを画面に表示すると、各カラーが順番に適用され、テキストからマスクを作成するような効果が作成されます。

2 色トーン変換で選択したカラーが重なる組み合わせをすべて表示することができます。各組み合わせには、オーバーラップによって生成されるカラーが関連付けられています。新しいオーバープリント カラーを選択して、重なり方を確認することもできます。

イメージを EPS (Encapsulated PostScript) 形式、Portable Document Format (PDF) 形式、または CorelDRAW (CDR) 形式で保存した場合は、2 色トーンのカラー インク情報が維持されます。その他のファイル形式は、2 色トーン イメージをサポートしていません。

ビットマップを 2 色トーンに変換するには

1 ビットマップをクリックします。
2 **[ビットマップ]** ▸ **[モード]** ▸ **[2 色トーン (8 ビット)]** をクリックします。
3 **[曲線]** タブをクリックします。
4 **[種類]** リスト ボックスから 2 色トーンの種類を選択します。
5 **[種類]** ウィンドウでインクのカラーをクリックし、**[編集]** をクリックします。
6 **[カラーの選択]** ダイアログ ボックスで目的のカラーを選択して、**[OK]** をクリックします。
カラーのトーン カーブを調整する場合は、グリッド上でインクのトーン カーブをクリックしてノードを追加し、そのノードをドラッグして曲線上のそのポイントでのカラーの割合を調整します。
7 使用するインクのカラーごとに、手順 5～6 を繰り返します。

可能な操作

グリッド上にすべてのインク トーン カーブを表示する	**[すべて表示]**チェック ボックスをオンにします。
インク設定を保存する	**[保存]** をクリックします。ファイルを保存するドライブとフォルダを選択し、**[ファイル名]** ボックスにファイル名を入力します。
オーバープリント カラーの表示方法を指定する	**[オーバープリント]**タブをクリックし、**[オーバープリントの使用]**チェック ボックスをオンにします。編集するカラーをダブルクリックし、新しいカラーを選択します。

プリセットのインク カラーをロードするには、**[ロード]** をクリックし、インク設定が保存されているファイルを見つけてファイル名をダブルクリックします。

ビットマップをパレット カラー モードに変換する

パレット カラー モードはインデックス カラー モードとも呼ばれ、Web 上のイメージに使用されることがあります。イメージをパレット カラー モードに変換すると、各ピクセルに固定のカラー値が割り当てられます。これらのカラー値は、最大 256 色のコンパクトなカラー テーブル (パレット) に格納されます。したがって、パレット カラー モードでは、24 ビット カラー モードに比べイメージのデータ量が低く抑えられ、ファイル サイズが小さくなります。パレット カラー モードへの変換は、カラーの範囲が限られたイメージに最も適しています。

カラー パレットを選択/編集/保存する

イメージをパレット カラー モードに変換するときに、定義済みのカラー パレットを使用するか、個々のカラーを置き換えてカスタマイズしたカラー パレットを使用することができます。

変換の設定を保存する

カラー パレットを選択し、ディザと範囲感度を設定した後で、選択したオプションを変換プリセットとして保存して、他のイメージで使用することができます。変換プリセットは、必要な数だけ追加できます。

使用するカラー パレットを処理済みカラー パレットといいます。処理済みカラー パレットは、保存して他のイメージで使用することができます。

パレット カラー モードで使用できる定義済みパレットについて詳しくは、733 ページの 「パレットの種類」。を参照してください。カスタム カラー パレットを作成および開く方法について詳しくは、を参照してください。372 ページの 「カラー パレットを作成/編集する」。

ディザ

イメージをパレット カラー モードに変換すると、ディザを使用してカラー情報を拡張することができます。ディザを使用すると、ピクセルに、特定のカラー、または特定のカラーと他のピクセルとの相対値が指定されます。カラー ピクセル間の関係により、カラー パレットにないカラーが作成されます。

使用できるディザには、配列ディザとエラー拡散の 2 種類があります。配列ディザでは、一定のドット パターンを使用してカラー ブレンドのような効果を作成します。 これにより、均一カラーが強調され、エッジがハードになります。エラー拡散では、ピクセルが不規則に分散され、エッジとカラーがソフトになります。ジャービス、シュトゥッキ、およびフロイド-シュタインベルグは、エラー拡散型の変換オプションです。

[配列ディザ]オプションを使った場合は、エラー拡散オプション ([ジャービス]、[シュトゥッキ]、および[フロイド–シュタインベルグ]) よりも短時間で変換できますが、精度が低くなります。

範囲感度カラーを指定する

イメージをパレット カラー モードに変換するときに、焦点カラーとその範囲感度を指定して、焦点カラーや設定した範囲内のカラーを処理済みカラー パレットに含めることができます。また、範囲感度の強さを指定することもできます。パレットのカラーは最大 256 色なので、焦点カラーを強調することにより、範囲感度外のカラーの数を減らすことができます。

パレットの種類

次の表に、利用可能なパレットの種類を示します。

パレットの種類	説明
標準	赤、緑、および青の部分の割合が等しい 256 色のカラー パレット。
標準 VGA	標準 VGA 16 色のカラー パレット
調整	イメージ独自のカラーを使用でき、イメージの個々のカラー (カラー スペクトラム全体) が保持されるカラー パレット。
最適	イメージに最も多く含まれるカラーを基に作成されるカラー パレット。カラー パレットの範囲感度カラーを指定することもできます。写真イメージ用の最も一般的なカラー パレットです。
黒のボディ	温度に基づいたカラーが含まれるカラー パレット。たとえば、黒は低い温度を表し、赤、オレンジ、イエロー、白などは高い温度を表します。
グレースケール	黒から白までの 256 階調のグレースケールを使用するカラー パレット。
システム	オペレーティング システムによって定義されているカラー パレット

パレットの種類	説明
Web-safe	216 色の非ディザ カラーから成る定義済みカラー パレット。ほとんどのブラウザで同じカラーを表示できます。このカラー パレットは、旧式のコンピュータ用です。写真イメージには適しません。
カスタム	カラーを追加してカスタマイズできるカラー パレット。

イメージをパレット カラー モードに変更するには

1 ビットマップをクリックします。
2 **[ビットマップ]** ▸ **[モード]** ▸ **[パレット (8 ビット)]** をクリックします。
3 **[オプション]** タブをクリックします。
4 **[パレット]** リスト ボックスからカラー パレットの種類を選択します。
5 **[ディザ]** リスト ボックスからオプションを選択します。
6 **[ディザの強度]** スライダを動かします。

変換設定をプリセットとして保存するには、**[プリセットの追加]** ボタンをクリックし、**[プリセットの保存]** ダイアログ ボックスで名前を入力します。



イメージをパレット ビットマップに変換する場合や GIF 形式または PNG 形式にエクスポートする場合は、適切なパレットを選択することにより、カラーの精度を向上させることができます。たとえば、標準カラー パレットには、カラー範囲が限られているイメージでは必要としないカラーも含まれます。 最適化パレットを選択すれば、カラーを忠実に表現できます。



カスタム カラー パレットを選択するには、**[開く]** をクリックし、使用するカラー パレット ファイルを見つけてファイル名をダブルクリックします。

プリセットの変換設定をロードするには、**[プリセット]** リスト ボックスからプリセットを選択します。

処理済みパレットからカスタム パレットを作成するには

1 ビットマップをクリックします。
2 **[ビットマップ]** ▸ **[モード]** ▸ **[パレット (8 ビット)]** をクリックします。
3 **[処理済みパレット]** タブをクリックします。
4 編集するカラーをクリックし、**[編集]** ボタンをクリックします。
5 編集するカラーを**[カラー テーブル]** で指定し、**[カラーの編集]** をクリックします。
6 カラーを編集し、**[OK]** をクリックします。
7 **[パレットに名前を付けて保存]** ボタン をクリックして、新しいパレットを保存します。
8 カラー パレットを保存するフォルダを選択します。
9 **[ファイル名]** ボックスに名前を入力し、**[保存]** をクリックします。

範囲感度を設定してビットマップを変換するには

1 ビットマップをクリックします。
2 **[ビットマップ]** ▸ **[モード]** ▸ **[パレット (8 ビット)]** をクリックします。
3 **[オプション]** タブをクリックします。

4 **[パレット]** リスト ボックスから、**[最適]** を選択します。
5 **[カラー範囲の感度]** チェック ボックスをオンにします。
6 **スポイト** ツール  をクリックし、イメージ内のカラーをクリックします。
7 **[範囲の感度]** タブをクリックします。
8 範囲の感度スライダを調節します。

カラー パレットをプレビューするには、**[処理済みパレット]** タブをクリックします。

トレース

CorelDRAW では、ビットマップをトレースして、完全に編集可能でスケーラブルなベクトル グラフィックに変換できます。アートワーク、デジタル写真、スキャンしたスケッチ、ロゴをトレースし、それらをデザインに簡単に組み込むことができます。

ベクトル グラフィックとビットマップの違いについて詳しくは、45 ページの 「ベクトル グラフィックとビットマップ」。を参照してください。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

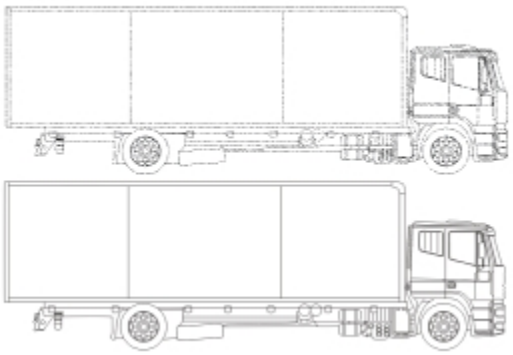
- ページ 737 の 「ビットマップをトレースする」。
- ページ 740 の 「PowerTRACE コントロール」。
- ページ 742 の 「トレース結果をプレビューする」。
- ページ 742 の 「トレース結果を微調整する」。
- ページ 745 の 「トレース結果のカラーを調整する」。
- ページ 747 の 「デフォルトのトレース オプション」。
- ページ 748 の 「ビットマップのトレースに関するヒント」。

ビットマップをトレースする

[クイック トレース] コマンドを使うと、1 つの手順でビットマップをトレースできます。あるいは、適したトレース方法とプリセット スタイルを選択してから、PowerTRACE® コントロールを使ってトレース結果をプレビュー/調整できます。CorelDRAW には、ビットマップのトレースに次の 2 つの方法があります。中心線トレースと輪郭トレースです。

トレース方法を選択する

中心線トレース方法は、塗りつぶされていない閉じた/開いた曲線 (ストローク) を使用しており、テクニカル イラスト、マップ、線画およびサインのトレースに適しています。このメソッドは「ストローク トレース」とも呼ばれます。



中心線トレース方法は、オリジナル ビットマップ (上) をベクトル グラフィック (下) に変換するのに使用されました。

輪郭トレース方法は、輪郭のない曲線オブジェクトを使うため、クリップアート、ロゴ、および写真のイメージのトレースに適しています。輪郭トレース方法は「塗りつぶし」または「等高線トレース」とも呼ばれます。

プリセット スタイルを選択する

プリセット スタイルは、トレースするビットマップの種類 (ライン アート、高画質フォト イメージなど) に適した設定をまとめたものです。各トレース方法は、特定のプリセット スタイルを備えています。

中心線トレース方法には、2 つのプリセット スタイルがあります。1 つはテクニカル イラストで、もう 1 つは線画です。



テクニカル イラスト



線画

輪郭トレース方法は、ライン アート、ロゴ、クリップアート、およびフォト イメージに適した次のプリセット スタイルを備えています。



ライン アート



ロゴ



ロゴ (細密)



クリップアート



低画質イメージ



高画質イメージ

トレース結果を調整する

[PowerTRACE] ダイアログ ボックスのコントロールを使って、トレース結果を調整できます。詳しくは、742 ページの 「トレース結果を微調整する 」と745 ページの 「トレース結果のカラーを調整する」。を参照してください。

クイック トレースを使ってビットマップをトレースするには

1 ビットマップを選択します。

2 **[ビットマップ]** ▸ **[クイック トレース]** をクリックします。

プロパティ バーの**[ビットマップのトレース]** ボタンをクリックし、**[クイック トレース]** をクリックして 1 つの手順でビットマップをトレースすることもできます。

クイック トレースで使用される設定は変更できます。詳しくは、747 ページの 「デフォルトのトレース オプション」。を参照してください。

中心線トレース法を使ってビットマップをトレースするには

1 ビットマップを選択します。

2 **[ビットマップ]** ▸ **[中心線のトレース]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。

- **テクニカル イラスト** - モノクロのイラストを細く、薄い線でトレースします。
- **線画** - モノクロのスケッチを太く、はっきりした線でトレースします。

必要に応じて、**[PowerTRACE]** ダイアログ ボックスのコントロールを使って、トレース結果を調整します。

プロパティ バーの**[ビットマップのトレース]** ボタンから PowerTRACE にアクセスすることもできます。

輪郭トレース法を使ってビットマップをトレースするには

1 ビットマップを選択します。

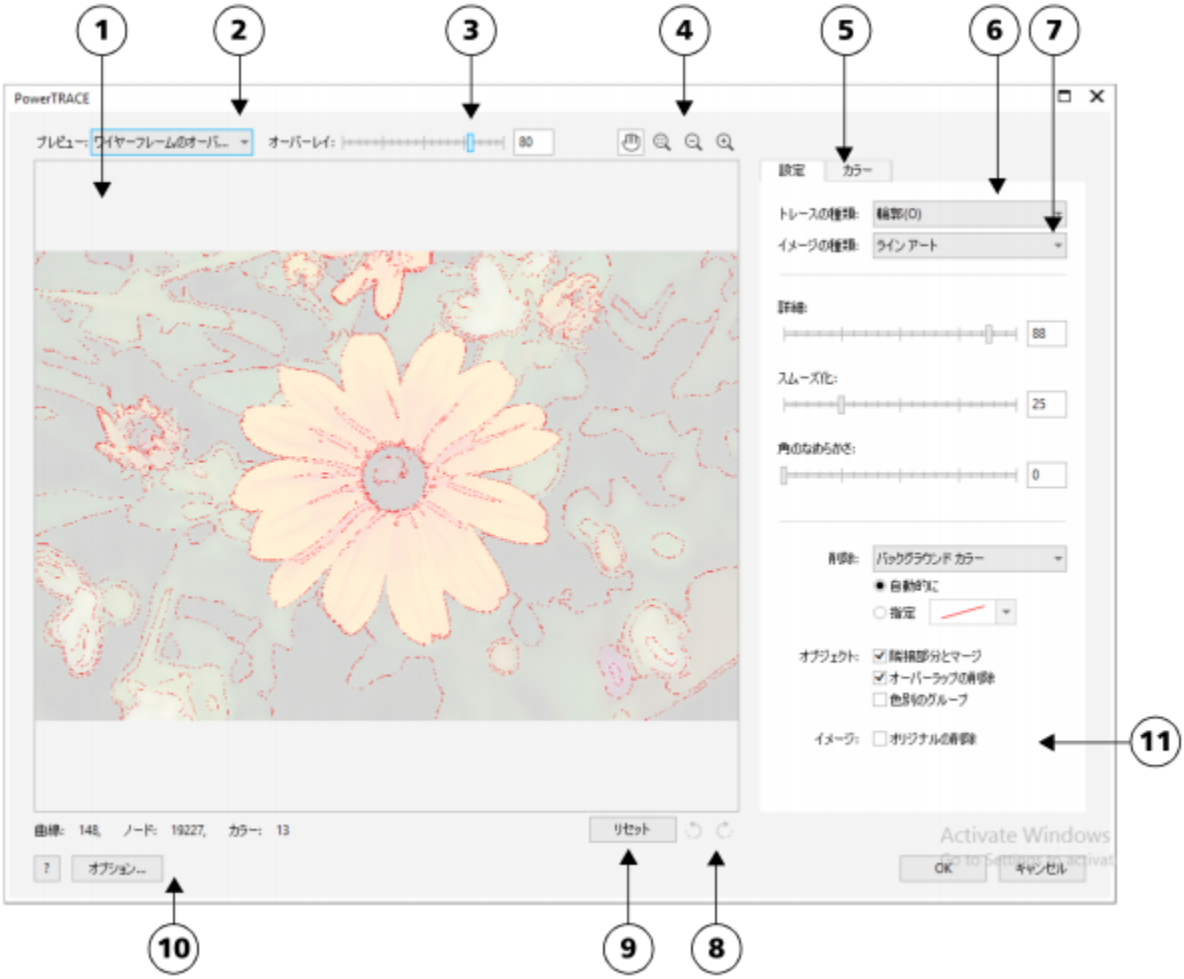
2 **[ビットマップ]** ▸ **[輪郭トレース]** をクリックし、次のいずれかをクリックします。

- **ライン アート** - モノクロのスケッチやイラストをトレースできます。
- **ロゴ** - 細部やカラーが少ない単純なロゴをトレースできます。
- **ロゴ (細密)** - 細部が精密で、カラーをたくさん使用するロゴをトレースできます。
- **クリップアート** - さまざまな量の細部とカラーの数を含む既成のグラフィックをトレースできます。
- **低画質イメージ**- 細部が精密ではない (または細部が精密でなくてもよい) 写真をトレースできます
- **高画質イメージ** - 高品質で、非常に精密な写真をトレースできます

必要に応じて、**[PowerTRACE]** ダイアログ ボックスのコントロールを使って、トレース結果を調整します。

PowerTRACE コントロール

[PowerTRACE] ダイアログ ボックスには、トレース結果のプレビューや編集に役立つコントロールがあります。



PowerTRACE の主要コントロールについて、次の表で説明します。 丸数字は、表内の番号に対応しています。

コントロール	説明
1.プレビュー ウィンドウ	トレース結果をプレビューして、ソース ビットマップと比較できます。
2.**[プレビュー]** リスト ボックス	次のプレビュー オプションを選択できます。 • **適用前と適用後** - ソース ビットマップとトレース結果の両方を表示できます。 • **プレビュー (大)** トレース結果を 1 つのペインからなるプレビュー ウィンドウでプレビューできます。 • **ワイヤーフレームのオーバーレイ** - ソース ビットマップの上にトレース結果のワイヤーフレーム (輪郭) ビューを表示できます。
3.**[オーバーレイ]** スライダ	**[ワイヤーフレームのオーバーレイ]**オプションがオンのとき、ワイヤーフレーム下でのソース ビットマップの表示を制御します。
4.ズーム/スクロールのツール	プレビュー ウィンドウに表示されたイメージをズーム イン/ズーム アウトしたり、100% を超えるズーム レベルで表示されたイメージをスクロールしたり、イメージをプレビュー ウィンドウに合わせたりすることができます。
5.**[カラー]** ページ	トレース結果のカラーを修正するコントロールがあります。詳しくは、745 ページの 「トレース結果のカラーを調整する」。を参照してください。
6.**[トレースの種類]** リスト ボックス	トレース方法を変更できます。
7.**[イメージの種類]** リスト ボックス	トレースされるイメージに適したプリセット スタイルを選択できます。使用できるプリセット スタイルは、選択するトレース方法によって異なります。
8.**[元に戻す]** および**[やり直し]** ボタン	直前に実行した操作を元に戻したり、やり直したりすることができます。
9.**[リセット]** ボタン	ソース ビットマップのトレースに使用される最初の設定を復元できます。
10.**[オプション]** ボタン	**[オプション]** ダイアログ ボックスの PowerTRACE オプション ページにアクセスして、デフォルトのトレース オプションを設定できます。詳しくは、747 ページの 「デフォルトのトレース オプション」。を参照してください。
11.**[設定]** ページ	トレース結果を調整するコントロールがあります。**[設定]** ページの **[トレース結果の詳細]** 領域で、調整しながらトレース結果のオブジェクト、ノードおよびカラーの数を表示できます。

コントロール	説明
	トレース結果の調整について詳しくは、742 ページの 「トレース結果を微調整する」。を参照してください。

トレース結果をプレビューする

デフォルトでは、PowerTRACE は、ソース ビットマップとトレース結果の両方を表示します。トレース結果は、1 つのペインから成るプレビュー ウィンドウでプレビューすることも、トレースされたグラフィックのワイヤーフレーム (輪郭) ビューをソース ビットマップの上に表示することもできます。

ズーム インおよびズーム アウトしてグラフィックを見やすくしたり、スクロールしてプレビュー ウィンドウから外れた領域を表示したりすることもできます。

トレース結果をプレビューするには

- PowerTRACE の**[プレビュー]** リスト ボックスから、次のいずれかのオプションを選択します。
  - **適用前と適用後** - ソース ビットマップとトレース結果の両方を表示します。
  - **プレビュー (大)** - トレース結果のプレビューを PowerTRACE で表示します。
  - **ワイヤーフレームのオーバーレイ** - オリジナルのビットマップの上にトレース結果のワイヤーフレーム (輪郭) プレビューを表示します。ワイヤーフレーム下のオリジナルのビットマップの表示を制御するには、**[オーバーレイ]** スライダを移動します。

可能な操作	
ズーム イン/アウトする	**ズーム イン** または**ズーム アウト** ツールをクリックし、プレビュー ウィンドウ内をクリックします。
イメージをプレビュー ウィンドウに合わせる	**ページに合わせる**ツール をクリックします。
グラフィックをスクロールする	**スクロール** ツール をクリックし、グラフィックをドラッグします。

トレース結果を微調整する

PowerTRACE では、次の調整を行ってトレース結果を微調整できます。

細部およびスムーズ化を調整する

トレース結果の細部の量を調整したり、曲線をスムーズ化したりすることができます。詳細を調整する場合、トレース結果のオブジェクトの数を変更します。輪郭トレース方法を使ってビットマップをトレースした場合、トレース結果を調整すると、カラーの数も変わります。スムーズ化すると、トレース結果のノードの数が変更されます。角のなめらかさにしきい値を設定して、トレース結果の角の外観を制御することもできます。



低詳細値での輪郭トレース (左)、高詳細値での輪郭トレース (右)

トレースを終了する

デフォルトでは、トレースの終了後にソース ビットマップが維持され、トレース結果内のオブジェクトは自動的にグループ化されます。トレースの終了後にソース ビットマップが自動的に削除されるように設定できます。

バックグラウンドを削除または維持する

トレース結果でバックグラウンドを削除または維持することができます。輪郭トレース方法を使って、削除されるバックグラウンド カラーを指定することもできます。エッジの周囲のバックグラウンド カラーは削除されたが、イメージの一部にバックグラウンド カラーが表示されている場合は、そのバックグラウンド カラーをイメージ全体から削除できます。

その他の輪郭トレース オプションを設定する

デフォルトでは、オブジェクトがオーバーラップして隠れるオブジェクト領域は、トレース結果から削除されます。下にあるオブジェクト領域の維持を選択できます。この機能は、ビニール カットやスクリーン印刷の出力となるトレース結果に役に立ちます。

トレース結果のオブジェクト数を減らすには、同じカラーの隣接するオブジェクトを結合します。また、同じカラーのオブジェクトをグループ化して、CorelDRAW でより簡単に操作することもできます。

操作を元に戻す/やり直す

PowerTRACE の設定を調整し、十分な結果が得られるまで何度でもビットマップを再トレースできます。間違えた場合は、操作を元に戻す/やり直すことができます。 また、最初のトレース結果に戻すこともできます。

トレース結果を微調整するには

1 ビットマップを選択します。

2 次のいずれかの操作を実行します。

- **[ビットマップ]** ▸ **[中心線のトレース]** をクリックし、コマンドをクリックします。
- **[ビットマップ]** ▸ **[輪郭トレース]** をクリックし、コマンドをクリックします。

3 次のスライダのいずれかを調整します。

- **詳細** - トレース結果に維持されるオリジナルの細部の量を制御します。この値が大きいほど、多くの細部が維持され、オブジェクトとカラーの数が多くなります。 値が小さいほど、破棄される細部が多くなり、オブジェクトの数が少なくなります。
- **スムーズ化** - 曲線をなめらかにしたり、トレース結果のノード数を制御したりします。この値が大きいほど、ノードは少なくなり、ソース ビットマップの線に沿った粗い曲線が生成されます。値が小さいほど、ノードは多くなり、より精密なトレース結果が生成されます。
- **角のなめらかさ** - このスライダは、**[スムーズ化]**スライダと連動して角の外観を制御します。値を下げると角の外観は維持されます。 値を上げると角は滑らかになります。

可能な操作	
トレース方法を変更する	**[トレースの種類]** リスト ボックスから方法を選択します。
プリセット スタイルを変更する	**[イメージの種類]** リスト ボックスからプリセット スタイルを選択します。
トレース後にソース ビットマップを維持する	**[オリジナルの削除]**チェック ボックスをオフにします。
トレース結果のバックグラウンドを破棄または維持する	**[バックグラウンドの削除]** チェック ボックスをオンまたはオフにします。
削除するバックグラウンド カラーを指定する (輪郭トレース)	**[指定]** オプションをオンにし、カラー ピッカーを開き、**スポイト** ツール  をクリックして、プレビュー ウィンドウでカラーをクリックします。削除するバックグラウンド カラーを追加して指定するには、**Shift** キーを押しながらプレビュー ウィンドウでカラーをクリックします。 **スポイト** ツールの横には、最後に指定されたカラーが表示されます。
イメージ全体からバックグラウンド カラーを削除する (輪郭トレース)	**[削除]** リスト ボックスで **[イメージ全体からのカラー]** を選択します。
オブジェクトのオーバーラップで隠れたオブジェクト領域を維持する (輪郭トレース)	**[オブジェクト]** 領域の **[オーバーラップを除去]** チェック ボックスをオフにします。
オブジェクトをカラーでグループ化する (輪郭トレース)	**[オブジェクト]** 領域の **[カラーでグループ化]** チェック ボックスをオンにします。 このチェックボックスは、**[オーバーラップを除去]** チェック ボックスがオンの場合にのみ利用できます。
隣り合う同じ色のオブジェクトをマージする (輪郭トレース)	**[オブジェクト]** 領域の **[隣接物をマージ]** チェック ボックスをオンにします。
操作を元に戻す/やり直す	**[元に戻す]** ボタン  または **[やり直し]** ボタン  をクリックします。
最初のトレース結果に戻す	**[リセット]** をクリックします。

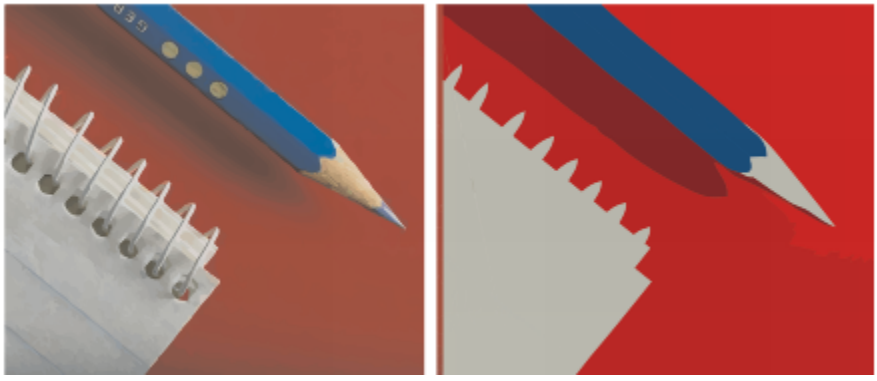


プロパティ バーの **[ビットマップのトレース]** フライアウト ボタンから PowerTRACE にアクセスすることもできます。

トレース結果のカラーを調整する

ソース ビットマップをトレースすると、トレース結果のカラー パレットが生成されます。このカラー パレットでは、ソース ビットマップのカラー モードが使用されます (RGB、CMYK など) 。カラー パレットのカラー数は、ソース ビットマップのカラー数と、選択したプリセット スタイルによって決まります。

トレース結果のカラー モードを変更したり、トレース結果のカラー数を減らしたりすることができます。



カラー数が 152 のグラフィックのトレース (左)、カラー数が 5 のグラフィックのトレース (右)

カラーを並べ替える

カラー パレットをより簡単に編集するため、近似性や密度でカラーを並び替えることができます。近似性で並べ替えると、カラーは色相や明度に基づいて配置されます。色相や明度が似たカラーは、カラー パレットで近くに表示されます。頻度で並び替えると、カラーはトレース結果で使用された回数に基づき配置されます。もっとも頻繁に使用されるカラーは、カラー パレットの一番上に表示されます。

カラーを選択する

カラーを選択するには、トレース結果のカラー パレットでカラーをクリックするか、プレビュー ウィンドウでカラーをクリックします。複数のカラーを選択することもできます。

カラーを編集/マージ/削除する

カラーを編集する場合は、パレットの他のカラーとは異なるカラー モデルからカラーを選択できます。たとえば、RGB トレース結果のカラーを編集する場合は、そのカラーをスポット カラーに変更して、混合カラー パレットを作成できます。この機能は、商業印刷用のトレース結果を準備する場合に便利です。

輪郭トレースの方法を使って、カラーをマージおよび削除することもできます。

デフォルトでは、2 つ以上のカラーをマージする場合は、それらのカラー値が平均されて新しいカラーが生成されます。マージされたカラーは、新しいカラーで置き換えられます。ただし、デフォルトの設定を変更して、マージされるカラーを 1 番目に選択したカラーと置き換えることができます。デフォルトの設定を変更する方法について詳しくは、747 ページの 「デフォルトのトレース オプション」。を参照してください。

カラー パレットからカラーを削除する場合、削除されたカラーはカラー パレットの隣にあるカラーに置き換えられます。

カラー パレットを使用/作成する

トレース結果に特定のカラー パレットのカラーだけを入れる場合は、そのカラー パレットを PowerTRACE で開くことができます。トレース結果のカラーは、そのカラー パレットの最も近いカラーに置き換えられます。

トレースされたグラフィックのカラー パレットを編集したら、それをカスタム カラー パレットとして保存して後で使用できます。

トレース結果のカラーを調整するには

1 ビットマップを選択します。

2 次のいずれかの操作を実行します。

- **[ビットマップ]** ▸ **[中心線のトレース]** をクリックし、コマンドをクリックします。
- **[ビットマップ]** ▸ **[輪郭トレース]** をクリックし、コマンドをクリックします。

3 **[カラー]** タブをクリックし、次の表に示すタスクのいずれかを実行します。

目的	作業手順
カラー モードを変更する	**[カラー モード]** リスト ボックスからカラー モードを選択します。
トレース結果のカラー数を減らす (輪郭トレース)	**[色数]** ボックスに値を入力し、ボックスの外をクリックします。
色を選択する	次のいずれかの操作を実行します。 • カラー パレットのカラーをクリックします。選択したカラー ボックスボタンが、押された状態で表示されます。 • **スポイト** ツール  をクリックし、プレビュー ウィンドウでカラーをクリックします。選択したカラーの周囲に選択範囲線が表示されます。別のカラーを選択するには、**Shift** キーを押しながらプレビュー ウィンドウでカラーをクリックします。カラーの選択を解除するには、**Ctrl**を押したままカラーをクリックします。
隣接するカラーの範囲を選択する	**Shift** を押しながら、カラー パレット上で選択する範囲の最初と最後のカラー ボックスをクリックします。
隣接していないカラーを複数選択する	**Ctrl** を押しながら、カラー パレットで隣接していないカラー ボックスをクリックします。
カラーを編集する	編集するカラーを選択し、**[編集]** をクリックして、**[カラーの選択]** ダイアログ ボックスで設定を変更します。
カラーのマージ (輪郭トレース)	マージするカラーを選択し、**[マージ]** をクリックします。 カラーをマージする方法を指定する場合、**[オプション]** をクリックして、**[オプション]** ダイアログ ボックスをアクセスして、**[カラーのマージ]** 領域のオプションを有効にします。
トレース結果からカラーを削除する (輪郭トレース)	カラーを選択して、**[カラーの削除]** ボタン  をクリックします。 削除されたカラーは、カラー パレットの隣のカラーに置き換えられます。

目的	作業手順
カスタム カラー パレットを使用する	**[カラー パレットを開く]** ボタン をクリックし、パレットを保存するフォルダを検索して、ファイル名をクリックします。 カラー パレットのファイル拡張子は、**.cpl** です。 トレースされたグラフィックの各カラーは、カスタム パレットの類似カラーにマッピングされます。
トレース結果の編集後のカラー パレットからカスタム カラー パレットを作成する	**[カラー パレットの保存]** ボタン をクリックします。**[パレットに名前を付けて保存]** ダイアログ ボックスで、**[ファイル名]** ボックスに名前を入力します。



中心線トレース方法を使用している場合、カラーの数を減らしたり、カラーをマージしたりすることはできません。



トレース結果のカラー数を増やすには、プリセット スタイルを変更するか、細部の量を増やす必要があります。プリセット スタイルと細部の量の変更について詳しくは、743 ページの 「トレース結果を微調整するには」。を参照してください。

デフォルトのトレース オプション

次のトレース オプションのいずれかを有効にできます。

- **クイック トレース法** デフォルトのクイック トレースの設定をプリセット スタイル、または最近使用した設定に変更できます。
- **パフォーマンス** このオプションは、サイズ 1 ～ 5 メガピクセルのソース ビットマップがどのように処理されるか、トレース結果の品質にどのような影響を及ぼすかを判断します。PowerTRACE のパフォーマンスは、ソース ビットマップのサイズやカラー深度、および利用できるシステム メモリによって異なります。高品質のトレース結果は、高品質のソース ビットマップが必要となり、通常非常に大きなサイズになります。ソース ビットマップが大きくなればなるほど、より多くのリソースが必要になります。ビットマップが大きすぎる場合、ダウンサンプルしてからトレースする必要があります。 これにより、イメージの品質が低下する可能性があります。品質を損なうことなく大きなビットマップをトレースするには、最大 5 メガピクセルのイメージをトレースするように PowerTRACE を設定できます (十分な RAM がある場合)。パフォーマンスを最大化するには、1 メガピクセル を超えるビットマップはダウンサンプルすることを求めるメッセージが表示されるように PowerTRACE を設定できます。
- **カラーのマージ** カラーの値を平均化するか、またはマージされるカラーを最初に選択するカラーに置き換えることで、トレース結果にカラーをマージするかどうか選択できます。

デフォルトのトレース オプションを設定するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]**. をクリックします。
2 **[PowerTRACE]** をクリックします。
3 次のタスクのいずれかを実行します。

目的	作業手順
クイック トレース法を選択する	**[クイック トレース法]**リスト ボックスから、プリセット スタイルまたは最近使用した設定を選択します。

目的	作業手順
パフォーマンスのレベルとトレース結果の品質を決める	**[目的別最適化]** スライダを左に移動すると、パフォーマンスが向上します。 右に移動するとトレース結果の品質が向上します。最低値になると、1 メガピクセルを超えるすべてのビットマップをダウンサンプルするようメッセージが表示されます。最高値になると、5 メガピクセルを超えるすべてのビットマップをダウンサンプルするようメッセージが表示されます。
トレース結果にカラーをマージする方法を選択する	**[カラーのマージ]** 領域で、オプションをオンにします。**[カラーの平均化]** オプションは、マージされるカラーをその平均値のカラーに置き換えます。**[最初に選択したカラーに置換]** オプションは、マージされるカラーを最初に選択したカラーに置き換えます。

PowerTRACE ページには、PowerTRACE で **[オプション]**をクリックしてアクセスすることもできます。

ビットマップのトレースに関するヒント

次のヒントは、高品質のトレース結果を作成するのに役立ちます。

- 高画質のソース ビットマップを使用します。ソース ビットマップでディザまたは JPEG 圧縮が使用されている場合は、ビットマップに余分なノイズが含まれている可能性があります。最高のトレース結果を得るには、ビットマップをトレースする前にノイズを除去してください。
- 中心線トレース方法を使う際に、ビットマップをモノクロのカラー モードにしてからトレースに変換すると、最高の結果を得ることができます。この場合、細部を調整できないことに注意してください。
- 線が薄いテクニカル イラストやスケッチをトレースする場合、**[エッジの検索]** 特殊効果をソース ビットマップに適用することで、結果を向上させることができます。これを実行するには、**[ビットマップ]** ▸ **[等高線]** ▸ **[エッジの検索]** をクリックします。
- 輪郭トレースの場合は、カラー モードを変更してビットマップのカラー深度を下げてから、カラーとコントラストを調整します。
- トレース結果は、PowerTRACE 設定を変更することで、いつでも (トレース中でも) 調整できます。
- ビットマップの特定の領域をトレースするには、**整形**ツール を使用して領域を定義してから、**[ビットマップ]** ▸ **[ビットマップのトレース]** をクリックします。
- トレース結果から重要な細部が削除されていた場合は、PowerTRACE の**[設定]** ページで**[バックグラウンドの削除]** チェックボックスをオフにします。また、**[設定]** ページの**[カラーの指定]** オプションをオンにしたり、バックグラウンド カラーとして指定するカラーをいくつか試してみたりすることができます。
- エッジの周囲のバックグラウンド カラーが削除されても、イメージ領域内に残っている場合は、**[削除]** リスト ボックスから **[イメージ全体からのカラー]** をオンにします。
- 過度の色や詳細が損なわれる場合、**[設定]** ページの **[詳細]** スライダを移動します。
- 精密な細部や細い線を含むビットマップで、アンチエイリアスが適用されていない細部を維持するには、**[設定]** ページの **[イメージの種類]** リスト ボックスから **[ライン アート]** を選択します。



RAW カメラ ファイル

CorelDRAWでは、RAW カメラ ファイルをインポートして処理することができます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 749 の 「RAW カメラ ファイルを使用する」。
- ページ 750 の 「CorelDRAW に RAW カメラ ファイルをインポートする」。
- ページ 753 の 「RAW カメラ ファイルのカラーとトーンを調整する」。
- ページ 755 の 「RAW カメラ ファイルをシャープ化してノイズを低減する」。
- ページ 756 の 「RAW カメラ ファイルをプレビューしてイメージ情報を取得する」。

また、AfterShot 3 HDR をダウンロードして RAW カメラ ファイルを編集および処理することもできます。詳しくは、91 ページの 「AfterShot 3 HDR」。を参照してください。

RAW カメラ ファイルを使用する

RAW カメラ ファイルには、デジタル カメラのイメージ センサーによってキャプチャされた画像データが含まれます。これらのファイルは RAW (未処理)と呼ばれます。 なぜなら JPEG ファイルや TIFF ファイルとは異なり、カメラ内の処理としては最小限のものだけが含まれており、イメージ編集アプリケーションで印刷のための編集や準備を行う必要があるからです。

RAW カメラ ファイルにより、カメラで自動的なカラーの調整や変換を行わずに、イメージ データの処理を制御できます。RAW イメージの品質を損なわずに、そのホワイト バランス、トーン範囲、コントラスト、彩度、およびシャープ度を調整できます。さらに、RAW イメージをいつでも再処理して必要な結果を得ることができます。この意味で、RAW カメラ ファイルは露出済みの現像されていないフィルムと比較できます。

RAW カメラ ファイルを利用するには、RAW ファイル形式でファイルを保存するよう、カメラを設定する必要があります。CorelDRAWは、サポートしているカメラのモデルから、RAW カメラ ファイルをインポートできます。サポートしているカメラには、次のものがあります。

- Canon EOS-1D X、Canon EOS 650D、Canon 5D Mark III、Canon G1-X、Canon ID-X、Canon EOS 6D、Canon A3300、Canon EOS C500、Canon EOS SX50
- Casio EX-ZR100
- Fuji X-Pro1、Fuji X-S1、Fuji XS50、Fuji X20、Fuji X100S、Fuji SL1000、Fuji X-E1、および Fuji XF1
- Olympus XZ-10
- Pentax K-5 II (s)
- Samsung EX2F、Samsung NX300、Samsung NX1000、Samsung NX20

- シグマ SD1、シグマ SD15、シグマ DP カメラ
- ソニー RX100

また、Adobe の非可逆 DNG (Digital Negative、デジタル ネガティブ) ファイル フォーマットや Imacon Flexframe 3f フォーマットもサポートされるようになりました。

サポートされているカメラについて詳しくは、Corel Knowledge Base にアクセスしてください。

CorelDRAW に RAW カメラ ファイルをインポートする

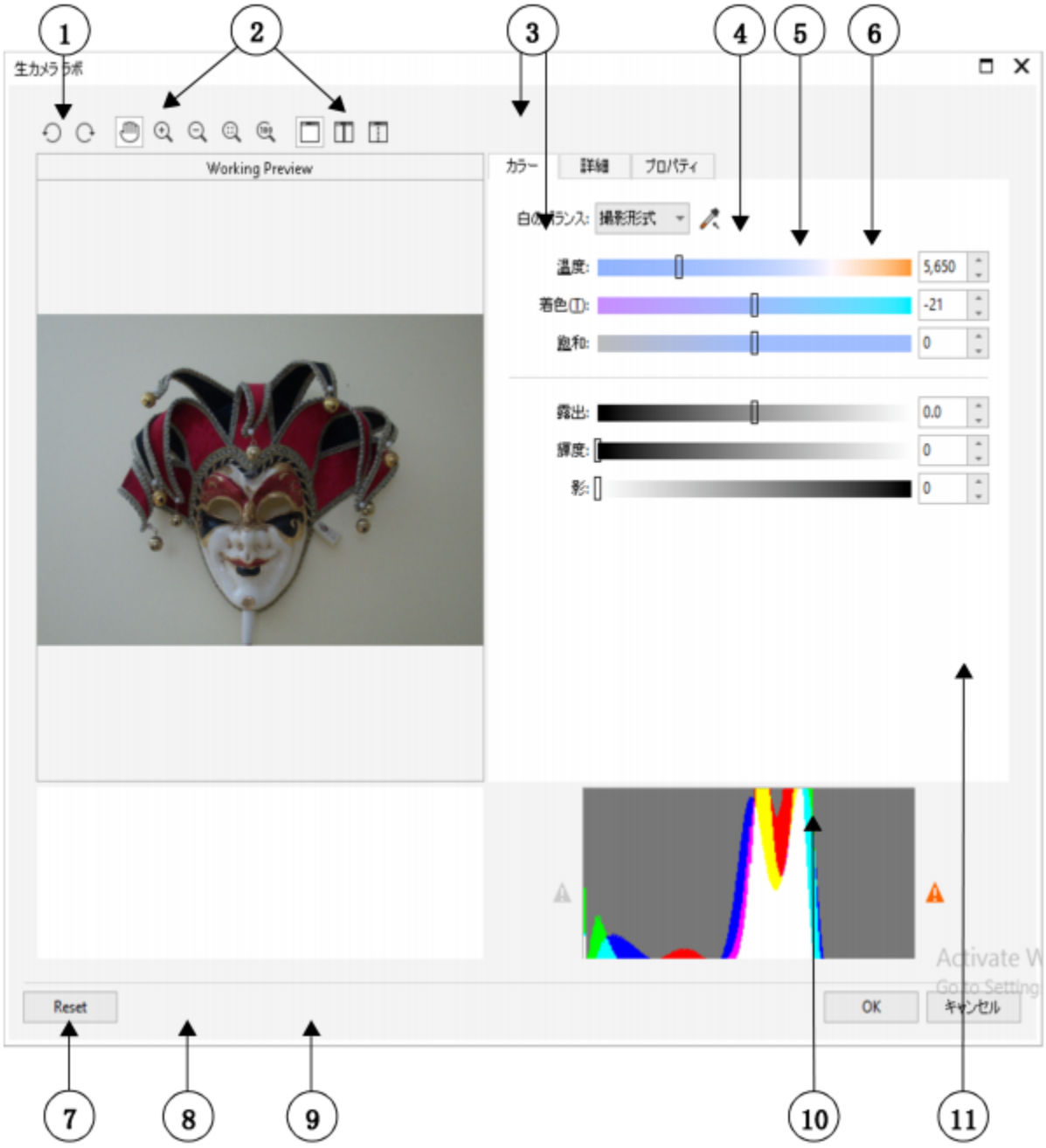
CorelDRAW で 1 つまたは複数の RAW カメラ ファイルを開くと、最初に [カメラ RAW ラボ] に表示されます。[カメラ RAW ラボ] の各コントロールを使用して、RAW カメラ イメージのカラーやトーンを調整できます。ファイルの調整を完了したら、その調整内容を残りのファイルに適用できます。

RAW カメラ ファイルの処理が終わったら、それらを CorelDRAW で利用可能なツールや効果を使用してさらに編集できます。その後、RAW カメラ ファイルを TIFF ファイルまたは JPEG ファイルとして保存したり、CorelDRAW でサポートされている他のファイル形式に保存したりすることができます。

CorelDRAW では RAW カメラ ファイルを RAW カメラ ファイル形式には保存できないことに注意してください。[カメラ RAW ラボ] で RAW カメラ ファイルに対して行った変更は、そのファイルをサポートされているファイル形式に保存しないと失われます。

RAW カメラ ファイルを処理する

[カメラ RAW ラボ] では、RAW カメラ イメージのカラー補正やその他の調整を行うためのコントールが論理的な順序で編成されています。調整は **[カラー]** ページの一番上から始めることをお勧めします。イメージのカラーやトーンの補正が終わったら、**[詳細]** ページの各コントロールを使用して、そのイメージをシャープ化したりノイズを除去したりすることができます。**[カラー]** ページの設定について詳しくは、753 ページの 「RAW カメラ ファイルのカラーとトーンを調整する」。を参照してください。[詳細] ページの設定について詳しくは、755 ページの 「RAW カメラ ファイルをシャープ化してノイズを低減する」。を参照してください。



Camera RAW Lab: ラボの主要コンポーネントについて、次の表で説明します。丸数字は、表内の番号に対応しています。

コンポーネント	説明
1.2. 回転ツール	イメージを時計回りおよび反時計回りに 90 度回転できます。
2.ズーム/スクロールのツール	プレビュー ウィンドウに表示されたイメージをズーム イン/ズーム アウトしたり、100% を超えるズーム レベルで表示さ

コンポーネント	説明
	れたイメージをスクロールしたり、イメージをプレビュー ウィンドウに合わせたりすることができます。
3.プレビュー モードとプレビュー ウィンドウ	RAW カメラ イメージに施された調整結果を単独のウィンドウまたは分割されたウィンドウでプレビューできます。元のイメージと調整後のイメージを比較するために横に並べて表示できます。
4.**[カラー]** ページ	RAW カメラ イメージのカラーやトーンを調整できるツールが含まれていて、色かぶりを解消して表示されていない細部を明らかにすることができます。
5.**[詳細]** ページ	RAW カメラ イメージからノイズを除去できるコントロールが含まれています。
6.**[プロパティ]** ページ	RAW カメラ イメージに関する情報 (サイズ、カラー モード、カメラ設定など) を表示できるコントロールが含まれています。
7.**[元に戻す]** および**[やり直し]** ボタン	直前に実行した操作を元に戻したり、やり直したりすることができます。
8.**[オリジナル イメージに戻す]** ボタン	すべての補正を取り消して、元の RAW カメラ イメージを使用してやり直せます。
9.**スナップショットの作成**	イメージの補正バージョンをいつでも「スナップショット」でキャプチャできます。スナップショットのサムネールがイメージの下のウィンドウに表示されます。
10.[ヒント] 領域	アクティブなコントロールに関する情報を表示します。
11.ヒストグラム	イメージのトーン範囲をプレビューできます。

RAW カメラ ファイルをインポートするには

1. **[ファイル]** ▸ **[インポート]** をクリックします。
2. インポートする RAW カメラ ファイルを選択して、**[インポート]** をクリックします。
3. [カメラ RAW ラボ] で、RAW カメラ イメージのカラーやトーンを調整します。必要に応じて、イメージをシャープ化したりノイズの量を減らしたりすることもできます。
   複数の RAW カメラ ファイルを選択し、それらすべてに同じ調整を適用する場合は、**[残りのファイルすべてに適用]** チェックボックスをオンにします。



イメージを回転するには、**[左に回転]** ボタン または**[右に回転** ボタン をクリックします。

RAW カメラ ファイルのカラーとトーンを調整する

イメージのカラーやトーンは、以下の設定を使用して調整できます。

カラー深度

カラー深度は、イメージに使用できるカラーの数を示します。RAW カメラ ファイルを使用する 1 つの利点は、それらが JPEG または TIFF ファイルとして保存された写真よりも多くのカラーを使用できることです。このようにカラーが多いほど、カラーを正確に再現したり、シャドウの細部を表現したり、輝度レベルを調整することが容易になります。

[カメラ RAW ラボ] では、RAW カメラ ファイルを 48 ビットまたは 24 ビットのイメージとして処理できます。48 ビットのイメージは、より正確なカラー表現を提供し、レタッチの際にイメージの品質が損なわれるのを防ぎます。CorelDRAW で使用可能な特殊効果のいくつかは、48 ビットのイメージには適用できないことに注意してください。

ホワイト バランス

ホワイト バランスは、イメージから不自然な色かぶりを除去して、イメージのカラーが現実世界と同じように表示されるようにするプロセスです。ホワイト バランスでは、写真が撮影された照明条件を考慮し、カラー バランスを設定して写実的なイメージ カラーを再現します。

デフォルトでは、RAW カメラ ファイルが CorelDRAW に読み込まれるときは、ホワイト バランスのカメラ設定が反映されます。この設定は、**[ホワイト バランス]** リスト ボックスにプリセットの**[撮影形式]** として表示されます。この設定に満足しない場合は、プリセットの**[自動]** を選択することにより、ホワイト バランスを自動的に調整させることができます。以下のいずれかのプリセットを適用することができます。**昼光**、**曇り**、**シェード**、**タングステン**、**蛍光灯**、または**フラッシュ**。これらのプリセットでは、さまざまな照明条件をシミュレートできます。



ホワイト バランスが正しくない RAW カメラ イメージ(左)、ホワイト バランスが調整されている同じイメージ(右)

さらに**スポイト** ツールを使用して、プレビュー ウィンドウでサンプリングした白またはグレーの点に従ってイメージ内のコントラストを自動調整できます。

[ホワイト バランス] オプションによって必要な結果が得られなかった場合は、以下のコントロールを使用して色かぶりを除去することもできます。

- **[色温度]** スライダ - イメージのカラー温度を調整することで色かぶりを修正して、写真撮影時の照明条件を補正します。たとえば、室内の薄暗い白熱灯で撮影した写真の黄色の色かぶりを補正するには、スライダを左に動かします。逆に、強い照明条件によって発生した青色の色かぶりを補正するには、スライダを右に動かします。
- **[着色]** スライダ - イメージの緑またはマゼンタを調整して、色かぶりを修正します。スライダを右に動かすと緑を増やし、左に動かすとマゼンタを増やすことができます。**[色温度]** スライダを使用してから **[着色]** スライダを動かすと、イメージを微調整できます。

トーンの調整

以下のコントロールを使用して、RAW カメラ ファイルのトーンを調整できます。

- **[彩度]** スライダ - カラーの鮮やかさを調整します。たとえば、このスライダを右に動かすとイメージの青空がより鮮明になります。スライダを左に動かすと、カラーの鮮やかさは薄れます。

- **[露出]** スライダ - 写真撮影時の照明条件を補正できます。露出は、デジタル カメラのイメージ センサーに当たることが許される照明の量です。露出の値が高いと完全に白い (細部が表現されていない) 領域となり、値が低いとシャドウが多くなります。露出の値 (EV) は -3.0 ～ + 3.0 です。
- **[輝度]** スライダ - イメージ全体を明るくまたは暗くします。イメージの最も暗い領域だけを暗くする場合は、**[影]** スライダを使用する必要があります。
- **[影]** スライダ - イメージの最も暗い領域の輝度を、明るい領域に影響を与えずに調整します。たとえば、写真撮影時に被写体の後ろに明るい光があると (逆光) 、被写体が暗くなる場合があります。この写真を補正するには、**[シャドウ]**スライダを右に動かし、暗い領域を明るくし、細部を鮮明にします。

ヒストグラムを使用する

調整を行っている間は、ヒストリグラムでイメージのトーン範囲を表示して、シャドウ領域やハイライト領域のクリッピングをチェックできます。クリッピングとは、イメージに含まれるピクセルが白 (ハイライト クリッピング) または黒 (シャドウ クリッピング) にシフトすることです。クリッピングされたハイライト領域は完全に白く見えて細部が表示されません。 クリッピングされたシャドウ領域は完全に黒く見えて細部が表示されません。

イメージにシャドウ クリッピングが含まれている場合は、ヒストグラムの左側のボタンに警告が表示されます。イメージにハイライト クリッピングが含まれている場合は、ヒストグラムの右側のボタンに警告が表示されます。プレビュー ウィンドウで、クリッピングされた領域にシェーディングを適用することもできます。

RAW カメラ ファイルのカラーとトーンを調整するには

1. **[ファイル]** ▸ **[インポート]** をクリックします。
2. インポートする RAW カメラ ファイルを選択して、**[インポート]** をクリックします。
3. 色かぶりを除去するには、**[ホワイト バランス]** リスト ボックスから**[自動]** オプションを選択します。
   結果に満足しない場合は、**スポイト** ツール  を使用してイメージ内の白色または灰色をサンプリングすることにより、より正確にホワイト ポイントを設定できます。
4. 次の表のタスクを実行します。

目的	作業手順
さまざまな照明条件をシミュレートする	**[ホワイト バランス]** リスト ボックスからオプションを選択します。
イメージ内のカラーを補正する	**[色温度]** スライダを調整してから、**[着色]** スライダを調整してカラー補正を微調整します。
カラーの鮮やかさを強くする/弱くする	**[彩度]** スライダを右に動かすとイメージのカラーの量が増加し、左に動かすとカラーの量が減少します。
露出を調整する	**[露出]** スライダを左に動かすと高露出のカメラ設定が補正され、右に動かすと低露出のカメラ設定が補正されます。
イメージを明るくする/暗くする	**[輝度]** スライダを右に動かすとイメージが明るくなり、左に動かすとイメージが暗くなります。
明るい領域を変更せずにイメージの暗い領域の輝度を調整する	**[影]** スライダを動かします。
クリッピングされたシャドウ領域を表示する	ヒストグラムの左のボタンをクリックします。

目的	作業手順
クリッピングされたハイライト領域を表示する	ヒストグラムの右のボタンをクリックします。



[スナップショットの作成] をクリックして、イメージの現在の状態をキャプチャできます。スナップショットのサムネールがイメージの下のウィンドウに表示されます。スナップショットには連続した番号が付けられ、この番号はスナップショットのタイトル バーの右上隅にある[閉じる] ボタンをクリックすると削除できます。

カラーやトーンの設定を一度に 1 段階ずつ変更するには、スライダの右のボックスをクリックして、**上**矢印キーまたは**下**矢印キーを押します。

[元に戻す] または**[やり直し]** をクリックして、直前の補正を元に戻したり、やり直したりすることができます。すべての補正を元に戻すには、**[オリジナル イメージに戻す]** をクリックします。

RAW カメラ ファイルをシャープ化してノイズを低減する

RAW カメラ ファイルをシャープ化して、イメージのエッジを強調できます。

RAW カメラ ファイルには、輝度ノイズ (グレースケール) やカラー ノイズ (彩度) が含まれている場合があります。 このノイズは特にイメージの暗い領域で目立ちます。輝度ノイズは「ホワイト スノー」効果として現れます。カラー ノイズはイメージ領域に分散したさまざまなカラーのランダムなピクセルとして現れます。RAW カメラ ファイルのノイズを低減して、イメージの品質を高めることができます。



RAW カメラ イメージのノイズの量が低減される前 (左) および低減された後 (右)

RAW カメラ ファイルをシャープ化するには

1. **[ファイル]** ▸ **[インポート]** をクリックします。
2. インポートする RAW カメラ ファイルを選択して、**[インポート]** をクリックします。
3. [カメラ RAW ラボ] で、**[詳細]** タブをクリックします。
4. **[シャープ度]** スライダを動かして、イメージのエッジを強調します。

RAW カメラ ファイルのノイズを低減するには

1. [カメラ RAW ラボ] で、**[詳細]** タブをクリックします。
2. 次のスライダのいずれかを右に動かします。
   - **[輝度ノイズ]** - 輝度ノイズの量を低減します。
   - **[カラー ノイズ]** - カラー ノイズの量を低減します。設定値を高くするほど、イメージのカラーの正確さが失われてゆく可能性があることに注意してください。

[輝度ノイズ] と**[カラー ノイズ]** の設定を両方とも調整すると、より最適な結果が得られます。

RAW カメラ ファイルをプレビューしてイメージ情報を取得する

RAW カメラ ファイルをさまざまな方法でプレビューすることにより、カラーやトーンの調整結果を評価することができます。たとえば、イメージを回転したり、別の領域にスクロールしたり、ズーム イン/アウトしたり、処理したイメージのプレビュー ウィンドウでの表示方法を選択したりすることができます。

RAW カメラ ファイルのカラー モード、サイズ、解像度についての情報を得ることができます。さらに、写真撮影時に使用したカメラやカメラ設定についての情報を得ることができます。

RAW カメラ ファイルをプレビューするには

1 **[ファイル]** ▸ **[インポート]** をクリックします。
2 インポートする RAW カメラ ファイルを選択して、**[インポート]** をクリックします。
3 [カメラ RAW ラボ] で、次の表に示すいずれかの作業を実行します。

目的	作業手順
イメージの別の領域にスクロールする	**スクロール** ツール を使用して、表示する領域が見えるまでイメージをドラッグします。
ズーム イン/アウトする	**ズーム イン** ツール 、または**ズーム アウト** ツール を使用して、プレビュー ウィンドウでクリックします。 **[ズーム]** スライダをドラッグしてもズーム イン/ズーム アウトできます。
イメージをプレビュー ウィンドウに合わせる	**[ページに合わせる]** ボタン をクリックします。
イメージを実寸で表示する	**[100%]** ボタン をクリックします。
補正したイメージを単一プレビュー ウィンドウで表示する	**[フル プレビュー]** ボタン をクリックします。
補正したイメージと元のイメージをそれぞれ別のウィンドウに表示する	**[適用前後のフル プレビュー]** ボタン をクリックします。
分割線の付いた 1 つのウィンドウで、元のイメージと補正したイメージを表示する	**[適用前後の分割プレビュー]** ボタン をクリックします。 ポインタを分割線 (破線) の上に移動し、分割線をイメージの別の領域にドラッグします。

RAW カメラ ファイルについての情報を取得するには

- [カメラ RAW ラボ] で **[プロパティ]** タブをクリックし、選択した RAW カメラ ファイルに関する利用可能なプロパティを表示します(カラー スペース、カメラの製造元および型番、焦点距離、露出時間、ISO 感度など)。

印刷

印刷の基本 761
印刷サービス プロバイダ用にファイルを準備する 775

印刷の基本

CorelDRAW には、作業内容を印刷するためのさまざまなオプションがあります。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 761 の 「作業内容を印刷する」。
- ページ 762 の 「プリント ジョブをレイアウトする」。
- ページ 763 の 「印刷プレビュー」。
- ページ 764 の 「印刷スタイル」。
- ページ 765 の 「プリント ジョブを微調整する」。
- ページ 766 の 「カラーを正確に印刷する」。
- ページ 768 の 「PostScript プリンタへ印刷する」。
- ページ 770 の 「差し込み印刷」。
- ページ 774 の 「プリフライトの概要」。

作業内容を印刷する

CorelDRAW では、同じ描画を 1 部または複数部、印刷することができます。印刷するページのタイプとページ範囲を指定することもできます。

描画を印刷する前に、用紙サイズやデバイス オプションなど、プリンタのプロパティを指定できます。たとえば、両面/ステープルなどの印刷機能を指定できます。

プリンタのプロパティを設定するには

1 **[ファイル]** ▸ **[印刷]** をクリックします。
2 **[一般]** タブをクリックします。
3 **[指定先]** 領域で、**[プリンタ]** リスト ボックスからプリンタを選択します。
4 **[プリンタの環境設定]** ボタン をクリックします。
5 ダイアログ ボックスでプロパティを設定します。

作業内容を印刷するには

1 **[ファイル]** ▸ **[印刷]** をクリックします。

2 **[一般]** タブをクリックします。
3 **[指定先]** 領域で、**[プリンタ]** リスト ボックスからプリンタを選択します。
4 **[指定先]** 領域で、**[ページ]** リスト ボックスからページ サイズと方向を選択します。
5 **[コピー]** 領域内の **[コピー数]** ボックスで値を入力します。
部単位でページを揃える場合は、**[部単位で印刷]**チェック ボックスをオンにします。
6 **[印刷範囲]** 領域で、次のいずれかのオプションを選択します。
- **現行のドキュメント** ― アクティブな描画を印刷します。
- **現行のページ** - アクティブなページを印刷します。
- **ページ** - 指定したページを印刷します。
- **ドキュメント** - 指定したドキュメントを印刷します。
- **選択範囲** - 指定したオブジェクトを印刷します。

[ページ] オプションがオンの場合、ページの範囲、偶数ページのみ、奇数ページのみ、偶数と奇数ページの両方を印刷するように選択することができます。

可能な操作

プリンタ用紙の向きがドキュメントの方向へ自動的に調整されます	**[指定先]** 領域で、**[方向]** リスト ボックスから **[方向を合わせる]** を選択します。
プリンタのデフォルト ページ サイズを適用します	**[指定先]** 領域で、**[方向]** リスト ボックスから **[プリンタのデフォルトを使用]** を選択します。



選択範囲を印刷する場合は、最初にオブジェクトを選択する必要があります。



特定のプリンタでは、ページ サイズと方向を自動的に合わせることができます。このオプションをオンにするには、**［ツール］ ▸ ［オプション］ ▸ ［グローバル］** をクリックし **［印刷］** をクリックして、プリンタのドライバ互換設定を変更する必要があります。次に、**［ドライバの互換性］** をクリックして **［用紙サイズに合わせて印刷］** チェックボックスをオンにします。**[印刷]** ダイアログ ボックスで、**[方向]** リスト ボックスから **[方向とサイズを合わせる]** を選択します。

プリント ジョブをレイアウトする

サイズ、位置、およびスケールを指定して、プリント ジョブをレイアウトできます。プリント ジョブにタイル設定を指定すると、各ページを部分的に別の用紙に印刷して、後で 1 枚の用紙にまとめることができます。たとえば、印刷用紙より大きなプリント ジョブはタイル設定で印刷します。

プリント ジョブのサイズおよび位置を指定するには

1 **[ファイル]** ▸ **[印刷]** をクリックします。
2 **[レイアウト]**タブをクリックします。
3 **[イメージの配置/サイズ]** 領域で次のいずれかのオプションをオンにします。
- **ドキュメントに合わせる** - ドキュメントでイメージのサイズを維持します。

- **ページのサイズに合わせる** - 印刷ページに合わせてプリント ジョブのサイズと位置を調整します。
- **アートワークの再配置** - リスト ボックスから位置を選択して、プリント ジョブを再配置します。



[アートワークの再配置] オプションをオンにした場合は、対応するボックスで配置、サイズ、スケール率を指定します。



[インポジション レイアウト] リスト ボックスから、**[2 × 2 (4 追加)]** や **[2 × 3 (6 追加)]** などのインポジション レイアウトを選択することもできます。詳しくは、776 ページの 「インポジション レイアウト」。を参照してください。

プリント ジョブをタイル設定するには

1 **[ファイル]** ▶ **[印刷]** をクリックします。
2 **[レイアウト]**タブをクリックします。
3 **[タイル ページ]** チェック ボックスをオンにします。
4 以下のボックスに値を入力します。
   - **重ねる割合** - タイルを重ねるときの割合を指定します。
   - **% (ページ幅)** - ページ上でタイルが占める幅をパーセンテージで指定します。



[タイル マークを含める]チェック ボックスをオンにすると、タイルの整列記号が含められます。

印刷プレビュー

作業内容をプレビューして、用紙上でのプリント ジョブの位置とサイズを確認できます。細部を表示するには、領域をズーム インします。出力時の個々のカラー分解の状態を確認できます。

作業内容を印刷する前に、プリント ジョブの潜在的な印刷問題を見つけるために、問題の概要を表示できます。たとえば、現在のプリント ジョブに関する印刷エラー、発生の可能性がある印刷問題、および問題の解決方法を調べることができます。

プリント ジョブをプレビューするには

- **[ファイル]** ▶ **[印刷プレビュー]** をクリックします。

  印刷プレビューを閉じるには、**[ファイル]** ▶ **[印刷プレビューを閉じる]** をクリックします。



[ファイル] ▶ **[印刷]** をクリックして **[ミニ プレビュー]** ボタン ▼ をクリックすると、**[印刷]** ダイアログ ボックスでプリント ジョブを素早くプレビューできます。

プレビュー ページを拡大するには

1 **[ファイル]** ▶ **[印刷プレビュー]** をクリックします。
2 ツールボックスの **[ズーム]** ツール と選択範囲をクリックし、領域を選択します。

カラー分解をプレビューするには

1 **[ファイル]** ▸ **[印刷 プレビュー]** をクリックします。

2 プロパティ バーで **[カラー分解を使用する]** ボタン  をクリックします。



コンポジットをプレビューする場合は、**[表示]** ▸ **[カラー分解のプレビュー]** ▸ **[コンポジット]** をクリックします。

アプリケーション ウィンドウの下にあるタブをクリックすると、個々のカラー分解を表示できます。

プリント ジョブに関する問題の概要を表示するには

1 **[ファイル]** ▸ **[印刷]** をクリックします。

2 **[プリフライト]**タブをクリックします。
プリント ジョブに問題がない場合は、タブ名に**問題なし**と表示されます。問題がある場合は、タブ名に検出された問題の数が表示されます。

プリフライトのチェック対象から除く問題がある場合は、**[設定]** ボタン  をクリックし、**[印刷]** をダブルクリックして、対象外とする問題に対応するチェック ボックスをオフにします。



設定を保存する場合は、**[プリフライトの設定の追加]** ボタン  をクリックし、**[プリフライト スタイルの保存]** ボックスに名前を入力します。

印刷スタイル

印刷スタイルとは、印刷オプションの組み合わせを保存したものです。印刷スタイルは、それぞれ個別のファイルになっています。したがって、別のコンピュータへの印刷スタイルの移動、印刷スタイルのバックアップ、ドキュメント固有のスタイルをドキュメント ファイルと同じディレクトリに格納することも可能です。

既存の印刷スタイルの選択、印刷スタイルの新規作成、および印刷スタイルの編集と変更内容の保存ができます。また、印刷スタイルを削除することもできます。

印刷スタイルを選択するには

1 **[ファイル]** ▸ **[印刷]** をクリックします。

2 **[一般]** タブをクリックします。

3 **[印刷スタイル]**リスト ボックスから、次のいずれかを選択します。
- **[CorelDRAW のデフォルト]**
- **参照**

印刷スタイルを作成するには

1 **[ファイル]** ▸ **[印刷]** をクリックします。

2 **[一般]** タブをクリックします。

3 印刷のオプションを設定します。

4 Click **Save as**.

5 印刷スタイルを保存するフォルダを選択します。

6 **File name** ボックスにスタイルの名前を入力します。

また、**[ファイル]** ▶ **[印刷プレビュー]** をクリックし、**[印刷スタイルに名前を付けて保存]** ＋ ボタンをクリックして、印刷スタイルを保存することもできます。

印刷スタイルを編集するには

1. **[ファイル]** ▶ **[印刷 プレビュー]** をクリックします。
2. **[印刷スタイル]**リスト ボックスで印刷スタイルを選択します。
3. 印刷オプションを変更します。
4. Click **Save as**.
5. 印刷スタイルが保存されているフォルダを選択します。
6. ファイル名をクリックします。
7. **[保存]** をクリックします。

変更後の設定は、印刷スタイルとして保存するか、またはキャンセルする前に変更を適用する必要があります。 保存または適用しなかった場合、設定はすべて破棄されてしまいます。

印刷スタイルを削除するには

1. **[ファイル]** ▶ **[印刷 プレビュー]** をクリックします。
2. 印刷スタイルを選択します。
3. **[印刷スタイルの削除]** ボタン ― をクリックします。

プリント ジョブを微調整する

プリント ジョブを微調整することで印刷の品質を確実にすることができます。非 PostScript プリンタ (GDI プリンタ) でテキストを印刷すると問題が発生することがあるので、非 PostScript プリンタのドライバの互換性を指定して印刷時間を短くすることができます。詳しくは、766 ページの 「カラーを正確に印刷する」。を参照してください。

プリンタが大きなビットマップを処理できない場合は、出力のしきい値を設定して、ビットマップを処理可能なチャンクに分割することができます。チャンクを印刷する際に線が現れた場合は、オーバーラップの値を設定して継ぎ目のないイメージを作成します。

場合によっては、複雑なファイルの印刷がうまくいかない場合があります。複雑なファイルを印刷するには、ファイルの準備や修正に相当な時間を費やさす必要がある場合があります。別のオプションは、ページをビットマップへ変換することです。これはラスタライズと呼ばれ、複雑なファイルを簡単に印刷することができます。

ファイル サイズを縮小するには、ビットマップをダウンサンプリングします。ビットマップはピクセルで構成されているため、ビットマップをダウンサンプリングすると、線あたりのピクセル数が減少します。 このため、ファイル サイズが小さくなります。

ドライバ互換設定を指定するには

1. **[ツール]** ▶ **[オプション]** ▶ **[グローバル]** をクリックします。
2. **[印刷]** をクリックし、 **[ドライバの互換性]** をクリックします。
3. **[プリンタ]**リスト ボックスから、PostScript 以外のプリンタを選択します。
4. 指定する設定に該当するチェック ボックスをオンにします。

しきい値およびチャンクのオーバーラップを選択するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[グローバル]** をクリックします。
2 **[印刷]** をクリックします。
3 **[特別な設定]** 領域で、次のリスト ボックスから値を選択します。
   - **ビットマップ出力のしきい値 (K)**
   - **ビットマップ チャンク オーバーラップ**

ビットマップとして印刷するには

1 **[ファイル]** ▸ **[印刷]** をクリックします。
2 **[一般]** タブで、**[ビットマップとして印刷]** チェック ボックスをオンにして、**[dpi]** ボックスに数を入力して 解像度を設定します。

ビットマップをダウンサンプリングするには

1 **[ファイル]** ▸ **[印刷]** をクリックします。
2 **[プリプレス]**タブをクリックします。
3 **[ビットマップのダウンサンプリング]** で、次のチェック ボックスをオンにして、それぞれに対応するボックスに値を入力します。
   - **カラーとグレースケール**
   - **モノクロ**



ビットマップのダウンサンプリングは、対象となるビットマップの解像度が**[ビットマップのダウンサンプリング]** 領域で指定した解像度より高い場合にのみ、ビットマップ イメージに影響を与えます。

カラーを正確に印刷する

CorelDRAW では印刷時にカラーを管理することができるので、色をきれいに再現することができます。適用されたドキュメントの色設定でドキュメントを印刷するか、印刷に別の色設定を選択することができます。**[カラー校正]** ドッキング ウィンドウで前に指定したカラー校正設定を使用してドキュメントを印刷することもできます。

さらに、印刷時に再現範囲外の色を効果的に解釈するレンダリング方法を選択することができます。選択するレンダリング方法は、ドキュメントの画像に応じて異なります。

カラー マネージメントについて詳しくは、425 ページの 「カラー マネージメント」。を参照してください。

GDI プリンタの注意事項

GDI プリンタでは、2種類のカラー スペース、RGB と グレースケールが使用できます。ドキュメントに複数のカラー スペース (たとえば RGB、CMYK、およびスポット カラー) の色が含まれている場合は、印刷前にすべての色を RGB かグレースケールへ変換する必要があります。



[ファイル] ▸ **[印刷]** をクリックし、**[プリンタ]** リスト ボックスからプリンタを選択して、プリンタが GDI プリンタかどうかを決定することができます。**[PostScript]** タブがダイアログ ボックスの上に表示されていない場合は、選択したプリンタは GDI プリンタです。

次の表では、GDI プリンタへの出力時のさまざまな色の管理方法について説明します。

方法	[印刷] ダイアログ ボックスで
ドキュメントを印刷して RGB または グレースケールの色を維持します	**[カラー]** タブをクリックし、**[カラーの出力]** リスト ボックスから適切なカラー モードを選択します。
ドキュメントを元の色で印刷します	**[カラー]** タブをクリックし、**[カラー プロファイル]** リスト ボックスの **[ドキュメントのプロファイル]** からドキュメントのカラー プロファイルを選択します。
ドキュメントを印刷して、ドキュメント カラーをプリンタ カラーへ変換します	**[カラー プロファイル]** リスト ボックスからプリンタのカラー プロファイルを選択します。

PostScript プリンタの注意事項

ほとんどの PostScript プリンタでは、ドキュメントに複数のカラー スペースを使用することができます。例えば、ドキュメントに複数カラー スペース (RGB、CMYK、およびグレースケール) の色を含めることができます。

次の表では、PostScript プリンタへの出力時のさまざまな色の管理方法について説明します。

方法	[印刷] ダイアログ ボックスで
ドキュメントを元の色で印刷します	**[カラー]** タブをクリックし、**[カラーの出力]** リスト ボックスから **[ネイティブ]** を選択します。
複数のカラー モードを含んでいるドキュメントを 1 つのカラー モードを使用して印刷します	**[カラー]** タブをクリックし、**[カラーの出力]** リスト ボックスからカラー モードを選択します。 プリンタがサポートしているカラー モードが 1 つだけの場合は、CorelDRAW 内で色変換を制御することができます。
カラー モードを 1 つしか含んでいないドキュメントの印刷	**[カラー]** タブをクリックし、**[カラーの出力]** リスト ボックスと **[カラー プロファイル]** リスト ボックスからカラー プロファイルを選択します。

印刷のカラー設定を指定するには

1. **[ファイル]** ▸ **[印刷]** をクリックします。
2. **[カラー]** タブをクリックします。
3. **[ドキュメントのカラー]**オプションをオンにします。
   PostScript プリンタを選択した場合は、**[カラー変換]**リスト ボックスから、次のいずれかのオプションを選択します。
   - CorelDRAW ― カラー変換を実行します。
   - (選択したプリンタ) ― 選択したプリンタがカラー変換を実行します (このオプションを利用できるのは PostScript プリンタのみです。)
4. **[カラーの出力]** リスト ボックスからカラー モードを選択します。
   印刷時にすべてのドキュメント カラーを特定のカラー モードへマージすることができます。

可能な操作

スポット カラーをプロセス カラーに変換する	**[スポット カラーを変換]** チェック ボックスをオンにします。

可能な操作	
	［カラーの出力］ リスト ボックスから **[ネイティブ]** を選択した場合は、リスト ボックスからカラー モードを選択する必要があります。
特定プリンタへ印刷時に色を補正するためのカラー プロファイルを選択します	**[カラー プロファイル]** リスト ボックスからカラー プロファイルを選択します。 このオプションは、特定のカラー モデルでしか使用できません。
選択したカラー モデルに関連するカラー値を維持します	**[(カラー モデル) 番号を保存]**チェック ボックスをオンにします。

色校正設定を使用して印刷するには

1. **[ファイル]** ▸ **[印刷]** をクリックします。
2. **[カラー]** タブをクリックします。
3. **[カラー校正]** オプションをオンにして、**[カラー校正]** ドッキング ウィンドウで定義されているカラー設定を適用します。カラー校正を補正する場合は、**[カラー プロファイル]** リスト ボックスからカラー プロファイルを選択します。
4. **[印刷]** をクリックします。

印刷時のレンダリング方法を指定するには

1. **[ファイル]** ▸ **[印刷]** をクリックします。
2. **[カラー]** タブをクリックします。
3. **[レンダリング方法]**リスト ボックスから、次のいずれかのオプションを選択します。
   - **相対比色** - ホワイト ポイントを維持しないでプリンタで校正刷りをします。
   - **［絶対比色］** - ホワイト ポイントと校正を維持します。
   - **知覚**- さまざまなイメージ、特にビットマップや写真用。
   - **彩度** - ベクトル グラフィックと高彩度色（直線、テキスト、均一カラーのオブジェクト、グラフなど）に適しています。

PostScript プリンタへ印刷する

PostScript とは、ページの印刷方法を PostScript デバイスに指示するためのページ記述言語です。プリント ジョブ内のすべての要素 (曲線やテキストなど) は PostScript コードの行として表現され、印刷デバイスはそのコードを元にドキュメントを再現します。互換性を向上させるには、デバイスに依存しない PostScript オプションを選択します。PPD (PostScript プリンタ定義) ファイルを選択することもできます。PostScript プリンタ定義ファイルには、PostScript プリンタの性能と機能が記載されていて、プリンタの製造元から入手できます。

グラデーション塗りつぶしのグラデーション ステップ数を自動的に増やして、帯状出力の度合を抑えることができます。グラデーション塗りつぶしのレンダリングに使用するステップ数を増やすと、印刷時のシェーディングが滑らかになります。プリント ジョブが正しく印刷されるように、平坦度を上げて複雑な曲線を減らすことができます。曲線の平坦度によって、印刷される曲線のなめらかさが決まります。

フォントの多すぎるプリント ジョブは正しく印刷されない可能性があります。またスポット カラーが多用されているプリント ジョブはファイル サイズが大きくなります。PostScript のオプションを設定して、プリント ジョブのフォントやスポット カラーの数が設定値より多くなったときに警告が表示されるようにできます。

デフォルトでは、プリンタ ドライバは、Type 1 フォントを印刷デバイスにダウンロードします。**[Type1フォントのダウンロード]** オプションをオフにすると、フォントはグラフィック (曲線またはビットマップ) として印刷されます。ファイルに多くのフォントが

含まれている場合、ダウンロードに時間がかかりすぎたり、サイズが大きすぎてダウンロードできなかったりするため、このオプションを使用すると便利です。TrueType フォントのビットマップ バージョンは、通常のフォントと比較すると、小さいポイント サイズでの表示に優れ、印刷も高速です。プリント ジョブで扱うビットマップ フォントの最大数を選択することができます。

PostScript プリンタ定義 (PPD) ファイルを選択するには

1 **[ファイル]** ▶ **[印刷]** をクリックします。
2 **[一般]** タブをクリックします。
3 **[指定先]** 領域で、**[プリンタ]** リスト ボックスから PostScript プリンタを選択します。
4 **[PPD の使用]**チェック ボックスをオンにします。
5 ファイルが保存されているフォルダを選択します。
6 ファイル名をダブルクリックします。

PostScript 対応デバイスに出力するには

1 **[ファイル]** ▶ **[印刷]** をクリックします。
2 **[一般]** タブをクリックします。
3 **[指定先]** 領域で、**[プリンタ]** リスト ボックスから PostScript プリンタを選択します。
4 **[PostScript]**タブをクリックします。
5 **[互換性]**のリスト ボックスから、プリンタに対応する PostScript レベルを選択します。
印刷時ビットマップを圧縮する場合、**[ビットマップ]** 領域の **[圧縮の種類]** リスト ボックスから圧縮形式を選択します。JPEG 形式の圧縮を選択した場合は、**[JPEG 画質]** スライダを動かして圧縮の品質を指定することができます。

ビットマップの圧縮の設定は、PostScript ドライバを使用してファイルへ出力するときに PostScript Interpreted ファイル (PS または PRN) に保存できます。ファイルへの出力について詳しくは、775 ページの 「ファイルに出力するには」。を参照してください。

グラデーション塗りつぶしに帯状出力がないかどうかを調べるには

1 **[ファイル]** ▶ **[印刷]** をクリックします。
2 **[プリフライト]**タブをクリックします。
プリント ジョブに問題がない場合は、タブ名に**問題なし**と表示されます。問題がある場合は、タブ名に検出された問題の数が表示されます。
3 **[設定]** をクリックします。
4 **[印刷]**をダブルクリックします。
5 **[帯状グラデーション塗りつぶし]**チェック ボックスをオンにします。

グラデーション塗りつぶしを最適化して複雑さを抑える場合は、**[PostScript]** タブの **[グラデーション塗りつぶしの最適化]** チェック ボックスをオンにします。

グラデーション塗りつぶしに帯状出力がないかどうかのテストは、線形グラデーション塗りつぶしのみに適用されます。

グラデーション ステップ数を自動的に増やすには

1 **[ファイル]** ▶ **[印刷]** をクリックします。
2 **[PostScript]**タブをクリックします。
3 **[グラデーションのステップの自動増加]**チェック ボックスをオンにします。

複雑な曲線を減らすには

1 **[ファイル]** ▸ **[印刷]** をクリックします。
2 **[PostScript]**タブをクリックします。
3 **［平坦度の自動増加］** チェック ボックスをオンにします。



曲線の複雑さを下げると、各曲線上のノードが多すぎる曲線が原因で発生する印刷上の問題の解決に役立ちますが、印刷時間が長くなります。

カラー分解とフォントの警告オプションを設定するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[グローバル]** をクリックします。
2 表示されたダイアログ ボックスの左側のペインで、**[印刷]**をクリックします。
3 **［印刷スタイル］** タブをクリックします。
4 **[スポット カラー分解警告]** リスト ボックスから、次のいずれかのオプションを選択します。
   - **スポット カラーが使われている場合**
   - **1 色以上のスポット カラーが使われている場合**
   - **2 色以上のスポット カラーが使われている場合**
   - **3 色以上のスポット カラーが使われている場合**
5 **[多くのフォント（プリフライト）]** リスト ボックスから数値を選択します。

Type 1 フォントのダウンロードをオフにするには

1 **[ファイル]** ▸ **[印刷]** をクリックします。
2 **[PostScript]**タブをクリックします。
3 **[Type 1 フォントのダウンロード]**チェック ボックスをオフにします。



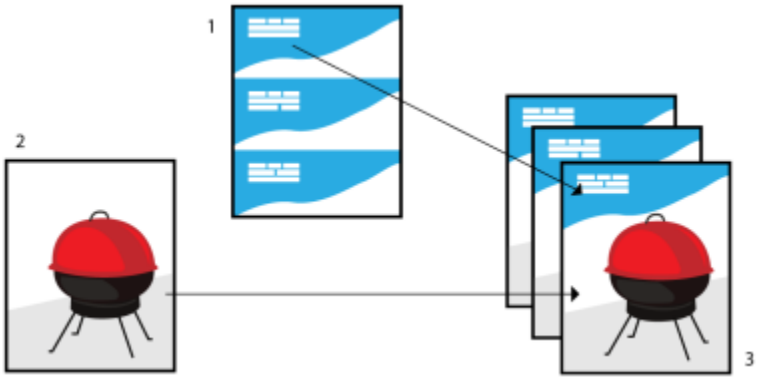
Type 1 フォントは PostScript 対応デバイスに対してのみダウンロードできます。

[Type 1 フォントのダウンロード]チェック ボックスがオンになっていると、**[TrueType から Type 1 に変換]**チェック ボックスがデフォルトでオンになります。これにより、TrueType フォントが Type 1 フォントに変換され、両方のフォントがダウンロード可能になります。**[TrueType から Type1 に変換]**チェック ボックスは、印刷デバイスによる Type 1 フォントの解釈で問題が発生した場合にのみオフにしてください。

差し込み印刷

CorelDRAW では、データ ソースのテキストを描画に組み込むことができます。ドキュメントを差し込むときに、描画の各種コピーを作成することができます。メーリング リスト、アンケート、ターゲットのマーケティング ドキュメントなどの個人用ドキュメントを作成するのに差し込みドキュメントを使用することができます。各印刷ドキュメントには、テキスト ファイルや ODBC データ ソース (Microsoft Excel または Microsoft Access のファイル) など、データ ソース内のレコードの特定情報が含まれます。

ドキュメントで差し込みを行うときは、CorelDRAW でフォーム ドキュメントを作成して、データ ソースと組み合わせます。フォーム ドキュメントは、差し込まれるドキュメントのパターンとレイアウトを提供します。データ ソースは、差し込み時に描画に情報を提供します。CorelDRAW でサポートしているデータ ソース ファイルは、テキスト (TXT) ファイル、カンマ区切り値 (CSV) ファイル、リッチ テキスト フォーマット (RTF) ファイル、および ODBC データ ソースによって開けるファイルです。



データ ソース ドキュメント (1)、フォーム ドキュメント (2)、および差し込まれるドキュメント (3)

データ ソース ファイルを作成する

データ ソース ファイル内の情報は、フィールドとレコードに分類されます。フィールドには 1 つ以上の文字を格納できます。フィールドには英数字データまたは数字データのみを格納できます。たとえば、レコードには姓、名、住所などの連絡先情報を格納できます。レコード内の各アイテム (姓、名、住所など) は 1 つのフィールドとして認識されます。レコードには 1 つ以上のフィールドを格納できます。

データ ソース ファイルは新たに作成することもできますし、既存のファイルをインポートすることもできます。データ テキスト ファイルを作成するには、CorelDRAW またはテキスト エディタを使用します。データ ソース ファイル内のデータはいつでも編集できます。

フォーム ドキュメントを作成する

フォーム ドキュメントの作成は、通常の描画の作成と似ています。ただし、フォーム ドキュメントの場合は差し込みフィールドを挿入し、そのフィールドが差し込みの際にデータ ソースの情報によって置き換えられます。

フォーム ドキュメントをデータ ソース ファイルに関連付ける

CorelDRAW を使用してデータ ファイルを作成したり、既存のデータ ファイルを CorelDRAW にインポートしたりすると、そのデータ ファイルはフォーム ドキュメントに関連付けられます。この関連付けは常にドキュメントとともに保存され、変更することはできません。

差し込みを実行する

CorelDRAW には、差し込みドキュメントのためのさまざまな出力オプションが用意されています。差し込みドキュメントは、印刷したり新しいドキュメントに保存したりすることができます。差し込みドキュメントを印刷するときは、印刷の際にフォーム ドキュメントがデータ ソース ファイルと統合されます。差し込みドキュメントを新しいファイルに保存すると、アプリケーションによってフォーム ドキュメントとデータ ソース ファイルのデータが新しい CorelDRAW ファイルにマージされます。このファイルを使用して最終的な出力をプレビューすることにより、印刷前に微調整を行うことができます。差し込みフィールドの追加または再配置や新しいレコードの追加といった大きな変更の場合は、フォーム ドキュメントで作業する必要があります。

CorelDRAW を使用してデータ ソース ファイルを作成するには

1 **[ファイル]** ▸ **[差し込み印刷]** ▸ **[差し込みフィールドの作成/ロード]** をクリックします。
2 **[差し込み印刷]** ダイアログ ボックスで、**[列の追加]** をクリックします。
3 **[列の追加]** ダイアログ ボックスで、**[名前]** ボックスに列名を入力し、次のいずれかを実行します。
- テキスト フィールドを作成するには、**[テキスト]** オプションをオンにして **[追加]** をクリックします。
- 数値フィールドを作成するには、**[数値]** オプションをオンにして **[追加]** をクリックします。**[数値フィールド オプション]** 領域では、**[形式]** リスト ボックスから形式を選択して数値フィールドのデータに形式を適用することができます。また、**[継続的に値を増加させる]** チェックボックスをオンにして対応するボックスに開始値および終了値を指定することで、数値フィールドの値を自動で増加させることができます。

差し込みの各フィールドでこのステップを繰り返します。

4 **[レコードを追加]** ボタン ＋ をクリックし、そのレコードに対応するフィールドにデータを入力します。

差し込みの各レコードでこのステップを繰り返します。

5 **[データ ソースの保存]** をクリックします。

6 **[名前を付けて保存]** ダイアログ ボックスで、ファイル名を入力し、ファイルを保存するドライブおよびフォルダを選択してファイル形式を選択し、**[保存]** をクリックします。

可能な操作

フィールド列を編集する	リストでフィールドをクリックし、**[列の編集]** をクリックします。
フィールド列を削除する	リストでフィールドをクリックし、**[列の削除]** をクリックします。
レコードを削除する	レコードをクリックし、**[レコードの削除]** ボタン ー をクリックします。
レコードを表示する	次のいずれかをクリックします。 • **[すべてのレコードを表示]** - ソース データ ファイル内のすべてのレコードを表示できます。 • **[1 つのレコードを表示]** ー 選択したレコードを表示します。
レコードを参照する	次のいずれかのボタンをクリックします。 • **最初のレコード** ⏮ • **次のレコード** ▶ • **前のレコード** ◀ • **最後のレコード** ⏭
特定のレコードに移動する	**[レコードに移動]** ボックスにレコード番号を入力し、 **[レコードに移動]** をクリックします。

CorelDRAW ではさまざまな数値フォーマットを使用できます。たとえば、X.0 フォーマットは値 1 を 1.0 として表し、00X フォーマットは値 1 を 001 として表します。

テキスト エディタを使用してデータ ソースを作成するには

1 テキスト エディタを開いて、新しいファイルを作成します。

2 最初の行では、描画に挿入する差し込みフィールドの数を入力します。例:

```
3
```

3 2 番目の行では、差し込みフィールドの名前をバックスラッシュで区切って入力します。それぞれの差し込みフィールドは、バックスラッシュで始まりバックスラッシュで終わる必要があります。例:

```
¥Name¥¥Date¥¥Instructor¥
```

4 次の行では、差し込まれるドキュメントに表示するデータを入力します。それぞれの行は 1 つのレコードを構成します。例:

```
¥Pixie Parsons¥¥6 September 2020¥¥Mr.Randy Harris¥
```

¥Shirley Wilkinson¥¥13 January 2020¥¥Ms.Corinne Pitts¥

5 作成したファイルを ANSI テキスト ファイル(拡張子は **.txt**)または RTF ファイルとして保存します。



バックスラッシュは差し込みフィールドの先頭と末尾を示すマーカーとして機能するため、フィールド内のデータとして使用することはできません。

フィールド内のデータは文字で終わる必要があります。バックスラッシュの前に空白のスペースや行が存在すると、差し込みを正常に行えなくなります。

データ ソース ファイルをインポートするには

1 **[ファイル]** ▸ **[差し込み印刷]** ▸ **[差し込みフィールドの作成/ロード]** をクリックします。
2 **[差し込み印刷]** ダイアログ ボックスで、**[ファイルのインポート]** をクリックします。
3 **[開く]** ダイアログ ボックスで、データ ファイルが保存されているドライブおよびフォルダに移動します。
4 ファイルを選択します。
5 **[開く]** をクリックします。

ODBC データ ソース ファイルをインポートするには

1 **[ファイル]** ▸ **[差し込み印刷]** ▸ **[差し込みフィールドの作成/ロード]** をクリックします。
2 **[差し込み印刷]** ダイアログ ボックスで、**[ODBC データ ソースを開く]** をクリックします。
3 **[データ ソースの選択]**ダイアログ ボックスで、次のいずれかの操作を行います。
   - **[ファイル データ ソース]** タブをクリックし、接続するドライブを説明するファイル データ ソースを選択します。コンピュータにインストールされている ODBC ドライバを参照するファイル データ ソースであれば、何でも使用することができます。
   - **[データ ソース名]** で **[マシン データ ソース]** タブをクリックし、データ ソースの種類を選択して **[OK]** をクリックします。
4 インポートするデータベースを選択し、**[OK]** をクリックします。

フォーム ドキュメントを作成するには

1 差し込みフィールドを挿入する描画を開きます。
2 **[ファイル]** ▸ **[差し込み印刷]** ▸ **[差し込みフィールドの作成/ロード]** をクリックします。
3 **[差し込み印刷]** ダイアログ ボックスで、データ ソース ファイルを選択または作成します。
4 **[終了]** をクリックします。
5 **[差し込み印刷]** ドッキング ウィンドウで、**[フィールド]** からフィールド名を選択して、**[フィールドの挿入]**をクリックします。
CorelDRAW によって差し込みフィールドが現在のビューの中央に配置されます。差し込みフィールドを再配置する場合は、そのフィールドを描画ページ上の目的の場所までドラッグします。
6 他のフィールドを挿入するには、手順 5 を繰り返します。

差し込みを実行してドキュメントを印刷するには

- **[差し込み印刷]**ドッキング ウィンドウで、次のいずれかをクリックします。 **[新規ドキュメントに差し込み]** をクリックし、**[印刷]** をクリックします。
- **[差し込み印刷の実行]** をクリックし、**[印刷]** をクリックします。

1 プリンタの設定を指定します。
2 **[印刷]** をクリックします。

すべてのレコードおよびページを印刷する場合は、**[現行のドキュメント]**オプションをオンにします。

差し込みを実行してドキュメントを新しいファイルに保存するには

1 **[ファイル]** ▸ **[差し込み印刷]** ▸ **[差し込みフィールドの作成/ロード]** をクリックします。

また、**[差し込み印刷]** ツールバーの **[新規ドキュメントにデータを差し込み]** をクリックしても、差し込みを実行してドキュメントを新しいファイルに保存できます。

プリフライトの概要

ファイルを出力する前に、プリフライトでファイルの状態を調べます。そうすると、問題の概要と潜在的な問題、およびその解決方法が表示されます。ユーザーはプリフライトで調べる問題を指定できます。プリフライトの設定を保存することもできます。プリフライトの特定の設定について詳しくは、次の項目を参照してください。

- ファイルの印刷に関する問題を調べるには、764 ページの 「プリント ジョブに関する問題の概要を表示するには」。を参照してください。
- PDF ファイルへの書き出しに関する問題を調べるには、826 ページの 「PDF ファイルのプリフライト概要を表示するには」。を参照してください。
- Adobe Illustrator (AI) のエクスポートに関する問題を調べるには、833 ページの 「AI ファイルのプリフライト概要を表示するには」。を参照してください。
- SWF ファイルのエクスポートに関する問題を調べるには、865 ページの 「Adobe Flash ファイルの問題の概要を表示するには」。を参照してください。
- SVG ファイルのエクスポートに関する問題を調べるには、861 ページの 「Scalable Vector Graphics (SVG)」。 を参照してください。



印刷サービス プロバイダ用にファイルを準備する

CorelDRAW では、印刷サービス プロバイダに送るプリント ジョブを準備できます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 775 の 「印刷サービス プロバイダ用に準備する」。
- ページ 776 の 「インポジション レイアウト」。
- ページ 778 の 「印刷マーク」。
- ページ 780 の 「OPI リンクを維持する」。
- ページ 781 の 「カラー分解」。
- ページ 782 の 「カラー トラッピングとオーバープリント」。
- ページ 785 の 「In-RIP トラッピングの設定」。
- ページ 787 の 「フィルムに印刷する」。
- ページ 788 の 「印刷用のバナーを準備する」。
- ページ 790 の 「印刷サービス プロバイダを使用する」。

印刷サービス プロバイダ用に準備する

描画をファイルに出力できます。描画をファイルに出力すると、印刷サービス プロバイダではそのファイルを出力デバイスに直接送ることができます。どの設定を選択するかが不明な場合は、印刷サービス プロバイダに問い合わせてください。

商用印刷について詳しくは、790 ページの 「印刷サービス プロバイダを使用する」。を参照してください。

ファイルに出力するには

1 **[ファイル]** ▶ **[印刷]** をクリックします。
2 **[一般]** タブをクリックします。
3 **[指定先]** 領域で、**[ファイルに出力]** チェックボックスをオンにし、リスト ボックスから次のいずれかを選択します。
   - **単一ファイル** - ドキュメントのすべてのページを単一のファイルに出力します。
   - **ページごとにファイルを分割** - ページごとに別々のファイルに出力します。
   - **版ごとにファイルを分割** - 版ごとに別々のファイルに出力します。
4 **[印刷]** をクリックします。
5 **[ファイルの種類]** リスト ボックスから次のいずれかを選択します。

- **印刷ファイル** - ファイルを PRN ファイルとして保存します。
- **PostScript ファイル** - ファイルを PS ファイルとして保存します。

6 ファイルを保存するフォルダを選択します。

7 **［ファイル名］** ボックスにファイル名を入力します。

8 **[保存]** をクリックします。



PostScript ファイルを準備できない場合、出力ファイルを作成できるアプリケーションを備えた印刷サービス プロバイダであれば、元のファイル (たとえば、CorelDRAW のファイル) を渡すと、必要なプリプレス設定も行ってくれることがあります。

インポジション レイアウト

インポジション レイアウトを使用することにより、複数ページのドキュメントを 1 枚の紙に印刷できます。プリセットのインポジション レイアウトを選択して、商業用印刷機で印刷するような雑誌や本などのドキュメントを作成する、封筒の宛名、名刺、パンフレット、グリーティング カードなどの切ったり折ったりするようなドキュメントを作成する、ドキュメントの複数のサムネールを 1 ページに印刷することができます。プリセットのインポジション レイアウトを編集して、独自のレイアウトを作成することができます。

バインディングの方法を選択する場合は、プリセットのバインディング方式を選択するか、バインディング方式をカスタマイズします。プリセットのバインディング方式を選択すると、最初のもの以外、サインの面付けはすべて自動的に行われます。

自動または手動で、サインにページを面付けすることができます。サイン上に自動的にページを面付けする場合、イメージの角度を選択できます。複数ページにまたがる場合は、ページ間隔のサイズを指定することができます。 たとえば、自動間隔設定のオプションでは、ドキュメント ページがレイアウト内の使用可能な領域に収まるように間隔が指定されます。

デスクトップ プリンタで印刷する場合、マージンがページの非印刷領域に収まるように調整する必要があります。マージン サイズが非印刷領域より小さいと、ページの端や印刷マークの一部が切り落とされてしまう可能性があります。

プリセットのインポジション レイアウトを選択するには

1 **[ファイル]** ▸ **[印刷]** をクリックします。

2 **[レイアウト]** タブをクリックします。

3 **[インポジション レイアウト]** リスト ボックスから、インポジション レイアウトを選択します。



選択されたレイアウトは印刷結果のみに影響し、元のドキュメントには影響はありません。

インポジション レイアウトを編集するには

1 **[ファイル]** ▸ **[印刷]** をクリックします。

2 **[レイアウト]** タブをクリックします。

3 **[インポジション レイアウト]** リスト ボックスから、インポジション レイアウトを選択します。

4 **[編集]** をクリックします。

5 インポジション レイアウトの設定を編集します。

6 **[ファイル]** ▸ **[インポジション レイアウトの保存]** をクリックします。

7 インポジション レイアウトに付ける名前を**[保存名]**ボックスに入力します。

When editing an imposition layout, you should save it with a new name; otherwise the settings for a preset imposition layout will be overwritten.

バインディング方式を選択するには

1 **[ファイル]** ▸ **[印刷プレビュー]** をクリックします。

2 **インポジション レイアウト** ツール をクリックします。

3 プロパティ バーの**[編集内容]**リスト ボックスから**[基本設定の編集]**を選択します。

4 **[縦/横方向のページ数]**ボックスに値を入力します。

ページを両面にする場合は、**[片面/両面指定]** ボタン をクリックします。

5 **[バインディング モード]** リスト ボックスから、次のいずれかを選択します。

- **完全バインディング** — 個々のページをバラバラにして背表紙にそれらを接着します
- **中綴じ** — ページを折りたたんで相互にそれらを挿入します
- **ページを揃える/切り取る** — すべての折丁を順に並べて積み重ねます
- **カスタム バインディング**- 各折丁に印刷されるページを準備します。

[中綴じ]または**[カスタム バインディング]**を選択した場合は、対応するボックスに値を入力します。

[片面/両面指定]ボタンをクリックして両面印刷を選択した場合、両面印刷機能のないプリンタで印刷しようとすると、自動的にウィザードが起動してプリンタへの用紙の挿入方法が示され、ページの両面を印刷することができます。

ページを面付けするには

1 **[ファイル]** ▸ **[印刷プレビュー]** をクリックします。

2 **インポジション レイアウト** ツール をクリックします。

3 プロパティ バーの**[編集内容]**リスト ボックスから**[ページの配置を編集]**を選択します。

4 次のいずれかのボタンをクリックします。

- **ページの自動配列** — 折丁にページを自動的に面付けします。
- **連続自動配列** — ページを左から右、上から下に面付けします。
- **クローンされた自動配列** — 印刷可能なページの各フレームに作業ページを配置します。

ページ番号を手動で面付けする場合は、ページをクリックして**[ページ順番号]** ボックスでページ番号を指定します。

5 **[ページの回転]** リスト ボックスから角度を選択します。

間隔を編集するには

1 **[ファイル]** ▸ **[印刷プレビュー]** をクリックします。

2 **インポジション レイアウト** ツール をクリックします。

3 プロパティ バーの**[編集内容]**リスト ボックスから**[間隔と仕上げの編集]**を選択します。

4 次のいずれかのボタンをクリックします。

- **自動間隔** — ドキュメントのページがレイアウトの使用可能なスペース全体に合うように間隔のサイズを調整します。
- **等間隔** — 同等の横および縦の間隔を設定します。

5 次のいずれかのボタンをクリックします。

- **切り取りの場所** — ページ間に切り取りマークを配置します。
- **折る場所** — ページ間に折るマークを配置します。

[等間隔] ボタンをクリックした場合は、**[間隔のサイズ]** ボックスで値を指定する必要があります。

間隔は、複数ページにまたがるインポジション レイアウトを選択した場合にのみ編集できます。

マージンを調整するには

1 **[ファイル]** ▸ **[印刷プレビュー]** をクリックします。

2 **インポジション レイアウト** ツール をクリックします。

3 プロパティ バーの**[編集内容]**リスト ボックスから**[マージンの編集]**を選択します。

4 次のいずれかのボタンをクリックします。

- **自動マージン** — マージンを自動的に設定します。
- **等幅マージン** — 右マージンを左マージンと同じに設定し、下マージンを上マージンと同じに設定します。

[等幅マージン] ボタンをクリックした場合は、**[上/左端マージン]** ボックスに値を指定する必要があります。

商業用印刷用のジョブを準備する場合、印刷サービス プロバイダからページ グリップや印刷マークなどの最小マージン サイズを指定される場合があります。

印刷マーク

印刷マークを印刷すると、ドキュメントの印刷方法についての情報をページ上に表示することができます。また、ページ上の印刷マークの位置を指定できます。

使用可能な印刷マークは、次のとおりです。

- **トンボ/折りトンボ** — 用紙のサイズを表し、用紙の隅に印刷されます。トンボ/折りトンボを印刷して、用紙を裁断するときの基準として使用できます。1 枚の用紙に複数のページを印刷する場合 (2 行×2 列など) は、トンボ/折りトンボの印刷を選択してページの端の外側にトンボ/折りトンボを印刷して、余白部分を切り落とした後ですべてのトンボ/折りトンボが除去されるようにすることもできますし、各行と列の周囲にトンボを追加することもできます。トンボ/折りトンボでは、別々の CMYK ファイルの色版ごとにトンボが表示されます。
- **ブリードの制限** — イメージがトンボの外にはみ出る幅を指定します。ブリードを使用してページの端に達するプリント ジョブを作成する場合は、ブリードの制限を設定してください。ブリードを使用する場合は、最終的なページ サイズより大きな用紙が必要であり、最終的なページ サイズの外にプリント ジョブが達する必要があることに注意してください。
- **レジストレーション マーク** — カラー印刷機でフィルムを並べて刷版を校正するために必要です。レジストレーション マークは、カラー分解のすべての用紙に印刷されます。
- **カラー キャリブレーション バー** — カラー分解の各用紙に印刷されるカラー スケールで、カラーを正確に再現するために必要です。キャリブレーション バーを表示するには、作業内容の用紙サイズよりもプリント ジョブのページ サイズの方が大きくなければなりません。
- **濃度計スケール** — 淡から濃まで一連のグレーの四角形が並んだものです。これらのボックスは、ハーフトーン イメージの濃度を調べるために必要です。濃度計スケールは、ページの任意の場所に配置できます。濃度計スケールの 7 つの四角形に表示されるグレーの濃度を調整することもできます。
- **ページ番号** — ページ番号が含まれていないイメージのページを揃えるときや、ページ番号が実際のページ番号に対応していない場合、この設定は便利です。
- **ファイル情報** — カラー プロファイル、ハーフトーンの設定、イメージの名前と作成の日付と時刻、版番号、ジョブ名などのファイル情報を印刷します。

トンボ/折りトンボを印刷するには

1 **[ファイル]** ▶ **[印刷]** をクリックします。
2 **[プリプレス]**タブをクリックします。
3 **[仕上げマーク]** 領域で、**[トンボ/折りトンボ]** チェック ボックスをオンにします。

すべてのトンボ/折りトンボを印刷する場合は、**[断裁のみ]**チェック ボックスをオフにします。



トンボと折りトンボを印刷するには、印刷するイメージのページ サイズより上下左右とも 12.7 mm ほど大きな用紙に印刷する必要があります。



トンボと折りトンボを設定するには、777 ページの 「間隔を編集するには」。を参照してください。

コンポジットのトンボ/折りトンボを印刷するには

1 **[ツール]** ▶ **[オプション]** ▶ **[グローバル]** をクリックします。
2 **[印刷]** をクリックします。
3 **［印刷スタイル］** タブをクリックします。
4 **［コンポジットのトンボ（PS）］** リスト ボックスから、 **［すべての版に出力］** を選択します。

ブリードの制限を設定するには

1 **[ファイル]** ▶ **[印刷]** をクリックします。
2 **[レイアウト]**タブをクリックします。
3 **[ブリードの制限]**チェック ボックスをオンにします。
4 **[ブリードの制限]**ボックスに値を入力します。



通常、ブリードの制限は 3～6 mm に設定すれば十分です。この量を超えて外に出るオブジェクトがあると、不必要にメモリを使用し、ブリードのある複数のページを 1 枚の用紙に印刷するときに問題が発生する可能性があります。

レジストレーション マークを印刷するには

1 **[ファイル]** ▶ **[印刷]** をクリックします。
2 **[プリプレス]**タブをクリックします。
3 **[レジストレーション マーク]** 領域で、**[レジストレーション マークの印刷]** チェック ボックスをオンにします。
4 **[スタイル]** ピッカーからレジストレーション マークのスタイルを選択します。



レジストレーション マークを印刷するには、印刷するイメージのページ サイズより上下左右とも 12.7 mm ほど大きな用紙に印刷する必要があります。

カラー キャリブレーション バーと濃度計スケールを印刷するには

1 **[ファイル]** ▶ **[印刷]** をクリックします。
2 **[プリプレス]**タブをクリックします。
3 **[キャリブレーション バー]**で、次のいずれかのチェック ボックスをオンにします。

- **カラー キャリブレーション バー**
- **濃度計スケール**

濃度計スケールのいずれかの四角形のグレー濃度をカスタマイズする場合は、**[濃度]**リストからボックスの番号を選択し、その四角形の新しい濃度を入力します。 番号が小さいほど、淡い濃度の四角形です。

ページ番号を印刷するには

1. **[ファイル]** ▸ **[印刷]** をクリックします。
2. **[プリプレス]**タブをクリックします。
3. **[ファイル情報]** 領域で、**[ページ番号の印刷]** チェック ボックスをオンにします。

   ページ内にページ番号を配置する場合は、**[ページ内に配置]**チェック ボックスをオンにします。

ファイル情報を印刷するには

1. **[ファイル]** ▸ **[印刷]** をクリックします。
2. **[プリプレス]**タブをクリックします。
3. **[ファイル情報]** 領域で、**[ファイル情報の印刷]** チェック ボックスをオンにします。
4. **[ファイル情報の印刷]** ボックスにジョブ名を入力します。

   ページ内にファイル情報を配置する場合は、**[ページ内に配置]**チェック ボックスをオンにします。

印刷マークを配置するには

1. **[ファイル]** ▸ **[印刷プレビュー]** をクリックします。
2. **トンボの配置**ツール をクリックします。
3. プロパティ バーの **[自動配置マーク長方形]** ボタン をクリックします。
4. **[整列範囲長方形を指定]**ボックスに値を入力します。

印刷のプレビュー ウィンドウで印刷マークのアイコンをクリックし、範囲ボックスをドラッグして、印刷マークの位置を変更することもできます。

ページの範囲ボックスではなく、オブジェクトの範囲ボックスに印刷マークを添付する場合は、**[ファイル]** ▸ **[印刷]** をクリックし、**[プリプレス]** タブをクリックし、**[オブジェクトのマーク]** チェック ボックスをオンにします。

OPI リンクを維持する

OPI (Open Prepress Interface、オープン プリプレス インタフェース) では、最終的なドキュメントで出力する高解像度イメージの代わりに、そのプレースホルダとして低解像度イメージを使用します。このファイルを印刷サービス プロバイダに渡すと、OPI サーバーでは低解像度イメージのプレースホルダを高解像度イメージで置き換えます。

OPI リンクを維持するには

1. **[ファイル]** ▸ **[印刷]** をクリックします。
2. **[PostScript]**タブをクリックします。
   [PostScript] タブは、GDI プリンタ以外のプリンタにのみ表示されます。詳しくは、766 ページの 「GDI プリンタの注意事項」。を参照してください。
3. **[OPI リンクの維持]**チェック ボックスをオンにします。

[OPI リンクの維持]オプションは、PostScript デバイスでのみ使用できます。

OPI を Creo Color Central などの印刷管理サーバーと併用することによって、作業時間を短縮することができます。元の高解像度イメージから低解像度イメージのサンプルが自動的に作成され、CorelDRAW内に配置されます。これらのファイルには、固有の OPI コメントが含まれています。 Creo Color Central サーバーは、ジョブを受け取るとこれらのコメントを認識し、低解像度のファイルを高解像度のファイルで置き換えます。

低解像度イメージをドキュメントにインポートする場合は、サードパーティのソフトウェアを使用して OPI イメージとしてフラグを付ける必要があります。

カラー分解

カラー イメージを印刷サービス プロバイダまたは印刷業者に渡す場合は、ユーザーまたは印刷サービス プロバイダがカラー分解を作成する必要があります。印刷機は一度に 1 色のインクでしか用紙に印刷できないため、カラー分解が必要になります。印刷するカラー分解と、それを印刷する順序を指定できます。

印刷機でカラーを印刷するときは、プロセス カラーまたはスポット カラー、あるいはその両方を使用します。印刷時に、スポット カラーをプロセス カラーに変換できます。スポット カラーとプロセス カラーについて詳しくは、次を参照してください。 364 ページの 「カラーを選択する」。

カラー分解を印刷するためのハーフトーン スクリーンを設定する場合は、デフォルト設定を使用してください。デフォルト設定を使用しなかった場合、スクリーンが正しく設定されず、モアレ パターンが発生してカラーがきれいに再現されない場合があります。ただし、イメージセッタを使用する場合は、印刷サービス プロバイダが使用するイメージセッタの種類に合わせて、スクリーン テクノロジーを設定する必要があります。ハーフトーン スクリーンをカスタマイズする前に、補正の設定について印刷サービス プロバイダに問い合わせてください。

オーバープリントされる領域がある場合は、その領域の印刷方法を選択できます。オーバープリントについて詳しくは、782 ページの 「カラー トラッピングとオーバープリント」。を参照してください。

カラー分解を印刷するには

1 **[ファイル]** ▶ **[印刷]** をクリックします。
2 **[カラー]** タブをクリックします。
3 **[分解]** オプションをオンにします。

特定のカラー分解を印刷する場合は、**[カラー分解]** タブをクリックし、印刷するカラー分解のチェック ボックスをオンにします。

カラー分解の印刷順を変更する場合は、 **[アドバンス設定]** をクリックします**Options** area. ダイアログ ボックスの下部のカラー分解リストで、変更するカラー分解の横の**[重ね順]** 列内をクリックします。リスト ボックスから新しい順番の値を選択します。

ドキュメントのカラー プロファイルと異なるカラー プロファイルを使用してカラー分解を出力する場合は、**[カラー]** タブをクリックして、**[カラー プロファイル]** リスト ボックスからカラー プロファイルを選択します。

スポット カラーをプロセス カラーに変換するには

1 **[ファイル]** ▶ **[印刷]** をクリックします。
2 **[カラー]** タブをクリックします。
3 **[分解]** オプションをオンにします。
4 **[スポット カラーを変換]** チェック ボックスをオンにします。



スポット カラーをプロセス カラーに変更しても、オリジナルのCorelDRAW ファイルは影響を受けません。 また、これは、カラーをプリンタに送信する方法に影響します。

ハーフトーン スクリーンをカスタマイズするには

1 **[ファイル]** ▸ **[印刷]** をクリックします。
2 **[カラー]** タブをクリックします。
3 **[分解]** オプションをオンにします。
4 **[カラー分解]**タブをクリックします。
5 **［オプション］** 領域で、 **［アドバンス設定］** をクリック します。
6 以下のいずれかの設定を変更します。
- **スクリーニング テクノロジー**
- **解像度**
- **標準スクリーン**
- **ハーフトーンの種類**



スクリーン密度、スクリーン角度、およびオーバープリントのオプションは、プロセス カラーだけでなくスポット カラーについても設定できます。たとえば、2 つのスポット カラーで構成されるグラデーション塗りつぶしがある場合、一方のスクリーン角度を 45 °に、もう一方を 90 °に設定できます。

カラー トラッピングとオーバープリント

カラーをトラッピングすると、カラー分解印刷のずれが目立たないようにカラーが意図的に重ねられます。手動トラッピングでは、1 つのカラーを別のカラーにオーバープリントする必要があります。オーバープリントでは、カラーの上に別のカラーが印刷されます。オーバープリント トラッピングは、上のカラーが下のカラーより濃い場合に最も効果的です。 逆の場合は、重複する部分に好ましくない第 3 カラーが現れる場合があります。たとえば、イエローの上にシアンを印刷すると、緑のオブジェクトになります。 実際に第 3 カラーを作成する場合もあります。

たとえば、2 つのスポット カラーをオーバープリントして第 3 カラーを作成できます。オーバープリント カラーがどのように混合されるかは、混合するカラー、インクの種類、オーバープリントするオブジェクトの種類によって決まります。たとえば、CMYK カラーを使用するオブジェクトと、スポット カラーを使用するオブジェクトとでは、オーバープリントの結果が異なります。また、ビットマップとベクトル オブジェクトでもオーバープリントの結果は異なります。**[エンハンスト]** ビュー モードと **[オーバープリントのシミュレーション]** ビュー モードを使用すると、オーバープリント カラーの混合をシミュレートしてプレビューできます。ビュー モードの選択について詳しくは、56 ページの 「表示モード」。を参照してください。使用するプリンタによっては、プレビューと印刷バージョンが多少異なる場合があります。

印刷が準備できたら、ドキュメント内のオブジェクトをトラッピングする場合や、重なり合うカラーを混合して効果を得る場合は、オーバープリント設定の保存を選択します。また、上のカラーだけが表示されるように、オーバープリント領域のノックアウトを選択することもできます。ファイルの校正バージョンを印刷する場合は、オーバープリントをシミュレートできます。オーバープリントをシミュレートすると、ファイルがラスタライズされ、プロセス カラーだけを使用して印刷されます。

オーバープリントするオブジェクトのグループを設定できます。テキストで上部オブジェクトをオーバープリントすることができます。ビットマップ、または各ベクトル オブジェクトの塗りつぶし、輪郭、またはその両方をオーバープリントすることもできます。また、特定のカラー分解をオーバープリントすることもできますし、カラー分解を印刷する順序を指定したり、グラフィック、テキスト、またはその両方をオーバープリントするかどうかを指定したりすることもできます。

自動でカラー トラッピングする方法には、常に黒をオーバープリントする方法と自動スプレッドの 2 つがあります。黒をオーバープリントする方法では、黒を 95% 以上含むオブジェクトをオーバープリントしてカラー トラッピングを作成します。黒のテキストを

多く含むイメージでは便利ですが、グラフィックの多いイメージでは注意が必要です。黒のしきい値として 95% 以外の値を印刷サービス プロバイダが推奨している場合は、しきい値を調整することができます。

自動スプレッドでは、塗りつぶしと同じカラーの輪郭をオブジェクトに割り当て、下にあるオブジェクトをオーバープリントしてカラー トラッピングを作成します。自動スプレッドは、3 つの条件を満たすファイルにあるすべてのオブジェクトに対して作成されます。3 つの条件とは、輪郭が付いていないこと、標準塗りつぶしが適用されていること、およびオーバープリントが指定されていないことです。

高度なトラッピング オプションについて詳しくは、785 ページの 「In-RIP トラッピングの設定」。を参照してください。

印刷時にオーバープリントを保存/無視するには

1 **[ファイル]** ▶ **[印刷]** をクリックします。
2 **[カラー]** タブをクリックします。
3 次のいずれかのオプションを選択します。
- **コンポジット**
- **カラー分解**

4 次のいずれかのタブをクリックします。
- **カラー分解**
- **コンポジット**

5 **[ドキュメントのオーバープリント]**リスト ボックスから、次のいずれかのオプションを選択します。
- **無視**- 領域をオーバープリントしません。上のカラーは印刷されますが、下にあるカラーはノックアウトされます。
- **保存**- オーバープリント領域を保存します。

シミュレートしたオーバープリントを印刷するには

1 **[ファイル]** ▶ **[印刷]** をクリックします。
2 **[カラー]** タブをクリックします。
3 **[コンポジット]** オプションをオンにします**。**
4 **[コンポジット]** タブをクリックします。
5 **[ドキュメントのオーバープリント]**リスト ボックスから**[シミュレート]**を選択します。
[シミュレート]オプションはファイルをラスタライズします。 ファイルはプロセス カラーで印刷されます。

選択したオブジェクトをオーバープリントするには

1 オブジェクトを選択します。
2 **[オブジェクト]** をクリックし、次のいずれかを選択します。
- **[輪郭のオーバープリント]**
- **[オーバープリントを適用した塗りつぶし]**
- **ビットマップのオーバープリント**



オブジェクトを右クリックし、コンテキスト メニューからオーバープリント オプションを選択して、オーバープリントするオブジェクトを設定することもできます。

下にあるオブジェクトの上にテキストを印刷するには

1 **テキスト** ツール  を使用して、テキストを選択します。

2 **[プロパティ]** ドッキング ウィンドウの**[文字]** 領域で、 **[段落]** 領域の下部にある矢印ボタン  をクリックして、その他のオプションを表示します。

3 **[オーバープリントを適用した塗りつぶし]** チェック ボックスをオンにします。

選択したカラー分解をオーバープリントするには

1 **[ファイル]** ▸ **[印刷]** をクリックします。
2 **[カラー]** タブをクリックします。
3 **[分解]** オプションをオンにします。
4 **[カラー分解]**タブをクリックします。
5 **［オプション］** 領域で、**［アドバンス設定］** をクリック します。
6 **[スクリーニング テクノロジー]** リスト ボックスからカラー分解を選択します。
7 **[オーバープリント]**列で次のアイコンのいずれか、または両方をクリックします。
   - **グラフィックのオーバープリント** 
   - **テキストのオーバープリント** 



カラー分解にオーバープリントが設定されると、アイコンは濃いカラーになります。



カラー分解の印刷順を変更する場合は、カラー分解を選択し、**[重ね順]** リスト ボックスから順番を選択します。

常に黒をオーバープリントしてトラッピングするには

1 **[ファイル]** ▸ **[印刷]** をクリックします。
2 **[カラー]** タブをクリックします。
3 次のいずれかのオプションを選択します。
   - **コンポジット**
   - **カラー分解**
4 次のいずれかのタブをクリックします。
   - **カラー分解**
   - **コンポジット**
5 **[オプション]** 領域で、**[常に黒をオーバープリント]** チェック ボックスをオンにします。

黒のオーバープリントしきい値を設定するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[グローバル]** をクリックします。
2 **［印刷スタイル］** タブをクリックします。
3 **[黒のオーバープリントしきい値（PS）]**リスト ボックスから数値を選択します。

この値よりも黒の割合 (パーセンテージ) が高いオブジェクトはオーバープリントされます。

自動スプレッドでトラッピングするには

1 **[ファイル]** ▸ **[印刷]** をクリックします。
2 **[カラー]** タブをクリックします。
3 次のいずれかのオプションを選択します。
   - **コンポジット**
   - **カラー分解**
4 次のいずれかのタブをクリックします。

- **カラー分解**
- **コンポジット**

5 **[自動とラッピング]** リスト ボックスから、次のいずれかのオプションを選択します。
   - **[自動スプレッド]**オプションをオンにして、**[最大]** ボックスに値を入力します。
   - **[固定幅]**オプションをオンにして、**[幅]** ボックスに値を入力します。
6 **[最小フォント サイズ]**ボックスに値を入力します。



[最小フォント サイズ]ボックスに入力した値は、自動スプレッドが適用される最小フォント サイズになります。この値が小さすぎると、自動スプレッドを適用したときにサイズの小さいテキストが読みにくくなる可能性があります。

オブジェクトに割り当てられるスプレッドは、**[最大]**ボックスで指定したトラッピングの最大値とオブジェクトのカラーによって決まります。トラッピングの最大値はカラーが淡いほど高くなり、カラーが暗いほど低くなります。

In-RIP トラッピングの設定

In-RIP トラッピングでは、高度なトラッピング設定を指定できます。In-RIP トラッピングを選択する前に、ご使用の PostScript 3 プリンタが In-RIP トラッピング オプションをサポートしていることを確認します。

トラッピングの幅 (カラーが別のカラーに分散する量) を選択できます。また、トラッピングの作成位置を決定する、イメージ トラッピングの配置を指定することもできます。たとえば、隣接カラーの中間濃度に応じて、トラッピングのチョークまたはスプレッドを指定できます。中間濃度は、カラーの明るさと暗さを示し、隣接カラーのスプレッド方法を決定します。

ステップ トラッピングの制限を指定することにより、トラッピングを作成するしきい値を指定できます。トラッピング カラーの中間濃度が似通っている場合は、それに応じてトラッピングの配置が調整されます。ステップ トラッピングの制限は、トラッピングで調整するしきい値を指定します。

トラッピングする前に、インクを設定します。 たとえばメタリック インクの場合は、下の色が見えないように不透明にします。トラッピングを目立たせないようにするには、トラッピングに使用するインクの量を減らします。これは特に、パステル カラー、コントラスト カラー、中間濃度が似通っているカラーの場合に便利です。

トラッピングの幅を選択するには

1 **[ファイル]** ▶ **[印刷]** をクリックします。
2 **[カラー]** タブをクリックします。
3 **[コンポジット]** オプションをオンにします。
4 **[PostScript]**タブをクリックします。
   [PostScript] タブは、GDI プリンタ以外のプリンタにのみ表示されます。詳しくは、766 ページの 「GDI プリンタの注意事項」。を参照してください。
5 **[互換性]** リストボックスから **PostScript 3** を選択します。
6 **[コンポジット]** タブをクリックします。
7 **[PostScript レベル 3 In-RIP トラッピング]** チェック ボックスをオンにします。
8 **[設定]** をクリックします。
9 **[トラップ幅]**ボックスに値を入力します。

黒にトラッピングする場合は、**[黒のトラップ幅]**ボックスに値を入力します。



In-RIP トラッピング オプションを選択するには、**[印刷]**ダイアログ ボックスの**[PostScript]**タブで、**[互換性]**リスト ボックスから**[PostScript 3]**を選択している必要があります。

イメージ トラッピングの配置を指定するには

1 **[ファイル]** ▸ **[印刷]** をクリックします。
2 **[カラー]** タブをクリックします。
3 **[コンポジット]** オプションをオンにします。
4 **[PostScript]**タブをクリックします。
［PostScript］ タブは、GDI プリンタ以外のプリンタにのみ表示されます。詳しくは、766 ページの 「GDI プリンタの注意事項」。を参照してください。
5 **[互換性]** リストボックスから **PostScript 3** を選択します。
6 **[コンポジット]** タブをクリックします。
7 **[PostScript レベル 3 In-RIP トラッピング]** チェック ボックスをオンにします。
8 **[設定]** をクリックします。
9 **[イメージ トラッピングの配置]**リスト ボックスから、次のいずれかの配置を選択します。
- **中間の濃度**- 明るい方のオブジェクトを決定し、それによってトラッピングの方向と位置を決定します。
- **チョーク**- 暗いフォアグラウンド オブジェクトを明るいバックグラウンド イメージにトラッピングするときに使用します。
- **スプレッド**- 明るいフォアグラウンド オブジェクトを暗いバックグラウンド イメージにトラッピングするときに使用します。
- **中心線**- 隣接するイメージとオブジェクトの中間濃度が似通っているとき、またはイメージの濃度がオブジェクトのエッジに沿って変化するときに使用します。

オブジェクトをイメージにトラッピングする場合は、**[オブジェクトをイメージにトラップ]** チェック ボックスをオンにします。

しきい値を指定するには

1 **[ファイル]** ▸ **[印刷]** をクリックします。
2 **[カラー]** タブをクリックします。
3 **[コンポジット]** オプションをオンにします。
4 **[PostScript]**タブをクリックします。
［PostScript］ タブは、GDI プリンタ以外のプリンタにのみ表示されます。詳しくは、766 ページの 「GDI プリンタの注意事項」。を参照してください。
5 **[互換性]** リストボックスから **PostScript 3** を選択します。
6 **[コンポジット]** タブをクリックします。
7 **[PostScript 3 In-RIP トラッピング]**チェック ボックスをオンにします。
8 **［設定］** ボタンをクリックします。
9 次の 1 つ以上のボックスに値を入力します。
- **ステップ制限**- カラーの変化のしきい値を指定します。しきい値が小さいほど、トラッピングが多く作成されます。
- **黒の制限**- プロセスの黒が純粋な黒と見なされるしきい値を指定します。
- **黒の濃度制限**- 黒インクの中間濃度値を指定します。
- **トラッピング制限のスライド**- トラッピングが、カラー エッジの暗い側から中央線に向かって調整 (スライド) される位置で隣接するカラーの中間濃度の差を指定します。スライド トラップの制限が低いほど、カラーが緩やかに変化します。



[In-RIP トラッピング] オプションを選択するには、**[印刷]** ダイアログ ボックスの **[PostScript]** タブで、**[互換性]** リストボックスから **[PostScript 3]** を選択している必要があります。

トラッピングのインクを設定するには

1 **[ファイル]** ▸ **[印刷]** をクリックします。
2 **[カラー]** タブをクリックします。

3 **[コンポジット]** オプションをオンにします。
4 **[PostScript]**タブをクリックします。
［PostScript］ タブは、GDI プリンタ以外のプリンタにのみ表示されます。詳しくは、766 ページの 「GDI プリンタの注意事項」。を参照してください。
5 **[互換性]** リストボックスから **PostScript 3** を選択します。
6 **[コンポジット]** タブをクリックします。
7 **[PostScript レベル 3 In-RIP トラッピング]** チェック ボックスをオンにします。
8 **［設定］** ボタンをクリックします。
9 **[種類]** 列をクリックし、カラー分解ごとに次のいずれかを選択します。
- **透明** - 選択したインクはトラッピングされず、下にあるインクがトラッピングされます。
- **中間の濃度** - 選択したインクの中間濃度によって、処理方法が決まります。
- **不透明** - 選択したインクは不透明と見なされます。
- **不透明の無視** - 選択したインクはトラッピングされず、下のカラーもトラッピングされません。



[In-RIP トラッピング] オプションを選択するには、**[印刷]** ダイアログ ボックスの **[PostScript]** タブで、**[互換性]** リストボックスから **[PostScript 3]** を選択している必要があります。

トラップ カラー低減を選択するには

1 **[ファイル]** ▶ **[印刷]** をクリックします。
2 **[カラー]** タブをクリックします。
3 **[コンポジット]** オプションをオンにします。
4 **[PostScript]**タブをクリックします。
［PostScript］ タブは、GDI プリンタ以外のプリンタにのみ表示されます。詳しくは、766 ページの 「GDI プリンタの注意事項」。を参照してください。
5 **[互換性]** リストボックスから **PostScript 3** を選択します。
6 **[コンポジット]** タブをクリックします。
7 **[PostScript 3 In-RIP トラッピング]**チェック ボックスをオンにします。
8 **［設定］** ボタンをクリックします。
9 **[トラップ カラー低減]**ボックスに値を入力します。



低減値を 100% にすると低減されません。 低い値を設定すると中間濃度が低減します。

フィルムに印刷する

ネガを作成するプリント ジョブを設定できます。イメージセッタは、フィルムにイメージを出力します。 使用する印刷デバイスによってはこのフィルムのネガが必要になる場合があります。印刷サービスセンターに、イメージをフィルム出力できるかどうか問い合わせてください。

エマルジョン面を下にして印刷するように指定することができます。エマルジョン面を下にして印刷すると、デスクトップ プリンタではイメージが裏返しになります。

ネガを印刷するには

1 **[ファイル]** ▶ **[印刷]** をクリックします。

2 **[プリプレス]**タブをクリックします。

3 **[用紙/フィルムの設定]** 領域で、**[反転]** チェック ボックスをオンにします。

デスクトップ プリンタで印刷する場合は、ネガを選択しないでください。

フィルムのエマルジョン面を下にするには

1 **[ファイル]** ▸ **[印刷]** をクリックします。

2 **[プリプレス]**タブをクリックします。

3 **[用紙/フィルムの設定]** 領域で、**[ミラー]** チェック ボックスをオンにします。

印刷用のバナーを準備する

バナーの印刷準備では、枠線とグロメット マーカーを追加することができます。グロメットは、織物や炭素繊維の複合材など、薄い材料の穴に挿入するリングまたはエッジ ストリップです。バナーを適切に伸縮するために、グロメットを貫通する編みひもやロープを挿入できます。

アクティブなページまたはページ上の選択したオブジェクトからバナーを作成することができます。

枠は 2 種類の方法で使用できます。枠は、端の周囲に重要なグラフィック要素やテキスト要素があるデザインに追加して、最終のバナーに切り捨てが生じるのを防止できます。また、グロメットを配置する前に、折り返し可能な枠を追加して、バナーの端を強化することもできます。

CorelDRAW では、ページのバックグラウンド カラーまたは任意の均一カラーの枠を追加できます。また、枠を追加するために、ドキュメントの端を伸縮またはミラー化することもできます。枠のサイズ、つまり、ドキュメントの上下に追加する領域の高さ、およびドキュメントの左右に配置する領域の幅を指定できます。

グロメット マーカーのサイズと数を指定して、元のページの境界内または枠の領域内に配置できます。また、マージン、つまりグロメットの端からページの端までの距離も指定できます。グロメット マーカーは、コーナーまたはデザインの上下左右の端に配置できます。このようにして配置すれば、横と縦に追加するグロメット マーカーの数を指定することができます。また、グロメット マーカーは、マーカーのおよその間隔を指定することでも追加できます。

CorelDRAW では、変更内容が新しいドキュメントに保存されるため、元のドキュメントを変更せずに、印刷用に送信できます。



[枠とグロメット] ダイアログ ボックス

印刷用のバナー デザインを準備するには

1 **[ツール]** ▸ **[枠とグロメット]** をクリックします。

2 次の表のタスクを 1 つ実行します。

目的	作業手順
枠を追加する	**[枠]** 領域で、**[枠の追加]** チェック ボックスをオンにします。
アクティブなページをベースとしたドキュメントに、枠およびグロメット マーカーを追加する	**[ソース]** 領域で、**[ページ]** オプションをオンにします。
選択したオブジェクトのみが組み込まれたドキュメントに、枠およびグロメット マーカーを追加する	**[ソース]** 領域で、**[選択範囲]** オプションをオンにします。 ページに選択したオブジェクトがない場合、このオプションは使用できません。
枠の種類を選択する	**[枠]** 領域で、**[種類]** リスト ボックスからオプションを選択します。 • **[ページ]** - ページのバックグラウンド カラーを使用します。 • **[カラー]** - 均一カラーを選択できます。 • **[伸縮]** - ドキュメントの端を伸縮して、枠を作成します。 • **[ミラー]** - ドキュメントの端をミラー化して、枠を作成します。
枠のサイズを設定する	**[枠]** 領域の **[サイズ]** ボックスに値を入力します。
グロメットを追加する	**[グロメットの追加]** チェック ボックスをオンにします。 グロメット マーカーを配置する際に CorelDRAW で枠の領域を考慮する場合は、**[枠の領域の使用]** チェック ボックスをオンにします。このオプションをオフにすると、グロメット マーカーは元のページの境界内に配置されます。
グロメットのサイズを設定する	**[グロメット]** 領域の **[サイズ]** ボックスに値を入力します。
グロメット マーカーの端から最も近いページの端までの距離を設定する	**[グロメット]** 領域の **[マージン]** ボックスに値を入力します。
グロメット マーカーの数と配置を指定する	**[配置と配分]** 領域で、**[グロメット数]** オプションをオンにして、**[垂直方向]** ボックスと **[水平方向]** ボックスに値を入力します。 次のいずれかのボタンをクリックします。 • **[隅]** - グロメット マーカーをページのコーナーに配置します。 • **[上端]** - グロメット マーカーをページの上端に沿って配置します。 • **[下端]** - グロメット マーカーをページの下端に沿って配置します。 • **[左端]** - グロメット マーカーをページの左端に沿って配置します。 • **[右端]** - グロメット マーカーをページの右端に沿って配置します。

目的	作業手順
グロメット マーカーは、マーカーの間隔を指定することでも追加できます。	**[配置と配分]** 領域で、**[間隔]** オプションをオンにして、**[垂直方向]** ボックスと **[水平方向]** ボックスに値を入力します。

印刷サービス プロバイダを使用する

印刷サービス プロバイダはファイルを受け取り、直接それをフィルムや版に出力します。

印刷用にプリント ジョブを準備するときは、カメラ対応の用紙に印刷した版下イメージを渡すか、イメージをディスクに保存して渡します。イメージをディスクに出力する場合、印刷サービス プロバイダ側では、PostScript ファイルまたは使用しているアプリケーション固有のファイル形式のファイルのいずれかを必要とします。イメージセッタやプレートセッタに送信するファイルを作成する場合は、最適なファイル形式と使用する印刷デバイスの設定について印刷サービス プロバイダに問い合わせてください。たとえモノクロのものでも、最終的な出力イメージを印刷サービス プロバイダに必ず渡すようにしてください。印刷サービス プロバイダで潜在的な問題を検出して解決する際に役立ちます。

描画を印刷する前に、適切なプリンタ ドライバを選択して正しく設定する必要があります。プリンタ ドライバの設定方法については、プリンタ メーカーのマニュアルまたは印刷を依頼する印刷サービス プロバイダや印刷業者に問い合わせてください。

Web グラフィック

Web 用のオブジェクトを作成する..... 793

CorelDRAW 2019

Web 用のオブジェクトを作成する

CorelDRAW では、Web ブラウザでの表示に最適化したオブジェクトやプロジェクトをビットマップにエクスポートできます。WordPress アカウントをお持ちであれば、オブジェクトやプロジェクトをビットマップにエクスポートし、エクスポートしたビットマップを WordPress メディア ライブラリにシームレスにアップロードできます。段落テキストを Web 対応にすることもできます。

また、CorelDRAW オブジェクトからインタラクティブなロールオーバーを作成できます。さらに、描画にハイパーリンクやブックマークを追加できます。

CorelDRAW で Web 対応のオブジェクトを作成した後、Web オーサリング ツールを使用してそのオブジェクトをデザインに追加できます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 793 の 「Web 用に完璧なピクセルのグラフィックを作成する」。
- ページ 794 の 「Web 用にビットマップをエクスポートする」。
- ページ 800 の 「ビットマップをエクスポートして WordPress にアップロードする」。
- ページ 801 の 「Web プリセットの保存と適用」。
- ページ 801 の 「透明なカラーとバックグラウンドのあるオブジェクトをエクスポートする」。
- ページ 802 の 「Web 対応テキスト」。
- ページ 802 の 「ロールオーバー」。
- ページ 804 の 「ブックマークとハイパーリンク」。
- ページ 806 の 「オブジェクトにホットスポットおよび代替テキストを追加する」。

Web 用に完璧なピクセルのグラフィックを作成する

以下のヒントは Web 用に完璧なピクセルのグラフィックを作成する際に役立ちます。

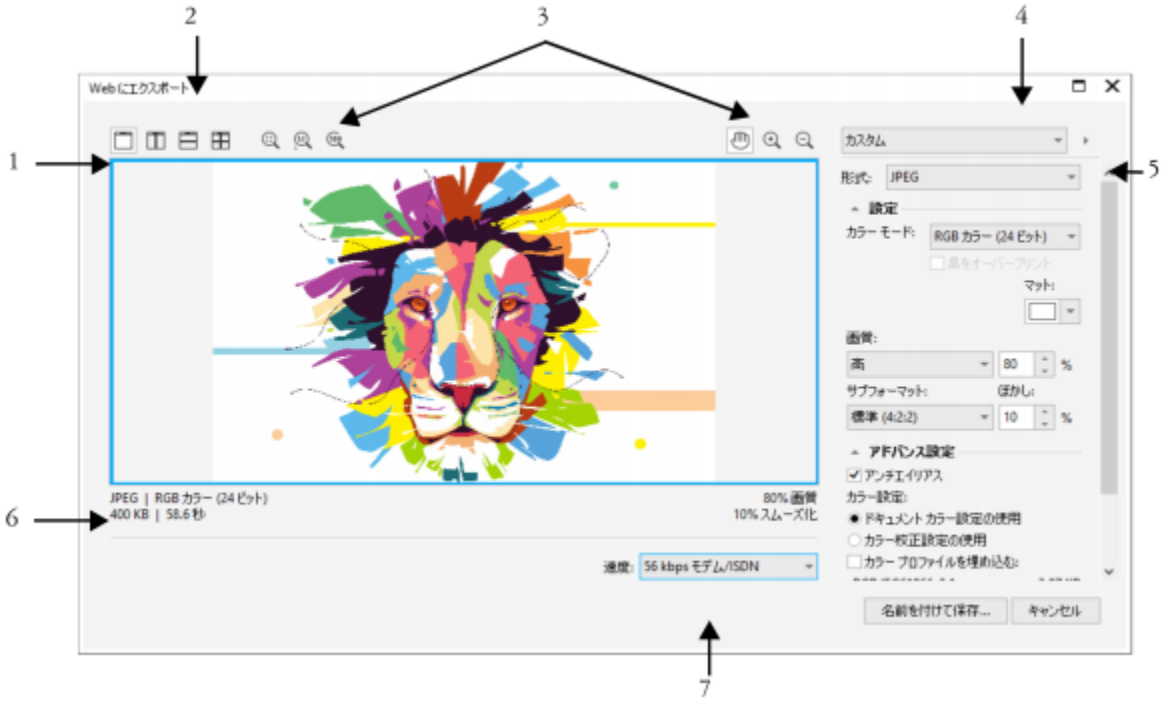
- ドキュメントの測定単位としてピクセルを選択します。
- プロパティ バーの**[オブジェクトのサイズ]**ボックスで、オブジェクトの寸法をピクセルでチェックします。ドキュメントをエクスポートする前にオブジェクトのサイズを整数にしてください。オブジェクトのスケールを設定する場合は、適切にスケールされるよう偶数を使用します。
- 800% 以上のズームで [ピクセル] ビュー (**[表示]** ▸ **[ピクセル]**) を使用し、結果を表示して評価します。
- 新しいドキュメントで、ピクセル グリッドはドキュメント ページの左下隅に合わせ、エクスポートで完璧なピクセルのデザインを作成できるようにします。端がぼやけることはなく、ピクセルの寸法も予測できます。裁量の結果を得られるよう **[ピクセル グリッドでページを整列]** 設定はオンにしておきます。昔のファイルを使用する場合、ページは自動的に中央揃えになり、CorelDRAW の旧バージョンでデフォルトの整列が維持されます。詳しくは、625 ページの 「ピクセル グリッドの設定を変更するには」。を参照してください。

- 移動または描画するオブジェクトが自動的にピクセル グリッドの中央または端にスナップするように (オブジェクト輪郭プロパティによって異なります)、ピクセルのスナップは必ずオンにしてください。ピクセルのスナップをオンまたはオフにする方法の詳細については、625 ページの 「ピクセル グリッドの設定を変更するには」。を参照してください。
- ピクセル グリッドでオブジェクトとノードを整列します。詳しくは、284 ページの 「ピクセル グリッドで 1 つのオブジェクトを整列させるには 」と190 ページの 「ピクセル グリッドでノードを整列させるには」。を参照してください。

Web 用にビットマップをエクスポートする

CorelDRAW では、ドキュメントを次の Web 対応ファイル形式にエクスポートできます: GIF、PNG、および JPEG。

エクスポート オプションを指定すると、設定を最大 4 つまで使用して、イメージをプレビューできます。ファイル形式、プリセット設定、ダウンロード速度、圧縮、ファイル サイズ、画質、およびカラー範囲の比較も可能です。また、プレビュー ウィンドウ内でズームとスクロールを行うことで、プレビューを詳しく調べることもできます。



Indra Risky によるアートワーク。

コンポーネント	説明
1.プレビュー ウィンドウ	ドキュメントのプレビューを表示します。
2.プレビュー モード	単一または分割フレームでの調整をプレビューできます。
3.ズーム/スクロールのツール	プレビュー ウィンドウに表示されたドキュメントの内外をズームし、100% 以上のズーム レベルで表示されたイメージをスクロールして、イメージをプレビュー ウィンドウに合わせることができます。

コンポーネント	説明
4.プリセット リスト ボックス	ファイル形式のプリセット設定を選択できます。
5.エクスポート設定	カラー、表示オプション、サイズなどのエクスポート設定をカスタマイズできます。
6.形式情報	ファイル形式情報を表示して、各プレビュー フレームに使用できます。
7.速度リスト ボックス	ファイルを保存するためのインターネットの速度を選択できます。

プリセット設定を使用して Web 対応ファイルをエクスポートできます。これにより、ここの設定を変更することなくファイルを最適化できます。また、特定の結果を生み出すために、設定をカスタマイズすることもできます。たとえば、カラー、表示画質、ファイル サイズなどを調整できます。

Web 対応ファイル形式を選択する

このテーブルは、Web 対応ファイル形式を選択するためのクイック リファレンスとなります。

ファイル形式	最適な
GIF	スキャナで取り込んだモノクロ イメージなど、線画、テキスト、色数が少ないイメージ、シャープなエッジを持つイメージに使用されます。 さらに、バックグラウンドの透明化、イメージのインターレース、アニメーションなど、高度な表示効果をグラフィックに付加できます。また、イメージのカスタム パレットを作成できます。
PNG	写真や線画を含む、さまざまなイメージ タイプ。 PNG ファイル形式は (GIF や JPEG 形式とは異なり) アルファ チャンネルをサポートしています。これにより、透明なイメージを高品質に保存できます。
JPEG	写真やスキャンしたイメージ。 JPEG ファイルは、ファイルの圧縮を使用してイメージの近似値を保存するため、イメージ データの一部が失われますが、ほとんどの写真で画質を犠牲にすることはありません。イメージを保存するときは、イメージの品質を選択できます。高品質になるほどファイル サイズも大きくなります。

パレット ベースのドキュメントをエクスポートする

パレット GIF や 8 ビット PNG などのパレット ベースのドキュメントでは、個々のピクセルを正確なカラー値に維持できます。これにより、エクスポートした際にファイルのカラー表示を制御できます。また、パレット ベースのドキュメントでは、イメージのカラーを選択して、それを透明にすると、ファイルに透明を使用できます。詳しくは、801 ページの 「透明なカラーとバックグラウンドのあるオブジェクトをエクスポートする」。を参照してください。

オブジェクトのエクスポート プレビューを調整するには

1 **[ファイル]** ▸ **[目的別エクスポート]** ▸ **[Web]** をクリックします。
2 次の表のタスクを実行します。

目的	作業手順
単一プレビュー フレームにオブジェクトを表示する	**[フル プレビュー]** ボタン  をクリックします。
ビットマップの 2 つのバージョンを横に並べたフレームに表示する	**[2つの垂直プレビュー]** ボタン  をクリックします。
ビットマップの 2 つのバージョンを縦に並べたフレームに表示する	**[2つの水平プレビュー]** ボタン  をクリックします。
ビットマップの 4 つのバージョンを別個のフレームに表示する	**[4つのプレビュー]** ボタン  をクリックします。
ビットマップをプレビュー ウィンドウに合わせる	**[ページに合わせる]** ボタン  をクリックします。
イメージ データの各ピクセルを画面の 1 つのピクセルに表示する	**[ズーム 1:1 ピクセル]** ボタン  をクリックします。
ビットマップを実寸で表示する	**[実サイズで表示]** ボタン  をクリックします。
ビットマップ内の別の領域にスクロールする	**スクロール** ツール  を使用して、表示する領域が見えるまでイメージをドラッグします。
ズーム イン/アウトする	**ズーム イン** ツール  、または**ズーム アウト** ツール  を使用して、プレビュー ウィンドウでクリックします。
プレビュー フレームでのオブジェクトの表示オプションを変更する	フレームをクリックして、エクスポート設定領域から異なるエクスポート設定を選択します。

Web 対応ビットマップをエクスポートするには

1 **[ファイル]** ▸ **[目的別エクスポート]** ▸ **[Web]** をクリックします。
2 **[Web にエクスポート]** ダイアログ ボックスの右上隅にある **[プリセット]** リスト ボックスからプリセット設定を選択します。プリセット設定を変更する場合は、ダイアログ ボックスでエクスポート オプションを変更できます。
3 **[名前を付けて保存]** をクリックします。
4 ファイルを保存するドライブとフォルダを選択します。
5 **[ファイル名]** ボックス に名前を入力します。
6 **[保存]** をクリックします。

可能な操作	
カラー モードを選択する	**[設定]** 領域で、**カラー モード** リスト ボックスからカラー モードを選択します。 このオプションは、GIF ファイル形式には使用できません。
カラー プロファイルを埋め込む	**[アドバンス設定]** 領域の **[カラー プロファイルの埋め込み]** チェック ボックスをオンにします。



ダイアログ ボックスの下部にある **[速度]** リスト ボックスからインターネットの接続速度を選択できます。

また、**[ファイル]** ▸ **[エクスポート]** をクリックし、**[ファイルの種類]** リスト ボックスからファイル形式を選ぶと、Web 対応形式にエクスポートすることができます。

Web 対応ビットマップをエクスポートする際にオブジェクトをサイズ変更するには

- **[Web にエクスポート]** ダイアログ ボックスの **[変形]** 領域で次の表の 1 つまたは複数のタスクを実行します。

目的	作業手順
ビットマップの測定単位を選択する	**[単位]**リスト ボックスから測定の単位を選択します。
ビットマップの寸法を指定する	**[幅]** ボックスと**[高さ]** ボックスに値を入力します。
ビットマップのサイズを元のサイズのパーセントで変更する	**[幅 %]** ボックスと **[高さ %]** ボックスに値を入力します。
ビットマップの縦横比を維持して歪曲を防ぐ	**[縦横比の維持]**チェック ボックスをオンにします。
ビットマップの解像度を指定する	**[解像度]** ボックスに値を入力します。
ハード ディスク上のファイル サイズを変えずに、オブジェクトの解像度を変更する	**[サイズの維持]** チェック ボックスをオンにします。

JPEG ビットマップのエクスポート用オプションをカスタマイズするには

1 **[Web にエクスポート]** ダイアログ ボックスの **[フォーマット]** リスト ボックスから **[JPEG]** を選択します。
2 次の表のタスクを実行します。

目的	作業手順
ドキュメント画質を制御する	**[設定]** 領域で、**[画質]** リスト ボックスから画質オプションを選択するか、パーセントの値を入力します。
エンコーディング設定を選択する	**[設定]** 領域で、**[サブフォーマット]** リスト ボックスからオプションを選択します。

目的	作業手順
隣接するピクセル間のカラーの変化をぼかす	**[設定]** 領域の **[ぼかし]** ボックスに値を入力します。
一部の Web ブラウザで JPEG ファイルを徐々にロードして、ロードが完了する前にイメージの部分のみを表示する	**[アドバンス設定]** 領域の **[画質の向上]** チェック ボックスをオンにします。
最適なエンコード方法を使用して、JPEG ファイルのサイズを最小にします。	**[アドバンス設定]** 領域の **[最適化]** チェック ボックスをオンにします。
可能な操作	
ドキュメントのカラー設定を適用する	**[アドバンス設定]** 領域の **[ドキュメント カラー設定の使用]** オプションをオンにします。
カラー校正設定をドキュメントに適用する	**[アドバンス設定]** 領域の **[色校正設定の使用]** オプションをオンにします。
CMYK にエクスポートする際に黒のオーバープリントをオンにする	**[設定]** 領域で、**[黒をオーバープリント]**チェック ボックスをオンにします。
マット カラーをオブジェクトのバックグラウンドに適用して、アンチエイリアス化したオブジェクトのエッジをブレンドする	**[設定]** 領域で、**[マット]** カラー ピッカーを開き、カラーを選択します。

Web 対応ビットマップをエクスポートするための表示画質オプションを指定するには

- **[Web にエクスポート]** ダイアログ ボックスから、次の表の 1 つまたは複数のタスクを実行します。

目的	作業手順
マット カラーをオブジェクトのバックグラウンドに適用して、アンチエイリアス化したオブジェクトのエッジをブレンドする	**[設定]** 領域で、**[マット]** カラー ピッカーを開き、カラーを選択します。
オブジェクトのエッジのスムーズ化	**[アドバンス設定]** 領域の **[アンチエイリアス]** チェック ボックスをオンにします。
一部の Web ブラウザでファイルを徐々にロードして、ロードが完了する前にイメージの部分のみを表示する	**[アドバンス設定]** 領域の **[インターレース]** チェック ボックスをオンにします。 このオプションは、JPEG ファイル形式には使用できません。

パレット ベースの Web 対応ビットマップをエクスポートするためのカラー設定を指定するには

- **[Web にエクスポート]** ダイアログ ボックスから、次の表の 1 つまたは複数のタスクを実行します。

目的	作業手順
カラー モードを選択する	**[設定]** 領域で、**カラー モード** リスト ボックスからカラー モードを選択します。 このオプションは、GIF ファイル形式には使用できません。
カラー パレットを選択する	**[設定]** 領域の **[カラー パレット]** リスト ボックスからパレットを選択します。 このオプションは、GIF またはパレットの 8 ビット PNG ファイル形式でのみ使用できます。
ディザの設定と量を指定する	**[設定]** 領域の **[ディザ]** リスト ボックスからディザを選択するか、ボックスに値を入力します。 このオプションは、GIF またはパレットの 8 ビット PNG ファイル形式でのみ使用できます。
カラー プロファイルを埋め込む	**[アドバンス設定]** 領域の **[カラー プロファイルの埋め込み]** チェック ボックスをオンにします。
可能な操作	
カラー パレットをロードする	**[設定]** 領域で、**[カラー パレット]** リスト ボックスの横の矢印をクリックして、**[パレットをロード]** をクリックします。 このオプションは、GIF またはパレットの 8 ビット PNG ファイル形式でのみ使用できます。
カラーをサンプリングしてカラー パレットに追加する	**[設定]** 領域で **[スポイト]** をクリックし、色を選択する描画ウィンドウをクリックします。**[サンプル カラーをパレットに追加]** ボタン  をクリックします。 このオプションは、GIF またはパレットの 8 ビット PNG ファイル形式でのみ使用できます。
カラーを追加/変更する	カラー パレットのカラー ボックスをダブルクリックします。 このオプションは、GIF またはパレットの 8 ビット PNG ファイル形式でのみ使用できます。
表示する色数を選択する	**[設定]** 領域の **[色数]** リスト ボックスから値を選択します。 このオプションは、GIF またはパレットの 8 ビット PNG ファイル形式でのみ使用できます。
カラー パレットからカラーを削除する	**[設定]** 領域でカラー パレットのカラーをクリックしてから、**[選択したカラーを削除]** ボタンをクリックします。

可能な操作	
	このオプションは、GIF またはパレットの 8 ビット PNG ファイル形式でのみ使用できます。



また、イメージのカラーを選択して、それを透明にすると、パレットに基づくドキュメントに透明度を追加できます。詳しくは、801 ページの 「透明なカラーとバックグラウンドのあるオブジェクトをエクスポートする」。を参照してください。

ビットマップをエクスポートして WordPress にアップロードする

CorelDRAW では、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 アカウントにアプリケーションから直接アップロードできます。

プロジェクト全体を、または選択したオブジェクトだけを、JPEG、GIF、PNG ファイルにエクスポートできます。必要なファイル形式とオプションを選択したら、イメージを WordPress アカウントにアップロードできます。WordPress サイトが複数ある場合は、ビットマップのアップロード先となるサイトを選択できます。エクスポートされたビットマップは、選択したサイトのメディア ライブラリに追加されます。

ビットマップを WordPress に初めてアップロードする際には、WordPress アカウントを認証してログインする必要があります。WordPress アカウントが複数ある場合は、いつでも切り替えられます。

ビットマップをエクスポートして WordPress にアップロードするには

1. エクスポートするオブジェクトを選択します。プロジェクト全体をエクスポートする場合は、オブジェクトの選択をすべて解除します。
2. **[ファイル]** ▸ **[目的別エクスポート]** ▸ **[WordPress]** をクリックします。
3. **[WordPress にエクスポート]** ダイアログ ボックスで、使用するファイル形式を **[フォーマット]** リスト ボックスで選択し、必要なエクスポート設定を調整します。
   [WordPress にエクスポート] ダイアログ ボックスでは、**[Web にエクスポート]** ダイアログ ボックスに用意されているものと同じエクスポート オプションが用意されています。エクスポート オプションについて詳しくは、794 ページの 「Web 用にビットマップをエクスポートする」。を参照してください。
4. **[アップロード]** をクリックします。
5. **[WordPress にアップロード]** ダイアログ ボックスから、次の表の 1 つまたは複数のタスクを実行します。

目的	作業手順
WordPress アカウントを認証してログインする	**[WordPress アカウントの認証]** アカウントをクリックします。
WordPress サイトを選択する	**[サイト]** ボックスからサイトを選択します。
ビットマップをアップロードする	**[アップロード]** をクリックします。
別の WordPress アカウントにログインする	**[ログアウトまたはアカウントの切り替え]** をクリックします。

エクスポートされたビットマップが一時ファイルとして保存され、イメージを WordPress にアップロードした後に削除されます。

Web プリセットの保存と適用

Web プリセットでは、Web 互換ファイル形式のエクスポート用カスタム設定を保存できます。

Web 互換イメージのエクスポート用プリセットを保存するには

1. **[Web にエクスポート]** ダイアログ ボックスの **[フォーマット]** リスト ボックスからファイル形式を選択します。
2. プリセットとして保存する設定を選択します。
3. **[プリセット]** リスト ボックスの横の矢印をクリックして、**[プリセットの保存]** をクリックします。
4. **[ファイル名]** ボックスに、プリセットの名前を入力します。
5. **[保存]** をクリックします。

保存したプリセットを削除するには、**[プリセット]** リスト ボックスからプリセットを選び、**[プリセット]** リスト ボックスの横にある矢印をクリックして、**[プリセットの削除]** をクリックします。

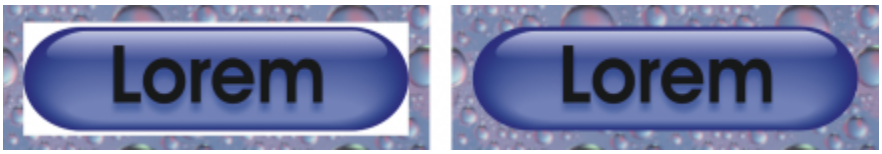
Web 互換イメージのエクスポート用プリセットを適用するには

1. **[Web にエクスポート]** ダイアログ ボックスで、**[プリセット]** リセット ボックスの横の矢印をクリックして、**[プリセットのロード]** をクリックします。
2. ファイル名をクリックします。
3. **[開く]** をクリックします。

透明なカラーとバックグラウンドのあるオブジェクトをエクスポートする

CorelDRAW は、パレット GIF または 8 ビット PNG などのパレット ベースのビットマップを、透明なカラーやバックグラウンドとともにエクスポートできます。これらのビットマップには、ボタンやロゴなどのオブジェクトを含めることができ、バックグラウンドにカラーやパターンがある Web ページで一般的に使用されています。

バックグラウンドが不透明になっているオブジェクトを Web ページに配置すると、ページ上にオブジェクトのバックグラウンド カラーが長方形で表示されます。オブジェクトのバックグラウンドを透明にすると、オブジェクトのバックグラウンドはページに溶け込んで表示されます。オブジェクトのバックグラウンドを透明にすると、Web ページのバックグラウンドのカラーやパターンを変更する際に、一致するオブジェクトのバックグラウンドを変更する必要がありません。



Web ページで使用する、透明なバックグラウンドの GIF イメージを作成することができます。

ビットマップを透明なバックグラウンド付きで保存するには

1. **[Web にエクスポート]** ダイアログ ボックスで、**[フォーマット]** リスト ボックスから GIF や 8 ビット PNG などのパレットのファイル形式を選択します。
2. 次の表のタスクを実行します。

目的	作業手順
オブジェクトの背景を透明にする	**[設定]** 領域で、**[透明]** チェック ボックスをオンにします。
選択したカラーを透明にする	ツールバーの **[スポイト]** をクリックして、色を選択するイメージをクリックします。**[設定]** 領域で、**[選択した色を透明にする]** ボタン  をクリックします。
マット カラーをオブジェクトのバックグラウンドに適用して、アンチエイリアス化したオブジェクトのエッジをブレンドする	**[設定]** 領域で、**[マット]** カラー ピッカーを開き、カラーを選択します。

最高の結果を得るには、**[設定]** 領域の **[ディザ]** リスト ボックスから **[なし]** を選択します。

Web 対応テキスト

段落テキストを Web 対応テキストに変換すると、発行したドキュメントを HTML エディタで編集できます。他のフォントで上書きしない限り、デフォルトの Web フォント スタイルが自動的に適用されます。上書きしても、Web サイト閲覧者のコンピュータにそのフォントがインストールされていない場合は、デフォルトのフォントが使用されます。太字、斜体、および下線のテキスト スタイルも設定できます。また、標準塗りつぶしを Web 対応テキストに適用できますが、輪郭は Web 対応テキストに適用できません。

テキストを Web 対応にするには

- **選択**ツール を使用して、段落テキストのフレームを選択します。**[テキスト]** ▸ **[テキストを Web 互換にする]** をクリックします。

Web 対応テキストが他のインターネット オブジェクトと重なったり、描画ページの枠外にはみ出したりしていないことを確認してください。 このようなテキストは、ビットマップに変換され、インターネット用のプロパティがなくなります。

アート テキストは、Web 対応テキストには変換できません。常にビットマップとして扱われます。ただし、アート テキストを段落テキストに変換してから、Web 対応テキストに変換することはできます。テキストの変換について詳しくは、505 ページの 「テキストを検索/編集/変換する」。を参照してください。

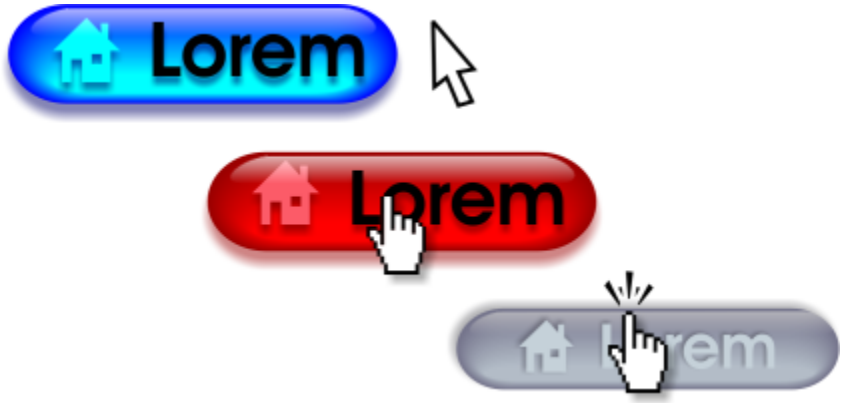
ロールオーバー

ロールオーバーは、クリックまたはポイントすると外観が変わるインタラクティブなオブジェクトです。オブジェクトを使用して、ロールオーバーを作成できます。

ロールオーバーを作成するには、次のロールオーバー ステートを追加します。

- **普通** - デフォルト。 ボタンにマウス操作が関連付けられていないときの状態です。
- **オーバー** - カーソルがボタンの上を通過するときの状態です。
- **ダウン** - ボタンをクリックしたときの状態です。

ロールオーバーの各ステートに異なるオブジェクトのプロパティを適用できます。また、ロールオーバーのステートをプレビューできます。



[普通] (左) 、[オーバー] (中央) 、[ダウン] (右) の状態のロールオーバー。

ロールオーバー オブジェクトを Web デザインに追加するには、ロールオーバーを Macromedia Flash (SWF) 形式に保存するする必要があります。ロールオーバーのようなオブジェクトの作成および編集について詳しくは、257 ページの 「オブジェクト」。を参照してください。

ロールオーバー オブジェクトを作成するには

1 オブジェクトを選択します。

2 **[オブジェクト]** ▸ **[ロールオーバー]** ▸ **[ロールオーバーの作成]** をクリックします。

オブジェクトのロールオーバー ステートを変更するには

1 ロールオーバー オブジェクトをクリックして選択します。

2 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[リンクとロールオーバー]** をクリックします。

3 **[リンクとロールオーバー]** ドッキング ウィンドウで、**[アクティブなロールオーバーの状態]** リスト ボックスから状態を選択します。
   - **標準**
   - **オーバー**
   - **ダウン**

4 カラーなど、オブジェクトのプロパティを変更します。

5 **[ロールオーバーの編集の終了]** ボタン をクリックします。

可能な操作

ロールオーバー ステートを削除する

ロールオーバー ステートを複製する

ロールオーバーを元に戻す

ロールオーバーをクリックしたときに表示されるフレームを指定する



ロールオーバーの編集中に描画を閉じることはできません。まず、編集を終了する必要があります。

ロールオーバーをプレビューするには

1 **[オブジェクト]** ▸ **[ロールオーバー]** ▸ **[ロールオーバーのライブ プレビュー]** をクリックします。

2 描画ウィンドウでロールオーバー をポイントして **[オーバー]** 状態を表示します。ロールオーバーをクリックすると、**[ダウン]** 状態を表示できます。

ロールオーバーのプロパティを表示するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[オブジェクト]**をクリックします。

2 ロールオーバーのあるページとレイヤをクリックします。

3 ロールオーバー名をクリックし、**[普通]** 、**[オーバー]** 、および**[ダウン]** のロールオーバー ステートのツリーを展開します。



ロールオーバー オブジェクトの状態を描画ページでプレビューするには、**[オブジェクト]** ▸ **[ロールオーバー]** ▸ **[ロールオーバーのライブ プレビュー]** をクリックします。

ブックマークとハイパーリンク

CorelDRAW では、ドキュメントにブックマークやハイパーリンクを追加できます。ブックマークやハイパーリンクは、テキスト オブジェクト、ロールオーバー、およびビットマップなどのオブジェクトに適用できます。詳しくは、818 ページの 「PDF ハイパーリンク、ブックマーク、サムネール」。を参照してください。

ブックマーク

ファイルに内部リンクを作成するには、テキストやオブジェクトにブックマークを付けます。さらに、オブジェクトにリンクを割り当てて、そのオブジェクトがクリックされるとブックマークが開くようにします。

ハイパーリンク

また、ハイパーリンク をオブジェクトに割り当てることもできます。Web アドレス、FTP サーバー、電子メール アドレス、ブックマーク、またはファイルにリンクできます。そのオブジェクトがクリックされると、割り当てられた場所が該当するアプリケーションで開きます。作成したハイパーリンクを、表示して確認することができます。また、リンクやブックマークを削除できます。テキストを使用する場合は、ハイパーリンクをアートテキストと段落テキストの両方に割り当てることができます。

ブックマークを付けるには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[ソース]**をクリックします。

2 作業領域で、ブックマークを付けるオブジェクトをクリックします。

3 **[新規ブックマーク]** ボタン をクリックします。

4 [名前] ボックスに、ブックマークの名前を入力します。

オブジェクトにハイパーリンクを割り当てるには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[ソース]**をクリックします。

2 作業領域で、ハイパーリンクを割り付けるオブジェクトをクリックします。

3 **[新規リンク]** ボタン をクリックします。

4 **［リンクのタイプ］** リスト ボックスから、次のいずれかのリンク タイプを選択します。

リンクのタイプ

http:// または https://	リンクをクリックすると開く Web ページの Web アドレス (URL) を入力します。
ftp://	リンクをクリックすると開く FTP サーバーの Web アドレス (URL) を入力します。
mailto:	電子メール アドレスを入力してください。
ファイル://	参照ボタンをクリックして、リンクをクリックしたときに開くファイルに移動します。
ブックマーク	以前に作成したブックマークをリストから選択します。



[ウィンドウ] ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ]** をクリックしてを開き、[プロパティ] ドッキング ウィンドウでブックマークを割り当てることもできます。

テキストにハイパーリンクを割り当てるには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[ソース]**をクリックします。

2 **テキスト** ツール  を使用して、ハイパーリンクを割り当てるテキストを選択します。

3 **[新規リンク]** ボタン  をクリックします。

4 **［リンクのタイプ］** リスト ボックスから、次のいずれかのリンク タイプを選択します。

リンクのタイプ

http:// または https://	リンクをクリックすると開く Web ページの Web アドレス (URL) を入力します。
ftp://	リンクをクリックすると開く FTP サーバーの Web アドレス (URL) を入力します。
mailto:	電子メール アドレスを入力してください。
ファイル://	参照ボタンをクリックして、リンクをクリックしたときに開くファイルに移動します。
ブックマーク	以前に作成したブックマークをリストから選択します。



また、ハイパーリンクを**インターネット** ツールバーから割り当てることができます。割り当てるには、**[ウィンドウ]** ▸ **[ツールバー]** ▸ **[インターネット]** をクリックして、ツールバーを表示します。

リンクを確認するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[ソース]**をクリックします。
2 開くリンクを選択します。
3 **[リンクを開く]** ボタン をクリックします。

ブックマークやリンクを削除するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[ソース]**をクリックします。
2 削除するリンクまたはブックマークを選択します。
3 **[削除]** ボタン をクリックします。

オブジェクトにホットスポットおよび代替テキストを追加する

オブジェクトの輪郭に沿うホットスポットや、オブジェクトの範囲ボックス全体を埋めるホットスポットを設定することもできます。CorelDRAW は、リンクを含むオブジェクトに網かけパターンを適用します。網かけパターンおよびそのバックグラウンドの塗りつぶしのカラーは変更できます。また、テキスト専用のブラウザやスクリーン リーダー用に代替テキストをオブジェクトに加えることができます。

ホットスポットを設定するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[リンクとロールオーバー]** をクリックします。
2 作業領域で、ホットスポットを追加するオブジェクトをクリックします。
3 **[リンクとロールオーバー]** ドッキング ウィンドウで **[ビヘイビア]** リスト ボックスから **[リンク]** を選択し、**[URL]** ボックスに Web アドレスを入力します。
4 **[ホットスポットの使用方法を定義]** 領域で、次のいずれかのボタンをクリックします。
   - **形状** - オブジェクトの形状を使用してホットスポットを指定します。
   - **範囲** - オブジェクトの範囲ボックスを使用してホットスポットを指定します。
5 **[バックグラウンド]** カラー ピッカー を開き、カラーをクリックします。
6 **[網掛け]** カラー ピッカー を開き、カラーをクリックします。

ハイパーリンクが付いたオブジェクトを選択して、ホットスポットの網かけカラーまたはバックグラウンド カラーを変更した場合は、選択したオブジェクトのみに変更が適用されます。

オブジェクトに代替テキストを追加する

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[リンクとロールオーバー]** をクリックします。
2 作業領域で、代替テキストを追加するリンク付きオブジェクトをクリックします。
3 **[リンク]** ドッキング ウィンドウで **[ALT コメント]** テキスト ボックスに代替テキストを入力します。

ファイル形式

ファイルをインポート/エクスポートする 809
PDF へのエクスポート 815
オフィス生産性アプリケーションを使用する 829
サポートされているファイル形式 831

CorelDRAW 2019

ファイルをインポート/エクスポートする

フィルタによってファイルの形式を変換し、ファイルをインポート/エクスポートすることができます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 809 の 「ファイルをインポートする」。
- ページ 812 の 「ファイルをエクスポートする」。

ファイルをインポートする

他のアプリケーションで作成したファイルをインポートすることができます。たとえば、Adobe Portable Document Format (PDF)、JPEG、または Adobe Illustrator (AI) ファイルをインポートできます。ファイルをインポートし、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挿入できます。また、インポート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。インポートしたファイルはアクティブなファイルの一部になります。また、外部リンク イメージとしてビットマップをインポートすることもできます。リンクされたビットマップをインポートした場合、元の (外部) ファイルを編集すると、インポート先のファイルも自動的に更新されます。

ビットマップをインポートする場合は、リサンプルしてファイル サイズを小さくしたり、イメージの必要な部分だけを切り抜いたりすることができます。また、ビットマップを切り抜いて、インポートするイメージの正確な領域とサイズを選択することもできます。

オペレーティング システムの言語とは異なる言語のテキストを含む CorelDRAW の旧バージョンからファイルをインポートする場合は、コード ページ設定を使用することにより、ファイルに保存されているオブジェクト名、キーワード、注記を正しく表示できます。

アクティブな描画にファイルをインポートするには

1 **[ファイル]** ▸ **[インポート]** をクリックします。

2 ファイルが保存されているフォルダを選択します。

必要に応じて、検索ボックスを使用してファイルを検索できます。ファイル名、題名、主題、作成者、キーワード、コメント、ビットマップ名、オブジェクト名などを検索できます。

3 **[ファイル名]** ボックスの横にあるリスト ボックスから、ファイル形式を選択します。

ファイル形式が不明な場合は、**[すべてのファイル形式]**を選択します。

4 ファイル名をクリックします。

ファイル内に、オペレーティング システムの言語と異なる言語のテキストがある場合は、オブジェクト名、キーワード、および注記を正しく表示するために、**[コード ページの選択]** リスト ボックスから対応するオプションを選択します。

これらのオプションは、ファイル形式によっては使用できません。

5 **[インポート]**をクリックし、次のいずれかの操作を行います。

- 描画ページをクリックし、ファイルのサイズを維持して、クリックした場所が左上の角となるようにファイルを配置します。
- 描画ページ上でドラッグし、ファイルのサイズを変更します。インポート カーソルには、描画ページをドラッグするたびに、サイズ変更されたファイルの寸法が表示されます。
- **Enter** キーを押して、描画ページの中央にこのファイルを配置します。
- **スペースバー**を押して、元のファイルと同じ位置にファイルを配置します (CDR および AI ファイルのみ)。

アクティブなスナップ オプションがインポートされたファイルに適用されます。

可能な操作

外部のビットマップを埋め込まずにリンクする	**[インポート]** ボタンの矢印をクリックして、**[外部リンクのイメージとしてインポート]** チェック ボックスをクリックします。 リンク イメージのリストを表示する場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[ソース]** をクリックします。
Open Prepress Interface (OPI) 出力用に高解像度ファイルにリンクする	**[インポート]** ボタンの矢印をクリックして、**[OPI を使用した出力用に高解像度ファイルとしてインポート]** チェック ボックスをクリックします。 この手順により、TIFF ファイルまたは Scitex® Continuous Tone (CT) ファイルの低解像度バージョンがドキュメントに挿入されます。解像度の低いバージョンは、Open Prepress Interface (OPI) サーバーに存在する解像度の高いイメージにリンクされます。
インポートされたビットマップのレイヤをマージする	**[マルチレイヤ ビットマップの結合]**チェック ボックスをオンにします。
埋め込まれた International Color Consortium (ICC) プロファイルを保存する	**[埋め込み ICC プロファイルの抽出]**チェック ボックスをオンにすると、アプリケーションがインストールされているカラー フォルダに ICC プロファイルが保存されます。 このオプションは、ファイル形式によっては使用できません。
すかし模様または著作権情報をチェックする	**[すかし模様のチェック]**チェック ボックスをオンにします。 このオプションは、ファイル形式によっては使用できません。
ダイアログ ボックスを開く代わりに、フィルタのデフォルト設定を使用する	**[フィルタ ダイアログ ボックスを表示しない]**チェック ボックスをオンにします。 このオプションは、ファイル形式によっては使用できません。
インポートされたファイルのレイヤとページを維持する	**[レイヤとページの維持]**チェック ボックスをオンにします。このチェック ボックスをオフにすると、すべてのレイヤが結合されて 1 つのレイヤになります。 このオプションは、ファイル形式によっては使用できません。

可能な操作

複数ページの TIFF ドキュメントをインポートする場合は、インポートするページを選択します	**[TIFF インポート]** ダイアログ ボックスで、**[インポートするページの選択]** 領域でオプションを有効にします。 このオプションは、TIFF ファイル形式でのみ使用できます。
イメージの一部だけを開く	**[部分ファイルのロード]**ダイアログ ボックスで、**[フレームのロード]**ボックスに、開くフレームの範囲を入力します。



ファイル形式によっては、使用できないインポート オプションもあります。



複数のファイルをインポートすることもできます。**Shift** キーを押したままクリックすると、リスト内で隣接している複数のファイルを選択できます。**Ctrl** キーを押しながらクリックすると、隣接していない複数のファイルを選択できます。

外部リンク イメージとしてビットマップをインポートするには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]**} **[ソース]をクリックします。**
2. **[ソース]** ドッキング ウィンドウで、**[新しいリンク済みイメージ]** ボタンをクリックします。
3. イメージがあるドライブとフォルダを検索します。
4. **[インポート]** をクリックします。
5. 作業領域内をクリックしてイメージを配置します。

可能な操作

リンク イメージを更新する	**[リンクしたイメージの更新]** ボタンをクリックします。
外部リンク イメージのリンクを解除する	**[リンクの解除]** ボタンをクリックします。

インポート時にビットマップをリサンプルするには

1. **[ファイル]** ▸ **[インポート]** をクリックします。
2. イメージを保存するフォルダを選択します。
   必要に応じて、検索ボックスを使用してイメージを検索できます。ファイル名、題名、主題、作成者、キーワード、コメント、ビットマップ名、オブジェクト名などを検索できます。
3. **[ファイル名]** ボックスの横にあるリスト ボックスからファイル形式を選択します。
   ファイル形式が不明な場合は、**[すべてのファイル形式]**を選択します。
4. ファイル名をクリックします。
5. **[インポート]** ボタンの横の矢印をクリックし、**[リサンプルしてロード]** をクリックします。
6. **[イメージのリサンプル]**ダイアログ ボックスで、必要に応じて、次のボックスに値を入力します。
   - **幅** - 選択された単位でグラフィックの幅を指定するか、元の幅に対する比率を指定します。
   - **高さ** - 選択された単位でグラフィックの高さを指定するか、元の高さに対する比率を指定します。
7. **[解像度]**の次のボックスに値を入力します。
   - **水平方向** - グラフィックの水平方向の解像度をピクセル数、つまり 1 インチあたりのドット数 (dpi) で指定します。

- **垂直方向** - グラフィックの垂直方向の解像度をピクセル数、つまり 1 インチあたりのドット数 (dpi) で指定します。

8 描画ページをクリックします。

可能な操作

イメージの幅と高さの比率を一定に保つ	**[縦横比の維持]**チェック ボックスをオンにします。
単位を変更する	**[単位]**リスト ボックスで単位を選択します。
水平方向と垂直方向の解像度の値を同じに保つ	**[同一値]**チェック ボックスをオンにします。

インポート形式のダイアログ ボックスが開いたら、必要なオプションを指定します。ファイル形式について詳しくは、831 ページの 「サポートされているファイル形式」。を参照してください。

ファイル形式によっては、使用できないインポート オプションもあります。

インポート時にビットマップを切り抜くには

1 **[ファイル]** ▸ **[インポート]** をクリックします。

2 イメージを保存するフォルダを選択します。
必要に応じて、検索ボックスを使用してイメージを検索できます。ファイル名、題名、主題、作成者、キーワード、コメント、ビットマップ名、オブジェクト名などを検索できます。

3 **[ファイル名]** ボックスの横にあるリスト ボックスからファイル形式を選択します。
ファイル形式が不明な場合は、**[すべてのファイル形式]**を選択します。

4 ファイル名をクリックします。

5 **[インポート]** ボタンの横の矢印をクリックし、**[切り抜いてロード]** をクリックします。

6 **[イメージの切り抜き]**ダイアログ ボックスで、必要に応じて、次のボックスに値を入力します。
- **上端** - グラフィックの上端から削除する領域を指定します。
- **左端** - グラフィックの左端から削除する領域を指定します。
- **幅** - グラフィックの削除しない領域の幅を指定します。
- **高さ** - グラフィックの削除しない領域の高さを指定します。

7 描画ページをクリックします。

プレビュー ウィンドウで選択ハンドルをドラッグして、グラフィックのサイズを変更することもできます。

単位を変更するには、**[イメージの切り抜き]** ダイアログ ボックスの **[単位]** リスト ボックスから単位を選択します。

ファイルをエクスポートする

[ファイル] ▸ **[エクスポート]** コマンドを使用すると、他のアプリケーションで使用できるさまざまなビットマップ ファイルおよびベクトル ファイル形式にエクスポートできます。たとえば、Adobe Illustrator (AI) 形式や JPG 形式にファイルをエクスポートできます。ファイルをエクスポートして、Microsoft Office や Corel WordPerfect Office などのオフィス スイート製品用に最適化することもできます。

ファイルをエクスポートしている間、元のファイルは既存の形式で描画ウィンドウに開かれたままです。

[ファイル] ▸ **[名前を付けて保存]** コマンドを使用して、さまざまなベクトル形式にファイルを保存できます。別の形式にファイルを保存すると、保存されたファイルは描画ウィンドウにすぐに表示されます。一部のファイル形式は CorelDRAW (CDR) ファイルにあるすべての機能をサポートしていないので、まずファイルをCorelDRAW ファイルとして保存することをお勧めします。

ファイルをエクスポートするには

1. **[ファイル]** ▸ **[エクスポート]** をクリックします。
2. ファイルを保存するフォルダを選択します。
3. **[ファイルの種類]**リスト ボックスからファイル形式を選択します。
4. **[ファイル名]** リスト ボックスにファイル名を入力します。
5. 次のいずれかのチェック ボックスをオンにします。
   - **このページのみエクスポート** - 複数ページのファイルから現行のページだけをエクスポートします。
   - **選択オブジェクトのみ** - アクティブな描画の選択オブジェクトのみを保存します。
   - **フィルタ ダイアログ ボックスを表示しない** - エクスポートの詳細オプションを示すダイアログ ボックスを表示しません。

   これらのオプションは、ファイル形式によっては使用できません。
6. **[エクスポート]** をクリックします。

   エクスポートする形式に関するダイアログ ボックスが表示された場合は、必要に応じてオプションを選択します。ファイル形式について詳しくは、831 ページの 「サポートされているファイル形式」。を参照してください。

可能な操作

エクスポート時にファイルを圧縮する	**[圧縮の種類]** リスト ボックスで圧縮方法を選択します。
ファイルに関する情報を指定する	**[ノート]** ボックスにコメントを入力します。



ファイルの形式によっては、**[エクスポート]**ダイアログ ボックスで選択できないオプションや圧縮の種類があります。

非表示レイヤにあるオブジェクトは、非表示レイヤの印刷およびエクスポート機能が無効になっていない限り、エクスポートされたファイルに表示されます。

ビットマップ ファイル形式にエクスポートする際に使用できるオプションについて詳しくは、652 ページの 「エクスポート時にベクトル グラフィックをビットマップに変換するには」。を参照してください。

有効期限が切れたトライアル版を使用している場合は、ファイルをエクスポートすることはできません。



エクスポートするファイルに含まれるレイヤを指定できます。詳しくは、335 ページの 「レイヤの印刷とエクスポートを有効/無効にするには」。を参照してください。

ファイルを Microsoft Office または WordPerfect Officeにエクスポートするには

1. **[ファイル]** ▸ **[目的別エクスポート]** ▸ **[Office]** をクリックします。
2. 上部のリスト ボックスから、ファイルをエクスポートするオフィス スイート製品を選択します。
   - **Microsoft Office** - Microsoft Office アプリケーションの出力要件に合わせてオプションを設定します。
   - **WordPerfect Office** - Corel WordPerfect Office のイメージを WordPerfect Graphics ファイル (WPG) に変換し、イメージを最適化します。
3. **[Microsoft Office]** を選択した場合、中間のリスト ボックスからファイルの使用方法に最も適したオプションを選択します。
   - **互換性** - 描画を Portable Network Graphic (PNG) 形式のビットマップとして保存します。Office アプリケーションにインポートする場合に、描画の外観が維持されます。

- **編集** - 描画を Extended Metafile Format (EMF) として保存します。これにより、編集可能な要素のほとんどがベクトル描画で保持されます。

4 **[Microsoft Office]** と **[互換性]** を選択した場合、**[目的別最適化]** リスト ボックスから最適化オプションを選択します。
   - **表示** - スライド ショーやオンライン ドキュメントなどの出力用にファイルを最適化します (96 dpi) 。
   - **デスクトップ印刷** - デスクトップ印刷用に適したイメージ品質を維持します (150 dpi)
   - **商用印刷** - 高品質の印刷用にファイルを最適化します (300 dpi) 。

   ダイアログ ボックスの左下隅には、推定ファイル サイズが表示されます。
5 **[OK]** をクリックします。
6 ファイルを保存するフォルダを選択します。
7 **[ファイル名]** リスト ボックスにファイル名を入力します。
8 **[保存]** をクリックします。

可能な操作

プレビュー ウィンドウをズーム イン/アウトする	**ズーム イン** ツール、または**ズーム アウト** ツールを使用して、プレビュー ウィンドウでクリックします。
描画の別の領域にスクロールする	**スクロール** ツール を使用して、表示する領域が見えるまでプレビュー ウィンドウでドラッグします。

最適化オプションを使用できるのは、**[Microsoft Office]** と **[互換性]** オプションを選択した場合のみです。

描画内のレイヤは Microsoft Office、または Corel WordPerfect Office にエクスポートされるときに結合されます。

ファイルを別の形式で保存するには

1 **[ファイル]** ▸ **[名前を付けて保存]** をクリックします。
2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
3 **[ファイルの種類]** リスト ボックスからファイル形式を選択します。
4 **[ファイル名]** リスト ボックスにファイル名を入力します。
5 次のいずれかのチェック ボックスをオンにします。
   - **選択オブジェクトのみ** - アクティブな描画の選択オブジェクトのみを保存します。
   - **埋め込み VBA プロジェクトとともに保存** - Visual Basic for Applications (VBA) エディタを使用してファイルに埋め込んだマクロを保存します。

   これらのオプションは、ファイル形式によっては使用できません。
6 **[保存]** をクリックします。

可能な操作

ファイルに関する情報を指定する	**[コメントの追加]** ボックスにコメントを入力します。
キーワードを追加する	**[タグの追加]** ボックスにキーワードを入力します。



PDF へのエクスポート

PDF は、元のアプリケーション ファイルに含まれるフォント、イメージ、グラフィック、およびフォーマッティングを保存するためのファイル形式です。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 815 の 「PDF へのエクスポート」。
- ページ 818 の 「PDF ハイパーリンク、ブックマーク、サムネール」。
- ページ 818 の 「PDF ファイル サイズを縮小する」。
- ページ 820 の 「PDF ファイル内のテキストとフォント」。
- ページ 821 の 「PDF ファイルのエンコード」。
- ページ 821 の 「EPS ファイルの表示オプション」。
- ページ 822 の 「PDF カラー マネジメント オプション」。
- ページ 823 の 「PDF セキュリティ オプション」。
- ページ 825 の 「PDF ファイルを最適化する」。
- ページ 826 の 「PDF プリフライトの概要」。
- ページ 826 の 「印刷プロバイダ用に PDF ファイルを準備する」。

PDF へのエクスポート

ドキュメントを PDF ファイルとしてエクスポートすることができます。PDF ファイルは、Adobe Acrobat、Adobe Reader、または PDF 対応のリーダーがインストールされているコンピュータであれば、あらゆるプラットフォームで表示、共有、および印刷することができます。また、PDF ファイルをイントラネットや Web にアップロードすることもできます。ドキュメントの部分またはドキュメント全体を PDF ファイルにエクスポートすることも可能です。

ドキュメントを PDF ファイルとしてエクスポートする際は、複数の PDF プリセットから選択でき、これによって特定の設定をファイルに適用できます。たとえば **Web** プリセットでは、PDF ファイルにあるイメージの解像度が Web 用に最適化されます。

また、PDF プリセットの新規作成、既存のプリセットの編集も可能です。PDF ファイルのセキュリティ設定は PDF プリセットで保存されません。PDF ファイルのセキュリティ オプションについて詳しくは、823 ページの 「PDF セキュリティ オプション」。を参照してください。

ドキュメントでシンボルを使用している場合は、そのシンボルも PDF ファイルでサポートされます。シンボルについて詳しくは、次を参照してください: 339 ページの 「シンボル」。

ドキュメントを PDF ファイルとしてエクスポートするには

1 **［ファイル］** ▶ **［書き出し先］** ▶ **［PDF］** をクリックします。

[標準] ツールバーの **[PDF に書き出し]** ボタン をクリックして、PDF ファイルを保存することもできます。

2 ファイルを保存するフォルダを選択します。

3 **［ファイル名］** ボックスにファイル名を入力します。

4 **[PDF プリセット]** リスト ボックスから、次のいずれかを選択します。

- **アーカイブ (CMYK)** - アーカイブに適した PDF/A-1b ファイルを作成します。従来の PDF ファイルに比べ、PDF/A-1b ファイルは、より自己完結的で、特定のデバイスへの依存度も低いので、ドキュメントの長期的な保持に適しています。PDF/A-1b ファイルには、埋め込みフォント、デバイス非依存のカラー、XMP メタデータ形式の独自の記述が含まれています。この PDF スタイルは、元のドキュメントに含まれるスポット カラーまたは Lab カラーを保持しますが、グレースケールや RGB などの他のカラーを CMYK カラー モードに変換します。また、このスタイルは、レンダリング デバイスで CMYK カラーをどのように解釈するかを指定するカラー プロファイルを埋め込みます。
- **アーカイブ (RGB)** - 前回のスタイルと同じように、スポット カラーまたは Lab カラーを保持する PDF/A-1b ファイルを作成します。他のすべてのカラーは、RGB カラー モードに変換されます。
- **現在の校正設定** — 校正カラー プロファイルを PDF に適用します。
- **ドキュメント配布** - レーザー プリンタまたはデスクトップ プリンタで印刷でき、通常のドキュメントの配布に適した PDF ファイルを作成します。このスタイルでは、ビットマップ イメージを JPEG 形式に圧縮し、ブックマークやハイパーリンクを入れることができます。
- **編集** - プリンタまたはデジタル コピー機への送信を目的とした高品質な PDF ファイルを作成します。このスタイルでは、LZW 形式に圧縮し、フォントを埋め込んだり、ハイパーリンク、ブックマーク、サムネールなどを入れたりすることができます。後で編集できるように、すべてのフォントとイメージ、ハイパーリンクが表示されます。 イメージは最大解像度で表示されます。
- **PDF/X-1a** - ビットマップ イメージを ZIP 形式で圧縮し、すべてのオブジェクトを CMYK カラー スペースに変換します。
- **PDF/X-3** - このスタイルは PDF/X-1a のサブセットです。PDF ファイルに CMYK データと CMYK 以外のデータ (Lab やグレースケールなど) の両方を保存できます。
- **プリプレス** - ビットマップ イメージを ZIP 形式に圧縮し、フォントを埋め込んだり、ハイエンドな印刷を実現するスポット カラー オプションを保存したりすることができます。印刷用 PDF ファイルを準備する前に、必ず印刷プロバイダに適切な設定についてお問い合わせください。
- **Web** — 電子メールでの配布や Web での公開など、オンライン表示を目的とした PDF ファイルを作成します。このスタイルでは、ビットマップ イメージを JPEG 形式に圧縮し、テキストを圧縮したり、ハイパーリンクを入れたりすることができます。

5 **[設定]** をクリックします。

[PDF の設定] ダイアログ ボックスが表示されます。

6 **[エクスポートの範囲]** 領域で、次のいずれかのオプションを選択します。

- **現行のドキュメント** — 現在のドキュメントをエクスポートします
- **ドキュメント** - 指定したドキュメントをエクスポートします
- **選択範囲** - 選択したオブジェクトをエクスポートします
- **現行のページ** - アクティブなページをエクスポートします
- **ページ** - 指定したページをエクスポートします

7 **[ページ サイズ]** 領域で、次のいずれかのオプションを選択します。

- **ドキュメントで定義** - ドキュメントで定義されているページ サイズを適用します
- **選択したオブジェクトで定義** — ページのオブジェクトのサイズ別にページ サイズを定義します

8 **[OK]** をクリックします。

9 **[保存]** をクリックします。

PDF/A-1b 規格に準拠したアーカイブ用 PDF ファイルを作成する場合、ドキュメントにすべてのフォントを埋め込むことができるようにする必要があります。埋め込みできないフォントをチェックするには、PDF ファイルのプリフライト概要を表示します。表示概要については、826 ページの 「PDF ファイルのプリフライト概要を表示するには」。を参照してください。埋

め込むことができないフォントを置き換えたり、**[PDF に書き出し]** ダイアログ ボックスの **[オブジェクト]** ページで **[全テキストを曲線としてエクスポート]** チェック ボックスをオンにして、すべてのテキストを曲線に変換することもできます。

ドキュメント内に 3D モデルがある場合は、**[PDF に書き出し]** ダイアログボックスで **[設定]** をクリックし、**[互換性]** リスト ボックスから **[Acrobat 8.0]** またはそれ以降のバージョンを選択して、その 3D モデルが PDF リーダーでインタラクティブになるようにします。

フォントを埋め込むことができないかどうかをチェックするには、Microsoft Web サイトで公開されているフォント プロパティ拡張ツールなどの無料ツールを使用して、ライセンス情報と埋め込みに対する制限を参照する方法があります。

複数のドキュメントを 1 つの PDF ファイルとしてエクスポートするには

1. **[ファイル]** ▸ **[PDF に書き出し]** をクリックします。
2. ファイルを保存するフォルダを選択します。
3. **[ファイル名]** ボックスにファイル名を入力します。
4. **[設定]** をクリックします。
   [PDF の設定] ダイアログ ボックスが表示されます。
5. **[一般]** タブで、**[エクスポートの範囲]** 領域から **[ドキュメント]** オプションを有効にします。
6. 保存する各ドキュメントのチェック ボックスをオンにします。
7. **[OK]** をクリックします。
8. **[保存]** をクリックします。

PDF プリセットを作成するには

1. **[ファイル]** ▸ **[PDF に書き出し]** をクリックします。
2. ファイルを保存するフォルダを選択します。
3. **［ファイル名］** ボックスにファイル名を入力します。
4. **[設定]** をクリックします。
5. **[PDF の設定]** ダイアログ ボックスで必要な設定を行います。
6. **[一般]** タブをクリックします。
7. **[PDF プリセット]** リスト ボックスの横にある **[PDF プリセットの追加]** ボタン ＋ をクリックします。
8. **[PDF プリセットの保存形式]**リスト ボックスにスタイル名を入力します。
9. **[OK]** をクリックします。
10. **[保存]** をクリックします。



PDF スタイルを削除する場合は、スタイルを選択し、**[PDF プリセット]** リスト ボックスの横にある **[PDF プリセットの削除]** ボタン ― をクリックします。

PDF プリセットを編集するには

1. **[ファイル]** ▸ **[PDF に書き出し]** をクリックします。
2. ファイルを保存するフォルダを選択します。
3. **［ファイル名］** ボックスにファイル名を入力します。
4. **[設定]** をクリックします。
5. **[PDF の設定]** ダイアログ ボックスで必要な設定を行います。
6. **[一般]** タブをクリックします。

7 **[PDF プリセット]** リスト ボックスの横にある **[PDF プリセットの追加]** ボタン ＋ をクリックします。

8 **[PDF プリセットの保存形式]**リスト ボックスから編集するスタイルを選択します。

9 **[OK]** をクリックします。

10 **[保存]** をクリックします。

プリセット設定に対する変更を保存すると、元の設定が上書きされます。この問題を避けるには、プリセットに対する変更を別の名前で保存します。

PDF ハイパーリンク、ブックマーク、サムネール

ハイパーリンク、ブックマーク、およびサムネールを PDF ファイルに含めることができます。ハイパーリンクとは、Web ページやインターネット URL にジャンプするのに役立ちます。ブックマークは、PDF ファイルの特定の領域にリンクする機能です。Adobe Acrobat や Acrobat Reader で最初に PDF ファイルを開いたときに、ブックマークやサムネールを表示するかどうかを指定できます。

ハイパーリンクとブックマークの割り当てについて詳しくは、804 ページの 「ブックマークとハイパーリンク」。を参照してください。

PDF ファイルにハイパーリンク、ブックマーク、サムネールを含めるには

1 **[ファイル]** ▸ **[PDF に書き出し]** をクリックします。

2 ファイルを保存するフォルダを選択します。

3 **［ファイル名］** ボックスにファイル名を入力します。

4 **[設定]** をクリックします。
[PDF の設定] ダイアログ ボックスが表示されます。

5 **[ドキュメント]** タブをクリックします。

6 **[ブックマーク]** 領域で、次のいずれかのチェック ボックスをオンにします。
- **ハイパーリンクを含む**
- **ブックマークの生成**
- **サムネールの生成**

起動時にブックマークやサムネールを表示する場合は、**[開始時]** 領域で**[ブックマーク]** または **[サムネール]** ボタンをオンにします。

7 **[OK]** をクリックします。

8 **[保存]** をクリックします。

PDF ファイル サイズを縮小する

ビットマップ イメージ、テキスト、ライン アートを圧縮して、PDF ファイルのサイズを縮小できます。ビットマップ イメージの圧縮形式には、JPEG、LZW、ZIP があります。JPEG 形式による圧縮の場合は、2 (高画質、低圧縮率) ～ 255 (低画質、高圧縮率) の範囲でビットマップ イメージの圧縮の品質を指定できます。画質を高くするほど、ファイルのサイズは大きくなります。

PDF ファイルのサイズを小さくする方法には、カラー、グレースケール、またはモノクロのビットマップ イメージのダウンサンプリングなどもあります。

PDF ファイルでビットマップの圧縮を設定するには

1 **[ファイル]** ▸ **[PDF に書き出し]** をクリックします。

2 ファイルを保存するフォルダを選択します。

3 **［ファイル名］** ボックスにファイル名を入力します。
4 **[設定]** をクリックします。
[PDF の設定] ダイアログ ボックスが表示されます。
5 **[オブジェクト]**タブをクリックします。
6 **[圧縮の種類]** リスト ボックスから次のいずれかを選択します。
- **なし**
- **LZW**
- **JPEG**
- **ZIP**
- **JP2**

7 **[OK]** をクリックします。
8 **[保存]** をクリックします。



JP2 (JPEG 2000) オプションは Adobe Acrobat 6.0 と Adobe Acrobat 8.0 と Adobe Acrobat 9.0 でのみ使用できます。



JPEG 形式の圧縮を選択した場合は、**[JPEG 画質]** スライダを動かして圧縮の品質を指定することができます。

PDF ファイルでテキストやライン アートを圧縮するには

1 **[ファイル]** ▸ **[PDF に書き出し]** をクリックします。
2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
3 **［ファイル名］** ボックスにファイル名を入力します。
4 **[設定]** をクリックします。
[PDF の設定] ダイアログ ボックスが表示されます。
5 **[オブジェクト]**タブをクリックします。
6 **[テキストとライン アートの圧縮]**チェック ボックスをオンにします。
7 **[OK]** をクリックします。
8 **[保存]** をクリックします。

PDF ファイルでビットマップ イメージをダウンサンプリングするには

1 **[ファイル]** ▸ **[PDF に書き出し]** をクリックします。
2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
3 **［ファイル名］** ボックスにファイル名を入力します。
4 **[設定]** をクリックします。
[PDF の設定] ダイアログ ボックスが表示されます。
5 **[オブジェクト]**タブをクリックします。
6 必要に応じて次のチェック ボックスをオンにし、該当するボックスに値を入力します。
- **カラー**
- **グレースケール**
- **モノクロ**

7 **[OK]** をクリックします。
8 **[保存]** をクリックします。

カラー、グレースケール、およびモノクロのビットマップのダウンサンプリングが効果を発揮するのは、ビットマップ イメージの解像度が **[ダウンサンプリング]** で指定された解像度より高い場合のみです。

PDF ファイル内のテキストとフォント

テキストとフォントのオプションを設定して、PDF ファイルのテキストの出力方法を決定できます。

PDF ファイルにフォントを埋め込むことができます。フォントの埋め込みによってファイルのサイズは大きくなりますが、システムの相違によるフォントの有無を考慮する必要がなくなり、PDF ファイルの移植性が高くなります。基本 14 フォントを埋め込むと、フォントが PDF ファイルに追加され、異なるシステムでのフォントの変化を防ぐことができます。基本 14 フォントは、すべての PostScript デバイスに存在します。

TrueType フォントを Type 1 フォントに変換することもできますが、ファイルで多くのフォントが使用されていると、ファイルのサイズが大きくなる可能性があります。たとえば、アルファベットの A から E までの文字しか使用しない場合など、ごくわずかな数の文字しか使用しない場合は、フォントの変換時にフォントのサブセットを作成することにより、ファイル サイズを小さくすることができます。使用するフォントの比率で含めることもできます。たとえば、使用するフォントの 50% を含むサブセットを作成することもできます。ドキュメントで使用される文字数が 50% を超える場合は、文字セット全体が埋め込まれます。ドキュメントで使用される文字数が 50% 未満の場合は、使用される文字だけが埋め込まれます。

テキストを曲線としてエクスポートすることにより、コンピュータの違いによるフォントの変化を防ぐこともできます。たとえば、非標準のテキスト文字を使用している場合は、テキストを曲線としてエクスポートできます。テキストを曲線としてエクスポートするとファイルが複雑になり、サイズも増加します。一般的なドキュメントの書き出しでは、テキストを曲線に変換するのではなく、ドキュメントにフォントを埋め込みます。

PDF ファイルにフォントを埋め込むには

1. **[ファイル]** ▸ **[PDF に書き出し]** をクリックします。
2. ファイルを保存するフォルダを選択します。
3. **［ファイル名］** ボックスにファイル名を入力します。
4. **[設定]** をクリックします。
   [PDF の設定] ダイアログ ボックスが表示されます。
5. **[オブジェクト]**タブをクリックします。
6. **[フォントをドキュメントに埋め込む]**チェック ボックスをオンにします。
   基本的なフォントを PDF ファイルにインストールする場合は、**[基本 14 フォントを埋め込む]**チェック ボックスをオンにします。
7. **[OK]** をクリックします。
8. **[保存]** をクリックします。

[基本 14 フォントを埋め込む] チェック ボックスをオンにすると、ファイルのサイズが大きくなります。このため、Web に書き出すファイルには、このオプションはできる限り使用しないでください。

TrueType フォントを Type 1 フォントに変換するには

1. **[ファイル]** ▸ **[PDF に書き出し]** をクリックします。
2. ファイルを保存するフォルダを選択します。
3. **［ファイル名］** ボックスにファイル名を入力します。
4. **[設定]** をクリックします。
   [PDF の設定] ダイアログ ボックスが表示されます。

5 **[オブジェクト]**タブをクリックします。
6 **[TrueType を Type1 に変換]**チェック ボックスをオンにします。
ファイルのサイズを小さくする場合は、**[サブセット フォント]**チェック ボックスをオンにし、使用するフォントの比率を入力して、フォントのサブセットを作成します。 **%** box.
7 **[OK]** をクリックします。
8 **[保存]** をクリックします。



フォントのサブセットを作成すると、Adobe Acrobat で PDF ファイルを編集するときに、ファイル内にフォントの文字の一部が含まれなくなることがあります。

テキストを曲線としてエクスポートするには

1 **[ファイル]** ▸ **[PDF に書き出し]** をクリックします。
2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
3 **［ファイル名］** ボックスにファイル名を入力します。
4 **[設定]** をクリックします。
[PDF の設定] ダイアログ ボックスが表示されます。
5 **[オブジェクト]**タブをクリックします。
6 **[全テキストを曲線としてエクスポート]**チェック ボックスをオンにします。
7 **[OK]** をクリックします。
8 **[保存]** をクリックします。

PDF ファイルのエンコード

ASCII とバイナリは、ドキュメントのエンコード形式です。ファイルを PDF に書き出す場合は、ASCII ファイルまたはバイナリ ファイルのエクスポートを選択できます。ASCII 形式のファイルは、あらゆるプラットフォームに移植できます。バイナリ形式のファイルはサイズが小さくなりますが、プラットフォームによってはこのファイル形式を処理できないため、移植性は低下します。

PDF ファイルのエンコード形式を指定するには

1 **[ファイル]** ▸ **[PDF に書き出し]** をクリックします。
2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
3 **［ファイル名］** ボックスにファイル名を入力します。
4 **[設定]** をクリックします。
[PDF の設定] ダイアログ ボックスが表示されます。
5 **[ドキュメント]**タブをクリックします。
6 次のいずれかのオプションを選択します。
- **ASCII 85**
- **バイナリ**

7 **[OK]** をクリックします。
8 **[保存]** をクリックします。

EPS ファイルの表示オプション

EPS ファイルとは、ドキュメントに埋め込まれた PostScript ファイルのことです。PDF ドキュメントでの Encapsulated PostScript (EPS) ファイルの表示方法を指定できます。**[PostScript]** オプションでは、高解像度イメージが PDF ドキュメントに含まれます

が、Adobe Acrobat には表示されません。**[プレビュー]** オプションでは、高解像度イメージが PDF ファイルに含まれ、そのイメージの低解像度ビットマップが Adobe Acrobat に表示されます。

EPS ファイルの表示オプションを選択するには

1. **[ファイル]** ▸ **[PDF に書き出し]** をクリックします。
2. ファイルを保存するフォルダを選択します。
3. **［ファイル名］** ボックスにファイル名を入力します。
4. **[設定]** をクリックします。
   [PDF の設定] ダイアログ ボックスが表示されます。
5. **[オブジェクト]**タブをクリックします。
6. **[EPS ファイル]** リスト ボックスから次のいずれかを選択します。
   - **PostScript** ― 高解像度イメージが PDF ドキュメントに含まれますが、表示されません。
   - **プレビュー** ― 高解像度イメージが PDF ファイルに含まれ、そのイメージの低解像度ビットマップが表示されます。
7. **[OK]** をクリックします。
8. **[保存]** をクリックします。

PDF カラー マネジメント オプション

PDF ファイルのエクスポート時にカラー マネージメント オプションを指定することができます。また、カラー プロファイルを選択するか、オブジェクトを元のカラー スペースのままにすることもできます。また、PDF へカラー プロファイルを埋め込むこともできます。

ファイルにスポット カラーが含まれている場合は、スポット カラーを維持することも、ファイルから CMYK 出力用の 4 つの版を作成するためにスポット カラーをプロセス カラーに変換することもできます。

ドキュメントのソフト校正の目的で PDF へエクスポートする場合は、ドキュメントのカラー校正設定を適用することができます。さらに、ドキュメントのオーバープリントや黒のオーバープリントなどを防ぐために追加のソフト校正オプションを選択することができます。

PDF ファイルのエクスポートでのカラー マネージメント オプションを指定するには

1. **[ファイル]** ▸ **[PDF に書き出し]** をクリックします。
2. ファイルを保存するフォルダを選択します。
3. **［ファイル名］** ボックスにファイル名を入力します。
4. **[設定]** をクリックします。
   [PDF の設定] ダイアログ ボックスが表示されます。
5. **[カラー]** タブをクリックします。
6. **[ドキュメント カラー設定の使用]**オプションをオンにします。
7. **[カラーの出力方法]** リスト ボックスからカラー プロファイル オプションを選択します。
   - **RGB**
   - **CMYK**
   - **グレースケール**
   - **ネイティブ**
8. **[OK]** をクリックします。
9. **[保存]** をクリックします。

可能な操作	
校正カラー プロファイルを PDF に適用する	**[カラー校正設定の使用]** オプションをオンにします。
ドキュメントに適用されたすべてのスポット カラーを選択した色校正へ変換します	**[スポット カラーを変換]** チェック ボックスをオンにします。
カラー プロファイルを PDF に埋め込む	**[カラー プロファイルの埋め込み]**チェック ボックスをオンにします。
オーバープリントがどのように表示されるかをシミュレートする。これはドキュメントのソフト校正に便利です	**[その他のカラー コントロール]** 領域で、**[ドキュメントのオーバープリントを保存]**チェック ボックスをオンにします。
黒のオーバープリントをオンにする	**[その他のカラー コントロール]** 領域で、**[常に黒をオーバープリント]**チェック ボックスをオンにします。



[カラーの出力方法] リスト ボックスから **[ネイティブ]** オプションを選択すると、最大の3つのカラー スペースが表示されるか、PDF ファイルに埋め込まれます。

PDF セキュリティ オプション

作成する PDF ファイルを保護するためのセキュリティ オプションを設定できます。セキュリティ オプションを使用することで、Adobe Reader で表示される PDF ファイルのアクセス、編集、再現を可能にするかどうかと、それらをどの程度まで可能にするかを制御できます。

利用可能なセキュリティのレベルは、PDF ファイルを作成するのに使用する Adobe Reader のバージョンによって決定されます。Adobe Reader によって提供される暗号化レベルは、時間の経過とともに増加されてきました。たとえば、Adobe Reader バージョン 6 以前に保存する場合は、標準エンコーディングであり、バージョン 8 は 128 ビット エンコーディング、バージョン 9 は 256 ビット エンコーディングです。バージョンの選択について詳しくは、825 ページの 「PDF ファイルを最適化する」。を参照してください。

セキュリティ オプションは、権限パスワードと文書を開くパスワードの 2 つのパスワードで制御されます。

権限パスワードは、ファイルを印刷、編集、コピーできるかどうかを制御するマスター パスワードです。たとえば、ファイルの所有者は、ファイルの内容の一貫性を保護するために、編集を許可しない権限設定を選択できます。

また、文書を開くパスワードを設定すると、ファイルにアクセスできる人を制限できます。たとえば、ファイルに機密情報が含まれており、ファイルを表示できるユーザーを制限する場合は、文書を開くパスワードを設定します。権限パスワードを設定しないまま文書を開くパスワードを設定しないでください。

セキュリティ オプションは PDF ファイルを保存するときに適用されます。この設定は、Adobe Acrobat で PDF ファイルを開くときに表示できます。

セキュリティで保護された PDF ファイルを開いて編集するには、権限パスワード（権限パスワードが設定されていない場合は文書を開くパスワード）を入力する必要があります。PDF ファイルを開いたりインポートしたりする方法について詳しくは、855 ページの 「Adobe Portable Document Format(PDF)」。を参照してください。

PDF ファイルの権限を設定するには

1 **[ファイル]** ▸ **[PDF に書き出し]** をクリックします。
2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
3 **［ファイル名］** ボックスにファイル名を入力します。
4 **[設定]** をクリックします。
[PDF の設定] ダイアログ ボックスが表示されます。
5 **[セキュリティ]** タブをクリックします。
6 **[権限パスワード]**チェック ボックスをオンにします。
7 **[パスワード]**ボックスにパスワードを入力します。
8 **[パスワードの確認]** ボックスにもう一度パスワードを入力します。
9 **[印刷を許可]**リスト ボックスから、次のオプションのいずれかを選択します。
- **なし** - PDF を画面に表示できますが、PDF ファイルを印刷することはできないようにします。
- **低解像度** - PDF ファイルの低解像度バージョンを印刷できるようにします。このオプションは、Adobe Acrobat 5 以降と互換性がある PDF ファイルで使用できます。
- **高解像度** - PDF ファイルの高解像度バージョンを印刷できるようにします。

10 **[編集を許可]**リスト ボックスから、次のオプションのいずれかを選択します。
- **なし** - PDF ファイルを編集できないようにします。
- **ページの挿入、削除、回転** - PDF ファイルを編集する際に、ページを挿入、削除、回転できます。このオプションは、Adobe Acrobat 5 以降と互換性がある PDF ファイルで使用できます。
- **ページの抽出を除くすべての操作** - PDF ファイルを編集できますが、ファイルからページを削除することはできないようにします。

PDF ファイルの内容を他のドキュメントにコピーすることを許可する場合は、**[内容のコピーを有効にする]**チェック ボックスをオンにします。

11 **[OK]** をクリックします。
12 **[保存]** をクリックします。



権限パスワードはドキュメントのマスター パスワードです。このパスワードを使用して、ファイルの所有者が権限を設定したり、文書を開くパスワードが設定されている場合にファイルを開いたりすることができます。

一部の PDF 互換性オプション (**PDF/X-3** や **PDF/A-1b** など) では、PDF ファイルの権限を設定できません。上記の互換性オプションを選択した場合、**[セキュリティ]**ページのすべてのコントロールは無効になります。互換性を変更するには、825 ページの 「互換性オプションを選択するには」。を参照してください。

PDF ファイルのユーザー パスワードを設定するには

1 **[ファイル]** ▸ **[PDF に書き出し]** をクリックします。
2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
3 **［ファイル名］** ボックスにファイル名を入力します。
4 **[設定]** をクリックします。
[PDF の設定] ダイアログ ボックスが表示されます。
5 **[セキュリティ]** タブをクリックします。
6 **[文書を開くパスワード]**チェック ボックスをオンにします。
7 **[パスワード]**ボックスにパスワードを入力します。
8 **[パスワードの確認]** ボックスにもう一度パスワードを入力します。
9 **[OK]** をクリックします。
10 **[保存]** をクリックします。



文書を開くパスワードを設定する場合は、権限パスワードも設定することをお勧めします。

PDF ファイルを最適化する

PDF ファイルの受信者が使用するビューアの種類に合った互換性オプションを選択すると、別バージョンの Adobe Acrobat または Acrobat Reader 向けに PDF ファイルを最適化できます。CorelDRAW では、次のいずれかの互換性オプションを選択できます。Acrobat 4.0、Acrobat 5.0、Acrobat 6.0、Acrobat 8.0、Acrobat 9.0、PDF/X-1a、PDF/X-3、または PDF/A-1b。選択した互換性オプションによって使用できるコントロールが異なります。PDF ファイルを広範囲に配布する場合は、旧バージョンの Acrobat でもファイルを表示できるよう、Acrobat 8.0 や 9.0 などの旧バージョンとの互換性オプションを選ぶことをお勧めします。ただし、セキュリティが懸念される場合は、暗号化レベルが高い最新バージョンを選択します。詳しくは、823 ページの「PDF セキュリティ オプション」。を参照してください。

Web 上での PDF ドキュメントの表示を最適化するために、PDF のローディング時間を速度アップすることができます。

複雑な塗りつぶしをドキュメントに追加した場合は、それらをビットマップへ変換するように選択することができます。これがラスタライズと呼ばれます。これは PDF ファイルのサイズを大きくしますが、複雑な塗りつぶしが確実に正確に表示されます。

互換性オプションを選択するには

1. **[ファイル]** ▸ **[PDF に書き出し]** をクリックします。
2. ファイルを保存するフォルダを選択します。
3. **［ファイル名］** ボックスにファイル名を入力します。
4. **[設定]** をクリックします。
   [PDF の設定] ダイアログ ボックスが表示されます。
5. **[一般]** タブをクリックします。
6. **[互換性]**リスト ボックスから、互換性オプションを選択します。



書き出す PDF ファイルでレイヤとレイヤ プロパティを維持する場合は、Acrobat 6.0、Acrobat 8.0、または Acrobat 9.0 オプションを選択してください。マスター レイヤは維持されません。

書き出す PDF ファイルで透明度を維持する場合は、Acrobat 5.0、Acrobat 6.0、Acrobat 8.0、Acrobat 9.0 のオプションを選択してください。

Web で表示するために PDF ファイルを最適化するには

1. **[ファイル]** ▸ **[PDF に書き出し]** をクリックします。
2. ファイルを保存するフォルダを選択します。
3. **［ファイル名］** ボックスにファイル名を入力します。
4. **[設定]** をクリックします。
   [PDF の設定] ダイアログ ボックスが表示されます。
5. **[ドキュメント]**タブをクリックします。
6. **[Web に最適化]**チェック ボックスをオンにします。

複雑な塗りつぶしをビットマップへ変換するには

1. **[ファイル]** ▸ **[PDF に書き出し]** をクリックします。
2. ファイルを保存するフォルダを選択します。
3. **［ファイル名］** ボックスにファイル名を入力します。

4 **[設定]** をクリックします。
[PDF の設定] ダイアログ ボックスが表示されます。
5 **[オブジェクト]**タブをクリックします。
6 **［複雑な塗りつぶしをビットマップとしてレンダリング］** チェック ボックスをオンにします。

PDF プリフライトの概要

PDF ファイルとしてドキュメントを保存する前に、ドキュメントをプリフライトして (点検して) 潜在的な問題を確認することができます。プリフライトでは、エラーの概要、潜在的な問題、および問題の解決方法の確認および表示を行います。プリフライト時、デフォルトでは、PDF ファイルのさまざまな問題がチェックされますが、チェックする必要がない問題は、チェックの対象外にすることができます。

PDF ファイルのプリフライト概要を表示するには

1 **[ファイル]** ▸ **[PDF に書き出し]** をクリックします。
2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
3 **［ファイル名］** ボックスにファイル名を入力します。
4 **[設定]** をクリックします。
[PDF の設定] ダイアログ ボックスが表示されます。
5 **[プリフライト]**タブをクリックします。
プリント ジョブに問題がない場合は、タブ名に**問題なし**と表示されます。問題がある場合は、タブ名に検出された問題の数が表示されます。

プリフライト時にチェックする問題を制限するには、**[プリライト]** タブをクリックし、**[設定]** ボタン をクリックし、**[プリフライトの設定]** ダイアログ ボックスで、プリフライトによるチェックの対象外にする問題の隣のチェック ボックスをオフにします。



設定を保存する場合は、**[プリフライトの設定の追加]** ボタン をクリックし、**[プリフライト スタイルの保存]** ボックスに名前を入力します。

印刷プロバイダ用に PDF ファイルを準備する

OPI (Open Prepress Interface、オープン プリプレス インタフェース) では、最終的なドキュメントで出力する高解像度イメージの代わりに、そのプレースホルダとして低解像度イメージを使用します。このファイルを印刷プロバイダに渡すと、OPI サーバーでは高解像度イメージの代わりに低解像度イメージを使用します。

印刷マークにより、印刷方法に関する情報を印刷プロバイダに提供できます。ページ上に表示する印刷マークを指定できます。使用可能な印刷マークは、次のとおりです。

- **トンボ** - 用紙の角に印刷され、用紙のサイズを表します。用紙を裁断するときの基準としてトンボを配置します。1 枚の用紙に複数のページを印刷する場合 (2 行 × 2 列など) は、ページの端より外側にトンボを配置して裁断後にすべてのトンボが削除されるようにすることも、各行および各列の周囲にトンボを配置することもできます。ブリードの制限とは、イメージがトンボの外にはみ出る幅のことです。ブリードは、印刷している紙が最終的に必要な紙のサイズより大きく、イメージ領域が最終的な紙のサイズからはみ出る必要があります。
- **レジストレーション マーク** — カラー印刷機でフィルムを並べて刷版を校正するために必要です。レジストレーション マークは、カラー分解のすべての用紙に印刷されます。
- **濃度計スケール** — 淡から濃まで一連のグレーの四角形が並んだものです。これらのボックスは、ハーフトーン イメージの濃度を調べるために必要です。濃度計スケールは、ページの任意の場所に配置できます。濃度計スケールの 7 つの四角形に表示されるグレーの濃度を調整することもできます。
- **ファイル情報** — カラー プロファイル、イメージの名前と作成の日付と時刻、およびページ番号を含めて印刷します。

PDF ファイルで OPI リンクを維持するには

1 **[ファイル]** ▶ **[PDF に書き出し]** をクリックします。
2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
3 **［ファイル名］** ボックスにファイル名を入力します。
4 **[設定]** をクリックします。
[PDF の設定] ダイアログ ボックスが表示されます。
5 **[プリプレス]**タブをクリックします。
6 **[OPI リンクの維持]**チェック ボックスをオンにします。



PDF ファイルが OPI サーバーに渡されているかどうかが不明な場合は、OPI リンクを使用しないでください。

PDF ファイルに印刷マークを含めるには

1 **[ファイル]** ▶ **[PDF に書き出し]** をクリックします。
2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
3 **［ファイル名］** ボックスにファイル名を入力します。
4 **[設定]** をクリックします。
[PDF の設定] ダイアログ ボックスが表示されます。
5 **[プリプレス]**タブをクリックします。
6 次のいずれかのチェック ボックスをオンにします。
- **トンボ**
- **ファイル情報**
- **レジストレーション マーク**
- **濃度計スケール**

ブリードを含めるには、**[ブリードの制限]**チェック ボックスをオンにし、対応するボックスにブリードの量を入力します。



通常、ブリードの量は 3～6 mm に設定すれば十分です。この値に設定したブリードからはみ出るオブジェクトがあると、不必要にスペースを使用し、ブリードのある複数のページを 1 枚の用紙に印刷するときに問題が発生する可能性があります。

CorelDRAW® 2019

オフィス生産性アプリケーションを使用する

CorelDRAW は、Microsoft Word や WordPerfect Office などのオフィス生産性アプリケーションとの高い互換性を備えています。アプリケーション間でファイルのインポート/エクスポートを行ったり、CorelDRAW からオフィス生産性アプリケーションのドキュメントにオブジェクトのコピーまたは挿入を行ったりすることができます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 829 の 「ファイルをオフィス生産性アプリケーションからインポートする」。
- ページ 829 の 「ファイルをオフィス生産性アプリケーションにエクスポートする」。
- ページ 829 の 「オブジェクトをドキュメントに追加する」。

ファイルをオフィス生産性アプリケーションからインポートする

CorelDRAW では、他のアプリケーションで作成したファイルをインポートすることができます。たとえば、Microsoft Office や WordPerfect Office アプリケーション からファイルをインポートできます。ファイルのインポートについて詳しくは、868 ページの 「WordPerfect Document (WPD) 」 および 841 ページの 「Microsoft Word (DOC、DOCX、RTF) テクニカル ノート」。 を参照してください。

ファイルをオフィス生産性アプリケーションにエクスポートする

ファイルをエクスポートして、Microsoft Word や WordPerfect などのオフィス生産性アプリケーション使用に最適化することができます。CorelDRAW からのファイルのエクスポートについて詳しくは、813 ページの 「ファイルを Microsoft Office または WordPerfect Officeにエクスポートするには」。を参照してください。

オブジェクトをドキュメントに追加する

CorelDRAW では、オブジェクトをコピーして描画に貼り付けることができます。 また、オブジェクトをコピーして、Microsoft Word や WordPerfect などのオフィス生産性アプリケーションで作成したドキュメントに配置することもできます。オブジェクトのコピーについて詳しくは、264 ページの 「オブジェクトをコピー/複製/削除する」。を参照してください。オブジェクトを CorelDRAW ドキュメント、あるいは Microsoft Word や WordPerfect などのオフィス生産性アプリケーションのドキュメントに挿入することができます。CorelDRAW へのオブジェクト挿入について詳しくは、89 ページの 「創作ツールとコンテンツ」。を参照してください。オフィス生産性アプリケーションのドキュメントへのオブジェクトの挿入について詳しくは、317 ページの 「リンクオブジェクトまたは埋め込みオブジェクトを挿入する 」を参照するか、オフィス生産性アプリケーションのヘルプを参照してください。



サポートされているファイル形式

ファイル形式によって、アプリケーションでファイルに情報を保存する方法が定義されます。作成したファイルを現在使用しているアプリケーションとは異なるアプリケーションで使用する場合は、そのファイルをインポートする必要があります。また、あるアプリケーションで作成したファイルを別のアプリケーションで使用する場合は、そのファイルを別のファイル形式でエクスポートする必要があります。

ファイル名を指定すると、アプリケーションによってファイル拡張子が自動的に追加されます。 通常、拡張子は 3 文字です (**.cdr**、**.bmp**、**.tif**、**.eps** など)。ファイル拡張子は、ユーザーやコンピュータが各種のファイル形式を区別するのに役立ちます。

次のリストには、このアプリケーションで使用されるすべてのファイル形式が含まれています。すべてのファイル形式のフィルタがデフォルトでインストールされるわけではないことに注意してください。このリストのファイルをエクスポート/インポートできない場合は、CorelDRAW Graphics Suite のインストールを更新する必要があります。詳しくは、24 ページの 「インストールを修正および修復する」。を参照してください。

- ページ 832 の 「Adobe Illustrator (AI)」。
- ページ 835 の 「Adobe Type 1 フォント (PFB)」。
- ページ 835 の 「Windows ビットマップ (BMP)」。
- ページ 836 の 「OS/2 ビットマップ (BMP)」。
- ページ 836 の 「コンピュータ グラフィックス メタファイル (CGM)」。
- ページ 837 の 「CorelDRAW (CDR)」。
- ページ 838 の 「Corel Presentation Exchange (CMX)」。
- ページ 838 の 「Corel PHOTO-PAINT (CPT)」。
- ページ 839 の 「Corel シンボル ライブラリ (CSL)」。
- ページ 839 の 「カーソル リソース (CUR)」。
- ページ 839 の 「Microsoft Word (DOC、DOCX、RTF)」。
- ページ 841 の 「Microsoft Publisher (PUB)」。
- ページ 842 の 「Corel DESIGNER (DES、DSF、DS4、または DRW)」。
- ページ 843 の 「AutoCAD Drawing Database (DWG) および AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)」。
- ページ 845 の 「Encapsulated PostScript (EPS)」。
- ページ 849 の 「PostScript (PS または PRN)」。
- ページ 850 の 「GIF」。
- ページ 850 の 「JPEG (JPG)」。
- ページ 851 の 「JPEG 2000 (JP2)」。
- ページ 852 の 「Kodak Photo CD イメージ (PCD)」。
- ページ 854 の 「PICT (PCT)」。
- ページ 854 の 「PaintBrush (PCX)」。

- ページ 855 の 「Adobe Portable Document Format(PDF)」。
- ページ 857 の 「HPGL プロッタ ファイル (PLT)」。
- ページ 858 の 「Portable Network Graphics (PNG)」。
- ページ 859 の 「Adobe Photoshop (PSD)」。
- ページ 860 の 「Corel Painter (RIF)」。
- ページ 861 の 「Scalable Vector Graphics (SVG)」。
- ページ 864 の 「Adobe Flash (SWF)」。
- ページ 866 の 「TARGA (TGA)」。
- ページ 867 の 「TIFF」。
- ページ 867 の 「Corel Paint Shop Pro (PSP)」。
- ページ 868 の 「TrueType フォント (TTF)」。
- ページ 868 の 「Visio (VSD)」。
- ページ 868 の 「WordPerfect Document (WPD)」。
- ページ 869 の 「WordPerfect Graphic (WPG)」。
- ページ 870 の 「RAW カメラ ファイル形式」。
- ページ 870 の 「Wavelet 圧縮ビットマップ (WI)」。
- ページ 870 の 「Windows メタファイル形式 (WMF)」。
- ページ 871 の 「その他のファイル形式」。
- ページ 872 の 「グラフィックをインポートする際の推奨形式」。
- ページ 872 の 「グラフィックをエクスポートする際の推奨形式」。
- ページ 873 の 「テキスト ファイルのインポートに関する一般的な注意」。

Adobe Illustrator (AI)

Adobe Illustrator (AI) ファイル形式は、Adobe Systems によって Windows プラットフォームおよび Macintosh プラットフォーム用に開発されました。このファイル形式は基本的にはベクトル ベースですが、最近のバージョンではビットマップ情報もサポートしています。

CorelDRAW で使用するために AI ファイルをインポートしたり、CorelDRAW ファイルを AI ファイル形式にエクスポートしたりすることができます。AI ファイルとしてドキュメントをエクスポートする前に、ドキュメントをプリフライトして (点検して) 潜在的な問題を確認することができます。プリフライトでは、エラーの概要、潜在的な問題、および問題の解決方法の確認および表示を行います。プリフライト時、デフォルトでは、AI ファイルのさまざまな問題がチェックされますが、チェックする必要がない問題は、チェックの対象外にすることができます。

Adobe Illustrator ファイルをインポートするには

1 **[ファイル]** ▸ **[インポート]**をクリックします。
2 ファイルが保存されているフォルダを選択します。
3 ファイル名をクリックします。
4 **[インポート]**をクリックします。
5 ファイルをインポートする描画ページ内をクリックします。

Adobe Illustrator ファイルをエクスポートするには

1 **[ファイル]** ▸ **[エクスポート]** をクリックします。
2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
3 **[ファイルの種類]** リスト ボックスから **[AI - Adobe Illustrator]** を選択します。
4 **[ファイル名]** リスト ボックスにファイル名を入力します。
5 **[エクスポート]** をクリックします。
6 **[互換性]**リスト ボックスから Adobe Illustrator ファイル形式の種類を選択します。

7 **[エクスポートの範囲]** 領域で、次のいずれかのオプションを選択します。
- **現行のドキュメント** - アクティブな描画をエクスポートします
- **現行のページ** - アクティブなページをエクスポートします
- **選択範囲** - 選択したオブジェクトをエクスポートします
- **ページ** - 指定されたページをエクスポートします (このオプションは CS 4 以降のバージョンでのみ使用できます)。

8 **[テキストのエクスポート]** 領域で、次のいずれかのオプションを選択します。
- **曲線** - テキストを曲線としてエクスポートします。
- **テキスト** - テキストを編集可能な文字としてエクスポートします。

可能な操作

透明な領域をビットマップに変換する	**[透明]** 領域で、**[外観を保存して、透明領域をビットマップに変換]** オプションをオンにします (このオプションはバージョン 8 以前でのみ使用できます)。
透明な領域を破棄して、曲線とテキストを保持する	**[透明]** 領域で、**[透明効果を削除して曲線とテキストを保存]** オプションをオンにします (このオプションはバージョン 8 以前でのみ使用できます)。
輪郭をオブジェクトに変換して、輪郭の形状を持った塗りつぶしなしの閉じたオブジェクトを作成する	**[オプション]** 領域で、**[輪郭をオブジェクトに変換]** チェック ボックスをオンにします。
複雑な輪郭を曲線に変換する	**[オプション]** 領域で、**[複雑な塗りつぶし曲線のシミュレーション]** チェック ボックスをオンにします。
スポット カラーをプロセス カラーに変換する	**[オプション]** 領域で、**[スポット カラーを CMYK に変換]** チェック ボックスをオンにします。
カラー プロファイルを埋め込む	**[オプション]** 領域の **[カラー プロファイルの埋め込み]** チェック ボックスをオンにします。
Adobe Illustrator ファイルを開くダイアログ ボックスでドキュメントのプレビューを生成する	**[オプション]** 領域で、**[プレビュー イメージを含む]** チェック ボックスをオンにします。



[複雑な塗りつぶし曲線のシミュレーション] チェック ボックスをオンにすると、曲線に変換されたテキスト オブジェクトなどの複雑な曲線で構成されたオブジェクトは、エクスポート時にオブジェクトの複雑さを最小化するよう、いくつかのオブジェクトに分割される場合があります。

[イメージを含む] チェック ボックスをオフにしてファイルをエクスポートすると、エクスポート処理により、1 つの Adobe Illustrator ファイルと一連の EPS ファイルが生成されます。EPS ファイルには、AI ファイルにリンクした個々のオブジェクトやイメージが含まれます。EPS ファイルは常に AI ファイルと一緒に保存して、AI ファイルへのリンクを保持してください。

AI ファイルのプリフライト概要を表示するには

1 **[ファイル]** ▸ **[エクスポート]** をクリックします。
2 ファイルを保存するフォルダを選択します。

3 **[ファイルの種類]** リスト ボックスから **[AI - Adobe Illustrator]** を選択します。
4 **[ファイル名]** リスト ボックスにファイル名を入力します。
5 **[エクスポート]** をクリックします。
6 **[Adobe Illustrator へのエクスポート]** ダイアログ ボックスで、2　番目のタブをクリックします。

プリフライト時にチェックする問題を制限するには、**[設定]** ボタン をクリックし、**[AI へのエクスポート]** をダブルクリックして、プリフライトによるチェックの対象外にする問題の隣のチェック ボックスをオフにします。



設定を保存する場合は、**[プリフライトの設定の追加]** ボタン をクリックし、**[プリフライト スタイルの保存]** ボックスに名前を入力します。

Adobe Illustrator (AI) テクニカル ノート

AI ファイルをインポートする

- Adobe Illustrator CS6 までの AI ファイル形式をインポートできます。
- Adobe Illustrator CS 以上で保存され、PDF と互換性があるファイルの場合は、テキストはテキストまたは曲線としてインポートできます。
- CS5 で作成された、グラデーション塗りつぶしを含むオブジェクトは、インポートしたときに正しく表示されないことがあります。
- Corel プログラムは、EPS ファイルとしてリンクされているビットマップを含む AI ファイルはインポートできません。
- Adobe Illustrator グラフィックは、オブジェクトのグループとしてプログラムにインポートされます。インポートされたグラフィックのオブジェクトを操作するには、 **[オブジェクト]** ▸ **[グループ]** ▸ **[グループ解除]** をクリックします。インポートせずに AI ファイルを開いた場合は、オブジェクトをグループ解除する必要がありません。
- AI ファイルに埋め込まれた Flash ムービーはインポートされません。
- AI CS4、CS5、および CS6 ファイルの場合は、各アートボードは個々のCorelDRAW ページとしてインポートされます。マルチページ ドキュメントでは、ページから外れたオブジェクトは、CorelDRAW ドキュメントの最初のページに配置されます。
- グローバル カラー (配色) を使用して塗りつぶされたオブジェクトは CorelDRAW で正しく表示されますが、グローバル カラーはカラー スタイルとしては維持されません。
- シンボル、パターンを含むオブジェクト、および 3D 押し出しやベベルが適用されたオブジェクトは、曲線として変換されます。
- フェードまたは透明効果が適用されたオブジェクトは、CorelDRAW. では該当するレンズ効果を使用して変換されます。
- テクスチャ、ドロップ シャドウ、ぼかし、またはブラシストローク効果が適用されたオブジェクトは、CorelDRAW ではビットマップとして変換されます。

AI ファイルをエクスポートする

- エクスポート変換中にオブジェクトが複雑になり、他の描画プログラムで編集したり、再インポートして CorelDRAW で編集したりすることが困難になる可能性があります。この問題を回避するには、ファイルをエクスポートする前に CorelDRAW (CDR) 形式で保存して、編集する際はすべて CorelDRAW を使用します。
- Adobe PageMaker などの他のプログラムで印刷するファイルを作成する場合は、Adobe Illustrator (AI) フィルタではなく Encapsulated PostScript (EPS) フィルタを使用してエクスポートします。Encapsulated PostScript フィルタでは、Adobe Illustrator フィルタより多くの描画効果がサポートされており、全体的により良好な結果を得ることができます。
- 線形および放射状グラデーション塗りつぶしの多くは維持されます。円錐形および正方形グラデーション塗りつぶしは、帯状の縞の組み合わせとしてエクスポートされます。 これはブレンド機能で作成される効果と似ています。縞の数を設定するには、**[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]** をクリックします。**[表示]** をクリックして、**[グラデーション のステップ数]** ボックスに数字を入力します。縞の最大数は 256 です。
- AI ファイルをバージョン CS 以降からエクスポートする場合は、テキストをテキストとしてエクスポートできます。
- マルチページの CorelDRAW ファイルを CS4 以降のバージョンの形式にエクスポートすると、個々のページはアートボードとしてエクスポートされます。アートボードのレイアウトには**行ごとにアレンジ**形式が使用されます。
- マルチページの CorelDRAW ファイルを CS4 以降のバージョンの形式にエクスポートすると、ページから外れたオブジェクトは削除されます。
- Adobe Illustrator でサポートされない OpenType 機能があります。

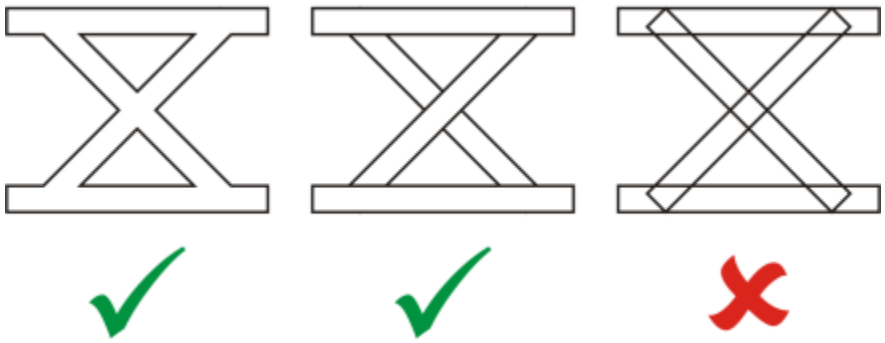
Adobe Type 1 フォント (PFB)

Adobe Type I フォント (PFB) は、Adobe Type 1 フォントを格納するファイル形式です。多くの場合、Type 1 フォントはマスター フォントで、スタイル (Roman、斜体、太字など) の編集のみ可能です。マスター Type 1 フォントは、Printer Font Metrics (PFM) ファイルと Printer Font Binary (PFB) の 2 つのファイルで構成されています。

Type 1 フォントには、マルチプル マスター形式で使用できるものもあります。ウェイト、幅、スタイル、見かけ上のサイズなど、マルチプル マスター フォントのデザイン要素をカスタマイズできます。マルチプル マスター フォント自体がマルチプル マスター ベース フォントです。 マルチプル マスター フォントからは、マルチプル マスター インスタンスと呼ばれるさまざまなフォントを生成できます。マルチプル マスター ベース フォントは、PFM ファイル、PFB ファイル、および Multiple Master Metrics (MMM) ファイルから構成されています。マルチプル マスター インスタンスは PFM ファイルと PostScript Printer Stub (PSS) ファイルから構成されます。

Adobe Type 1 フォント テクニカル ノート

- CorelDRAW からエクスポートされた Adobe Type 1 フォントでは、ヒントは適用されません。
- エクスポートされた各文字は、単一のオブジェクトになります。複数のオブジェクトをエクスポートする前に、**[オブジェクト]** ▸ **[結合]** をクリックして、オブジェクトを結合する必要があります。複数のオブジェクトやグループ化したオブジェクトはエクスポートできません。
- 最良の結果を得るには、線は交差させないでください。下の例に示すように、文字を構成するオブジェクトは、他のオブジェクトの完全な内側または外側に配置してください。



左から右へ: 3 つのオブジェクトが正しく結合されている例、5 つのオブジェクトが正しく結合されている例、5 つのオブジェクトが正しく結合されていない例

- オブジェクトに適用されている塗りつぶしや輪郭の属性はエクスポートされません。
- 作成する Adobe Type 1 フォントは、Adobe TypeManager のバージョン 2.0 以上のみと互換性があります。

Windows ビットマップ (BMP)

Windows ビットマップ (BMP) ファイル形式は、Windows オペレーティング システムでグラフィック イメージをビットマップとして表現するための標準形式として開発されました。

ビットマップ ファイルをインポートするには

1. **[ファイル]** ▸ **[インポート]**をクリックします。
2. ファイルが保存されているフォルダを選択します。
3. **[ファイル名]** ボックスの横にあるリスト ボックスから**[BMP - Windows ビットマップ](*.bmp; *.dib; *.rle)** を選択します。
4. ファイル名をクリックします。

5 **[インポート]**をクリックします。
6 描画ページをクリックします。

ビットマップ ファイルをエクスポートするには

1 **[ファイル]** ▸ **[エクスポート]** をクリックします。
2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
3 **[ファイルの種類]**リスト ボックスから**[BMP - Windows ビットマップ]**を選択します。
4 **[ファイル名]** リスト ボックスにファイル名を入力します。
5 **[エクスポート]** をクリックします。
6 **[ビットマップに変換]** ダイアログ ボックスで、必要に応じて、幅、高さ、解像度、カラー モード、およびその他の設定をします。

Windows ビットマップ (BMP) テクニカル ノート

BMP ファイルをインポートする

- Windows および OS/2 の BMP 仕様に準拠した Windows ビットマップ ファイルをインポートできます。
- Windows ビットマップ ファイルには、モノクロ、16 色、グレースケール、パレット、または RGB カラー (24 ビット) があり、ご使用のプリンタに合わせて印刷されます。
- RLE (Run-Length Encoding) 圧縮は、RGB カラー (24 ビット) およびモノクロ ビットマップ以外のすべてのビットマップで使用できます。
- 解像度は 72～300 dpi の範囲です。 カスタム設定を選択すれば、さらに高い解像度を設定できます。
- 最大イメージ サイズは 64,535 x 64,535 ピクセルです。

BMP ファイルをエクスポートする

- ビットマップなどのラスタ イメージはピクセル単位でページにマッピングされるため、解像度は向上しません。ビットマップは解像度が低下して見え、「ギザギザ」が目立ちます。

OS/2 ビットマップ (BMP)

このタイプのビットマップ ファイルは、OS/2 オペレーティング システム向けに設計されています。OS/2 ビットマップ ファイル形式では、最大 64,535 x 64,535 ピクセルのイメージ サイズをサポートしています。OS/2 は RLE (Run-Length Encoding) 圧縮を使用します。

OS/2 ビットマップ (BMP) テクニカル ノート

- Corel プログラムは、OS/2 ビットマップ ファイル形式の標準バージョン 1.3 およびエンハンスト バージョン 2.0 以降のバージョンをサポートしています。
- Corel プログラムは、BMP ファイルのインポートとエクスポートに関して、1 ビット モノクロ、256 階調 (8 ビット) グレースケール、16 色 (4 ビット) パレット、256 色 (8 ビット) パレット、および 24 ビット RGB のカラー深度をサポートしています。

コンピュータ グラフィックス メタファイル (CGM)

コンピュータ グラフィックス メタファイル (CGM) は、2D グラフィックの保存や交換に使用されるオープンでプラットフォームに依存しないメタファイル形式です。この形式は RGB カラーをサポートしています。CGM ファイル形式では、ベクトル グラフィックとビットマップをどちらも保存できますが、通常はいずれか一方だけを保存し、両方を保存することはほとんどありません。

CorelDRAW は CGM バージョン 1、3、および 4 のファイルをインポートし、バージョン 1、3、および WebCGM 1.0 プロファイル ファイルをエクスポートします。

WebCGM は、バイナリ ファイル形式であり、ハイパーリンク、ドキュメント ナビゲーション、ピクチャ ストラクチャおよびレイヤ、および WebCGM ピクチャ コンテンツの検索をサポートしています。また、Unicode と Web フォントもサポートしています。WebCGM プロファイルは、Web 電子ドキュメントで広く使用されています。

CGM ファイルをインポートするには

1. **[ファイル]** ▸ **[インポート]**をクリックします。
2. ファイルが保存されているフォルダを選択します。
3. **[ファイル名]** ボックスの横にあるリスト ボックスから **[CGM - コンピュータ グラフィックス メタファイル](*.cgm)** を選択します。
4. ファイル名をクリックします。
5. **[インポート]**をクリックします。

CGM ファイルをエクスポートするには

1. **[ファイル]** ▸ **[エクスポート]** をクリックします。
2. ファイルを保存するフォルダを選択します。
3. **[ファイルの種類]** リスト ボックスから**[CGM - コンピュータ グラフィックス メタファイル]**を選択します。
4. **[ファイル名]** リスト ボックスにファイル名を入力します。
5. **[エクスポート]** をクリックします。
6. **[CGM のエクスポート]** ダイアログ ボックスで、**[バージョン]** リスト ボックスからバージョンを選択します。

コンピュータ グラフィックス メタファイル (CGM) テクニカル ノート

CGM ファイルをインポートする

- CorelDRAW は、CGM Version 1、3 および 4 のファイルをインポートできます。
- CGM フィルタは、CGM ファイル形式の標準でサポートされているマーカーのみに対応しています。個人で使用するマーカーは無視されます。
- エクスポート元のプログラムでテキストのオプションを適切に設定してファイルをエクスポートした場合は、テキストの編集が可能です。表示された書体が、エクスポート元のプログラムで使用されていた書体と一致しない場合がありますが、Corel アプリケーションで簡単に修正できます。
- CGM ファイルに、ご使用のコンピュータにないフォントがある場合は、[PANOSE フォントマッチング] ダイアログ ボックスで利用できるフォントに置き換えます。

CGM ファイルをエクスポートする

- CorelDRAW は、バージョン 1 および 3 の CGM と WebCGM 1.0 のファイルをエクスポートできます。
- CGM ファイルはテキスト、またはバイナリ形式 (選択したプロファイルでテキストのエンコードがサポートされる場合) で保存できます。テキスト エンコード ファイルは、ASCII テキスト エディタで開くことができます。
- PostScript テクスチャは曲線に変換されます。

CorelDRAW (CDR)

CorelDRAW (CDR) ファイルは、主にベクトル グラフィックで構成される描画です。ベクトルでは、ピクチャがグラフィックの根本要素 (長方形、線、テキスト、弧、および楕円) のリストとして定義されます。ベクトルはポイントごとにページにマッピングされるので、ベクトル グラフィックを拡大縮小しても元のイメージに歪みは生じません。

ベクトル グラフィックは、CorelDRAW などのグラフィック デザイン アプリケーションで作成および編集しますが、Corel PHOTO-PAINT などのイメージ編集アプリケーションで編集することもできます。また、デスクトップ パブリッシング プログラムでは、さまざまな形式のベクトル イメージを使用できます。

CorelDRAW ファイルをインポートするには

1 **[ファイル]** ▸ **[インポート]**をクリックします。
2 ファイルが保存されているフォルダを選択します。
3 **[ファイル名]** ボックスの横にあるリスト ボックスから**[CDR - CorelDRAW](*.cdr)** を選択します。
4 ファイル名をクリックします。
5 **[インポート]**をクリックします。
6 描画ページをクリックします。

CorelDRAW (CDR) テクニカル ノート

- インポートした ファイルは、オブジェクトのグループとして表示されます。 インポートされたグラフィックの各オブジェクトを操作するには、 **[オブジェクト]** ▸ **[グループ]** ▸ **[グループ解除]** をクリックします。

Corel Presentation Exchange (CMX)

Corel Presentation Exchange (CMX) はメタファイル形式で、ビットマップ情報やベクトル情報のほか、PANTONE、RGB、および CMYK をフルカラーでサポートしています。CMX 形式で保存されたファイルは、他の Corel アプリケーションで開いて編集できます。

Corel Presentation Exchange ファイルをインポートするには

1 **[ファイル]** ▸ **[インポート]**をクリックします。
2 ファイルが保存されているフォルダを選択します。
3 **[ファイル名]** ボックスの横にあるリスト ボックスで、次のいずれかを選択します。
   - **[CMX - Corel Presentation Exchange]** — Corel Presentations X6 以降のバージョンで作成されたファイル用
   - **[CMX - Corel Presentation Exchange Legacy]** — Corel Presentations X5 以前のバージョンで作成されたファイル用
4 ファイル名をクリックします。
5 **[インポート]**をクリックします。
6 描画ページをクリックします。

Corel Presentation Exchange ファイルをエクスポートするには

1 **[ファイル]** ▸ **[エクスポート]** をクリックします。
2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
3 **[ファイルの種類]** リスト ボックスから次のいずれかを選択します。
   - **[CMX - Corel Presentation Exchange]** — 16.0 以降のバージョンで作成されたファイル用
   - **[CMX - Corel Presentation Exchange Legacy]** — 15.0 以前のバージョンで作成されたファイル用
4 **[ファイル名]** リスト ボックスにファイル名を入力します。
5 **[エクスポート]** をクリックします。

Corel Presentation Exchange (CMX) テクニカル ノート

- サポートされているバージョンは、5、6、7、8、9、10、11、12、X3、X4、X5、および X6 です。

Corel PHOTO-PAINT (CPT)

Corel PHOTO-PAINT (CPT) ファイル形式で保存されるファイルはビットマップです。ビットマップでは、図形をピクセルの配列で表してイメージを形成します。グラフィックを Corel PHOTO-PAINT 形式で保存すると、マスク、フローティング オブジェク

ト、レンズがイメージとともに保存されます。CorelDRAWでは、カラー情報やグレースケール情報が保存されているファイルも含め、Corel PHOTO-PAINT 形式のファイルをインポートおよびエクスポートできます。

Corel PHOTO-PAINT ファイルをエクスポートするには

1. **[ファイル]** ▸ **[エクスポート]** をクリックします。
2. ファイルを保存するフォルダを選択します。
3. **[ファイルの種類]** リスト ボックスから**[CPT - Corel PHOTO-PAINT イメージ]**を選択します。
4. **[ファイル名]** リスト ボックスにファイル名を入力します。
5. **[エクスポート]** をクリックします。
6. **[ビットマップに変換]** ダイアログ ボックスで、必要に応じて、幅、高さ、解像度、カラー モード、およびその他の設定を調整します。



CPT ファイル形式では、CorelDRAW レイヤをオブジェクトとしてエクスポートできます。

透明なバックグラウンドのイメージにエクスポートできます。

Corel PHOTO-PAINT (CPT) テクニカル ノート

- このフィルタは CorelDRAW、Corel PHOTO-PAINT、および Corel DESIGNER で使用できます。
- Corel PHOTO-PAINT ファイルは、モノクロ、グレースケール、パレット、CMYK カラー (32 ビット)、RGB カラー (24 ビット)、または Lab 形式です。

Corel シンボル ライブラリ (CSL)

Corel シンボル ライブラリ (CSL) ファイルにはシンボルが保存されており、他のファイルで使用できます。

Corel シンボル ライブラリ (CSL) ファイルは個別のマシン上で、またはネットワーク上で保存でき、シンボルのセットの展開や管理を容易に行うことができます。

詳しくは、343 ページの 「シンボル コレクションおよびライブラリ」。を参照してください。

カーソル リソース (CUR)

Windows 3.x/NT カーソル リソース (**.cur**) ファイル形式は、Windows 3.1、Windows NT、および Windows 95 インタフェースのカーソルの作成に使用されます。このファイル形式は、Windows のポインタで使用されるカーソル グラフィックをサポートしています。ユーザーは透明マスクや反転マスクのカラーを選択できます。

Windows 3.x/NT カーソル リソース ファイル形式では、最大 32 x 32 ピクセルのイメージ サイズをサポートしています。

カーソル リソース (CUR) テクニカル ノート

- Corel プログラムでは、**.cur** ファイルをインポートする際に、1 ビット モノクロ、16 色 (4 ビット) パレット、および 256 色 (8 ビット) パレットのカラー深度をサポートしています。

Microsoft Word (DOC、DOCX、RTF)

次の Microsoft Word ファイルをインポートできます。

- Microsoft Word Document (DOC) ファイル バージョン 97、2000、2002、2003。また、MS Word 2007 および 2010 の DOC として保存されたファイル。

- Microsoft Word Open XML ドキュメント (DOCX) ファイル。このファイル形式は Open XML に基づいており、ZIP 圧縮を使用します。これは Microsoft Word 2007 で導入されました。
- 書式付きテキスト (RTF) ファイル。書式付きテキスト (RTF) は、プレーン テキストに加えて太字などの書式を保存できるテキスト ファイル形式です。RTF ファイルを CorelDRAW にインポートすると、テキストと埋め込まれた Windows メタファイル形式 (WMF) グラフィックが転送されます。ただし、グラフィック要素は からエクスポートされる RTF ファイルには転送されません。Corel DESIGNER。

Microsoft Word は独自の技術によるファイル形式のため、Microsoft Word ファイルのすべての側面を正確に にインポートすることは困難な場合があります。CorelDRAW.不一致を減らしてテキストを正常にインポートするには、Microsoft Office Compatibility Pack のインストールを推奨します。以前に Microsoft Office Compatibility Pack をご使用のコンピュータにインストールしていない場合は、テキストをインポートしようとすると、インストールを求めるメッセージが表示されます。

Microsoft Word ファイルをインポートするには

1. **[ファイル]** ▸ **[インポート]**をクリックします。
2. **[すべてのファイル形式]** リスト ボックスから **[DOC, DOCX - MS Word]** または **[RTF - リッチ テキスト形式]** を選択します。
3. ファイルが保存されているドライブとフォルダを選択します。
4. ファイル名をクリックします。
5. **[インポート]**をクリックします。
   以前に Microsoft Office Compatibility Pack をご使用のコンピュータにインストールしていない場合は、テキストをインポートしようとすると、**「互換性パックのインストール」**を求めるメッセージが表示されます。Microsoft Office Compatibility Pack のインストールを強く推奨します。インストールを続行するには、**[OK]** をクリックして、インストール ウィザードの指示に従います。
6. **[テキストのインポート/貼り付け]** ダイアログ ボックスで、テキストのフォーマットを維持または破棄の選択が行えます。また、テーブルをテーブルとしてインポートするのかテキストとしてインポートするのかを選択できます。
7. 描画ウィンドウ内にインポート カーソル を置いてクリックします。



埋め込まれているすべての Windows メタファイル形式 (WMF) または Enhanced Metafile Format (EMF) グラフィックは、インポートしたファイル内に保存されています。ファイルに他のグラフィック要素がある場合、これらの要素は変換時に失われ、 では表示されません。CorelDRAW.



選択範囲線をドラッグして段落テキスト ボックスを定義し、インポートしたテキストを配置したり、**スペース キー**を押して、インポートしたテキストをデフォルトの位置に配置したりすることができます。

テキストをインポートして、Microsoft Office Compatibility Pack をインストールしない場合は、次回テキストをインポートしたときに **[互換性パックのインストール]** ダイアログ ボックスが再び表示されます。これは、**[今後、このメッセージを表示しない]** チェック ボックスをオンにするまで繰り返されます。**[互換性パックのインストール]** ダイアログ ボックスを再びアクティブにするには、**[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]** をクリックし、**[警告]** をクリックして **[次のときに警告を表示します]** リスト ボックスから **[DOC およびDOCX の互換性パックをインストール]** チェック ボックスをオンにします。

Microsoft Word ファイルをエクスポートするには

1. テキスト オブジェクトを含む描画を開きます。
2. **[ファイル]** ▸ **[エクスポート]** をクリックします。
3. **[ファイルの種類]** リスト ボックスから、**[DOC - MS Word for Windows 6/7]** または **[RTF - リッチ テキスト形式]** を選択します。
4. **[ファイル名]** リスト ボックスにファイル名を入力します。
5. **[エクスポート]** をクリックします。

入力したファイル名には、選択したファイル形式の拡張子が自動的に追加されます。

Microsoft Word ファイル形式にエクスポートできるのは、描画内のテキストのみです。直線、曲線、長方形などのグラフィック要素は、変換時に失われ、ファイルには表示されません。グラフィックをエクスポートする場合は、WMF などのグラフィック形式を使用してください。

Microsoft Word (DOC、DOCX、RTF) テクニカル ノート

DOC、DOCX、および RTF ファイルをインポートする

- 不一致を減らしてテキストを正常にインポートするには、Microsoft Office Compatibility Pack のインストールを推奨します。以前に Microsoft Office Compatibility Pack をご使用のコンピュータにインストールしていない場合は、テキストをインポートしようとすると、インストールを求めるメッセージが表示されます。
- サポートされている Microsoft Word のバージョンは、Microsoft Word 97/-2007、Microsoft Word for Windows 6/7、Microsoft Word for Windows 2.x、および Microsoft Word 3.0、4.0、5.0、および 5.5 です。
- Microsoft Word のインデックスを構築する方法として、埋め込みフィールドがサポートされていますが、スタイルの指定方法はサポートされていません。
- Corel プログラムでは、インポートするファイル内のフォントを、コンピュータにインストールされているフォントに応じて、同じフォントまたは類似するフォントに変換します。ただし、Microsoft Word の標準テキスト スタイルは、デフォルトのテキスト スタイルに変換されます。デフォルトのテキスト スタイルを設定するには、**[ツール]** ▸ **[設定をデフォルトとして保存]** をクリックします。**[ドキュメント スタイル]** で **[スタイル]** チェック ボックスをオンにします。
- 可能であれば、文字セット「Symbol」または「MS Linedraw」の文字は、Windows の文字セットで対応する文字セットに自動的に変換されます。
- ほとんどのフォントは、インポートするときにプロポーショナル (可変ピッチ) に配置され、テキストが再配置されます。このため、固定ピッチまたは非スケーラブル フォントに変換すると、ページ区切りの線が元の位置に表示されないことがよくあります。
- テキストをインポートするときに、元のドキュメントのページ サイズは無視されます。テキストは現行のページ サイズに合わせて調整されるため、テキストの配置が異なる場合があります。
- 表が現行のページより長い場合、そのデータはそのまま下に続き、ページからはみ出します。
- ネストした表は完全にはサポートされません。ネストした表に含まれるテキストは、最上層のテーブル セルのテキスト ボックス内にテキストのみとして (境界線がない状態で) 表示されます。
- ネストした箇条書きは完全にはサポートされていません。
- オブジェクトおよびグラフィックはサポートされていません。
- 方程式は維持されません。そのデータと結果は維持される場合がありますが、リンクされません。
- テキストの方向は維持されません。

Microsoft Publisher (PUB)

Microsoft Publisher (PUB) は、Microsoft Publisher で作成されるファイルの固有の形式です。Microsoft Publisher は Microsoft Office 製品群の 1 つのアプリケーションであり、出版物や販促資料を作成するために使用されます。

Microsoft Publisher (PUB) テクニカル ノート

- CorelDRAW は、バージョン 2002、2003、2007、および 2010 の Microsoft Publisher ファイルをインポートします。
- エクスポートはサポートされていません。
- 2 ページに及ぶ見開きは個別のページとしてインポートされます。
- マスター ページはサポートされていません。マスター ページはページ上の個別のレイヤとしてインポートされます。レイヤの名前は、Microsoft Publisher でのマスター ページの名前に対応します。
- ヘッダーおよびフッターはサポートされていません。ヘッダー/フッターのテキストは、各ページの適切な位置に配置されます。
- テーブルはサポートされています。枠はすべての種類がサポートされているわけではありません。サポートされていない枠は、適切な幅とカラーの輪郭に置き換えられます。
- 飾り枠はサポートされていません。
- スタイルはサポートされていません。スタイルおよびフォーマットの属性はテキストにマップされます。

- いくつかの下線スタイルはサポートされていません。サポートされていない下線スタイルは、 で使用可能な最適な下線スタイルに置き換えられます。CorelDRAW.
- シャドウ/エンボス/彫り込みのフォント効果はサポートされていません。
- テキスト オブジェクト内の水平ルーラーはサポートされていません。
- 配色はサポートされていません。配色のカラーはオブジェクトのカラーにマップされます。
- フォント パターンはサポートされていません。フォントの名前およびスタイルは、 での該当する名前およびスタイルにマップされます。CorelDRAW.
- 3D 図形はサポートされています。表面テクスチャはサポートされていません。
- Word アートはアート テキストとして にインポートされます。CorelDRAW.押し出しの表面テクスチャはサポートされていません。
- リンクされたテキスト ボックスはサポートされています。
- ブックマークおよびハイパーリンクはサポートされています。
- フォーム オブジェクト (Microsoft Publisher 2002) はサポートされていません。

Corel DESIGNER (DES、DSF、DS4、または DRW)

Corel DESIGNER ファイルをインポートできます。バージョン 10 以降のファイルには、ファイル拡張子 **.des** が付きます。Micrografx バージョン 6 ～ 9 のファイルには、ファイル拡張子 **.dsf** が付きます。バージョン 4 のファイルには、ファイル拡張子 **.ds4** が付きます。ファイル拡張子 **.drw** は、Micrografx 2.x または 3.x のファイルに使用されます。Micrografx テンプレート ファイル (DST) もサポートされています。

Corel DESIGNER ファイルをインポートするには

1. **[ファイル]** ▸ **[インポート]** をクリックします。
2. ファイルが保存されているフォルダを選択します。
3. **[ファイル名]**ボックスの横にあるリスト ボックスから、**[DES - Corel DESIGNER](*.des)** または **[DSF, DRW, DST, MGX - Corel/Micrografx Designer (*.dsf; *.drw; *.ds4)]** を選択します。
4. ファイル名をクリックします。
5. **[インポート]** ダイアログ ボックスで、必要に応じて設定を調整します。
6. **[インポート]** をクリックします。
7. 描画ページをクリックします。

Corel DESIGNER (DSF) テクニカル ノート

- ガイドラインとグリッドの設定は変換されません。
- スナップ ポイントは変換されません。プログラムではデフォルトの引力設定が維持されます。
- オブジェクトは、一定のページにまたがってグループ化できます。グループを選択し、編集する前にグループを解除することもできます。
- DSF ファイルは OLE データを画像オブジェクトとして表示します。OLE データのオブジェクトの種類は変換時に失われます。
- 自由曲線多角形は曲線に変換されます。
- 透明グラデーションはオフセットされる場合があります。
- ハッチ塗りつぶしはレンダリングされますが、実際にはオブジェクト塗りつぶしの一部になります。これらは別個のオブジェクトとしてグループ化されます。
- 閉じていない塗りつぶし線は、線と塗りつぶしの 2 つのオブジェクトに変換されます。
- 歪曲されたテキストは曲線に変換されます。
- 迂回されたテキスト (オブジェクトの周りで回り込んでいるブロック テキスト) は、複数のテキスト オブジェクトに変換されます。
- 長方形以外のテキスト オブジェクト (オブジェクト内に配置されたテキスト) の行は、それぞれ別々のテキスト オブジェクトに変換されます。
- ブロック テキストに変形が多数適用されている場合は、タブ ストップが伸縮することがあります。
- コンテナ間のテキストのフローは保持されず、コンテナはそれぞれ別々のオブジェクトに変換されます。
- テキストをインポートすると、小文字のテキストの寸法は変化します。

Corel DESIGNER (DES) テクニカル ノート

- B スプラインは、インポート後のファイルで維持されますが、これを変更するには曲線オブジェクトに変換する必要があります。オブジェクトの曲線オブジェクトへの変換について詳しくは、180 ページの 「オブジェクトを曲線オブジェクトに変換するには」。を参照してください。
- ハッチ塗りつぶしは維持されますが、CorelDRAW では変更できません。ただし、描画の他のオブジェクトにハッチ塗りつぶしを適用することはできます。詳しくは、276 ページの 「オブジェクトの塗りつぶし、輪郭、テキストのプロパティを別のオブジェクトにコピーするには 」を参照してください。
- 拡張線スタイルは維持されますが、一部のプロパティだけを変更できます。たとえば、線のカラーと幅は変更できますが、直線パターンは変更できません。拡張線スタイルは他のオブジェクトに適用できます。

AutoCAD Drawing Database (DWG) および AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)

AutoCAD Drawing Database (DWG) ファイルは、AutoCAD 描画の固有の形式として使用するベクトル ファイルです。

Drawing Interchange Format (DXF) では、AutoCAD 描画ファイルの情報がタグ付きデータとして表現されます。Drawing Interchange Format は、AutoCAD 固有のファイル形式です。CAD 描画を交換する際の標準として、多くの CAD アプリケーションでサポートされています。Drawing Interchange Format はベクトル ベースで、256 色までのカラーをサポートしています。

AutoCAD Drawing Database ファイル (DWG) または AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF) をインポートするには

1. **[ファイル]** ▸ **[インポート]**をクリックします。
2. ファイルが保存されているフォルダを選択します。
3. **[ファイル名]** ボックスの横にあるリスト ボックスから、**[DWG - AutoCAD](*.dwg)** または **[DXF - AutoCAD](*.dxf)** を選択します。
4. ファイル名をクリックします。
5. **[インポート]**をクリックします。
6. **[AutoCAD ファイルのインポート]** ダイアログ ボックスの **[3D 投影]** リスト ボックスで、焦点から見たときの 3D オブジェクトの面投影を選択します。
   インポート オブジェクトのノード数を減らすには、**[自動的にノード数を減らす]**をオンにします。
7. **[スケールする]**で、次のいずれかのオプションを選択します。
   - **[自動]** - AutoCAD ソース ファイルに設定されているスケールで描画をスケーリングします。
   - **英国式 (単位 = 1 インチ)** - 描画をインチ単位でスケーリングします。
   - **メートル法 (単位 = 1 mm)** - 描画をミリメートル単位でスケーリングします。
8. **[OK]** をクリックします。

   ファイルがパスワードで保護されている場合は、**[パスワード]** ボックスにパスワードを入力します。



ファイルでビューが指定されている場合は、**[3D 投影]** リスト ボックスにそのビューが自動的に表示されます。

インポートするファイルにあるフォントがコンピュータにインストールされていない場合は、[PANOSE フォント マッチング] ダイアログ ボックスが表示され、類似フォントでそのフォントを代用できます。

AutoCAD Drawing Database ファイル (DWG) または AutoCAD Drawing Interchange ファイル (DXF) をエクスポートするには

1. **[ファイル]** ▸ **[エクスポート]** をクリックします。
2. ファイルを保存するフォルダを選択します。
3. **[ファイルの種類]** リスト ボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。

- **[DWG - AutoCAD]**
- **[DXF - AutoCAD]**

4 **[ファイル名]** リスト ボックスにファイル名を入力します。
5 **[エクスポート]** をクリックします。
6 **[AutoCAD へのエクスポート]**ダイアログ ボックスで、**[エクスポートのバージョン]**リスト ボックスから AutoCAD のバージョンを選択します。
7 **[エクスポートの単位]** リスト ボックスから単位を選択します。
8 **[テキストのエクスポート]** 領域で、次のいずれかのオプションを選択します。
   - **曲線** - テキストを曲線としてエクスポートします。
   - **テキスト** - テキストを編集可能な文字としてエクスポートします。
9 **[ビットマップのエクスポート]**でいずれかのオプションをオンにして、描画内のビットマップをサポートされているビットマップ形式でエクスポートします。
10 **[マップされていない塗りつぶしを塗りつぶす]**で、次のオプションのいずれかをオンにします。
   - **カラー** - マップされていない塗りつぶしをカラーで塗りつぶします。カラーを変更する場合は、**[カラー]**ピッカーをクリックして、パレットでカラーを選択します。
   - **塗りつぶしなし** - マップされていない塗りつぶしを塗りつぶさないようにします。

AutoCAD Data Interchange Format (DXF) テクニカル ノート

- このプログラムは、AutoCAD のバージョン R2.5 ～ 2018 のファイルをサポートしています。
- インポートおよびエクスポートした場合、レイヤは保持されます。

AutoCAD DXF ファイルをインポートする

- DXF ファイルが複雑すぎて CorelDRAW にインポートできない場合は、AutoCAD の出力デバイスを HP7475 プロッタに設定し、プロットをファイルに出力します。通常は、これで、HPGL インポート フィルタを使用して、このプロッタ ファイルをインポートできます。新しいバージョンの AutoCAD では、EPS ファイルを作成できます。
- Corel グラフィック プログラムは、インポートしたイメージを中央に配置しようとします。座標が CorelDRAW で使用可能な最大ページ サイズ (150 ′ 150 フィート) より大きい場合、イメージは縮小されます。
- 均一なエンティティとトレースされたエンティティは塗りつぶされます。
- 寸法線は寸法線オブジェクトとしてインポートされます。
- 点は最小サイズの楕円としてインポートされます。
- 「エンティティのみ」でエクスポートされたファイルは、ヘッダー情報がないため、Corel プログラムでは期待どおりに表示されないことがあります。
- インポートした AutoCAD ファイルに、フォーマットされた段落テキストがある場合、スペース、整列、インデントなどのフォーマットは保持されます。
- 特にインポートされたファイル内でフォントが置き換えられる場合、テキスト エントリの端揃えは維持されない可能性があります。最良の結果を得るには、テキストは端揃えしないでください。
- ユーザーのコンピュータにインストールされていないフォントが DXF ファイルで使用されている場合は、**[PANOSE フォント マッチング]** ダイアログ ボックスで該当するフォントを代用フォントに置き換えることができます。
- 3D オブジェクトはサポートされません。

AutoCAD DXF ファイルをエクスポートする

- CorelDRAW では、描画を CAD/CAM (Computer-aided design/Computer-aided manufacturing、計算機援用設計/計算機援用製造) のプログラムおよびデバイスで使用されるベクトル形式で保存します。この形式は、AutoCAD、一部のコンピュータ制御の看板およびガラス カッターなどで使用されます。
- AutoCAD バージョン 2007 にエクスポートされたファイルは、AutoCAD 2007 では正しく表示されない場合があります。
- エクスポートされたファイルではパスワード保護は利用できません。
- エクスポートされるのはオブジェクトの輪郭だけです。
- 輪郭がない塗りつぶしオブジェクトをエクスポートすると、輪郭が適用されます。
- すべてのテキストは汎用フォントを使用してエクスポートされます。テキスト書式は維持されません。

AutoCAD Drawing Database (DWG) テクニカル ノート

- CorelDRAW では、AutoCAD をインポートし、バージョン R2.5 ～ 2018 のファイルをエクスポートすることができます。
- エクスポートされたファイルではパスワード保護は利用できません。
- ユーザーのコンピュータにインストールされていないフォントが DWG ファイルで使用されている場合は、**[フォント マッチングの結果]** ダイアログ ボックスで該当するフォントを代用フォントで置き換えることができます。

Encapsulated PostScript (EPS)

EPS ファイルは、テキスト、ベクトル グラフィック、ビットマップを含むことができ、他のドキュメントに含める (カプセル化する) ためのファイルです。複数のページを含むことができる他の PostScript ファイルとは異なり、EPS ファイルは常に 1 ページです。

通常、EPS ファイルには、PostScript インタープリタを介さずにファイルの内容を表示できるプレビュー イメージ (ヘッダー) が含まれます。Corel アプリケーションでは、プレビュー イメージのない EPS ファイルはグレーのボックスとして表示されます。

EPS ファイルは、インポートおよびエクスポートすることができます。EPS ファイルは、他の PostScript (PS) ファイルをインポートする場合と同じように、編集可能なオブジェクトのグループとしてインポートできます。また、EPS ファイルをカプセル化された状態で読み込むことで、描画ウィンドウにプレビュー イメージを配置できます。プレビュー イメージは、元のファイルにリンクされます。次の場合には、EPS ファイルをカプセル化された状態でインポートすることをお勧めします。

- EPS ファイル内にテキストがあり、代用フォントを使用せずにオリジナルのフォントで表示する。
- EPS ファイルのサイズが大きい場合に、アプリケーションの速度が低下することを避ける。

のインストーCorelDRAW Graphics Suite ル中に、Ghostscript をインストールするオプションがあります。これは、PostScript ファイル形式を解釈するアプリケーションです。Ghostscript では、PostScript Level 3 ファイルをインポートできます。製品の最初のインストール時に Ghostscript をインストールしなかった場合は、今行うことができます。

Encapsulated PostScript ファイルをインポートするには

1. **[ファイル]** ▸ **[インポート]**をクリックします。
2. ファイルが保存されているフォルダを選択します。
3. **[ファイル名]** ボックスの横にあるリスト ボックスから**[PS, EPS, PRN - PostScript] (*.ps; *.eps; *.prn)** を選択します。
4. ファイル名をクリックします。
5. **[インポート]**をクリックします。
6. **[EPS のインポート]** ダイアログ ボックスで、次のいずれかのオプションをオンにします。
   - **[編集可能としてインポート]** - ファイルを修正可能な CorelDRAW オブジェクトのグループとして読み込みます。
   - **[EPS として配置]** - 描画ウィンドウにプレビュー イメージを配置します。ファイルの特定の部分を修正することはできませんが、サイズ変更や回転などの変形を適用してファイル全体を編集できます。
7. ファイルを編集可能な状態でインポートするには、次のいずれかのテキスト オプションをオンにします。
   - **テキスト** - テキストを編集できるように、インポートされたファイル内のテキスト オブジェクトを保存します。
   - **曲線** - テキストを曲線に変換します。
8. **[OK]** をクリックします。
9. 描画ページをクリックします。



編集可能としてインポートされた EPS ファイルを修正するときには、いくつかの制限が適用されます。詳しくは、849 ページの 「PostScript (PS または PRN) テクニカル ノート」。を参照してください。

EPS ファイルに含まれるテキストが曲線に変換されたテキストである場合は、テキストをテキストとしてインポートするように選択した場合でも、インポートしたファイル内のテキストは編集できません。

Windows エクスプローラから EPS ファイルを描画ウィンドウにドラッグすることもできます。

Encapsulated PostScript ファイルをエクスポートするには

1 **[ファイル]** ▸ **[エクスポート]** をクリックします。
2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
3 **[Sファイルの種類]** リスト ボックスから **[EPS - Encapsulated PostScript]** を選びます。
4 **[ファイル名]**リスト ボックスにファイル名を入力します。
5 **[エクスポート]** をクリックします。
6 **[EPS へのエクスポート]**ダイアログ ボックスで、必要に応じて設定を調整します。

エクスポートの一般オプションを設定するには

1 [EPS へのエクスポート] ダイアログ ボックスで、**[一般]** タブをクリックします。
2 次の表のタスクを実行します。

目的	作業手順
eps へエクスポートするためのカラー モードを指定する	**[カラー マネージメント]** 領域で、**[カラーの出力方法]** リスト ボックスからオプションを選択します。 • **ネイティブ** • **RGB** • **CMYK** • **グレースケール** **ネイティブ** オプションを選択する場合は、すべてのオブジェクトは、オブジェクトが作成されたカラー モード (たとえば、RGB、CMYK、グレースケール、スポットカラーなど) を保持します。
スポット カラーの変換	**[カラー マネージメント]** 領域で、**[スポットカラーの変換]** チェック ボックスをオンにして、リスト ボックスからオプションを選択します。
PostScript イメージをプレビューするファイル形式を選ぶ	**[イメージのプレビュー]** 領域で、 **[種類]** リスト ボックスから次のオプションのいずれかを選択 します。 • **なし** • **TIFF** • **WMF** TIFF 形式を選んだ場合は、カラー モードと解像度を選びます。
テキストのエクスポート方法を指定する	**[テキストのエクスポート]** 領域で、次のいずれかのオプションをオンにします。 • **曲線** - テキストを曲線としてエクスポートします。 • **テキスト** - テキストを編集可能な文字としてエクスポートします。

目的	作業手順
	PostScript フォント情報をファイルに含める場合は、**[フォントを含む]** チェック ボックスをオンにします。
互換性オプションを選択する	**[互換性]**リスト ボックスから、ファイルの印刷や表示で使用するプリンタまたはアプリケーションでサポートされている PostScript レベルを選択します。



オブジェクトは常に CMYK として出力されます。ビットマップには各種カラー モードのオプションがあります。



プレビュー イメージに 8 ビット TIFF 形式を選んだ場合は、**[プレビュー イメージ]** 領域の **[透明バックグラウンド]** チェック ボックスをオンにすると、ビットマップの背景を透明にできます。

エクスポートのアドバンス設定オプションを設定するには

1 [EPS へのエクスポート] ダイアログ ボックスの**[アドバンス設定]**タブをクリックします。

2 次の表のタスクを実行します。

目的	作業手順
作成者名を指定する	**[作成者]**ボックスに名前を入力します。
ビットマップの圧縮を適用する	**[ビットマップの圧縮]** 領域で **[JPEG 圧縮の使用]** チェック ボックスをオンにします。ビットマップの画質を調整するには、**[JPEG 画質]**スライダを動かします。
トラッピング オプションを適用する	**[トラッピング]**で、次のオプションを必要に応じてオンにします。 • **ドキュメントのオーバープリント設定を保存** - オブジェクトの現在の設定を維持します。 • **常に黒をオーバープリント** - 黒を少なくとも 95% 含むオブジェクトを下のオブジェクトにオーバープリントして、カラー トラッピングを作成します。 • **自動スプレッド** - 塗りつぶしと同じカラーのオブジェクトに輪郭を適用し、下のオブジェクトにオーバープリントして、カラー トラッピングを作成します。 • **最大** - [自動スプレッド]オプションでオブジェクトに割り当てるスプレッドの量を指定します。 [自動スプレッド]が適用される最小フォント サイズを指定する場合は、**[最小フォント サイズ]**ボックスに値を入力します。 ページ内にあるすべてのオブジェクトの輪郭幅を同一にする場合は、**[固定幅]**チェック ボックスをオンにします。
範囲ボックスを適用する	**[範囲ボックス]**で、次のオプションを必要に応じてオンにします。

目的	作業手順
	• **オブジェクト** - 範囲ボックスをファイル内のオブジェクトに正確に揃えます。 • **ページ** - 範囲ボックスをページに揃えます。 • **ブリードの制限** - 印刷領域からはみ出すブリードの幅を設定します。 • **トンボ** - 印刷結果を目的のサイズに調整するときの位置合わせにトンボを使用します。 • **浮動小数点数** - 数字を小数点付きで表示します。
OPI リンクを維持する	高解像度イメージのプレースホルダとして低解像度イメージを使用するには、**[OPI リンクの維持]**チェック ボックスをオンにします。
グラデーション ステップ数を自動的に増加させる	グラデーション塗りつぶしの作成に使用するステップ数を自動的に増加させるには、**[グラデーションのステップの自動増加]**チェック ボックスをオンにします。

[JPEG 圧縮の使用]チェック ボックスは、ビットマップ圧縮をサポートする PostScript レベルを選択しない限りオフになっています。

Ghostscript をインストールするには

1. 開いているプログラムを閉じます。
2. Windows タスクバーの **[スタート]** ▸ **[コントロール パネル]** をクリックします。
3. **[プログラムのアンインストール]** をクリックします。
4. **[プログラムのアンインストールまたは変更]** ページで CorelDRAW Graphics Suite 2019 をダブルクリックします。
5. **[修正]** オプションをオンにします。
6. [機能] ページで **[GPL Ghostscript]** のチェックボックスをオンにします。
7. インストール ウィザードの指示に従って操作します。

Encapsulated PostScript (EPS) テクニカル ノート

EPS ファイルをインポートする

- EPS ファイルを編集可能としてインポートすると、ファイル内の PostScript 情報は CorelDRAW のネイティブ オブジェクトに変換され、いくつかの制限付きで編集することができます。この制限について詳しくは、849 ページの 「PostScript (PS または PRN) テクニカル ノート」。を参照してください。
- **[EPS として配置]** オプションを指定すると、Encapsulated PostScript ファイルがインポートされ、そのファイルにプレビュー イメージ (ヘッダー) がある場合、そのプレビュー イメージはインポートされて表示されます。EPS 情報はヘッダーに添付されたまま保持され、イメージが PostScript 対応のプリンタで印刷されるときに使用されます。

EPS ファイルをエクスポートする

- Encapsulated PostScript (EPS) 形式でエクスポートされたグラフィックを PostScript プリンタで印刷する場合は、他のプログラムから印刷しても、Corel グラフィック プログラムで印刷した場合と同じ結果になります。
- ヘッダーは、Tagged Image File 形式 (TIFF) または Windows メタファイル形式 (WMF) に、モノクロ、4 ビット グレースケールまたはカラー、あるいは 8 ビット グレースケールまたはカラーで保存できます。1インチ当たり 1 から 300 ドット(dpi) の間のヘッダー解像度を設定できます。 デフォルトのヘッダー解像度は 72 dpi です。EPS ファイルをインポートするプログラム側にイメージ ヘッダーのサイズの制限がある場合は、取り込もうとするファイルが大きすぎるというエラー メッセージが表示されることがあります。ファイル サイズを小さくするには、ファイルをエクスポートする前に、**[EPS へのエクスポート]** ダイアログ ボックスの[イメージ ヘッダー] の**[モード]** ボックスから**[モノクロ]** を選択して、ヘッダーの解像度を落とします。設定はヘッダー解像度にのみ影響し、描画の印刷画質には影響しません。カラー ヘッダーは、取り込んだ EPS ファイルを表示する場合に便

利です。ファイルを使用するプログラムでカラー ヘッダーがサポートされていない場合は、モノクロ ヘッダーでエクスポートしてみてください。ヘッダーを含めずにエクスポートすることもできます。

- エクスポートした EPS ファイルには、グラフィックのほか、ファイル名、プログラム名、および日付を含めることもできます。
- フォントの情報を EPS ファイルに保存するには、**[テキストのエクスポート]** の **[フォントを含む]** チェック ボックスをオンにします。
- テキストを曲線としてエクスポートする場合、テキストはベクトルの曲線に変換されます。
- ファイルで使用されているフォントがプリンタにない場合、またはファイルに保存されていない場合は、テキストが Courier で印刷されるか、または描画の印刷が行われません。

PostScript (PS または PRN)

PostScript (PS) ファイルは、PostScript 言語を使用して、印刷および表示するためのテキスト、ベクトル グラフィック、またはビットマップのレイアウトを記述します。PostScript ファイルには複数のページを含めることができます。PostScript ファイルは、編集可能なオブジェクトのグループとしてインポートされます。

通常、PostScript ファイルのファイル拡張子は **.ps** ですが、拡張子が **.prn** の PostScript ファイルもインポートできます。**.prn** ファイル拡張子を持つファイルは、通常は PRN (Printer) ファイルと呼ばれ、ファイルの印刷方法に関する指示が含まれています。このファイルを使用すると、ドキュメントが作成されたアプリケーションがコンピュータにインストールされていない場合でも、ドキュメントを印刷できます。

CorelDRAW Graphics Suite のインストール中に、Ghostscript をインストールするオプションがあります。これは、PostScript ファイル形式を解釈するアプリケーションです。Ghostscript はファイルのインポート処理をアシストします。インストール中に Ghostscript をインストールしなかった場合は、848 ページの 「Ghostscript をインストールするには」。を参照してください。

また、Encapsulated PostScript (EPS) ファイルもインポートできます。詳しくは、845 ページの 「Encapsulated PostScript (EPS) 」を参照してください。

PostScript (PS または PRN) ファイルをインポートするには

1. **[ファイル]** ▸ **[インポート]** をクリックします。
2. ファイルが保存されているフォルダを選択します。
3. **[ファイル名]** ボックスの横にあるリスト ボックスから**[PS, EPS, PRN - PostScript] (*.ps; *.eps; *.prn)** を選択します。
4. ファイル名をクリックし、 **[インポート]**.をクリックします。
5. **[テキストのインポート形式]** で、次のいずれかのオプションを選択します。
   - **テキスト** - テキストを編集できるように、インポートされたファイル内のテキスト オブジェクトを保存します。
   - **曲線** - テキストを曲線に変換します。
6. **[OK]** をクリックします。
7. 描画ページをクリックします。



PostScript ファイルに含まれるテキストが曲線に変換されたテキストである場合は、テキストをテキストとしてインポートするように選択した場合でも、インポートしたファイル内のテキストは編集できません。

PostScript (PS または PRN) テクニカル ノート

- スポット カラーによるメッシュ塗りつぶし、DeviceN イメージ、または 2 色トーンがある PostScript ファイルは、インポートできません。Ghostscript をインストールするとこの問題は解決します。
- CMYK カラー モードのメッシュ塗りつぶしはビットマップとしてインポートされ、編集できません。
- グラデーション塗りつぶしは、塗りつぶしオブジェクトのグループとしてインポートされます。 外観はグラデーション塗りつぶしとしてシミュレートされていますが、グラデーション塗りつぶしとして編集することはできません。
- RGB ビットマップは、インポートされた PS ファイルでは CMYK に変換されます。Ghostscript をインストールするとこの問題は解決します。
- フォント情報は、インポートされる前の元のファイルにフォントが埋め込まれている場合にのみ保持されます。

- ファイルが大きすぎると、プログラムによってはメモリ制限のためにインポートできません。この原因は、複雑なグラデーション塗りつぶしによってグラフィック内のオブジェクト数が増加するためです。
- PostScript 形式のプリンタ (PRN) ファイル、PS ファイル、EPS ファイルだけがサポートされています。

GIF

GIF は、Web 用に開発されたビットマップ ベースのファイル形式です。圧縮率が高いので、ファイルの転送時間を最小限に抑えることができます。 イメージのカラーは 256 色までサポートされます。GIF ファイル形式は、最大イメージ サイズ 30,000 x 30,000 ピクセルをサポートし、LZW 圧縮を使用しています。GIF ファイル形式にエクスポートする方法については、794 ページの 「Web 用にビットマップをエクスポートする」。を参照してください。

GIF 形式では、1 つのファイルに複数のビットマップを保存できます。複数のイメージを素早く連続表示するファイルをアニメーション GIF ファイルといいます。

また、インターネットで使用する場合は、イメージを JPEG 形式および PNG 形式で保存できます。イメージを Web に書き出す際に、使用する形式を確認するには、794 ページの 「Web 用にビットマップをエクスポートする」。を参照してください。

GIF ファイルをインポートするには

1 **[ファイル]** ▸ **[インポート]** をクリックします。
2 ファイルが保存されているフォルダを選択します。
3 **[ファイル名]** ボックスの横にあるリスト ボックスから**[GIF - CompuServe ビットマップ](*.gif)** を選択します。
4 ファイル名をクリックします。
5 **[インポート]** をクリックします。
6 描画ページをクリックします。

可能な操作

インポート時にグラフィックをリサンプルする	詳しくは、811 ページの 「インポート時にビットマップをリサンプルするには」。を参照してください。
インポート時にグラフィックを切り抜く	詳しくは、812 ページの 「インポート時にビットマップを切り抜くには」。を参照してください。



描画ページでドラッグして、イメージのサイズを変更できます。

GIF テクニカル ノート

- Corel プログラムでは、GIF ファイル形式のバージョン 87A および 89A をインポートできますが、エクスポートはバージョン 89A でのみ可能です。バージョン 87A では基本機能とインターレースをサポートします。新しいバージョンの 89A では、87A のすべての機能を利用できるほか、透明カラーを使用したり、イメージ ファイルのコメントなどのデータを含めたりすることができます。
- Corel プログラムでは、アニメーション GIF ファイルをインポートする際に、モノクロ (1 ビット)、16 色、グレースケール (8 ビット)、および 256 色パレット (8 ビット) のカラー深度をサポートしています。

JPEG (JPG)

JPEG は、JPGE (Joint Photographic Experts Group) によって開発された標準形式です。この形式は、優れた圧縮技術を使用しており、多くのプラットフォーム間でファイルを交換できます。JPEG では、8 ビット グレースケール、24 ビット RGB、および 32 ビット CMYK の各カラー モードをサポートしています。

JPEG 形式は Web ページで一般的に使用されます。JPEG ファイル形式にエクスポートする方法については、を参照してください。794 ページの 「Web 用にビットマップをエクスポートする」。

JPEG ファイルをインポートするには

1 **[ファイル]** ▸ **[インポート]** をクリックします。
2 ファイルが保存されているフォルダを選択します。
3 **[ファイル名]** ボックスの横にあるリスト ボックスから **[JPG - JPEG ビットマップ](*.jpg; *.jtf; *.jff; *.jpeg)** を選択します。
4 ファイル名をクリックします。
5 **[インポート]**をクリックします。
6 描画ページをクリックします。

可能な操作

インポート時にグラフィックをリサンプルする	詳しくは、811 ページの 「インポート時にビットマップをリサンプルするには」。を参照してください。
インポート時にグラフィックを切り抜く	詳しくは、812 ページの 「インポート時にビットマップを切り抜くには」。を参照してください。



描画ページでドラッグして、イメージのサイズを変更できます。

JPEG テクニカル ノート

- JPEG ファイルには EXIF データを含めることができます。このデータは JPEG ファイルの開き方に影響します。

JPEG 2000 (JP2)

JPEG 2000 (JP2) ファイル形式は、高度な圧縮機能およびファイル データ機能を持つ JPEG イメージです。JPEG 2000 スタンダード ファイルには、JPEG 2000 コードストリーム ファイルよりも多くの記述ファイル データ (寸法、トーン スケール、カラー スペース、知的所有権などのメタデータ) を保存できます。コードストリーム ファイルは、低帯域幅チャンネルでデータを損失する可能性のあるビット エラーの発生を抑えるため、ネットワーク転送に適しています。

Web ブラウザには、JPEG 2000 形式をサポートしていないものもあります。そのため、JPEG 2000 ファイルを表示するときにプラグインが必要になる場合があります。

イメージを JP2 ファイルにエクスポートする際は、解像度、画質、および配置によるダウンロードの進行状況を表示できます。

JPEG 2000 ファイルをインポートするには

1 **[ファイル]** ▸ **[インポート]** をクリックします。
2 ファイルが保存されているフォルダを選択します。
3 **[ファイル名]** ボックスの横にあるリスト ボックスから**[JP2 - JPEG 2000 ビットマップ] (*.jp2; *.j2k)**を選択します。
4 ファイル名をクリックします。
5 **[インポート]** をクリックします。
6 描画ページをクリックします。

JPEG 2000 ビットマップをエクスポートするには

1. **[ファイル]** ▸ **[エクスポート]** をクリックします。
2. **[ファイルの種類]** リスト ボックスから **[JP2 - JPEG 2000 ビットマップ]** を選択します。
3. **[ファイル名]** ボックスに名前を入力します。
4. **[エクスポート]** をクリックします。
5. ダイアログ ボックスの上右隅にある **[プリセット リスト]** リストボックスから **[JPEG 2000]** プリセットを選択します。
   プリセット設定を変更する場合は、ダイアログ ボックスでエクスポート オプションを変更できます。
6. [OK] をクリックします。

可能な操作

カラー モードを選択する	**[設定]** 領域で、**カラー モード** リスト ボックスからカラー モードを選択します。
カラー プロファイルを埋め込む	**[アドバンス設定]** 領域の **[カラー プロファイルの埋め込み]** チェック ボックスをオンにします。
画質を制御	**[設定]** 領域で、**[画質]** リスト ボックスから画質オプションを選択するか、値を入力します。
JPEG 2000 ダウンロードを低解像度から高解像度に設定して、イメージ全体のサイズが増加するようにします。	**[アドバンス設定]** 領域で、**[プログレッション]** リストボックスから**[解像度¥画質]** を選択します。
イメージの左上隅から右下隅に JPEG 2000 ダウンロードを設定する	**[アドバンス設定]** 領域で、**[プログレッション]** リストボックスから**[解像度¥配置]** を選択します。
イメージの左上隅から右下隅に JPEG 2000 ダウンロードを設定する	**[アドバンス設定]** 領域で、 **[プログレッション]** リスト ボックスから **[配置]** を選択します。
JPEG 2000 ダウンロードをカラー チャンネルごとにプログレッシブに設定	**[アドバンス設定]** 領域で、 **[プログレッション]** リスト ボックスから **[チャンネル]** を選択します。
JPEG 2000 コードストリームを許可	**[アドバンス設定]** 領域の **[Codestream]** チェック ボックスをオンにします。

JPEG 2000 (JP2) テクニカル ノート

- CorelDRAW では JP2 ファイルまたは JPC ファイルをインポートできますが、エクスポート先は JP2 形式だけです。
- CorelDRAW は、24 ビット RGB および 8 ビット グレースケールの JPEG 2000 ファイルのエクスポートをサポートしています。
- CMYK、48 ビット RGB、およびモノクロ イメージはエクスポートできません。

Kodak Photo CD イメージ (PCD)

Kodak Photo CD イメージ ファイルは、Eastman Kodak によって開発されたラスタ形式で、コンパクト ディスクへのフォト イメージのスキャンに使用されます。PCD イメージは、35 mm フィルムのネガやスライドをデジタル形式に変換し、CD に保存して

作成されます。Photo CD では、フォト イメージを高品質にデジタル保存し、操作することができます。PCD 形式は、通常はフォト フィニッシャや出力センターでフォトを CD に入れるために使用します。

このファイル形式は 64 ビット バージョンのアプリケーションではサポートされていません。

Kodak Photo CD イメージ ファイルをインポートするには

1 **[ファイル]** ▸ **[インポート]** をクリックします。
2 ファイルが保存されているフォルダを選択します。
3 **[ファイル名]** ボックスの横にあるリスト ボックスから **[PCD - Kodak Photo-CD イメージ](*.pcd)** を選択します。
4 ファイル名をクリックします。
5 **[インポート]** をクリックします。
6 **[PCD インポート]**ダイアログ ボックスで、必要に応じて次のスライダを調整します。
   - **輝度** - 照明の量を設定します。
   - **コントラスト** - イメージのピクセル間のコントラストを指定します。
   - **彩度**- カラーの純度を指定します。
   - **赤** - イメージの赤の濃さを指定します。
   - **緑** - イメージの緑の濃さを指定します。
   - **青** - イメージの青の濃さを指定します。
7 **[解像度]**リスト ボックスからイメージ サイズを選択します。
8 **[イメージの種類]**リスト ボックスからカラー モードを選択します。
9 描画ウィンドウ内でインポート配置の始点にカーソルを置き、クリックします。

可能な操作

インポート時にグラフィックをリサンプルする	詳しくは、811 ページの 「インポート時にビットマップをリサンプルするには」。を参照してください。
インポート時にグラフィックを切り抜く	詳しくは、812 ページの 「インポート時にビットマップを切り抜くには」。を参照してください。



描画ページでドラッグして、イメージのサイズを変更できます。

フォトフィニッシャが元のイメージをスキャンして Photo CD ディスクに入れる際に調整できないようにするには、**[シーンのバランスを減算]** チェック ボックスをオンにします。

[カラー再現範囲外のカラーを表示] チェック ボックスをオンにすると、イメージのカラー再現範囲外を識別できます。カラー再現範囲外のピクセルは、純粋な赤または青でレンダリングされます。

Kodak Photo CD イメージ (PCD) テクニカル ノート

- Kodak Photo CD (PCD) イメージは、著作権によって保護されています。Corel プログラムでは、著作権についての警告は表示されません。
- 他の Kodak 互換プログラムでは、Kodak の **pcdlib.dll** ファイルが **Windows¥System** フォルダではなく **Windows** フォルダにインストールされる場合があります。このようにフォルダの場所が異なるため、エラー メッセージが表示されます。
- **[Photo CD]** ファイルをインポートするときは、目的の解像度とカラーを選択するダイアログ ボックスが表示されます。解像度は 72 dpi までに制限されており、最大イメージ サイズは 3072 x 2048 ピクセルです。
- インポート可能なカラー モードは、RGB (24 ビット)、パレット (8 ビット)、およびグレースケール (8 ビット) です。

PICT (PCT)

Macintosh PICT ファイル形式は、Apple Computer Inc. によって macOS プラットフォーム用に開発されました。これは QuickDraw 固有のファイル形式で、ベクトルとビットマップの両方を保存できます。Macintosh PICT ファイル形式は、Macintosh のアプリケーションで広く使用されています。

PICT ファイルをインポートするには

1 **[ファイル]** ▸ **[インポート]** をクリックします。
2 ファイルが保存されているフォルダを選択します。
3 **[ファイル名]** ボックスの横にあるリスト ボックスから **[PCT - Macintosh PICT](*.pct; *.pict)** を選択します。
4 ファイル名をクリックします。
5 **[インポート]** をクリックします。
6 描画ページをクリックします。



描画ページでドラッグして、イメージのサイズを変更できます。

PICT ファイルをエクスポートするには

1 **[ファイル]** ▸ **[エクスポート]** をクリックします。
2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
3 **[ファイルの種類]**リスト ボックスから**[PCT - Macintosh PICT]**を選択します。
4 **[ファイル名]** リスト ボックスにファイル名を入力します。
5 **[エクスポート]** をクリックします。

PICT (PCT) テクニカル ノート

- Corel グラフィック プログラムでは、Macintosh PICT (PCT) ファイル内のベクトル描画とビットマップをインポートできます。
- 塗りつぶしと輪郭表示の両方が適用されたオブジェクトは、2 つのオブジェクトのグループとして開きます。1 つのオブジェクトは輪郭で、もう 1 つは塗りつぶしです。
- PICT の塗りつぶしはビットマップ パターンであることが多く、Corel プログラムは、これらの塗りつぶしをビットマップ パターンとして保持しようとします。
- パターンの輪郭は均一カラーに変換されます。
- PICT ファイル内のテキストは、編集可能なテキストとして開かれます。インポートするファイル内の書体がシステムで使用できない場合は、最も類似するフォントで代用されます。
- 元のファイルのテキストの整列は、維持されない場合があります。この問題は、2 つの形式のフォント サイズ、文字間隔、および単語間隔が異なるときに生じます。整列の不一致は、プログラムのテキスト フォーマット設定で簡単に修正できます。

PaintBrush (PCX)

PaintBrush (PCX) ファイル形式は、ZSoft Corporation によって PC Paintbrush プログラム用に開発されたビットマップ形式です。

PaintBrush ファイルをインポートするには

1 **[ファイル]** ▸ **[インポート]** をクリックします。
2 ファイルが保存されているフォルダを選択します。
3 **[ファイル名]** ボックスの横にあるリスト ボックスから **[PCX - PaintBrush](*.pcx)** を選択します。

4 ファイル名をクリックします。
5 **[インポート]**をクリックします。
6 描画ページをクリックします。

PaintBrush ファイルをエクスポートするには

1 **[ファイル]** ▸ **[エクスポート]** をクリックします。
2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
3 **[ファイルの種類]** リスト ボックスから **[PCX - PaintBrush]** を選択します。
4 **[ファイル名]** リスト ボックスにファイル名を入力します。
5 **[エクスポート]** をクリックします。
6 **[ビットマップに変換]** ダイアログ ボックスで、必要に応じて、幅、高さ、解像度、カラー モード、およびその他の設定を調整します。
7 **[パレットに変換]** ダイアログ ボックスで、必要に応じて設定を調整します。

PaintBrush (PCX) テクニカル ノート

PCX ファイルをエクスポートする

- ビットマップでは、モノクロ、16 色、グレースケール (8 ビット)、パレット (8 ビット)、または RGB (24 ビット) のいずれかを使用できます。
- RLE (Run-Length Encoding) 圧縮がサポートされ、最大イメージ サイズは 64,535 x 64,535 ピクセルです。
- これらのファイルは、1 つ、2 つ、または 4 つのカラー プレーンを保持できます。
- このファイル形式は CorelDRAW と Corel PHOTO-PAINT でサポートされています。

PCX ファイルをインポートする

- PCX 仕様の2.5、2.8、および 3.0 に準拠した PCX ファイルをインポートできます。
- ビットマップでは、モノクロ、16 色、グレースケール (8 ビット)、パレット (8 ビット)、または RGB (24 ビット) のいずれかを使用できます。
- RLE 圧縮がサポートされ、最大イメージ サイズは 64,535 x 64,535 ピクセルです。
- これらのファイルは、1 つ、2 つ、または 4 つのカラー プレーンを保持できます。ファイルに 3 つ、または 5 つ以上のカラー プレーンがある場合はインポートできません。

Adobe Portable Document Format(PDF)

Adobe Portable Document Format (PDF) は、元のファイルに含まれるフォント、イメージ、グラフィック、およびフォーマットを保存できるファイル形式です。PDF ファイルは、Adobe Reader や Adobe Acrobat を使用して、macOS、Windows、および UNIX で表示、共有、および印刷することができます。

PDF ファイルを開いたり、インポートしたりすることができます。PDF ファイルを開くと、そのファイルは CorelDRAW ファイルとして開かれます。PDF ファイルをインポートすると、ファイルはグループ化されたオブジェクトとしてインポートされ、現行のドキュメント内の任意の場所に配置できます。PDF ファイル全体、特定のページ、または複数のページをインポートできます。

PDF ファイルは、パスワードでセキュリティ保護されていることがあります。セキュリティ保護されている PDF ファイルを開いて編集しようとすると、パスワードを入力するプロンプトが表示されます。PDF のセキュリティ オプションについて詳しくは、823 ページの 「PDF セキュリティ オプション」。を参照してください。

ファイルを PDF 形式で保存することができます。詳しくは、815 ページの 「PDF へのエクスポート」。を参照してください。

テキストをインポートする

PDF ファイルに情報が格納される方法により、テキストの外観と編集のしやすさが決まります。ドキュメントに合わせて、ファイル内のテキストをテキストとしてインポートするか曲線としてインポートするかを選択できます。

テキストをテキストとしてインポートすると、フォントとテキストが維持され、テキストはアート テキストまたは段落テキストとして完全に編集可能になります。ただし、いくつかの効果とフォーマットは失われる場合があります。ニュースレターなどの大きなテキスト ブロックが PDF ファイルに含まれている場合に、テキストを再フォーマットしたり、テキスト内容を追加したりするには、このオプションを使用することをお勧めします。

テキストを曲線としてインポートすると、適用されているすべての効果を含むテキストの外観が維持され、各文字は曲線オブジェクトに変換されます。この方法を使用した場合、テキストのフォーマット機能を使用してテキストを編集することはできません。PDF ファイルの内容が編集する必要のない少量のテキストである場合や、PDF ファイルで使用されているフォントがインストールされていない場合は、テキストを曲線としてインポートすることが考えられます。テキストから曲線への変換について詳しくは、505 ページの 「テキストを検索/編集/変換する」。を参照してください。

コメントをインポートする

PDF ファイルにはコメントや注記を挿入できる場合があります。これらはテキストや曲線などの描画および図形で構成され、校閲者によって PDF ドキュメントに追加されます。コメントする権限が与えられている場合は、PDF ファイルとともにコメントをインポートすることができます。コメントはインポートされるとドキュメント内の個別の「コメント」レイヤに配置されます。デフォルトでは、このレイヤは印刷不可として設定されます。

PDF ドキュメントに複数の校閲者によって記述されたコメントが含まれている場合、それらのコメントは作成者の名前に基づいて「コメント」レイヤ上でグループ化されます。

コンテンツを切り抜く

PDF ファイルには、描画ページに入りきらないオブジェクトが含まれていることがあります。描画ページに入りきらないオブジェクトの部分は、切り抜くか、そのままにしておくことができます。

Adobe Portable Document Format ファイルをインポートするには

1. **[ファイル]** ▸ **[インポート]** をクリックします。
2. ファイルが保存されているフォルダを選択します。
3. **[ファイル名]** ボックスの横にあるリスト ボックスから **[PDF - Adobe Portable Document Format]** または **[すべてのファイル形式]** を選択します。
4. ファイル名をクリックします。
5. **[インポート]**をクリックします。
   ファイルがパスワードで保護されている場合は、**[パスワード]**ボックスに有効なパスワードを入力します。
6. **[テキストのインポート形式]** で、次のいずれかのオプションをオンにします。
   - **テキスト** - PDF ファイルのテキストを編集および再フォーマットできます。
   - **曲線** - テキストを曲線に変換します。PDF ファイルのテキストを編集する必要がない場合や、元のテキストの外観を維持する場合は、このオプションを選択してください。

   複数ページのドキュメントをインポートする場合は、インポートするページを選択して、**[OK]**をクリックします。
   ドキュメントにインポート対象のコメントが含まれている場合は、**[コメントをインポートして別個のレイヤに配置]** チェック ボックスをオンにします。
   描画ページに入りきらないオブジェクトがドキュメントに含まれている場合は、**[描画ページに合わせてコンテンツを切り抜く]** チェック ボックスのオン/オフを切り替えることで、描画ページからそれらを切り抜くか、そのままにしておくかを選択できます。
7. 描画ページをクリックします。



テキスト ブロックが別々のテキスト オブジェクトとしてインポートされた場合、それらのテキスト オブジェクトを選択し、**[オブジェクト]** ▸ **[結合]** をクリックして、テキスト オブジェクトを結合できます。

Adobe Portable Document Format (PDF) テクニカル ノート

PDF ファイルへの書き出し

- CorelDRAW で作成されたテクスチャ塗りつぶしは、ビットマップ パターンとしてエクスポート/インポートされます。
- 埋め込み 3D モデルは、インタラクティブな埋め込み 3D オブジェクトとしてエクスポートされます。ドキュメント内に 3D モデルがある場合は、**[PDF に書き出し]** ダイアログボックスで **[設定]** をクリックして、**[互換性]** リストボックスから **[Acrobat 9.0]** またはそれ以降のバージョンを選択し、その 3D モデルが PDF リーダーでインタラクティブになるようにします。

PDF ファイルをインポートする

- デジタル サインはサポートされません。
- PDF ポートフォリオはサポートされていません。
- .mov、.mp3、.mp4、.mpeg、.swf などのマルチメディア ファイルはサポートされていないため、CorelDRAW にインポートされるときに PDF ファイルから削除されます。
- ファイル リンクの注記はアート テキストとしてインポートされます。
- テキストやグラフィックに適用された透明度は維持されます。
- OpenType 機能などのテキストの文字属性は維持されます。
- DeviceN カラー スペースは、ファイルの内容によっては、インポートされたファイルで RGB または CMYK プロセス カラーに変換される場合があります。
- Adobe Acrobat 6 以降で作成されたファイルではレイヤが維持されます。
- Xform オブジェクト、ヘッダー、およびフッターはシンボルに変換されます。
- シンボルは、バージョン 1.3 以降で作成された PDF ファイルがラウンド トリッピング処理された場合に維持されます。
- コメントは、ドキュメント内の個別の「コメント」レイヤ上に維持/インポートされます。
- テキストの注記 (フリー テキストやポップアップ注記など) は段落テキストとしてインポートされます。
- ノート注釈は、適切なバックグラウンド カラーと枠カラーを備えた長方形として表示されます。ノート注釈のヘッダーはサポートされていません。
- 線の注釈は、適切な幅とカラーを備えた直線として表示されます。各種の塗りつぶしカラーと輪郭カラーを備えた矢印は、同じカラーの塗りつぶしと輪郭で表示されます。
- 正方形および円形の注記は、適切な塗りつぶし/輪郭のプロパティを備えた長方形および楕円として表示されます。多角形および折れ線の注記は、同様の塗りつぶし/輪郭のプロパティを備えた折れ線としてマップされます。雲の図形は多角形として表示されます。
- テキスト マークアップの注記 (ハイライト、下線、取り消し線など) はインポートされます。
- 標準インクおよびスタンプの注記はサポートされています。カスタム スタンプの注記はサポートされていません。

HPGL プロッタ ファイル (PLT)

HPGL プロッタ ファイル (PLT) は、Hewlett Packard 社によって開発されたファイルで、ベクトル ベースです。このファイル形式は、描画をプロッタで印刷するために AutoCAD などのプログラムで使用されます。その他の Corel アプリケーションでは、HPGL と HPGL/2 コマンド セットのサブセットを処理できます。この形式では、1,016 プロッタ単位 = 1 インチというスケール率が使用されます。

HPGL プロッタ ファイルをインポートするには

1. **[ファイル]** ▸ **[インポート]** をクリックします。
2. ファイルが保存されているフォルダを選択します。
3. **[ファイル名]** ボックスの横にあるリスト ボックスから **[PLT - HPGL プロッタ ファイル](*.plt; *.hgl)** を選択します。
4. ファイル名をクリックします。
5. **[インポート]**をクリックします。
6. **[HPGL オプション]**ダイアログ ボックスで、必要に応じて設定を調整します。
7. **[OK]** をクリックします。

HPGL プロッタ ファイルをエクスポートするには

1 **[ファイル]** ▸ **[エクスポート]** をクリックします。
2 ファイルを保存するフォルダに移動します。
3 **[ファイルの種類]** リスト ボックスから **[PLT - HPGL プロッタ ファイル]** を選択します。
4 **[ファイル名]** リスト ボックスにファイル名を入力します。
5 **[エクスポート]** をクリックします。
6 **[HPGL エクスポート]**ダイアログ ボックスで、必要に応じて設定を調整します。
7 **[OK]** をクリックします。

HPGL プロッタ (PLT) テクニカル ノート

PLT ファイルをインポートする

- Corel プログラムでは、PLT ファイル形式のバージョン 1 および 2 をサポートしていますが、バージョン 2 の機能は一部しかサポートされていません。
- Corel プログラムの最大ページ サイズより大きなイメージをインポートする場合は、**[HPGL オプション]** ダイアログ ボックスの**[スケール]** オプションをオンにします。 これにより、イメージはサイズ変更されてインポートされます。
- 曲線の解像度は、0.0001～1.0 インチの間で値を設定できます。入力値の精度は、小数点以下 8 桁までに設定できます。0.0001 を設定すると解像度が最も高くなりますが、ファイル サイズも大きくなります。曲線の解像度には 0.004 インチを設定することをお勧めします。
- PLT ファイル形式にはカラー情報がありません。その代わり、PLT ファイル内のさまざまなオブジェクトに、オブジェクトに関連付けられたペン番号があります。Corel プログラムにインポートすると、各ペン番号に特定の色が割り当てられます。特定のペンに割り当てる色を指定して、グラフィックの元の色を対応させることができます。
- **[ペンの選択]** リストには 256 のペンがありますが、一部のペンしか割り当てることができない場合があります。色の割り当てを変更するには、対象のペンを選択し、**[ペンのカラー]** リスト ボックスで新しい色を選択します。**[カスタム カラー]** を選択すると、カラー定義ダイアログ ボックスが表示され、RGB 値に応じてカスタム カラーを定義できます。
- ペンの太さを変更するには、対象のペンを選択し、**[ペンの幅]** リスト ボックスで新しい幅を選択します。
- ペンの速度を変更するには、対象のペンを選択し、**[ペンの速度]** リスト ボックスで新しい速度を選択します。これは PLT ファイルをエクスポートするときに便利です。
- 定義済みのペンを **[未使用]** オプションとして設定できます。また、現在のペン ライブラリのペンの設定を最後に保存した設定に戻すこともできます。
- Corel プログラムでは、PLT ファイル形式のさまざまな点線、破線、および実線をサポートしています。PLT ファイル内の線のパターン番号は、線種のパターンに変換されます。
- ユーザーのコンピュータにインストールされていないフォントが PLT ファイルで使用されている場合は、**[PANOSE フォント マッチング]** ダイアログ ボックスで該当するフォントを代用フォントに置き換えることができます。

PLT ファイルをエクスポートする

- CorelDRAW では、**[プロッタの原点]** を **[左上]** に設定できるオプションが導入されました。
- PLT ファイル形式では、オブジェクトの輪郭のみエクスポートされます。
- 点線、破線、および矢印は、PLT ファイル形式の標準の線にマッピングされます。
- ベジェ曲線は線セグメントに変換されます。
- 輪郭の太さと装飾文字の設定は失われます。
- 使用できる輪郭カラーは、黒、青、赤、緑、マゼンタ、イエロー、シアン、およびブラウンの 8 色に制限されます。

Portable Network Graphics (PNG)

Portable Network Graphics (PNG) ファイル形式は、ビットマップを劣化させずに高圧縮率で移植可能に保存する優れたファイル形式です。必要なディスク容量が少なく、コンピュータ間で簡単に読み取りや交換ができます。PNG 形式は、GIF 形式や一般的に使用される TIFF 形式の代わりに使用できます。

PNG 形式は、Web などのオンライン表示で効果を発揮し、プログレッシブ表示オプションに完全に対応しています。Web ブラウザの中には一部のフォーマットや機能しかサポートしていないものもあります。イメージを PNG ファイル形式でエクスポートし

て、Web ページに透明なバックグラウンド、イメージのインターレース、イメージ マップ、またはアニメーションを使用することができます。

グラフィックを PNG 形式でエクスポートすると、グラフィックはビットマップに変換されてデスクトップ パブリッシング プログラムや Microsoft Office アプリケーションで使用できるようになります。また、PNG ファイルは、Corel PHOTO-PAINT や Adobe Photoshop などのイメージ編集プログラムで編集することもできます。詳しくは、794 ページの 「Web 用にビットマップをエクスポートする」。を参照してください。

インターネットで使用する場合は、イメージを GIF 形式および JPEG 形式で保存できます。イメージを Web に書き出す際の形式について詳しくは、794 ページの 「Web 用にビットマップをエクスポートする」。を参照してください。

Portable Network Graphics ファイルをインポートするには

1 **[ファイル]** ▸ **[インポート]** をクリックします。
2 ファイルが保存されているフォルダを選択します。
3 **[ファイル名]** ボックスの横にあるリスト ボックスから **[PNG - Portable Network Graphics](*.png)** を選択します。
4 ファイル名をクリックします。
5 **[インポート]**をクリックします。
6 描画ページをクリックします。

可能な操作

インポート時にグラフィックをリサンプルする	詳しくは、811 ページの 「インポート時にビットマップをリサンプルするには」。を参照してください。
インポート時にグラフィックを切り抜く	詳しくは、812 ページの 「インポート時にビットマップを切り抜くには」。を参照してください。

描画ページ上でドラッグしてイメージのサイズを変更できます。

Portable Network Graphics (PNG) テクニカル ノート

- 1 ビット モノクロから 24 ビット カラーまでの Portable Networks Graphics (PNG) ファイルをインポートできます。 48 ビット カラーはサポートされていません。
- マスク、インデックス付きカラー、グレースケール、および True Color イメージがサポートされています。ただし、マスクを 1 ビット モノクロおよび 8 ビット パレット ファイルには保存できません。
- LZ77 圧縮がサポートされ、最大イメージ サイズは 30,000 x 30,000 ピクセルです。サンプル深度は 1～16 ビットです。
- PNG ファイル形式は、ファイル全体の完全性を検査し、一般的な転送エラーを検出します。PNG ファイル形式では、異なるプラットフォームでのカラー マッチング向上のために、ガンマおよび色度のデータを保存できます。

Adobe Photoshop (PSD)

Adobe Photoshop (PSD) ファイル形式は、Adobe Photoshop 固有のビットマップ ファイル形式です。

Adobe Photoshop ファイルをインポートするには

1 **[ファイル]** ▸ **[インポート]** をクリックします。
2 ファイルが保存されているフォルダを選択します。
3 **[ファイル名]** ボックスの横にあるリスト ボックスから **[PSD - Adobe Photoshop](*.psd; *.pdd)** を選択します。
4 ファイル名をクリックします。

5 **[インポート]**をクリックします。
6 描画ページをクリックします。

可能な操作

インポート時にグラフィックをリサンプルする	詳しくは、811 ページの 「インポート時にビットマップをリサンプルするには」。を参照してください。
インポート時にグラフィックを切り抜く	詳しくは、812 ページの 「インポート時にビットマップを切り抜くには」。を参照してください。

Adobe Photoshop ファイルをエクスポートするには

1 **[ファイル]** ▸ **[エクスポート]** をクリックします。
2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
3 **[ファイルの種類]** リスト ボックスから **[PSD - Adobe Photoshop]** を選択します。
4 **[ファイル名]** リスト ボックスにファイル名を入力します。
5 **[エクスポート]** をクリックします。
6 **[ビットマップに変換]** ダイアログ ボックスで、必要に応じて、幅、高さ、解像度、カラー モード、およびその他の設定を調整します。

透明なバックグラウンドのイメージにエクスポートできます。

Adobe Photoshop (PSD) テクニカル ノート

PSD ファイルをインポートする

- モノトーン、グレースケール、2 色トーン、48 ビット RGB、および 32 ビットまでの CMYK イメージがサポートされています。
- 一部のレイヤ効果はインポートできません。[グラデーション マップ]調整レイヤは、ノイズ、不透明度の分岐点、およびディザがない状態でインポートされます。
- 比較 (暗)および 比較 (明)の描画モードを使用してインポートされたレイヤは、それぞれ[暗化] および[明化] のマージ モードにマップされます。マージ モードの操作について詳しくは、415 ページの 「マージ モード」。を参照してください。
- スポット カラー チャンネルがあるファイルは、マルチチャンネル (DeviceN) ビットマップとしてインポートされます。

PSD ファイルをエクスポートする

- このフォーマットは、1 ビット モノクロ イメージから 32 ビット CMYK カラー イメージまでをサポートします。
- レイヤはサポートされています。
- テキストはラスタライズされます。
- スポット カラー チャンネル情報は、エクスポートされたファイルで維持されます。

Corel Painter (RIF)

インポートされた Corel Painter (RIF) ファイルは、フローティング オブジェクトなどの情報を保持するため、GIF ファイルや JPEG ファイルよりもサイズがかなり大きくなります。Corel Painter ファイルをインポートして、フロータをサイズ変更や調整することができます。

Corel Painter ファイルをインポートするには

1 **[ファイル]** ▸ **[インポート]** をクリックします。

2 ファイルが保存されているフォルダを選択します。
3 **[ファイル名]** ボックスの横にあるリスト ボックスから **[RIFF - Painter](*.rif)** を選択します。
4 ファイル名をクリックします。
5 **[インポート]**をクリックします。
6 描画ページをクリックします。

可能な操作

インポート時にグラフィックをリサンプルする	詳しくは、811 ページの 「インポート時にビットマップをリサンプルするには」。を参照してください。
インポート時にグラフィックを切り抜く	詳しくは、812 ページの 「インポート時にビットマップを切り抜くには」。を参照してください。

Corel Painter (RIF) テクニカル ノート

- 埋め込まれたカラー プロファイルは保持されますが、ファイルをインポートすると変更できます。
- Corel Painter のイメージに透明のバックグラウンド (Corel Painter ではキャンバスと呼ばれる) が含まれていると、それは保持されます。
- インポートされたファイルにはベクトル図形は維持されません。
- テキストおよび注記は維持されません。
- ビットマップ レイヤはグループ化されたオブジェクトとしてインポートされます。
- 液体インク、水彩画、デジタル水彩画、およびプラグイン レイヤは RGB オブジェクトとしてインポートされます。
- モザイクおよびテセレーションは RGB オブジェクトとしてインポートされます。
- イメージ スライスは維持されません。

Scalable Vector Graphics (SVG)

Scalable Vector Graphics (SVG) は、ベクトル グラフィックを Web 上で使用することに重点を置いたオープン スタンダードなグラフィック ファイル形式で、World Wide Web Consortium (W3C) が作成したものです。

SVG ファイルは、Extensible Markup Language (XML) で記述されます。SVG ファイルは、ベクトル グラフィック イメージで、ビットマップに比べて精密であり、ダウンロード時間も短縮されます。圧縮 SVG ファイルのファイル拡張子は **.svgz** です。

SVG ファイルを表示するには、Corel SVG Viewer などの SVG ビューア プラグインが必要です。

Unicode のサポート

SVG ファイルはテキストの Unicode エンコードをサポートしています。SVG ファイルをエクスポートする際に、Unicode エンコードの方法を選択できます。

埋め込みとリンク

SVG ファイルに情報を埋め込むか、あるいは追加ファイルを作成して、情報をその中に保存することができます。たとえば、スタイル シートを SVG ファイルに埋め込むか、または重ねて表示するためのスタイル シートを外部に作成して、それを SVG ファイルにリンクさせることができます。デフォルトでは、JavaScript ロールオーバーなどの JavaScript をエクスポートしたファイルに埋め込みますが、SVG ファイルにリンクした別のファイルとして保存することもできます。また、ビットマップを埋め込むか、あるいは外部にリンクしたファイルとしてビットマップを保存することもできます。

テキストをエクスポートする

テキストはテキストとして、または曲線としてエクスポートできます。テキストとしてエクスポートする場合、すべてのフォントを SVG ファイルに埋め込んで、完全な編集機能を維持することができます。また、使用されているフォントだけを埋め込んだり、英語または欧文の一般的なフォントだけを埋め込んだりすることもできます。

プリセットのエクスポート オプションを使用する

作業を簡素化するために、プリセットのエクスポート オプションを使用することもできますし、プリセットの エクスポート オプションをカスタマイズして、再利用可能にすることもできます。

SVG カラーを使用する

SVG カラーはカラー キーワードに対応しています。このアプリケーションで使用できる SVG カラー パレットを使用して、エクスポートした SVG ファイル内のカラーを確実にカラー キーワードで定義することができます。エクスポートした SVG ファイル内で、選択した SVG カラー名を確実に維持するために、カラー補正をオフにすることをお勧めします。カラー補正については、を参照してください。 425 ページの 「カラー マネージメントについて」。

SVG オブジェクトに参照情報を追加する

エクスポートされた Scalable Vector Graphics オブジェクトに参照情報を追加して、保持することができます。オブジェクトに情報を追加すると、その情報はファイルの XML タグに表示されます。これらのタグは、一般的なテキスト、日時、直線寸法線/角度寸法線、または数値としてフォーマットされているデータ フィールド名から生成されます。たとえば、描画内の各オブジェクトに名前を付け、それぞれのオブジェクトにコメントを追加することができます。各オブジェクトの名前とコメントは、エクスポートした SVG ファイルのタグ内に表示されます。情報をオブジェクトに割り当てる方法について詳しくは、350 ページの 「オブジェクト データを割り当てる/コピーする」。を参照してください。

Scalable Vector Graphics ファイルをインポートするには

1. **[ファイル]** ▸ **[インポート]**をクリックします。
2. ファイルが保存されているフォルダを選択します。
3. ファイル名をクリックします。
4. **[インポート]**をクリックします。
5. **[SVG ファイルのインポート]** ダイアログ ボックスで、次のいずれかのオプションをオンにします。
   - **自動** - ソース ファイルに設定されているスケールで描画をスケールします。
   - **英国式 (単位 = 1 インチ)** - 描画をインチ単位でスケーリングします。
   - **メートル法 (単位 = 1 mm)** - 描画をミリメートル単位でスケーリングします。
6. **[スケールする]** リスト ボックスから、使用する描画スケールを選択します。
7. [OK] をクリックします。
8. ファイルを配置する描画ページをクリックします。

SVG ファイルのインポートについて詳しくは、864 ページの 「SVG ファイルをインポートする」。を参照してください。

インポートしたファイルの配置について詳しくは、 809 ページの 「アクティブな描画にファイルをインポートするには」。を参照してください。Scalable Vector Graphics ファイルをエクスポートするには

1. **[ファイル]** ▸ **[エクスポート]** をクリックします。
2. ファイルを保存するフォルダを選択します。
3. **[ファイルの種類]** リスト ボックスから**[SVG - Scalable Vector Graphics]**、または**[SVGZ - 圧縮 SVG]**を選択します。
4. **[ファイル名]** リスト ボックスにファイル名を入力します。
5. **[エクスポート]** をクリックします。
6. **[互換性]** リスト ボックスから SVG バージョンのエクスポート ファイルを選択します。
7. **[エンコード方法]**リスト ボックスから、次のいずれかのエンコード オプションを選択します。
   - **Unicode - UTF-8** - ファイルのサイズが小さくなります。これがデフォルトのエンコード方法で、ほとんどの環境で有効です。
   - **Unicode - UTF-16** - ファイルのサイズが大きくなります。
8. **[テキストのエクスポート]**で、次のいずれかのオプションをオンにします。

- **テキストとして** -グリフという編集可能な文字としてテキストをエクスポートします。
- **曲線として** - テキストを曲線としてエクスポートします。

9 **[スタイルのオプション]**リスト ボックスから、次のいずれかのオプションを選択します。
- **プレゼンテーションの属性** - エクスポートしたファイルのエレメントに、直接属性を指定します。
- **内部のスタイル シート** - CLASS 属性を使用して、SVG ファイルにスタイル シートを埋め込みます。
- **外部 CSS** - 重ねて表示するためのスタイル シートの外部ファイルを作成し、SVG ファイルにリンクします。

JavaScript ロールオーバーは、**[JavaScript]**の**[外部リンク]**チェック ボックスをオンにして、別のファイルに保存することができます。



フォントの埋め込みは、インターネット ユーザーのコンピュータにインストールされていない可能性がある、特定のフォントを表示する必要がある場合に行います。

フォントの数やグラデーション塗りつぶしステップ数が増えると、ファイル サイズが大きくなります。

メッシュ塗りつぶしやドロップ シャドウが設定されたオブジェクトは、ビットマップとしてエクスポートされます。

描画で要素が何も選択されていない場合は、ページ全体の内容がエクスポートされます。

SVG カラー パレットを使用してカラーを選択するには

1 オブジェクトを選択します。
2 **[ウィンドウ]** ▸ **[カラー パレット]** ▸ **[パレット]** をクリックします。
3 **パレット ライブラリ** フォルダから、**プロセス** フォルダをダブルクリックします。
4 **SVG カラー** パレットの横にある **[表示/非表示]** アイコンをクリックします。
5 SVG カラー パレットのカラー ボックスをクリックします。

Scalable Vector Graphics オブジェクトに参照情報を追加するには

1 **選択**ツール  を使用して、オブジェクトを選択します。
2 **[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[オブジェクト データ マネージャ]** をクリックします。
3 **[名前]/[値]** リストで、データ フィールド名をクリックします。
4 テキスト ボックスに情報を入力します。

可能な操作

データ フィールドの名前を変更する	**[フィールド エディタを開く]** ボタン  をクリックします。データ フィールドの名前を選択し、新しい名前を入力します。
データ フィールドを追加する	**[フィールド エディタを開く]** ボタンをクリックします。**[新規フィールドの作成]**ボタンをクリックし、新しいフィールドの名前を入力します。
データ フィールドのフォーマットを変更する	**[フィールド エディタを開く]** ボタンをクリックします。フィールド名をクリックし、**[変更]**ボタンをクリックします。フィールドの種類のオプションをオンにします。



ファイルを Scalable Vector Graphics ファイル形式でエクスポートする場合、値を含まないフィールドは無視されます。

Scalable Vector Graphics (SVG) テクニカル ノート

SVG ファイルをインポートする

- 別のプログラムで作成された SVG ファイルのほとんどの情報は、CorelDRAW でサポートされない機能がある場合でも、インポート先のファイルで維持されます。たとえば、別のプログラムで作成された SVG ファイルのインク ストロークの情報は、そのインク ストロークが表示されなくても、インポートされたファイルで維持されます。
- クリップされたオブジェクトとマスクされたオブジェクトは、パワークリップ オブジェクトとしてインポートされます。
- グループ、オブジェクト、およびシンボルの名前と ID はインポートされたファイルに保持されます。
- インポートされたファイルのシンボルは、**[シンボル]** ドッキング ウィンドウに表示されます。
- SVG ファイルに埋め込まれたビットマップ ファイルは保持されます。
- GIF、PNG、JPEG ファイルなどの外部ファイルへのリンクは、インポート時にサポートされます。ただし、その外部ファイルが Web 上に保存されていない場合に限ります。
- SVG カラーの定義と名前はサポートされます。
- ラウンド トリッピングはサポートされます。
- メタデータはサポートされます。
- ハイパーリンクはサポートされます。

SVG ファイルをエクスポートする

- Scalable Vector Graphics (SVG) では、ベクトル グラフィックの図形 (直線と曲線で構成されるパスなど)、イメージ、およびテキストの 3 種類のグラフィック オブジェクトを使用できます。
- ドロップ シャドウは、SVG ファイルではラスタライズされます。
- CorelDRAW のシンボルは、エクスポート時にはすべて SVG シンボルとしてサポートされます。
- オブジェクト、レイヤ、グループ、およびシンボル名もサポートされます。もし名前が同じな場合、SVG ファイルはオブジェクト ID にそれぞれ違う番号を追加します。無効な名前はエクスポート時に修正されます。
- オブジェクト、レイヤ、グループ、および グラフィック オブジェクトはグループ化、スタイルの指定、変形、および以前にレンダリングしたオブジェクトへの結合が可能です。
- テキストは編集可能な文字としてエクスポートされるため、SVG グラフィックを Web にエクスポートした後でも、テキストはテキストとして認識されます。また、テキスト文字列は、スタイルの変更、コピー、貼り付け、および検索エンジンによるインデックス化を行うことができます。テキストは SVG 対応の編集プログラムで操作できるため、編集用に複数バージョンのグラフィック イメージを保持する必要がありません。
- SVG 標準では、重ねて表示するためのスタイル シートを使用して、ページ内のフォント、テキスト、およびオブジェクトのカラー プロパティを定義できます。
- レイヤはエクスポートしたファイル内に、グループとして保持されます。このファイルを CorelDRAW に再度インポートすると、レイヤ グループは元のレイヤ名を維持したまま、レイヤに変換されます。
- 描画内のアクティブなページのみがエクスポートされます。描画の一部だけをエクスポートしたい場合は、**[エクスポート]** ダイアログ ボックスで **[選択オブジェクトのみ]** チェック ボックスをオンにします。
- テキスト オブジェクトに割り当てられた URL は、エクスポートされたファイル内に保持されます。
- 回転や斜変形などの変形は、通常、エクスポートされたファイル内に保持されます。変形が失われ、変形された図形が曲線に変換される場合もあります。

Adobe Flash (SWF)

Adobe Flash は、ベクトル ベースのイメージやアニメーションを作成および表示するためのファイル形式です。Macromedia Flash ファイルは、非常にコンパクトかつ高品質であり、Web での使用に適しています。

ファイルを Adobe Flash ファイル形式で保存する前に、エクスポートに関する潜在的な問題がファイルに存在するかどうかを確認できます。現在のファイルを調べて、エラーの概要、発生の可能性がある問題、および問題の解決方法を表示できます。

Adobe Flash ファイルをエクスポートするには

1. **[ファイル]** ▸ **[エクスポート]** をクリックします。
2. ファイルを保存するフォルダを選択します。

3 **[ファイルの種類]** リスト ボックスから **[SWF - Adobe Flash]** を選択します。
4 **[ファイル名]** リスト ボックスにファイル名を入力します。
5 **[エクスポート]** をクリックします。
6 **[Flash のエクスポート]**ダイアログ ボックスで、次のリスト ボックスから必要に応じて値を選択します。
   - **JPG 圧縮** - JPEG ファイルの圧縮率を指定します。
   - **解像度 (dpi)** - イメージの解像度を指定します。
   - **スムーズ化** - 隣接するピクセルの差を小さくします。
7 **[範囲ボックスのサイズ]**で、次のいずれかのオプションを選択します。
   - **ページ** - ページに範囲ボックスを適用します。
   - **オブジェクト** - 範囲ボックスをファイル内のオブジェクトに揃えます。
8 **[最適化]**で、次のチェック ボックスを必要に応じてオンにします。
   - **[破線の輪郭を変換]** - 輪郭の破線を実線に変換します。
   - **丸めのキャップと角** - 直線と曲線の角と終点を丸めます。
   - **デフォルトのグラデーション ステップ数を使用** - グラデーション塗りつぶしにデフォルトのステップ数を使用します。

可能な操作

Adobe Flash ファイルが Adobe Flash エディタにロードされないようにする	**[インポートからのファイル保護]**チェック ボックスをオンにします。
サウンドをエクスポートする	**[サウンド機能の使用]**チェック ボックスをオンにし、**[圧縮]**リスト ボックスからサウンドの圧縮率を選択します。



サウンドの圧縮率が高いほど、ファイル サイズが小さくなり、音質が低下します。



[Flash のエクスポート]ダイアログ ボックスの設定をプリセットとして保存するには、**[プリセットの追加]**ボタン ＋ をクリックし、**[設定名]**ボックスにプリセット名を入力します。

Adobe Flash ファイルをブラウザでプレビューするには、コンピュータに Adobe Flash Player プラグインがインストールされている必要があります。

Adobe Flash ファイルの問題の概要を表示するには

1 **[ファイル]** ▸ **[エクスポート]** をクリックします。
2 ファイルを保存するフォルダを選択します。
3 **[ファイルの種類]** リスト ボックスから **[SWF - Adobe Flash]** を選択します。
4 **[ファイル名]** リスト ボックスにファイル名を入力します。
5 **[エクスポート]** をクリックします。
6 **[Flash のエクスポート]**ダイアログ ボックスの**[問題]**タブをクリックします。
7 エラー リストのエラーまたは警告をクリックすると、問題の詳細とその解決方法が表示されます。

チェックする必要のない問題がある場合は、**[設定]**をクリックし、対応するチェック ボックスをオフにします。



[問題]タブの見出しには、問題の数が示されます。タブの見出しのアイコンも、問題の重要度によって変わります。

Adobe Flash (SWF) テクニカル ノート

- Adobe Flash (SWF) ファイルは CorelDRAW にはインポートできません。

TARGA (TGA)

TARGA (TGA) グラフィック形式は、ビットマップを保存するために使用されます。この形式は、さまざまな圧縮システムをサポートし、モノクロから RGB カラーまでのビットマップを表現できます。CorelDRAW では TGA ファイルをインポートまたはエクスポートできます。

ファイルのインポートについて詳しくは、809 ページの 「ファイルをインポートする」。を参照してください。

TARGA ファイルをインポートするには

1. **[ファイル]** ▸ **[インポート]**をクリックします。
2. ファイルが保存されているフォルダを選択します。
3. **[ファイル名]** ボックスの横にあるリスト ボックスから**[TGA - Targa ビットマップ]** を選択します。
4. ファイル名をクリックします。
5. **[インポート]**をクリックします。
6. 描画ページをクリックします。

TARGA ファイルをエクスポートするには

1. **[ファイル]** ▸ **[エクスポート]** をクリックします。
2. ファイルを保存するフォルダを選択します。
3. **[ファイルの種類]** リスト ボックスから **[TGA - Targa ビットマップ]** を選択します。
4. **[ファイル名]** リスト ボックスにファイル名を入力します。
   イメージをエクスポートするときに圧縮するには、**[圧縮の種類]** リスト ボックスから圧縮の種類を選択します。
5. **[エクスポート]** をクリックします。
6. **[ビットマップに変換]** ダイアログ ボックスで、必要に応じて、幅、高さ、解像度、カラー モード、およびその他の設定を調整し、**[OK]** をクリックします。
7. **[TGA へのエクスポート]** ダイアログ ボックスで、次のいずれかのオプションをオンにします。
   - **標準**
   - **エンハンスト**



モノクロ イメージは、TARGA ファイルとして保存することはできません。

TARGA (TGA) テクニカル ノート

- サポートされている機能は、非圧縮カラー マッピング イメージ、非圧縮 RGB イメージ、RLE (Run-Length Encoding) 圧縮されたカラー マッピング イメージ、RLE 圧縮された RGB イメージ (AT&T Electronic Photography and Imaging Center で定義された Type 1、2、9、および 10)、およびマスクです。
- 生成されるファイルの種類は、エクスポートする色数で決まります。たとえば、24 ビット カラーの TARGA (TGA) ファイルは、RLE 圧縮された RGB ビットマップとしてエクスポートされます。
- 8 ビット グレースケールから 24 ビット RGB までの TGA ファイルをインポートできます。
- マスクを 1 ビット モノクロおよび 8 ビット パレット ファイルには保存できません。
- RLE 圧縮がサポートされ、最大イメージ サイズは 64,535 x 64,535 ピクセルです。

TIFF

Tagged Image File Format (TIFF) は、標準のラスタ形式です。ほとんどすべてのグラフィック アプリケーションで TIFF ファイルを読み書きできます。TIFF はさまざまなカラー モードとビット深度をサポートしています。

TIFF ファイルのインポートについて詳しくは、809 ページの 「アクティブな描画にファイルをインポートするには」。を参照してください。

TIFF ファイルをエクスポートするには

1. **[ファイル]** ▸ **[エクスポート]** をクリックします。
2. ファイルを保存するフォルダを選択します。
3. **[ファイルの種類]** リスト フォックスで **[TIF - TIFF ビットマップ]** を選択します。
4. **[ファイル名]** リスト ボックスにファイル名を入力します。
5. **[エクスポート]** をクリックします。
6. **[ビットマップに変換]** ダイアログ ボックスで、必要に応じて、幅、高さ、解像度、カラー モード、およびその他の設定を調整し、**[OK]** をクリックします。

TIFF テクニカル ノート

- マルチページの TIFF をインポートする場合は、すべてのページをインポートするか、インポートする個々のページを選択できます。
- 6.0 までの仕様に準拠したモノクロ、カラー、およびグレースケールの TIFF ファイルをインポート/エクスポートできます。
- また、CCITT、Packbits 32773、LZW の各圧縮方式で圧縮された TIFF ファイルもインポートできます。ただし、プログラムによってファイル圧縮がデコードされるため、読み込み時間が長くなります。

Corel Paint Shop Pro (PSP)

.PspImage ファイル形式は、Corel Paint Shop Pro 固有のファイル形式です。.PspImage ファイルは、RGB カラー モード (24 ビットまたは 48 ビット) のバージョン 9 および 10 をインポートできます。

このファイル形式は 64 ビット バージョンの CorelDRAW Graphics Suite ではサポートされていません。

PSP ファイルをインポートするには

1. **[ファイル]** ▸ **[インポート]** をクリックします。
2. ファイルが保存されているフォルダを選択します。
3. **[ファイル名]** ボックスの横にあるリスト ボックスから **[PSP - Corel Paint Shop Pro](*.pspimage)** を選択します。
4. ファイル名をクリックします。
5. **[インポート]** をクリックします。
6. 描画ページをクリックします。

Corel Paint Shop Pro (PSP) テクニカル ノート

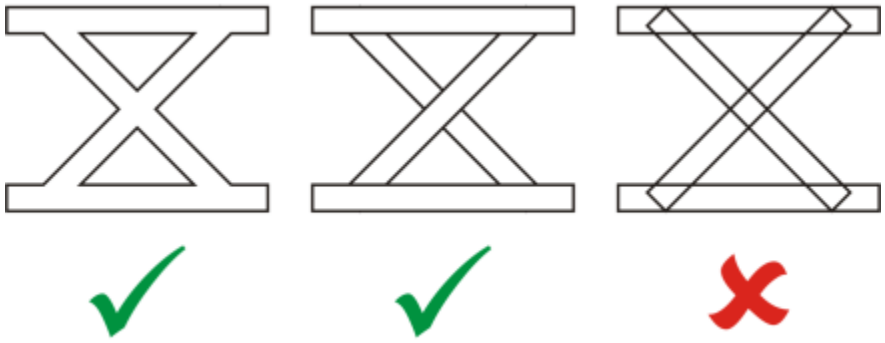
- ファイル拡張子 **.PspImage** が付いた Corel Paint Shop Pro ファイルだけをインポートできます。
- テキストおよびレイヤは、インポートされたファイルでバックグラウンドに結合されます。

TrueType フォント (TTF)

TrueType フォント (TTF) ファイル形式は、Apple Computer 社と Microsoft 社により共同開発されました。これは、Macintosh と Windows の両オペレーティング システムで最も標準的に使用されるフォント用のファイル形式です。TTF ファイル形式では、使用プリンタの機能に応じて、フォント特性がビットマップまたはベクトルとして印刷されます。TrueType フォントは、印刷と画面で同じように表示され、任意の高さにサイズ変更できます。

TrueType フォント (TTF) テクニカル ノート

- CorelDRAW からエクスポートされた TrueType フォントでは、ヒントは適用されません。
- エクスポートされた各文字は、単一のオブジェクトになります。複数のオブジェクトをエクスポートする前に、**[オブジェクト]** ▸ **[結合]** をクリックして、オブジェクトを結合する必要があります。複数のオブジェクトやグループ化したオブジェクトはエクスポートできません。
- オブジェクトに適用されている塗りつぶしや輪郭の属性はエクスポートされません。
- 最良の結果を得るには、線は交差させないでください。下の例に示すように、文字を構成するオブジェクトは、他のオブジェクトの完全な内側または外側に配置してください。



左から右へ: 3 つのオブジェクトが正しく結合されている例、5 つのオブジェクトが正しく結合されている例、5 つのオブジェクトが正しく結合されていない例

Visio (VSD)

- VSD は Visio の描画形式です。ビットマップとベクトルを保存できます。
- すべての VSD ファイル タイプと VSD 2007 までのファイルをインポートできます。
- 長方形は、長方形オブジェクトとしてインポートされます。
- 円と楕円形は、楕円オブジェクトとしてインポートされます。
- 自由曲線多角形、5 角形、6 角形、7 角形、8 角形、および多角形は、ポリゴン オブジェクトとしてインポートされます。
- その他の図形は、折れ線としてインポートされます。

WordPerfect Document (WPD)

WordPerfect Document (WPD) 形式は、WordPerfect 固有のファイル形式です。CorelDRAW は、WPD ファイルのバージョン 4.2 から 14 までをサポートします。WordPerfect ファイルのバージョン 4 のファイル拡張子は **.wp4**、バージョン 5 のファイル拡張子は **.wp5** です。

詳しくは、873 ページの 「テキスト ファイルのインポートに関する一般的な注意」。を参照してください。

WordPerfect Document (WPD) テクニカル ノート

- WPD ファイルからテキストをインポートする場合は、フォーマットの維持、フォントとフォーマットの維持、またはフォントとフォーマットの破棄を選択できます。
- WordPerfect ファイルをインポートまたはエクスポートした場合は、テキストだけが転送されます。グラフィック要素は、インポートまたはエクスポートされません。
- サポートされていない機能は、インデックス機能、目次のテキスト、およびスタイル シートです。
- WordPerfect の方程式言語で作成された方程式や公式は、標準のテキストに変換されます。
- HLine、VLine などのグラフィック機能は変換されません。
- テキストをインポートするときに、元のドキュメントのページ サイズは無視されます。テキストは現行のページ サイズに合わせて配置されるため、テキストの配置が異なる場合があります。

WordPerfect Graphic (WPG)

Corel WordPerfect Graphic (WPG) ファイル形式は、基本的にはベクトル グラフィック形式ですが、ビットマップとベクトル データの両方を保存できます。WPG ファイルには、100 万色以上のパレットから選択した最大 256 色のカラーを保存できます。

WordPerfect Graphic ファイルをインポートするには

1. **[ファイル]** ▸ **[インポート]** をクリックします。
2. ファイルが保存されているフォルダを選択します。
3. **[ファイル名]** ボックスの横にあるリスト ボックスから **[WPG - Corel WordPerfect Graphic](*.wpg)** を選択します。
4. ファイル名をクリックします。
5. **[インポート]**をクリックします。
6. 描画ページをクリックします。

埋め込まれているすべての Windows メタファイル形式 (WMF) または Enhanced Metafile Format (EMF) グラフィックは、インポートしたファイル内に保存されています。ファイルに他のグラフィック要素がある場合、これらの要素は変換時に失われ、 では表示されません。CorelDRAW.

WordPerfect Graphic ファイルをエクスポートするには

1. **[ファイル]** ▸ **[エクスポート]** をクリックします。
2. ファイルを保存するフォルダを選択します。
3. **[ファイルの種類]** リスト ボックスから **[WPG - Corel WordPerfect Graphic]** を選択します。
4. **[ファイル名]** リスト ボックスにファイル名を入力します。
5. **[エクスポート]** をクリックします。
6. **[カラーのエクスポート]** で、次のいずれかのオプションをオンにします。
   - **16 色** - イメージを 16 色イメージとしてエクスポートします。
   - **256 色** - イメージを 256 色イメージとしてエクスポートします。
7. **[テキストのエクスポート]** 領域で、次のいずれかのオプションをオンにします。
   - **テキスト** - テキストを編集可能な文字としてエクスポートします。
   - **曲線** - テキストを曲線としてエクスポートします。
8. **[ファイルのエクスポート]**で、次のいずれかのオプションをオンにします。
   - **WordPerfect バージョン 1.0** - WordPerfect 5.1 以前のバージョンでサポートされます。
   - **WordPerfect バージョン 2.0** - WordPerfect 6 以降のバージョンでサポートされます。

WordPerfect Graphic (WPG) テクニカル ノート

- グラフィック テキスト タイプ 2 はサポートされていません。

RAW カメラ ファイル形式

RAW カメラ ファイルは、ハイエンドのデジタル カメラのイメージ センサーによってキャプチャされたデータ ファイルです。RAW カメラ ファイルには、カメラ内の処理としてはシャープ化やデジタルズームなどの最小限のものだけが含まれており、イメージのシャープ度、コントラスト、および彩度を完全に制御できます。RAW カメラ ファイルには、さまざまなフォーマットが存在するため、ファイル形式も複数存在します (**.nef**、**.crw**、**.dcr**、**.orf**、**.mrw** など)。

RAW カメラ ファイルは直接 CorelDRAW にインポートできます。詳しくは、749 ページの 「RAW カメラ ファイル」。を参照してください。

Wavelet 圧縮ビットマップ (WI)

このファイル形式は 64 ビット バージョンのスイートではサポートされていません。

WI ファイルをインポートする

- Corel プログラムは、Wavelet 圧縮ビットマップ (**.wi**) ファイルのインポート時に、256 階調 (8 ビット) グレースケールおよび 24 ビット RGB のカラー深度をサポートしています。

WI ファイルをエクスポートする

- Corel プログラムでは、Wavelet 圧縮ビットマップ ファイル形式へのエクスポート時に、256 階調 (8 ビット) グレースケール、および 24 ビット RGB のカラー深度をサポートしています。
- Wavelet 圧縮ビットマップ ファイル形式は、Wavelet 圧縮をサポートしています。また、最小で 16 ピクセル、最大で 2,048 ピクセルのイメージ サイズをサポートします。

Windows メタファイル形式 (WMF)

Microsoft 社によって開発されたもので、ベクトル情報とビットマップ情報をどちらも保存できるファイル形式です。Microsoft Windows 3 の内部ファイル形式として開発され、24 ビットの RGB カラーに対応し、ほとんどの Windows アプリケーションでサポートされています。

Windows メタファイル形式 (WMF) テクニカル ノート

WMF ファイルをインポートする

- CorelDRAW では、WMF 形式のファイルで見つからないフォントをシステムの類似フォントで代用します。
- サポートされていない機能は、PANOSE フォント マッチング、およびビットマップの回転と斜変形です。

WMF ファイルをエクスポートする

- WMF 形式は、Windows プログラムにグラフィックをエクスポートするために使用されます。
- ヘッダーには、サイズ変更などの追加情報が入ります。したがって、WMF ファイルにヘッダーがある場合は、CorelDRAW から正常にエクスポートできます。
- テキストは、エクスポート時にテキストとして維持されるため、WMF ファイルは非常に大きくなることがあります。そのため、インポート可能なファイル サイズに制限があるプログラムでは、問題が発生する場合があります。
- Windows メタファイル形式は 16 ビットで、CorelDRAW は 32 ビットです。WMF ファイルをエクスポートすると、32 ビットの数値は 16 ビットの数値に変換されます。たとえば、幅が 0.01388 インチよりも細い線は、WMF ではこれほど厳密に線幅を指定するだけの精度がないため、極細線として表示されます。

その他のファイル形式

CorelDRAW では、次のファイル形式もサポートしています。

- ANSI テキスト (TXT) - ANSI テキスト (TXT) は、ANSI 文字を保存するベクトル ファイル形式です。この形式では、テキスト情報は保存できますが、フォントの種類やサイズなどの書式情報は保存できません。TXT ファイルを CorelDRAW でインポートまたはエクスポートする場合は、テキストだけが転送されます。ファイルにグラフィック要素がある場合、それらのグラフィック要素はインポートまたはエクスポートされません。
- CALS 圧縮ビットマップ (CAL) - CALS Raster (CAL) は、主にハイエンドの CAD プログラムによるドキュメント保存に使用されるビットマップ形式です。このファイル形式は、モノクロ (1 ビット) カラー深度をサポートし、CAD/CAM、工業デザイン、およびイメージ処理アプリケーション用のデータ グラフィック交換形式として使用されます。
- Corel ArtShow 5 (CPX) - CPX は、Corel ArtShow 5 固有のファイル形式で、ベクトルとビットマップの両方を保存できます。
- Corel Presentations (SHW) - SHW は、Corel Presentations 固有のファイル形式です。
- Corel R.A.V.E.(CLK) - CLK は、Corel R.A.V.E. 固有のアニメーション ファイルのファイル形式です。
- CorelDRAW Compressed (CDX) - CDX は、圧縮版の CorelDRAW ファイルのファイル形式です。
- Corel DESIGNER または CorelDRAW Template (CDT) - CDT は、Corel DESIGNER または CorelDRAW テンプレート ファイルのファイル形式です。
- Encapsulated PostScript (Desktop Color Separation) - DCS ファイル形式は、QuarkXPress で使用されている標準 Encapsulated PostScript (EPS) ファイル形式の拡張版です。通常、DCS ファイル形式は 5 つのファイルから構成されます。そのうちの 4 ファイルには、高解像度カラーに関する情報が保存されています。この情報は、CMYK (シアン、マゼンタ、イエロー、黒) 形式で表現されます。5 つ目のファイルはマスター ファイルであり、DCS ファイルの PICT プレビューが保存されています。
- EXE ― EXE は、Windows 3.x/NT のビットマップ リソースの形式で、ICO ファイルを Windows 3.x/NT アイコン リソースとして保存できます。
- FPX - FlashPIX は、複数のイメージを異なる解像度で 1 つのファイルに保存するファイル形式です。このファイル形式は 64 ビット バージョンのスイートではサポートされていません。
- フレーム ベクトル メタファイル (FMV) - FMV は、フレーム ベクトル メタファイルで使用されるファイル形式です。
- GEM Paint (IMG) - GEM Paint (IMG) は、GEM 環境に固有のビットマップ ファイル形式です。IMG ファイルは、1 ビットおよび 4 ビットのパレット カラーをサポートし、RLE 方式で圧縮されます。IMG は、初期のデスクトップ パブリッシングの標準形式でした。
- GEM ファイル (GEM) - GEM は、GEM ファイルで使用されるファイル形式です。
- GIMP (XCF) - XCF は GIMP の固有の形式です。この形式は、レイヤなどの GIMP に特有の情報をサポートします。
- ICO - ICO は、Windows 3.x/NT のアイコン リソースの形式です。
- Lotus PIC (PIC) - PIC は、Lotus PIC ファイルで使用されるファイル形式です。
- MacPaint ビットマップ (MAC) - ビットマップ形式のファイルで、拡張子に MAC、PCT、PNT、PIX を使用します。Macintosh 128 に付属していた MacPaint プログラムで使用されていたファイル形式で、2 色と 1 パレット分のパターンしかサポートしていません。MAC ファイル形式は、主に Macintosh グラフィック アプリケーションでモノクロ グラフィックとクリップアートを保存するために使用されています。MAC イメージの最大サイズは 720 x 576 ピクセルです。
- Macromedia FreeHand (FH) - FH 形式は、Macromedia Freehand に固有のベクトル ファイル形式です。Corel グラフィック アプリケーションは、Macromedia FreeHand のバージョン 7 および 8 をサポートします。
- MET メタファイル (MET) - MET は、MET メタファイルのファイル形式です。
- Micrografx Picture Publisher 4 & 5 (PP4、PP5) - PP4 は、Micrografx Picture Publisher 4 固有のファイル形式です。PP5 は、Micrografx Picture Publisher 5 固有のファイル形式です。このファイル形式は 64 ビット バージョンのスイートではサポートされていません。
- Picture Publisher File (PPF) - PPF は、Micrografx Picture Publisher 6、7、8、9、10 固有のファイル形式です。このファイル形式は 64 ビット バージョンのスイートではサポートされていません。
- Microsoft Excel (XLS) - XLS は、Microsoft Excel ワークブック固有のファイル形式です。
- Microsoft PowerPoint (PPT) - PPT は、Microsoft PowerPoint 固有のファイル形式です。
- NAP メタファイル (NAP) - NAP は、NAP メタファイルで使用されるファイル形式です。
- Fill ファイル (FILL) ― このファイル形式は、CorelDRAWCorel PHOTO-PAINT でカスタム塗りつぶしの保存に使用されます。
- PostScript Interpreted (PS または PRN) - PRN PostScript (PS または PRN) は、PostScript プリンタ用のメタファイル形式です。このファイル形式は、ANSI テキストで記述されます。PostScript Interpreted インポート フィルタでは、PS、PRN、および EPS PostScript ファイルをインポートできます。

- SCITEX CT ビットマップ (SCT) - SCT ファイル形式は、32 ビット カラーおよびグレースケール SCITEX イメージのインポートに使用します。SCITEX ビットマップは、ハイエンド スキャナで作成され、その後、このビットマップは、フィルム レコーダまたはハイエンドのページ レイアウト プログラムで出力できるように処理されます。
- WB - WB は、Quattro Pro 6、7、および 8 のスプレッドシートのファイル形式です。
- WK - WK (.wk3、.wk4) は、Lotus 1-2-3 スプレッドシートの拡張子です。
- WSD - WSD は、Wordstar 2000 および Wordstar 7 のドキュメント形式です。
- XPixMap イメージ (XPM) - XPM ファイル形式は、XPixMap イメージ ファイルで使用されます。

グラフィックをインポートする際の推奨形式

以下の表は、他のアプリケーションからグラフィックをインポートする際にどのファイル形式を使用したら良いのかを示しています。

アプリケーション	推奨インポート形式
Adobe Illustrator	AI、PDF
AutoCAD	DXF、DWG、HPGL (PLT ファイル)
CorelDRAW	CDR、クリップボード
Deneba Canvas、Macromedia FreeHand、およびその他のベクトル パッケージ	PCT、AI
Microsoft Office	WMF、PNG。詳しくは、829 ページの 「オフィス生産性アプリケーションを使用する」。を参照してください。
WordPerfect Office	WPG
Micrografx Designer	DSF、DRW、AI、DS4



テキスト編集アプリケーションからテキストをインポートするには、RTF ファイルを使用するか、またはテキストをクリップボードにコピーして現在のプロジェクトに貼り付けることができます。

グラフィックをエクスポートする際の推奨形式

グラフィックをエクスポートして Adobe PageMaker で使用する場合、PostScript 対応プリンタを使用するときは Encapsulated PostScript ファイル形式を指定してください。PostScript 以外のプリンタを使用している場合は、WMF 形式をお勧めします。

グラフィック編集機能を備えているページ付けパッケージおよびデスクトップ パブリッシング パッケージにエクスポートする際の推奨ファイル形式は、次のとおりです。

アプリケーション	推奨形式
Adobe Illustrator	AI、PDF

アプリケーション	推奨形式
Adobe PageMaker	EPS、WMF
AutoCAD	DXF
Macromedia FreeHand およびその他のベクトル プログラム	PCT、AI
Microsoft Office	PNG、WMF
WordPerfect Office	WPG
Micrografx Designer	CGM

グラフィックをエクスポートして、プロッタやカッティング プロッタなどのデバイスに出力する場合には、HPGL または DXF アウトライン形式をお勧めします。

テキスト ファイルのインポートに関する一般的な注意

- Corel プログラムにテキスト ファイルをインポートすると、テキスト ファイルはインポート元のプログラムとほぼ同じように表示されます。ただし、書式の属性やページ付けによってはサポートされていない機能もあります。このような機能が使用されている場合、プログラムでは同様の機能を擬似的に実現しようとします。
- サポートされていないワードプロセッサ機能は、ヘッダー、フッター、脚注、注釈、段組み、およびマクロです。
- フォント マッチングがサポートされています。フォント マッチングの設定は**[フォント マッチングの結果]** ダイアログ ボックスで変更できます。プログラムでアクセス可能なフォント ファミリー情報が元のファイル形式に含まれている場合、フォントの変換はフォント サイズまたはフォント ファミリーごとに行われます。
- リッチ テキスト形式 (**.rtf**) ファイルは、自動的に Microsoft Windows ANSI (American National Standards Institute) 文字セットに変換されます。また、Macintosh 文字セットおよび標準 IBM PC コード ページ 437 についてもサポートされています。
- Corel グラフィック プログラムは、可能な限り近い文字にマッチングします。インポートされたテキストのフォントがユーザーのシステムにない場合は、フォント マッチング機能が使用されます。ただし、マッチングできない場合は、文字化けが生じます。
- フォント サイズの変換機能がサポートされています。
- Corel グラフィック プログラムは、Corel WordPerfect、Microsoft RTF、Microsoft Word PC、Microsoft Word Macintosh、Word for Windows の各ワードプロセッサ プログラムおよび形式のフォント ファミリーをすべてサポートしています。
- Corel グラフィック プログラムは、Ami Professional によってサポートされているフォントから選択されたフォントのみをサポートしています。これには、一般に標準 PostScript フォントおよび標準 HP PCL フォントも含まれます。
- Macintosh ファイルを変換する場合、フォントのサポートは、Windows でサポートされるフォント ファミリーに制限されます。
- 上の表に掲載されていない形式に変換されたフォントは、Corel グラフィック プログラムで最も類似したフォントにマッピングされます。
- プロポーショナル フォントと非プロポーショナル フォント間で変換すると、テキストの整列に問題が発生する場合があります。その結果、非プロポーショナル フォントで作成されたドキュメントをプロポーショナル フォントにインポートすると、ページによっては元のドキュメントより 1 ページあたりの文字数が多くなる場合があります。
- 元のドキュメントに目次やインデックスがある場合は、**.rtf** ファイルの適切な機能に変換されます。
- 自動的にアウトライン化されるデータは標準のテキストに変換されます。
- スタイル シートのプロパティは、RTF に変換されます。ファイルは元のプログラムと同じように表示されますが、スタイル シートはインポートされません。
- テキスト内のフレームや特定の位置に配置されたオブジェクトは保持されます。

カスタマイズと自動化

基本的な環境設定を行う 877
CorelDRAWをカスタマイズする 879
マクロとスクリプトを使用してタスクを自動化する 895



基本的な環境設定を行う

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 877 の 「警告メッセージの表示をオフにする」。
- ページ 877 の 「システム情報を表示する」。

警告メッセージの表示をオフにする

アプリケーションで作業している間に、警告メッセージが表示される場合があります。警告メッセージは、実行する操作の結果について説明し、その操作によってこれまでのデータが失われる場合はその旨を通知します。警告メッセージは便利ですが、ソフトウェアの操作に慣れたきたら、警告メッセージの表示をオフにすることもできます。アプリケーションの操作に慣れ、各コマンドの処理結果を事前に把握できるようになるまで、警告メッセージの表示をオフにしない方がよいでしょう。

警告メッセージの表示をオフにするには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]**. をクリックします。

2 **［警告］** をクリックします。

3 必要に応じて、チェック ボックスをオフにします。

システム情報を表示する

アプリケーションやコンピュータに関するさまざまな情報を表示することができます。たとえば、コンピュータの設定の詳細を表示できます。また、システム、ディスプレイ、プリンタのプロパティや、Corel アプリケーション/DLL ファイルおよびシステムの DLL ファイルに関する情報を見ることができます。たとえば、ファイルを保存するドライブの空き容量を調べる場合に、この機能を使用すると便利です。

システム情報を表示するには

1 **[ヘルプ]** ▸ **[CorelDRAW のバージョン情報]** をクリックします。

2 **[システム情報]** をクリックします。

3 **[カテゴリの選択]**リスト ボックスで、カテゴリを選択します。

システム情報を印刷用に保存する場合は、**[保存]**ボタンをクリックします。

CorelDRAWをカスタマイズする

必要に応じてコマンド バーやコマンドを並び替えたり、ウィンドウ枠の色を変更したりしてアプリケーションをカスタマイズすることができます。コマンド バーには、メニュー、ツールバー、プロパティ バー、ツールボックス、ステータス バーがあります。

ヘルプのトピックは、アプリケーションのデフォルト設定に基づいて記述されています。コマンド バー、コマンド、およびボタンを変更しても、関連するヘルプ トピックの記述にその変更は反映されません。

デフォルトの環境設定の変更・復元、ツールバーのカスタマイズが行えるほか、使用可能なファイル フィルタのリストのカスタマイズも行えます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 879 の 「オプションを選択する」。
- ページ 880 の 「デフォルトを保存する/復元する」。
- ページ 880 の 「作業領域を作成する」。
- ページ 881 の 「作業領域をインポートする/エクスポートする」。
- ページ 882 の 「作業領域の外観をカスタマイズする」。
- ページ 884 の 「ショートカット キーをカスタマイズする」。
- ページ 886 の 「メニューをカスタマイズする」。
- ページ 887 の 「ツールバーをカスタマイズする」。
- ページ 890 の 「ツールボックスをカスタマイズする」。
- ページ 891 の 「プロパティ バーをカスタマイズする」。
- ページ 892 の 「ステータス バーをカスタマイズする」。
- ページ 893 の 「フィルタをカスタマイズする」。

オプションを選択する

設定をワークフローに合わせるため、次のオプション を使用することができます。

- **[アプリケーション オプション]** (**[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]**) は CorelDRAW に固有です。起動時にアプリケーションの動作を選択したり、表示カラーをカスタマイズしたり、自動保存やバックアップ設定を調整したりすることができます。その他のアプリケーション オプションは、テキスト、デジタル ペン、スナップ、PowerClip、PowerTrace、警告、プラグインに適用されます。
- **[カスタマイズのオプション]** (**[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[カスタマイズ]**) では、ユーザー インターフェース (UI) エレメントのサイズ調整、UI テーマの選択、ウィンドウの枠やデスクトップ カラーの設定を実行できます。 また、コマンド バーやコントロールを並べ替えたり、よく使用するコントロールのツールバーを作成したりすることもできます。詳しくは、882 ページの 「作業領域の外観をカスタマイズする 」、886 ページの 「メニューをカスタマイズする 」、887 ページの 「ツールバーをカ

スタマイズする 」、891 ページの 「プロパティ バーをカスタマイズする 」、892 ページの 「ステータス バーをカスタマイズする」。とを参照してください。

- **[ツール オプション]** (**[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[ツール]**) では、よく使われるツールのデフォルトの動作を設定できます。
- **[グローバル オプション]** (**[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[グローバル]**) はスイート全体に影響します。ユーザー インターフェースの言語の選択、印刷設定の調整、塗りつぶし・フォント・カラーパレットなどのコンテンツの保存場所の変更などが行えます。アクティブなファイル フィルターのリストをカスタマイズすることもできます。
- **[ドキュメント オプション]** (**[レイアウト]** ▸ **[ドキュメント オプション]**) はアクティブなドキュメントに適用されます。ページのサイズ、レイアウト、グリッド、ルーラー、ガイドライン設定などが含まれます。

また、カラー マネージメント オプション にアクセスして、表示および印刷のドキュメントのカラーを管理することができます。詳しくは、429 ページの 「カラー マネージメントを使用する」。を参照してください。

デフォルトを保存する/復元する

アプリケーションの設定の多くは、アクティブな描画のみに適用されます。これらの設定には、ページ付けオプション、グリッドおよびルーラーの設定、ガイドラインの設定、スタイル オプション、保存オプション、ツールの設定、Web 書き出しオプションなどがあります。現在の設定をデフォルトとして保存すると、アクティブな描画の設定を、新規作成するすべての描画に使用することができます。現在の設定すべてを保存したり、特定の設定のみを保存したりすることができます。

変更した設定を使用しなくなった場合、またはコントロールが簡単に見つけられなくなった場合、 現在の作業領域をリセットすることでデフォルト設定を復元することができます。

現在の設定をデフォルトとして保存するには

1. **[レイアウト]** ▸ **[ドキュメント]** **[オプション]**をクリックします。.
2. **[デフォルトとして保存]** をクリックします。
3. 保存する設定に対応するチェック ボックスをオンにします。

現在の作業領域をリセットするには

1. アプリケーションを終了します。
2. **F8 Shift**キーを押した状態で、アプリケーションを再起動します。



作業領域をリセットすると、アプリケーション、ドキュメント、ツールのデフォルトの オプションが復元されます。グローバル オプション は作業領域に保存されていないため、リセットされません。

作業領域の外観およびコマンド バーに行われたカスタマイズは削除されます。

作業領域を作成する

作業領域を作成し、頻繁に使用するツールをよりアクセスしやすくすることができます。たとえば、ドッキング ウィンドウを開くか、ツールをツールバーに追加することができます。また、作成したカスタム作業領域を削除することもできます。

作業領域を作成する前に、アプリケーションに含まれる作業領域を試すことができます。これらの作業領域は、多くの一般的なワークフロー向けに最適化されています。詳しくは、を参照してください。 87 ページの 「作業領域を選択する」。

作業領域の保存先となるデフォルトの場所は変更できます。詳しくは、91 ページの 「コンテンツの場所を変更する」。を参照してください。

作業領域を作成するには

1. **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[作業領域]** をクリックします。
2. **[複製]**をクリックします。

3 **[作業領域の複製]** ダイアログ ボックスで、**[名前]** ボックスに作業領域の名前を入力します。

必要に応じて、**[説明]** ボックスに作業領域の説明を入力します。

新しい作業領域をすぐに使用しない場合、**[現在の作業領域に設定]** チェックボックスをオフにします。

作業領域を削除するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[作業領域]** をクリックします。
2 **[作業領域]** リストから作業領域を選択します。
3 **[削除]** をクリックします。



デフォルトの作業領域を削除することはできません。

作業領域をインポートする/エクスポートする

他のコンピュータまたはバージョン X6 以降の他のバージョンのアプリケーションで作成されたカスタム作業領域をインポートできます。作業領域をインポートする際に、インポート対象の作業領域要素を選択できます。たとえば、ドッキング ウィンドウの設定と位置をインポートし、スタートアップ オプションなどのアプリケーション設定はインポートしないことも可能です。選択した作業領域要素を現在または新規の作業領域にインポートすることもできます。利用可能な作業領域のいずれかを基に、新規の作業領域を作成し、名前と説明を割り当てることができます。

また、作成した作業領域をエクスポートして、他のユーザーと共有することもできます。

作業領域をインポートするには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[作業領域]** ▸ **[インポート]** をクリックします。
2 **[開く]** ダイアログ ボックスで、インポートする作業領域ファイルを選択し、**[開く]**をクリックします。
3 **[作業領域のインポート]** ダイアログ ボックスで、インポートする作業領域要素を選択します。デフォルトでは、すべての作業領域要素が選択されます。
4 次のいずれかのオプションを選択します。
   - **現在の作業領域** — 現在の作業領域の作業領域要素を、インポートした作業領域要素で置き換えます。たとえば、すべてのツールバーをインポートすることを選択すると、現在の作業領域のツールバーは、インポートしたツールバーで置き換えられます。
   - **新規作業領域** — インポートした作業領域要素を含む作業領域を作成します。

可能な操作

新規作業領域の名前を指定する	**[名前]** ボックスに名前を入力します。
既存の作業領域を新規作業領域のベースにする	**[ベース]** リスト ボックスで、作業領域を選択します。 インポートした作業領域要素は、ベース作業領域とマージされます。
作業領域の説明を追加する	**[説明]** ボックスに説明を入力します。

作業領域の作成時に利用できなかった新しい機能のすべてが、インポート先の作業領域に追加されます。新しい機能は、デフォルトの作業領域とは異なる場所に配置されることがあります。

インポート元の作業領域がバージョン X6 または X7 で作成されている場合、カスタム アイコンが適切にスケールされないことがあります。

作業領域をエクスポートするには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[作業領域]** ▸ **[エクスポート]** をクリックします。
2. **[作業領域のエクスポート]** ダイアログ ボックスで、エクスポートする作業領域の横にあるチェック ボックスをオンにします。
3. **[エクスポート]** をクリックします。
4. ファイルを保存するフォルダを選択します。
5. **[ファイル名]** ボックスにファイル名を入力します。
6. **[保存]** をクリックします。

エクスポートできる作業領域の項目は、ドッキング ウィンドウ、ツールバー (プロパティ バーとツールボックスを含む)、メニュー、およびショートカット キーです。

作業領域は **.cdws** ファイルとしてエクスポートされます。

作業領域の外観をカスタマイズする

ユーザー インタフェース項目のサイズのカスタマイズ、テーマの選択、ウィンドウ枠とデスクトップのカラーの変更が可能です。

ダイアログ ボックスを中心に配置する

デフォルトでは、すべてのダイアログ ボックスがアプリケーション ウィンドウの中心に表示されますが、好きな位置にダイアログ ボックスすべてが表示されるようにし、ダイアログ ボックスの中心表示設定をオフにすることができます。次にダイアログ ボックスを開くと、画面上の設定した場所にダイアログ ボックスが表示されます。

スケールする

スケール レベルを変更することで、ユーザー インタフェース (UI) 項目のサイズを変更できます。スケール レベルはオペレーティング システムのスケール レベルと相対的です。デフォルト設定は 100% で、これはアプリケーションの UI 項目がオペレーティング システムの同様の UI 項目と同じサイズで表示されることを意味します。200% にスケールすると、アプリケーションの UI 項目はオペレーション システムの UI 項目の 2 倍の大きさで表示されます。

テーマ

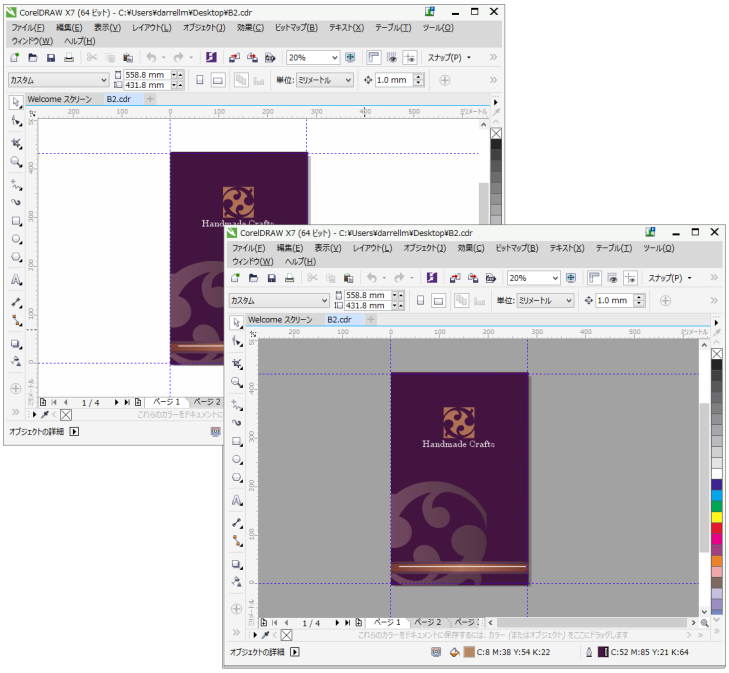
作業領域を明るくしたり暗くしたりするために、明、中、暗、ブラックのいずれかのテーマを選択できます。

ウィンドウ枠カラー

枠のカラーを変更することで、アプリケーション ウィンドウやダイアログ ボックスをカスタマイズできます。

デスクトップ カラー

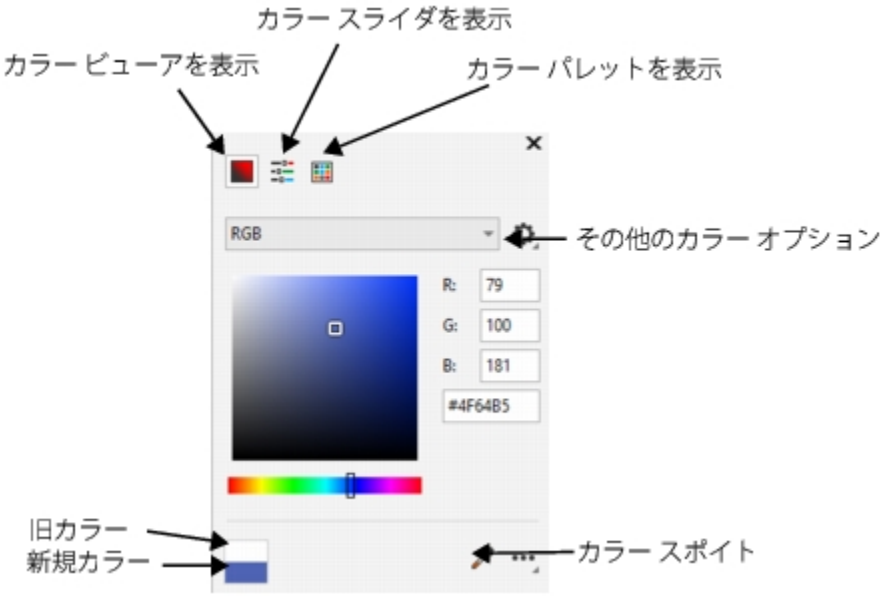
ドキュメントに合わせて、デスクトップ、つまり描画ページ、周辺領域のカラーを変更できます。たとえば、ドキュメントに濃いカラーがある場合、デスクトップ カラーを白からグレーに変更して、コントラストを低くすることができます。



デスクトップのカスタム カラー

カラーを選択する

デスクトップやウィンドウ枠のカラーを選択するには、画面上にあるいずれかのカラーをサンプリングするだけです。または、カラー スライダ、カラー ビューア、カラー パレットを使用することもできます。



さまざまなツールを使用して、デスクトップやウィンドウ枠のカラーを変更できます。

作業領域の外観を変更するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[カスタマイズ]** をクリックします。
2 **[外観]**をクリックします。
3 必要に応じて設定を変更します。

さまざまなカラー ツールを使用してウィンドウまたはデスクトップのカラーを指定するには

- **[カラー]** 領域で、**[デスクトップ]** または **[ウィンドウ枠]** カラー ピッカーを開き、次の表にある操作を実行します。

目的	作業手順
カラーをサンプリングする	**カラー スポイト** ツール をクリックして、画面上のカラーをクリックします。
カラー スライダを使用する	**[カラー スライダを表示]** ボタン をクリックし、リスト ボックスからカラー モードを選択してスライダを移動します。
カラー ビューアを使用する	**[カラー ビューアを表示]** ボタン をクリックし、リスト ボックスからカラー モードを選択してカラー ビューアでカラーをクリックします。
カラー パレットからカラーを選択する	**[カラー パレットを表示]** ボタン をクリックし、パレット ライブラリからカラー パレットを選択してカラーをクリックします。
追加のカラー オプションを使用する	**[追加のカラー オプション]** ボタン ■■■ をクリックし、オプションを選択します。オプションは、サンプリングや、カラー ビューア、カラー スライダ、カラー パレットの使用など、選択した方法により異なります。

ショートカット キーをカスタマイズする

このアプリケーションにはプリセットのショートカット キーが用意されていますが、作業スタイルに合わせてこれらのプリセットを変更したり、独自のショートカット キーを追加したりできます。頻繁に使用するコマンドにショートカット キーを割り当てることができます。ショートカット キーを削除することもできます。

ショートカット キーのリストは印刷できます。また、ショートカット キーのリストを **[CSV]** ファイル形式 (カンマ区切り形式) にエクスポートして、ワープロや表計算ソフトなどのアプリケーションで容易に開くことができます。

ショートカット キーを変更すると、変更内容がアクセラレータ テーブルという名前のファイルに保存されます。このアプリケーションには次のアクセラレータ テーブルがあり、作業環境に合わせてカスタマイズできます。

- アンカーの編集テーブル ― アンカーを編集するためのショートカット キーが格納されています。
- 曲線編集テーブル ― 曲線を編集するためのショートカット キーが格納されています。
- メイン テーブル - テキスト関連を除くすべてのショートカット キーが格納されています。
- 印刷プレビュー ― 印刷プレビュー オプション用のショートカット キーが格納されています。
- テーブルの編集テーブル ― テーブルを編集するための、テキストに関連しないショートカット キーが格納されています。
- テーブル テキストの編集テーブル ― テーブル テキストを編集するためのショートカット キーが格納されています。
- テキストの編集 - テキスト関連のすべてのショートカット キー

コマンドにキーボード ショートカットを割り当てるには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[カスタマイズ]** をクリックします。

2 **[カスタマイズ]** ダイアログ ボックスの左側のペインで、**[コマンド]**をクリックします。
3 **[ショートカット キー]** タブをクリックします。
4 **[ショートカット キー テーブル]** リスト ボックスからショートカット キーのテーブルを選択します。
5 上のリスト ボックスでコマンドのカテゴリを選択します。
6 **[コマンド]** リストでコマンドをクリックします。
[現在のショートカット キー]ボックスに、選択したコマンドに現在割り当てられているショートカット キーが表示されます。
7 **[新規ショートカット キー]** ボックスをクリックし、キーの組み合わせを押します。
入力したキーの組み合わせが別のコマンドに割り当て済みである場合は、そのコマンドが **[現行の設定]** ボックスに表示されます。
8 **[割り当て]** をクリックします。



別のコマンドに同じショートカット キーが割り当てられている場合、最初に割り当てたショートカット キーが 2 番目に割り当てたショートカット キーに上書きされます。**[コンフリクトしている割り当てに移動]** チェック ボックスをオンにすると、ショートカット キーを再度割り当てたコマンドに自動的に移動し、新規のショートカット キーを割り当てるかどうかの確認が表示されます。



[すべて表示] をクリックすると、既存のショートカット キーをすべて表示できます。

キーボード ショートカットを削除するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[カスタマイズ]** をクリックします。
2 **[カスタマイズ]** ダイアログ ボックスの左側のペインで、**[コマンド]**をクリックします。
3 **[ショートカット キー]** タブをクリックします。
4 **[ショートカット キー テーブル]** リスト ボックスからショートカット キーのテーブルを選択します。
5 上のリスト ボックスでコマンドのカテゴリを選択します。
6 **[コマンド]** リストでコマンドをクリックします。
7 **[現在のショートカット キー]** ボックスのショートカット キーをクリックします。
8 **[削除]** をクリックします。

キーボード ショートカットを印刷するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[カスタマイズ]** をクリックします。
2 **[カスタマイズ]** ダイアログ ボックスの左側のペインで、**[コマンド]**をクリックします。
3 **[ショートカット キー]** タブをクリックします。
4 **[すべて表示]** をクリックします。
5 **[印刷]** をクリックします。

キーボード ショートカットのリストをエクスポートするには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[カスタマイズ]** をクリックします。
2 **[カスタマイズ]** ダイアログ ボックスの左側のペインで、**[コマンド]**をクリックします。
3 **[ショートカット キー]** タブをクリックします。
4 **[すべて表示]** をクリックします。
5 **[CSV にエクスポート]** をクリックします。
6 ファイルを保存するフォルダを選択します。

7 **[ファイル名]** ボックスにファイル名を入力します。

8 **[保存]** をクリックします。

メニューをカスタマイズする

Corel のカスタマイズ機能を使用すると、メニュー バーとそのメニューの設定を変更できます。追加、削除、および名前変更のメニューとメニュー コマンドの順序を変更できます。メニュー コマンドが属するメニューを忘れた場合は、メニュー コマンドを検索できます。デフォルトのメニューを復元することも可能です。

メニュー バーのメニューだけでなく、右クリックしたときに表示されるショートカット メニューも変更できます。

ヘルプのトピックは、アプリケーションのデフォルト設定に基づいて記述されています。メニューおよびメニュー コマンドをカスタマイズしても、関連するヘルプ トピックの記述にその変更は反映されません。

メニューとメニュー コマンドの順序を変更するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[カスタマイズ]** をクリックします。

2 **[カスタマイズ]** ダイアログ ボックスの左側のペインで、**[コマンド]**をクリックします。

3 アプリケーション ウィンドウで、メニュー バーのメニューを右または左にドラッグします。

メニュー コマンドの順序を変更する場合は、メニュー バーのメニューをクリックし、メニュー コマンドをクリックして上または下にドラッグします。

コンテキスト メニューのコマンドの順序を変更するには、アプリケーション ウィンドウで右クリックして、コンテキスト メニューを表示し、メニュー コマンドを新しい位置にドラッグします。

メニューまたはメニュー コマンドの名前を変更するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[カスタマイズ]** をクリックします。

2 **[カスタマイズ]** ダイアログ ボックスの左側のペインで、**[コマンド]**をクリックします。

3 上のリスト ボックスでコマンドのカテゴリを選択します。

4 リストのメニューまたはコマンドをクリックします。

5 **[外観]** タブをクリックします。

6 **[キャプション]** ボックスに名前を入力します。



[キャプション] ボックスの文字の最後にあるアンパサンド (**&**) は、文字 (アクセス キー) によるショートカットを示します。メニューを表示するには、**Alt** キーとこの文字を押します。コマンドを呼び出すには、メニューが表示されたときに下線付きの文字を押します。



[デフォルトの復元] をクリックすると、名前をデフォルトの設定に戻すことができます。

メニュー バーの項目を追加/削除するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[カスタマイズ]** をクリックします。

2 **[カスタマイズ]** ダイアログ ボックスの左側のペインで、**[コマンド]**をクリックします。

メニュー項目を削除する場合は、メニュー項目のアイコンをメニュー バーの外側にドラッグします。

3 上のリスト ボックスでコマンドのカテゴリを選択します。

4 メニュー バーに項目をドラッグします。

メニュー コマンドを追加/削除するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[カスタマイズ]** をクリックします。
2 **[カスタマイズ]** ダイアログ ボックスの左側のペインで、**[コマンド]**をクリックします。
メニューからコマンドを削除するには、メニュー名をクリックし、メニューが表示されたらコマンドをメニューの外側にドラッグします。
3 上のリスト ボックスでコマンドのカテゴリを選択します。
4 コマンドをアプリケーション ウィンドウのメニューにドラッグします。

メニュー コマンドを素早く検索するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[カスタマイズ]** をクリックします。
2 **[カスタマイズ]** ダイアログ ボックスの左側のペインで、**[コマンド]**をクリックします。
3 **[検索]** ボタン  をクリックします。
4 **[文字列の検索]** ダイアログ ボックスで、**[検索内容]** ボックスにメニュー コマンドを入力します。
5 **[次を検索]** をクリックします。

メニューをデフォルト設定に戻すには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[カスタマイズ]** をクリックします。
2 **[カスタマイズ]** ダイアログ ボックスの左側のペインで、**[コマンド] バー**をクリックします。
3 リストから**[メニュー バー]** を選択します。
4 **[リセット]** をクリックします。

ツールバーをカスタマイズする

ツールバーの位置および表示をカスタマイズすることができます。たとえば、ツールバーを移動したり、サイズを変更したり、表示/非表示を切り替えたりすることができます。

ツールバーは、固定することもフロート表示することもできます。ツールバーを固定すると、ツールバーはアプリケーション ウィンドウの端に接して配置されます。ツールバーの固定を解除すると、ツールバーはアプリケーション ウィンドウから離れてフロート表示され、任意の場所に移動できるようになります。カスタム ツールバーの作成、削除、および名前変更ができます。ツールバー項目を追加、削除、および配置して、ツールバーをカスタマイズすることもできます。ボタンのサイズ変更、イメージまたはキャプション、あるいはその両方の表示などにより、ツールバーの外観を調整することができます。ツールバー ボタンのイメージを編集することもできます。

ツールバーの移動、固定、および固定の解除を行うときは、ツールバーのグラブ領域を使用します。

目的のツールバー	グラブ領域
固定および固定解除されたツールバー	ツールバーの上または左端の破線によって示されます。
フロート ツールバー	タイトル バー。タイトルが表示されない場合、グラブ領域はツールバーの上または左端の破線によって識別されます。

固定したツールバーを間違って移動したくない場合は、ツールバーをロックできます。ロックしたツールバーは左端に沿って点線がありません。

ロックしたツールバー

ツールバーの位置および表示をカスタマイズするには

目的	作業手順
ツールバーを移動する	ツールバーのロックを解除して、ツールバーのグラブ領域をクリックし、ツールバーを新しい位置にドラッグします。
ツールバーを固定する	ツールバーのグラブ領域をクリックし、アプリケーション ウィンドウの端にドラッグします。
ツールバーの固定を解除する	ツールバーのロックを解除して、ツールバーのグラブ領域をクリックし、ドラッグしてアプリケーション ウィンドウの端から離します。
フロート ツールバーのサイズを変更する	ツールバーの端にマウス カーソルを置きます。 2 方向矢印でツールバーの端をドラッグします。
ツールバーの表示/非表示を切り替える	**[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[カスタマイズ]** をクリックします。**[コマンド] バー**をクリックし、ツールバー名の横にあるチェックボックスをオンまたはオフにします。
ツールバーをデフォルト設定に戻す	**[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[カスタマイズ]** をクリックします。**[コマンド] バー**をクリックしてツールバーをクリックし、**[リセット]**をクリックします。



固定したツールバーはロックすると移動できません。ツールバーのロック解除については、890 ページの 「.ツールバーのロック/ロック解除を切り替えるには」。を参照してください。

カスタム ツールバーを追加/削除/名前変更するには

目的	作業手順
カスタム ツールバーを追加する	**[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[カスタマイズ]** をクリックします。**[コマンド] バー**をクリックし、**[新規作成]** をクリックして**[コマンド] バー** リストに名前を入力します。ダイアログ ボックスを閉じます。**Alt + Ctrl** キーを押しながら、アプリケーション ウィンドウ内のツールまたはボタンを新しいツールバーまでドラッグします。 **[カスタマイズ]** ダイアログ ボックスの **[コマンド]** リストからコマンドをドラッグすることもできます。

目的	作業手順
カスタム ツールバーを削除する	**[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[カスタマイズ]** をクリックします。**[コマンド] バー**をクリックしてツールバーをクリックし、**[削除]**をクリックします。
カスタム ツールバーの名前を変更する	**[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[カスタマイズ]** をクリックします。**[コマンド] バー**をクリックしてツールバー名を二度クリックし、新しい名前を入力します。

ツールバーの項目を追加/削除するには

1. **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[カスタマイズ]** をクリックします。
2. **[カスタマイズ]** ダイアログ ボックスの左側のペインで、**[コマンド]**をクリックします。
3. 上のリスト ボックスでコマンドのカテゴリを選択します。
4. ツールバー項目のアイコンを、リストからアプリケーション ウィンドウのツールバーにドラッグします。

   ツールバーから項目を削除する場合は、ツールバー項目のアイコンをツールバーの外側にドラッグします。

ツールバー項目をアレンジするには

1. **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[カスタマイズ]** をクリックします。
2. **[カスタマイズ]** ダイアログ ボックスの左側のペインで、**[コマンド]**をクリックします。
3. アプリケーション ウィンドウのツールバーで、ツールバー項目を新しい位置にドラッグします。

   ツールバー項目を他のツールバーに移動する場合は、ツールバー項目のアイコンをツールバーから別のツールバーにドラッグします。



Ctrl キーを押しながらツールバー項目をドラッグすると、ツールバー項目を他のツールバーにコピーできます。**[オプション]** ダイアログ ボックスが開いていない場合は、**Alt+Ctrl** を押す必要があります。

ツールバーの外観を変更するには

1. **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[カスタマイズ]** をクリックします。
2. **[カスタマイズ]** ダイアログ ボックスの左側のペインで、**[コマンド] バー**をクリックします。
3. リストでツールバー名をクリックします。
   複数のツールバーを選択する場合は、**Ctrl** キーを押しながら他のツールバー名をクリックします。
4. **[ボタン]** リスト ボックスからサイズを選択します。
5. **[デフォルト ボタンの外観]** リスト ボックスから、次のいずれかを選択します。
   - **[キャプションのみ]**
   - **[イメージとキャプション (右)]**
   - **Default**
   - **[イメージのみ]**

   フロート ツールバーの状態でタイトルを非表示にするには、**[フロート ツールバーにタイトルを表示]** チェック ボックスをオフにします。



組み込みのツールバーをデフォルトの設定にリセットするには、 **[リセット]** をクリックします。

ツールバー ボタンのイメージを編集するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[カスタマイズ]** をクリックします。
2 **[カスタマイズ]** ダイアログ ボックスの左側のペインで、**[コマンド]**をクリックします。
3 上のリスト ボックスでコマンドのカテゴリを選択します。
4 ツールバーのコマンドをクリックします。
5 **[外観]** タブをクリックします。
6 **[イメージ]** のオプションを使用して、ボタンのイメージを編集します。



[サイズ] リスト ボックスで **[小]** または **[中]** のいずれかを選択した場合は、特定のボタンのイメージのうち小サイズまたは中サイズのものを編集します。大サイズのボタンのイメージを編集することはできません。すべてのボタンのサイズを小、中、または大にして表示する方法について詳しくは、889 ページの 「ツールバーの外観を変更するには」。を参照してください。



[デフォルトの復元] をクリックすると、ツールバー ボタンのイメージをデフォルト設定に戻すことができます。

.ツールバーのロック/ロック解除を切り替えるには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[ツールバー]** ▸ **[ツールバーをロック]** をクリックします。

  [ツールバーをロック] コマンドがオンの場合は、横にチェック マークが表示されます。アプリケーションの初回起動時は、ツールバーがデフォルトでロックされています。



フロート ツールバーはロックできません。



また、ツールバーのロックまたはロック解除は、ツールバーを右クリックして、**[ツールバーをロック]** をクリックしても行えます。

ツールボックスをカスタマイズする

ツールボックスに対してツールの追加または削除を行うことができます。ツールボックスを変更した場合、いつでもデフォルトの設定に戻すことができます。

ツールボックスをカスタマイズするには

1 ツールボックスの **[素早くカスタマイズ]** ボタン ＋ をクリックします。
2 チェック ボックスを必要に応じてオン/オフにします。

可能な操作

ツールボックスをリセットする	**[ツールバーのリセット]** ボタンをクリックします。

可能な操作

ツールボックスをカスタマイズする	**[カスタマイズ]** ボタンをクリックします。

プロパティ バーをカスタマイズする

プロパティ バーの配置と内容を変更できます。画面上のどの位置にでもプロパティ バーを移動できます。アプリケーション ウィンドウの内部に移動すると、フロート プロパティ バーになります。アプリケーション ウィンドウの上下左右のいずれかの端に配置すると、プロパティ バーがウィンドウ枠の一部として固定されます。

プロパティ バーの移動、固定、および固定の解除を行うときは、プロパティ バーのグラブ領域を使用します。 これは、ツールバーのグラブ領域と同じです。グラブ領域について詳しくは、887 ページの 「ツールバーをカスタマイズする」。を参照してください。

ツールを追加または削除して、プロパティ バーをカスタマイズすることもできます。これにより、各種ツールを選択したときにプロパティ バーに表示される内容をカスタマイズできます。たとえば、**テキスト** ツールを使用している場合は、フォント サイズの拡大/縮小や大文字と小文字の変更など、テキストに関連するコマンドをプロパティ バーに追加できます。プロパティ バーをデフォルトの設定に戻すこともできます。

プロパティ バーを配置するには

目的	作業手順
プロパティ バーを移動する	プロパティ バーをロック解除し、プロパティ バーのグラブ領域をクリックして、プロパティ バーを適切な位置にドラッグします。
プロパティ バーの固定を解除する	プロパティ バーのグラブ領域をクリックし、プロパティ バーをドラッグしてアプリケーション ウィンドウの端から離します。
プロパティ バーを固定する	プロパティ バーのグラブ領域をクリックし、プロパティ バーをアプリケーション ウィンドウの端までドラッグします。

プロパティ バーのツールバー項目を追加/削除するには

1 プロパティ バーの **[素早くカスタマイズ]** ボタン をクリックします。

2 追加または削除する項目の横にあるチェック ボックスをオンまたはオフにします。

可能な操作

ツールボックスをリセットする	**[ツールバーのリセット]** ボタンをクリックします。
ツールボックスをカスタマイズする	**[カスタマイズ]** ボタンをクリックします。

アクティブなツールまたはタスクに対して、新しい項目がプロパティ バーに表示されます。プロパティ バーの内容が変更されると、この新しい項目は表示されません。新しい項目は、関連するツールまたはタスクがアクティブになると、再び表示されます。

[ツール] ▸ **[オプション]** ▸ **[カスタマイズ]** をクリックして、プロパティ バーをカスタマイズすることも可能です。**[カスタマイズ]** ダイアログ ボックスの左側のペインで **[コマンド]** をクリックし、上部のリスト ボックスからコマンド カテゴリを選択して、ツールバー項目をリストからプロパティ バーにドラッグします。プロパティ バーから項目を削除する場合は、ツールバー項目のアイコンをプロパティ バーの外側にドラッグします。

プロパティ バーのツールバー項目をアレンジし直すには

1. **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[カスタマイズ]** をクリックします。
2. **[カスタマイズ]** ダイアログ ボックスの左側のペインで、**[コマンド]**をクリックします。
3. ツールバー項目のアイコンをプロパティ バーの適切な位置にドラッグします。

ステータス バーをカスタマイズする

ステータス バーには、カラー、塗りつぶしの種類、輪郭など、選択したオブジェクトに関する情報が表示されます。また、現在のカーソルの位置や、関連するコマンドも表示されます。また、ドキュメントのカラー プロファイルやカラー校正ステータスなどのドキュメントのカラー情報を表示します。表示される情報を変更し、サイズを変更すると、ステータス バーをカスタマイズできます。また、ツールバー項目を追加、削除、およびサイズ変更して、ステータス バーをカスタマイズすることもできます。さらに、ステータス バーをデフォルトの設定に復元できます。表示された情報を簡単に確認するために、アプリケーション ウィンドウの上部にステータス バーを配置することもできます。

ステータス バーが表示する情報を変更するには

- 表示された情報の横にあるフライアウト ボタン ▶ をクリックし、次のオプションのいずれかを選択します。
  - **ツール ヒント**
  - **オブジェクトの詳細**
  - **カーソルの座標**
  - **ドキュメントのカラー設定**

ステータス バーのサイズを変更するには

1. **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[カスタマイズ]** をクリックします。
2. **[コマンド] バー**をクリックします。
3. **[ステータス バー]** をクリックし、チェック ボックスをオンにします。
4. **[固定時の行数]** ボックスに、**「1」**、または**「2」**を入力します。

ステータス バーにツールバー項目を追加/削除するには

1. **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[カスタマイズ]** をクリックします。
2. **[コマンド]**をクリックします。
3. 上のリスト ボックスでコマンドのカテゴリを選択します。
4. ツールバー項目をリストからステータス バーにドラッグします。

   ステータス バーからツールバー項目を削除する場合は、項目のアイコンをステータス バーの外側にドラッグします。

ステータス バーのツールバー項目のサイズを変更するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[カスタマイズ]** をクリックします。
2 **[コマンド] バー**をクリックします。
3 **[ステータス バー]** をクリックし、チェック ボックスをオンにします。
4 **[ボタン]** リスト ボックスから、次のいずれかのオプションを選択します。
   - **[小]**
   - **[中]**
   - **[大]**



サイズ変更されるのは、ステータス バーに追加したツールバー項目だけです。デフォルトのアイコンのサイズは変わりません。

ステータス バーの位置を変更するには

- ステータス バーを右クリックし、**[カスタマイズ]** ▸ **[ステータス バー]** ▸ **[配置]** の順にクリックし、**[上端]** または **[下端]** をクリックします。

ステータス バーのデフォルト設定に戻すには

- ステータス バーを右クリックし、**[カスタマイズ]** ▸ **[ステータス バー]** ▸ **[デフォルトにリセット]** をクリックします。

フィルタをカスタマイズする

ファイルの形式を変換するには、フィルタを使用します。フィルタは、ラスタ、ベクトル、アニメーション、およびテキストの 4 種類に分類されます。必要なフィルタだけがロードされるようにフィルタを追加または削除して、フィルタの設定をカスタマイズすることができます。フィルタのリストの順序を入れ替えたり、デフォルトのフィルタを復元したりすることも可能です。

フィルタを追加するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[グローバル]** をクリックします。
2 **[ファイル形式]**をクリックします。
3 **[使用できるファイルの種類]** リストで、フィルタの種類をクリックします。
4 フィルタをクリックします。
5 **[追加]** をクリックします。

フィルタを削除するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[グローバル]** をクリックします。
2 **[ファイル形式]**をクリックします。
3 **[アクティブなフィルタ]** リストでフィルタをクリックします。
4 **[削除]** をクリックします。

フィルタのリストの順序を変更するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[グローバル]** をクリックします。
2 **[ファイル形式]**をクリックします。
3 **[アクティブなフィルタ] リスト**でフィルタをクリックします。
4 次のいずれかをクリックします。

- **上に移動** - リストでフィルタを上に移動します。
- **下に移動** - リストでフィルタを下に移動します。



[デフォルトにリセット]をクリックすると、**[アクティブなフィルタ]** リストをデフォルト設定にリセットできます。

CorelDRAW® 2019

マクロとスクリプトを使用してタスクを自動化する

マクロやスクリプトを使用すると、反復的なタスクをスピード アップしたり、複数または複雑な操作を組み合わせたり、オプションにより簡単にアクセスできます。内蔵の Visual Basic for Applications (VBA) または Visual Studio Tools for Applications (VSTA) 機能を使用してマクロを作成できます。また、内蔵の JavaScript 機能を使用してスクリプトを作成します。

マクロ (またはスクリプト) を使うことは、電話のスピード ダイヤル機能を使うようなものです。たいていの電話には、頻繁にかける電話番号をスピードダイヤル ボタンに設定できます。これによって、次回その番号をダイヤルする必要が生じた場合に、そのスピードダイヤル ボタンを押すことにより、時間を節約できます。同じように、マクロを使用すると、繰り返したい操作を設定できます。そして、次回にその操作を繰り返す必要が生じたら、そのマクロを実行して時間を節約できます。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 895 の 「Macros」。
- ページ 902 の 「JavaScript スクリプト」。

Macros

マクロを使って反復的なタスクを自動化すると、時間を節約できます。マクロを使って操作のシーケンスを指定できるので、その操作を後で簡単に繰り返すことができます。

マクロを使い場合、プログラミングの経験は不要です ー 実際、メイン アプリケーション ウィンドウ内でマクロを操作するための基本的なツールを使用できます。ただし、マクロをさらにコントロールしたい場合には、次の内蔵プログラミング環境を使用できます。

- Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA) ー VBA の後継機能であり、開発者やその他のプログラミングの専門家に最適です。VSTA には、最も高度なマクロ プロジェクトの作成に必要なツールや機能が用意されています。
- Microsoft Visual Basic for Applications (VBA) ー Microsoft Visual Basic (VB) プログラミング環境の一部です。これは初心者に最適です。VBA を使用して個人用の基本的なマクロを作成できますが、より高度なマクロ プロジェクトも作成できます。



VBA と VSTA の相違点に関する詳しい情報は、CorelDRAW コミュニティ Web サイトの開発者エリアにあるプログラミング ガイドを参照してください。

マクロを使い始める

VBA および VSTA のマクロ機能は、デフォルトでこのソフトウェアと共にインストールされますが、必要に応じてこれらの機能を手動でインストールできます。VBA 機能のオプションを指定できます。



CorelDRAW で VSTA マクロ機能を使用するには、Microsoft Visual Studio 2017 をインストールする必要があります。VSTA エディタを使用するには、まず Microsoft Visual Studio 2017、Community、Professional、Premium、Ultimate、または Enterprise のいずれかのエディションをインストールする必要があります。次に microsoft.com から Microsoft Visual Studio Tools for Applications 2017 を再インストールします。

CorelDRAW Graphics Suite をインストールした後に Microsoft Visual Studio をインストールした場合、 CorelDRAW Graphics Suite インストールを修正して、VSTA マクロ機能を再インストールする必要があります。詳しくは、897 ページの 「マクロ機能を手動でインストールするには」。を参照してください。

マクロ機能には、メイン アプリケーション ウィンドウでマクロを操作するツールがいくつか用意されています。

- マクロ ツールバー ― 一般的なマクロ関数に簡単にアクセスできます
- [スクリプト] ドッキング ウィンドウ ― VBA で利用できるすべてのマクロ プロジェクトと、これらのプロジェクトで使用する基本的な機能に簡単にアクセスできます。
- スクリプト エディタ (旧称 Visual Basic エディタ) ― VBA ベースのマクロ プロジェクトを作成する高度な関数が用意されています。
- Visual Studio エディタ ― VSTA ベースのマクロ プロジェクトを作成する高度な関数が用意されています。VSTA エディタは、Microsoft Visual Studio 2017 をインストールしている場合のみアクセスできます。

マクロを作成する

マクロはモジュール (「コード モジュール」とも呼ばれます) に保存され、このモジュールはマクロ プロジェクトに保存されます。[スクリプト] ドッキング ウィンドウでは、マクロ プロジェクト、モジュール、および実際に使用できるマクロのすべてを表示し、管理できます。

[スクリプト] ドッキング ウィンドウを使用して、Global Macro Storage (GMS) ファイルまたは Corel VSTA プロジェクト (CGSaddon) の形式でマクロ プロジェクトを作成できます。これらのファイルを使用は、マクロ プロジェクトのコンポーネントを包含して他のユーザーと共有する最適な方法です。[スクリプト] ドッキング ウィンドウを使用すると、作成するマクロ プロジェクトを開いたり (または「ロード」したり)、ソフトウェアとともにインストールするマクロ プロジェクトや、ユーザーが利用できるマクロ プロジェクトを開くことができます。また、[スクリプト] ドッキング ウィンドウを使ってマクロ プロジェクトの名前を変更したり、GMS ベースおよび VSTA のマクロ プロジェクトをコピーして閉じる (または「アンロード」する) ことができます。



一部のマクロ プロジェクトはロックされており、変更できません。



ドキュメントを作成すると、そのドキュメントのマクロ プロジェクトは [スクリプト] ドッキング ウィンドウに自動的に追加されます。マクロはドキュメントのマクロ プロジェクト内に保存できますが (たとえば、オールインワン テンプレートを作成するためなど)、GMS ファイルを使用してマクロ プロジェクトを保存することをお勧めします。

各マクロ プロジェクトには少なくともモジュールが 1 つ含まれます。[スクリプト] ドッキング ウィンドウを使用してモジュールを VBA ベースのマクロ プロジェクトに追加するか、編集するために既存のモジュールを開くことができます。[スクリプト] ドッキング ウィンドウを使用して、VBA モジュールの名前を変更したり、削除することもできます。



一部のモジュールでは、編集機能が無効になっています。

さらに、[スクリプト] ドッキング ウィンドウを使用すると、利用可能なモジュール内でマクロを作成できます。マクロを作成するにはプログラミングの経験は必要ありません。ただし、プログラミング経験をお持ちで、VBA を編集したい場合は、スクリプト エディタを使って行うことができます。また、[スクリプト] ドッキング ウィンドウを使用して、VBA マクロの名前を変更したり、削除したりすることも可能です。

マクロを記録する

マクロを記録し、後で使用するために保存できます。

また、2、3 回だけ繰り返す必要がある操作には、テンポラリ マクロを記録することもできます。テンポラリ マクロは、新しいテンポラリ マクロが記録されるまで使用できます。



一部のマクロ プロジェクトでは、記録機能が無効になっています。



記録する必要がある操作とこれを記録する順序を正確に把握してから、マクロを記録してください。記録を開始すると、マクロ レコーダはユーザーが描画に加えたあらゆる変更を捕捉します。たとえば、図形を作成し、その図形のサイズを変更し、さらにカラーを変更した場合、マクロは変更をすべて記録します。変更の追加が終わったら、マクロの記録を停止する必要があります。

マクロを再生する

マクロを再生すると、そのマクロに関連付けられたアクションを実行できます。

また、テンポラリ マクロも再生できます。

マクロについてさらに学習する

CorelDRAW コミュニティ Web サイトの開発者エリアには、便利なリソースが豊富に用意されています: プログラミング ガイド、コード サンプル付きの詳細なオブジェクト モデル参照ドキュメント、オブジェクト モデル図、詳細なプログラミング記事とチュートリアルなどがあります。

オブジェクト モデル参照ドキュメントは API ドキュメントとも呼ばれ、アプリケーション内で自動化できるあらゆる機能と関数に関するヘルプが含まれます。(これらの機能や関数は集合的に「オブジェクト モデル」と呼ばれます)。スクリプト エディタから関連するドキュメントに簡単にアクセスできます。

オブジェクト モデル図は、CorelDRAW、Corel PHOTO-PAINT、および Corel DESIGNER で自動化できる機能や関数を階層的に表したものです。



VBA とそのプログラミング環境の詳細については、スクリプト エディタの **[ヘルプ]** メニューから Microsoft Visual Basic ヘルプを開き、参照してください。

VSTA とそのプログラミング環境の詳細については、VSTA エディタの **[ヘルプ]** メニューを参照してください。

マクロ機能を手動でインストールするには

1. Windows のコントロール パネルで **[プログラムのアンインストール]** をクリックします。
2. **[CorelDRAW Graphics Suite 2019]** を でダブルクリックします。 **Uninstall or change a program** page.
3. ウィザードに表示される **[変更]** オプションをオンにして、指示に従います。
4. インストール ウィザードの **[機能]** ページで、**[ユーティリティ]** リスト ボックスの次のチェック ボックスを有効にします。
   - **Visual Basic for Applications**
   - **Visual Studio Tools for Applications**



VBA および VSTA のマクロ機能は、デフォルトでこのソフトウェアと共にインストールされます。

VBA オプションを指定するには

1 **[ツール]** ▸ **[オプション]** ▸ **[CorelDRAW]** をクリックします。

2 **[VBA]** をクリックします。

3 **[セキュリティ]** 領域で、**[セキュリティ オプション]**をクリックして、不正なマクロが実行されるリスクを管理する方法を指定します。

このセキュリティ機能を回避するには、**[インストールされたすべての GMS モジュールを信頼する]** チェック ボックスをオンにして、手順 6 に進みます。

4 **[セキュリティ]** ダイアログ ボックスの **[セキュリティ レベル]** ページで、次のチェック ボックスのいずれかをオンにします。

- **最高** - 信頼された場所にインストールされたマクロのみ実行できます。その他の署名付き/署名なしのマクロはすべて無効になります。
- **高** - 信頼されたソースの署名付きマクロのみ実行できます。署名のないマクロは自動的に無効になります。
- **中** - 害を及ぼす可能性のあるマクロも含めて、実行するマクロを選択できます。
- **低 (推奨しません)** - 潜在的リスクのあるマクロも含め、すべて実行できます。ウィルス スキャンのソフトウェアがインストールされている場合、あるいは開く文書の安全性を確認できる場合は、この設定をオンにしてください。

5 **[セキュリティ]** ダイアログ ボックスの **[信頼できる発行元]** ページで、どのマクロ発行元が信頼できるか確認します。**[表示]** をクリックして選択したマクロ発行元の詳細を表示するか、**[削除]** をクリックしてリストから選択したマクロ発行元を削除します。

必要な場合は、選択したマクロ発行元の **[Visual Basic プロジェクトへのアクセスを信頼する]** チェック ボックスをオンまたはオフにできます。

6 VBA 機能を起動時にロードするには、**[VBA のロードの遅延]** チェック ボックスをオフにします。

マクロ ツールにアクセスするには

目的	作業手順
マクロ ツールバーを表示する	**[ウィンドウ]** ▸ **[ツールバー]** ▸ **[マクロ]** をクリックします。 ツールバーが表示されているときは、コマンドの横にチェック マークが付いています。
[スクリプト] ドッキング ウィンドウを表示する	**[ツール]** ▸ **[スクリプト]** ▸ **[スクリプト]** をクリックします。
スクリプト エディタを表示する	次のいずれかの操作を実行します。 • **[ツール]** ▸ **[スクリプト]** ▸ **[スクリプト エディタ]** をクリックします。 • **[マクロ]** ツールバーで **[スクリプト エディタ]** ボタン をクリックします。 • **[スクリプト]** ドッキング ウィンドウで **[Visual Basic for Applications]** を右クリックしてから、**[IDE の表示]** をクリックします。
Visual Studio エディタを表示する	**[ツール]** ▸ **[スクリプト]** ▸ **[Visual Studio エディタ]** をクリックします。ただし、VSTA がコンピュータにインストールされている必要があります。

マクロ プロジェクトを作成するには

- **[スクリプト]** ドッキング ウィンドウで、次のいずれかを行います。

- リストの **[Visual Studio Tools for Applications]** をクリックし、**[新規作成]** をクリックしてから **[新規マクロ プロジェクト]** をクリックします。
- リストの **[Visual Basic アプリケーション]** をクリックし、**[新規作成]** をクリックしてから **[新規マクロ プロジェクト]** をクリックします。

可能な操作

Openマクロ プロジェクトを開く (または「ロード」する)	次のいずれかの操作を実行します。 • リストの **[Visual Studio Tools for Applications]** をクリックし、**[ロード]** をクリックしてからプロジェクトを選択します。 • リストの **[Visual Basic アプリケーション]** をクリックし、**[ロード]** をクリックしてからプロジェクトを選択します。
マクロ プロジェクトの名前を変更する	リストのプロジェクトを右クリックし、**[名前の変更]** をクリックします。
GMS ベースのマクロ プロジェクトのコピー	リストのプロジェクトを右クリックして **[コピー]** をクリックし、プロジェクトのコピー先の場所を選びます。 **注記:** ドキュメント ベースのマクロ プロジェクトはコピーできません。このようなプロジェクトはドキュメント内に保存されており、そのドキュメントから分離して管理することはできません。
リストのモジュールをすべて表示/非表示にする	**[簡略モード]** ボタン  をクリックします。
マクロ プロジェクトにモジュールを追加する	次のいずれかの操作を実行します。 • リストのプロジェクトをクリックし、**[新規作成]** をクリックしてから **[新規モジュール]** をクリックします。 • リストのプロジェクトを右クリックし、**[新規モジュール]** をクリックします。
マクロ プロジェクトのモジュールを編集する	次のいずれかの操作を実行します。 • リストのモジュールをクリックし、**[編集]** ボタン  をクリックします。 • リストのモジュールを右クリックし、**[編集]** をクリックします。
マクロ プロジェクトのモジュールの名前を変更する	リストのモジュールを右クリックし、**[名前の変更]** をクリックします。
マクロ プロジェクトのモジュールを削除する	次のいずれかの操作を実行します。 • リストのモジュールをクリックし、**[削除]** ボタン  をクリックします。 • リストのモジュールを右クリックし、**[削除]** をクリックします。

可能な操作

GMS ベースのマクロ プロジェクトを閉じる (または「アンロード」する)	リストのマクロ プロジェクトを右クリックして、**[マクロ プロジェクトのアンロード]** をクリックします。 **注記:** ドキュメント ベースのマクロ プロジェクトが保存されているドキュメントを閉じると、そのマクロ プロジェクトを閉じることができます。



一部のマクロ プロジェクトはロックされており、変更できません。

マクロを作成するには

- **[スクリプト]** ドッキング ウィンドウで、次のいずれかを行います。
  - 希望するコンテナ モジュールをクリックし、**[新規作成]** をクリックして、**[新規マクロ]** をクリックします。
  - 希望するコンテナ モジュールを右クリックし、**[新規マクロ]** をクリックします。

可能な操作

マクロを編集する	次のいずれかの操作を実行します。 • リストのマクロをクリックし、**[編集]** ボタン をクリックします。 • リストのマクロを右クリックし、**[編集]** をクリックします。
マクロを削除する	次のいずれかの操作を実行します。 • リストのマクロをクリックし、**[削除]** ボタン をクリックします。 • リストのマクロを右クリックし、**[削除]** をクリックします。



一部のマクロ プロジェクトはロックされており、変更できません。

マクロを記録するには

1. **[ツール]** ▸ **[スクリプト]** ▸ **[記録開始]** をクリックします。
   [マクロの記録] ダイアログ ボックスが表示されます。
2. **[マクロ名]** ボックスにマクロの名前を入力します。
   マクロ名には数字を含めることができますが、先頭は文字で始める必要があります。マクロ名には、下線 (_) 以外の非英数字やスペースを含めることができません。
3. **[マクロの保存先]** ボックスで、マクロを保存するマクロ プロジェクトを選択します。
4. **[説明]** ボックスにマクロの説明を入力して、**[OK]** をクリックします。
5. 記録する操作を実行します。
   アプリケーションが操作の記録を開始します。記録を一時停止するには、**[ツール]** ▸ **[マクロ]** ▸ **[記録の一時停止]** をクリックします。記録を再開するには、この手順を繰り返します。
6. 記録を停止するには、**[ファイル]** ▸ **[スクリプト]** ▸ **[記録停止]** をクリックします。

可能な操作

VBA マクロまたはスクリプトとしてアクションを **[元に戻す]** リストに保存する	**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[履歴]** をクリックし、記録したいアクションを実行してから、**[履歴]** ドッキング ウィンドウで **[スクリプトとして保存]** ボタン をクリックします。



利用できるマクロ プロジェクトがすべてロックされている場合は、マクロを記録できません。

必ずしもすべてのアクションを記録できるわけではありません ― 一部は複雑なので記録できません (ただし、そのようなアクションの多くはスクリプト エディタで手動によりコード化できます)。アクションが記録できない場合には、マクロ コードにコメントが記述されますが (「このコマンドの記録はサポートされていません。」)、記録処理は停止させるまで続行されます。スクリプト エディタでマクロを開くと、コードのコメントを参照できます。



デフォルトでは、マクロは **GlobalMacros** プロジェクトで記録されるので、他のドキュメントからもアクセスできます。ただし、記録用のデフォルトのマクロ プロジェクトを変更するには、**[スクリプト]** ドッキング ウィンドウで別のプロジェクトを右クリックして、**[記録するプロジェクトとして設定]** をクリックします。ロックされたマクロ プロジェクトは指定できません。

マクロの記録をキャンセルして、ここまでに記録されたコマンドを破棄するには、**[ツール]** ▸ **[マクロ]** ▸ **[記録のキャンセル]** をクリックします。

また、**[マクロ]** ツールバーまたは **[スクリプト]** ドッキング ウィンドウ (**[ファイル]** ▸ **[スクリプト]** ▸ **[スクリプト]**) を使用して、マクロの記録を開始、一時停止、停止することもできます。

テンポラリ マクロを記録するには

1 **[ツール]** ▸ **[スクリプト]** ▸ **[テンポラリ スクリプトの記録]** をクリックします。

2 記録する操作を実行します。

アプリケーションが操作の記録を開始します。記録を一時停止するには、**[ツール]** ▸ **[スクリプト]** ▸ **[記録の一時停止]** をクリックします。記録を再開するには、この手順を繰り返します。

3 記録を停止するには、**[ファイル]** ▸ **[スクリプト]** ▸ **[記録停止]** をクリックします。

マクロはデフォルトの記録プロジェクトに一時的に保存されます。現在のセッションが終了されると、そのプロジェクトからマクロが削除されます。



利用できるマクロ プロジェクトがすべてロックされている場合は、テンポラリ マクロを記録できません。

必ずしもすべての操作を記録できるわけではありません。



デフォルトでは、マクロは **GlobalMacros** プロジェクトで記録されるので、他のドキュメントからもアクセスできます。ただし、記録用のデフォルトのプロジェクトを変更するには、**[スクリプト]** ドッキング ウィンドウで別のプロジェクトを右クリッ

クして、**[記録するプロジェクトとして設定]** をクリックします。(ロックされたマクロ プロジェクトは指定できません。)希望する場合は、それぞれを専用のマクロ プロジェクトに割り当てると、複数のテンポラリ記録を作成できます。

マクロの記録をキャンセルして、ここまでに記録されたコマンドを破棄するには、**[ツール]** ▸ **[スクリプト]** ▸ **[記録のキャンセル]** をクリックします。

また、**[マクロ]** ツールバーまたは **[スクリプト]** ドッキング ウィンドウ (**[ツール]** ▸ **[スクリプト]** ▸ **[スクリプト]**) を使用して、テンポラリ マクロの記録を一時停止および停止することもできます。

マクロを再生するには

- 次のいずれかの操作を行います。
  - **[ツール]** ▸ **[スクリプト]** ▸ **[スクリプトの実行]** をクリックするか、**[マクロ]** ツールバーの **[マクロの実行]** ボタン をクリックします。**[マクロの場所]** リスト ボックスから、マクロが保存されているプロジェクトまたはファイルを選びます。**[マクロ名]** リストから、マクロを選択します。**[実行]** をクリックします。
  - **[スクリプト]** ドッキング ウィンドウで、リストのマクロをダブルクリックします。
  - **[スクリプト]** ドッキング ウィンドウでリストのマクロをクリックし、**[実行]** ボタン をクリックします。
  - **[スクリプト]** ドッキング ウィンドウでリストのマクロを右クリックし、**[実行]** をクリックします。

テンポラリ マクロを再生するには

- **[ツール]** ▸ **[スクリプト]** ▸ **[テンポラリ スクリプトの実行]** をクリックします。

このオプションは、テンポラリ マクロを記録した後でのみオンになります。

複数のテンポラリ マクロを作成した場合は、実行したいテンポラリ マクロを含んだマクロ プロジェクトを指定する必要があります。**[スクリプト]** ドッキング ウィンドウでプロジェクトを右クリックし、**[記録するプロジェクトとして設定]** をクリックします。

スクリプト エディタ内からオブジェクト モデル参照ドキュメントにアクセスするには

1. Microsoft Visual Basic for Applications の操作中に **F2** キーを押して、オブジェクト ブラウザを開きます。
   オブジェクト ブラウザは、スクリプト エディタで自動化できるすべての機能と関数を表示します。
2. **[ライブラリ]** リスト ボックスから **VGCore** を選択します。
   オブジェクト ブラウザが更新され、スクリプト エディタで自動化できる CorelDRAW の機能と関数のみが表示されます。これらの機能や関数は集合的に「オブジェクト モデル」と呼ばれます。
3. オブジェクト ブラウザで項目をクリックし、**F1** を押します。

項目をクリックしてから **F1** キーを押して、スクリプト エディタの **[コード]** ウィンドウに項目の情報を表示することもできます。

JavaScript スクリプト

JavaScript スクリプトを使って一連の反復的なタスクを自動化すると、時間を節約できます。

[スクリプト] ドッキング ウィンドウ (**[ツール]** ▸ **[スクリプト]** ▸ **[スクリプト]**) からはスクリプトに容易にアクセスできます。スクリプトはモジュールで整理されています。**[スクリプト]** ドッキング ウィンドウを使用すると、新しいモジュールを作成したり、スクリプトをロードして記録したりできます。また、**[スクリプト]** ドッキング ウィンドウを使ってスクリプトの名前を変更したり削除したりすることもできます。

スクリプトを記録し、後で使用できるように保存できます。また、2、3 回だけ繰り返す必要がある操作の場合は、テンポラリ スクリプトを記録することもできます。テンポラリ スクリプトは、新しいテンポラリ スクリプトが記録されるまで使用できます。



記録する必要がある操作とこれを記録する順序を正確に把握してから、スクリプトを記録してください。記録を開始すると、スクリプト レコーダはユーザーが描画に加えたあらゆる変更を捕捉します。たとえば、図形を作成し、その図形のサイズを変更し、さらにカラーを変更した場合、スクリプトは変更をすべて記録します。変更の追加が終わったら、スクリプトの記録を停止する必要があります。

スクリプトを再生すると、スクリプトに関連付けられた操作を実行できます。また、テンポラリ スクリプトも再生できます

スクリプト モジュールを作成するには

- **[スクリプト]** ドッキング ウィンドウで **[ユーザー スクリプト]** をクリックしてから、**[新規]** ▸ **[新規モジュール]** をクリックします。

  リストのモジュールをすべて非表示にしてスクリプトのリストのみを表示するには、**[簡略モード]** ボタン をクリックします。

スクリプトをロードするには

- **[スクリプト]** インスペクタで **[ロード]** をクリックし、スクリプトを選択します。

スクリプトを記録するには

1. **[ツール]** ▸ **[スクリプト]** ▸ **[記録開始]** をクリックします。
   [スクリプトの記録] ダイアログ ボックスが表示されます。
2. **[マクロ名]** ボックスにスクリプトの名前を入力します。
3. **[マクロの保存先]** ボックスで、マクロを保存するマクロ プロジェクトを選択します。
4. **[説明]** ボックスにスクリプトの説明を入力して、**[OK]** をクリックします。
5. 記録する操作を実行します。
   アプリケーションが操作の記録を開始します。記録を一時停止するには、**[ツール]** ▸ **[スクリプト]** ▸ **[記録の一時停止]** をクリックします。記録を再開するには、この手順を繰り返します。
6. 記録を停止するには、**[ツール]** ▸ **[スクリプト]** ▸ **[記録停止]** をクリックします。

可能な操作

操作をスクリプトとして **[元に戻す]** リストに保存する	**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[履歴]** をクリックし、記録したいアクションを実行してから、**[履歴]** ドッキング ウィンドウで **[スクリプトとして保存]** ボタン をクリックします。



マクロの記録をキャンセルして、ここまでに記録されたコマンドを破棄するには、**[ツール]** ▸ **[スクリプト]** ▸ **[記録のキャンセル]** をクリックします。

また、**[スクリプト]** ドッキング ウィンドウ (**[ツール]** ▸ **[スクリプト]** ▸ **[スクリプト]**) を使用すると、マクロの記録の開始、一時停止、および停止を実行できます。

テンポラリ スクリプトを記録するには

1 **[ツール]** ▸ **[スクリプト]** ▸ **[テンポラリ スクリプトの記録]** をクリックします。

2 記録する操作を実行します。

アプリケーションが操作の記録を開始します。記録を一時停止するには、**[ツール]** ▸ **[スクリプト]** ▸ **[記録の一時停止]** をクリックします。記録を再開するには、この手順を繰り返します。

3 記録を停止するには、**[ツール]** ▸ **[スクリプト]** ▸ **[記録停止]** をクリックします。

スクリプトはデフォルトの記録プロジェクトに一時的に保存されます。現在のセッションが終了すると、そのプロジェクトからスクリプトが削除されます。



必ずしもすべての操作を記録できるわけではありません。



スクリプトの記録をキャンセルして、ここまでに記録されたコマンドを破棄するには、**[ツール]** ▸ **[スクリプト]** ▸ **[記録のキャンセル]** をクリックします。

また、**[スクリプト]** ドッキング ウィンドウ (**[ツール]** ▸ **[スクリプト]** ▸ **[スクリプト]**) を使用すると、テンポラリ マクロの記録を一時停止および停止できます。

スクリプトを再生するには

- **[スクリプト]** ドッキング ウィンドウでリストのスクリプトをクリックし、**[実行]** ボタン をクリックします。

スクリプトを編集するには

- **[スクリプト]** ドッキング ウィンドウでリストのスクリプトをクリックし、**[編集]** ボタン をクリックします。

スクリプトの名前を変更するには

- **[スクリプト]** ドッキング ウィンドウでスクリプト名を2回クリックし、新しい名前を入力します。

スクリプトを削除するには

- **[スクリプト]** ドッキング ウィンドウでリストのスクリプトをクリックし、**[削除]** ボタン をクリックします。

参照

Adobe Illustrator ユーザー用 CorelDRAW..... 907
用語集..... 913



Adobe Illustrator ユーザー用 CorelDRAW

Adobe Illustrator と CorelDRAW には、よく似た点がいくつもあります。 そのため、片方のアプリケーションに慣れていると、もう片方のアプリケーションも簡単に使用できます。Adobe Illustrator と CorelDRAW は、最も基本的な描画とデザイン機能を共有している反面、用語とツールの両方においていくつかの相違点で区別されています。これらの相違点を理解しておくと、今まで Adobe Illustrator を使用していた場合に、CorelDRAW を素早く使いこなせるようになります。

このセクションでは、次のトピックについて説明します。

- ページ 907 の 「用語の違い」。
- ページ 908 の 「ツールの違い」。
- ページ 911 の 「Adobe Illustrator 作業領域を使用する」。

用語の違い

Adobe Illustrator と CorelDRAW では、いくつかの機能で異なる用語が使われています。次の表に、Adobe Illustrator の用語と、それに対応する CorelDRAW の用語を示します。

Adobe Illustrator の用語	CorelDRAW の用語
アクション/スクリプト	マクロ/スクリプト
アンカー ポイント	ノード
アートワーク	描画
クリップ マスク	パワークリップ
方向点	コントロール ハンドル
ガイド	ガイドライン
スマート ガイド	ダイナミック ガイド

Adobe Illustrator の用語	CorelDRAW の用語
グラデーションの塗り	グラデーション塗りつぶし
ライブ カラー	カラー スタイル, カラーの調和
アウトライン ビュー	ワイヤーフレーム ビュー
パネル	ドッキング ウィンドウ
パス	曲線
ファイルの格納	ファイルをインポートする
ラスタライズ	ビットマップへの変換
ブラシ ストローク	輪郭
ボックス パネル	カラー パレット

ツールの違い

次の表に、Adobe Illustrator のツールと、それに対応する CorelDRAW のツールを示します。ツールの多くは、使った結果は同じですが、使い方が多少異なります。

Adobe Illustrator のツール	CorelDRAW のツール
アンカー ポイントの追加ツール	**整形** ツール  。194 ページの 「ノードを追加または削除するには」。を参照してください。
エリア内文字ツール	**テキスト** ツール  。497 ページの 「段落テキストを追加するには」。を参照してください。
ブレンド ツール	**ブレンド** ツール  。471 ページの 「オブジェクトをブレンドするには」。を参照してください。
膨張ツール	**エンベロープ** ツール  。213 ページの 「エンベロープを適用するには」。を参照してください。
アンカー ポイントの切り換えツール	**整形** ツール  。196 ページの 「尖化/スムーズ化/対称化ノードを使用して曲線オブジェクトを整形するには」。を参照してください。

Adobe Illustrator のツール	CorelDRAW のツール
アンカー ポイントの削除ツール	**整形** ツール  。194 ページの 「ノードを追加または削除するには」。を参照してください。
ダイレクト選択ツール	**整形** ツール  。181 ページの 「ノードを選択するには」。を参照してください。
ドロップ シャドウ ツール	**ドロップ シャドウ** ツール  。464 ページの 「ドロップ シャドウを追加するには」。を参照してください。
グラデーション ツール	**インタラクティブ塗りつぶし**ツール  。382 ページの 「グラデーション塗りつぶし」。を参照してください。
直線ツール	**フリーハンド** ツール  。131 ページの 「3 ポイント曲線ツールを使用して曲線を描くには 」を参照してください。 **折れ線**ツール  。123 ページの 「行間」。を参照してください。
ライブ ペイント バケツ ツール	**スマート塗りつぶし**ツール  。402 ページの 「閉じた領域に塗りつぶしを適用するには」。を参照してください。
[ライブ トレース]コマンド	**[ビットマップ]** ▸ **[クイック トレース]** コマンド **[ビットマップ]** ▸ **[中心線のトレース]** コマンド **[ビットマップ]** ▸ **[輪郭トレース]** コマンド。740 ページの 「輪郭トレース法を使ってビットマップをトレースするには」。を参照してください。
ものさしツール	**寸法線**ツール  。160 ページの 「寸法線」。を参照してください。
メッシュ ツール	**メッシュ塗りつぶし**ツール  。399 ページの 「オブジェクトにメッシュを適用するには」。を参照してください。
ブラシ ツール	**アート メディア** ツール  。133 ページの 「筆ペンの線を描くには 」を参照してください。 **ブラシ** ツール  。151 ページの 「ブラシストローク」。を参照してください。

Adobe Illustrator のツール	CorelDRAW のツール
Pan tool	**スクロール** ツール  。54 ページの 「描画ウィンドウ内でスクロールするには」。を参照してください。
パス上文字ツール	**テキスト** ツール  。512 ページの 「パスにテキストを結合するには」。を参照してください。
パスファインダ効果	**[オブジェクト]** ▸ **[整形]** コマンド。226 ページの 「オブジェクトをトリムする 」および230 ページの 「オブジェクトをウェルドする/交差させる」。を参照してください。
鉛筆ツール	**フリーハンド** ツール  。126 ページの 「フリーハンド ツールを使って線を描くには」。を参照してください。
収縮ツール	**エンベロープ** ツール  。213 ページの 「エンベロープを適用するには」。を参照してください。
リフレクト ツール	ミラー ボタン。301 ページの 「オブジェクトをミラー化するには」。を参照してください。
リシェイプ ツール	**整形** ツール  。197 ページの 「ノードを伸縮/スケール/回転/斜変形するには」。を参照してください。
回転ツール	**選択**ツール  。300 ページの 「オブジェクトを回転するには」。を参照してください。
角丸長方形ツール	**長方形**ツール  。169 ページの 「丸い角、スカラップまたは面取りコーナーのある長方形や正方形を描くには」。を参照してください。
[Microsoft Office 用に保存] コマンド	**[ファイル]** ▸ **[エクスポート]** ▸ **[Office]** コマンド
スケール ツール	**選択**ツール  。298 ページの 「オブジェクトをサイズ変更/スケールする」。を参照してください。
はさみツール	**ナイフ** ツール  。225 ページの 「オブジェクトを分割するには」。を参照してください。
選択ツール	**選択**ツール  。259 ページの 「オブジェクトを選択するには」。を参照してください。

Adobe Illustrator のツール	CorelDRAW のツール
シアー ツール	**選択**ツール  。199 ページの 「オブジェクトを斜変形/伸縮する」。を参照してください。
星型ツール	**星型**  ツールと**星型多角形**  ツール。173 ページの 「星型を描くには」。を参照してください。
シンボル スプレー ツール	**スプレー** ツール  。155 ページの 「パターンをスプレーするには」。を参照してください。
旋回ツール	**歪曲**ツール  。209 ページの 「オブジェクトを歪曲するには」。を参照してください。
文字ツール	**テキスト** ツール  。497 ページの 「段落テキストを追加するには 」および495 ページの 「アート テキストを追加するには」。を参照してください。
文字 (縦) ツール	**[段落フォーマット]** ドッキング ウィンドウ。547 ページの 「日本語テキストの向きを選択するには」。を参照してください。
ワープ ツール	**染み付け**ツール  。201 ページの 「オブジェクトに染み付け効果を適用するには」。を参照してください。 **エンベロープ** ツール。211 ページの 「エンベロープを使用してオブジェクトを整形する」。を参照してください。
リンクル ツール	**ラフ** ツール  。204 ページの 「オブジェクトにラフ効果を適用するには」。を参照してください。

Adobe Illustrator 作業領域を使用する

CorelDRAW には、Adobe Illustrator のルック アンド フィールを持つ作業領域が含まれています。この作業領域では、メニュー コマンドとツールを容易に見つけることができます。作業領域の変更については、88 ページの 「作業領域を選択するには」。を参照してください。



用語集

数字 C D E F G H J L N P Q R T U W Z あ い う え お か き く け こ さ し す せ そ た ち つ て と に ぬ ね の は ひ ふ へ ほ ま め も や ら り る れ ろ わ

数字

1 点遠近効果

オブジェクトの 1 辺を伸縮し、いずれかの方向に遠ざかっているような外観を与える効果。

2 色トーン

2 色トーン カラー モードのイメージは、1～4 色のカラーを追加してエンハンストされた 8 ビットのグレースケール イメージです。

2 点遠近効果

オブジェクトの隣接する 2 辺を伸縮し、2 つの方向に遠ざかっているような外観を与える効果。

C

CGI スクリプト

Web ページ内のリンク、イメージ、その他のインタラクティブな要素をクリックした場合に、Web ブラウザでの操作に呼応して HTTP サーバーにより実行される外部アプリケーション。

CMY

シアン (C) 、マゼンタ (M) 、およびイエロー (Y) で構成されるカラー モード。このモードは 3 色印刷プロセスで使用します。

CMYK

シアン (C) 、マゼンタ (M) 、イエロー (Y) 、および黒 (K) で構成されるカラー モード。CMYK 印刷では、黒の純色と広い範囲のトーンが再現されます。CMYK カラー モードでは、カラー値は百分率で表されます。このため、いずれかのインクの値が 100 である場合、そのインクは彩度 100% で印刷されます。

D

DeviceN

カラー スペースとデバイスのカラー モデルの種類。このカラー スペースはマルチコンポーネントであり、標準の 3 つ (RGB) および 4 つ (CMYK) のカラー コンポーネント セット以外でカラーを定義できます。

dpi (1 インチあたりのドット数)

プリンタの解像度を 1 インチあたりのドット数で表したもの。標準のデスクトップ レーザー プリンタの解像度は 600dpi です。イメージセッタの解像度は 1270 または 2540dpi です。dpi 値の大きいプリンタでは、出力がなめらかで美しくなります。スキャン解像度やビットマップの解像度を dpi で表す場合もあります。

F

FTP (ファイル転送プロトコル)

2 台のコンピュータ間でファイルを移動する方法。FTP でアクセスできる素材のリポジトリを持った多くのインターネット サイトがあります。

G

GIF

必要なディスク容量が少なく、コンピュータ間で簡単に交換できるグラフィック ファイル形式。一般に、256 色以下のイメージをインターネットに発行する場合に使用されます。

H

HSB (色相、彩度、輝度)

このカラー モデルには、色相、彩度、および輝度の 3 つのカラー コンポーネントがあります。色相は色 (イエロー、オレンジ、赤など) を、輝度は見かけ上の強度 (色の明暗) を、彩度はカラー深度 (色の鮮やかさ) を決定します。

HTML

World Wide Web の作成規格は、構造を定義するマークアップ タグとドキュメントの要素によって構成されています。Web ページを作成するときは、タグを使用してテキストをマークアップし、イメージ、サウンド、ビデオ、アニメーションなどのリソースを統合します。

J

JavaScript

Web 上で使用するスクリプト言語。HTML ページにインタラクティブな機能を追加できます。

JPEG 2000

改良されたバージョンの JPEG ファイル形式。従来よりも高品質な圧縮が可能です。また、イメージ情報を添付し、イメージ領域ごとに異なる圧縮率を割り当てることができます。

JPEG

写真イメージの圧縮形式。圧縮する際に画質が多少低下します。データの損失がほとんどなく、ファイル サイズが小さいため (圧縮率は最大で 20 分の 1) 、インターネットでも幅広く使用されています。

L

Lab

光度 (明度) コンポーネント (L) と、「a」（緑～赤）と「b」（青～イエロー）の 2 つの色コンポーネントがあるカラー モデル。

LZW

ファイル サイズが小さく処理時間が速い、データ非損失型のファイル圧縮形式。LZW 圧縮形式は、一般に GIF ファイルおよび TIFF ファイルで使用されます。

P

PANOSE フォント マッチング

コンピュータにインストールされていないフォントを含むファイルを開いたときに、そのフォントの代用フォントを選択する機能。代用フォントは、現在のセッションのみに適用することも、常に使用するフォントとして設定することもできます。常に使用するフォントとして設定した場合は、ファイルを保存して再び開くと、新しいフォントが自動的に表示されます。

PANTONE プロセス カラー

PANTONE プロセス カラー システムで利用可能なカラー。このシステムは CMYK カラー モデルがベースになっています。

PNG (Portable Network Graphics)

オンライン表示で使用するために開発されたグラフィック ファイル形式。この形式は 24 ビットのカラー グラフィックをインポートできます。

PostScript 塗りつぶし

PostScript 言語でデザインされたテクスチャ塗りつぶし。

Q

QuickCorrect™

正しい語句を自動的に表示する機能。略語を入力すると、完全な語句が表示され、単語を間違って入力すると、正しい単語が表示されます。QuickCorrect（クイック修正）を使用すると、単語を大文字に変換したり、一般的な単語のスペルや入力ミスを自動的に修正できます。例えば、「asap」は「as soon as possible」に、「hte」は「the」に置き換えられます。

R

RGB

カラー モードの 1 つ。光の 3 原色 (赤、緑、青) をさまざまな濃さで混合して、その他すべての色を再現します。赤、緑、青の各チャンネルに 0～255 の値が割り当てられます。モニタ、スキャナ、および人間の目は、色の再現または検出を RGB で行います。

T

TrueType フォント

Apple 社によって開発されたフォント仕様。TrueType フォントでは、画面表示と印刷結果が一致し、任意のポイント数にサイズを変更できます。

TWAIN

画像処理ハードウェアの製造元が提供する TWAIN ドライバを使用すれば、デジタル カメラやスキャナから Corel グラフィック アプリケーションに直接イメージを取り込むことができます。

U

Unicode

16 ビット コード セットと 65,000 以上の文字を使い、世界の文字言語用の文字セットを定義する文字エンコード規格。Unicode はテキストの言語や OS、使用しているアプリケーションに関係なく、テキストを効率良く操作できます。

URL (Uniform Resource Locator)

インターネット上の Web ページの場所を定義する固有のアドレス。

W

Windows Image Acquisition (WIA)

Microsoft 製の標準インタフェースおよびドライバで、スキャナやデジタル カメラなどの周辺機器からイメージをロードするのに使用されます。

Z

ZIP

ファイル サイズが小さく処理時間が速い、データ非損失型のファイル圧縮形式。

あ

アート テキスト

テキスト ツールで作成するテキストの一種。1 行または数行のテキストを追加する場合や、グラフィック効果を適用する場合に使用します。タイトルの作成や、パスにテキストを結合したり、押し出しやブレンドなどの特殊効果を付加したりするときに役立ちます。アート テキスト オブジェクトには、半角で最大 32,000 文字まで入力できます。

アイコン

プログラムのツール、オブジェクト、ファイルなどのアプリケーション項目を絵で表したもの。

アクセラレータ テーブル

ショートカット キーのリストを保存するファイル。作業内容によってアクティブなテーブルは異なります。

圧力感知ペン

コマンドへのアクセスおよびイメージの描画に使用できる尖筆。圧力感知ペンを CorelDRAW で使用するには、圧力感知ペン、圧力感知タブレット、および対応するドライバをインストールする必要があります。

アドイン

アプリケーションの機能を拡張する別売りモジュール。

アニメーション ファイル

動画をサポートするファイル。たとえば、アニメーション GIF や QuickTime (MOV) などです。

アンカー ポイント

オブジェクトを伸縮、スケール、ミラー化、または斜変形するときの固定点。アンカー ポイントは、オブジェクトを選択したときに表示される 8 つのハンドルや、X 印で示される選択ボックスの中心に対応します。

アンチエイリアス

イメージの曲線および斜線をなめらかに表示する方法。周縁部のピクセルを塗りつぶすことで、周縁部と周囲のイメージの間の不自然さをなくします。

い

イメージ マップ

HTML ドキュメントのグラフィック。World Wide Web 上の場所、他の HTML ドキュメント、またはグラフィックにリンクするクリック可能な領域が含まれています。

イメージセッタ

印刷機用の版の作成に使用するフィルムまたはフィルム ベースの用紙の出力を作成する高解像度のデバイス。

イメージの解像度

ビットマップの 1 インチあたりのピクセル数で、ppi (1 インチあたりのピクセル数) または dpi (1 インチあたりのドット数) で表されます。解像度を低くすると、ビットマップに粒子の質感が出ます。解像度を高くすると、イメージはなめらかになりますが、ファイル サイズが大きくなります。

色温度

ケルビン単位でライトを表す方法です。低い値は、ろうそくの光や発熱電球などのオレンジ キャストを生成する薄暗いライト条件に対応します。高い値は、太陽光などのブルー キャストを生成する明るいライト条件に対応します。

インターレース

GIF イメージにおいて、Web ベースのイメージを低解像度で画面に表示する方法。イメージ データの読み込みが進行するに従って、画質は向上します。

う

上付き

テキスト行において、ベースラインよりも上に位置する文字。

ウェルド<溶接>

2 つのオブジェクトを結合して、1 つの輪郭を持つ単一の曲線オブジェクトにすること。ソース オブジェクトをターゲット オブジェクトにウェルド (溶接) して、新しいオブジェクトを作成します。新しいオブジェクトは、ターゲット オブジェクトの塗りつぶしおよび輪郭の属性を継承します。

埋め込み

あるアプリケーションで作成したオブジェクトを別のアプリケーションで作成したドキュメントに配置する処理。埋め込みオブジェクトは現在のドキュメントに含まれ、ソース ファイルにはリンクしていません。

え

エンコード

テキストの文字セットを決定し、テキストを適切な言語で正しく表示します。

エンベロープ

オブジェクトの形状を変更するためにオブジェクトの周囲に配置できる閉じた図形。エンベロープは、ノードでつながったセグメントで構成されます。エンベロープをオブジェクトの周囲に配置した後で、ノードを移動してオブジェクトの形状を変更することができます。

お

オーバープリント

オーバープリントでは、カラーの上に別のカラーが印刷されます。選択するカラーによっては、オーバープリントされたカラーの混合によって新しいカラーが作成されたり、上のカラーが下のカラーを隠してしまったりする場合があります。明るいカラーの上に暗いカラーをオーバープリントすることは、カラー分離の配置がずれているために発生するレジストレーションの問題を回避する場合に使用されることがあります。

カラー トラッピング、チョーク、およびスプレッドも参照してください。

押し出し

オブジェクトにいくつかの線を投影して奥行きを付け、3 次元 (3D) の遠近効果を与える機能。

オブジェクト (CorelDRAW)

イメージ内で作成したり配置したりする項目全般を指す用語。線、図形、グラフィック、テキストなどが含まれます。

親カラー

保存および描画内のオブジェクトへの適用が可能な元のカラー スタイル。親カラーから子カラーを作成できます。

子カラーも参照してください。

か

カーソルキー移動

カーソルキーを使用し、選択したオブジェクトを少しずつ移動すること。

マイクロ カーソルキー移動およびスーパー カーソルキー移動も参照してください。

カーニング

文字間隔を調整すること。カーニングは、一般に 2 つの文字の間隔を通常よりも狭くする場合に使用します。たとえば、WA、AW、TA、VA などに使用します。カーニングを行うと、文字の配置がバランスよく調整されるので読みやすくなります。特に、フォント サイズが大きい場合に有効です。

解像度

イメージ ファイルに含まれる詳細の程度。または、入力デバイス、出力デバイス、または表示デバイスで再現できる詳細の程度。解像度は、1 インチあたりのドット数 (dpi) またはピクセル数 (ppi) で表されます。解像度を低くすると、粒子の質感が出ます。解像度を高くすると、画質は向上しますが、ファイル サイズが大きくなります。

回転

オブジェクトの中心を軸として回転することで位置と方向を変更すること。

回転の中心

オブジェクトが回転するときに、その中心となる点。

ガイドライン

描画ウィンドウ内の任意の位置に置いてオブジェクトの配置に使用する水平、垂直、または斜めの線。

隠し文字

画面に表示されるだけで印刷されない項目。ルーラー、ガイドライン、表のグリッドライン、隠しテキスト、書式記号 (スペース、改行、タブ、インデントなど) があります。

重ねて表示するためのスタイルシート (CSS)

カラー、フォント、サイズなどのスタイルをハイパーテキスト ドキュメントの部分に指定するための HTML の拡張機能。スタイル情報は複数の HTML ファイルで共有できます。

HTML も参照してください。

カラー キャスト

ライト条件などの要因によってフォト上に生成されることがあるカラーの着色。たとえば、屋内の薄暗い白熱ライトで写真を撮ると黄色のカラー キャストになり、屋外の明るい日光の下で写真を撮ると青いカラー キャストになります。

カラー スペース

電子的なカラー マネージメントにおける、デバイスの仮想再現またはカラー モデルのカラー再現範囲。デバイスのカラー スペースの境界と形状は、カラー マネージメント ソフトウェアによってマッピングされます。

カラー再現範囲も参照してください。

カラー チャンネル

イメージの 8 ビットのグレースケール版。各チャンネルは、イメージのカラーの 1 つのレベルを表します。たとえば、RGB には 3 つのカラー チャンネルがあり、CMYK には 4 つのカラー チャンネルがあります。すべてのチャンネルを同時に印刷すると、イメージのカラーがすべて再現されます。

RGB および CMYK も参照してください。

カラー トラッピング

カラー分解での位置ずれ (ミスレジストレーション) を補正するためにカラーを重ねる方法を示す印刷用語。これにより、白いページ内の隣接するカラーの間に白いすき間が表示されなくなります。

スプレッド、チョーク、およびオーバープリントも参照してください。

カラー パレット

均一カラーの集まり。カラー パレットからカラーを選択して、塗りつぶしや輪郭に使用します。

カラー プロファイル

デバイスのカラー処理機能と特性の説明。

カラー ボックス

カラー パレット内の均一カラーのボックス。

カラー ボックス

カラーを選択するときにサンプルとして使用する一連の均一カラーのボックスの 1 つ。カラー ボックスを印刷したパンフレットはスワッチ ブックといいます。カラー パレットに含まれるカラーをカラー ボックスと呼ぶ場合もあります。

カラー モード

イメージを構成するカラーの数と種類を定義するシステム。一般的なカラー モードとしては、モノクロ、グレースケール、RGB、CMYK、パレットなどがあります。

カラー モデル

カラー モードで表示できるカラーの範囲を定義する単純なカラー チャート。カラー モデルとしては、RGB (赤、緑、青) 、CMY (シアン、マゼンタ、イエロー) 、CMYK (シアン、マゼンタ、イエロー、黒) 、HSB (色相、彩度、輝度) 、HLS (色相、明度、彩度) 、CIE L*a*b (Lab) などがあります。

カラー値

カラー モード内でカラーを定義する 1 組の数値。たとえば、RGB カラー モデルの場合、赤 (R) のカラー値に 255 を指定し、緑 (G) と青 (B) にゼロを指定すると、結果は赤になります。

カラー再現範囲

あらゆるデバイスで再現または認識可能なカラー範囲。たとえば、モニタは、プリンタとは異なるカラー再現範囲を表示するため、元のイメージと最終出力間でカラーを管理する必要があります。

カラー深度

イメージに使用できる最大色数。カラー深度は、イメージのビット深度とモニタによって決まります。たとえば、8 ビットのイメージでは最大 256 色、24 ビットのイメージでは最大約 1,600 万色を使用できます。GIF イメージは 8 ビット イメージの例で、JPEG イメージは 24 ビット イメージです。

カラー分解

商業印刷で、コンポジット イメージのカラーをカラー コンポーネントに分解し、各コンポーネントに対して 1 つのグレースケール イメージを作成する処理。CMYK イメージの場合、シアン、マゼンタ、イエロー、および黒に対して 1 つずつ、合計 4 つの分解を作成する必要があります。

間隔

テキストの列の間隔。アレイとも呼ばれます。印刷では、見開き 2 ページの内側マージンによって生じる空白を指します。

完全形

基本形、矢印形、星型、コールアウト形などの定義済みの図形。完全形には外観を修正するためのグリフが備えられています。

簡略ワイヤーフレーム ビュー

塗りつぶし、押し出し、等高線、およびブレンドの中間形状が非表示になっている描画の輪郭を表示します。ビットマップはモノクロで表示されます。

ワイヤーフレーム ビューも参照してください。

き

規制キー

描画や編集を1つの形や角度に制限するキー。デフォルトキーはCtrlです。**[オプション]** ダイアログ ボックスの**選択**ツール ページで、デフォルト キーを Windows 標準の Shift に変更することもできます。

輝度

特定のピクセルが透過または反射する光の量。HSB カラー モードの場合は、カラーに含まれる白の割合を表します。たとえば、輝度が 0 の場合は黒 (フォトの場合は影) になり、輝度が 255 の場合は白 (フォトの場合はハイライト) になります。

基本カラー

透明の下に表示するオブジェクトのカラー。透明に適用するマージ モードによって、基本カラーと透明のカラーはさまざまな組み合わせになります。

行間隔

テキストの行の間隔。行間隔は、読みやすさの点からも外観の点からも重要です。

強度

ビットマップにおいて、暗めの中間トーンのピクセルや暗いピクセルに比較して、明るいピクセルの輝度を表す値。強度を増やすと、暗い部分を変更することなく、白をより鮮明に表現できます。

曲線オブジェクト

オブジェクトにはノードとコントロール ハンドルがあり、これらを操作してオブジェクトの形状を変更できます。曲線オブジェクトは、直線や曲線など、どのような形状にでも変形できます。

切り抜き

イメージのうち、不要な領域を切り捨てること。残ったイメージの解像度に影響はありません。

均等割付

テキスト ブロックの左マージン、右マージン、または両方のマージンが均等になるように、文字間隔と単語間隔を修正すること。

く

くぼみ

鉢のように内部をくりぬいた状態。

組み合わせ区切り記号

文字の上、下、または全体に対して付けるアクセント記号。揚音アクセント (')、抑音アクセント (`)などがあります。

グラデーション ステップ数

グラデーション塗りつぶしの外観を構成するカラーの階調。塗りつぶしのステップ数が多いほど、始点カラーから終点カラーになめらかに変化します。

グラデーション塗りつぶし

線形状、放射状、円錐状、または正方形のパスに沿って、イメージの一部に適用される 2 色間の変化。2 色グラデーション塗りつぶしでは、あるカラーが別のカラーに直接変化し、カスタム塗りつぶしでは、何色ものカラーが段階的に変化します。

グラブ領域

コマンド バーのドラッグできる領域。グラブ領域をドラッグして、バーを移動します。グラブ領域以外の領域をドラッグした場合は、移動できません。グラブ領域の位置は、オペレーティング システム、バーの方向、およびバーがドッキングされているかどうかによって異なります。コマンド バーには、グラブ領域の他に、ツールバー、ツールボックス、およびプロパティ バーがあります。

グリーキング

意味を持たない文字列または一連の直線を使用してテキストを表すこと。

グリッド

オブジェクトの描画およびアレンジの目安として、水平および垂直にラインを均等に配置したもの。

ドキュメント グリッドも参照してください。

クリップアート

Corel アプリケーションにインポート可能で、必要に応じて編集も可能なあらかじめ作成されたイメージ。

クリップボード

切り取った、または、コピーした情報を一時的に保管する場所。クリップボードの情報は、次に情報が切り取られるかコピーされると、その情報で置き換えられます。

グリフ (タイポグラフィ)

タイポグラフィ グリフは単一文字書体に相当します。

グリフ

菱形のハンドル。形状を変更するときにドラッグします。

グループ

複数のオブジェクトを 1 つの単位としてまとめたもの。グループに対して実行した操作は、グループ内のすべてのオブジェクトに適用されます。

グレースケール

256 階調のグレーでイメージを表示するカラー モード。各カラーは 0～255 の値で定義されます。0 は最も暗く (黒) 、255 は最も明るく (白) なります。特に写真のグレースケール イメージは、一般に「モノクロ」と呼ばれます。

クローン

オブジェクトまたはイメージの一部のコピーで、マスター オブジェクトまたはマスター イメージ領域にリンクされているもの。マスターに加えた変更は、ほとんどの場合、クローンにも自動的に適用されます。

シンボルも参照してください。

け

形状認識

手描きの図形を認識し、完全な図形に変換する機能。形状認識を活用するためには、スマート描画ツールを使う必要があります。たとえば、4 種類のペン ストロークで長方形を描くと、アプリケーションが手描きの線を正確な長方形に変換します。

結合オブジェクト

複数のオブジェクトを結合して、それらを単一の曲線オブジェクトに変換して作成したオブジェクト。結合オブジェクトには、直前に選択したオブジェクトの塗りつぶし属性および輪郭属性が使用されます。偶数のオブジェクトが重なっているセクションには、塗りつぶしは適用されません。奇数のオブジェクトが重なっているセクションは、塗りつぶされます。元のオブジェクトの輪郭は、そのまま残ります。

減算型カラー モデル

CMYK カラー モデルのように、物体が反射する光から特定の波長を減算することによってカラーを作成するカラー モデル。たとえば、青以外のすべての色を吸収するインクは青く見えます。

原点

描画ウィンドウでルーラーが交差する点。

こ

コード ページ

コード ページは DOS、または Windows オペレーティング システムの表で、テキスト表示用の ASCII、または ANSI 文字セットを定義します。言語によって文字セットが異なります。

合字

2 文字以上の文字の組み合わせから構成される文字。

交点

あるラインが別のラインと交わるポイント。

子カラー

他のカラー スタイルの階調として作成されるカラー スタイル。ほとんどのカラー モデルとカラー パレットでは、子カラーと親カラーの色相は同じですが、彩度と輝度が異なります。

親カラーも参照してください。

コンテンツ

パワークリップ効果を適用するときにコンテナ オブジェクトの内側に表示される 1 つまたは複数のオブジェクト。

この用語は、クリップアート、写真、シンボル、フォント、オブジェクトなどの製品に含まれるグラフィック リソースを説明するためにも使用されます。

コントラスト

イメージの暗い領域と明るい領域のトーンの差コントラストの値を大きくすると、暗い部分と明るい部分の差が大きくなり、中間のグラデーションが少なくなります。

コントロール オブジェクト

エンベロープ、押し出し、ドロップ シャドウ、等高線などの効果を作成する場合の元のオブジェクト、または**アート メディア** ツールで作成されるオブジェクトの元になるオブジェクト。このオブジェクトを変更すると、効果の外観も変化します。

コントロール ハンドル (CorelDRAW)

整形ツールで編集中の曲線において、ノードから伸びる直線上に表示されるハンドル。コントロール ハンドルは、曲線がノードを通る角度を決定します。

さ

サイズ

オブジェクトの縦と横の寸法を、縦横比を維持したまま一方の寸法の値を変えて変更すること。たとえば、高さが 1 インチで幅が 2 インチの長方形のサイズを変更するとします。高さの値を 1.5 インチに変えます。高さの値を変えると、幅が自動的に 3 インチに自動的に変更されます。縦横比の 1:2 (高さ対幅) は維持されます。

彩度

カラーの純粋さまたは鮮やかさを、白が含まれない割合として表したもの。彩度が 100 パーセントのカラーには白が含まれません。彩度が 0 パーセントのカラーはグレー階調になります。

作業領域

アプリケーションを開くときにコマンド バー、コマンド、およびボタンをどのように配置するかを指定する作業環境の設定状態。

サブパス (CorelDRAW)

サブパスとは、1 つの曲線オブジェクトを構成する基本的な曲線や図形です。

サムネール

イメージまたはイラストを低解像度で表示するミニチュア版のプレビュー。

し

しきい値

ビットマップでトーン変化が許容される限界。

色相

カラーのプロパティ。カラーに名前を付けて分類できるようにします。たとえば、青、緑、赤はすべて色相です。

下付き

テキスト行において、ベースラインよりも下に位置する文字。

斜変形

縦、横、またはその両方にオブジェクトを傾けること。

縦横比

イメージの幅と高さの比率。x：y の形式で表されます。たとえば、640 × 480 ピクセルのイメージの縦横比は 4：3 です。

出力解像度

イメージセッタやレーザー プリンタなどの出力デバイスが再現する 1 インチあたりのドット数 (dpi) 。

消失点

押し出しを選択したとき、または奥行きを追加したオブジェクトを選択したときに表示されるマーカー。押し出しの場合、消失点マーカーは深さ (平行立体の場合) か、押し出した平面の延長線の交点 (遠近効果付き押し出しの場合) を示します。どちらの場合も、消失点は X で示されます。

シンボル インスタンス

描画に現れるシンボル。シンボルに加えた変更は、自動的にシンボル インスタンスに継承されます。各インスタンスに、固有のプロパティ (サイズ、位置、標準透明など) を適用することもできます。

シンボル

再利用できるオブジェクトまたはオブジェクトのグループ。シンボルは、一度定義すると描画内で何度でも参照できます。

す

スーパー カーソルキー移動

Shift と矢印キーを押して、オブジェクトを大きく移動すること。スーパー カーソルキー移動で移動する距離は、入力値とカーソルキー移動の距離を掛けた値です。

カーソルキー移動およびマイクロ カーソルキー移動も参照してください。

ズーム

描画を縮小または拡大表示すること。細部を表示するにはズーム イン、表示範囲を広くするにはズーム アウトします。

垂直線

別の線と直角に交わる線。

すかし模様

イメージの各ピクセルの光度コンポーネントに加えられるわずかなランダム ノイズで、イメージに関する情報を伝えます。この情報は、通常の編集、印刷、およびスキャンには影響されません。

スクロール(CorelDRAW)描画ウィンドウ内で描画ページを動かすこと。スクロールすると、描画を描画ウィンドウ内で上下左右に移動したときと同じようにページが表示されます。高い倍率で作業していて描画全体を表示できない場合に、表示されていない部分を素早く表示することができます。

スケール

オブジェクトの縦と横の寸法を、縦横比を維持したまま指定のスケール率に基づいて変更すること。たとえば、高さが 1 インチで幅が 2 インチの長方形を 150 パーセントでスケールすると、高さが 1.5 インチで幅が 3 インチの長方形になります。縦横比の 1:2 (高さ対幅) は維持されます。

スタイル

特定の種類のオブジェクトの外観を制御する属性の組み合わせ。スタイルの基本的な種類としては、グラフィック、テキスト (アート テキストおよび段落テキスト) 、およびカラーの 3 つがあります。

スナップ

描画または移動したオブジェクトが、グリッド、ガイドライン、または別のオブジェクトと自動的に整列するようにすること。

スプラッシュ スクリーン

CorelDRAW の起動時に表示される画面。スプラッシュ スクリーンには、起動処理の進行状態、および著作権と登録に関する情報が表示されます。

スプレッド

商用印刷におけるトラッピングの一種。フォアグラウンド オブジェクトをバックグラウンド オブジェクトにはみ出させることで作成します。

スポット カラー

商業印刷で、個別に印刷される均一インク カラー。スポット カラーごとに 1 つのプレートがあります。

スワップ ディスク

コンピュータで使用可能なメモリ容量を仮想的に増やすために、アプリケーションが使用するハード ディスク容量。

寸法線

オブジェクトのサイズやオブジェクト間の距離や角度を示す線。

せ

整列ガイド

隣接する他のオブジェクトと対応させて、オブジェクトを作成、サイズ変更、または移動する際に整列するのに役立つ、一時的なガイドライン。

セグメント

曲線オブジェクトのノード間の線または曲線。

接線

ある 1 点で曲線や楕円に接する直線のこと。ただし、曲線や楕円には交わりません。

尖化

２つの曲線が交差する点またはコーナー。

選択範囲線による選択

選択ツールまたは**整形**ツールを対角線上にドラッグし、点線のボックスで対象を囲むことで、オブジェクトまたはノードを選択すること。

選択ボックス

選択ツールで選択したオブジェクトの周囲に表示され、8 つのハンドルがある透明な長方形。

尖筆

ペン タブレットと連動して使用するペン デバイス。ペイント ストロークを描きます。圧力感知尖筆を使用すると、圧力を微妙に変化させてストロークを描くことができます。

そ

ソース オブジェクト

ウェルド、トリム、インターセクションなどの整形操作を行うときに使用する基になるオブジェクト。ソース オブジェクトには、ターゲット オブジェクトの塗りつぶしおよび輪郭属性が使用されます。

ターゲット オブジェクトも参照してください。

挿入

フォト イメージ、クリップアート オブジェクト、またはサウンド ファイルを描画にインポートして配置すること。

た

ターゲット オブジェクト

ウェルド、トリム、インターセクションなどの整形操作の対象となるオブジェクト。ターゲット オブジェクトの塗りつぶしおよび輪郭属性は保持され、ソース オブジェクトにこれらの属性がコピーされます。

ソース オブジェクトも参照してください。

ダイナミック ガイド

オブジェクト内において次のいずれかのスナップ ポイントで表示される、一時的なガイドライン - 中心、ノード、象限、テキスト ベースライン。

タイル設定

小さいイメージを反復して大きい領域を満たす技術。Web のページのバックグラウンド パターンに頻繁に使用されます。

段落テキスト

テキストの種類。書式設定オプションを適用したり、大きなテキスト ブロックを直接編集したりすることができます。

ち

着色

フォト編集では、多くの場合、着色はイメージ全体に適用される半透明カラーを示します。カラー キャストとも呼ばれます。

印刷では、ハーフトーン スクリーンを使用して作成されたカラーの薄い影 (スポット カラーなど) を意味します。

ハーフトーンも参照してください。

中心点

ベジェ曲線を長さの等しい 2 つの部分に分割する点。

チョーク

商用印刷におけるトラッピングの一種。バックグラウンド オブジェクトをフォアグラウンド オブジェクトにはみ出させることで作成します。

て

データ損失型

ファイル圧縮形式の種類。圧縮または解凍したイメージの画質は大幅に低下します。

データ非損失型

ファイル圧縮形式の種類。圧縮または解凍したイメージの画質は維持されます。

ディザ

使用できる色の数が制限されているときに、制限数以上の色をシミュレートする処理。

テキスト スタイル

テキストの外観を制御する属性の組み合わせ。テキスト スタイルの種類としては、アート テキストおよび段落テキストの 2 つがあります。

テキスト フレーム

テキスト ツールで作成された段落テキストを囲む破線の長方形。

テキスト ベースライン

テキスト文字が配置されているように見える仮想的な水平線。

テクスチャ塗りつぶし

フラクタル生成された塗りつぶし。デフォルトでは、オブジェクトまたはイメージが、イメージの繰り返しではなく 1 つのイメージで塗りつぶされます。

デスクトップ

さまざまなオブジェクトを試して、今後使用できるように作成するための描画内の領域。この領域は描画ページの境界の外側にあります。使用するオブジェクトが決まったら、デスクトップ領域から描画ページにドラッグします。

テンプレート

用紙のサイズ、方向、ルーラー位置、グリッドおよびガイドラインについて、あらかじめ定義されている設定情報。テンプレートに含まれるグラフィックやテキストは変更できます。

と

トーン

カラーのバリエーションまたは黒と白の間にあるグレーの範囲。

トーン範囲

ビットマップ イメージの暗 (0 は輝度なし) から明 (255 は最高輝度) へのピクセル分布。範囲内の最初の 3 分の 1 は影、中間の範囲は中間トーン、最後の範囲はハイライトと見なされます。理想的な状態は、1 つのイメージ内のピクセルがトーン範囲全体に分布していることです。ヒストグラムは、イメージのトーン範囲を表示および評価するための優れたツールです。

等高線

オブジェクトの境界の内側または外側に、オブジェクトと同じ形状の線を同心円状に等間隔で付ける効果。この効果は、プロッタ、彫刻盤、ビニール カッターなどのデバイス用に切り取り線を作成するために使用することもできます。

透明度

オブジェクトの透過性を高める度合い。透明度を下げると不透明度が高くなり、背面の項目またはイメージが見えにくくなります。

不透明度も参照してください。

ドキュメント グリッド

オブジェクトの描画およびアレンジの目安として、水平および垂直にラインを均等に配置したもの。

ドキュメント ナビゲータ

アプリケーション ウィンドウの左下の領域。ページ間を移動したり、ページを追加したりするためのコントロールが配置されています。ドキュメント ナビゲータには、アクティブなページのページ番号と、描画内の総ページ数も表示されます。

閉じたオブジェクト

始点と終点がつながったパスで定義されるオブジェクト。

閉じたパス

始点と終点がつながったパス。

凸面

球体の外側のように湾曲や丸みのある状態。

トラッピング

カラー トラッピングを参照してください。

ドロップ シャドウ

オブジェクトをリアルに表現する 3D 影効果。

に

入力ストローク

LiveSketch ツールを使用してスケッチする際に作成するストローク。入力ストロークは、時間と入力ストローク間の距離に基づいて調整され、ベジェ曲線に変換されます。

ぬ

塗りつぶし

イメージの一部に適用するカラー、ビットマップ、グラデーション、またはパターン。

ね

ネスト グループ

複数のグループを 1 つのオブジェクトとして動作するようにグループ化したもの。

ネストしたパワークリップ オブジェクト

複雑なパワークリップ オブジェクトを作成するために他のコンテナを内包したコンテナ。

の

ノード

線や曲線のセグメントの終端に表示される四角形。1 つ以上のノードをドラッグすると、線または曲線の形状を変更できます。

ノイズ

ビットマップの編集で、ビットマップに含まれるランダムなピクセル。テレビ画面のノイズのように見えます。

ノックアウト

下のカラーが削除されて、上のカラーだけが印刷される領域を示す印刷用語。たとえば、大きな円の上に小さい円を印刷する場合、小さい円の下の領域は印刷されません。これにより、小さい円に対して使用されたカラーは、大きな円で使用されたカラーと重なったり混合したりすることなく、そのまま使用されます。

は

ハーフトーン

異なったトーンを表現するために、連続階調のイメージをさまざまなサイズから成る一連のドットに変換したイメージ。

ハイパーリンク

ドキュメント内のある場所から、同じドキュメントの別の場所や他のドキュメントに直接アクセスする電子的なリンク。

ハイライト、影、および中間トーン

ビットマップ イメージのピクセルの輝度を示す用語。輝度の範囲は、0 (暗) ～ 255 (明) です。範囲内の最初の 3 分の 1 は影、中間の範囲は中間トーン、最後の範囲はハイライトと見なされます。ハイライト、影、または中間トーンを調整することで、イメージ内の特定領域を明るくしたり暗くしたりすることができます。ヒストグラムは、イメージのハイライト、影、および中間トーンを表示および評価するための優れたツールです。

パス

オブジェクトを構築する基本となるコンポーネント。パスには、開いたパス (線など) と閉じたパス (円など) があり、単一の線セグメントまたは曲線セグメント、あるいは多くの結合セグメントで構成することができます。

パターン塗りつぶし

繰り返される一連のベクトル オブジェクトまたはイメージから成る塗りつぶし。

パレット カラー モード

最大 256 色のイメージを表示する 8 ビットのカラー モード。複雑なイメージをパレット カラー モードに変換すると、ファイル サイズを小さくでき、さらにカラー変換処理で使用されるカラーをより細かく調整できます。

パワークリップ オブジェクト

あるオブジェクト (コンテンツ オブジェクト) を他のオブジェクト (コンテナ オブジェクト) 内に配置することで作成するオブジェクト。コンテンツ オブジェクトがコンテナ オブジェクトよりも大きい場合、はみ出した部分は自動的に切り取られ、コンテナ オブジェクトと重なった部分だけが表示されます。

パワークリップ効果

オブジェクトをアレンジするための 1 つの方法で、オブジェクトを別のオブジェクトの中に配置できます。

範囲感度

パレット変換のフォーカス カラーを指定する、パレット カラー モードのオプション。カラーの調整、および変換の際のカラーの重要度を指定できます。

範囲ボックス

選択したオブジェクトを囲む透明なボックス。8 つの選択ハンドルで示されます。

半径

ダストとキズ フィルタに適用すると、フィルタを適用するときに破損領域を囲むピクセル数を設定します。

ハンドル

オブジェクトを選択したときに、オブジェクトの四隅と側面に表示される 8 つの黒い四角形。ハンドルをドラッグして、オブジェクトをスケール、サイズ変更、またはミラー化できます。選択したオブジェクトをクリックすると、ハンドルの形状が矢印に変わり、オブジェクトを回転および斜変形できます。

ひ

ピクセル

ビットマップを構成する最小単位のカラー付きドット。

解像度も参照してください。

ヒストグラム

ヒストグラムは、イメージ内のピクセルの輝度を横軸方向に 0 (暗) ～255 (明) の範囲で示す棒グラフで構成されます。ヒストグラムでは、左側がイメージの影、中央部が中間トーン、右側がハイライトを表します。スパイクの高さは、各輝度レベルのピクセル数を示します。たとえば、影 (ヒストグラムの左側) のピクセル数が多い場合、イメージの暗い領域に細部があることを示しています。

ビット深度

ビットマップに含まれる各ピクセルの階調またはカラーを定義するビットの数。たとえば、モノクロ イメージのピクセルの場合、カラーは白か黒だけなので、ビット深度は 1 ビットです。ビット深度を x とすると、使用できる色数は 2 の x 乗です。たとえば、ビット深度 1 では 2 つ (2^1=2) のカラー値、ビット深度 2 では 4 つ (2^2 = 4) のカラー値を使用できます。

ビット深度は、1 ピクセル当たり 1 ～ 64 ビット (bpp) で、イメージのカラー深度を決定します。

ビットマップ

ピクセルまたはドットのグリッドで構成されるイメージ。

ベクトル グラフィックも参照してください。

描画

CorelDRAW で作成する描画。

描画ウィンドウ

描画ウィンドウのうち、オブジェクトを作成、追加、および編集する部分。

描画ページ

描画ウィンドウのうち、影付きの長方形で囲まれた部分。

標準塗りつぶし

塗りつぶしの種類の 1 つ。単一の均一カラーをイメージに適用します。

塗りつぶしも参照してください。

開いたオブジェクト

始点と終点がつながっていないパスで定義されるオブジェクト。

ふ

フィルタ

ある形式のデジタル情報を別の形式に変換するアプリケーション。

フェード

ドロップ シャドウの周縁部のシャープ度。

フォント

Times New Roman などの 1 つの書体において、単一のスタイル (斜体など) 、太さ (太字など) 、およびサイズ (10 ポイント) を持つ文字のセット。

複合ブレンド

あるブレンドの始点オブジェクトまたは終点オブジェクトと別のオブジェクトをブレンドすることで作成するブレンド。

複数選択

選択ツールを使用して複数のオブジェクトを選択する方法。または、 **整形**ツールを使用して複数のノードを選択する方法。

ブックマーク

インターネット上のアドレスに付けておく目印。

不透明度

オブジェクトの透過性を低める度合い。不透明度が 100 パーセントのオブジェクトは、透けて見えません。不透明度を 100 パーセントよりも低くするに従って、オブジェクトの透過性が高くなります。

透明度も参照してください。

ブラック ポイント

ビットマップ イメージ内で黒色と見なされる輝度。Corel PHOTO-PAINT では、ブラック ポイントを設定して、イメージのコントラストを調整できます。たとえば、0 (暗い) ～255 (明るい) の輝度を持つイメージのヒストグラムで、ブラック ポイントを 5 に設定すると、5 よりも大きい値を持つすべてのピクセルが黒色に変換されます。

ブリード

最終的なページ サイズの外側に印刷される部分。ブリードにより、バインディングやトリミング後にページの境界までイメージを印刷できます。

フリーハンド選択範囲線による選択

整形ツールをドラッグし、フリーハンドの線を描くようにして選択範囲線のボックスで対象を囲むことで、オブジェクトまたはノードを選択すること。

選択範囲線による選択も参照してください。

ブレンド

形状とカラーを徐々に変化させながらオブジェクトを別のオブジェクトに変形していく効果。

フローティング オブジェクト

バックグラウンドがないビットマップ。フローティング オブジェクトは、フォト オブジェクトまたはカットアウト イメージとも呼ばれます。

プログレッシブ

JPEG イメージで、イメージの読み込みが始まったときに、低解像度でイメージ全体を画面に表示する方法。イメージ データの読み込みが進行するに従って、画質は徐々に向上します。

プロセス カラー

商業印刷で、シアン、マゼンタ、イエロー、および黒を混合して再現されるカラー。これに対して、スポット カラーは、均一カラーのインクであり、1 つのスポット カラーにつき 1 つの版を使用して印刷されます。

分割ブレンド

複合ブレンドを作成するために複数のコンポーネントに分割された単一ブレンド。ブレンドが分割されたオブジェクトは、ブレンドの一方のコンポーネントの終点オブジェクトおよびもう一方のコンポーネントの始点オブジェクトになります。

ヘ

ベースライン グリッド

テキストおよびオブジェクトを整列する目安として、けい線入りノートのパターンに合った水平ラインを均等に配置したもの。

ベースライン シフト

ベースラインの上または下でテキストを移動する処理。

ベースライン

テキスト文字が記載されている不可視ライン。

ベクトル オブジェクト

個々のドットまたはピクセルのパターンとしてではなく、線の集まりとして作成された、描画内の特定のオブジェクト。ベクトル オブジェクトは、線を描く際の位置、長さ、および方向を数学的に記述して生成されます。

ベクトル グラフィック

線を描く際の位置、長さ、および方向を数学的に記述して生成したイメージ。ベクトル グラフィックは、個々のドットまたはピクセルのパターンとしてではなく、線の集まりとして作成されます。

ビットマップも参照してください。

ベジェ ライン

ノードでつながったセグメントから成る直線または曲線。各ノードには、線の形状を修正できるコントロール ハンドルがあります。

ペン先の角度

描画面に対するペン先の角度。たとえば、筆ペンのペン先を傾けるときの角度のことです。あるペン先の角度で描いた線が細線や極細線の場合でも、その角度を大きくするに従って線が太くなります。

ほ

ポイント

主に植字で文字サイズを定義するために使用する測定単位。1 インチは約 72 ポイント、1 パイカは 12 ポイントです。

ホット ゾーン

ハイフンを開始するときの、右マージンからの距離。

ホットスポット

クリックすると、URL で指定されたアドレスにジャンプするオブジェクト内の領域。

ホットスポット設定

オブジェクトやオブジェクト グループにデータを追加し、カーソルを合わせたり、クリックしたりするなどのイベントに対応できるようにする処理。たとえば、オブジェクトに URL を割り当て、外部の Web サイトへのハイパーリンクを可能にします。

ホワイト ポイント

カラー モニタでの白色の測定基準。ハイライトおよびコントラストの表示に影響します。

イメージ補正では、ホワイト ポイントは、ビットマップ イメージで白色と見なされる輝度を決定します。Corel PHOTO-PAINT では、ホワイト ポイントを設定して、イメージのコントラストを調整できます。たとえば、0 (暗い) ～255 (明るい) の輝度を持つイメージのヒストグラムで、ホワイト ポイントを 250 に設定すると、250 よりも大きい値を持つすべてのピクセルが白色に変換されます。

ま

マイクロ カーソルキー移動

オブジェクトを少しずつ移動すること。

カーソルキー移動およびスーパー カーソルキー移動も参照してください。

マイターの制限

2 つの線が鋭角で交差する場合に、尖った (マイター) 接合から面取り (ベベル) 接合に切り替わる角度。

マスター オブジェクト

クローンされたオブジェクト。マスター オブジェクトに対するほとんどの変更は、クローンにも自動的に適用されます。

マスター ページ

ドキュメントのすべてのページに適用されるグローバル オブジェクト、ガイドライン、グリッド設定を含む仮想ページ。

マスター レイヤ

複数ページのドキュメントの各ページに内容が表示されるマスター ページのレイヤ。マスター ページには複数のマスター レイヤが含まれます。

め

明度

透明と透明が適用されているオブジェクト間で共有する輝度のレベル。たとえば、明るいカラーが設定されたオブジェクトに透明を適用した場合、透明カラーは同程度の明るさになります。同様に、暗いカラーが設定されたオブジェクトに透明を適用した場合、透明カラーは同程度の暗さになります。

メタデータ

オブジェクトに関する情報。メタデータの例は名前、コメント、オブジェクトに割り当てられたコストなど。

メッシュ塗りつぶし

塗りつぶしの種類。選択したオブジェクトの内側にカラーのパッチを追加します。

目盛り

ポインタが引き寄せられる目に見えない刻み。

も

モアレ パターン

2 つの標準パターンを重ねて作成される同心線による視覚的効果。たとえば、角度、ドット間隔、およびドット サイズの異なる 2 つのハーフトーン スクリーンを重ねると、モアレ パターンが作成されます。イメージを別のハーフトーン スクリーンまたは同じハーフトーン スクリーンでも角度が異なるものと再スクリーンした場合は、モアレ パターンが不適切に発生します。

文字

文字、数字、句読点、またはその他の記号。

モノクロ カラー モード

白と黒の 2 色でイメージを保持する 1 ビットのカラー モード。白と黒の間に階調はありません。このモードは、線画や単純なグラフィックの場合に便利です。モノクロのフォト効果を作成するには、グレースケール カラー モードを使用できます。

グレースケールも参照してください。

や

矢印キー

選択したオブジェクトを少しずつ移動したり、カーソルキー移動する方向キー。画面上やダイアログ ボックスでテキストを入力または編集する際、矢印キーを使用してカーソルを配置することもできます。

ら

ライブラリ

CorelDRAW (CDR) ファイルに含まれるシンボル定義集。描画間でライブラリを共有するため、Corel Symbol Library (CSL) ファイル形式にエクスポートすることができます。

ラウンド トリッピング

Portable Document Format (PDF) などのファイル形式で保存されたドキュメントを Corel DESIGNER (DES) などの別の形式に変換し、元に戻す機能。

ラスタ イメージ

ピクセルにレンダリングされたイメージ。ベクトル グラフィックをビットマップに変換すると、ラスタ イメージが作成されます。

り

リーダー タブ

テキスト オブジェクト間に一連の文字を配置し、読者が行をたどれるようにしたもの。多くの場合、タブ ストップの代わりに使用され、特にリストや目次などで右揃えのテキストの前に挿入されます。

リサンプル

ビットマップの解像度と寸法を変更すること。アップサンプリングを行うと、イメージのサイズが大きくなります。ダウンサンプリングでは、イメージのサイズが小さくなります。解像度を固定してリサンプルを行うと、イメージのサイズは変更されますが、ピクセルの増減によってイメージの解像度を維持することができます。さまざまな解像度でのリサンプルでは、イメージのサイズが変更されてもピクセル数が維持され、元のイメージとは異なる解像度になります。

リッチ テキスト

リッチ テキストでは、太字、斜体、下線、フォント変更、フォント サイズ、カラー テキストなどのテキストの書式を設定できます。リッチ テキスト ドキュメントでは、カスタム ページ マージン、行間隔、タブ幅など、ページの書式設定オプションも使用できます。

輪郭

オブジェクトの形状を定義する線。

リンク

あるアプリケーションで作成したオブジェクトを別のアプリケーションで作成したドキュメントに配置する処理。リンク オブジェクトはソース ファイルと接続されたままになります。リンク オブジェクトを変更する場合は、ソース ファイルを修正します。

る

ルーラー

目盛りの付いた水平バーまたは垂直バー。オブジェクトのサイズおよび位置の決定に使用します。ルーラーは、デフォルトではアプリケーション ウィンドウの左側と上側に表示されます。非表示にしたり、移動したりすることができます。

れ

レイヤ

描画内のオブジェクトを配置する透明な平面です。

レンダリング

3D モデルを 2D イメージにキャプチャすること。

ろ

ロールオーバー

クリックまたはポイントすると外観が変わるインタラクティブ オブジェクトまたはオブジェクト グループ。

露光過多

イメージ内の光が明るすぎて色あせて見える状態。

露出も参照してください。

露光不足

イメージの光が不足している状態。

露出も参照してください。

露出

イメージを作成するために使用される光の量を表す写真用語。センサー (デジタル カメラの場合) またはフィルム (従来のカメラの場合) に十分な光が当てられないと、イメージは暗くなりすぎます (露光不足)。センサーまたはフィルムに光が当たりすぎると、イメージは明るくなりすぎます (露光過多)。

わ

ワイヤーフレーム ビュー

塗りつぶしが非表示になっており、押し出し、等高線、およびブレンドの中間形状が表示されている描画の輪郭を表示します。ビットマップはモノクロで表示されます。

簡略ワイヤーフレーム ビューも参照してください。